

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

DEZEMBER 12/2018



ZOTAC GAMING

**GET FAST.
GAME STRONG.**

EINE NEUE GENERATION
GEFORCE® GRAFIKKARTEN

5
WARRANTY
YEAR



**GEFORCE®
RTX**

DIE NEUE GEFORCE® RTX™ 20 SERIE

Die neue Generation ZOTAC GAMING GeForce® Grafikkarten ist da. Basierend auf der neuen NVIDIA Turing-Architektur ist sie vollgepackt mit noch mehr Kernen und komplett neuem GDDR6-Speicher. Mach Dich bereit für intelligentere und optimiertere Technologie, um schneller und stärker zu zocken, wie niemals zuvor.



GEFORCE® RTX 2080 Ti AMP! EXTREME

- NVIDIA GeForce® RTX 2080 Ti GPU
- 4.352 CUDA Cores 352-bit
- 11 GB GDDR6
- 1.815 MHz (Boost)
- 14.400 MHz Memory
- 3x DP 1.4, 1x HDMI 2.0b, 1x USB Typ-C



GEFORCE® RTX 2080 TWIN FAN

- NVIDIA GeForce® RTX 2080 GPU
- 2.944 CUDA Cores 256-bit
- 8 GB GDDR6
- 1.710 MHz (Boost)
- 14.000 MHz Memory
- 3x DP 1.4, 1x HDMI 2.0b, 1x USB Typ-C



GEFORCE® RTX 2070 AMP! EXTREME

- NVIDIA GeForce® RTX 2070 GPU
- 2.304 CUDA Cores 256-bit
- 8 GB GDDR6
- 1.860 MHz (Boost)
- 14.400 MHz Memory
- 3x DP 1.4, 1x HDMI 2.0b, 1x USB Typ-C

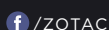


GEFORCE® RTX 2070 MINI

- NVIDIA GeForce® RTX 2070 GPU
- 2.304 CUDA Cores 256-bit
- 8 GB GDDR6
- 1.620 MHz (Boost)
- 14.000 MHz Memory
- 3x DP 1.4, 1x HDMI 2.0b, 1x USB Typ-C



ZOTAC GAMING GeForce®
RTX™ 20 SERIES



/ZOTAC



/ZOTAC



/ZOTAC



/ZOTACOFFICIAL



/ZOTAC_OFFICIAL

*Registrierung erforderlich. Mehr Informationen finden Sie unter

ZOTAC.COM

©2018 ZOTAC Technology Ltd. All rights reserved. All company and/or product names may be trade names, trademarks and/or registered trademarks of the respective owners with which they are associated. ZOTAC Technology Ltd. does not warrant the accuracy, completeness or reliability of information, materials and other items contained on this print, image, website, or server. No liability is assumed with respect to the use of the information contained herein.

Am 4.12.2018 bei unserem Online-Adventskalender auf GameStar.de
mitmachen und einen tollen Preis von ZOTAC gewinnen!

DVD-Inhalt 12/2018



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

ZWEI VOLLVERSIONEN

Die Vollversionen sind **nicht** auf den Datenträgern enthalten. Keys der Codekarte auf gamestar.de/codes eintragen und gegen Spiele-Keys einlösen!



AER

In AER: Memories of Old schlüpft ihr in die Rolle von Auk, einem Mädchen mit der außergewöhnlichen Fähigkeit, sich in einen Vogel zu verwandeln. Die ruhige Spielwelt von AER lädt ein, fliegend erforscht zu werden. Bei euren Erkundungstouren durch die schwebenden Low-Poly-Landschaften, stoßt ihr auf andere Gestaltwandler, sucht alte Tempel auf und stellt euch finsternen Kreaturen.



ANNA'S QUEST

Anna's Quest ist ein Adventure mit Märchen-setting. Ihr steuert Anna, die ein Heilmittel für ihren Großvater sucht. Sie wird von einer bösen Hexe verzaubert, kann ihr aber entkommen. Von nun an hat Anna übernatürliche Fähigkeiten. Spielerisch bedeutet das, sie lernt nach und nach, ihre Umgebung zu manipulieren. Die Geschichte stammt übrigens vom australischen Autor Dane Krams.

VIDEOS

PREVIEWS

Battlefield 5
Fallout 76
Open-World-Spiele 2019

TESTS

Assassin's Creed: Odyssey
Call of Duty: Black Ops 4
Space Hulk Tactics
Geforce RTX 2070

SPECIALS

Rückblick 12/08
Legendär schlecht: El-Fish
Videokolumne: Die Fehler von Telltale
Geschichte in Spielen
Was ist DLSS?

DVD-HIGHLIGHTS



CALL OF DUTY: BLACK OPS 4

Keine Story-Kampagne und trotzdem das beste CoD seit langem. Wir verraten euch im Testvideo, warum.



GEFORCE RTX 2070

Die neue Geforce ist im Vergleich zu den 2080er-Varianten ein echtes Schnäppchen. Und immer noch sehr potent.



RÜCKBLICK 12/08

Wir erinnern uns an C&C: Alarmstufe Rot 3, Dead Space, King's Bounty: The Legend und Far Cry 2.

DVD-XL-Inhalt 12/2018



Eine **DVD-Hülle** zum Ausdrucken findet ihr auf www.gamestar.de/dvdhuelle122018

VIDEOS

HD-PREVIEWS

Artifact
Dirt Rally 2.0

HD-TESTS

Assassin's Creed: Odyssey - die PC-Optionen
FIFA 19

Forza Horizon 4
Pathfinder: Kingmaker

HD-SPECIALS

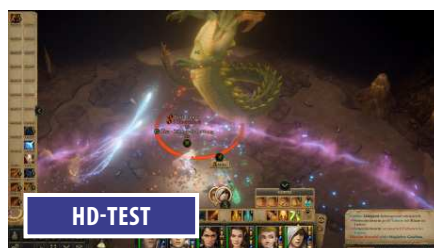
Call of Duty: Black Ops 4 - Blackout-Tipps
Talk: Gaming in fünf Jahren
Wie geht's eigentlich Rimworld?
Videokolumne: Wenn die Open World zu groß ist
Wie verdient Epic eigentlich mit Fortnite Geld?

XL-HIGHLIGHTS



ARTIFACT

Das erste Spiel von Valve seit gefühlten 1.000 Jahren. Maurice spielt eine komplette Partie Artifact.



PATHFINDER: KINGMAKER

Was kann das Rollenspiel aus Russland denn nun genau? Und wieso wird es als Erbe von Baldur's Gate bezeichnet?

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.





PCZentrum empfiehlt Windows  Windows 10



17.3" **RECOIL II**

DER ULTIMATIVE GAMING-LAPTOP



KONFIGURIEREN SIE IHR SYSTEM AUF
WWW.PCZENTRUM.DE

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

GMS18

PCZ Technologies GmbH, clo Mazars GmbH & Co. KG, Theodor-Stern-Kai 1, 60596, Frankfurt am Main.

Am 9.12.2018 bei unserem Online-Adventskalender auf GameStar.de
mitmachen und einen tollen Preis von pczentrum gewinnen!



Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

EDITORIAL

Das dicke Ende!

Keine Angst! Das ist nicht die letzte Ausgabe von GameStar, nur weil hier drüber was von »Ende« steht. Aber natürlich ist das Dezember-Heft 12/2018 laut Nummerierung sozusagen die offizielle Jahresend-GameStar (auch wenn ihr kurz vor Silvester schon die 01/2019 in den Händen halten werdet). Und weil es am Jahresende Geschenke gibt, haben wir bei dieser Ausgabe 32 Seiten draufgepackt, sie ist also extradick. »Dickes Ende«, ihr versteht? Gefüllt haben wir diesen Mehrumfang mit einem Thema, das uns schon lange am Herzen liegt: Skyblivion (Titelstory ab Seite 18), der vielversprechenden Mixtur aus zwei der besten Elder-Scrolls-Spiele.

Dabei geht es uns aber nicht nur konkret um dieses Projekt, sondern generell um das Thema Total Conversions. Also um Mods, bei denen engagierte Fans es schaffen, ihr Lieblingsspiel oder auch nur -szenario auf das technische Grundgerüst eines anderen, kommerziellen Titels zu stellen. Es ist wirklich erstaunlich, zu welchen Höchstleistungen diese Teams fähig sind, die teilweise über die ganze Welt verteilt sitzen und die sich oft nie persönlich begegnen. Eine Zusammenstellung der besten Total Conversions findet ihr ab Seite 28.

Dinosaurier sterben aus?

Vielleicht ist die Arbeit der Mod-Teams hinter Skyblivion & Co ein Blick in die Zukunft der Spieleentwicklung. Titel wie Assassin's Creed: Odyssey entstehen schließlich schon heute zum Teil in Studios auf mehreren Kontinenten. Und die Diskussion um die harten Arbeitszeiten bei Rockstar Games während der Fertigstellung des Konsolen-Blockbusters Red Dead Redemption 2 zeigt, wie schwierig und aufwändig mittlerweile die Entwicklung eines AAA-Titels geworden ist. Vielleicht auch deshalb haben einige Ex-Bioware-Mitarbeiter die Notbremse gezogen und arbeiten jetzt an kleineren, überschaubaren Projekten (Seite 44).

Leicht wie nie ist es dagegen heutzutage, seine selbstentwickelte Software unter die Leute zu bringen – digitalen Vertriebsplattformen wie Steam sei Dank. Allerdings ist Valves Vorreiter wegen Schrottspielen, Fake-Nutzerwertungen oder rassistischen Forendiskussionen stark in die Kritik geraten. Ob Gerüchte über den Niedergang der Plattform stimmen, ergründen wir ab Seite 116. Und gleich hinten dran (ab Seite 124) schauen wir uns die Steam-Alternative Robot Cache näher an.

Doch wo ihr auch eure Spiele (oder Mods!) besorgt, wir wünschen jedenfalls viel Spaß beim Lesen und Spielen!

MARKUS

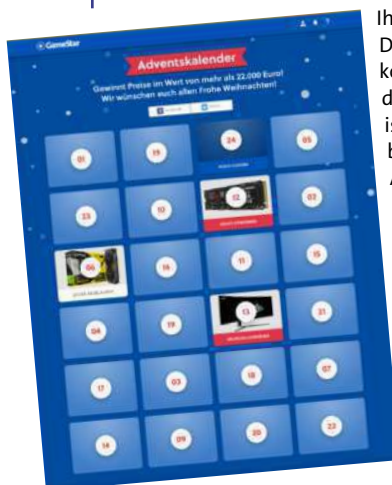
Anziehungskraft GameStar

Wissenschaftliche Studien beweisen: Kleidung beeinflusst unser Handeln! Studenten in weißen Laborkitteln sind intelligenter, schick gekleidete Verkäufer machen mehr Umsatz. Wir wissen nicht, ob man mit unserer GameStar-Kollektion erfolgreicher spielt, gut aussehen tut sie aber allemal. Egal ob mit Vintage-Logo (wie bei Markus unten im Bild) oder Motiven aus Raumschiff GameStar sowie Die Redaktion, mit uns seid ihr immer vernünftig angezogen. Die komplette Kollektion gibt's unter

www.yvolve.de/gamestar



Adventskalender 2018



Ihr habt keine Oma, die euch Anfang Dezember einen Adventskalender mit Schokolade oder bunten Bildchen schenkt, damit die Zeit bis zum Christkind nicht so lange ist? Keine Sorge, wir füllen diese Lücke und bieten euch auch dieses Jahr den besten Adventskalender Deutschlands – zumindest für PC-Spieler. Ab dem 1.12. könnt ihr auf GameStar.de jeden Tag einen richtig coolen Preis gewinnen, etwa Monitore oder Highend-Grafikkarten. Denkt also dran, im Dezember bei uns jeden Tag brav ein Türchen zu öffnen!

Unseren Adventskalender findet ihr unter

www.gamestar.de/adventskalender

INHALT

Skyblivion

18

Ein Team von 100 leidenschaftlichen Hobby-Programmierern entwickelt die ultimative Version von The Elder Scrolls 4: Oblivion. Wir haben die Mega-Mod gespielt.

Scum

40

Der zweite Frühling der Survival-Spiele dank Verdauung?

Biowares Erben

44

Designer, die ein Studio wie Bioware verlassen, gehen oft neue Wege.

Titelstory

- 18 Skyblivion
- 20 Alt vs. neu: Außerhalb der Kaiserstadt
- 22 Alt vs. neu: Die Küstenstadt Anvil
- 25 Alt vs. neu: Der Brunnen von Chorrol
- 28 Neue Spiele auf alten Fundamenten

Previews

- 38 Just Cause 4
- 40 Scum
- 44 Biowares Erben: The Waylanders & Breach

Rubriken

- 3 DVD-Inhalt
- 5 Editorial
- 6 Inhalt
- 14 Feedback
- 54 Das Team
- 161 Die Vorletzte
- 162 Impressum / Vorschau

Tests

- 50 Genre-Charts
- 52 So werten wir
- 56 Hitman 2
- 60 Call of Duty: Black Ops 4
- 66 Call of Cthulhu
- 70 Soul Calibur 6
- 74 Thronebreaker
- 78 Leisure Suit Larry
- 82 For Honor
- 86 Football Manager 2019
- 90 The Quiet Man
- 92 Return of the Obra Dinn
- 96 The Colonists
- 98 ESO: Murkmire
- 102 Space Hulk Tactics
- 104 60 Parsecs!
- 106 The Bard's Tale 4
- 110 RimWorld
- 112 Crosscode



Der Steam-Exodus

116

Entwickler und Publisher kehren Steam den Rücken. Was bedeutet das für Valves Betriebsplattform?



So funktioniert Open World, Teil 3

128

Eine Welt allein bringt wenig, es muss auch etwas darin passieren. Wie befüllt man eine Open World, damit sie lebendig wirkt?



Hitman 2

56

Ohne Episoden, neuer Publisher – immer brillant? Wir haben getestet.

Aktuell

- 8 GTA Online
- 8 The Division 2
- 8 Xbox Game Pass
- 9 Steam-Nutzerzahlen
- 9 Trine 4
- 9 Grand Theft Auto 6
- 10 Neu aufgelegte Nvidia-Karten
- 10 AMD Ryzen 3000
- 11 Radeon RX 600 mit Navi-GPUs
- 11 Preisverfall bei Flash-Speicher
- 12 Termin-Update
- 16 Kolumne: Verrat am PC

Hardware

- 146 Core i9 9900K
- 152 Geforce RTX 2070
- 128 Einkaufsführer

Magazin

- 116 Der Steam-Exodus
- 124 Steam-Konkurrent Robot Cache
- 128 So funktioniert Open World, Teil 3
- 138 Die Psychologie der Sad Games
- 142 Legendar schlecht: El-Fish

Spiele in dieser Ausgabe

60 Parsecs!	Test.....	104
Battle for Middle Earth: Reforged	Titelstory.....	35
Breach	Preview.....	44
Call of Cthulhu	Test.....	66
Call of Duty: Black Ops 4	Test.....	60
Crosscode	Test.....	112
Daggerfall Unity	Titelstory.....	30
El-Fish	Magazin.....	142
ESO: Murkmire	Test.....	98
Fallout: New California	Titelstory.....	28
Football Manager 2019	Test.....	86
For Honor	Test.....	82

GTA Online	Aktuell.....	8
Hitman 2	Test.....	56
Just Cause 4	Preview.....	38
Leisure Suit Larry	Test.....	78
Return of the Obra Dinn	Test.....	92
RimWorld	Test.....	110
Scum	Preview.....	40
Skyblivion	Titelstory.....	18
Soul Calibur 6	Test.....	70
Space Hulk Tactics	Test.....	102
Star Wars: Movie Battles 2	Titelstory.....	29
Star Wars: Movie Duels	Titelstory.....	29

The Bard's Tale 4	Test.....	106
The Colonists	Test.....	96
The Dark Mod	Titelstory.....	33
The Division 2	Aktuell.....	8
The Quiet Man	Test.....	90
The Third Age of Middle Earth	Titelstory.....	31
The Waylanders	Preview.....	44
Thronebreaker	Test.....	74
Total Chaos	Titelstory.....	37
Trine 4	Aktuell.....	9
Warsword Conquest	Titelstory.....	31
X-Piratez	Titelstory.....	34

GTA Online

Polizei vs. Cheater

Während die Kriminalität in Los Santos zentraler Spielinhalt von GTA Online ist, reagieren Rockstar Games und Mutterfirma Take-Two bei realen Verstößen gegen das Gesetz ziemlich ernst. Wie die Website Torrentfreak berichtet, wurden an einem australischen Bundesgericht Durchsuchungs- und Beschlagnahmungsbeschlüsse gegen die Entwickler des »Infamous«-Modmenü-Cheats erwirkt. Die Polizei durchsuchte deren Wohnungen, Fahrzeuge und Computer und fror auch Konten ein. Damit will das Gericht sicherstellen, dass für etwaige Schadenersatzansprüche seitens Take-Two und Rockstar genügend Geld zur Verfügung steht. GTA Online hat seit jeher ein Problem mit sogenannten Moddern, die anderen durch die Verwendung unfairer Mittel den Spielspaß madig machen. Während einige Cheats unverwundbar machen oder die Figur an jede beliebige Stelle der Spielwelt teleportieren, können andere unbeteiligten Spielern ungewollt Ärger mit Rockstar und Take-Two beschern. Einige Modder generieren nämlich illegal Ingame-Währung, mit der sich Autos,



Mit dem Gangster-Lifestyle dank Cheat-Handel ist für die australischen Mod-Programmierer nach dem Polizeibesuch jetzt erst mal Schluss.

Häuser und andere Inhalte von GTA Online kaufen lassen. Spätestens an dieser Stelle wird es für Entwickler und Publisher persönlich, denn sie verkaufen die Ingame-Währung auch gegen Echtgeld – die Cheats wirken sich also direkt negativ auf den Profit aus. Wir sind gespannt, wie Rockstar Games beim Online-Modus von Red Dead Redemption 2 mit der Cheat-Problematik umgehen wird.

The Division 2

Politik ist schlecht fürs Geschäft

Entwickler Massive sorgte schon vor einer Weile für Diskussionsstoff in der Community, als es hieß, The Division 2 verzichte bewusst auf politische Statements zur aktuellen Lage der Welt. Angesichts des postapokalyptischen US-Szenarios sahen es viele Fans und Kritiker als verpasste Chance, sich hier als Studio mit einer Meinung zu positionieren – zum Beispiel konkret zur Trump-Regierung. Im Eröffnungs-Panel der Sweden Game Conference ging Massive-COO Alf Condelius ausführlicher auf die Hintergründe ein: »Wir streben da eine Balance an, denn wir können nicht offen politisch Stellung beziehen in unseren Spielen. The Division ist bloß eine Fantasie.« Und warum will Condelius keine Politik im Spiel? »Die Leuten wollen ihre politischen Vorstellungen dort wiederfinden. Aber wir vermeiden das bewusst. Unglücklicherweise ist so etwas nämlich schlecht fürs Geschäft, um ehrlich zu sein. Hier haben wir's tatsächlich mit einer spannenden Diskussion zu tun, die wir ständig führen.«



Keine Parallele zur Realität: In The Division 2 liegt Amerika in Trümmern, aktuellen Bezug hat das Szenario angeblich aber keinen.

Xbox Game Pass

Bald auch für PC



Top-Titel wie Crackdown 3 könnten dabei helfen, den Xbox Game Pass auch bei PC-Spielern zu etablieren.

Microsoft will sein Angebot beim Abo-Service Xbox Game Pass auch auf PC-Spiele ausweiten. Das deutet zum einen darauf hin, dass der Erfolg des Abo-Geschäftsmodells für Xbox One Microsofts Erwartungen entspricht, also bei den Kunden ankommt. Auf einer Finanzkonferenz gab Microsoft an, bei Xbox-Software und -Services ein Umsatzwachstum von 36 Prozent zu verzeichnen. Zum anderen verspricht sich Microsoft unter Umständen ein besseres Image für den unter Spielern eher unpopulären Windows Store. Häufig gehörte Kritikpunkte sind mangelnde Zugänglichkeit und technische Probleme bei Multiplayer-Spielen. Auch die feste Bindung an Windows stößt auf Kritik. Komende Microsoft-Titel wie Halo: Infinite, Gears of War 5 und Crackdown 3 könnten helfen, dem grauen Entlein unter den Vertriebsplattformen etwas Aufwind zu beschern. Bleibt für uns Spieler zu wünschen, dass Microsoft ein paar Überarbeitungen des Windows Stores mit auf die Agenda schreibt.

Neuer Meilenstein

Auch wenn immer mehr Entwickler Valves Vertriebsplattform den Rücken kehren (siehe Artikel weiter hinten im Heft), so erfreut sich Steam dennoch bester Gesundheit. Auf der Melbourne Games Week hielten Valve-Mitarbeiter eine Präsentation und sprachen dabei über die derzeitige Nutzerbasis von Steam. Und die Zahlen lesen sich durchaus beeindruckend: So hat Steam derzeit rund 47 Millionen täglich aktive Nutzer (Vorjahr: 33 Mio.), im Oktober 2018 waren es 90 Millionen aktive Accounts (67 Mio.). Den bisherigen Rekord an gleichzeitig aktiven Spielern erreichte Steam an einem Tag im Januar mit 18,5 Millionen (14 Mio.). Dabei wächst die Plattform weiter, pro Monat gibt es rund 1,6 Millionen Neu-Käufer, also Steam-Accounts, die zum ersten Mal ein Spiel kaufen oder kostenlos herunterladen. Der Analyst Daniel Ahmad, Experte für den asiatischen Spielmarkt, vermutet hinter dem großen Zuwachs das Reich der Mitte. Rund 30 Millionen chinesische Spieler besitzen laut Ahmad einen Steam-Account. Die Zahl an für China lokalisierten Spielen nahm in den letz-



Fortnite verzichtet auf Steam und ist deshalb mit Schuld am großen Sommerloch der Vertriebsplattform, die allerdings in China wächst.

ten Monaten zu und die Preise passten sich dem dortigen Markt an. Die Auswirkungen konnte man bereits bei den umsatzstärksten Titeln der vergangenen Wochen beobachten. In den Steam-Charts waren etwa The Scroll of Taiwu und Chinese Parents vertreten, beide Titel sind ausschließlich auf Chinesisch verfügbar. Valve arbeitet aktuell auch mit dem Publisher Perfect World zusammen, um eine angepasste China-Version von Steam zu veröffentlichen.

Trine 4

So gut wie früher?



Durch die 3D-Perspektive war Trine 3 (Bild) oft hektisch und unübersichtlich, Trine 4 will zurück zu alten Tugenden.

Entwickler Frozenbyte hat Trine 4 enthüllt. Der Nachfolger zum Koop-Plattformer erscheint irgendwann 2019 für PC, Xbox One, PS4 und Switch. Wirkliche Informationen zum Spiel behalten die Macher allerdings erstmal für sich, zu einem späteren Zeitpunkt sollen Details folgen. Wirklich überraschend ist die Meldung nicht. Ein Dokument der EU-Förderinitiative Media, das vor einigen Wochen auftauchte, listete Teil vier als eines der unterstützten Projekte. Der Zuschuss der Europäischen Union beträgt laut dem Dokument 150.000 Euro. Spannend ist dagegen, ob Trine 4 die Reihe retten kann: Der Vorgänger Trine 3: Artifacts of Power markierte einen Tiefpunkt der Serie (GameStar-Wertung: 69 Punkte) und konnte uns längst nicht so begeistern wie etwa Trine 2 (85 Punkte). Auch bei den Fans erntete der Wechsel zur vollständigen 3D-Umgebung zusammen mit der mittelmäßigen Umsetzung bekannter Plattformer-Elemente in Trine 3 Kritik. Der Nachfolger soll natürlich jetzt alles besser machen, verspricht der CEO von Frozenbyte, Lauri Hyvärinen: »Trine 4 wird der beste Ableger der Serie sein. Wir haben unsere Liebe zur Marke wiedererweckt sowie das Feedback der Fans gehört und gesehen. Unsere Herzen sind darauf eingestellt, diese Erwartungen zu übertreffen. Trine ist zurück!« Möglicherweise verabschiedet man sich also vom 3D-Ansatz und bietet wieder eine klassischere Perspektive.

Grand Theft Auto 6

Zum Glück erst nach Trump

Rockstar-Chef Dan Houser ist ganz froh, dass der aktuelle Konsolen-Megahit Red Dead Redemption 2 im Wilden Westen spielt. Denn der Mitbegründer des Studios hätte keine Ahnung, wie ein GTA 6 im aktuellen politischen Klima der Präsidentschaft von Donald Trump aussehen würde. Das erzählte er in einem Interview mit dem Magazin GQ: »Es ist wirklich unklar, was wir damit überhaupt machen würden. Und wie wütend die Leute über das wären, was wir machen. Sowohl die sehr progressiven Liberalen als auch intensiver Konservatismus sind sehr militant – und sehr zornig. Das ist furchteinflößend, aber auch bizarr, und beide Seiten scheinen gelegentlich ins Absurde abzudriften. Das macht es schwerer für Satire. Manche Sachen, die man heutzutage sieht, sind schlicht und einfach jenseits von Satire. Es wäre nach zwei Minuten schon wieder veraltet, so schnell ändert sich alles.« Tatsächlich halten sich die meisten aktuellen Spiele von der derzeitigen politischen Lage fern (siehe Meldung auf der Seite gegenüber). Anders sehen das offensichtlich die



Dan Houser ist froh, dass er sich bei Red Dead Redemption 2 (Bild) nicht mit der explosiven politischen Lage von 2018 auseinandersetzen muss.

Entwickler von Life is Strange 2: Ihr Spiel findet sehr offensichtlich in Donald Trumps Amerika statt und zeigt die Perspektive eines Jugendlichen mit mexikanischen Wurzeln.

Neu aufgelegte Nvidia-Grafikkarte

Geforce GTX 1060 mit GDDR5X

Während Nvidias Grafikkarten der Turing-Generation (RTX 2000) mittlerweile die ersten Kunden erreicht hat, könnte eine Pascal-GPU (GTX 1000) einen zweiten Frühling erleben: Offenbar plant Nvidia den Release einer neuen Version der Geforce GTX 1060, diesmal mit GDDR5X- anstelle des bisher verwendeten GDDR5-Speichers. Auf der US-amerikanischen Nvidia-Webseite ist das neue Modell bereits gelistet.

GDDR5X war bislang ausschließlich der GTX 1080 und 1080 Ti vorbehalten, auf den neuen RTX-2000-Karten kommt dagegen GDDR6 zum Einsatz. Etwas ungewöhnlich ist allerdings die angegebene Speichergeschwindigkeit von 8 Gbps, denn das würde einem Speichertakt von 4.000 MHz (wie bei der bekannten GTX 1060 mit GDDR5-RAM) entsprechen. Der GDDR5X-RAM auf der GTX 1080 und der 1080 Ti läuft dagegen mit 5.000 MHz beziehungsweise 5.500 MHz.

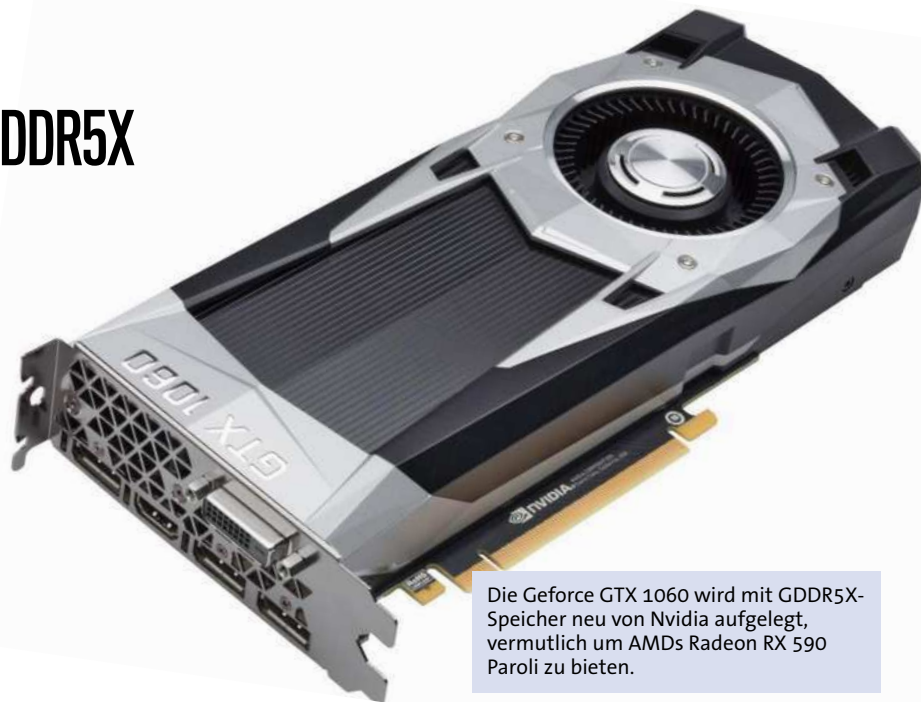
Ein erstes Modell von Palit ist inzwischen auf der Internetseite des Herstellers gelistet, hier wird die Speichergeschwindigkeit mit vergleichsweise niedrigen 4.400 MHz angegeben. Zwar ist die Speicheranbindung der Geforce GTX 1060 auch bei dieser Taktrate mit einer Übertragungsrate von 211 GB/s

knapp zehn Prozent schneller als das Referenzmodell der GTX 1060 mit GDDR5-RAM und 192 GB/s. Bereits vergangenes Jahr kamen aber Custom Designs der GTX 1060 mit 9 Gbps schnellem GDDR5 auf den Markt, die dementsprechend etwas mehr Speicherdurchsatz bieten als die nun erwartete GDDR5X-Version mit 8,8 Gbps.

Möglicherweise werden die neuen 1060-Modelle mit GDDR5X-Chips ausgestattet, die nicht die 10 Gbps der eigentlichen

Die Geforce GTX 1060 wird mit GDDR5X-Speicher neu von Nvidia aufgelegt, vermutlich um AMDs Radeon RX 590 Paroli zu bieten.

Spezifikation erreichen und daher kostengünstiger sind als GDDR5-Chips mit 9 Gbps. In jedem Fall wird die überarbeitete GTX 1060 mit GDDR5X der neuen Radeon RX 590 von AMD entgegentreten. Dabei handelt es sich um einen Refresh von AMDs Polaris-Architektur (RX 400 und RX 500) im neuen Fertigungsverfahren (12nm), die etwa zehn bis 15 Prozent schneller als die Radeon RX 580 sein soll – und damit auch vergleichbar schneller als die bisherige GTX 1060.



AMD Ryzen 3000

Laut Gerüchten 13 Prozent schneller

Bislang hat AMD sich über Details zur geplanten Zen2-CPU-Architektur (Ryzen 3000) als Nachfolger für die Zen+-Modelle (Ryzen 2000) weitgehend ausgeschwiegen. Lediglich, dass es sich um 7nm-Chips mit gesteig-

ter Performance handeln soll, gilt als offiziell bestätigt. Ein aktuelles Gerücht wird mit Blick auf den Umfang der Leistungssteigerung konkreter: Demnach soll Zen2 über 13 Prozent mehr IPC (»Instructions per Cyc-

le«) verfügen als Zen+. Die Webseite Bits and Chips hat dieses Gerücht über Twitter verbreitet und schreibt von durchschnittlich 13 Prozent mehr IPC in »scientific tasks«. Die Quelle von Bits And Chips soll in einer »großen Firma« arbeiten und hat die Redaktion zuvor bereits mit Informationen zur Zen-Architektur, Zen-IPC und AM4-Pins versorgt.

Die tatsächliche Aussagekraft dieses Gerüchts bleibt allerdings vage. Bereits bei Vergleichen der IPC-Werte von Zen-Chips (Ryzen 1000) mit Zen+-Chips zeigten sich deutliche Schwankungen je nach getesteter Software. Die Aussage, dass Zen2 in wissenschaftlichen Anwendungen 13 Prozent mehr IPC als Zen+ ausführen kann, lässt daher höchstens bedingt Rückschlüsse auf die Werte in anderen Bereichen wie etwa dem Gaming zu. Leistungssteigerungen der neuen Modelle könnten unter anderem über eine Erhöhung der Taktrate erzielt werden, die durch das neue, verbesserte Fertigungsverfahren ermöglicht werden dürfte. Bis wir als Spieler in den Genuss von Ryzen 3000 kommen, wird es aber wohl noch mindestens bis zum nächsten Jahr dauern.



Der Nachfolger von AMDs aktueller Zen+-Architektur für die Ryzen-2000-CPU's soll etwa 13 Prozent flotter bei den Instructions per Cycle unterwegs sein.

Hinweise auf Release-Termin

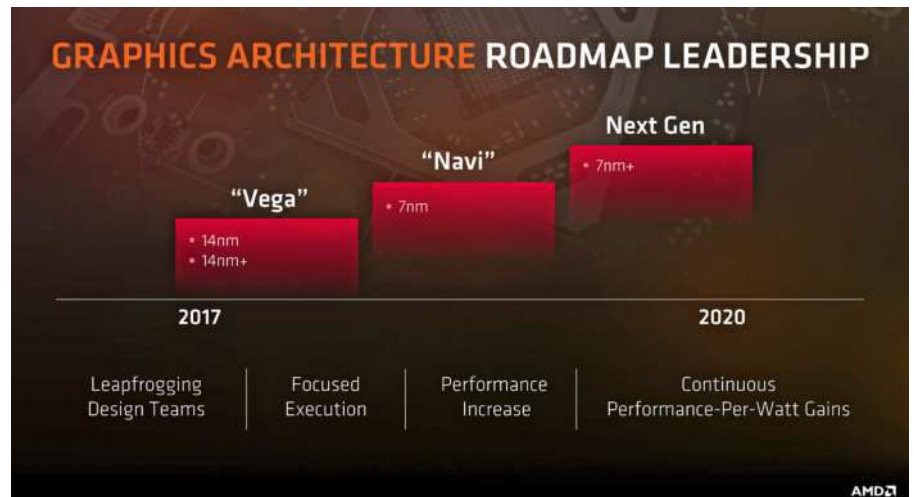
Als AMD den Finanzbericht für das dritte Quartal 2018 veröffentlichte, enttäuschte das Ergebnis die Anleger. Die Aktie brach um 32 Prozent ein. Als Ursache für die schlechten Zahlen nannte AMD unter anderem die schleppenden Grafikkarten-Verkäufe und die vollen Lagerbestände im GPU-Segment. Allerdings erklärte CEO Lisa Su im Anschluss in Bezug auf dieses Segment, dass AMD wegen »einiger neuer Produktveröffentlichungen« eine Besserung für die zweite Jahreshälfte 2019 erwarte. Das lässt vermuten, dass neue Grafikkarten mit Navi-Architektur zu dieser Zeit erscheinen.

Die Webseite Fudzilla will aus eigenen Quellen erfahren haben, dass die ersten in sieben Nanometern gefertigten Navi-GPUs bereits in den Laboren von AMD laufen. Außerdem heißt es, dass die Grafikchips die »Erwartungen übertreffen«. Ob man sich dabei auf eine hohe Chipausbeute (»Yield«) oder auf hohe Performance pro Watt bezieht, bleibt aber unklar. Generell ist zu vermuten, dass sich die neuen Navi-Grafikkarten in der preislich moderaten Mittelklasse ansiedeln und vor allem auf eine bessere Leistung im Vergleich zu den aktuellen RX-500-Karten abzielen. Das Highend-Segment in der Leistungsklasse von Nvidias neuen

RTX-2000-Karten dürfte nach aktuellem Stand dagegen noch länger ohne Konkurrenz von AMD auskommen müssen.

Zusätzliche Details zu den Navi-Karten können wir möglicherweise auf AMDs Keynote auf der CES am 9. Januar 2019 erfahren – oder spätestens auf der Fachmesse Com-

putex, die im Mai 2019 in Taiwan stattfindet. Die aktuellen RX-500-Modelle sind gleichzeitig momentan deutlich günstiger als bisher, was sehr wahrscheinlich aufgrund der hohen Lagerbestände im Zuge des weitgehenden Wegfalls der Krypto-Mining-Teilnehmer als Markt der Fall ist.



Auf Vega folgt Navi. Die ersten in sieben Nanometer gefertigten Grafikchips sollen bereits in den Laboren von AMD laufen und die Erwartungen übertreffen, allerdings muss das nicht zwingend bedeuten, dass sie auch wirklich schneller als die aktuellen Vega-GPUs sind.

Preisverfall bei Flash-Speicher

1,0-TByte-SSDs für 100 Euro?



Aufgrund des Überangebots an Flash-Speicher befinden sich die Straßenpreise für SSDs derzeit im freien Fall – und auch für 2019 sieht es für Verbraucher aller Wahrscheinlichkeit nach rosig aus: Denn wie der Branchendienst Digitimes berichtet, gehen Experten davon aus, dass es im Lauf des kommenden Jahres zu Preissenkungen zwischen 25 und 30 Prozent kommen könnte. Aktuell sind SSDs mit einer Kapazität von 1,0 Terabyte bereits für unter 150 Euro zu haben, 500-GB-Varianten gibt es für die Hälfte. Sinken die Preise um 25 bis 30 Prozent, wären Kosten von vergleichsweise niedrigen 10 bis 12 Cent pro Gigabyte denkbar – eine 1,0-TByte-SSD wäre dann für rund 100 Euro zu haben. Zum Vergleich: Bei herkömmlichen Festplatten mit Magnetscheiben kommen die günstigsten Modelle mit 1,0 TByte derzeit auf etwa 3,5 bis 4 Cent pro Gigabyte.

Als Gründe für die sinkenden Preise sieht Simon Chen, CEO des Speicherherstellers Adata, neben den steigenden Produktionskapazitäten der NAND-Industrie auch die zunehmende Verbreitung der günstigeren 96-Layer-Chips. Weil die Hersteller bislang keinen Abbau der Produktionskapazitäten angedeutet hätten, sei 2019 mit einem zunehmenden Überangebot zu rechnen, so Chen. Allerdings hat mittlerweile ein Hersteller eine Kehrtwende bei der Produktion angekündigt: Laut Heise plant Western Digital eine Reduzierung der Wafer-Produktion um zehn bis 15 Prozent. Außerdem kursieren Berichte darüber, dass Firmen wie Samsung und SK Hynix über ähnliche Maßnahmen nachdenken und wenn nicht das Herunterfahren so doch zumindest Verzögerungen beim Ausbau weiterer Produktionskapazitäten planen, um den Preisverfall aufzuhalten.

TERMIN-UPDATE

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Termin
	Ace Combat 7: Skies Unknown	Action	Namco Bandai	-	18. Januar 2019
	Anno 1800	Aufbaustrategie	Blue Byte Mainz	09/17, 08/18	26. Februar 2019
	Anthem	Online-Shooter	Bioware	07/18, 08/18	22. Februar 2019
	A Plague Tale: Innocence	Action-Adventure	Asobo Studios	05/17	2019
	Aquanox: Deep Descent	Action-Simulation	Digital Arrow	09/14, 11/14	2018
	Artifact	Sammelkartenspiel	Valve	-	28. November 2018
	Battalion 1944	Multiplayer-Shooter	Bulkhead Interactive	03/16	1. Quartal 2019*
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft Montpellier	08/17	2019
	Biomutant	Action-Adventure	Excitemet 101	09/17	3. Quartal 2019
	Control	Action	Remedy	-	2019
	Crackdown 3	Action	Reagent Games	-	Februar 2019
UPDATE	Crowfall	Online-Rollenspiel	ArtCraft	03/16	2019*
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13, 08/18	2019
	Darksiders 3	Action-Adventure	Gunfire Games	06/17, 08/18	27. November 2018
	Dauntless	Koop-Action	Phoenix Labs	-	2018
	Desperados 3	Echtzeit-Taktik	Mimimi	09/18	2019
	Die Gilde 3	Wirtschaftssimulation	Purple Lamp	-	2019*
	Die Siedler	Aufbaustrategie	Blue Byte Düsseldorf	09/18	4. Quartal 2019
	Dirt Rally 2.0	Rennspiel	Codemasters	-	26. Februar 2019
	Doom Eternal	Ego-Shooter	id Software	-	2019
	Drone Swarm	Weltraumtaktik	Stillalive Studios/Remote Control-	-	2018
	Escape from Tarkov	MMO-Shooter	Battlestate Games	03/17	2018*
	Factorio	Aufbaustrategie	Wube Software	-	2018*
	Final Fantasy 7 Remake	Rollenspiel	Square Enix	-	2019
	Foundation	Aufbaustrategie	Polymorph Games	-	2019
	Gears of War 5	Action	Black Tusk	-	2019
	Halo Infinite	Ego-Shooter	343	-	2019
	Hunt: Showdown	Multiplayer-Shooter	Crytek	01/18, 03/18	2019*
	Iron Harvest	Echtzeitstrategie	King Art Games	03/17	4. Quartal 2019
	Jagged Alliance: Rage!	Taktik	Cliffhanger Productions	-	2019
UPDATE	Just Cause 4	Action	Avalanche	12/18	4. Dezember 2018
NEU	Layers of Fear 2	Horror-Adventure	Bloober Team	-	2019
UPDATE	Left Alive	Action	Square Enix	-	2019
	Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Taleworlds Entertainment	06/17, 10/18	2019
	Metro: Exodus	Shooter	4A Games	10/17, 07/18	22. Februar 2019
	Mutant Year Zero: Road to Eden	Taktik	Funcom / The Bearded Ladies	-	4. Dezember 2018
	Naval Action	Online-Rollenspiel	Game-Labs LLC	03/16	2019*
	Quake Champions	Multiplayer-Shooter	id Software	05/17, 06/18	2018*
	Rage 2	Open-World-Shooter	Avalanche / id Software	06/18, 07/18	1. Quartal 2019
	Resident Evil 2 Remake	Action-Adventure	Capcom	-	25. Januar 2019
	Rune: Ragnarok	Action	Human Head Studios	-	2019
	Sea of Solitude	Adventure	Jo-Mei Games	-	2019
	Shenmue 3	Action-Adventure	Deep Silver	-	27. August 2019
	Skull & Bones	Actionsimulation	Ubisoft Singapur	-	2019
	Squad	Multiplayer-Shooter	Offworld Industries	-	2019*
	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, 10/18	-
	Star Citizen: Squadron 42	Weltraumsimulation	Cloud Imperium Games	12/15, 02/18	-
	Star Wars Jedi: Fallen Order	Action	Respawn	-	4. Quartal 2019
	The Division 2	Multiplayer-Shooter	Massive	-	15. März 2019
	The Elder Scrolls 6	Rollenspiel	Bethesda	-	-
	The Sinking City	Action-Adventure	Frogwares	-	21. März 2019
NEU	Through the Darkest of Times	Adventure	Painbucket Games	-	2019
	Total War: Three Kingdoms	Strategiespiel	Creative Assembly	08/18	2. Quartal 2019
NEU	Trine 4: The Nightmare Prince	Action	Frozenbyte	-	2019
UPDATE	Tropico 6	Aufbaustrategie	Limbic Entertainment	04/18	Januar 2019
	Trüberbrook	Adventure	btf	11/18	1. Quartal 2019
	Wasteland 3	Rollenspiel	inXile	-	2019
	Wolcen: Lords of Mayhem	Action-Rollenspiel	Wolcen Studio	-	2018*
	Wolfenstein: Cyberpilot	Action	MachineGames	-	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.

JUST CAUSE 4™



**JETZT
VORBESTELLEN
UND BONI
SICHERN!**

**BRING THE THUNDER
AB 4. DEZEMBER 2018**

f /JUSTCAUSE

YouTube /JUSTCAUSEGAME

@ /JUSTCAUSEGAME

Twitter /JUSTCAUSE

WWW.JUSTCAUSE.COM



JUST CAUSE 4 © 2018 Square Enix Ltd. All rights reserved. Developed by Avalanche Studios AB. Just Cause, EIDOS, the EIDOS logo, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of the Square Enix group of companies. Avalanche and the Avalanche logo are trademarks of Fatalist Entertainment AB. „PlayStation“ and the „PS“ Family logo are registered trademarks and „PS4“ is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Interactive Entertainment Inc. XBOX, XBOX ONE, XBOX ONE X, the Games for Windows logo and Xbox logos are registered trademarks or trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license.



Fallout 76

Ein schöner Bericht mit vielen interessanten Infos. Danke. Bin immer noch sehr skeptisch, aber wenn sich genug Leute finden, die darauf Lust hätten, dann könnte es wirklich sein, dass ich am Ende das Spiel spiele.

IpsilonZ

Guter Bericht. Nachdem ich mir diverse Gameplay-Videos angeschaut habe, trifft das meine Beobachtungen ganz gut.

wuzeltown

Danke für den interessanten und ernüchternden Artikel. Ohje, also nichts für mich, denn auf weniger Story und noch weniger Auswirkungen bei Entscheidungen als in Teil 4 habe ich keine Lust, das guck ich mir höchstens mal in ein paar Jahren für (sehr) wenig Geld an. Ich warte da lieber auf Fallout: Cascadia.

Kalumet

Faszination JRPG

Schöner und kurzweiliger Artikel, hat Spaß gemacht, ihn zu lesen und die Stimmen prominenter Entwickler zu hören. Ich bin mit JRPGs in das Genre eingestiegen und hatte dadurch immer eine stärkere Bindung zu ihnen als zu westlichen RPGs, wenngleich mit der Zeit auch immer mehr westliche Spiele wie Gothic, Witcher oder Dragon Age hinzugekommen sind. Der Fokus der beiden Strömungen ist ein anderer, beide haben jedoch auch ihre eigenen Reize und das bietet Abwechslung. In den letzten Jahren blüht das Genre auch wieder richtig auf, und neue Titel verbinden oft traditionelle Elemente mit modernen (Zufallskämpfe sind für mich z.B. mittlerweile ein KO-Kriterium). Gerade in der letzten Konsolengeneration hatte ich das Gefühl, dass viele japanische Entwickler zu sehr westlichen Entwicklungen hinterhergerannt sind und sich nicht auf ihre Stärken besinnen haben, dieser Fehler scheint jedoch

mittlerweile überwunden zu sein. Ebenfalls eine schöne Entwicklung ist, dass es mittlerweile auch weitere japanische Spielereien in den Westen schaffen, besonders positiv seien hier die Spiele von Nihon Falcom (z.B. Legend of Heroes und Ys) zu nennen!

Firebreather

Ein sehr schön zu lesender Artikel, und besonders für jemanden wie mich, der mit JRPGs bisher wenig anfangen kann, sehr spannend und aufschlussreich.

Racatanion

Toller Artikel, der versucht, die Facetten aufzuzeigen, was JRPGs so eigen macht und was ihre Anhänger an ihnen so lieben. Oder sogar, dass es sich bei JRPGs um ein ernst zu nehmendes Genre handelt, das man sich ruhig mal ansehen kann, auch und vor allem wenn man noch kaum Kontakt damit hatte. Gerade Dragon Quest 11 beweist, dass kniffliger Look und dunkle Geschichte miteinander funktionieren.

Tetsu Fierro

Pathfinder: Kingmaker

Irgendwie lustig, totgesagte Genres, die kein Publisher mehr anrühren mag, werden von einem Kickstarter- oder Indieprojekt erfolgreich umgesetzt und generieren damit viel Liebe, positive Kritik und Spieler. Konsequenz? Das Dollarzeichen in den Augen der Publisher blitzt auf und plötzlich wird der Markt mit ähnlichen Spielen überflutet, jeder will was vom Kuchen abhaben. Ich bin gespannt, was passiert, wenn Star Citizen irgendwann mal halbwegs ein Spiel und erfolgreich wird.

NeoZe

Ich spiele Pathfinder: Kingmaker aktuell und bin von diesem Test ziemlich irritiert. Das Spiel hat seine Stärken und die sind es wert, genau so gewürdigt zu werden, wie es der Test macht. Es hat aber auch viele Schwächen, und die finden im Test entweder nur durch die Blume formuliert Erwähnung, werden kaum beachtet oder komplett übergangen. Der Test suggeriert, dass viele Spieler einfach nur zu doof für das Spiel sind – dass das Spiel unter diesem Aspekt alles richtig macht, aber viele Spieler mit seiner Komplexität nicht zurechtkommen. Das ist falsch. Das Spiel ist komplex. Es ist aber auch absolut miserabel darin zu erklären, wie es funktioniert.

mopple-the-whale

Danke für den tollen Test. Hab erst 15 Stunden gespielt und bin mit Ausnahme der Ladezeiten und anderer Kleinigkeiten hellauf begeistert. Es ist das Gefühl eines Baldur's Gate, das ich seit Langem vermisst habe!

Needfriends

Der neue Trend sind also subjektive Tests? Ich habe mittlerweile über 80 Stunden auf dem Buckel und sehe das Spiel etwas differenzierter. Von diesen 80 Stunden habe ich allein 20 Stunden (gefühlte) im Ladebildschirm verbracht, warum eigentlich? Allein die ganzen Nickeligkeiten des Spiels, der repetitive Baronie-Verwaltungspart! Dort wiederholen sich die Karten am laufenden Band, bis auf die wenigen relevanten Ereignisse. Und Spielbalance heißt für mich nicht, die Schwierigkeit zu senken. Pathfinder: Kingmaker ist nicht zu schwer, sondern schlecht balanciert.

Kirkegard

Endlich mal eine GameStar-Wertung, der ich zu 100% zustimme. Gratulation an den Tester! Für mich das bisher beste RPG der aktuellen Generation (seit 2014). Endlich wieder interessante Gefährten (alle) und vernünftige Partyinteraktion. Eine gute und durchwegs interessante Story! Endlich ein RPG, das an Baldur's Gate (2) fast heranreicht! Ein Highlight für mich ist übrigens, dass es Ingame-Cutscenes gibt, nicht einfach nur Text und Standardkämpfe! Sehr wichtig für Inszenierung und Immersion!

slicer777

Gehälter von Spieleentwicklern

Sehr guter Artikel, spannend, die selten gemachten Gehaltsaussagen zu vergleichen. Die Umfragen sind zwar auch immer noch gering im Umfang, aber was Game Worker Unite startet und was man als Einzelperson zu Gehaltsverhandlungen mitbringen sollte, ist ein guter Start in die Zukunft.

DaDuckScrooge

Wegen dem Geld geht keiner in die Spieleentwicklung. Da muss Leidenschaft dahinter sein und das ist durchaus wörtlich gemeint: Der Körper leidet, aber man tut es trotzdem, weil man es will. Ich entwickle Software für Apotheken, und vor etwa drei bis vier Jahren habe ich nebenbei immer wieder mal an einem Spiel entwickelt – aber noch keine Zeile Code geschrieben.

BSchäfer

ZU 1&1 DSL WECHSELN UND VORTEILE SICHERN!

1&1 DSL INTERNET & TELEFON

9,99
ab €/Monat*

Für 12 Monate, danach
24,99 €/Monat.



AKTION:

TOP-TABLET

AUF WUNSCH DAZU!

Samsung Galaxy Tab A 10.5 Wi-Fi – das Tablet für die ganze Familie. Jetzt auf Wunsch zu unseren DSL Highspeed-Anschlüssen.*



Der 1&1 HomeServer+ mit
neuester WLAN-Technologie für
bestes Internet im ganzen Haus!



☎ 02602 / 96 90



1und1.de

*1&1 DSL Basic für 9,99 €/Monat für 12 Monate, danach 24,99 €/Monat. Inklusive Telefon-Flat ins dt. Festnetz, Internet ohne Zeitlimit (monatlich 100 GB bis zu 16 MBit/s, danach bis zu 1 MBit/s) und 1&1 DSL-Modem für 0,- €. Oder auf Wunsch auch mit Internet-Flat und leistungsstarkem 1&1 HomeServer+ für 4,99 €/Monat mehr. Auf Wunsch 1&1 DSL Basic mit Samsung Galaxy Tab A 10.5 Wi-Fi Tablet-PC (TM-590) einmalig 299,- € oder Highspeed-Tarif zum regulären Preis und Tablet inklusive z.B. bei 1&1 DSL 16 für 29,99 €/Monat. Router-Versand 9,90 €. 24 Monate Vertragslaufzeit. Sonderkündigung im ersten Monat möglich. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, Elgendorfer Straße 57, 56410 Montabaur

Verrat am PC

WARUM ICH AM LIEBSTEN MOBIL SPIELE

Trotz PC mit aktueller Hardware spielt Sascha bevorzugt auf vergleichbar schwachen, tragbaren Geräten. Ein Erklärungsversuch.



Der Autor

Als Knirps spielte Sascha Penzhorn unterwegs alle LCD-Spiele mit zwei Richtungstasten. Später folgte der erste Game Boy mit Vier-Spieler-Adapter und F1 Race. Sein Faible für tragbare Spielekonsolen hält bis heute an. Inzwischen experimentiert er auf seinem 3DS mit Homebrew-Anwendungen, Emulatoren und gehackter Firmware. Auf seiner Switch befinden sich derzeit über 50 Spiele. Die Xbox One dient ihm jetzt nur noch als Türstopper.

Aus unerfindlichen Gründen lassen wir als Menschheit zu, dass im Meer schon lange eine ekelhafte Insel vor sich hingammelt, die fast vollständig aus Abfall besteht: England. Und weil es bei uns im Vereinigten Königreich pausenlos regnet und in der Glotze nur schlecht gestellte Talentshows und vom Steuerzahler finanzierte Hochzeiten laufen, verbringe ich die Wartezeit auf meinen unvermeidlichen Tod am liebsten mit Games.

Das mache ich sogar hauptberuflich und verfüge darum über einen halbwegs aktuellen Rechner, auf dem für mich Full-HD mit wenigstens 60 FPS auf maximaler Detailstufe das absolute Mindestmaß sind. Shooter spiele ich dort, wie von der Evolution vorgesehen, mit Maus und Tastatur. Da mein täglicher Trip zur Arbeit aus zehn Sekunden Fußweg vom Schlafzimmer zum Schreibtisch besteht, reicht der PC im Grunde auch locker als Unterhaltungselektronik aus – Musik, Streaming, alles in einem Gerät.

Dennoch gebe ich Monat für Monat bescheuert hohe Geldbeträge für Spiele aus, auf die ich am PC absolut keinen Bock habe. Die unter Minimalaufwand »remasterte« Fassung von Dark Souls beispielsweise würde ich mir selbst dann nicht auf Steam zule-

gen, wenn Hidetaka Miyazaki zum Dank bei mir zu Hause einen Monat lang die Katzenklos säuberte. Trotzdem schaue ich genau jetzt alle fünf Minuten ungeduldig aus dem Fenster, weil ich unbedingt über den Postboten herfallen möchte, sobald der auch nur in die Nähe meines Grundstücks kommt.

Einerseits, weil er das schön findet, aber auch, weil er mir heute die Switch-Version von Dark Souls bringt. Ja, ich kaufe Spiele tatsächlich gerne auf physischen Medien, die ich dann nachts unter mein Kopfkissen lege und zärtlich streichle. Dass ich meine viel zu knappe Kohle für eine technisch minderwertige Fassung dieses Spiels ausgegeben habe, bedurfte nur eines kleinen Zusatzes: »Du kannst es jetzt auch beim Kacken spielen.« Okay, streng genommen trifft das erst mal auf sämtliche Spiele zu. Bei Titeln auf portablen Geräten kann ich dazu auf Wunsch aber aufs Klo gehen – für mich ein großer Pluspunkt.

Doom in hässlich

Es geht aber noch bekloppter: die 2016er-Version von Doom läuft auf meinem Rechner butterweich in 4K. Dort habe ich sie laut Steam aber seit 25 Monaten nicht mehr gestartet. Auf der Switch zocke ich das Teil jede Woche für ein paar Stunden, obwohl Auflösung und Detailgrad dort so weit runter skaliert werden, dass selbst das 90er-Jahre-Doom besser aussieht.

Weil der Multiplayer dort anders als am PC nicht schon nach fünf Minuten mit Cheatern verseucht war und weil mir dort auch kein Zwölfjähriger im Chat erklärt, was er so alles mit meiner Mutter angestellt hat. Aber auch, weil es einfach Laune macht, am Samstagnachmittag beim mit kreischenden Kindern prall gefüllten McDonald's zu sitzen, dort die Switch auszupacken und mit der Kettenäge die Legionen der Hölle handlicher zu machen.

An richtig guten Tagen hat eines der Bälger ebenfalls eine Switch dabei. Dann rotze ich mit Rutena seine Lieblingsfigur in Pokémon Tekken in einem Hagel aus Regenbogen und Seifenbla-



Eine Millionenmetropole in der Hosentasche herumtragen: nur möglich mit Cities: Skylines.



Dark Souls hat noch ein paar technische Macken auf der Switch, spielt sich aber ansonsten ganz vorzüglich in der U-Bahn.

sen im Double-Perfect einfach so weg. Happy Meal? Friss Fäuste, Knilch! Apropos Spiele für Kinder: Fortnite, das ich im Leben nicht auf meinem Rechner installieren würden, fühlt sich auf meiner Switch sehr wohl, auch wenn die Community Gerüchten zufolge ein eher sonderbares Verhältnis zu Plastiktüten hat.

Ich spiele Shooter einfach gerne mit Motion Controls. Mit dem Joy Con herumwedeln, in Resident Evil: Revelations 2 einem Zombie ins Gesicht zielen und dann per Trigger die Schrotflinte abfeuern. Gleich doppelt herrlich im kooperativen Multiplayer mit der Freundin, während ich mich im Pub darüber hinwegtröste, dass ich gerade fünf Pfund Sterling für ein kleines Bier mit Raumtemperatur und extra wenig Kohlensäure ausgegeben habe.

Trotz Controller-Steuerung und vergleichsweise kleinem Bildschirm sehen meine Straßenzüge in Cities: Skylines aus, als wären sie mit der Maus erstellt worden – von einem Zitteraal. Mobiles Gaming eignet sich auch hervorragend für festliche Anlässe! Zum Beispiel Sommer. Sommer findet in England am 23. August von 10:00 Uhr bis 17:23 Uhr statt. Da gehe ich mit meiner Freundin in den Park, wo wir Mario Kart spielen, bis die Polizei einschreitet. Mario Kart oder eine glückliche Beziehung – choose one.

GPD for the win

Es muss aber nicht immer die Switch sein. Einer meiner liebsten Schätze hört auf den Namen GPD Win und ist ein Gaming-Laptop im Format einer Handheld-Konsole. Das Teil hat vergleichs-

weise wenig Power, mit etwas Mühe bekommt man darauf aber die Mass-Effect-Trilogie oder auch World of Warcraft zum Laufen. Derzeit spiele ich damit vor allem pausenlos Thunderscape. Das ist ein grottiges Rollenspiel, in dem man eine Heldengruppe aus Werwölfen, Dinosauriern und Nashörnern erstellt und in pixeligen 3D-Landschaften, die schon 1995 recht hässlich waren, zu einem Soundtrack aus E-Gitarre, Synth-Schlagzeug und schrillen Operngesängen Monster vertrimmt.

Und während mich Retro-Gaming daheim am PC eher kalt lässt, war ich kürzlich auf einem elendig langen Flug in die USA sehr dankbar für einige Stunden Baldur's Gate unterwegs, gefolgt von ein paar schnellen Runden in Need for Speed: Underground und zwei, drei Levels in Sonic Adventure 2.

Da bemerkte ich dann kaum, als die Person vor mir ihre Rückenlehne maximal nach hinten kippte und praktisch auf meinem Schoß schlief, der Typ neben mir die komplette Armlehne und gleich noch meinen halben Sitz eingenommen und ein Fluggast zwei Reihen weiter hinten seine Seele aus dem Leib gekotzt hat.

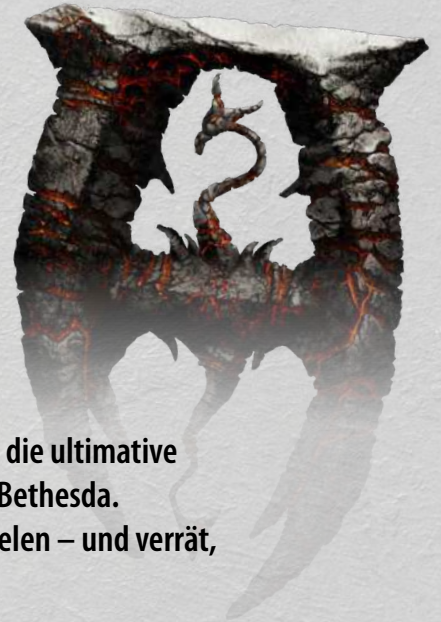
Wenigstens war ich nicht auf die Reiseunterhaltung auf dem winzigsten, unschärfsten, kontrastärmsten, flimmernden und von Dreck, fettigen Fingerabdrücken und toten Pixeln verseuchten Bildschirm in meinem Vordersitz angewiesen. Ich werde nie begreifen, wie Menschen Blockbuster-Kinofilme auf winzigen Bildschirmen und ohne Surround-Sound genießen können. So kommt das doch gar nicht richtig zur Geltung! ★



Ideal für unterwegs: Sonic Adventure 2, das Spiel mit dem schnellsten Igel der Welt.

Skyblivion

UNVERGESSEN

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Skyblivion Team** Entwickler: **Skyblivion Team** Termin: **2019**

Ein Team von 100 leidenschaftlichen Hobby-Programmierern entwickelt gerade die ultimative Version von The Elder Scrolls 4: Oblivion – mit 4K-Texturen und dem Segen von Bethesda. GameStar durfte die Mega-Mod als eine der weltweit ersten Redaktionen anspielen – und verrät, warum Skyblivion mehr als nur ein hübsches Grafik-Upgrade ist. Von Peter Bathge

Ein HD-Remake eines zwölf Jahre alten Spiels wie Skyblivion klingt erst mal nicht sonderlich aufregend. Und doch hat es zumindest einen Fan des Projekts derart um den Schlaf gebracht, dass dieser zu außergewöhnlichen Maßnahmen griff. Weil er die Wartezeit auf die Veröffentlichung der Riesen-Mod Skyblivion (ein Remake von The Elder Scrolls 4: Oblivion in der Engine des Nachfolgers Skyrim)

partout nicht mehr aushielt, begann er damit, einen der führenden Köpfe hinter dem Projekt auf Facebook zu drangsaliieren, sein Postfach mit unflätigen Nachrichten zu überfluten.

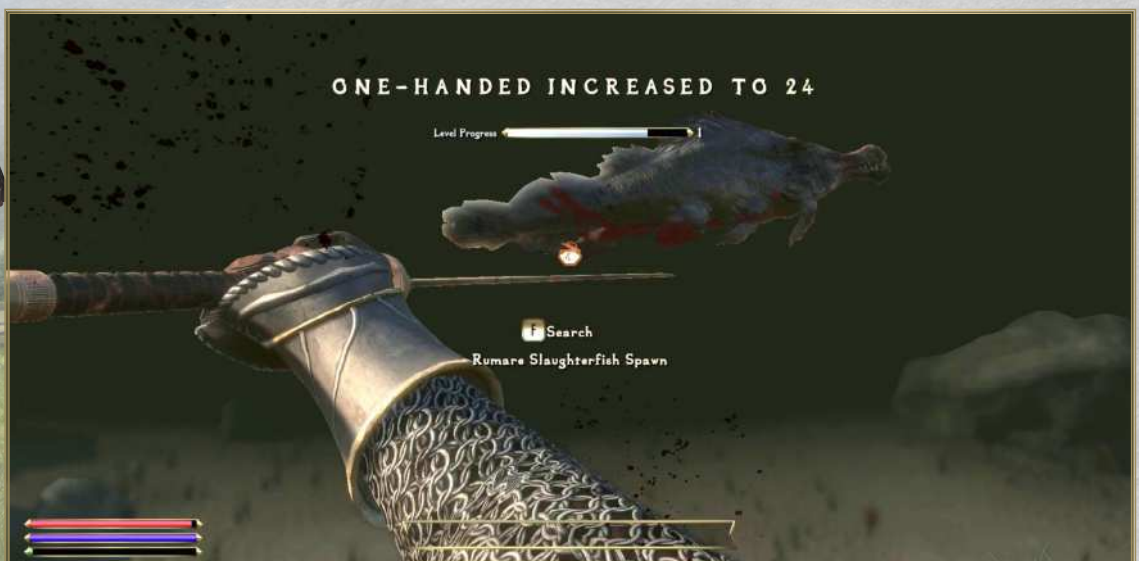
Alles mit dem Ziel, eine spielbare Version zu erpressen, um endlich in die von Grund auf neu mit 4K-Texturen aufgebrezelte HD-

Version von Cyrodiil abzutauchen. Die Zudringlichkeiten gingen so weit, dass der Skyblivion-Projektmanager letzten Endes seinen Namen auf der Plattform ändern musste, um sein Privatleben zu schützen. Heute nennt er sich Kyle Rebel (Nickname: Rebelzize) und sieht sich als Creative Director von Skyblivion. Er ist der kreative Leiter eines Mammutprojekts im Stil eines Fallout: Cascadia, das die Dimensionen vieler anderer Mod-Projekte sprengt. An Skyblivion sitzen über 100 freiwillige Mitarbeiter, um die riesige Open World des Rollenspiels in die Gegenwart zu holen. Wir haben Kyle getroffen, und er hat uns Skyblivion stundenlang spielen und sogar eine Version in der Redaktion gelassen. Ohne dass wir ihn vorher auf Facebook beschimpfen mussten.

Wie ein offizielles The-Elder-Scrolls-Remake Skyblivion ist ein kostenloses, von Fans erstelltes Remake: Die alte Oblivion-Welt wird für die Neuveröffentlichung in vielen Berei-

chen optimiert und an die moderne Technik angepasst. Kyle Rebel erklärt uns, warum das notwendig war: »Das größte Problem an Oblivion ist, dass die Landschaften automatisch generiert wurden. Egal wo man auf der Karte hinschaut, Cyrodiil war sehr unnatürlich geformt. Es hat sehr viele plötzlich aufragende Berge und rechte Winkel.« Für Skyblivion wird das Terrain deshalb neu und schöner gestaltet: Berge gehen sanfter in Strände über, Wälder werden dichter mit teils riesigen Bäumen bepflanzte. Und Städte, die in Oblivion 2006 wegen der Speicherbegrenzung der damaligen Konsolen PlayStation 3 und Xbox 360 recht klein ausfielen, werden im Remake vergrößert. Dabei orientiert sich das Team laut Kyle stets stark an der verfügbaren Elder-Scrolls-Literatur, dem sogenannten Lore.

So sollte die Goldküste im Westen Cyrodiils eigentlich flach sein – aber bei Oblivion hat der Algorithmus immer mal wieder Berge eingebaut. »Erdhügel mit ein paar Felsen«,



Für Skyblivion mussten die Modder in Skyrim gestrichene Features wiederherstellen, etwa den Kampf unter der Wasseroberfläche. In Skyrim würde man die Fische vom Ufer aus mit dem Bogen erledigen.

nennt Kyle die Oblivion-Berge im Rückblick verächtlich. Dank der Skyrim-Engine sehen sie jetzt »unendlich viel besser« aus. Doch damit nicht genug: »Wir wollen die Städte so nachbauen, wie sie ursprünglich hätten aussehen sollen«, erklärt Kyle. Die Küstenstadt Anvil etwa ist in Skyblivion drei Mal so groß wie im Original, mit einer inneren Bucht und viel mehr Details innerhalb der Stadtmauern. Dafür versetzen die Entwickler Häuser, ziehen neue Stadtgrenzen – oder modeln schon mal einen ganzen Landstrich um.

Vom Experiment zur Mod

Skyblivion geht auf ein Experiment zurück. 2012 wagte ein Modder mit dem Nicknamen Zilav (Kyle nennt ihn ehrfurchtsvoll »den irren Russen«) einen Versuch: Es müsste doch möglich sein, ein Programm zu entwickeln, das alle der sogenannten Skripts aus The Elder Scrolls 4: Oblivion in den gerade veröffentlichten Nachfolger Skyrim übernimmt. Skripts regelten in der Creation Engine von Bethesda Game Studios bis zum Release von Skyrim so ziemlich alles: Sie sagten Monstern und NPCs, wo sie langlaufen können, wen sie wann angreifen sollen, wann ein Quest-Ziel als erfüllt gilt, und zu welchem Zeitpunkt ein Gesprächspartner dem Spieler welche Dialogoption anbieten soll. Inzwischen ist Bethesda allerdings weitgehend auf sogenannte Events umgestiegen, die mehr Flexibilität ermöglichen.

Doch für Oblivion waren Skripts noch unerlässlich. Und tatsächlich schaffte Zilav im März 2013 das scheinbar Unmögliche: Sein in mühsamer Kleinarbeit entwickeltes Tool



Neue, in 4K-Auflösung vorliegende Ausrüstungsgegenstände wie das Mithril-Rüstungsset geben eine Vorstellung davon, wie knackscharf Skyblivion am Ende einmal aussehen wird.

konvertierte die Skripts in die Skyrim-Engine. Das war keine Kleinigkeit: Oblivion nutzt rund 2.500 separate Skripts und 15.000 Skript-Fragmente, um KI-Verhalten, Weltzustand und Story-Fortschritt zu organisieren.

Der Release der noch sehr unfertigen und instabilen Version 0.1 des Tools weckt Interesse bei anderen Moddern, obwohl weder Texturen noch Bäume in die konvertierte Welt übernommen wurden. Der polnische Software-Ingenieur Alex (seinen vollständigen Namen will er nicht gedruckt sehen) meldet sich bei Zilav und fragt, wie er helfen kann. Im Interview mit GameStar beschreibt Alex die folgenden Jahre: Er arbeitet an der Stabilität der Version und der Perfektionierung des Konvertierungstools, was er »sehr

harte Arbeit« nennt. Aber: Die Skripts und Quests von Hand nachzubauen, wäre noch viel aufwendiger. »Wir könnten niemals ein so großes Team aufbauen, um es auf manuelle Weise zu machen«, erklärt Alex. Und Kyle fügt hinzu: »Ich bevorzuge es, wenn die Leute das eigentliche Spiel polieren anstatt stumpf Skripts zu konvertieren.« Vernünftig, wie sich zeigt, denn das Tool hat eine Erfolgsrate von 95 Prozent. Schon jetzt sind ganze Quest-Reihen in Skyblivion problemlos spielbar, etwa die der Kriegergilde.

Keine Sterne in Ath...äh, Skyrim

»Ich bin ziemlich stolz auf das Geleistete«, vertraut uns Alex an. Auch wenn er insgesamt vier Jahre am Code arbeitet, um die



Für diesen entlegenen Schrein hat einer der Modder die Umgebung in ein gänzlich neues Tal geformt und eine Hängebrücke hinzugefügt. Skyblivion bietet viele solch überarbeiteter Locations, die Landschaft soll dadurch viel natürlicher wirken als im ursprünglichen Oblivion.

Alt vs. neu: Außerhalb der Kaiserstadt



Nach dem Tutorial tretet ihr in beiden Spielen aus der Kanalisation und dem Gefängnis unterhalb der Kaiserstadt nach draußen. Dort erwartet euch dieser Steg – sowohl 2006 im Original-Oblivion (links) wie in Skyblivion (rechts).

Skript-Übersetzung zu optimieren, bleibt es für ihn stets nur ein Hobby, das ihm Spaß macht. Alex: »Ich habe nie auch nur einen Cent damit verdient.« Als Alex und Zilav Ende 2014 eine neue, deutlich stabilere Version 0.2 veröffentlichen, stößt Kyle Rebel zum Team dazu. Er hat eine Vision: Aus der Code-Fingerübung, dem wissenschaftlichen Experiment, soll eine vollständig spielbare Mod werden. In Absprache mit den Schöpfern des Konvertierungstools macht sich Kyle 2015 auf die Suche nach begabten Künstlern aus der Modding-Szene, die mit ihm zusammen an Skyblivion arbeiten. Es ist die wahre Geburtsstunde der Entwicklung. Kyle: »Das war der Zeitpunkt, als es aufhörte, ein Fantasieprojekt zu sein, und zu etwas wurde, das eines Tages als fertiges Produkt veröffentlicht werden könnte.«

Zilav und Alex (er firmiert auch unter dem Nicknamen Monocleus) sind noch heute in den Skyblivion-Credits als Project Leads aufgeführt, obwohl inzwischen nur noch Zilav am Projekt arbeitet; Alex hat unter anderem durch seine Erfahrung im Coden für Skyblivion eine lukrative Position bei Microsoft in Großbritannien gefunden.

Ihr Konvertierungstool haben sie der Modding-Community zur Verfügung gestellt, andere Hobby-Programmierer haben davon profitiert. Die Arbeit ist aber noch längst nicht abgeschlossen. Derzeit läuft Skyblivion auf Version 0.3, die nächste Instanz 0.4 befindet sich in Arbeit. Und obwohl »Skyrim eine wahnsinnig große Verbesserung im Vergleich zu Oblivion und Fallout 3 darstellt«, weil nicht mehr in jedem Frame ein Skript läuft und dadurch Ressourcen gespart wer-

den, gibt Alex zu bedenken, dass man immer noch an einer Lösung für die Umsetzung von Attributen und Sternbildern arbeitet, die beide in Skyrim fehlen.

Es sind nicht die einzigen Oblivion-Features, für deren Umsetzungen das Skyblivion-Team bei ihrem Remake-Unterfangen kreative Lösungen finden musste. Doch Kyle Rebel und das Team zögern auch nicht, neue Wege zu gehen oder Gameplay-Altlasten des Originals über Bord zu werfen, um eine moderne Version des Klassikers abzuliefern.

Alte Features neu gedacht

Wer erinnert sich etwa noch an das Dialog-Minispiel in Oblivion? Im Gespräch mit einem beliebigen NPC konnte man versuchen, deren »Disposition« zu beeinflussen, also ihre Haltung zum Spielercharakter. Das ge-



Die Quests aus Oblivion werden automatisch ins neue Mod-Projekt übernommen, etwa diese Geisterjagd auf einem verfluchten Schiff.

schah durch Aktionen wie Schmeicheln, Witzeln, Prahlen oder Bestechen, die je nach Gemütslage des Gegenübers positive oder negative Auswirkungen auf euren Ruf hatten, dargestellt durch eine Zahl von 1 bis 100. Skyblivion wird diese Art der sozialen Interaktion in die Skyrim-Engine übertragen, laut den Entwicklern existiert bereits ein funktionaler Prototyp. Dasselbe gilt für das Herstellen von Zaubern (»Spellcrafting«), bei dem ihr selbst aus einer Reihe von Effekten wählt und euch so euren Lieblingsspruch bastelt. In Skyrim unmöglich, für Skyblivion aber unverzichtbar. Genau wie eines der seltsameren Features von The Elder Scrolls 4: der Unterwasserkampf.

Gleich eine der allerersten Quests nach dem Verlassen der Kaiserstadt zu Beginn von Oblivion verlangt von euch, ein paar aggressive Fische im nahen See abzumurksen. Aus der Ferne mit dem Bogen wie in Skyrim wäre das furchtbar nervig; in Oblivion und jetzt Skyblivion könnt ihr Schwert und Schild auch unter Wasser ziehen und die Fische direkt im Nahkampf aus den nicht vorhandenen Latschen hauen. Schräg, aber Kyle Rebel ist sichtlich stolz, dass seinem Team die Umsetzung geglückt ist. Ähnliches soll ihm bald auch beim sogenannten »Quickcasting« gelingen, also dem schnellen Sprechen von Zaubern, während der Held in beiden Händen einen Gegenstand ausgerüstet hat.

Doch nicht jede Oblivion-Besonderheit wird für das HD-Remake übernommen. Aus Balance-Gründen etwa fliegen einige Skills aus dem Spiel, vor allem Athletik. Wer in Oblivion fleißig rannte und sprang, dessen Charakter war schon bald dazu in der Lage, sehr



Skyblivion nutzt die Skyrim-Modifikation SkyUI als Basis für das Interface. Noch ist die finale Benutzeroberfläche allerdings nicht ins Spiel integriert.

weit zu springen und Stürze aus größter Höhe zu überstehen. Damit das in Skyblivion nicht für schräge Situationen sorgt, entfernt man die Fähigkeit kurzerhand.

Balance ist besser

Auch einer der größten Kritikpunkte an Oblivion wird im HD-Remake abgeschwächt. Die mitlevelnden Gegner sorgten in dem Rollenspiel theoretisch dafür, dass jeder Kampf eine Herausforderung darstellte, unabhängig von der Stufe des Helden. In der Realität führte dieses System jedoch zu abstrusen Situationen wie Gefechten gegen Level-30-Ratten oder gewöhnliche Banditen, die mit exotischer Ebenholzrüstung herumliefen. Dem soll Skyblivion mit Anpassungen der Spielbalance den Garaus machen.

Zudem befinden sich derzeit umfangreiche Änderungen an der Benutzeroberfläche in Arbeit, entsprechende Konzepte konnten wir bereits sehen. Aktuell beschränken sich die Unterschiede zum Skyrim-HUD noch auf einige Symbole, als Basis für Inventar & Co. setzt das Team auf die Mod SkyUI. In Zukunft will man dem Ganzen jedoch ein wenig mehr Farbe und einen stimmigeren Look verpassen. Dazu gehört auch die Integration neuer/alter Ladebildschirme im Oblivion-Stil. Witziges Detail: Zuerst sollte sich das Skyblivion-Interface viel stärker am Original orientieren, doch mit dem Einbau einer Pergament-Textur anstelle der transparenten Skyrim-Menüs kam die Engine nicht zurecht. Die Folge waren Framerate-Einbrüche auf 20 FPS – allein aufgrund des überarbeiteten In-



Die Oblivion-Monster wurden für Skyblivion neu modelliert und in die Skyrim-Engine versetzt.



Ab dem Rohbau 0.2 übernahm Kyle Rebel die kreative Leitung über das Projekt, die Entwicklung von Skyblivion in seiner jetzigen Form begann 2015.

ventars! Bei aller Liebe zum großen Vorbild: Diesen Preis war das Skyblivion-Team dann doch nicht gewillt zu zahlen.

100 kleine Kinder und ein Papa

Um das gewaltige Potenzial von Skyblivion zu verstehen, muss man einen genaueren Blick auf die Arbeitsweise der Modder werfen. Das Team nutzt ähnliche Strukturen wie ein AAA-Studio. Es gibt Abteilungen für Konzeptzeichnungen, 3D-Modeling, Kreaturen-Design, Landschaftsgestaltung. Den Teams stehen Ressortleiter vor, die Aufgaben verteilen, Deadlines setzen, eingereichte Arbeiten überprüfen und weiterleiten. Und ganz oben sitzt Kyle als Hybrid aus Produzent, Studiochef und Personaler.

Seine Position bezeichnet er als die eines Creative Directors und er hilft den Grafikern dabei, einen einheitlichen Look für Cyrodiil

zu finden. Aber oftmals besteht sein Arbeitsalltag aus organisatorischen Aufgaben. Er kommuniziert per Mail und Discord mit seinen Teamkameraden. Oft muss er dabei den anderen freiwilligen Helfern hinterherrennen, etwa wenn ein Grafiker Ewigkeiten braucht, um neue Assets zu schicken. Manchmal fühlt er sich ein wenig veralbert, etwa als ein Teammitglied in monatelanger Arbeit alle Statuen aus Oblivion neugestaltet, als HD-Upgrades mit modernisierten Texturen. »Es gibt Bilder davon, ich weiß, dass sie existieren«, erzählt uns Kyle mit einer Spur Verzweiflung in der Stimme. Doch: Kurz bevor der Künstler die fertigen Assets einschicken soll, bricht jeder Kontakt zu ihm ab. Kyle versucht bis heute herauszufinden, was passiert ist – bislang ohne Erfolg. Unfälle, neue Jobs, veränderte Lebensumstände wie ein Umzug – all das kann die Ar-

beit an Skyblivion negativ beeinflussen. Dementsprechend viel Verständnis bringt Kyle für seine Partner auf: »Ich versuche, nicht zu streng mit Deadlines zu sein.« Letztendlich ist die Mod dann eben doch nur ein Hobby, wenn auch eines, das Entwickler wie Kyle stark einspannt. »Für mich ist es fast schon ein Vollzeitjob«, erzählt uns der Creative Director im Gespräch.

Studierender Studiochef

»Unter der Woche gehe ich zur Universität, und wenn ich nach Hause komme, mache ich den PC an und arbeite am Projekt, genauso am Wochenende. Es kommt inzwischen nur selten vor, dass ich einen Tag mal nicht an Skyblivion werkle.« Einen richtigen Job hat Kyle schon seit über einem Jahr nicht mehr gehabt, zu viel Zeit frisst die Arbeit am Projekt. Über Wasser hält er sich mit Gele-

Alt vs. neu: Die Küstenstadt Anvil



Die Küstenstadt Anvil wird für das Fan-Remake stark vergrößert (work in progress). 2006 litt die Darstellung noch unter den Limits der Konsolen-Hardware, heutzutage (rechts) sind viel mehr Details sowie hübsche Reflexionen auf dem Wasser möglich.



Creative Director Kyle Rebell schreibt auch einige Texte für das Projekt, hauptsächlich ist er jedoch für die Koordination der 100 Teammitglieder verantwortlich.

genheitsjobs, vor allem lebt er von seinem Ersparnis. Um andere Spiele zu spielen, hat er keine Zeit; wenn er acht Stunden pro Tag am PC sitzt, atmet und lebt er nur Skyblivion. »Ich habe eine Menge Liebe und Zeit in dieses Projekt gesteckt.« Das klingt schon fast wie eine Untertreibung.

»Ich bin 23 Jahre alt, aber manchmal fühlt es sich so an, als wäre ich 40 und der Vater von 100 Kindern«, kommentiert Kyle seine Rolle. Als Streitschlichter zwischen seinen »Kindern« muss er dabei jedoch vergleichsweise selten auftreten, obwohl unter dem Skyblivion-Banner Menschen aus allen Ecken der Welt arbeiten, Deutsche, Russen, Amerikaner und viele andere. Die Sprachbarriere sei manchmal problematisch, außerdem fehle der direkte Kontakt von Angesicht zu Angesicht. Aber auch wenn die Entwickler etliche Nationalitäten, Religionen und politische Ansichten besitzen, sie alle eint die Liebe zum Projekt. »Dafür lassen sie ihre Vorurteile zu Hause«, sagt Kyle stolz. Wer jetzt noch dabei sei, der ist mit Herz bei der Sache, glaubt Kyle. Und er benötigt für sein Hobby keine Bezahlung: Kyle hat sich zusammen mit dem Team dagegen entschie-

den, mit Skyblivion Geld zu verdienen, ob nun durch einen Spendenaufruf, ein Bezahlmodell oder eine Patreon-Kampagne. »Ich glaube, dass es besser ist, nur aus Liebe zum Spiel und zur Elder-Scrolls-Serie zu arbeiten. Es sollte um Leidenschaft gehen, Geld darf kein Motivator sein. Das würde auf lange Sicht mehr Schaden anrichten, als es wert ist. Die Organisation wäre ein Albtraum. Es würde Leute geben, die sich ärgern, dass sie ungerecht bezahlt werden.«

Nur einmal warb das Skyblivion-Team um Unterstützung bei den Fans: Als Kyle die Kosten für die Webseite skyblivion.com nicht mehr allein bezahlen konnte, bat er während eines Live-Streams um Spenden, um ein Jahr die Server am Laufen zu halten. Innerhalb weniger Minuten war das Ziel erreicht – und bis Kyle den Spenden-Button deaktiviert hatte, war bereits so viel Geld zusammengekommen, um die Homepage über mehrere Jahre hinweg zu betreiben.

Neues in Cyrodiil

Dafür, dass niemand im Skyblivion-Team für seine Arbeit bezahlt wird, ist die Menge an neuen Inhalten umso eindrucksvoller. Denn

Skyblivion ist nicht einfach nur ein Oblivion-Remaster mit hübscherer Grafik. In Zusammenarbeit mit dem Entwickler der Mod Oblivion Uncut greifen die Macher unbenutzte Konzeptzeichnungen und Auftragsreihen von Bethesda Game Studios auf, die nie ihren Weg ins fertige Spiel geschafft haben. Aber auch gänzlich neue Quests und Locations gibt es (Stichwort: versteckte Dwemer-Ruine). Außerdem ist es Kyle sehr wichtig, Details neu zu arrangieren und das Erforschen der Spielwelt noch belohnender zu machen. Selbst wer Oblivion in- und auswendig kennt, soll in Skyblivion auf manche Überraschung stoßen: Hier wartet eine Truhe mit Loot, dort ein in der Landschaft herumliegendes Skelett. »So etwas fehlte in Oblivion«, bedauert Kyle im Rückblick. »Morrowind hatte das dagegen, da gab es Sachen wie in einem hohlen Baumstumpf versteckte Gegenstände. Wir wollen die Spieler dadurch stärker zum Erkunden ermutigen.« Unter anderem fügen die Macher dem Spiel weitere Rüstungssets hinzu. »Das dauert wirklich lange, bis so eine Rüstung fertig ist«, gibt Kyle zu. Aber es sei wichtig, die Item-Vielfalt im Vergleich zu Oblivion zu vergrößern. »Die Qualität der Rüstungssets im Original war sehr unausgewogen.«

Auch auf Deutsch!

In Zusammenarbeit mit professionellen Synchronsprechern und einigen Youtubern aus der Elder-Scrolls-Szene werden neue Dialoge mit extra für Skyblivion erstellten NPCs und deren Nebenmissionen aufgenommen. Einer kompletten Neuvertonung erteilt Creative Director Kyle Rebel jedoch eine Absage: »Wir planen nicht, alle Stimmen neu aufzunehmen.« Stattdessen verwendet die Mod die Sprachaufnahmen des Original-Oblivions; damit dabei keine Copyright-Auflagen verletzt



Weil die Creation Engine keine physikbasierten Reflexionen darstellen kann, müssen die Entwickler bei Skyblivion tricksen, um Spiegelungen darzustellen.



werden, benötigen Spieler sowohl eine installierte Version von Skyrim als auch eine des Vorgängers Oblivion. Angenehmer Nebeneffekt: Wer das grundsätzlich in Englisch entwickelte Skyblivion gerne auf Deutsch spielen will, kann so auch einfach die deutschen Sprachdateien übernehmen.

Bethesda selbst hat unter diesen Auflagen übrigens kein Problem mit Skyblivion: Der für die Community-Kommunikation mitverantwortliche Assistant Director Matt Grandstaff stattete dem Team sogar einen Besuch ab und zeigte sich begeistert von der Arbeit der Modder. Skyblivion hat damit offiziell Bethedas Segen, eine plötzliche Einstellung des Projekts aufgrund von legalen Quereleien kann nicht passieren.

Figuren, Details, Abwechslung

Im Rückblick war Oblivion in mancherlei Hinsicht seiner Zeit voraus, andererseits jedoch stark limitiert durch die Erfordernisse einer gleichzeitigen Veröffentlichung auf PC und Konsolen. Skyblivion hat letzteres Problem nicht: Die Mod wird exklusiv für den PC entwickelt. »Sie wird nie für Konsolen erscheinen«, so Kyle Rebel im Interview. So kann das Team gezielt die seit dem Oblivion-Release von 2006 um ein Vielfaches gestiegene Hardware-Power im Großteil der Spiele-PCs nutzen. Die Unterschiede sind gewaltig, als Beispiel nennt

Kyle die Schlacht am Ende



Die eigentlichen Oblivion-Portale will das Skyblivion-Team ebenfalls noch überarbeiten: Die Partikeleffekte sind neu, aber der Obsidian-Rahmen ist noch das alte Modell.

der Story-Kampagne. »Das soll dieser große Kampf um das Schicksal von Cyrodiil sein, aber in Oblivion laufen da vielleicht fünf, sechs Soldaten und vier Monster herum.« Skyblivion kann diesen epischen Moment in der Hintergrundgeschichte endlich mit einer entsprechenden Präsentation würdigen: »Wir werden in dieser Szene gut 50 bis 60 NPCs und Kreaturen haben, die kämpfen.«

Überhaupt soll Skyblivion mehr Figuren gleichzeitig darstellen, mehr Details, mehr »clutter«, wie der Creative Director es nennt. Die Orte sollen belebter aussehen, schmutziger, realistischer. Nicht so karg und leer wie etwa die Kaiserstadt im Original-Oblivion. Das Hafenviertel der zentralen und größten Stadt von Cyrodiil etwa hat man für Skyblivion vergrößert und mit mehr Leben gefüllt, denn das soll laut Lore ein betriebsamer Ort des Handels sein. In Oblivion herrschte hier gähnende Leere. Das Remake will sich gezielt solcher Bereiche annehmen.

Auch die optische Abwechslung profitiert von der stärkeren Technik. Kaum ein Oblivion-Spieler wird sich nicht mit Grauen an die

namensgebenden Oblivion-Portale erinnern, von denen man im Lauf der Hauptgeschichte etliche betreten und schließen musste, um die dämonischen Horden davon abzuhalten, in Cyrodiil einzufallen. »Von den Welten hinter den Portalen gab es glaube ich sechs unterschiedliche Varianten«, erinnert sich Kyle. »Der Spieler kann aber insgesamt 40 bis 60 Portale schließen. Es wiederholt sich also alles, du kennst die Levels schnell in- und auswendig.« Hier legt Skyblivion kräftig nach, in der kostenlosen Mod gibt es deutlich mehr höllische Level-Varianten, das Team plant mit 24 bis 28 unterschiedlichen Arealen. Und viele davon sind komplexer als in der Vorlage, mit alternativen Wegen, schicken Lavaflüssen und schmalen Brücken.

Endlich lesen!

Die reine optische Pracht wirkt bereits in der von uns angespielten Fassung 0.3 ganz bezaubernd. Es ist ebenso ungewohnt wie erfrischend, die farbenprächtige Oblivion-Optik in der Skyrim-Engine zu sehen. »Weil Skyrim so grau und braun aussieht, denken



Wunderschön: Die Lichteffekte des Mod-Remakes, besonders bei Nacht, sind denen aus dem 2006 erschienenen vierten Teil der The-Elder-Scrolls-Reihe meilenweit voraus.

Alt vs. neu: Der Brunnen von Chorrol



Der Blick auf den Brunnen von Chorrol vom Südtor: links im originalen Oblivion, rechts in Skyblivion.

die Leute, die Engine könnte keine Farben darstellen«, scherzt Kyle. Mit der Creation Engine und den Mod-Tools für Skyrim verbindet ihn eine Hassliebe. »Die Creation Engine ist totaler Mist, sie arbeitet teilweise alttümlich – aber du kannst mit ihr trotzdem tolle Sachen machen. Man fragt sich, warum Bethesda selbst nicht mehr aus ihr rausgeholt hat. Ich vermute mal, es hat mit den Limitierungen der Konsolen-Hardware zu tun.«

Der unter dem Namen Creation Kit firmierende Editor sei »extrem einfach zu bedienen«, so könne man praktisch ohne jede vorherige Erfahrung damit beginnen, neue Landschaften zu erstellen. »Aber es ist zum Beispiel sehr schwer, Rüstungen wie echtes Metall aussehen zu lassen. Die Engine unterstützt keine physikbasierten Spiegelungen. Glücklicherweise haben wir jemanden im Team, der eine Art Pseudo-Reflexion ge-

baut hat.« Dadurch spiegeln Rüstungen inzwischen sehr schick die Sonne, was zusammen mit den 4K-Texturen (man kann beim Kettenhemd sogar die einzelnen Kettenglieder nachzählen!) unheimlich schick wirkt. Unter anderem lassen sich so jetzt Schilder an Geschäften selbst aus der Entfernung lesen, die vorher nur ein unscharfer Buchstabenbrei waren. Wichtig: Noch sind längst nicht alle Texturen auf dem neuen Auflösungsstandard, daher gibt's auf Screenshots und in Videos immer wieder das ein oder andere undetaillierte Objekt zu sehen.

Superschick dank 4K

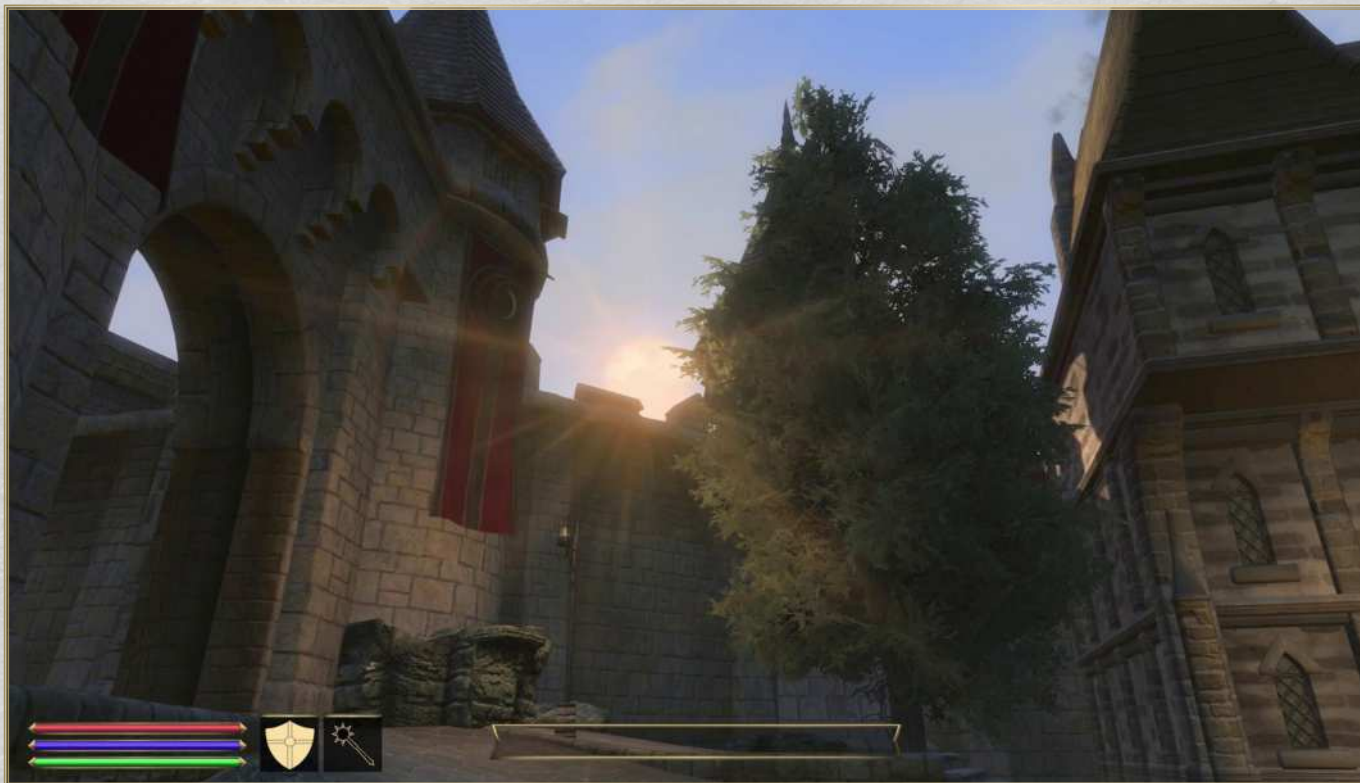
Derzeit arbeitet das Team mit den unkomprimierten, für Skyblivion erstellen 4K-Texturen. Zum Release soll es jedoch auch Downloads in 2K- oder 1K-Auflösungen geben, um Besitzern schwächerer PCs entgegenzukom-

men. Auch wenn Skyblivion noch nicht annähernd optimiert ist, ist die Performance für diesen frühen Entwicklungsstand schon ordentlich. Und das, obwohl die Modder noch mit dem ursprünglichen Skyrim-Editor arbeiten und nicht mit der neuen 64-Bit-Variante aus der Special Edition. »Aus irgendeinem Grund läuft das Creation Kit in der Special Edition viel unzuverlässiger als im Ur-Skyrim«, kommentiert Kyle ratlos.

Was auch immer der Grund dafür sein mag, eines ist sicher: Skyblivion holt das Letzte aus der Creation Engine raus. »Die Weltkarte sieht verdammt noch mal genial aus«, schwärmt Kyle. »Und unsere Bäume sind die schönsten, die es je in einem The Elder-Scrolls-Spiel oder einer Mod dazu gegeben hat. Die Beleuchtung ist extrem realistisch, besser sogar als in Fallout 4.« Da hat der gute Mann Recht: Bei einem Spazier-



Ein vertrauter Anblick: Die lange Brücke verbindet Kaiserstadt aus Oblivion mit der weiten Welt, die für Skyblivion massiv überarbeitet wird.



Skyblivion ist ein Hobby, das für viele zu einer Art Ersatzberuf geworden ist. Nur Geld verdient damit keiner der Modder.

gang durch den großen Wald im Westen der Kaiserstadt kamen wir aus dem Staunen gar nicht mehr raus. Das Licht filtert dort sanft durch die Äste und innerhalb weniger Minuten hätten wir uns ohne Kompass verirrt. Das sei so beabsichtigt, erklärt uns Kyle auf Nachfrage – und kann sich eine weitere Spitze auf Oblivion nicht verkneifen: »Oblivion hatte noch ganz flache Bäume, die sich mit dir bewegten, sodass du aus jeder Perspektive dasselbe sahst.« Davon sind die Skyblivion-Bäume (von denen einige auf Assets basieren, welche die deutschen Enderal-Entwickler zur Verfügung gestellt haben) weit entfernt. Ja, Skyblivion ist für eine Skyrim-Mod wahrlich wunderschön. Aber fertig? Nein, fertig ist Skyblivion noch lange nicht.

Der lange Weg zum Release

Wann erscheint Skyblivion denn nun? »Das ist wahrscheinlich die Frage, die wir am häufigsten gestellt bekommen«, kommentiert Kyle mit einem Hauch Erschöpfung in der Stimme. »Wie bei jedem Projekt dieser Größe ist es sehr schwer abzuschätzen, wann wir fertig sein werden. Es könnte jederzeit sein, dass ich krank werde oder eines der Kern-Teammitglieder einen neuen Job antritt und für eine Weile nicht in der Lage ist, am Projekt mitzuarbeiten. Es gibt viele Faktoren, die es nahezu unmöglich machen, ein Releasedatum vorherzusagen.« Das klingt für unsere Ohren nicht so, als würde der Skyblivion-Release wie derzeit geplant noch 2019 erfolgen – außer vielleicht zum Ende des Jahres hin. Aber Kyle macht uns dann doch noch ein kleines bisschen Hoffnung: »In den letzten zwei Jahren haben wir deutlich mehr Fortschritte gemacht als zuvor und

sind in einer viel höheren Geschwindigkeit vorangekommen. Es sieht alles sehr gut aus und entwickelt sich prima.«

Klar: Wenn die Entwickler derzeit noch am generellen Landschaftsdesign von Cyrodiil arbeiten, braucht man nicht mit einer baldigen Fertigstellung rechnen. Doch durch die einzigartige Skript-Konvertierung lassen sich bereits viele Quests von Skyblivion spielen. Wir sind bei unserem zweitägigen Ausflug in das Remake durch die komplette Welt gestiefelt und hoch zu Ross geritten, haben gekämpft, Dialoge geführt und sogar dem Reich von Sheogorath aus dem Add-on Shivering Isles einen Besuch abgestattet.

Totale Transparenz

Derzeit hat das Spiel allerdings noch mit jeder Menge Bugs zu kämpfen, unter anderem

kommt es zuweilen zu überlappenden Texturen, in der Luft schwebenden Felsen, oder Figuren haben Arme, die wie Stückwerk aussehen. All diese Probleme sollen natürlich in Zukunft noch angegangen werden. Laut Creative Director Kyle werde man zum Beispiel noch »alle NPCs von Hand überarbeiten«. Die Gesichtsausdrücke der Dunkelelfen, Nord und Orks haben den Sprung zur Skyrim-Engine aber heil überstanden, Emotionen lassen sich bereits sehr gut ablesen.

»Wir zeigen das Spiel so, wie es gerade ist«, verteidigt Kyle die Entscheidung, die Pre-Alpha-Version vorzuführen. Hübsche Trailer werden dann und wann zwar auch veröffentlicht, doch für Kyle ist es wichtig, unverändertes Gameplay zu zeigen. »Das alles geheim zu halten, weil hier und da ein Bug auftaucht, kann sich am Ende böse rä-



Neue und verschönerte Rüstungssets wie die Ebenholzrüstung sehen toll aus und reflektieren das Licht – keine Selbstverständlichkeit für die Creation Engine von Bethesda Game Studios.



Sieht zwölf Jahre nach dem Oblivion-Release ganz anders (und realistischer) aus: das Hafenviertel der Kaiserstadt.



Weniger lineare Levels mit mehr Abwechslung versprechen die Skyblivion-Entwickler für die Welten hinter den Oblivion-Portalen.

chen. Es ist besser, wenn man von Anfang an ehrlich und transparent ist.«

Mitunter tauchen dabei auch eher lustige Bugs auf, die dem noch nicht ganz perfekten Konvertierungsprozess der alten Skripts geschuldet sind. Kyle erzählt lachend: »Zum Beispiel fallen alle Bettler in der Welt ein paar Minuten nach Spielstart tot um. Aus irgendeinem Grund liegt ein Effekt auf einem ihrer Kleidungsstücke, der ihnen kontinuierlich Lebensenergie entzieht. Ich weiß ehrlich gesagt nicht, wo genau das Problem liegt. Es gibt noch all diese kleinen Bugs, die dich daran hindern, einige der Aufgaben abzuschließen. Aber andere Quests funktionieren einwandfrei.« Programmierer Alex berichtet im Interview von einem regelrecht gruseligen Erlebnis: »In einer Version hörte man immer mysteriöse Stimmen aus der Dunkelheit, obwohl niemand sonst da war. Da kam dann plötzlich ein ›Bitte setzt euch‹ aus dem Nichts. Das war ziemlich seltsam.«

Feinarbeit beim Schilderdrehen

Und dann war da noch die Sache mit den sich drehenden Schildern: »Bei der Übernahme der Schilder vor Wirtshäusern aus Oblivion gab es einen lustigen Bug. Die haben alle ein Gewicht, aber in Skyrim waren sie durch einen Fehler sehr viel leichter als

in Oblivion. Das führte dazu, dass sie sich bei der kleinsten Berührung wie wild drehen.« Kyle kommentiert lakonisch: »Wir haben da definitiv noch viel Arbeit in Sachen Feintuning vor uns. Soviel ist klar.«

Der nächste große Meilenstein für die Zukunft von Skyblivion ist das Verbinden der unterschiedlichen Landschaften. Denn seit zwei Jahren arbeiten einzelne Modder an ihrem Teil der in Sektoren aufgeteilten Spielwelt – ohne dass diese Sektoren mit den Arealen anderer Landschaftsdesigner verbunden sind. Ohne diesen »merge« kommt es zu sichtbaren Brüchen in der Landschaft, wo sich zwei Gebiete überlappen. Bei dem einen Modder steht dort beispielsweise eine Sandbank, beim anderen ist da noch Wasser. In Zukunft wollen Kyle und sein Team alle zwei Monate die Sektoren zu einer großen Karte verbinden.

Kyle würde nächstes Jahr gerne wieder in der GameStar-Redaktion vorbeischauchen, im Gepäck eine weiter fortgeschrittene Version von Skyblivion – mit weniger Bugs und einem fixen Releasetermin. Keine Frage, darüber würden wir uns ebenfalls sehr freuen – zusammen mit unzähligen Elder-Scrolls-Fans, die dieses aufwändige Mod-Projekt herbeisehnen wie kaum ein Vollpreisspiel. Und, zählt ihr euch jetzt auch dazu? ★



Peter Bathge
@GameStar_de

Als es darum ging, die Titelstory zu Skyblivion zu übernehmen, war ich im ersten Moment wenig begeistert. »Eine Mod, die einfach nur Oblivion in die Skyrim-Engine überträgt? Klingt ja nicht gerade spannend.« Was für eine kolossale Fehleinschätzung! Denn in Wahrheit ist Skyblivion so viel mehr als »nur« ein HD-Remake. Es ist beeindruckend, wie viel Arbeit und Herzblut die Teammitglieder – allesamt beinhardt Fans von Oblivion und The Elder Scrolls – in die Überarbeitung ihres Lieblingsspiels stecken, wie professionell die Strukturen sind, und wie wunderschön das Ergebnis aussieht.

Besonders gespannt bin ich auf die weitergehenden Überarbeitungen der Locations: Größere Schreine, hübschere Wälder, dichtere Städte und eine natürlicher geformte Landschaft lassen das altbekannte Cyrodiil bereits jetzt neu und aufregend wirken, an jeder Ecke kann ich in der Mod neben den gewohnten Anblicken auch immer etwas Neues entdecken. Mein bisheriges Highlight in Sachen optischer Abwechslung sind aber ganz klar die feurigen Welten jenseits der Oblivion-Portale. Ich weiß nicht, ob ich jemals in einem anderen Spiel schon so schicke Lava-Levels gesehen habe!

Dass die Entwickler nicht jede Oblivion-Eigenheit blind übernehmen, finde ich gerade gut. Die mitlevelnden Gegner möchte wohl keiner mehr zurück; gut also, dass die in der Balancing-Phase entschärft werden sollen. Skyblivion wirkt dadurch wie eine intelligente Weiterentwicklung des Originals, die es sowohl technisch wie spielerisch in die Videospiel-Gegenwart befördert – auch wenn die zu erleben wohl eine Sache für die Zukunft ist. Auf die fertige Version müssen wir leider noch ein Weilchen warten. Aber nach dem Anspielen und den ausführlichen Gesprächen mit den Entwicklern bin ich mir sehr sicher: Das wird was! Es ist nur eine Frage der Zeit.



Durch die überarbeiteten Höllen-Levels ziehen sich wunderschöne Lavaflüsse. Die Grafiken dafür stammen aus einer anderen großen Modifikation: Skywind, dem Morrowind-Remake.

NEUE SPIELE AUF ALTEN FUNDAMENTEN

Skyblivion ist nicht das einzige ambitionierte Mod-Projekt. Auf den folgenden Seiten stellen wir einige der spannendsten Modifikationen vor, die Spiele vollkommen umkrempeln. Von Sascha Penzhorn

Die meisten Mods verändern einzelne Elemente in Spielen. Balancing-Feintuning, neue Gegner, Waffen oder Rüstungen oder ein paar aufgehübschte Texturen gibt es für so ziemlich jeden Titel, der Modifikationen zulässt. Doch manchmal sind Mods so umfangreich und bewirken so viele Änderungen, dass sie das Basisspiel komplett verwandeln. Dann spricht man von einer Total Conversion. Hits wie

Counter-Strike: Global Offensive, Killing Floor 2, DotA 2 oder Team Fortress 2 verdanken wir Total Conversion Mods. Im Folgenden stellen wir einige weitere solcher Mods (und zwei Fan-Remakes) vor, die vielleicht nicht ganz so bekannt sind wie die genannten Beispiele. Dennoch sind sie allesamt beeindruckend und werden auch heute noch von ihren Entwicklern unterstützt und gepatcht. Viel Spaß!

FALLOUT: NEW CALIFORNIA

Für Fallout: New Vegas

<https://www.moddb.com/mods/falloutprojectbrazil>

Das ursprünglich unter dem Namen »Project Brazil« angekündigte Fan-Sequel zu Fallout: New Vegas befindet sich seit 2012 in Entwicklung und läuft seit Oktober dieses Jahres in der Public Beta, ist also für jedermann zugänglich. New California erzählt eine komplett neue Story mit professionell vertonten Dialogen und einer eigenen Introsequenz. Es gibt zwei neue Radiosender, von dem einer Musik aus den 40ern bis 70ern spielt, der andere Sender bringt vor allem Nachrichten, die auf aktuelle Ereignisse in der Spielwelt und die Handlungen der Hauptfigur Bezug nehmen. Spieler starten ihre Reise als Bewohner von Vault 18 und erkunden die Region um die San Bernardino Mountains nach den Ereignissen von Fallout 2. New California richtet sich in erster Linie an Spieler, die gerne die klassischen Fallout-Games von Black Isle gespielt haben. Die S.P.E.C.I.A.L.-Attribute der Hauptfigur haben hier größeren Einfluss auf Dialoge und Fähigkeiten. Die Größe der Spielwelt ist vergleichbar mit der von Fallout 3. Es gibt elf unterschiedliche Enden, regelmäßige Updates und sogar eine Support-Crew für Spieler, die technische Probleme mit der Mod oder ihrer Installation haben. Zum Spielen wird eine Installation von Fallout: New Vegas benötigt. Die Mod ist derzeit in englischer und russischer Sprache verfügbar.

Die Grundlage Fallout: New Vegas

Fallout: New Vegas wurde von Obsidian entwickelt und 2010 von Bethesda veröffentlicht. Die Handlung spielt vier Jahre nach Fallout 3; bei New Vegas handelt es sich jedoch um keine direkte Fortsetzung. Das Spiel erschien für PC, PlayStation 3 und Xbox 360 und wurde weltweit schätzungsweise über 12 Millionen Mal verkauft.

Cool, weil ...

Schon der offizielle Release-Trailer zu Fallout: New California ist so hervorragend gemacht, dass man schnell vergisst, dass es sich hier um das Projekt von Fans handelt. Projektleiter Brandon Lee hat seine Total Conversion mit der Hilfe von Freunden beim Film, Fernsehen, Radio und im Theater entwickelt. Und das merkt man besonders bei den Dialogen, die einfach eine ganze Ecke besser eingesprochen und vertont sind als in den meisten Fan-Mods. Besonders langjährige Fallout-Fans, denen die Spielmechanik in Fallout 4 zu flach war, kommen in New California voll auf ihre Kosten. Mit seiner großen Spielwelt, den vielen unterschiedlichen Enden und der recht großzügigen Auswahl an Begleitern gibt es hier für viele Stunden Spielspaß.

Einschätzung

Eine dermaßen umfangreiche und ambitionierte Total Conversion Mod haben wir zuletzt in Skyrim mit Enderal gesehen. Auch nach Erscheinen der Public Beta arbeiten Brandon Lee und sein Team an ihrer Modifikation. Eine Woche nach Beta-Release gab es bereits das erste größere Update. Bis zum Jahresende soll der Beta-Status aufgehoben und eine Version 1.0 veröffentlicht werden. Wir drücken die Daumen, dass das klappt. Das Basisspiel Fallout: New Vegas ist stark in die Jahre gekommen, und in Sachen Stabilität und Performance hakt es in New California entsprechend. Bis zum Ende spielbar ist das Teil aber schon jetzt. Und wenn es doch mal Probleme gibt, hilft das Support-Team auf dem Discord-Server zum Spiel. Kaum zu glauben, dass es sich hierbei um ein Fan-Projekt handelt!



Fallout: New California bringt neuen Singleplayer-Nachschub für alle, die keine Lust auf Online-Abenteuer in Fallout 76 haben.

STAR WARS: MOVIE BATTLES 2

Für Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

<https://www.moviebattles.org>

In dieser Multiplayer-Mod kämpfen zwei Teams zu je 16 Spielern auf über 50 unterschiedlichen Karten um den Sieg. Die Seite der Angreifer muss ein Missionsziel erfüllen und beispielsweise den Traktorstrahler im Todesstern deaktivieren, damit der Millennium Falcon fliehen kann. Die Verteidiger versuchen natürlich, dies mit allen Mitteln zu verhindern. Auf beiden Seiten gibt es je sieben konfigurierbare Klassen wie Sith oder Jedi, aber auch Sturmtruppen, Soldaten, Droideka und so fort. Alle Klassen sind konfigurierbar, vom Spielermodell über Fertigkeiten bis zu den Waffen. Ein oder zwei Blaster? Darf's ein Doppel-Lichtschwert à la Darth Maul sein? Sämtliche Anpassungen und Fertigkeiten sind von Anfang an freigeschaltet und kommen nicht aus irgendwelchen Lootboxen. Ein Gefühl von Stolz und Bewältigung müssen wir uns hier über Kills erarbeiten. Zum Spielen benötigen wir Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy.

Cool, weil ...

Movie Battles 2 ist ein wenig wie Counter-Strike mit Blastern und Lichtschwertern. Die Installation ist kinderleicht und erfolgt über einen komfortablen Launcher. Das Spiel hat ein eigenes Wiki, Tutorial-Videos und eine hilfreiche, aktive Foren-Community. Die Mod ist ein tolles Komplettpaket mit unzähligen Skins, Karten und allem, was man zum Spielen braucht. Bequemer geht's nicht!

Einschätzung

Die allererste spielbare Version von Movie Battles erschien vor 15 Jahren. Das Teil wird auf ewig ein Nischending bleiben, die Spielerfahrung für Neueinsteiger ist verwirrend und erst mal frustrierend. Aber wenn man den Bogen erst mal raus hat, machen die fröhlichen Lichtschwert-Prügeleien echt Laune. Es gibt bis heute regelmäßige Updates, neue Inhalte und Balancing-Anpassungen und sogar saisonale Events wie kürzlich zu Halloween. Das Spiel erfreut sich einer kleinen, aber treuen, aktiven Community.

Die Grundlage Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

2003 erschien das Actionspiel von Raven Software und wurde hierzulande von Activision vertrieben. Eine Xbox-Fassung von Vicarious Visions erschien im selben Jahr. Spieler lassen sich von Luke Skywalker und Kyle Katarn zu Jedi-Rittern ausbilden und sich den Verlockungen der dunklen Seite widersetzen – oder ihnen folgen, wenn sie das böse Ende sehen wollen. Heutzutage gibt es das Spiel für eine Handvoll Euro auf Steam.

Spannend für Singleplayer – Star Wars: Movie Duels (2018)

Wer sich nicht online mit fremden Menschen prügeln will und trotzdem Lust auf packende Lichtschwertkämpfe hat, sollte einen Blick auf diese Modifikation riskieren. Hier werden Duelle aus den Star Wars-Filmen nachgestellt. Wir wählen eine Ära, ein Duell und dann unsere Figur, und schon gibt's richtig was auf die Glocke. Auf Wunsch schreiben wir dabei auch gleich die Geschichte um. Wie wäre es beispielsweise, als Luke Skywalker einfach mal Darth Vader abzumurksen, statt ihn zu verschonen, um dann dem Imperator unsere Treue zu schwören? In Movie Duels geht das und wird mit kleinen vertonten Zwischensequenzen dargestellt. Die sind zwar nicht sonderlich gut animiert, die Idee ist trotzdem toll. Dieser »Remaster« der ursprünglichen Movie-Duels-Mod aus dem Jahr 2009 bringt zudem haufenweise neue Sound- und Grafikeffekte für Lichtschwerter, bessere Animationen und Kampfhaltungen, überarbeitete Charaktermodelle, aufgemotzte Texturen und Dialoge und Musik in höherer Qualität als in der Original-Mod. Derzeit befindet sich das Projekt in der Beta, das nächste größere Update ist für die Weihnachtszeit geplant.



Movie Battles kommt im Paket mit über 50 Karten mit unterschiedlichen Missionszielen für die Angreifer, etwa einen Generator zu deaktivieren.



Jedi gegen Sith – pro Team gibt es je sieben spielbare Klassen mit vielen Konfigurationsmöglichkeiten für Aussehen und Fertigkeiten.

<https://www.moddb.com/mods/movie-duels>



Die Größe spielt vielleicht keine Rolle, die Stückzahl jedoch schon. Movie Duels bringt haufenweise neue Kampfstile ins Spiel.

DAGGERFALL UNITY

Für The Elder Scrolls 2: Daggerfall

<https://www.dfworkshop.net>

Okay, streng genommen ist Daggerfall Unity keine Total Conversion, weil es am Ende ja immer noch Daggerfall bleibt. Allerdings ändert sich das Spielgefühl in diesem Fan-Remaster so gewaltig (zum Besseren!), dass wir es hier dennoch unbedingt erwähnen möchten. Zunächst mal wird die Installation von Daggerfall auf modernen Systemen durch die Portierung zur Unity-Engine deutlich einfacher. Zudem gibt es haufenweise Verbesserungen an der Steuerung und Menüführung, die Dungeon-Karte funktioniert wesentlich besser als im Original, das Inventar- und Ausrüstungssystem ist komfortabler, es werden höhere Auflösungen unterstützt und Bugs aus dem Hauptspiel gefixt, sodass man beispielsweise nicht mehr regelmäßig durch Löcher in der Spielwelt fällt. Außerdem unterstützt die Unity-Version Mods, mit denen das Spiel spektakuläre Tag-/Nachtwechsel, höher aufgelöste Texturen, bessere 3D-Modelle, grafische Effekte wie FXAA und SSAO und realistisches Gras bekommt. Auch Quest-Pakete, eine Gilde für Archäologie und eine Mod für belebtere Außenareale von Dungeons stehen zum Download bereit. Daggerfall Unity benötigt eine Installation von Daggerfall. Die wird inzwischen kostenlos von Bethesda angeboten und findet sich auch in der Download-Sektion auf der Webseite zu Daggerfall Unity.

Cool, weil ...

Daggerfall sieht in Unity nicht nur besser aus als je zuvor, sondern läuft auch ganz einfach runder und stabiler als in seiner Ur-Fassung, die mit unzähligen Bugs verseucht war. Wer den zweiten Teil der Elder-Scrolls-Saga seinerzeit verpasst hat, kann die Hauptstory in der aktuellen Version von Daggerfall Unity bereits durchspielen. Einige Inhalte aus dem Original fehlen noch, für den Nostalgetrip zwischendurch taugt Daggerfall Unity aber allemal. Und mit der Hilfe von Mods sehen vor allem die Dungeons mit hochaufgelösten Texturen und besserer Beleuchtung echt klasse aus, auch wenn man dem Spiel sein fortgeschrittenes Alter natürlich immer noch ansieht.

Die Grundlage The Elder Scrolls 2: Daggerfall

1996 erschien das Rollenspiel von Bethesda Softworks für MS-DOS. Die Spielwelt ist über 160.000 Quadratkilometer groß, enthält über 15.000 erforschbare Städte, Dörfer und Dungeons und mehr als eine Dreiviertelmillion interaktive NPCs – alles computergeneriert. Die meisten dieser Areale bestehen daher aus einer recht begrenzten Anzahl vorgefertigter Versatzstücke, die sich häufig wiederholen. Zu den Besonderheiten des Spiels gehörte das Erstellen eigener Zaubersprüche und Charakterklassen, das Verzaubern von Ausrüstung und die Möglichkeit, eigene Häuser und Schiffe zu kaufen.



Wie im Original ist unser Reittier auch hier nur eine aufgeklebte Bitmap-Grafik. Damals fanden wir das total super.



Schalten wir die optionalen Filtereffekte ab, sieht das Spiel so pixelig aus wie in den 90ern. Nur eben deutlich höher aufgelöst.

Einschätzung

Wirkte Daggerfall Unity vor nicht allzu langer Zeit noch wie eine Technikdemo, hat sich das Spiel in den letzten Monaten rasant weiterentwickelt. Im Laufe des kommenden Jahres sollen alle noch fehlenden Features aus dem Hauptspiel wie Vampirismus oder das Spiel als Werwolf oder Wersau (ja, die gab es damals noch in Elder Scrolls!) fertiggestellt werden. Falls es damit hinhaut, wird Daggerfall Unity die mit Abstand beste Methode, Bethesdas Klassiker heutzutage neu zu erleben. Bis dahin werden mit Sicherheit auch noch einige großartige Mods für das Spiel erscheinen.

WARSWORD CONQUEST

Für Mount & Blade: Warband

<https://www.moddb.com/mods/warsword-conquest>

Diese Mod versetzt den Fan-Liebling Mount & Blade: Warband ins Warhammer-Universum. Es gibt 18 spielbare Fraktionen wie Skaven, Nippon, Dunklelfen, Echsenmenschen, Chaos und so weiter. Auf einer komplett neuen Weltkarte kämpft man um die Eroberung von 48 Städten, 109 Burgen und 216 Dörfern. Spieler können reichlich unterschiedliche Waffen und Rüstungen kaufen und magische Ausrüstung erbeuten. Jede Fraktion verfügt über einzigartige Einheiten wie im Tabletop. Zudem gibt es Kämpfe gegen große Monster wie Trolle oder Rattenogers, Seeschlachten, Truppenformationen und Kampfgebote und -taktiken vor einer Schlacht. Jede Fraktion verfügt über einzigartige Söldnereinheiten, es gibt 83 neue Begleiter zum Anheuern und unterschiedliche Reittiere für jede Fraktion. Zum Spielen wird Mount & Blade: Warband benötigt.

Cool, weil ...

Warhammer! Es gibt einfach nicht genug gute Spiele im Warhammer-Universum – da passt uns Warsword Conquest ganz hervorragend! Zwar war das Basisspiel Mount & Blade: Warband noch nie eine Grafikkombi, dennoch sehen die unzähligen Einheiten und Monster aus dem Tabletop einfach großartig aus, wenn sie in den riesigen Belagerungsschlachten zum Leben erwachen. Was hier an Inhalten drinsteckt, ist einfach nur Wahnsinn. Kein Wunder – immerhin wird seit 2011 fleißig an dem Teil gewerkelt!

Einschätzung

Seit dem letzten Release 2016 war es eine Weile still um Warsword Conquest. Inzwischen haben die Entwickler ein großes neues Update mit vielen Balancing-Anpassungen und neuen Features angekündigt. Ursprünglich sollte das bereits im Herbst erscheinen, inzwischen ist Ende 2018 die wahrscheinlichere Prognose. Die Entwickler sammeln im Kommentarbereich auf Moddb.com Feedback und geben regelmäßige Zwischenstandsmeldungen. Trotz Verzögerungen lässt das nächste Update wohl nicht mehr lange auf sich warten. Schön, wenn Mods auch nach sieben Jahren von den ja meist unbezahlten Machern immer noch weiter verbessert werden.

Die Grundlage Mount & Blade: Warband

Mount & Blade vom Entwickler TaleWorlds Entertainment und Publisher Paradox Interactive erschien im Jahr 2008. In diesem Action-RPG ohne Fantasy-Elemente wie Drachen oder Zauberei schließt sich der Spieler wahlweise einer von fünf Fraktionen an oder verdingt sich als Söldner, wird Gesetzloser oder bleibt neutral. Als Sandbox-Spiel bietet Mount & Blade nur minimale Handlung. 2010 erschien die Erweiterung Warband und erweiterte das Spiel um eine zusätzliche Fraktion und Mehrspielermodi sowie ein Politiksystem und die Möglichkeit, eine eigene Fraktion zu gründen.

Auch spannend: The Third Age of Middle Earth

Wer mit Warhammer nichts am Hut hat und sich im vertrauten Mittelalter am wohlsten fühlt, sollte diese Total Conversion im Auge behalten. Die Mod verspricht 23 neue Fraktionen mit Hunderten einzigartiger Waffen, Rüstungen und Kleidungsstücken, zahlreiche neue Quests und Gefährten, selbstgemachte Animationen, einen eigenen Soundtrack und neue Soundeffekte. Die Entwickler versprechen authentisches Herr-der-Ringe-Feeling und präsentieren auf ModDb.com bereits einige schicke Assets aus ihrer Mod. Ein Erscheinungsdatum gibt es leider noch nicht, dafür gibt's regelmäßige Updates und sehr aktive Entwickler im Kommentarbereich.



Dieser Teaser-Screenshot von Be'lakor macht Lust auf das kommende Update.



Jede Fraktion verfügt über einzigartige Reittiere.



Chaos passt auch hervorragend auf jedes Deathmetal-Albumcover.

<https://www.moddb.com/mods/the-third-age-of-middle-earth>



Bisher gibt es nur schicke Konzeptkunst und ein paar Assets.

Pure Power. Pure Gold.



PURE POWER 11

Pure Power 11 setzt auf Gold: Mit 80 PLUS® Gold-Effizienz erreicht es den Höchstwert in seiner Klasse. Fünf Jahre Herstellergarantie untermauern den hohen Qualitätsstandard, mit bis zu 700 Watt Leistung und dem optionalen Kabelmanagement ist es ein Netzteil für jedermann.

Werte Dein System mit unserem goldenen Bestseller auf und verlasse Dich auf die bestmögliche Kombination von Ausstattung, Leistung und Qualität zu einem äußerst attraktiven Preis.

- 80 PLUS Gold Effizienz (von bis zu 92%)
- Zwei starke 12V-Leitungen
- Geräuschoptimierter 120mm be quiet! Lüfter
- Bis zu vier PCI-Express-Stecker für leistungsfähige Multi-GPU-Konfigurationen
- Umfassender Schutz der wertvollen PC-Komponenten

Für mehr Informationen besuchen Sie bequiet.com

Erhältlich bei: alternate.de · arlt.de · bora-computer.de · caseking.de · computeruniverse.net
conrad.de · hiq24.de · e-tec.at · galaxus.ch · mindfactory.de · notebooksbilliger.de · reichelt.de

be quiet!®

Am 14.12.2018 bei unserem Online-Adventskalender auf GameStar.de
mitmachen und einen tollen Preis von be quiet! gewinnen!

THE DARK MOD

Standalone (ursprünglich für Doom 3)

<http://www.thedarkmod.com>

Fans veröffentlichen bis heute regelmäßig neue Inhalte für The Dark Mod.

Erstmals im Jahr 2009 als Total Conversion für Doom 3 veröffentlicht, gibt es diese Fan-Hommage an Thief: The Dark Project seit 2013 auch als Standalone-Fassung. Im Mai 2018 erschien dann die 64-Bit-Version des Titels. Ähnlich wie in seinem Vorbild müssen Spieler in The Dark Mod Feinde überlisten und Fallen umgehen. Dazu verstecken sie sich im Schatten und verwenden Werkzeuge wie Wasserpfeile, Blitzbomben und Weihwasser. In der direkten Konfrontation mit Gegnern hat man für gewöhnlich sehr schlechte Karten. Das Spiel kommt mit über 100 Missionen aus der Community und einem Editor zum Erstellen eigener Missionen und Kampagnen. The Dark Mod kostet keinen Cent und benötigt weder Doom 3 noch irgendwelche anderen Spiele zur Installation.

Cool, weil ...

Thief-Veteranen, die mit dem Reboot aus dem Jahr 2014 nicht viel anfangen konnten (oder inzwischen ganz einfach Nachschub in diesem Genre spielen wollen), haben mit den unzähligen Missionen von The Dark Mod für etliche Stunden Spaß. Wer selber mal kreativ werden möchte, erstellt sich ganz einfach seine eigenen Missionen. The Dark Mod spielt sich tatsächlich wie Thief: The Dark Project und sieht dabei eine Spur hübscher aus.

Einschätzung

Schon 2013 waren wir von der ersten Standalone-Version von The Dark Mod begeistert. Die neue 64-Bit-Version kommt mit einigen Verbesserungen für Grafik, Benutzeroberfläche und Sound. Ein (erneuter) Blick ins Spiel lohnt sich aber nicht nur der neuen Version wegen. Die kleine, aber treue Community um das Fan-Projekt erstellt auch heute noch immer wieder einige neue Missionen, die es gratis zum Download auf der offiziellen Webseite gibt.

Die Vorlage Thief: The Dark Project

1998 veröffentlichte Publisher Eidos den Stealth-Titel vom Entwickler Looking Glass. Spieler übernahmen die Rolle des Meisterdiebs Garrett, der seine Gegner vor allem mit Grips statt mit roher Gewalt erledigte. Dabei war es wichtig, möglichst im Schatten zu bleiben und in der Nähe von Feinden keine Geräusche zu verursachen, damals einzigartig in Spielen dieser Art. 1999 erschien eine überarbeitete Fassung unter dem Titel Thief Gold. Die Fortsetzung Thief 2: The Metal Age folgte im Jahr 2000. Ein weiterer Nachfolger, Thief: Deadly Shadows vom Entwicklerstudio Ion Storm, erschien im Jahr 2004. Der Reboot folgte 2014 mit Thief, dem bisher letzten Spiel der Reihe.



Die neue 64-Bit-Version des Spiels sorgt etwa für weichere Schatten.



In The Dark Mod bleiben wir bevorzugt im Schatten verborgen. Im direkten Kampf sehen wir alt aus.

X-PIRATEZ

Für OpenXCom

<http://www.openxcom.com/mod/x-piratez>

Diese Total Conversion für den Klassiker X-COM: UFO Defense (UFO: Enemy Unknown in Europa) spielt in einer Welt, in der X-COM gescheitert ist und die Aliens gewonnen haben. Die fiesen Eroberer hatten darauf einige Jahrhunderte Spaß mit der Erde, bevor sie wieder verschwunden sind und einen heruntergekommenen, geplünderten Planeten voller Mutanten zurückgelassen haben. Als Spieler übernimmt man die Kontrolle über eine Gang von mutierten Piraten, die sich mit roher Gewalt alles nehmen, was sie kriegen können, um sich ihren Platz in der blutigen Spielwelt von X-Piratez zu sichern und sich stetig zu verbessern. So kämpft man anfangs mit nicht viel mehr als Stöcken und Steinen, um nach und nach immer mächtigere Ausrüstung zu entdecken und selbst herzustellen, von der Steinschloßpistole bis zur schweren Plasmakanone. Zum Spielen wird OpenXCom benötigt, das wiederum eine Installation von UFO: Enemy Unknown erfordert.

Cool, weil ...

Das brutale Setting von X-Piratez ist einfach genial! Prügeln unsere Piratenbräute ihre Feinde zu Spielbeginn notfalls noch mit bloßen Fäusten zu Brei, erforschen wir im weiteren Spielverlauf immer bessere Technologien, kämpfen uns von der Steinzeit bis ins High-Tech-Zeitalter vor und können es mit immer stärkeren Gegnern aufnehmen. Merkwürdig nur, dass die Piraten allesamt weiblich sind und in einer Welt leben, in der Kleidung grundsätzlich zu knapp oder auch mal gar nicht vorhanden ist. Wem das wie uns zu sexistisch ist, für den gibt es optionale Fan-Mods, mit denen die Fleischbeschau ein Ende hat. Wer auf das klassische X-Com steht, aber mehr Tiefgang und noch komplexeres Gameplay will, der ist hier genau richtig. Für die wichtigsten Fragen gibt es außerdem ein Wiki für X-Piratez.

Einschätzung

Grundsätzlich ist die Total Conversion schon seit 2016 bis zum Ende spielbar. Zum Zeitpunkt dieses Artikels ist der aktuellste Build aber noch keine zwei Wochen alt. Aktuell erscheinen jeden Monat ein bis zwei größere Updates mit Balancing-Anpassungen, neuen Missionen, neuer Ausrüstung, Porträts, Animationen und vielem mehr. Das Spiel wird praktisch pausenlos ausgebaut, erweitert und verbessert.

Die Grundlage UFO: Enemy Unknown

Der Urvater der X-Com-Reihe wurde von Mythos und Microprose entwickelt und erschien 1994 für PC und Amiga. 1995 folgte eine Umsetzung für die PlayStation. Heute gibt es das Spiel für kleines Geld auf Steam, wo es sich 96 Prozent positiver User-Wertungen erfreut.



Trotz altbackener Pixelgrafik haben UFO: Enemy Unknown und Mods wie X-Piratez bis heute treue Fans.

Die Piratenmädels sind Ausgestoßene, die ums nackte Überleben und ein besseres Leben kämpfen.



Die mutierten Piraten, die wir in X-Piratez spielen, sind ausnahmslos weiblich und tendenziell eher freizügig bekleidet.

BATTLE FOR MIDDLE EARTH: REFORGED

Für HDR: Die Schlacht um Mittelerde

<https://www.bfmereforged.org>

Ja, auch hier handelt es sich eigentlich um keine Total Conversion – Schande über uns und vier Container Asche auf unsere Häupter! Trotzdem wollen wir Battle for Middle Earth: Reforged nicht unerwähnt lassen. Dieses Fan-Remake bringt die Schlacht um Mittelerde in die Unreal Engine 4. Der Fokus liegt dabei in erster Linie auf dem Mehrspielermodus, der im Original von Lags und Verbindungsproblemen geplagt war. Reforged ist wesentlich besser für Multiplayer optimiert. Zudem verspricht das Projekt zerstörbare Umgebungen, eine realistische Physiksimulation, höhere Bildraten (das Original lief mit 30 Bildern pro Sekunde), Unterstützung für Auflösungen bis 4K und rundum bessere Grafik. Das Projekt ist noch im Entwicklungsstadium, hat kein Erscheinungsdatum und soll kostenlos veröffentlicht werden.

Cool, weil ...

Der Teaser auf der offiziellen Webseite ist absolut umwerfend. Was die Entwickler bisher auf die Beine gestellt haben, sieht großartig aus und macht Lust auf mehr. Vor allem handelt es sich hierbei endlich mal um ein tatsächliches Remake in Unreal Engine 4 und nicht einfach nur irgendeinen Level oder irgendeine Landschaft aus einem beliebten Vorbild. Solche Tech-Demos sind ja schön und gut, aber wir hätten gerne mal ein Fan-Projekt, aus dem am Ende wirklich ein komplettes Spiel wird. Wenn das Ergebnis Schlacht um Mittelerde mit besserem Multiplayer-Modus wird, freuen wir uns umso mehr.

Einschätzung

Aller Euphorie zum Trotz haben wir keine großen Hoffnungen für einen Release. Nicht etwa, weil wir Zweifel an den Fähigkeiten und dem Ehrgeiz des kleinen Entwicklerteams hinter dem Projekt hätten. Aber die Lizenz für Die Schlacht um Mittelerde gehört EA und das Spiel an sich basiert auf den Filmen, an denen Warner Bros. die Rechte hat. Damit ist dieses Fan-Projekt gleich doppelt gelutscht. Zwar ist das Spiel klar als Fan-Projekt gekennzeichnet und kostet keinen Cent. Zudem wird es EA wohl keine Käufer mehr für ein Spiel abspenstig machen, das demnächst seinen 14. Geburtstag feiert. Trotzdem wären wir sehr überrascht, wenn hier niemand diesem Remake einen Riegel vorschiebt. Anwälte verderben den Spaß an allem.

Die Vorlage Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde

Das Echtzeitstrategiespiel erschien 2004 für den PC und wurde von EA Los Angeles entwickelt. Es basiert auf der Filmtrilogie von Peter Jackson und verwendet im englischen Original einige der Schauspieler aus den Filmen als Sprecher. Das Spiel kassierte überwiegend positive Wertungen (GameStar: 86 Punkte) und erhielt im Jahr 2006 mit Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde 2 eine Fortsetzung.



Die Schlacht um Mittelerde sah noch nie so gut aus wie jetzt in der Unreal Engine 4.



Battle for Middle Earth: Reforged soll vor allem ein Multiplayer-Spiel werden.



Wir bezweifeln, dass das coole Fan-Projekt jemals seine Veröffentlichung erleben wird. Dem dürften Lizenzprobleme im Weg stehen.



SKILLER SGS5 GAMING SEAT

Sharkoon



ECHT LEDER. ECHT BEQUEM!

- Echtleder Gaming Seat
- Robuste Stahlrahmenkonstruktion
- Flexibel einstellbare 4-Wege-Armlehnen
- Federunterstützte Komfort-Wippfunktion mit mehrstufiger Arretierung

- Individuell einstellbare Rückenlehne (90° bis 160°)
- Stabile Gasdruckfeder der Klasse 4
- 75-mm-Rollen mit Bremsfunktion
- Kopf- und Lendenkissen inklusive



www.sharkoon.de

Am 21.12.2018 bei unserem Online-Adventskalender auf GameStar.de
mitmachen und einen tollen Preis von Sharkoon gewinnen!

TOTAL CHAOS

Für GZDoom

<https://www.moddb.com/mods/total-chaos>

Willkommen auf Fort Oasis! Im verlassenen Betonschungel auf dieser entlegenen Insel wurde einst fleißig Kohle abgebaut, doch dann verschwanden die Minenarbeiter spurlos. Das könnte natürlich daran liegen, dass Fort Oasis inzwischen nur so vor blutrünstigen Monstern und höllischen Kreaturen wimmelt. In sechs Story-Kapiteln kämpfen Spieler ums nackte Überleben und verteidigen sich vor allem mit Spitzhacken, improvisierten Messern und ähnlichen Nahkampfwaffen, die sie selbst herstellen und aufwerten. Zwar gibt es auch Knarren im Spiel, doch Munition existiert nur in homöopathischen Dosen. Weckte das Basis-spiel Doom 2 noch Allmachtsfantasien, handelt es sich bei Total Chaos um waschechten Survival-Horror! Das Spiel nutzt den modernen Doom-2-Port GZDoom und kommt mit einem kostenlosen Standalone-Installer, der alle benötigten Dateien enthält.

Cool, weil ...

Lass' doch einfach mal GZDoom nehmen und anstelle pixeliger 2D-Gestalten ein paar echt unheimliche 3D-Monster in ein Spiel packen. Dann schmeißen wir das alles in eine schauerliche, realistisch gestaltete Spielwelt. Und weil wir gerade dabei sind, hauen wir noch etwas Sprachausgabe mit rein, und schon haben wir eine Total Conversion von über 7 GB für eine Engine, mit deren Hilfe ursprünglich einfach nur ein knapp 25 Jahre alter Shooter auf modernen Systemen laufen sollte. Wahnsinn! Total Chaos ist technisch beeindruckend, sieht fantastisch aus, ist unheimlich und kostet keinen Cent.

Einschätzung

Schon jetzt kann man Total Chaos bis zum Ende durchspielen. Der Entwickler hat für die nahe Zukunft aber noch ein paar Verbesserungen angekündigt und will beispielsweise kleinere Gegenstände wie Stimpacks stapelbar machen, Einwegschlüssel nach Verwendung automatisch aus dem Inventar entfernen und die Herstellung und Kombination von Gegenständen vereinfachen. Mittelfristig sind zudem Performance-Verbesserungen angedacht. Ungeduldige können aber auch jetzt schon bedenkenlos loslegen.

Die Grundlage GZDoom

Doom und Doom 2 machen heute noch genau so viel Spaß wie in den 90ern. Aber nicht jeder hat Bock darauf, sich vor dem Start mit Krempel wie DOSBox herumzuschlagen und den Shooter komplett mit der Tastatur zu steuern. Umschauen mit der Maus ging damals nämlich noch nicht. Darum portierten Fans den Quellcode des Spiels in sogenannte Source Ports wie GZDoom. GZDoom bringt neben Mouselook und OpenGL-Unterstützung auch dynamische Beleuchtung und andere moderne Lichteffekte, Skyboxen, komplexere Level-Geometrie, Unterstützung für 3D-Modelle und einiges mehr. ★



Moderner Survival-Horror in einem Doom-2-Source-Port? Total Chaos macht's möglich und holt das Letzte aus der Engine raus!



In der Betonwüste von Fort Oasis ist was ganz gewaltig faul.

Just Cause 4

STÜRMISCHE ZEITEN FÜR RICO RODRIGUEZ

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Avalanche** Termin: 4.12.2018



Auch im vierten Just Cause macht Rico, was er am besten kann: Sachen auf grobschlächtige oder geistreiche Weise kaputt machen.

Naturgewalten und eine persönliche Story stellen den Open-World-Sprengmeister der Avalanche Studios auf die Probe. Und kleinteilige Enterhaken-Modifikationen die Kreativität der Spieler.

Von Stephan Freundorfer

Seit zwölf Jahren und drei Episoden sorgt der wortkarge Söldner Rico Rodriguez für Chaos und Zerstörung in weitläufigen Inselwelten. Er bekämpft Diktatoren, jagt feindliche Infrastruktur in die Luft und stellt mit einer Vielzahl Waffen, Fahrzeugen und seinem Enterhaken jede Menge einfallsreichen Unsinn an. Dabei kommt ihm die Größe und Offenheit der Spielwelt zupass, und auch

ihre Physik: Was hier fährt, fliegt, durch die Luft wirbelt oder aufprallt, verhält sich zwar nicht hundertprozentig realistisch, aber so nachvollziehbar und verlässlich, dass Rico und der Spieler dies zu ihrem Vorteil und großen Spaß nutzen können.

Formel und Protagonist sind mittlerweile altgedient, und so braucht es schon eine ordentliche Portion frischen Windes, um breites Interesse an den neuen Abenteuern von Rico zu wecken und nicht nur Just-Cause-Veteranen abzufertigen. Dieser Wind kommt bei Just Cause 4 wortwörtlich ins Spiel, wie wir beim zweistündigen Antesten einer annähernd finalen PC-Variante feststellen dürfen. Er weht sichtbar über die fiktive südamerikanische Insel Solís, die zum neuen Einsatzort auserkoren wurde. Und er ist auch spür- bzw. nutzbar: Ricos Fortbewegung mittels Enterhaken, Fallschirm und

Wingsuit funktioniert geschmeidiger als im Vorgänger – der Wind gibt Auftrieb und lässt uns weite Strecken durch die Lüfte gleiten.

Schlechtwetter an der Front

Doch auch einige unangenehmere Klimaerscheinungen haben es ins Spiel geschafft, sind sogar zentral für die Story und relevant für die Spielmechanik. Gewaltige Sandstürme, Blizzards, Gewitterregen und Tornados plagen die Biome der Insel, die Wüste, das Gebirge, den Dschungel und das Grasland. Auch sie sind physikalische Gebilde, die mit der Umgebung interagieren, KI und Spielfigur beeinflussen. In einer dichten Sandwolke sehen Rico und seine Gegner nur ein paar Meter weit. Und um eine gewaltige Windhose herum gibt der Held wilde Wingsuit-Stunts zum Besten. Die Naturgewalten werden von einer bösen Macht entfesselt,

deren Söldner die Bevölkerung der Insel schikanieren, und die etwas mit dem Tod von Ricos Eltern zu tun hat. Klingt bedeutungsschwanger, und soll es auch sein, denn die Entwickler wollen die Story persönlicher machen. Sie greifen Ereignisse aus den Vorgängern auf, vertiefen den Charakter mit dem Ziel, sein destruktives Wesen zu begründen. Sein Weg durch die Geschichte führt Rico letztlich zu einem Wetterturm, der hoch im Gebirge steht »wie Ganondorfs Turm in Zelda« (Senior Game Designer Robert Meyer scheut sich nicht vor ambitionierten Vergleichen). Der Turm ist die Zentrale der Bösen und Ursprung der vielen Naturkatastrophen auf der Insel, sein Fall ist – logisch – Ricos Aufgabe.

Erkunden und Erledigen

Wie man das allerdings von Just Cause kennt, gibt es unglaublich viel zu tun abseits der Hauptstory-Missionen, wie und wann und ob der Spieler irgendwas davon in Angriff nimmt, ist dabei alleine ihm überlassen. So gibt es drei Nebenstränge, in denen sich Rico für grundverschiedene Auftraggeber ins Zeug legen kann: Der eine führt eine Rebellenarmee an, die Rico unterstützen soll, der zweite ist ein Filmproduzent, der unseren Helden als Stuntman engagiert, und für den dritten taucht Rico tief in die Historie der Insel ab und betätigt sich als Grabforscher à la Lara Croft.

Zusätzlich sind zahllose Herausforderungen über die Insel verstreut, die Geschick im Umgang mit Vehikeln, Waffen und Gadgets erfordern. Näher als mit den zugehörigen Online-Bestenlisten kommt dabei auch das vierte Just Cause dem Thema Multiplayer nicht. Auch wenn sie wie maßgeschneidert für Mehrspielerspaß scheint, ist und bleibt die offene Welt von Avalanche Studios ein absoluter Solo-Sandkasten.

Welt am Haken

Eine der wichtigsten Neuerungen von Just Cause 4 betrifft die Konstruktion, die Ricos linken Unterarm seit Teil 2 umschließt. Der Enterhaken dient nicht nur der raschen und



Im Sandsturm ist die Sicht bescheiden, der Tornado lädt zu wilden Flugmanövern ein.

akrobatischen Fortbewegung, das Arm-Addon verschießt auch Seile, die zwischen Objekten gespannt werden und sich zusammenziehen, sowie Schubraketen, die ein Objekt kurzzeitig in eine Richtung treiben. Beide Mechanismen kennt man natürlich schon aus dem Vorgänger.

Nagelneu ist aber die Funktion, sogenannte Luftheber zu verschießen – Ballons, die Menschen, Maschinen oder was auch immer in der Gegend herumliegt, in die Luft befördern. erinnert optisch an die Fulton-Ballons von Metal Gear Solid 5, hat mit diesen funktional aber nichts gemein. Statt nämlich einfach hübsch inszeniert auf und davon zu schweben, sind Ricos Ballons echte physikalische Objekte, die eine bestimmte Flughöhe erreichen, gelenkt oder natürlich auch zerstört werden können.

Wie hoch die Ballons fliegen, ob sie mit Wasserstoff oder Helium gefüllt sind (d.h. ob sie bei Beschuss explodieren oder einfach nur platzen), welches Flugverhalten sie haben und einige andere Optionen – das alles lässt sich durch Modding des Enterhaken-Gadgets fein justieren. Selbiges gilt für die Schubrakete (bei der beispielsweise Brenndauer oder Beschleunigung eingestellt werden können) und den Zugmotor der Seile

(etwa Einzugeschwindigkeit oder Effekt beim Erreichen der gewünschten Länge). All diese Mods verdient sich der Spieler im Lauf der Zeit, und zusammen mit weiteren Einstellmöglichkeiten sowie drei Konfigurationen, die stets griffbereit auf Pad oder Tastatur liegen, kann er sie nutzen, um sich einer cleveren, sehr individuellen Spielweise zu bedienen. Oder einfach nur, um in der Welt herumzualbern und alles in die Luft zu jagen. Und das ist es ja, worin die Just-Cause-Reihe ganz groß ist. ★



Stephan Freundorfer
@LordKritisch



Auch wenn man bei Teil 4 eine kurze Weile braucht, um gekonnt mit Ricos Gadgets zu hantieren, sich geschmeidig mittels Haken, Schirmen und Wingsuit über die erneut riesige Insel zu bewegen, so kommt man doch schnell in die Action und feiert schon bald eine gewaltige Zerstörungsgorgie. Und Zerstörungsgorgien sind ja etwas, das die Serie richtig gut kann, auch Teil 4. Doch verbesserte Handhabung und neuer Spielplatz genügen nicht für einen vollwertigen Nachfolger, das wissen auch die Entwickler. Und so tun sie einiges für die Weiterentwicklung der Marke. Auf ein Ausloten von Ricos Charakter kann ich dabei zwar verzichten, aber die wuchtigen Naturkatastrophen wecken meine Neugier und der Ausbau von Ricos Enterhaken-Arm meinen Forscherinstinkt. Zugseil, Ballons und Schubraketen machen in Kombination mit all den Mods und Einstellmöglichkeiten irrwitzige physikalische Spielereien möglich, die mich beim fertigen Produkt wahrscheinlich länger beschäftigen werden als die x-te Wingsuit- oder Fahrzeugherausforderung. Dass das Ergebnis meiner Beschäftigung letztlich auch nur ans Chaos und Zerstörung bestehen wird (allerdings mit Stil und Eleganz), stört mich dabei wenig. Just Cause ist und bleibt Just Cause. Und das ist auch ganz gut so.



Durch Chaos verdient Rico Truppen, die er zur Übernahme feindlicher Gebiete entsenden kann.

Scum

(K)EIN DAYZ-KLON MIT IRRWITZIGEN FEATURES

Genre: **Survival-Spiel** Publisher: **Devolver Digital** Entwickler: **Gamepires** Termin: **2019**

Wir haben uns Scum angeschaut und die Frage gestellt, ob das Survival-Spiel der kroatischen Entwickler Gamepires und Croteam dem Genre zu einem zweiten (dritten, vierten?) Frühling verhelfen kann.

Von Christian Just

Scum ist im Early Access gestartet. Wir durchstreifen eine offene Welt, wahlweise in Third- oder First-Person-Perspektive, halten unsere Spielfigur am Leben und balgen uns mit anderen Spielern um wertvolle Waffen und Ausrüstung. Die entscheidende Frage dabei ist: »Braucht das überhaupt noch wer, nachdem seit sechs Jahren gefühlt jeden Tag zwölf Survival-Spiele mit ähnlichem Konzept im Early Access auf Steam starten?« Schein-

bar ja, denn seien wir ehrlich: Nur wenige haben es bislang gut gemacht. Ark: Survival Evolved sei genannt, das aber auch Probleme mitbringt. Rust bindet ebenfalls eine treue Community an sich, und selbst die auf dem Weg ins Early Access so oft in Schwierigkeiten geratene DayZ-Standalone-Version hält sich wacker mit einigen Tausend Spielern. Nun rührt der in Kroatien ansässige Entwickler Gamepires slawischen Charme und Rollenspielelemente unter sein Game-show-Survival-Spiel Scum und ist sich sicher: Das Rezept gefällt euch. Wichtigstes Gewürz ist die absurd komplexe Simulation der Körperfunktionen eurer Spielfigur. Wolltet ihr beim Spielen schon immer über das Darmvolumen eurer Spielfigur nachdenken müssen? Versetzt euch die Sorge um die richtige Vitamin-B-Versorgung in Entzücken? Würdet ihr euch gerne übergeben können, nachdem ihr versehentlich einen giftigen Pilz gegessen habt? Dann könnte Scum zu dem Spiel werden, das ihr immer gesucht habt. Doch zunächst einmal erleben wir im Early Access nur das Grundgerüst von dem, was Scum gerne einmal werden möchte.

Sieh an, eine Story!

Diesmal gibt es zum Survival-Aspekt sogar eine Geschichte, die sich länger liest als der Einzeiler: »Es ist Apokalypse, überlebe!« Zuletzt hat das Unterwasser-Survival-Spiel Subnautica mit diesem Kniff überzeugt und nach dem Early Access einen erfolgreichen Start hingelegt. Scum dagegen spielt in einer dystopischen Zukunft – Schwerverbrecher sind nicht mehr in der Obhut des Staates, sondern in den Besitz des Konzerns TEC1 übergegangen. Das fiese Unternehmen betätigt sich neben dem Gefängniswesen auch in der Unterhaltungssparte, und was käme da besser gelegen, als die gelangweilten Massen mit einer Show zu unterhalten, in der sich der Abschaum (engl. Scum) gegenseitig das Überleben streitig macht. Damit die schweren Jungs auf der großen Insel (derzeit 144 Quadratkilometer, später wahrscheinlich deutlich mehr) nicht auf dumme Ideen kommen, wird ihnen ein Mikrochip in



Scum will mit einer für ein Spiel irrwitzig komplexen Körpersimulation überzeugen.



Survivaltypisch müsst ihr in Scum essen, trinken und diesmal auch verdauen.



Scum simuliert Sachen, die mancher vielleicht gar nicht spielen möchte. Etwa Verdauung und Ausscheidungen.

den Kopf gepflanzt, der ebendiesen bei Bedarf effektiv explodieren lässt. Oder aus bereits verstorbenen Insassen wandelnde Tote macht, die den Unterhaltungswert steigern. Willkommen bei Scum.

Euer persönlicher Knacki

Vor Spielbeginn erstellt ihr euch euren persönlichen Häftling – auf jedem Multiplayer-Server aufs Neue, da die Charaktere servergebunden sind. Alternativ könnt ihr das volle Spiel (natürlich ohne Mitspieler) auch als Offline-Einzelspielerfahrung spielen. Dann gibt es außer euch keine anderen Gefangenen, nur die KI-Zombies und Mechs trachten hier nach eurem Leben. Entsprechend weniger Herausforderung und Spiel Spaß kommt dann auf, denn Multiplayer-PvP ist ein wesentlicher Aspekt von Scum.

Zurück zur Charakterentwicklung: Für den Verbrecher eurer Träume könnt ihr eine Menge Skillpunkte verteilen, die euch in verschiedenen Bereichen des Überlebens behilflich sind. Beispielsweise könnt ihr Waffenbeherrschung bepunkten. Oder Tarnfähigkeit und Wahrnehmung. Gerade hinter der Wahrnehmung steckt eine Neuerung im Genre. Die Camouflage-Fertigkeit beeinflusst unter anderem, ab welcher Distanz euch andere Spieler und KI wahrnehmen können. Bei einem anderen Spieler, der niedrige Wahrnehmungsfähigkeiten hat, wird eure Spielfigur ab einer bestimmten Entfernung dann einfach nicht dargestellt. Auch beim Blick um eine Ecke sehen wir erst, was sich dahinter befindet, wenn unsere Spielfigur einen direkten Blickkontakt herstellt. Nutzen wir lediglich die erhöhte Perspektive der Third-Person-Kamera, erscheint die Spielwelt verschwommen und zeigt keine anderen Spieler. Beide Systeme



Das Nahkampfsystem ist schon ziemlich gut, soll aber noch ausgebaut werden.

fügen sich gut in das Gameplay ein und sind uns nicht störend aufgefallen, sie erhöhen sogar die Bedeutung des Situationsbewusstseins. Besonders für Hardcore-Survival-Spieler können diese Features daher eine willkommene Ergänzung sein. Im Early Access sind noch nicht alle Fertigkeiten implementiert, beispielsweise fehlen Skills zur Fahrzeugbeherrschung. Denn später sollen auch Autos und sogar Fluggeräte auf Scum Island Einzug halten.

Gute Basis schreit nach mehr

Habt ihr euren Traum-Schwerverbrecher gestaltet, beginnt der beinharte Überlebenskampf auf der Insel, die einen dynamischen Tag-Nacht-Rhythmus simuliert. Hügel und Ebenen wechseln sich sinnvoll ab, Bäume wachsen in verschiedene Richtungen und wirken nicht wie frisch aus dem UE4-Shop kopiert (PUBG, wir schauen dich an), und

das Unterholz mit den vielen verschiedenen Pflanzen sieht fast wie ein echter Wald aus. Lediglich bei den Gebäudetypen könnte mehr Abwechslung nicht schaden. Ähnlich hohe Qualität erleben wir bei den Waffen- und Spielermodellen und den Animationen. Negativ fallen noch gelegentliche Grafikbugs auf, beispielsweise nervt das Leuchten von Licht durch geschlossene Oberflächen. Auch die Sounds in Scum sind gut, sowohl Schüsse als auch Naturgeräusche klingen wirklichkeitsnah, Zombiestöhnen bedrohlich und Mech-Zischen mechanisch. Baumrauschen und Vogelzwitschern sind lediglich etwas dünn gesät und können nicht mit der dichten Geräuschkulisse eines DayZ mithalten.

Routine für Routiniers

Wenn ihr mit dem ersten Sightseeing abgeschlossen habt, craftet und erbeutet ihr in bester Survival-Manier Gegenstände und

Scums Kampf gegen Cheater

Scum nutzt das Easy-Anti-Cheat-Tool. Seit dem erfolgreichen Early-Access-Start berichten Spieler dennoch vermehrt über Cheater. Die Entwickler kündigten auf Steam verbesserte Anti-Cheat-Maßnahmen an, auch ein Region Lock ist angedacht. Dabei handelt es sich um eine Maßnahme, Spieler bestimmter Regionen ausschließlich unter sich spielen zu lassen. Auf diesem Wege verspricht man sich, Gegenden mit verstärktem Cheater-Aufkommen von anderen Regionen zu trennen.

Waffen und nehmt es etwa in den Militäreinrichtungen der Spielwelt mit Zombies und Kampfrobooten auf. An diesen Hotspots sammelt ihr Ausrüstung wie potente Schusswaffen samt Modifikationen, um anderen Spielern im PvP Scums realistisch simulierte Ballistik näherzubringen. All das funktioniert – die gelegentlich auftretenden, aber selten spielzerstörenden Bugs mal außen vor gelassen – schon sehr gut und macht meistens großen Spaß.

Die Schwierigkeit hängt stark davon ab, wie viele andere Spieler auf eurem Server sind. Für erfahrene Überlebenskünstler halten sich die Herausforderungen der KI und des Überlebens derzeit noch in Grenzen, echte Endgame-Inhalte jenseits des Ausrüstens und PvPs gibt es derzeit noch nicht. Wenn ihr erstmal die grundlegenden Mechaniken gelernt und die auf den Loot-Hotspots patrouillierenden Kampf-Mechs studiert habt, sollte es euch nicht schwerfallen, euch »Full Gear« auszustatten. Da wollen kommende Story-Elemente rund um das unmenschliche Gameshow-Format ansetzen,



Der Wahrnehmungs-Skill beeinflusst, wie viel ihr um euch herum mitbekommt.

um auch jenseits der ersten 20 bis 30 Stunden noch Geheimnisse und Herausforderungen zu bieten. Schon jetzt können Spieler dedizierte PvP-Events auf einem Server starten. Dann treten kampfeslustige Spieler erst einem Team bei und gehen dann instanziiert etwa ins Team-Deathmatch. Events finden unabhängig vom Hauptspiel auf einem begrenzten Bereich der Karte statt. An dieser Stelle sollen später zusätzliche Modi wie das obligatorische Battle Royale für weiteren Mehrwert sorgen.

Auch das Feature Basenbau fehlt noch, wird aber bereits per Patch vorbereitet. Wenn es soweit ist, können Befestigungen auf Servern mit mehreren Spielergruppen für zusätzliche Spannung sorgen. Dann haben sich zwei Teams beschaulich eingegraben und bekriegen sich gegenseitig – das kann ja heiter werden! Bislang beschränkt

sich die Heimatbasis auf eine Anhäufung von craftbaren Spawnpunkten und prall gefüllten Lootkisten (also keine Lootboxen, sondern einfach virtuelle Holzkisten voller gesammelter Beute).

Schon sehr gut implementiert ist das Jagd-Feature, das an die Jagdsimulation Hunter: Call of the Wild erinnert. In der Spielwelt läuft eine wilde Mischung aus Rehen, Bären und Wildschweinen umher, die auf unserem Speiseplan ganz oben vermerkt sind. So pirschen wir Tierspuren nach, untersuchen Blutflecken von angeschossenen Rehen und erlegen und zerlegen die Tiere schließlich in mundgerechte Happen.

Erbrechen, Urinieren, Stuhlgang

Kommen wir endlich zur komplexen Simulation menschlicher Körperfunktionen in Scum. Ein eigener Bildschirm hält für den



Passionierte Jäger kommen in Scum dank der vielen Tiere auf ihre Kosten.



Realistische Waffen samt Ballistik sorgen für ein gutes Gefühl beim Gunplay.

angehenden Hobbymediziner mannigfaltige Informationen über den Körper unserer Spielfigur bereit. Von Puls über Blutsauerstoffsättigung bis hin zu Dickdarmvolumen ist alles vertreten, was uns schon im echten Leben auf Trab hält. Scherz beiseite! Was Scum da an Körperfunktionen simuliert, hat es in dieser Komplexität noch in keinem Spiel gegeben. Jede Nahrung besitzt spezifische Nährstoffwerte, die sich nach dem Konsum im Körper der Spielfigur niederschlagen. Ernährt ihr euch also ausschließlich von Fettstreifen und Fliegenpilzen, erleidet eure Spielfigur Schaden in verschiedener Form. Nehmt ihr ständig mehr Kalorien zu euch, als ihr verbraucht, wird euer Charakter fett. Wie im echten Leben. Dann läuft und kämpft er langsamer und verbraucht mehr Ausdauer, von der er sowieso weniger hat als ein drahtiger Geselle.

Zudem muss alles, was wir zu uns nehmen, auf einem Weg den Körper wieder verlassen. Ist der Dickdarm voll, müssen wir hinter einen Baum. Ist die Blase voll, müssen wir urinieren, und haben wir versehentlich zu viel getrunken und gegessen, findet die Nahrung einen anderen Weg ins Freie. Das sind definitiv Sachen, über die wir beim Spielen so noch nicht nachdenken mussten.

Stand heute fehlen aber viele der Nahrungseffekte noch. Tatsächliche Auswirkungen eines Vitaminmangels gibt es noch nicht, Flusswasser müssen wir vor dem Konsum nicht abkochen, und auf Halluzinationen nach der Einnahme von psilocybinhaltigen Pilzen warten wir auch vergebens. Obwohl, als wir uns mal eine Zeit lang nur von Waldpilzen ernährten und anschließend eine Magenfüllung Brunnenwasser tranken, hatte unser armer Charakter danach eine Weile ziemlich überraschend auftretenden Durchfall. Ob das an den falschen Pilzen lag oder eine Laune des Codes war, konnten wir in diesem Moment nicht sagen.

Was zur 1.0 noch kommen soll

In einer Roadmap haben die Entwickler erklärt, was schon in Scum implementiert ist und woran sie in Zukunft noch weiterarbeiten wollen. Ein wichtiger Punkt, der für zusätzliche Spielmotivation sorgen kann, ist kryptisch als »metanarratives Gameplay« vermerkt. Damit meinen die Entwickler Weltquests und Endgame-Inhalte, die die Story der Knackis zu Ende erzählen. Ein weiterer interessanter Punkt sind die Martial-Arts-Fähigkeiten, die das bisherige Boxen als Nahkampf erweitern sollen. Darin steckt großes

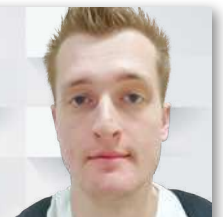
Potenzial, weil Scums Nahkampfsystem zu den klaren Stärken des Spiels gehört. Zudem wollen Gamepires die bisher nur teilweise implementierten Crafting-Rezepte vervollständigen, weibliche Charaktere einführen, Sicherheitszonen hinzufügen sowie Verbesserungen an der KI der Wildtiere und NPCs vornehmen. Ein spezielles Rebellion-Erfahrungssystem gibt zudem einen Hinweis darauf, dass sich die Gefangenen an einem Punkt der Story gegen das dystopische Gameshow-Format auflehnen könnten. Darauf dürften Spieler mit Spannung warten, denn die Story-Komponente gehört zu den Highlights von Scum.

Technik? Okay!

Anders als in anderen Early-Access-Tests gibt es keinen Elefanten, den wir zuerst aus dem Raum jagen müssen. Sprich, die Technik von Scum macht einen weniger unfertigen Eindruck, als es bei anderen Early-Access-Titeln zum Launch (Hunt: Showdown, Islands of Nyne) der Fall war und ist. Scum setzt auf die Unreal Engine 4, und offenbar haben die Entwickler das Codegerüst schon gut im Griff. Die Performance ist auf unserem schwachen Mittelklassesystem mit rund 30 fps auf mittleren Einstellungen bei 1080p zwar nicht brutal toll, aber unser Testsystem schreit auch schon kläglichst nach einer neuen Grafikkarte. Nutzer stärkerer Systeme berichten von weit besseren Bildraten, obgleich auch dort noch Luft nach oben ist. Positiv bei unserer Erfahrung war, dass die Performance meistens stabil blieb. Framedrops sind selten und Verbindungsabbrüche ebenfalls. Trotzdem merkt man, dass Scum dort noch eine Baustelle hat. Aber hey, was ist Performance, wenn man brechen, pinkeln und so weiter kann? ★



Christian Just
@Akkat84



Scum ist das vielversprechendste echte Multiplayer-Survival-Spiel, das mir lange Zeit untergekommen ist. »Echt« heißt old-school wie DayZ: du (und deine Freunde) gegen eine gnadenlose Welt voller Gefahren. Mit dem irrwitzig komplexen Metabolismus-System entsteht außerdem eine ganz neue Ebene von Realismus, die ich gerne betreten und meistern will. Irgendwann mal, in Zukunft, wenn das System auch wirklich komplett umgesetzt ist. Der zusätzliche Anreiz, eine echte Story zu entdecken und bei allzu viel Leerlauf unkompliziert in dedizierte PvP-Events wechseln zu können, passt ebenfalls wie die Faust aufs Auge. Die Basis ist vorhanden und abgesehen von einigen Bugs soweit technisch gut umgesetzt, es fehlt aber noch eine Menge Feinschliff und Optimierung.



Das Spiel setzt auf die Unreal Engine 4, die die Entwickler schon ziemlich gut im Griff haben.



Neuer Job, neues Spiel

BIOWARES ERBEN

Wenn erfahrene Designer ein Traditionsstudio wie Bioware verlassen, gehen sie oft ganz neue Wege.

Von Peter Bathge

Die Schmährufe sind zahlreich: Bioware sei tot, Anthem ein seelenloser Destiny-Klon und vom alten Glanz der Rollenspielentwicklung nichts mehr übrig. Dass Biowares Spiele aktuell blutleer wirken, hat einen guten Grund: Viele ehemalige Designer solcher Hits wie Mass Effect und Dragon Age haben das Studio verlassen und sich selbstständig gemacht. Jetzt veröffentlichen sie ihre eigenen Spiele – wir stellen zwei davon vor.

Allen Unkenrufen zum Trotz, der Name Bioware gebietet immer noch Achtung, selbst wenn er nur als ehemaliger Arbeitgeber im Lebenslauf eines Spieleentwicklers auftaucht. Wir wollten wissen: Bleiben die alten Bioware-Tugenden bei diesen neuen Projekten erhalten? Und können sie uns vielleicht sogar wieder in die gute, alte Zeit der Bioware-Hits versetzen, als das Studio Klassiker wie Star Wars: Knights of the Old Republic wie am Fließband zu produzieren schien? In den letzten Jahren hat schließlich unter anderem Stoic Studio mit der Trilogie The Banner Saga gezeigt, wie die besondere Bioware-Finesse bei Charakteren und Story fernab des 2007 von Electronic Arts erworbenen Firmensitzes im kanadischen Edmonton ein Revival erfahren kann. In mancher Hinsicht haben die Indie-Entwickler dabei

sogar einen besseren Job abgeliefert als Bioware selbst mit den von vielen Fans kritisierten Rollenspielen Dragon Age: Inquisition und Mass Effect: Andromeda.

Jetzt schicken sich zwei weitere, bislang unbekannte Rollenspiele an, Biowares Mantel aufzunehmen. Doch die Entwickler von The Waylanders und Breach haben sich trotz gemeinsamer Bioware-Vergangenheit für zwei unterschiedliche Wege zum erhofften Erfolg entschieden. Auf der einen Seite steht klassischer Singleplayer-Spaß im Stil von Dragon Age und Neverwinter Nights 2, komplett mit Heldengruppe und taktischen Echt-

zeitkämpfen samt Pausefunktion. Auf der anderen Seite haben wir ein Multiplayer-Spiel mit Free2Play-Modell, das sich von dem Dungeon-Master-Modus aus Pen-&-Paper-Rollenspielen inspirieren lässt – und ganz zufällig Ähnlichkeit mit dem eingestellten Bioware-Projekt Shadow Realms hat.

Spanische Kelten

Oldschool-Rollenspiele erleben aktuell einen zweiten Frühling. Egal ob Divinity: Original Sin oder Pillars of Eternity, Tyranny oder zuletzt Pathfinder: Kingmaker – überall werden wieder Heldengruppen zusammenge-



In The Waylanders bewegen wir ganz klassisch eine Party über die Landschaft – die Bioware-Tradition lässt grüßen!



stellt, magische Sprüche aus einem großen Zauberbuch ausgewählt, und Gespräche mit NPCs geführt. Wie früher eben, zu den Zeiten von Baldur's Gate und Planescape: Torment. The Waylanders sieht sich zwar auch in der Tradition dieser Klassiker, schöpft die meisten Inspirationen jedoch aus einer etwas späteren Phase, hauptsächlich der späten 2000er-Jahre. Und dort speziell aus Neverwinter Nights 2.

Bereits der generelle Look, die zwei verfügbaren Spielperspektiven (isometrisch oder über die Schulter) und die Steuerung (Bewegung per Mausklick oder direkt über die WASD-Tasten) erinnern an das Obsidian-Rollenspiel, doch unsere spielbare Demo zu The Waylanders fängt sogar auf ähnliche Weise an: Das Heimatdorf des Helden steht in Flammen, Angreifer müssen zurückgeschlagen werden, und wir stürzen uns mit einer fünfköpfigen Party in den Kampf. Ein Druck auf die Leertaste friert das Geschehen ein, um nach bewährter Bioware-Manier im

Pausemodus Befehle zu geben. Das umkämpfte Dorf steht an der Nordküste Spaniens rund um das heutige Santiago de Compostela. Das ist kein Zufall, denn

The Waylanders entsteht bei Gato Salvaje Studio, einem spanischen Entwickler. Und der hat – daher die Bioware-Verbindung – Mike Laidlaw als Narrative Consultant eingestellt, also als Berater für die Geschichte und die Art, diese dann auch zu erzählen. Der Name Laidlaw dürfte dem ein oder anderen Rollenspiel-Fan bekannt vorkommen: Mike schrieb die Storys von Dragon Age: Origins und Mass Effect, 2017 verließ er jedoch Bioware nach 14 Jahren.

Als Szenario für The Waylanders haben sich Laidlaw und Gato Salvaje die Zeit der Kelten ausgesucht, einer antiken Volksgruppe, die von 600 bis 100 Jahre vor Christus in halb Europa präsent war. Allerdings erwartet euch keine historisch korrekte Geschichtsstunde, die Kelten im Spiel werfen bei entsprechend magischer Begabung mit Blitzen um sich, rufen Meteore vom Himmel oder

heilen Verbündete mit Naturzaubern. Außerdem treten allerlei Sagenwesen auf, etwa ein besonders übellauniger Zyklop.

In Reih und Glied durch die Zeit

Unverzichtbar im Kampf gegen solche Widerlinge sind die Formationen. Damit nehmen drei, vier oder gleich alle fünf eurer Krieger eine besondere Stellung ein, die je nach Spielsituation offensive oder defensive Boni verleiht. Da gibt es zum Beispiel die typisch römische Schildkrötenformation, welche die Verteidigungswerte eurer Recken enorm verbessert, dafür jedoch jede weitere Bewegung unmöglich macht. Gut, um Engstellen zu blockieren, aber untauglich für den Angriff. Mit anderen Formationen rücken die ausgewählten Helden langsam vor und stoßen Speere Richtung Gegner, oder nehmen schutzbedürftige Bogenschützen und Zauberkrieger in die Mitte. Die zwölf Formationen sind bestimmten Charakterklassen zugeordnet, jeder Charakter hat Zugriff auf zwei Stück. Eurem Helden verpasst ihr zu Spielbeginn in der Charaktererstellung einen von sechs Jobs, im Spielverlauf könnt ihr für ihn und seinen NPC-Gefährten jeweils noch eine fortgeschrittene Klasse auswählen, die spezielle Fähigkeiten und Formationen bereitstellt. So kommt The Waylanders insgesamt auf 36 Klassen.

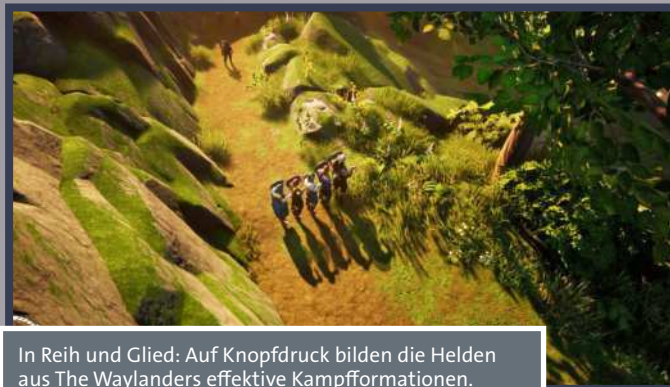
Welcher Profession eure Gefährten angehören, kann sich im Spielverlauf ändern – nämlich dann, wenn die Zeitreisen beginnen! Ja, richtig gelesen, The Waylanders begnügt sich nicht mit einer Geschichtsperiode, sondern ihr besucht die gleichen Orte auch zur Zeit des Mittelalters; euer Hauptheld ist in der Lage, auf dem Kreislauf des Lebens eine Abkürzung zu nehmen und so zwischen den Zeiten hin und her zu reisen. Witzig: Weil die Begleiter bei solch einem Wechsel zurückbleiben, müsst ihr im Mittelalter ihre nächste Inkarnation finden und sie erwecken – erst dann erinnern sie sich an ihr früheres Leben und stehen wieder für die

The Waylanders wird uns die Wahl lassen, ob wir in der Draufsicht oder mit Schulterkamera losziehen.





So kennt man das von früher: Kämpfe lassen sich pausieren, um in Ruhe Befehle geben zu können.



In Reih und Glied: Auf Knopfdruck bilden die Helden aus The Waylanders effektive Kampfformationen.



Praktischerweise lassen sich in The Waylanders mehrere Aktionen in eine Warteschlange einreihen.



Ein ordentlicher Feuerball hat in Rollenspielen noch nie geschadet, das gilt auch in The Waylanders.

Party zur Verfügung. Noch ist aber unklar, ob und wie sie ihre Fertigkeiten behalten.

Vorwärts ins Mittelalter

Die Zeitreisen will Gato Salvaje Studio für witzige Dialoge (etwa wenn die Hausfrau sich plötzlich an ihr früheres Leben als keltische Kriegerin erinnert) und innovative Quest-Lösungen nutzen. Ähnlich wie im Adventure-Klassiker Day of the Tentacle müsst ihr dann in der Kelten-Vergangenheit bestimmte Aktionen durchführen, um in der Mittelalter-Zeitlinie eine Quest voranzubringen – zum Beispiel indem ihr die Umgebung manipuliert. The Waylanders soll erst Anfang 2020 erscheinen. Um den Release zu verwirklichen, sammelten die Entwickler bis Mitte November auf Kickstarter.com Spen-

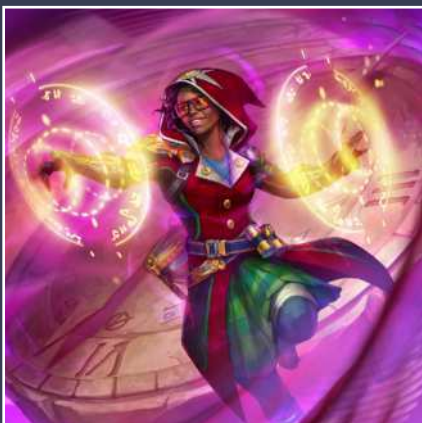
den von Rollenspiel-Fans. Ob das erfolgreich war, steht bis Redaktionsschluss allerdings noch nicht fest. Mit der Kampagne hofft Gato Salvaje Studio natürlich vor allem, die alten Bioware-Fans anzusprechen: Wer Dragon Age und Neverwinter Nights geliebt hat, sollte sich auch für The Waylanders begeistern können. Schließlich teilt es viele Tugenden mit seinen Vorbildern, setzt auf Singleplayer, Story, Helden und Echtzeitkämpfe mit Pause. Ein anderes Spiel ehemaliger Bioware-Mitarbeiter könnte von diesem Ansatz nicht weiter entfernt sein – und doch hatten wir mit Breach schon viel Spaß.

Aus dem Schatten zurückgekehrt

Das Vaporware-Projekt Shadow Realms zeigt – zusammen mit dem geplanten Command

& Conquer: Generals 2 – wohl am besten, was beim Rollenspiel-Traditionsentwickler Bioware in den letzten Jahren alles schiefgelaufen ist. Auf die Ankündigung im August 2014 folgt bereits im Februar 2015 die Einstellung des Projekts. In dieser rekordverdächtig kurzen Zeit preisen Bioware und Studiobesitzer Electronic Arts das Multiplayer-Spiel zuerst groß an, um es dann schon wenige Monate später wieder wie eine heiße Kartoffel fallen zu lassen, auch aufgrund des negativen Fan-Feedbacks. Damals ist bei Bioware mit Dallas Dickinson ein Senior Producer für Shadow Realms verantwortlich, der 2008 zur Firma dazustieß. Im Januar 2015 verließ er das Studio, da hatte die Führung von Bioware und Electronic Arts gerade seinem Lieblingsprojekt den Genickschuss

Breach: Die coolsten Klassen



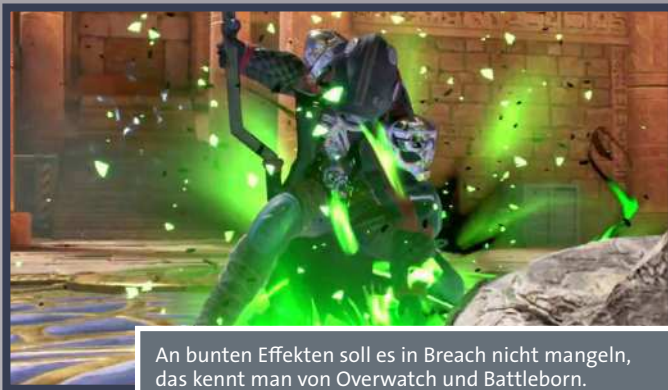
Die Chronomancerin manipuliert die Zeit und hat jede Menge fiese Tricks auf Lager.



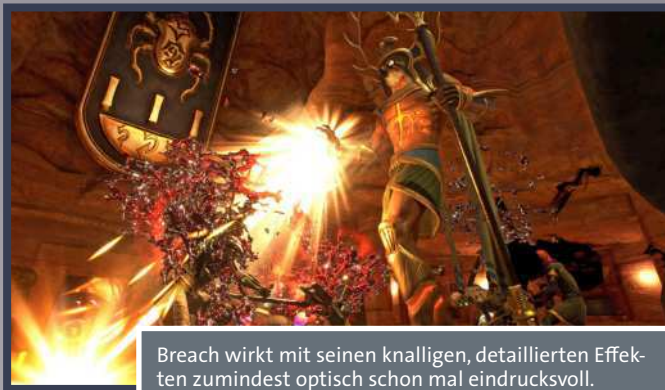
Was treibt ein Necromancer den ganzen Tag so? Genau, er beschwört Untote!



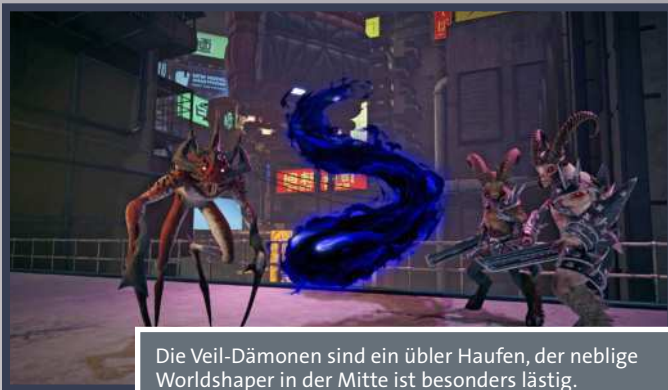
Der Ingenieur spezialisiert sich auf Gadgets und platziert zum Beispiel Geschütztürme.



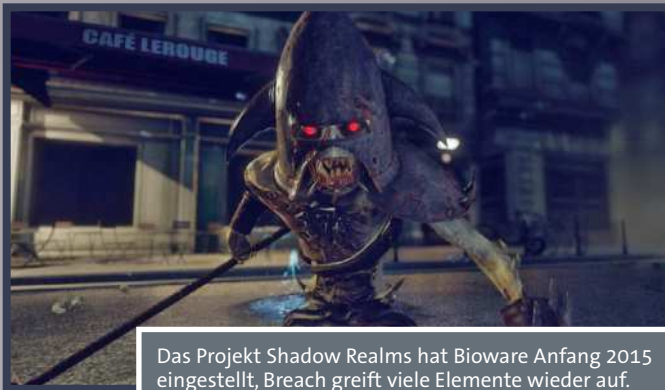
An bunten Effekten soll es in Breach nicht mangeln, das kennt man von Overwatch und Battleborn.



Breach wirkt mit seinen knalligen, detaillierten Effekten zumindest optisch schon mal eindrucksvoll.



Die Veil-Dämonen sind ein übler Haufen, der neblige Worldshaper in der Mitte ist besonders lästig.



Das Projekt Shadow Realms hat Bioware Anfang 2015 eingestellt, Breach greift viele Elemente wieder auf.

verpasst. Doch Dickinson ließ sich davon nicht beeindrucken, gründete die Firma QC Games und begann mit der Entwicklung von Breach, das bis auf den Namen so gut wie alle Charakteristika des niemals fertiggestellten Shadow Realms beibehält. Aus der Third-Person-Perspektive schlachtet ihr Monster, ähnlich wie in einem MOBA oder bei Blizzards Overwatch stehen euch dafür eine überschaubare Anzahl von Skills (natürlich mit Cooldown) zur Verfügung, eine besonders mächtige Ultimate-Fähigkeit gibt es auch. So weit, so bekannt.

Angst vor dem blauen Nebel

Die Zauberformel von Breach lautet wie schon bei Shadow Realms »4+1«. Das reine Multiplayer-Spiel ist ein kombiniertes Koop-

und PvP-Erlebnis, es kann sowohl zu viert gegen die KI als auch zu fünft gespielt werden. Ein Spieler übernimmt dabei die Rolle des Spielleiters oder Dungeon Masters, wie man ihn aus Pen-&-Paper-Rollenspielen kennt. Diese Person darf jederzeit die Kontrolle über ein beliebiges computergesteuertes Monster übernehmen und direkt gegen die anderen Menschen kämpfen. Viel wichtiger ist aber, dass er sich als blauer Nebel beinahe unsichtbar im Level bewegen kann und dabei mit fünf von insgesamt 40 verfügbaren Fähigkeiten Fallen platzieren, Zaubersprüche sowie neue Monster spawnen darf. Das spielt sich bei unserer Probiersession fantastisch, weil wir in den jeweils nur gut 15 Minuten langen Partien hektisch versuchen, die menschlichen Helden davon ab-

zuhalten, ihre Ziele zu erreichen. Dabei kommt diebische Freude auf, wenn wir etwa eine Feuerfalle auf dem Boden platzieren, per Windstoß einen Widersacher darauf schubsen und dann die Kontrolle über einen gerade herbeigerufenen Elite-Dämon übernehmen, um dem Charakter Saures zu geben. Wenn der dann noch vom eigenen Freund gespielt wird und dieser sich im Voice-Chat bitterlich über so viel Hinterlist beschwert, dürfte der Unterhaltungsfaktor für alle gewaltig sein!

Escape Rooms mit Bossen

Jedes Match in Breach besteht aus sechs zufällig aneinander gewürfelte Räumen, in denen die vier menschlichen Koop-Spieler innerhalb eines Zeitlimits eine bestimmte Aufgabe erfüllen müssen – etwa alle Gegner besiegen, Flaggenpunkte erobern oder Gegenstände in eine Zielzone tragen. Je nachdem ob ihnen das gelingt oder nicht, wird der Sieg in diesem Raum der Gruppe oder dem Dämonenspieler zugeschrieben, was Auswirkungen auf die Belohnung am Ende hat. Ganz zum Schluss gibt es dann noch einen fetten Bossgegner.

Die Widersacher kommen aus dem Reich der Dämonen, das eigentlich durch den sogenannten »veil« (auf Deutsch: der Schleier) von unserer Realität abgegrenzt ist. Doch ein böser Gott hat den Schleier durchtrennt und jetzt strömen nicht nur Monster in unsere Welt, die Grenzen zwischen den Realitäten verschwimmen ganz generell. Das ist die ideale Ausrede für Entwickler QC Games, um wild Zeitepochen, Locations (unter anderem Tokio, Ägypten und Kiew) und Charakterklassen zu mischen. Cyberpunk-Totenbeschwörer, Elementarmagier und Doppel-Ka-



Der Mana-Warrior ist einer von den Guten und quasi der Paladin der Breach-Riege.



Für den Okkultisten ist immer Halloween, er bedient sich dunkler Magie.

Was war nochmal Battleborn?

Entwickler Gearbox (Borderlands, Aliens: Colonial Marines) versuchte sich bereits im Mai 2016 an einem Helden-MOBA-Shooter, wie Breach es einer werden wird. Doch das kunterbunte Battleborn litt unter gleich mehreren Problemen. Die Helden waren austauschbar, der Kampfverlauf viel zu bunt und unübersichtlich. Der größte Haken aber: Nur ein paar Wochen später erschien Blizzards Multiplayer-Hit Overwatch, der das zarte Pflänzchen Battleborn einfach wegdrückte. Ein halbes Jahr später stellte Bethesda auch die Entwicklung am ähnlich gelagerten BattleCry ein.



tana schwingender Assassine in einem Spiel? Aber hallo! Allerdings birgt dieser wilde Mix auch eine große Gefahr: Breach könnte zu austauschbar wirken.

Breach: Das neue Battleborn?

Als eine Art Pseudo-MOBA schlägt Breach oberflächlich betrachtet in eine ähnliche Kerbe wie Gearbox' gescheiterter Multiplayer-Shooter Battleborn. Ohne klare Linie im visuellen Design und mit zu viel Varianz bei den Helden könnte es passieren, dass den Spielern das Angebot an 18 Klassen letztlich einfach egal ist. Es bleibt abzuwarten, ob QC Games es schafft, den Charakteren genug Persönlichkeit zu verpassen, damit die Spieler sich für ihren Lieblingshelden begeistern können.

Hier sollten den Machern ihre BioWare-Wurzeln zugutekommen.

Vielversprechende Anlagen hat Breach allerdings auch abseits des daran arbeitenden Personals. So gibt's einen Social-Hub wie in Destiny; statt im Turm chattet ihr in der dank Dimensionsrissen zugänglichen Bibliothek von Alexandria mit anderen Spielern und stellt Gruppen für die kleinen Dungeon-Happen des Action-Rollenspiels zusammen. Mit erfolgreichen Aufträgen sammelt ihr Erfahrung und Ingame-Währung, damit verbessert ihr euren Charakter,

kauft ihm kosmetische Verschönerungen oder schaltet eine neue Heldenklasse frei. Und wer will, kann dies auch alles im Shop mit echtem Geld tun, denn Breach wird ein Free2Play-Spiel mit Mikrotransaktionen.

Bezahlmodell wie in League of Legends

Die Stichworte, die Dallas Dickinson zum Bezahlmodell von Breach nennt, kennen aufmerksame Leser von anderen Free2Play-Spielen: »... kein Pay2Win ... kosmetische Mikrotransaktionen ... keine Vorteile erkaufen ... Zeitersparnis ...« Inwiefern das fertige Spiel sich unfair oder Grind-lastig anfühlt, das lässt sich zu diesem Zeitpunkt jedoch noch nicht einschätzen. Klar ist dagegen, dass Breach ähnlich wie League of Legends verfährt und eine Reihe seiner 18 Helden immer kostenlos anbietet, wenn auch nur für eine gewisse Zeit. Dann rotiert das Angebot und es stehen andere Klassen gratis bereit – wer sie permanent freischalten will, muss entweder viel Ingame-Währung (und damit Spielzeit) investieren oder aber das reale Portemonnaie zücken. Skeptiker dürfen den Shop (und das Gameplay natürlich!) schon bald selbst in Augenschein nehmen, denn für Breach ist noch 2018 eine Early-Access-Phase geplant. Vermutlich wird es wie vergleichbare Spiele erst einmal eine ganze Weile im Beta-Stadium existieren; ein finaler Release ist aktuell noch nicht abzusehen.

Ob Dallas Dickinson und sein Team aus Bioware-Abgängern bei QC Games mit Breach den großen Wurf hinbekommen? Wer kann das schon sagen? Eine Prognose zum zu erwartenden Erfolg ist aktuell genauso unsicher wie die Suche nach einer Antwort auf die Frage, ob Bioware selbst mit Anthem einen Hit landet oder die Fans des einstigen Erfolgsstudios nicht doch lieber nächsten The Waylanders spielen. In diesem Fall dürfen sie sich am Oldschool-Charme eines Rollenspiels erfreuen, das – genau wie Breach – zwar nicht direkt von Bioware stammt, aber hinter dem dieselben Menschen wie bei geliebten Klassikern der Marke Dragon Age: Origins stecken. Vielleicht reicht das ja schon aus, um nostalgisch der guten, alten Zeit zu gedenken, als der Name Bioware einem noch richtig Respekt einflößte. ★

In Breach liegt die Welt in Trümmern, Kiew zum Beispiel sah schon mal deutlich imposanter aus.



Nachdem der »Schleier« zur Dämonenwelt Löcher hat, strömen Monster auf die Erde – zum Glück steht der Auros Gladiator rechts als Verteidiger bereit.





K70 RGB MK.2 LOW PROFILE

Mechanische Gaming-Tastatur



Die CORSAIR K70 RGB MK.2 LOW PROFILE RAPIDFIRE Gaming-Tastatur begeistert durch die neuen mechanischen CHERRY MX Speed Low Profile RGB-Tastenschalter, welche enormen Komfort dank flacher Bauweise, Tasten mit kurzem Auslöseweg und der Leistungsfähigkeit mechanischer Tastenschalter kombinieren. Das brandneue und schlanke Design ist nur 29 mm hoch, passt zu jeder modernen Desktop-Umgebung und bietet eine lebendige RGB-Hintergrundbeleuchtung jeder Taste.

MX | CHERRY



STANDARD
MX SPEED SWITCH



MX LOW PROFILE
SPEED SWITCH



Erlebe atemberaubende
Lichteffekte mit CORSAIR iCUE
KOMPATIBEL ZU WINDOWS® 7, 8.1 UND 10

MEHR ERFAHREN UNTER CORSAIR.COM/DE

Am 10.12.2018 bei unserem Online-Adventskalender auf GameStar.de
mitmachen und einen tollen Preis von Corsair gewinnen!

GENRE-CHARTS

Action-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	Shadow of the Tomb Raider	91	Action-Adventure	Square Enix / Eidos Montreal
2	Battlefield 1	90	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts / Dice
3	Celeste	90	Jump&Run	- / Matt Makes Games
4	Shadow Warrior 2	90	Ego-Shooter	Devolver Digital / Flying Wild Hog
5	Okami HD	90	Action-Adventure	Capcom / Clover Studio

EMPFEHLUNG DER REDAKTION HITMAN 2

Hitman 2 erzählt die beste Hitman-Story seit Silent Assassin und trumpft mit wunderbar kreativen Attentäter-Sandbox-Missionen auf.



Abenteuer-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	Divinity: Original Sin 2 – Def. Edition	93	Rollenspiel	Larian / Larian
2	The Witcher 3: GOTY-Edition	93	Rollenspiel	Bandai Namco / CD Projekt Red
3	Pillars of Eternity 2: Deadfire	92	Rollenspiel	THQ Nordic / Obsidian
4	Skyrim: Special Edition	90	Rollenspiel	Bethesda / Bethesda
5	Path of Exile: The Fall of Oriath	89	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games / Grinding Gear Games

EMPFEHLUNG DER REDAKTION RETURN OF THE OBRA DINN

Eine packende, tragische und überraschende Seefahrer-Mär – erzählt als komplexes, aber stets logisches Abenteuer für passionierte Detektive.

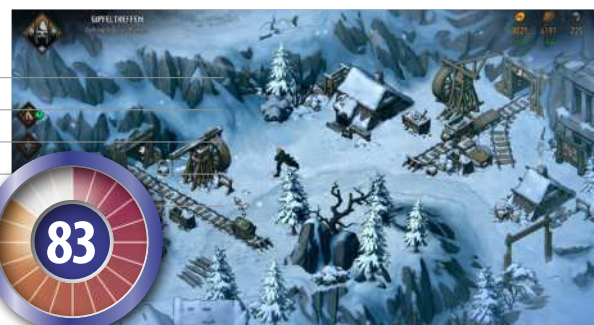


Strategie-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	XCOM 2: War of the Chosen	89	Rundenstrategie	2K / Firaxis
2	Civilization: Rise & Fall	89	Rundenstrategie	2K / Firaxis
3	The Banner Saga 3	88	Rundenstrategie	Versus Evil / Stoic
4	Into the Breach	88	Rundentaktik	Subset Games / Subset Games
5	Total War: Warhammer	87	Strategie	Sega / Creative Assembly

EMPFEHLUNG DER REDAKTION THRONEBREAKER: THE WITCHER TALES

Starke Einzelspieler-Kampagne für Gwent, die selbst Nicht-Kartenspieler durch ihre packende Story begeistern könnte.



Sport-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	Forza Horizon 4	92	Rennspiel	Microsoft Game Studios / Playground Games
2	Forza Motorsport 7	90	Rennspiel	Microsoft Game Studios / Turn 10
3	Project Cars 2	89	Rennspiel	Bandai Namco / Slightly Mad
4	Dirt 4	85	Rennspiel	Codemasters / Codemasters
5	FIFA 19	84	Fußballsimulation	Electronic Arts / EA Sports

EMPFEHLUNG DER REDAKTION PRO EVOLUTION SOCCER 2019

Auf dem Platz macht PES 2019 niemand etwas vor. Auch Online-Spieler dürfen inzwischen jubeln. Nur abseits des Rasens gibt es noch zu tun.



Internet und WLAN überall zu Hause



devolo Magic 2 LAN

- ✓ Zuverlässiges und schnelles Internet von maximal 2400 Mbit/s
- ✓ Streaming, Gaming, Home-Office, Virtual Reality - alles ist möglich, auch in Zukunft
- ✓ Ein Gigabit LAN-Anschluss für Smart-TV, Spielekonsole etc.



devolo Magic 2 WiFi

- ✓ Internet überall zu Hause mit bis zu 2400 Mbit/s und WLAN mit bis zu 1200 Mbit/s
- ✓ Immer die beste WLAN Verbindung dank Mesh Funktionalität
- ✓ Zwei Gigabit LAN-Anschlüsse für Smart-TV, Spielekonsole etc.



Gamen



Streamen



Surfen

Erhältlich bei ausgewählten Partnern:



devolo
MAGIC

Am 15.12.2018 bei unserem Online-Adventskalender auf GameStar.de
mitmachen und einen tollen Preis von Devolo gewinnen!

TEST

SO WERTEN WIR



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 erfahrt 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 herauspringen.

2 Wertungskategorien

Präsentation:

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

Spieldesign:

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

Balance:

Hier beurteilen wir, ob ein Spiel unfair oder zu anspruchlos ist, ob es Frustrationsmomente 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 oder wenn Pay2Win-Mechaniken und dreiste Mikrotransaktionen das Erlebnis stören. Die Höhe der Abwertung richtet sich nach der Schwere der Beeinträchtigung. 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.

4 Fazit

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

CALL OF DUTY: BLACK OPS 4

SYSTEMANFORDERUNGEN

1

MINIMUM

Core i5-2500k / AMD FX-6300
 GeForce GTX 660 / Radeon HD 7950
 8 GB RAM, 63 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-2500K / AMD Ryzen R5 1600X
 GeForce GTX 970 / Radeon R9 390
 12 GB RAM, 63 GB Festplatte

PRÄSENTATION



ausgezeichnete Soundkulisse präzise Ortung von Fußtritten und Schüssen
 hochdetaillierte Modelle und Level abwechslungsreiche Karten in allen Modi
 etwas altbackene Grafik

2

SPIELDESIGN



mehr Teamplay Multiplayer-Action nicht verwässert neue tolle Modi Heist und Control
 Spielerfahrung in Blackout in Solo, Duo und Squads anders
 Zombies als Horde-Modus spielbar

BALANCE



Tutorial alle Spezialisten und Waffen wertvoll faire Ausrüstungsverteilung in Blackout
 Schwierigkeitsgrad im Zombie-Modus konfigurierbar
 Matchmaking nicht ausgereift

ATMOSPHÄRE / STORY



dezent es Sci-Fi-Setting Actionfeuerwerk im Multiplayer
 Hochspannung in Blackout
 Zombie-Modus mit netter Handlung
 Specialist-HQ gibt Charakteren nicht die verdiente Tiefe

UMFANG



15 Multiplayer-Karten abwechslungsreicher Blackout-Modus
 Ausrüstung, Spezialisten für alle Spielstile
 umfangreicher Zombiemodus
 irrsinnige Menge an Challenges

ABWERTUNG

3

Es gibt eine Vielzahl an kleinen und größeren Bugs, von falschen Menü-Icons bis hin zu Abstürzen. Die ruinieren nicht das Spiel, wirken sich aber doch auf die Spielerfahrung aus.

FAZIT

4

Das umfangreichste, abwechslungsreichste und ausbalancierteste Mehrspieler-Erlebnis in der Call-of-Duty-Geschichte.







GEFORCE® RTX 2070
AORUS XTREME



<http://bit.ly/AORUS-RTX-2070-XTREME>

GIGABYTE™

Am 6.12.2018 bei unserem Online-Adventskalender auf GameStar.de
mitmachen und einen tollen Preis von GIGABYTE AORUS gewinnen!



Trauer in der Redaktion. Die ersten kalten Tage haben unsere liebevoll gezüchteten Urzeitkrebse dahingerafft. Es leben nur noch zwei. Wir haben sie Adam und Eva genannt und hoffen nun.

DAS TEAM



Heiko

Heiko Klinge,
Chefredakteur

@HeikosKlinge

ZULETZT GEHÖRT Coheed and Cambria: Unheavenly Creatures. Hart verkopfte, aber dennoch enorm unterhaltsame Emo-Rock-Metal-Space-Opera (!).

ZULETZT Gesehen Die zweite Staffel von Castlevania. Für mich der neue Maßstab in Sachen Videospiel-Verfilmung.

ZULETZT GEDACHT Kann CD Projekt bitte die Thronebreaker-Technik an Blizzard für eine Hearthstone-Kampagne lizenzieren?

WELCHE SPIELE WÜRDET IHR GERNE VERHEIRATEN UND WARUM? WarCraft und Advance Wars. Das spannendste Spiele-Universum kombiniert mit dem durchdachten Rundenstrategie-System – besser wird's nicht.

Michael Graf,
Chefredaktion

@Gru_Lich

ZULETZT Gesehen Bodyguard. Anfangs spannend, später schwächer.

ZULETZT GEHÖRT GameStar-Podcast #45, in dem sich die Kollegen Weber und Bathge über meinen Bart mokieren. Ich kann euch hören!

ZULETZT GEDACHT Zum WarCraft-3-Remaster könnte man Addons nachreichen, die die WoW-Story nacherzählen ... nur ein Gedanke, Blizzard, nur ein Gedanke.

WELCHE SPIELE WÜRDET IHR GERNE VERHEIRATEN UND WARUM? Star Wars: Empire at War und Homeworld. Ein galaxieweiter Star-Wars-Feldzug mit richtigen 3D-Raumschlachten – es wäre mein Traum!

Micha



Markus

Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

@kargbier

ZULETZT Gesehen Angela Merkel ist Hitlers Tochter von den Kollegen Christian Schiffer und Christian Alt. Geht um Verschwörungstheorien und wie sie funktionieren.

ZULETZT Gesehen Endlich mal wieder Tampopo, was für ein Film!

ZULETZT GEDACHT Silvester-Menü ... selbst gesteckter Dönerspieß oder Tacos?

WELCHE ZWEI SPIELE WÜRDET IHR GERNE VERHEIRATEN UND WARUM? Call of Duty: Black Ops 4 und Into the Breach. Ich liebe den neuen Blackout-Modus, aber er wird mir halt auch schnell mal zu hektisch. Warum darf ich den nicht rundenweise spielen?

Petra Schmitz,
Leitende Redakteurin

@Flausensieb

ZULETZT Gesehen Die Opfer, die man bringt von Hjorth und Rosenfeldt. Sebastian-Bergmann-Krimis gehen immer.

ZULETZT Gesehen Herbstfarben im Karwendel. Irrsinnig schön.

ZULETZT GEDACHT Dauerhaft Sommerzeit bitte. Diese frühe Dunkelheit am Abend ist ja nicht auszuhalten.

WELCHE ZWEI SPIELE WÜRDET IHR GERNE VERHEIRATEN UND WARUM? Ich hätte gerne eine Mischung aus Thief (das erste) und Mirror's Edge (das erste). Steampunk, clevere Schleichelei, halsbrecherische Akrobatik. Obendrauf noch eine gute Geschichte. Bittääääää!

Petra





Sandro

Sandro Odak
Head of GameStar.de

@riperl

ZULETZT GEMACHT Urlaub. Ganz zufällig in der Release-Woche von Red Dead Redemption 2. Huch!

ZULETZT BESTELLT Einen Plüsch-Murloc von der Blizzcon bei Maurice. Mal sehen, ob der Kollege den auch liefert.

ZULETZT GEDACHT Irgendwas mit Pferdehoden. Bestimmt.

WELCHE SPIELE WÜRDET IHR GERNE VERHEIRATEN UND WARUM? Diablo und Clash Royale. Einfach nur, weil ich Maurice leiden sehen will (für den Fall, dass er mir keinen Murloc von der Blizzcon mitbringt).

Christoph Liedtke,
Hardware-Redakteur

@vAronized

ZULETZT GESEHEN Die neue Staffel von Daredevil. Zäher Beginn, aber dann spannend bis zum Finale – empfehlenswert.

ZULETZT GESPIELT Return of the Obra Dinn. Halb durch, schon jetzt ein Meisterwerk.

ZULETZT GEDACHT RDR2 sieht fantastisch aus, aber diese Trägheit durch 30 fps. Rockstar, wir brauchen eine PC-Version!

WELCHE SPIELE WÜRDET IHR GERNE VERHEIRATEN UND WARUM? Pokémon [füge hier einen x-beliebigen Ableger ein] mit einer Open World à la Witcher 3 oder Red Dead Redemption 2. Dafür würde ich mir dann auch endlich wieder eine Konsole kaufen.

Christoph



Peter

Peter Bathge,
Redakteur

@GameStar_de

ZULETZT GELESEN A Wrinkle in Time von Madeleine L'Engle. Zeitloser Klassiker, welcher der Konformität den Kampf ansagt.

ZULETZT GESEHEN Wonder. Ein wunderschöner, kluger, zuweilen trauriger und am Ende enorm lebensbejahender Film über das Anderssein.

ZULETZT GEDACHT Hoffentlich habe ich die Skyblivion-Titelstory gleich fertig.

WELCHE SPIELE WÜRDET IHR GERNE VERHEIRATEN UND WARUM? Baldur's Gate 2 und Crysis. Das beste Rollenspiel mit der besten Grafik – ein Instant-Hit.

Maurice Weber,
Redakteur

@froody42

ZULETZT GELESEN Brief Cases von Jim Butcher. Die Dresden Files sind immer noch eine der unterhaltsamsten Buchserien überhaupt – wenn's nur mal mit mehr als Kurzgeschichten weitergehen würde.

ZULETZT GESEHEN The Dragon Prince. Schön, aber ausbaufähig.

ZULETZT GEDACHT Ach, warum kann Blizzard nicht endlich Warcraft 4 ankündigen?

WELCHE SPIELE WÜRDET IHR GERNE VERHEIRATEN UND WARUM? Natürlich Schlacht um Mittelmeer und Total War! Ich weiß, gibt's als Mod, aber ich will das offiziell!

Maurice



Michael

Michael Herold,
Redakteur

@michiherold

ZULETZT GESEHEN Endlich The Punisher auf Netflix. Das Beste, was ich in den letzten Jahren von Marvel gesehen habe.

ZULETZT GEHÖRT Den fantastischen Soundtrack von Forza Horizon 4 rauf und runter.

ZULETZT GEDACHT Im nasskalten November nochmal Urlaub im warmen Süden zu machen, ist die beste Idee meines Lebens.

WELCHE ZWEI SPIELE WÜRDET IHR GERNE VERHEIRATEN UND WARUM? Den Football Manager 2019 und PES 2019. Das ergäbe einen Albtraum in Sachen Menüführung, aber vermutlich auch die perfekte Fußball-Simulation für Hobbytrainer wie mich.

Dimitry Halley,
Redakteur

@dimi_halley

ZULETZT GESEHEN Daredevil, Staffel 3. Eine 11-minütige Action-Sequenz in einer Einstellung - Weltklasse!

ZULETZT GEHÖRT Wie Kollege Herold den Forza-Soundtrack. Ich hatte die Idee aber natürlich zuerst!

ZULETZT GEDACHT Ob mir ein Undercut stehen würde?

WELCHE SPIELE WÜRDET IHR GERNE VERHEIRATEN UND WARUM? Grand Theft Auto 5, weil es mich versteht wie kein anderes Spiel. Und Monkey Island, weil ich es immer genauso sexy wie witzig finden werde.

Dimitry



Nils

Nils Raettig,
Hardware-Redakteur

@nraettig

ZULETZT GESEHEN Endlich mal ein paar Folgen von Better Call Saul. Wird weiter geschaut!

ZULETZT GEHÖRT Immer noch zu viel Baulärm, aber zumindest ist ein Ende in Sicht.

ZULETZT GEDACHT Red Dead Redemption 2 in 4K mit 60+ fps und Maus und Tastatur – das wäre schon was ...

WELCHE SPIELE WÜRDET IHR GERNE VERHEIRATEN UND WARUM? Das muss ich gar nicht mehr. Mein Plan war nämlich am Ende des Studiums, mich bei der GameStar mit einem Test für das meiner Meinung nach unterschätzte Death to Spies zu bewerben und es als Hochzeit von Splinter Cell (Schleichen), Commandos (Sichtfelder) und Hitman (Tarnung per Kleidungswechsel) anzupreisen.

Robin Rütter,
Trainee

@robinruether

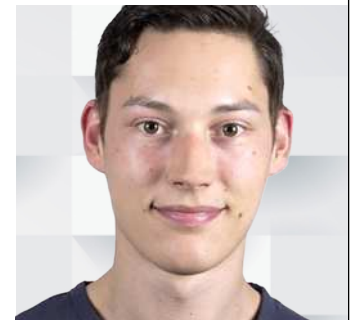
ZULETZT GESPIELT Call of Duty: Black Ops 4 mit Kollege Stefan. Einen besseren Lehrer kann man sich nicht wünschen.

ZULETZT GEHÖRT Den Soundtrack von Undertale und Deltarune. Albern, packend, unheimlich und motivierend.

ZULETZT GEDACHT Nach all den hässlichen Reddit-Beiträgen über Blizzard habe ich langsam Mitleid mit den Entwicklern.

WELCHE ZWEI SPIELE WÜRDET IHR GERNE VERHEIRATEN UND WARUM? Cuphead und jeden noch kommenden Plattform. Ich kann von dem Stil nicht genug bekommen.

Robin



Hitman 2

UND TÄGLICH GRÜSST
DAS MEUCHELTIER

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Warner Bros.** Entwickler: **IO Interactive**
 Termin: **13.11.2018** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel** USK: **ab 18 Jahren**
 Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Hitman 2 baut nicht nur in puncto Story auf den Stärken des Vorgängers auf. Im Test erweist es sich in jeder Hinsicht als hervorragendes Schleichspiel – sofern man sich auf die Besonderheiten einlässt. Von Dimitry Halley

Agent 47 mag der beste Auftragskiller der Welt sein, doch mit Zahlen hat er's trotzdem nicht so. Eigentlich müsste Hitman 2 nämlich Hitman 7 heißen, schließlich gab's das erste Hitman 2 (Silent Assassin) bereits vor über 15 Jahren. Doch mit dem 2018er-Teil will Entwickler IO Interactive ja Hitman von 2016 fortsetzen, bei dem es sich wiederum eigentlich um Hitman 6 handelt. IO Interactive will hier Veteranen und Neulinge gleichermaßen ansprechen und schenkt sich deshalb eine sklavisch korrekte Nomenklatur.

Das dürfen die Dänen auch gerne tun, denn egal ob man Hitman 2 nun als zweite Staffel, waschechten Nachfolger oder sieb-

ten Teil bezeichnet: Dieses Spiel wird schleich-affinen Meuchel-Fans die morbiden Freudentränchen in die Augen treiben. Im Test zeigt sich allerdings, dass man für den korrekten Hitman-Genuss unbedingt ein Herz für Zeitschleifen à la »Und täglich grüßt das Murmeltier« haben sollte.

Kurzes Abenteuer, langes Vergnügen

Um den Murmeltier-Einwurf direkt zu entwirren: Wer sich mit Hitman 2 beeilt, alle Hilfestellungen und Tutorials aktiviert und sich geschickt anstellt, der ist mit der Kampagne an einem Tag durch. Und das, obwohl die Entwickler hier (anders als beim Vorgänger)

auf ein Episodenformat verzichten. Ihr bekommt also das komplette Paket, alle sechs Aufträge, direkt zum Release. Trotz dieser Fülle kann man Hitman 2 ziemlich rasant durchspielen und dann womöglich ebenso rasch den Umfang kritisieren.

Das sollte man beides aber nicht tun, Hitman 2 will wie der Vorgänger auf eine ganz bestimmte Art gespielt werden. Wie in »Und täglich grüßt das Murmeltier« ist es eigentlich unabdingbar, einzelne Abschnitte häufiger zu wiederholen. Ihr solltet Missionen immer und immer wieder angehen, um neue Strategien für das perfekte Attentat zu entdecken, kuriose Lösungen abseits der vorge-



Kein anderes Hitman konnte bisher einen so hohen Detailgrad in seinen Levels aufweisen. Hier die Straßen von Mumbai.



Das täglich Brot des Hitman: Wichtige Personen ausknocken ...



... um sie zu verstecken und ihre Kleidung zu stehlen.



Im Sniper-Modus müssen wir möglichst kreativ Ziele ausschalten, bevor die Zeit abläuft. Wahlweise auch im Koop.



Im Ghost Mode sehen wir unseren Kontrahenten permanent als Geist und müssen schneller zur Zielperson gelangen.

gebenen Möglichkeiten auszuprobieren. Das Spiel schlägt uns nach Abschluss einer Mission sogar vor, den Auftrag einfach nochmal auf diese oder jene Weise abzuschließen, bevor man mit der Story fortfährt.

Der Weg ist das Ziel. Wer mit dieser Leitlinie loslegt, kann problemlos Dutzende Stunden in den Missionen versenken. Die gigantischen Locations verstehen sich als eine Art kreative Killer-Sandbox: In der Rolle von Auftragsmörder 47 landet ihr mit nicht mehr als einem kurzen Briefing an der Hand bei-

spielsweise mitten in Mumbai, Kolumbien oder Miami und müsst irgendwie die Zielpersonen ausschalten. Einfach die Flinte auspacken führt eigentlich nie zum Erfolg. Stattdessen machen wir cleveren Gebrauch von Giften, Sprengstoffen, Verkleidungen und Ablenkungsmanövern, um die Wachleute und Zielpersonen heimlich nach unserer Pfeife tanzen zu lassen. So schleichen wir uns durch die großen Areale, beobachten Wachpatrouillen, erklimmen Fenstersimse, mogeln uns in geschlossene Veranstaltungen und planen den perfekten Hit. Detektivische Aufklärung wird hierbei stets belohnt: Wer sich besonders pfiffig anstellt, entdeckt sogenannte Signature Kills. So töten wir beispielsweise einen Filmproduzenten, indem wir die Ventilatoren am Filmset aufdrehen und den Kerl einmal über die Dächer von Mumbai blasen. Dieser Mix aus Möglichkeiten funktioniert in Hitman 2 ebenso hervorragend wie im Vorgänger und motiviert erneut ungemein.

Staffel 2 statt Hitman 2

Apropos Vorgänger: Wir haben es hier gedanklich mit einer zweiten Staffel zum Episoden-Hitman zu tun. Nachdem Hitman (2016) gemächlich die ersten Puzzleteile einer Verschwörung auf dem Spielbrett verteilte, geht es nun in Hitman 2 glücklicherweise Schlag auf Schlag voran. Nach jeder einzelnen Mission wird man mit spannenden Wendungen konfrontiert, die gleichzeitig ein neues Licht auf die ganz alten Serienteile werfen. Obwohl die Story in der Hitman-Se-

Vorgänger inklusive

Wer den Vorgänger in seiner Steam-Bibliothek liegen hat, findet das komplette Spiel auch in Hitman 2 – inklusive aller Gameplay-Verbesserungen des Nachfolgers. Ein großartiges Feature! Der kostenlose Prolog des 2016er-Hitman ist in jedem Fall im Spiel und dient als zusätzliches Tutorial. Abgeschlossene Challenges werden allerdings leider nicht importiert.

rie eigentlich seit dem guten alten Silent Assassin von 2002 eher Beiwerk ist, gelingt Hitman 2 ein beeindruckender Spagat, Veteranen und Neulingen eine gleichermaßen spannende Agentengeschichte zu präsentieren. Blöd nur, dass die technische Qualität dieser Präsentation gegenüber dem Vorgänger spürbar nachgelassen hat. Statt richtiger Zwischensequenzen bestehen die Dialoge, die die Rahmenhandlung nach jeder Mission vorantreiben, lediglich aus animierten Standbildern. Offenbar musste hier Zeit oder Geld eingespart werden. Aber gut, immerhin überzeugt die (ausschließlich englische) Vertonung. Und nach dem Abspann wollen wir dank des tollen Skripts händeringend wissen, wie es weitergeht!

Ein Hauch von Blood Money

Alles andere als nachgelassen hat die Qualität in den Missionen selbst. Die Glacier-Engine kämpft zwar immer noch mit ihren technischen Grenzen, Charakteranimationen sind beispielsweise recht steif, Gesichter ausdruckslos. Nichtsdestotrotz protzt Hitman 2 mit detaillierten Umgebungen, stimmungsvollen Lichteffekten und clever eingesetzten Panoramen. Und nicht nur in Sachen Grafik schlägt das Spiel seine eigene Serienvergangenheit. Im Vorgänger glänzten einige Locations wie Sapienza und Hokkaido als

Keine deutsche Sprachausgabe?

Keine deutsche Sprachausgabe? Wie beim Vorgänger sprechen auch in Hitman 2 alle NPCs gestochen scharfes Englisch, egal ob in Mumbai, Miami oder Kolumbien. Es gibt zwar deutsche Untertitel und Menüs, jedoch keine deutsche Sprachausgabe.



Dimitry Halley
@dimi_halley

Hitman 2 zu testen, war ein ziemliches Ärgernis. Schließlich musste ich mich ganz darauf konzentrieren, rechtzeitig mit der Kampagne fertig zu werden. Dabei sollte man einen Hitman niemals hetzen! Ganz privat wäre ich wahrscheinlich jetzt noch nicht über die zweite Mission hinweg, einfach weil ich persönlich voll auf den Zug von IO Interactive aufspringe, jeden Stein in diesen Sandbox-Leveln umzudrehen.

Allein in der Miami-Location wäre ich zig Abende damit beschäftigt, jede Herausforderung abzuschließen: die Zielpersonen mit Gift, Garotte, Kopfschuss, Schubser, Sprengstoff und diversen Signature Kills abzumurksen. Und nach Abschluss aller Challenges beginnt ja erst der eigentliche Spaß, denn dann denke ich mir komplett eigene Pfade aus. Zum Beispiel jede Wache in Miami auszuschalten, ohne dass wer was merkt. Oder das ganze Level nur im Anzug ohne ein einziges Savegame zu absolvieren.

Hitman 2 ist alles, was ich mir nach dem Episoden-Vorgänger gewünscht habe. Kreativer, imposanter, auch wenn das Grundgerüst sehr ähnlich bleibt. Und sogar die Story kommt nach dem recht lahmen Auftakt in Hitman (2016) endlich richtig in Fahrt. Trotzdem: Gerade weil man recht schnell den Abspann erreicht, richtet sich das Spiel in erster Linie an Fans, die immer wieder die gleichen Aufträge wiederholen möchten. Und das will beileibe nicht jeder.

die klaren Highlights der Kampagne, in Hitman 2 ist schlichtweg jedes Level herausragend gut. Die gigantischen Umgebungen bieten unglaublich viele Details, die aufmerksamen Meuchelmördern beim Handwerk helfen können. In Kolumbien spüren wir in einem Fischerdorf die Höhlensysteme der Drogenbarone auf, im Großstadtmoloch von Mumbai erleben wir von prunkvollen Bollywood-Studios bis hin zu kriminellen



Wachen zwingen uns stets zu knobeln: Wie trennen wir die beiden voneinander?

Slum-Königreichen ein weites Spektrum der Korruption. Und die Whittleton-Creek-Mission in einem idyllischen amerikanischen Vorort wirkt wie eine massiv erweiterte Fassung des legendären Auftrags »A New Life« aus Hitman: Blood Money. Jedes Haus in dieser großen Nachbarschaft ist begehbar, erzählt seine eigene Geschichte, bietet besondere Möglichkeiten: zum Beispiel, ein potenzielles Scharfschützennest im Kinderbaumhaus einzurichten. Oder Maulwurfshügel mit Sprengstoff zu verminen.

Erweitertes Drum und Dran

Wer seine Attentate auf besondere Art und Weise erledigt, absolviert damit Dutzende Herausforderungen pro Level, schaltet neue Waffen, Gadgets oder Startpunkte frei. Neue Gegenstände wie Gift, Dietrich oder Brechmittel ermöglichen wiederum elegantere, neue Spielweisen. Die Entwickler bemühen sich zudem spürbar, die einzelnen Aufträge mit eigenen spielmechanischen Besonderheiten zu würzen. In Mumbai kennen wir zum Beispiel nicht alle Zielpersonen, in Kolumbien liegen diese hingegen sehr weit auseinander, in Whittleton Creek müssen wir zusätzlich auch Geheiminformationen aufdecken. Sogar einen optionalen Eskortierauftrag gibt's. Das Meucheln bleibt Hitmans Kerngeschäft, die zusätzlichen Ziele

lockern aber den Spielfluss auf. Im Herzen ähnelt der Spielablauf allerdings dennoch sehr dem des Vorgängers.

Waffen? Nein, danke!

So ergeben sich natürlich auch vergleichbare Stärken und Schwächen. Hitman schleicht sich nach wie vor recht vielseitig durch die Gegend, kann klettern, wahlweise Leute von hinten würgen, Gegenstände werfen, Kameron ausknipsen und so weiter. Kleine Neuerungen im Spielablauf machen das Schleichen insgesamt noch etwas vielseitiger: Im Köfferchen schmuggeln wir jetzt auch großkalibrige Waffen mit uns herum, Kameras haben nun erkennbare Sichtkegel, was das Ausweichen erleichtert. Zusätzliche HUD-Anzeigen signalisieren uns zudem transparenter, welche Herausforderung wir zu wie viel Prozent absolviert haben. Insgesamt also Kleinigkeiten, allerdings war die Schleichmechanik ja schon im Vorgänger sehr gelungen. Weniger gut funktioniert indes das Hirn unserer Kontrahenten. Im Alarmzustand rennen feindliche Soldaten planlos in unser Feuer. (Un-)glücklicherweise spielen sich auch die Ballereien noch immer so unpräzise und fummelig, dass wir trotz doofer KI fast jedes offene Gefecht verlieren. Schade, denn prinzipiell steht Agent 47 ein wunderbar üppiges Arsenal aus MPs, Schrotflinten, Pistolen, Sturm- und Scharfschützengewehren zur Verfügung. Aber gut, Schleichen ist in Hitman ja eh der Königsweg. Übrigens gilt die Fummeligkeit auch für die Steuerung mit Maus und Tastatur. Die funktioniert zwar grundlegend, wirkt aber teils arg überfracht-



Barbier-Hitman führt mit seinem Ziel einen kleinen Friseurplausch.

Sean Bean muss sterben

Auch Hitman 2 wird nach Release wieder regelmäßig mit Inhalten erweitert, darunter auch die zeitlich befristeten Elusive Targets – also Missionen, für die man nur einen Versuch hat. Das erste Elusive Target startet Mitte November: Ihr müsst Sean Bean abmurksen, der im Spiel »Der Unsterbliche« heißt. Eine bewusste Ironie, denn der Hollywood-Schauspieler stirbt in nahezu jedem seiner Filme.



Agent 47 kann sich jetzt in Menschenmengen tarnen, um beispielsweise den Blicken der Wache ganz links im Bild zu entgehen.

tet. Leichen zieht man mit B, Mauern erklimmt man mit X, Würgen klappt mit Q und die detektivische Instinkt-Ansicht aktiviert 47 mit Strg. Klar, man kann sich all die Tasten umbelegen, doch angesichts der vielen Befehle, die man unterbekommen muss, bleibt das Gamepad die elegantere Wahl.

Hitman mit Multiplayer?

Größere Neuerungen findet man hingegen bei den Spielmodi. Zum einen gibt's jetzt für jede Mission drei Schwierigkeitsgrade. »Einfach« richtet sich an – Überraschung – Anfänger, »Profi« entspricht dem Standard mit unbegrenzter Speicherfunktion und wachsam Feinden. Die höchste Stufe beschränkt euch hingegen auf ein Savegame pro Anlauf und garniert den Schauplatz mit besonders vielen Feinden, die Tarnungen durchschauen. Eine sehr coole Bereicherung für Hardcore-Spieler, die für den Vorgänger erst per Patch nachgereicht wurde. Zum anderen findet man aber auch gänzlich neue Spielmodi. Im sogenannten Ghost Mode tritt man gegen einen anderen Spieler an und muss fünf Zielpersonen ausschalten. Beide Akteure spielen in getrennten Sitzungen, aber zeitgleich. Ein weiteres Highlight ist der zusätzliche Sniper-Modus, in dem wir mit dem Scharfschützengewehr auf eine riesige Villa samt Hochzeitsfeierlichkeiten blicken und knapp ein Dutzend Ziele ausschalten. Um ungesehen zu bleiben, muss man die Schüsse perfekt abstimmen, um Wachen beispielsweise in einen Pool oder Abgrund zu schießen. Diesen Modus kann man auch im Koop angehen, ein sehr launiger Spaß!

Das Herz von Hitman

Die große Stärke von Hitman bleibt aber unverändert: die Kreativität beim Ausführen

unserer Mission. Wer will, kann sich vom Spiel per Checkpoint einen Weg zu den Signature Kills anzeigen lassen, doch der wahre Spaß liegt im ganz persönlichen Aufstöbern von ganz eigenen Lösungen. Zum Beispiel müssen wir die Überwachungsbänder in einem Sicherheitsbüro manipulieren, allerdings stehen im Raum sechs Wachen. Was tun? Wenn wir uns an so einer Herausforderung 45 Minuten lang verbeißen, die einzelnen Gegner mit Geräuschen, Verkleidungen und Co. verwirren und am Ende besagte sechs Wachen in drei verschiedenen Kisten verstaut haben, dann fühlen wir uns tatsächlich wie ein Meisterschleicher. Allein im Prolog finden wir knapp ein Dutzend Möglichkeiten, eine Zielperson klammheimlich auszuschalten. Wir können die Lüftung verstopfen, vom Dach durchs Fenster schießen. Oder wir hören der Zielperson zu, bemerken ihre Vorliebe für Tee mit Honig und sorgen so dafür, dass ihr Liebhaber versehentlich einen mit Gift versetzten Todescocktail für sie mixt. Großartig!

Unser Highlight beim Testen: Während einer Rennveranstaltung in Miami finden wir einen besonders geschickten Ansatz, beide Zielpersonen – eine im Rennauto, eine in einem Gebäude – im exakt gleichen Augenblick auszuschalten. Der Weg dorthin? Purer Nervenkitzel, weil das Timing perfekt sein musste. Wer die Dutzenden Herausforderungen absolviert hat, kann sich außerdem in einem kinderleicht zu bedienenden Editor eigene Zielpersonen in den Arealen markieren, diese Aufträge dann hochladen oder die von anderen Spieler downloaden. Wo Hitman (2016) den Grundstein für eine neue Generation von Hitman-Spielen legte, zeigt Hitman 2 eindrucksvoll, dass die Rechnung von IO Interactive vollends aufgeht. Aber

wie gesagt: Man sollte in jedem Fall viel Zeit und noch viel mehr Lust am Tüfteln mitbringen, sonst ist man allzu schnell fertig mit Miami, Mumbai und Kolumbien. ★

HITMAN 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 2500K / Phenom II X4 940
GeForce GTX 660 / Radeon HD 7870
8 GB RAM, 60 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 3770 / AMD FX-8350
GeForce GTX 770 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 60 GB Festplatte

PRÄSENTATION



tolle englische Vertonung imposante, dicht bevölkerte Schauplätze stimmungsvolle Lichteffekte spärlich animierte Standbild-Zwischensequenzen teils sehr grobe Animationen

SPIELDESIGN



unzählige Wege führen zum Erfolg abwechslungsreichere Missionsziele Leveldesign neue coole Modi (Sniper und Ghost Mode) Nicht-Fans könnten die Wiederholungen nerven

BALANCE



drei Schwierigkeitsgrade, ausführliches Tutorial Fokus auf Stealth unzählige Gadgets, mit denen man Quatsch anstellen kann KI kann strunzblöd sein Schießereien schlimm

ATMOSPHÄRE / STORY



spannende Storywendungen unzählige kleine Geschichten in den Missionen wunderbar bissiger Humor frühere Serienteile geschickt verwoben endet frustrierend offen

UMFANG



riesige Sandbox-Levels enorm hoher Wiederspielwert zusätzliche Modi samt Missionseditor unzählige Herausforderungen und Freischaltungen eigentliche Kampagne recht kurz

FAZIT

Hitman 2 erzählt die beste Hitman-Story seit Silent Assassin und trumft mit wunderbar kreativen Attentäter-Sandbox-Missionen.

85

Call of Duty: Black Ops 4

WIR VERMISSEN NICHTS

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Activision** Entwickler: **Treyarch, Beenox** Termin: **12.10.2018** Sprache: **Deutsch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **100 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Battle.net)**

Auf DVD: Test-Video

Mit Call of Duty: Black Ops 4 verzichtet die Reihe erstmals auf eine Einzelspieler-Kampagne. Im Test gleicht der umfangreiche und exzellente Multiplayer das locker wieder aus. Von Stefan Köhler

Call of Duty ohne Bombast-Singleplayer? Ohne Explosionen und geskriptete Ereignisse? Was vor Kurzem noch nach Irrsinn klang, wird 2018 mit Call of Duty: Black Ops 4 real. Einmal mehr aber verlangt Activision 60 Euro, dafür fehlt ein bedeutender Teil der jährlichen CoD-Erfahrung. Riecht das nach Abzocke? Nein, die freien Ressourcen wurden in den Multiplayer gesteckt. Der Zombie-Koop, klassischer Mehrspieler-Part und der neue Battle-Royale-Modus Blackout bieten zusammen das bisher umfangreichste CoD-Multiplayer-Paket. Im Test erklären wir, warum es auch die beste Call-of-Duty-Multiplayer-Erfahrung seit langer, langer Zeit geworden ist.

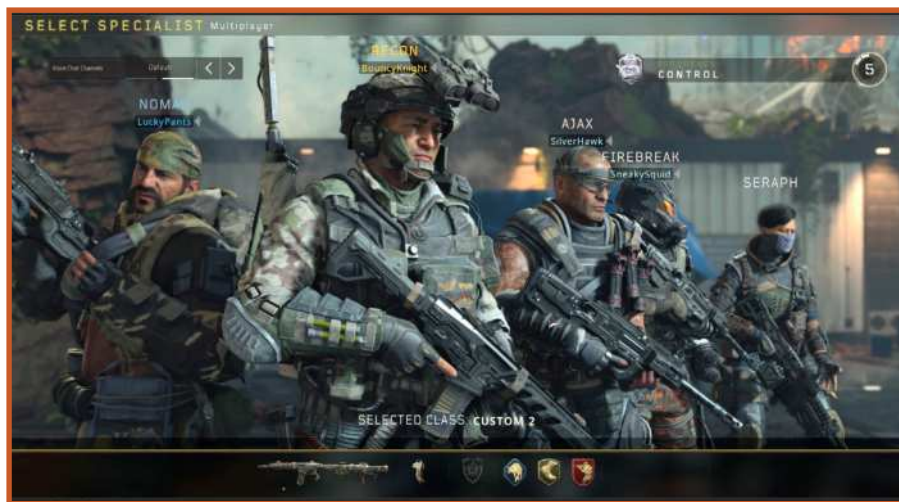
Besser als die Konkurrenz

Geben wir Blackout den Vortritt, der großen Neuerung von Call of Duty: Black Ops 4. Groß ist auch das richtige Stichwort, denn der Battle-Royale-Modus bietet neben der bisher größten Karte der Call-of-Duty-Reihe auch die größten Schlachten mit bis zu 100 Spielern. Dabei gibt sich der Herausforderer gegenüber der Konkurrenz aus Fortnite: Battle Royale und Playerunknown's Battlegrounds recht innovationsarm. Alle Spieler starten zunächst in der Luft und springen über der Karte ab, fliegen per Wingsuit zu einem der vielen Hotspots und decken sich mit Waffen und Ausrüstung ein. Schließlich geht es in den Kampf, von den 100 Spielern steht am Ende noch ein einziger beziehungsweise ein verbleibendes Team.

Die vollmundige Versprechung der Entwickler war es aber nicht, Battle Royale neu zu erfinden, sondern es besser als alle anderen zu machen. Hat das funktioniert? Ja! Denn Blackout nimmt die besten Teile der Konkurrenz, wiederholt aber nicht die Fehler. Playerunknown's Battlegrounds gilt bis heute als schwerfällige und unoptimierte Battle-Royale-Erfahrung mit unpräziser Steuerung. Während wir in PUBG erst lange nach Release Kletteranimationen bekommen haben, rennen und



Der Multiplayer bietet die klassische Arcade-Action. Black Ops 4 macht ein paar Sachen neu, verliert aber das CoD-Konzept nicht aus den Augen.



Features von Blackout

- große, offene Karte
- besteht aus Versatzstücken bekannter Black-Ops-Maps (Nuketown, Raid, Array)
- Zombieberiche mit KI-Zombies
- Solo, Duo oder 4er-Squads treten an (100 Spieler)
- 125 Items wie Schusswaffen, Granaten, Aufsätze, Perks, Rüstung
- vier Fahrzeuge: Quads, Helikopter, Truck, Boot
- Sprung aus großen Höhen jederzeit möglich, Spieler tragen Wingsuit
- keine automatische Regeneration, heilen ganz traditionell per Medkit

Vor Rundenstart sehen wir das ganze Team und können nochmal Anpassungen vornehmen.

rutschen wir in Black Ops 4 flott über das Terrain und nehmen problemlos Hindernisse.

Auch Fortnite setzt wie Blackout eher auf arcadeige Steuerung und weniger auf Realismus, kann aber beim Waffenverhalten frustrieren. Denn statt über Rückstoß werden die Schießprügel in Fortnite über Bloom balanciert. Hinter dem Begriff steckt ein größer werdendes Fadenkreuz, irgendwo im Bereich wird der Schuss schon landen. Anders als ein Rückstoß lässt sich der Zufallseffekt von Bloom nicht kontrollieren und mit genügend Erfahrung kompensieren. Hier brilliert Black Ops 4 wiederum mit der von Call of Duty bekannten Waffenbalance, wir können langes Dauerfeuer auf unser Ziel einprasseln lassen, solange wir den Rückstoß unseres Gewehrs unter Kontrolle haben. Der folgt in diesem Jahr erstmals bei jeder Waffe einem Muster – ähnlich wie bei Counter-Strike.

Sauberes Chaos für eigene Stories

Blackout trifft damit für uns die perfekte Mitte zwischen Simulation und Arcade in einer sauber polierten Spielerfahrung. Ach so, den Kern von Battle Royale trifft Blackout natürlich auch. Wir erleben stets unterschiedliche, teils chaotische Matches, deren Ausgang wir uns zum Spielstart niemals hätten ausdenken können. Ein Beispiel: In einem Match haben wir kaum Ausrüstung, aber einen Joker im Gepäck: Eisenlunge, ein Perk, das uns lange den Atem unter Wasser anhalten lässt. Und natürlich findet der große Showdown rund um den Fluss in der Mitte der Karte statt. Wir werden zum Schrecken aus der Tiefe und holen uns sechs Abschüsse, die meisten Gegner haben uns nicht mal auftauchen sehen. Mit dem Loot unserer ausgeknipsten Kontrahenten geht es schließlich an Land, und zwei Abschüsse später haben wir den Sieg. Ein anderes Mal sind wir bestens ausgerüstet und finden in einem Waldabschnitt einen Helikopter, mit dem wir uns sofort in die Lüfte schwingen. Wir kreisen in relativer Sicherheit, während unter uns der Kampf zwischen noch 30 verbliebenen Mitspielern tobt. Wer dumm genug ist, auf den Helikopter zu feuern, verrät nur seine Position und wird kurz darauf von

Gegenspielern eingekreist. Während wir das Spektakel beobachten und gleichzeitig für maximales Chaos sorgen, wird das Teilnehmerfeld ausgedünnt. Am Ende landen wir und schalten die letzten Gegner relativ mühelos aus, da wir unser Equipment ja bis zur letzten Minute aufgespart haben. Call of Duty: Black Ops 4 mag keine Story-Kampagne haben, aber in Blackout erzählen wir unsere Geschichten. Und die sind teils abgefahren, teils lustig, aber vor allem immer spannend, wenn es um den Sieg geht.

Story ohne echte Kampagne

Wobei, halt: Call of Duty: Black Ops 4 hat dann doch einen Singleplayer mit Story, zumindest in sehr überschaubaren Dimensionen. Wir sprechen vom sogenannten Specialist HQ, einem besseren Tutorial. Hier werden wir in den CoD-Multiplayer eingeführt und lernen alle Spezialisten kennen.

Die wurden aus Black Ops 3 übernommen, aber etwas überarbeitet: Battery und Firebreak kehren beispielsweise zurück und haben ihre Signaturwaffen dabei, nun aber auch ein zweites Ausrüstungsteil. Battery trägt also einmal mehr ihren Granatenwerfer, aber auch Splittergranaten, die nach einer ersten Explosion nochmal kleinere Sprengkörper im Raum verteilen. Firebreak

holt wieder den Flammenwerfer raus, per Reaktorkern kann er in einem Umkreis auch durch Wände Schaden zufügen.

Die Tutorials werden von Bot-Matches begleitet und stellen nicht nur das Gameplay der Spezialisten vor: Auch ihre Hintergrundgeschichte wird in kurzen Rendersequenzen, Audiologs und Dossiers angerissen. Darüber hinaus ist das gesamte Tutorial in einer größeren Story eingebettet: Die zehn Spezialisten werden von der Billionärin Savannah Mason als Privarmee angeheuert, und ja, sie ist Teil der Mason-Familie, die schon in Black Ops 1 und Black Ops 2 die Protagonisten gestellt hat. Die Story um den Tod von Savannahs Schwester Jessica und was die Spezialisten mit dem Fall zu tun haben, taugt leider nicht als richtige Kampagne. Die Geschichte ist zu fragmentarisch erzählt und nach zwei bis drei Stunden vorbei.

Der beste CoD-Multiplayer

Das Specialist HQ mag nicht als Kampagnen-Ersatz funktionieren, aber es führt die Multiplayer-Charaktere anständig ein. Neben den genannten Spezialisten Battery und Firebreak sind dieses Mal auch Helden dabei, die durchaus Teamplay in den sonst so arcadeigen Multiplayer aufkommen lassen. Crash heilt beispielsweise alle Teammitglie-



In Blackout kämpfen wir ums Überleben, gegen Mitspieler und das kleiner werdende Spielfeld.

Abwertung

Call of Duty: Black Ops 4 bietet im Grunde eine sehr polierte Spielerfahrung, das gilt allerdings nur für das Gameplay. Auf technischer Ebene erleben wir sehr viele, größtenteils kleine Bugs. Dazu zählen falsche Menü-Icons und fehlende Magazine beim Betrachten von Waffen, aber auch gelegentliche Lags und Abstürze. Einige Spieler haben überhaupt keine Probleme mit Black Ops 4, andere kommen nicht einmal ins Hauptmenü ohne Absturz. Besonders kurios ist die Absturzursache, wenn man den Raketenwerfer mit Upgrades und Waffenbemalung verwendet. Treyarch und Beenox arbeiten bereits an Updates. Patches erscheinen nach Release beinahe täglich. Trotzdem werten wir noch um 3 Punkte ab, was Black Ops 4 zunächst die eigentlich verdiente 90er-Wertung kostet.

der auf einen Schlag und gibt ihnen sogar 50 Bonuslebenspunkte für den nächsten Schusswechsel, außerdem hat er eine Munitionskiste dabei. Damit füllen Teammitglieder nicht nur ihren sonst recht limitierten Vorrat auf, für jeden Abschuss mit der Bonusmunition gibt es auch zusätzliche Punkte und damit schneller Scorestreaks.

Recon klärt hingegen die Karte per Sensorspfeil auf, denn über die legt sich nun wie in Strategiespielen ein Nebel des Krieges. Als ob die Informationen über die Standorte der Gegner nicht schon mächtig genug wären! Recon's stärkste Fähigkeit setzt noch mal einen drauf: Er kann für einige Sekunden Gegner durch Wände markieren, und zwar für sein gesamtes Team. So lässt sich ein Feuergefecht sofort entscheiden.

Diese Fähigkeiten laden langsam auf, fördern aber auch das Zusammenspiel. Und das gemeinsame Ziehen an einem Strang fördern auch die neuen Modi: In Kontrolle haben beide Teams nur 30 Wiedereinstiege. Ein Angreiferteam muss zwei Zonen langsam einnehmen, das Verteidigerteam will das natürlich verhindern. Nach Rundenende wechseln die Seiten, bei drei Rundensiegen winkt der Gesamtsieg. Aufklärung durch Re-



Es gibt keine Wallruns und Exoskelette, ein bisschen Akrobatik steckt in Black Ops 4 aber doch.

con, Heilung durch Crash oder das Aufräumen der Zonen durch Firebreak sind hier natürlich besonders hilfreich und unterstreichen das Gameplay der Spezialisten. Wenn nur noch zwei oder drei Spieler übrig sind und ohne Wiedereinstieg keine Verstärkung erhalten, dann fiebern wir in den letzten Sekunden regelrecht mit.

Ebenfalls für Hochspannung sorgt der neue Modus Überfall, der schwer an Counter-Strike: Global Offensive und Battlefield: Hardline erinnert. Hier gibt es gleich gar keine Wiedereinstiege bis zum Ende einer Runde, dafür kaufen wir wie in CS:GO Waffen und Ausrüstung gegen Geld. Das kriegen wir ebenfalls wie in Counter-Strike über Abschüsse und das Erfüllen der Aufgabe: In der Mitte der Karte liegt ein Geldkoffer, den beide Teams zu einer Zone am Kartenende tragen müssen.

Man merkt schon: Der Multiplayer versucht keine unfassbaren Innovationen, sondern nimmt von der Konkurrenz Ideen und überarbeitet bestehende Systeme. Ansonsten bekommen wir die gewohnte CoD-Action: Wir kämpfen auf kleinen Karten mit einem Arsenal aus Maschinenpistolen, Sturmgewehren und Co., benutzen Scorestreaks und schalten nach und nach immer mehr Ausrüstung frei. Die Neuerungen fügen

sich gut in das bekannte Gesamtbild ein und sorgen für Spielspaß, ohne aber die bekannte Formel von mittlerweile 15 Call of Duty's völlig auf den Kopf zu stellen.

Gibt es nichts zu kritisieren? Doch, die Balance könnte noch minimal besser sein. Für ein frisch veröffentlichtes Spiel bietet Black Ops 4 schon sehr ausgewogene Gefechte.



Stefan Köhler

@DoublePayge



Ein Singleplayer steckt nicht wirklich in Call of Duty: Black Ops 4. Das Specialist HQ ist ein Tutorial und kein Story-Ersatz. Wer seine Kaufentscheidung an einer Kampagne festmacht, wird in diesem Jahr eine schnelle Entscheidung fällen können. Aber wie sieht es mit dem Multiplayer aus, der den Shooter erstmals allein tragen muss? Blackout ist für mich die aktuell beste Battle-Royale-Erfahrung. Es mixt das schnelle und flüssige Bewegungsgefühl von Fortnite mit dem eher ernsteren Ton und der Waffenballistik von PUBG und vergisst den Kern von Battle Royale nicht: immer abwechslungsreiche Schlachten, bei denen ich vor dem Absprung nicht weiß, was mich für eine Achterbahnfahrt der Emotionen bis zum (eventuellen) Sieg erwartet. Der klassische Multiplayer setzt nicht auf massive Innovationen, sondern verfeinert die Black-Ops-Spielbalance der letzten drei Serienteile behutsam. Spezialisten kommen (mit teils neuen Fähigkeiten) zurück, jede Waffe und jedes Item hat eine Gameplay-Nische. Neue Spielmodi wie Control und Heist setzen auf Teamplay. Und dann wäre da noch der Zombie-Modus, der jetzt auch Einsteiger mit Tutorials, einem einfacheren Spielmodus und der flotten Rush-Variante abholt, für Profis aber noch mehr Spielmechaniken obendrauf und drei statt einer Karte zum Release einpackt. So sehr einige Spieler eine Story-Kampagne vermissen werden, zum Ausgleich haben wir das meiner Meinung nach bisher beste Multiplayer-Erlebnis in der CoD-Geschichte erhalten.



In Überfall kaufen wir uns Ausrüstung wie bei Counter-Strike vor Matchbeginn.



FROHE WEIHNACHTEN!



GET AHEAD OF THE GAME

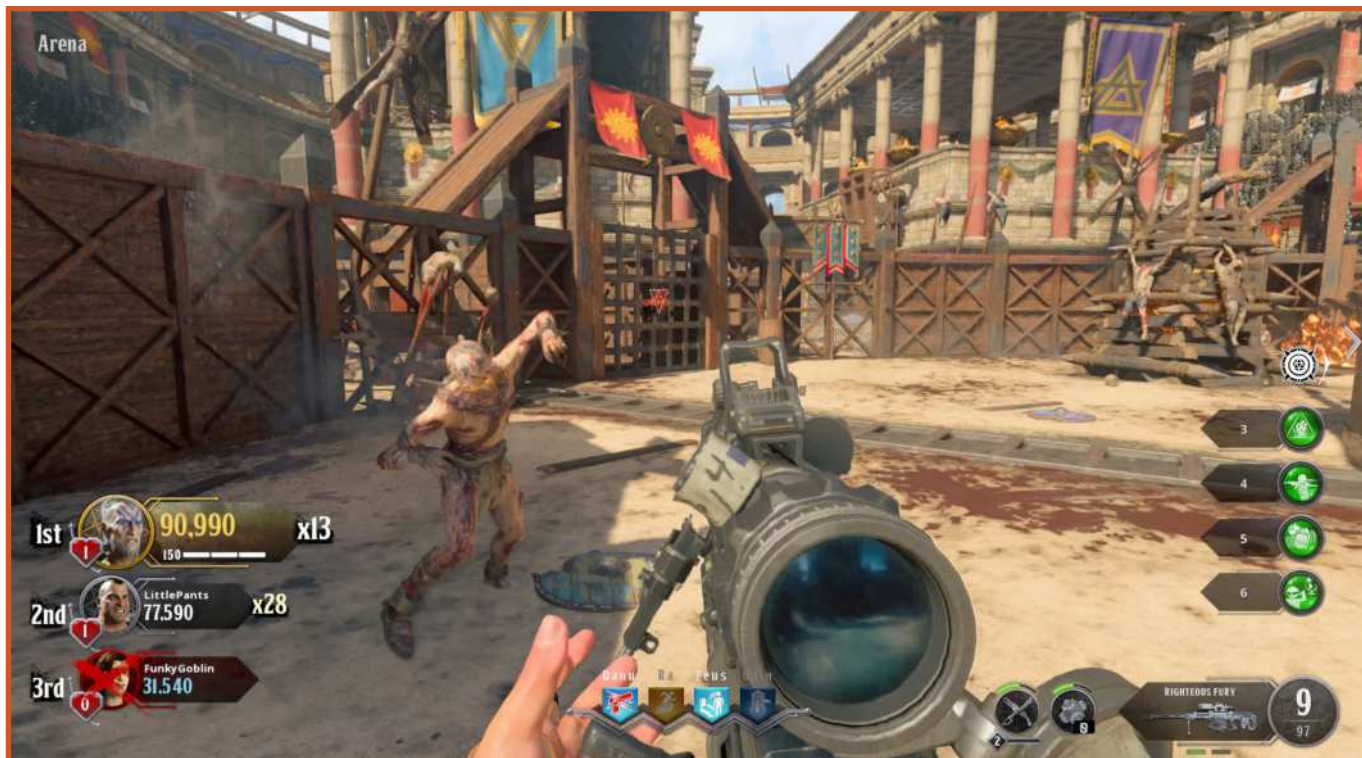
WD BLACK™
NVMe™ SSD

**BLITZSCHNELLE
3.400 MB/s
LESEGESCHWINDIGKEIT***

* Modelle mit 500 GB und 1 TB



Am 12.12.2018 bei unserem Online-Adventskalender auf GameStar.de
mitmachen und einen tollen Preis von Western Digital gewinnen!



IX kombiniert unsere liebsten Features: Zombie-Apokalypse, antike Arenakämpfe und großkalibrige Scharfschützengewehre.

Während Konsolenspieler an Nomads mächtigem Kampfhund verzweifeln, haben PC-Spieler aktuell über die SAUG-Maschinenpistole nichts zu lachen. Wer zwei von den Dingen beidhändig führt (Akimbo), der zersägt jeden Gegner in einem Herzschlag. Wirklich gute Mausakrobaten brauchen dank der Feuerrate zweier SAUGs keine Gewehr erwarten. Außerdem stellt das Matchmaking ab und zu Teams zusammen, von denen wir bereits vor Partiebeginn wissen, dass eines die kommende Runde völlig dominieren wird. Schnelle Patches dürften die Balance und das Matchmaking aber wieder geraderücken.

Geheimtipp Zombies

Zombies hatte schon immer besonders treue Fans, einige Spieler sind mit dem Koop-Modus aber nicht unbedingt warm geworden. Das wurde insbesondere bei Black Ops 3 deutlich, denn dort war die Zombie-Episode für Anfänger völlig mit Features überladen. Statt Spaß stellte sich sehr oft das genaue Gegenteil ein: tiefer Frust. Die schlechte Nachricht zuerst: Black Ops 4 legt noch einen obendrauf.

Die gute Nachricht: Endlich gibt es ein Tutorial, das in die Zombie-Welt einführt. Wer also nicht die Spielelemente aus Waffenkauf, Mystery-Box-Zufallsitems, Pack-A-Punch-Waffenupgrades und Co. kennt, bekommt endlich eine Erklärung. Zudem gibt es einen einfacheren Modus für Anfänger und einen extrem umfangreichen Szenario-Editor, bei dem sich alle erdenklichen Spieleinstellungen bis hin zu den Lebenspunkten von Minibossen ändern lassen. Und ebenfalls prima: Wer keine drei Mitspieler hat oder überhaupt nicht möchte, weil die mit ihrem sehr wahrscheinlichen Gela-

ber nur von der Story ablenken, der kann erstmals Bots mitnehmen. Die KI-Partner kaufen selbstständig Waffen, öffnen Türen und heben den Spieler auf, falls dieser überannt wurde. Die taugen also.

Und statt nur einer mit Puzzles und Easter Eggs vollgestopften Karte gibt es dieses Mal drei völlig unterschiedliche Maps. Auf IX werden die Protagonisten in eine antike Arena geworfen, Voyage of Despair lässt die Zombie-Apokalypse auf der untergehenden Titanic ausbrechen, und Blood of the Dead ist ein Remake der von Fans beliebten Alcatraz-Karte Mob of the Dead aus dem ersten Black Ops. Damit die Fans sich aber nicht bei den Aufgaben auf der Karte langweilen, wurden Puzzles und Layout teilweise geändert, teilweise auch komplett neu entworfen. Die grundlegende Zombie-Story wird im Remake ebenfalls fortgeführt.

Und eine Neuerung sei noch erwähnt: der Rush-Modus. Wer auf Zombie-Story und Puzzles keine Lust hat und einfach nur Herden von Untoten mit Freunden oder allein umschießen möchte, der wählt diese Variante. Keine Freischaltungen, keine Ingame-Währung, keine Aufgaben: Im Horde-Modus geht es nur darum, den Highscore beim Ausschalten der Untoten nach oben zu treiben.

Wer bisher einen Bogen um den Zombie-Modus von Black Ops gemacht hat, hat bei Black Ops 4 jetzt keine Ausreden mehr. Wie das gesamte Spiel bietet der Koop-Modus in diesem Jahr einen riesigen Umfang und jede Menge Verbesserungen, was sowohl Anfänger als auch Veteranen schätzen werden. Und mit Zombies, Blackout und klassischen Multiplayer steckt jede Menge Spiel in Black Ops 4, auch wenn die Kampagne in diesem Jahr fehlt. Wir wollen aber ehrlich sein: Bei diesem Paket vermissen wir sie nicht. ★

CALL OF DUTY: BLACK OPS 4

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 4340 / AMD FX-6300
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7950
8 GB RAM, 63 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 2500K / AMD Ryzen R5 1600X
Geforce GTX 970 / Radeon R9 390
12 GB RAM, 63 GB Festplatte

PRÄSENTATION

ausgezeichnete Soundkulisse präzise Ortung von Fußtritten und Schüssen hochdetaillierte Modelle und Levels abwechslungsreiche Karten in allen Modi etwas altbackene Grafik

SPIELDESIGN

mehr Teamplay Multiplayer-Action nicht verwässert neue tolle Modi Heist und Control Spielerfahrung in Blackout in Solo, Duo und Squads anders Zombies als Horde-Modus spielbar

BALANCE

Tutorial alle Spezialisten und Waffen wertvoll faire Ausrüstungsverteilung in Blackout Schwierigkeitsgrad im Zombie-Modus konfigurierbar Matchmaking nicht ausgereift

ATMOSPHÄRE / STORY

dezent es Sci-Fi-Setting Actionfeuerwerk im Multiplayer Hochspannung in Blackout Zombie-Modus mit netter Handlung Specialist-HQ gibt Charakteren nicht die verdiente Tiefe

UMFANG

15 Multiplayer-Karten abwechslungsreicher Blackout-Modus Ausrüstung, Spezialisten für alle Spielstile umfangreicher Zombie-Modus irrsinnige Menge an Challenges

ABWERTUNG

Es gibt eine Vielzahl an kleinen und größeren Bugs, von falschen Menü-Icons bis hin zu Abstürzen. Die ruinieren nicht das Spiel, wirken sich aber doch auf die Spielerfahrung aus.

FAZIT

Das umfangreichste, abwechslungsreichste und ausbalancierteste Mehrspieler-Erlebnis in der Call-of-Duty-Geschichte.

90

-3

87



FROHE WEIHNACHTEN!



MAXNOMIC®

MADE IN GERMANY SERIES UNDERSTATER



www.needforseat.de

Am 7.12.2018 bei unserem Online-Adventskalender auf GameStar.de
mitmachen und einen tollen Preis von MAXNOMIC® gewinnen!



Call of Cthulhu

DAS KIND VON SHERLOCK HOLMES UND LOVECRAFT

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Focus Home Interactive** Entwickler: **Cyanide Studios** Termin: **30.10.2018** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **45 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Call of Cthulhu entpuppt sich im Test eher als Detektivspiel denn als klassisches Horrorerlebnis – und das ist gut so. Von Elena Schulz

Die meisten Horrorspiele schicken uns ohne Verteidigungsmöglichkeit an irgendeinen unheimlichen Ort, wo sich ein blutrünstiges Monster, irrer Mörder oder Poltergeist rumtreibt. Wir huschen von Schrank zu Schrank, während uns Schrecken XY jagt, und versuchen, dem Spuk ein Ende zu setzen.

Call of Cthulhu schlägt dagegen eine komplett andere Richtung ein: Das Monsterversteckspiel macht nur einen winzigen Teil des

Spielerlebnisses aus. Dafür punktet das auf dem gleichnamigen Pen&Paper-Rollenspiel von Chaosium basierende Action-Adventure durch eine interessante Story, abwechslungsreiche Rätsel und eine so dichte Atmosphäre, dass wir zum Gruseln überhaupt keine Monster brauchen.

Im Vordergrund stehen folglich auch nicht Gefechte mit irgendwelchen Viechern, sondern unsere Ermittlungsarbeit als Privatdetektiv in den 20er-Jahren: Call of Cthulhu ist damit nicht unbedingt ein klassisches Horrorspiel, sondern erinnert vielmehr an ein Detektivabenteuer im Stil der Sherlock-Holmes-Reihe. Nur eben mit Horroreinschlag. Eine sehr gute Entscheidung!

Die Welt blutet Atmosphäre

Privatdetektiv Edward Pierce, seines Zeichens Säufer, wird von Alpträumen geplagt und ist chronisch auftragslos, bis er in das unheimliche Fischerdorf Darkwater geschickt wird. Hier sollen wir in der Rolle des Schnüfflers den rätselhaften Tod einer Marine und ihrer Familie aufklären.

Schon beim Anlegen im Hafen des Ortes haut uns die Atmosphäre um: Alles ist von dichten Nebelschwaden durchzogen, die vereinzelt vom Licht des Leuchtturms durchbrochen werden, und seltsamer grüner Rauch wabert zwischen verwesenden Walkadavern. Die ehemalige Walfängergemeinde hat definitiv schon bessere Zeiten gesehen.



Im Spiel ermitteln wir als Detektiv. Unsere Fähigkeitenpunkte bestimmen, welche Optionen wir im Gespräch zur Verfügung haben.



Dank der Unreal Engine 4 sieht Call of Cthulhu sehr detailliert aus. Nur die Figuren wirken etwas hölzern.

Alle Orte im Spiel sind detailverliebt gestaltet und dabei großartig beleuchtet. Wir erkunden zum Beispiel ein altes Anwesen, ein Krankenhaus und sogar ein Höhlensystem unter dem Ort. Das klingt vielleicht nach Horrorstandard, doch Call of Cthulhu versteht es meisterhaft, mit seinen Schauplätzen, surrealen Zwischensequenzen und einem fesselnden Soundtrack für genügend Abwechslung und Spannung zu sorgen.

Auf dem PC gibt es außerdem ein paar Grafik-Einstellungen wie Sichtweite oder Antialiasing zum Optimieren der Optik. Einen kleinen Abbruch tun dem dank der Unreal Engine 4 sehr ansprechenden Gesamtbild nur die arg hölzern animierten Charaktere. Sie erscheinen fast wie Wachsfiguren.

Holzpuppen mit Herz

Für die steifen Figuren entschädigen die gelungene englische Synchronisation und eine packende Geschichte basierend auf H.P. Lovecraft und seinem »Kosmischen Horror«. Was das ist? Einfach gesagt dreht er sich um die Angst vor dem Unbekannten und einer Macht, die den Verstand weit übersteigt.

Das bringt Call of Cthulhu auch wirkungsvoll in die Handlung ein, indem es uns Dinge vorsetzt, die den Verstand unserer Spielfigur auf die Probe stellen, bis wir nicht mehr wissen, was wir glauben sollen. Beispielsweise wird uns erst der Tod einer Nebenfigur gezeigt, dann lebt sie auf einmal wieder – werden wir verrückt? Was ist echt und was nur Halluzination? Gleichzeitig werden wir mit überraschenden Wendungen konfrontiert, die das bereits Erfahrene in Zweifel ziehen. Bis zuletzt bleibt spannend, wer denn nun am tragischen Schicksal der Malerin und ihrer Familie Schuld hat.

Immerhin müssen wir das nicht allein durchstehen: Nebencharaktere wie Inspektor Bradley oder Cat, die mit ihrem Schläger-

trupp das Örtchen fest im Griff hat, entpuppen sich nicht nur als Verbündete, sondern auch als glaubhafte und sehr menschliche Figuren. Bradley fühlt sich zum Beispiel schuldig, weil er die Ermittlung um den Tod der Malerin verbockt hat, und ist heimlich in eine Ärztin des Krankenhauses verliebt.

Ein Hauch von Rollenspiel

Wie wir mit den Charakteren umgehen, beeinflusst unser Schicksal, was ähnlich wie in Telltale-Spielen am Bildschirmrand vermerkt wird. Insgesamt gibt es zwei Enden, die von unseren Entscheidungen abhängen.

Die wirken sich aber auch schon im Spielverlauf aus, nämlich in Form unserer Fähigkeitenpunkte. Call of Cthulhu verfügt über ein Rollenspielsystem. Wir dürfen Punkte auf Werte wie Ermittlung, Stärke oder Psychologie verteilen. Mit einem hohen Eloquenz-Wert können wir Leute zum Beispiel leichter überzeugen, durch Stärke wiederum mit Gewalt eine Tür aufbrechen, die wir sonst über ein Rätsel öffnen müssten.

Die Ausnahme stellen Okkultismus und Medizin dar. Diese Werte steigern wir nur, indem wir entsprechende Objekte in der Welt finden. Deshalb lohnt sich das Erkunden der offenen Areale. Gerade Okkultismus ist extrem nützlich, um die düsteren Machenschaften in Darkwater nachzuvollziehen. Mit einem hohen Wert können wir zum Beispiel Dokumente lesen, die wir sonst nicht verstehen würden.

Ermitteln statt Verstecken

Call of Cthulhu spielt sich grundsätzlich anders als ein Amnesia oder Outlast. Als Detektiv befragen wir die meiste Zeit Leute oder nutzen einen Rekonstruktionsmodus, um Szenen in der Vergangenheit nachzustellen und Schlüsse daraus zu ziehen. Auch klassische Rätsel gibt es. Die sind angenehm abwechslungsreich und intuitiv gestaltet. Wir sollen zum Beispiel eine Geheimtür öffnen, indem wir Koordinaten an einem Globus auswählen. Welche Koordinaten das sind, erschließen wir uns, indem wir



Wir müssen auch klassische Rätsel lösen, zum Beispiel eine Seilwinde zusammenbauen.



Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Call of Cthulhu hat mich positiv überrascht. Nicht, weil ich klassische Horrorspiele wie Amnesia nicht mag (ich habe nur Angst vor ihnen!), sondern weil das Spiel sich viel mehr Zeit nimmt, seinen Horror aufzubauen. Anfangs wiege ich mich regelrecht in Sicherheit. Während ich Leute befrage und Rätsel löse, fühle ich mich mehr wie in einem Sherlock Holmes: Crimes and Punishments statt in einem Schreckensszenario. Ich bin ein kompetenter Detektiv, der einen Fall aufklären will, und kein wehrloses Opfer. Umso schmerzhafter ist es, wenn man mir diese scheinbare Kontrolle entzieht und ich am Ende doch zum Spielball dunkler Mächte werde. Damit hat Call of Cthulhu den Lovecraft-Horror für mich wirklich verstanden. Es geht nicht um Tentakelmonster oder Cthulhu selbst, sondern um das Gefühl, dass etwas nicht stimmt und sich Verstand und Kontrolle entzieht. Irgendwann kann ich Wahrheit und Illusion nicht länger unterscheiden und stelle mich als Spieler verzweifelt gegen eine uralte Macht, um die unschuldigen Menschen von Darkwater zu beschützen. Das ist für mich ein weitaus größerer Schrecken, als mich im Schrank vor einem Monster zu verstecken.

aufmerksam Dokumente und Karten im Raum studieren.

Kein Rätsel läuft gleich ab. Zusätzlich gibt es noch Flucht- und Schleichpassagen und sogar eine kleine Shooter-Einlage. Das sind keine Spieldesign-Glanzstücke, weil beispielsweise die Sichtweise der Gegner beim Schleichen stark variiert und die Schussmechanik sehr simpel ist. Und doch sorgen sie für eine große spielerische Vielfalt. Nur eine Versteckpassage mit einem Monster ist etwas unglücklich gelöst: Wir sollen eine bestimmte Waffe in einem Raum voller Waffen ausfindig machen, um das unheimliche We-



Wir dürfen wie in einem Rollenspiel regelmäßig Punkte auf Stärke, Eloquenz oder Ermitteln verteilen und damit unsere Vorgehensweise wählen.

sen zu vertreiben, während wir ihm ausweichen. Das löst eher nerviges Trial&Error-Vorgehen als Angst aus, weil wir jede Waffe ausprobieren müssen. Immerhin kommt durch faire Speicherpunkte nicht zu viel Frust auf. Die Steuerung funktioniert auf dem PC zudem mit Gamepad und Maus und Tastatur flüssig, wir dürfen auch die Tasten beliebig umbelegen.

Lovecraft wäre stolz

An anderen Punkten integriert Call of Cthulhu den Horror deutlich besser: Zum Beispiel in Form unserer Lampe, für die wir natürlich erst mal Öl finden müssen. Ohne Licht können wir bestimmte Gegenstände nicht aufheben, und in manchen Sequenzen erreichen uns übernatürliche Gegner nur in der Dunkelheit. Das sorgt für Nervenkitzel, wenn die Flamme zu flackern beginnt.

Gleichzeitig leidet unsere Figur an Panikattacken, wenn sie mit etwas Schrecklichem konfrontiert wird. Das macht den Detektiv nicht nur glaubhafter als die meisten Horrorhelden, sondern ist auch spielerisch relevant. Verstecken wir uns zu lange oder verharren an einem unheimlichen Ort, wird uns eine Zeit lang schwarz vor Augen, was uns angreifbar und orientierungslos macht.

Call of Cthulhu ist aber in erster Linie ein Detektivspiel und nur an zweiter Stelle ein Horrortitel. Grusel-Fans müssen sich gerade am Anfang auf lange Ermittlungspassagen gefasst machen, in denen nichts Unheimliches passiert. Der Schrecken entfaltet sich erst mit der Zeit. Der Horror ist damit subtiler, aber am Ende deutlich intensiver als in typischen Genrevertretern. Statt Jumpscare erwartet uns ein unter der Oberfläche brodelndes, tiefgehendes Grauen, das dem großen Lovecraft sicher gefallen hätte. ★

CALL OF CTHULHU

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 3450 / FX-6300
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870
8 GB RAM, 13 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 3820 / FX-8370
Geforce GTX 970 / Radeon R9 390
8 GB RAM, 13 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- detaillierte Umgebungen
- stimmungsvoller Soundtrack
- gute englische Sprachausgabe
- atmosphärische Beleuchtung
- holzerne Figuren und Animationen

SPIELDESIGN



- abwechslungsreiche, offene Levels
- intelligente Rätsel
- unterschiedliche Lösungswege
- gute Mischung aus Erkunden, Gesprächen und Action
- Panik als Spielmechanik

BALANCE



- nützliche Skills
- faire Speicherpunkte
- ausführliches Tutorial
- insgesamt sehr einfach
- frustrierende Monsterbegegnung

ATMOSPHÄRE / STORY



- packende surreale Atmosphäre
- interessante Geschichte und Figuren
- unerwartete Wendungen
- wirkungsvolle Entscheidungen
- mehrere Enden

UMFANG



- 14 Kapitel
- Wiederspielwert durch Entscheidungen
- kein Leerlauf
- viele unterschiedliche Rätsel und Schauplätze
- keine Nebenaufgaben

FAZIT

Call of Cthulhu ist kein klassischer Horror, aber ein dezentres Detektivspiel mit spannender Handlung und herausragender Atmosphäre.

85



Der neblige Schauplatz Darkwater und Stationen wie ein Krankenhaus, ein verfallenes Anwesen oder ein geheimnisvolles Höhlensystem sind sehr atmosphärisch gestaltet.



FROHE WEIHNACHTEN!



MMX 300

PROFESSIONAL GAMING HEADSET



NEU
3D MANUFAKTUR
JETZT ENTDECKEN

HANDMADE ESPECIALLY FOR YOU



beyerdynamic

Am 13.12.2018 bei unserem Online-Adventskalender auf GameStar.de
mitmachen und einen tollen Preis von Beyerdynamic gewinnen!



GameStar
Gold-Award



GameStar
für Spieldesign

Soul Calibur VI

ELEGANT WIE IMMER, DEFENSIVER DENN JE

Genre: **Prügelspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **Project Soul** Termin: **19.10.2018** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf den ersten Blick hat sich beim neuen Serienableger nicht viel getan. Dabei bringt Soul Calibur 6 wertvolle Verbesserungen mit. Die herausstechendste: Es ist für den PC erschienen! Von Michael Cherdchupan

Gute sechs Jahre ist es her, da erschien der letzte Teil der Soul-Calibur-Reihe, seinerzeit für Xbox 360 und PlayStation 3. Und schon damals fragten sich die Fans: Entwickelt sich die Serie überhaupt weiter? Das Beat'em up setzt seit eh und je auf Zweikämpfe mit Hieb- und Stichwaffen. Schwertern, Lanzen, Ketten oder sonderbaren Mischformen

dazwischen – keiner der Kämpfer und Kämpferinnen geht ohne ein Tötungswerkzeug in den Ring. Blutig war Soul Calibur trotzdem noch nie. Und es war auch noch nie ein Thema für PC-Spieler. Teil 6 ändert Letzteres, Blut gibt's immer noch nicht.

Die Darstellung in Soul Calibur 6 ist bunt, farbenfroh und hat einen gehörigen Schuss Anime-Ästhetik. Kein Wunder, denn geboren wurde die Serie in den japanischen Spielhallen. Bei einem kräftigen Hieb mit der Axt verliert niemand seinen Kopf, sondern schlägt einen, vielleicht sogar zwei Salts rückwärts – um anschließend wieder aufzustehen, als wäre nichts gewesen. Ganz so ernst nahmen sich die Spiele also nie, und das hat sich mit Teil 6 auch nicht geändert.

Geralt kämpft mit

Den »unernsten« Charme zeigt schon der Charaktereditor, wo ziemlich absurde Kreaturen möglich sind. Skelett mit Säbel? Können ihr haben. Katzenmädchen mit Ringklinge? Auch kein Problem. Tänzender Roboter mit Afro und Peitsche? Yup. Der Editor ist nicht ganz so umfangreich wie bei einem komplexen Rollenspiel, aber er macht viel Gestaltungsschabernack möglich.

Die Kampfstile übernehmen ihr von den Originalfiguren, die selbstverständlich auch wieder mit dabei sind. Das Roster bietet mit Ivy, Kilik oder Sophitia viele alte Bekannte. Neuzugänge gibt es zwei: Azwel ist ein Magier, der sich gar nicht erst mit physischen Waffen abgibt. Er lässt einfach Astralversio-



Die Grafikeffekte der Angriffe sind wieder mal vollkommen übertrieben, die Inszenierung der Kämpfe wirkt dadurch aber umso bombastischer.

DLC-Charaktere

Direkt zum Start wird Soul Calibur 6 mit einem optionalen Season-Pass angeboten, der für eine ganze Reihe von DLCs gilt, die über die nächsten Wochen erscheinen sollen. Die können auch alle einzeln erworben werden, in ihnen sind drei oder vier weitere Charaktere enthalten, von denen nur einer bisher angekündigt wurde: Tira. Der Fanliebling kämpft mit einer Kreisklinge und bewegt sich wie eine Zirkusakrobatin. Sie ist seit den frühen Serienteilen der Serie im Roster und war sogar im Beta-Test von Soul Calibur 6 vertreten. In der Basisversion des Spiels ist der Charakter aber nicht mehr freigeschaltet. Kein Wunder, dass die Soul-Calibur-Enthusiasten sich nun verschaukelt vorkommen. Mittlerweile ist es bei Prügelspielen üblich geworden, Charaktere auszukoppeln, damit Publisher noch einmal extra absahnen können. Das hat bei Street Fighter 5, Injustice 2 oder BlazBlue: Cross Tag Battle schließlich auch funktioniert. Gut finden wir diese Geschäftspolitik natürlich nicht, sie drückt auf die Umfangswertung.

nen durch pure Geisteskraft um sich herum erscheinen. Neu ist auch der mysteriöse Groh, ein schmaler Mann mit einer Doppelklinge. Er kann sich teleportieren und elektrische Schockwellen abstoßen.

Traditionell gibt es auch wieder einen Gastcharakter, und das ist diesmal niemand Geringeres als Geralt von Rivia. Der Hexer aus der Witcher-Serie kämpft mit einer Kombination aus Schwert und einigen Tricks aus der Alchemie. Durch seine mittelalterliche Kleidung passt er auf jeden Fall besser in die Serie als die Star-Wars-Charaktere aus den Vorgängern. Mit insgesamt 21 Helden ist die Auswahl diesmal etwas kleiner ausgefallen, aber dafür spielt sich jede der Figuren auch völlig unterschiedlich.

Genau und direkt

Einmal in den Ring getreten kommt sofort das klassische Soul-Calibur-Gefühl auf. Die



Mit einer Wirbelattacke lässt der Neuzugang Azwel einen Haufen per Geisteskraft manifestierter Waffen auf den Gegner einprasseln. Klingt abgefahren und sieht auch so aus.

Steuerung ist auf den Punkt genau, die Charaktere bewegen sich unheimlich flink, und die Kollisionsabfrage funktioniert absolut perfekt. Während des Kampfes wirken die akrobatischen Bewegungen so geschmeidig, dass es fast die Ästhetik eines Tanzes hat.

Xianghua ist zum Beispiel eine elegante Dame, die sich wie eine Eiskunstläuferin durch die Arena bewegt. Ihr Kostüm hat mehrere Fähnchen, die jede ihrer Bewegungen akzentuieren. Wuchtigeren Charakteren wie Zasalamel hingegen sieht man bei jeder Aktion die pure Kraft an. Wenn der finstere Kerl mit seiner Sense zuschlägt, braucht dieser erst einmal eine gewisse Zeit zum Ausholen. Wobei »langsam« bei Soul Calibur im Vergleich zu anderen Prüglern noch immer sehr flott ist. Die Spielgeschwindigkeit ist grundlegend hoch, aber durch die absolut präzise Steuerung locker zu bewältigen.

Bemerkenswert ist vor allem, wie gut das Kräfteverhältnis jeder Spielfigur und jede ihrer Aktionen aufeinander abgestimmt ist. Selbst wenn sich völlig gegensätzliche Charaktere gegenüberstehen, kann jeder auf seine Art dem anderen den Garaus machen. Kombos sind wie bei jeder guten Kloppelei möglich, aber sie arten nicht in endlose Ketten aus und können mit etwas Übung vom Gegenüber unterbrochen werden. Mit dem

richtigen Timing sind somit selbst absolute Profis nicht unantastbar.

Verbesserungen in der Abwehr

Mit den sogenannten Reversal Edges legt Soul Calibur 6 in einem entscheidenden Punkt nach: den Möglichkeiten bei der Abwehr. Grundsätzliches Blocken und eine Parade mit Waffen waren schon vorher möglich, aber jetzt kommt dieses Minispiel hinzu: Wird der Reversal Edge ausgelöst, verlangsamt sich die Zeit, und beide Opponenten können parallel eine Aktion ausführen. Bei einem Fehlschlag ist man für eine Sekunde verwundbar, weshalb man das Risiko immer abwägen muss.

Wenn ein Treffer gelingt, funktioniert der Reversal Edge anschließend nach Stein-Schere-Papier-Prinzip. Das ist deutlich dynamischer als die vergleichbare Mechanik in Injustice 2. Die Charaktere können in dieser kurzen Zeitlupe auch mal aneinander vorbeischießen. Und in diesem Modus einem Tritt oder Schlag gekonnt auszuweichen, sieht einfach immer nach einem Triumph aus.

Diese Feinjustierungen helfen dabei, das Spiel im Genrevergleich ganz vorne mitprügeln zu lassen, auch wenn sich auf den ersten Blick nicht viel geändert zu haben scheint. Andere Titel haben zum Beispiel



Geralt von Rivia fügt sich von allen bisherigen Gastcharakteren am harmonischsten ein. Der Hexer beherrscht nicht nur sein Schwert, sondern auch einige Zaubersprüche.



Die Arenen sind offen, Kämpfer können in den Abgrund (oder ins Wasser) gestoßen werden.

Tag-Battle-Optionen, bei denen während des Kampfes die Figur gewechselt werden darf. Davon möchte Soul Calibur 6 nichts wissen und bietet nur den Zweikampf an.

In seinen Spielmodi ist es ebenso schnörkellos: Arcade, Training, 2-Spieler und ein Online-Modus mit Rangliste. Die eigentlichen Matches mit anderen Spielern aus der ganzen Welt liefen während unserer Tests gut. Im Netz beschwerten sich zwar viele Spieler über Probleme beim Matchmaking, wir haben bei unseren Online-Runden aber nie länger als ein paar Sekunden auf einen Kontrahenten warten müssen.

Und wo wir schon einen Abstecher in die Technik machen: Mit nur sieben Grafikoptionen (wie zum Beispiel VSync, Anti-Aliasing, oder Schatteneinstellungen) liefert uns die PC-Version von Soul Calibur 6 zwar nicht allzu viel technischen Spielraum. Das ist aber nicht schlimm, denn das Fighting Game sieht dank der Unreal Engine 4 ohnehin fantastisch aus und läuft auch in den Kämpfen stets mit stabilen 60 FPS, nur während den kurzen Ladezeiten vor jedem Match stockt das Bild ab und zu minimal. Eine Steuerung per Tastatur ist zwar möglich, aber wie bei so ziemlich jedem Prügelspiel empfehlen wir euch auch beim neuen Soul Calibur, einen guten Controller zu nutzen.

Wer allein unterwegs ist, hat die Wahl aus gleich zwei umfangreichen Einzelspieler-Kampagnen. Die »Seelen-Chronik« erzählt die Hintergrundgeschichte aller Originalcharaktere und fasst sie in einer Zeitlinie zusammen. Das fühlt sich an wie der klassische Storymodus in Prügelspielen, der bei Soul Calibur durch Zeitreisen, Dimensions- und Weltenwechsel epischen Flair aufbaut.

Ein kleines Rollenspiel

Neuartig ist »Waage der Seelen«. Dort könnt ihr euren selbst erstellten Charakter – sagen wir, den tänzelnden Roboter mit Afro – in eine durchaus spannende Geschichte rund um die namensgebende Seelenklinge einflechten. Dieser Modus hat leichte Rollenspielelemente. Ihr bewegt euch über eine Karte von Kampf zu Kampf und könnt dabei



Michael Herold
@michiherold



Vom ersten Duell an hat mir Soul Calibur 6 ein breites Grinsen ins Gesicht gezaubert. Ich bin wie schon in den Vorgängern auch im sechsten Teil begeistert von den irre schnellen Scharmützeln und fühle mich mit meinem Lieblingskämpfer Mitsurugi am anderen Ende des Controllers gleich wieder wie zu Hause.

Auch wenn ich vor lauter Feuerwerk und Grafikeffekten manchmal den Überblick darüber verliere, ob eigentlich gerade ich angreife oder aber mein Gegner zum vernichtenden Schlag ausholt, sitze ich bei besonders coolen Kombo-Attacken immer wieder mit offenem Mund vorm Bildschirm. Die Kämpfe von Soul Calibur 6 sehen wieder mal vollkommen übertrieben aus, und das ist fantastisch!

Blöd finde ich dagegen die recht dünne Kämpferauswahl und den Verkauf von DLC-Charakteren. Schon in Injustice 2 ging es mir auf die Nerven, dass ich für einige der spannendsten und witzigsten Helden erst noch einen Season Pass kaufen musste. Und auch wenn ich verstehen kann, dass Bandai sich die Gelegenheit nicht entgehen lassen möchte, mehr Geld zu machen, finde ich diese Geschäftspolitik sehr schade.

zwischen Haupt- und Nebenmissionen wählen. Für jeden Erfolg gibt es Erfahrungspunkte, neue Waffen und Gold. Letzteres ist für die Fortbewegung eine wichtige Ressource, denn je weiter die Reise, desto teurer.

»Waage der Seelen« entpuppt sich nach etwas Einarbeitung als erstaunlich umfangreich. Nur bombastische Zwischensequenzen dürft ihr nicht erwarten, die Handlung wird im Stil einer Visual Novel erzählt. Die Animationen sind sparsam, aber die Illustrationen sind liebevoll gemacht und die Dialoge auf Englisch vertont. Der zweite Einzelspieler-Modus ist also eine Überraschung und eine Bereicherung für das ohnehin schon sehr gelungene Soul Calibur 6. ★



Michael Cherdchupan
@the_whispering



Obwohl ich schon gefühlt mein ganzes Leben lang Soul Edge bzw. Soul Calibur gespielt habe, musste ich mich vor dem Test erst einmal vergewissern: Gab es in der Serienhistorie überhaupt irgendwie größere Fortschritte? Also habe ich Teil 4 und 5 noch einmal eingelegt. Erst durch diesen direkten Vergleich sind mir die vielen kleinen Verbesserungen von Soul Calibur 6 aufgefallen. Klar, bei anderen Prügler gibt es mehr innovative Ideen, aber hier ist man lieber auf Nummer sicher gegangen und hat gaaaaanz vorsichtig an den Stellschrauben gedreht. Deshalb spielt es sich so gut wie nie zuvor, auch wenn es »nur« den klassischen Zweikampf gibt. Und es sieht auch so gut aus wie nie. Superflüssig wirbeln die Kämpfer über den Schirm.

Sicher, ich vermisse einige der Figuren aus den älteren Teilen. Das Entwicklerteam hat sich auf die Fanlieblinge konzentriert, und ich kann das absolut nachvollziehen. Dafür kommt der Charaktereditor aber endlich wieder an das Niveau von Teil 3 heran, und der »Waage der Seelen«-Modus ist überraschend cool. Er fühlt sich wie ein kleines Rollenspiel an und ist weit mehr, als ich von einem Prügelspiel erwartet hätte.

SOUL CALIBUR 6

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 4160 / Phenom II X4 965
Geforce GTX 660 / Radeon R7 370
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 4690 / FX-8370
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480 Asus
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- geschmeidige Animationen
- flüssige Darstellung
- viele beeindruckende Effekte
- großartiges Charakterdesign
- serientypisch epischer Soundtrack

SPIELEDISIGN



- sinnvoller und cool inszenierter Reverse Edge
- sehr durchdachtes Kampfsystem
- dezentere Rollenspielanteile im Solomodus
- stark unterschiedliche Kampfstile
- Online-Matches flüssig

BALANCE



- zugängliche, präzise Steuerung
- ausbalanciertes Kräfteverhältnis
- einsteigerfreundlich, aber schwierig zu meistern
- übersichtliche Menüführung
- knappe Tutorials

ATMOSPHÄRE / STORY



- »Waage der Seelen«-Modus
- »Seelen-Chronik« liefert Hintergrundgeschichte
- Story-Erklärungen zu Charakteren
- Art Design mit tollen Kostümen
- ein paar Stages zu statisch

UMFANG



- 21 unterschiedliche Kämpfer
- Online-Multiplayer
- umfangreiche Singleplayer-Modi
- Museum mit Artworks, Musik usw.
- vier weitere Kämpfer nur per DLC

FAZIT

Dank Detailverbesserungen und umfangreichem Solomodus sehr gute Fortsetzung eines Klassikers. Soul Calibur lebt! Auch auf dem PC.

86



Die Kamera schwenkt oft, die Charaktere sind groß im Bild, die visuellen Effekte bildschirmfüllend. Erstaunlich, dass das Geschehen trotzdem gut lesbar bleibt.



GSP 550

Fühle das Spiel, nicht dein Headset.

Deine Gaming-Welt ist mit dem GSP 550 soeben größer geworden. Aufregender und raumfüllender Surround-Sound sowie eine unglaublich natürliche, räumliche Audiowiedergabe sind mit dem eleganten Surround-Dongle nur einen Klick entfernt. Es wird Zeit, die Audioqualität deines PCs mit 7.1 Dolby Surround Sound auf das nächste Level zu bringen.

sennheiser.com/gsp-550

SENNHEISER



Am 8.12.2018 bei unserem Online-Adventskalender auf GameStar.de
mitmachen und einen tollen Preis von Sennheiser gewinnen!

Thronebreaker: The Witcher Tales

GUTE KARTEN FÜR ROLLENSPIELER?

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **CD Projekt Red** Entwickler: **CD Projekt Red** Termin: **23.10.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Auf DVD: Test-Video

Was als der Einzelspielermodus von Gwent begann, will inzwischen deutlich mehr sein: Nicht weniger als das nächste Witcher-Rollenspiel! Wir testen, ob Thronebreaker: The Witcher Tales diesem Anspruch gerecht wird. Von Maurice Weber

Ein wenig Kalkül könnte man CD Projekt Red bei Thronebreaker schon vorwerfen. Das Spiel hieß ursprünglich Gwent: Thronebreaker, eben weil's der Einzelspielerpart von Gwent ist – aber ein neues Kartenspiel ist natürlich längst nicht so werbewirksam wie ein neues Witcher-Rollenspiel! Deswegen flog Gwent aus dem Titel raus, und das Ding erscheint jetzt als Thronebreaker: The Witcher Tales. Mit dem Namen kommen ein neuer Ehrgeiz und eine neue Messlatte: Das Spiel muss sich nicht nur als Kartenspiel beweisen, sondern auch als Rollenspiel.

Was uns nur recht ist, das macht wenigstens diesen Test wieder spannend! Denn im Kartenspielbereich können wir euch Thronebreaker in einem Satz bewerten: Es ist das beste Singleplayer-Kartenspiel aller Zeiten. Von der Höhe seines Throns kann man die kleinen Dungeons und Abenteuer von Hearthstone nicht mal mehr sehen. Aber seien wir ehrlich, die Konkurrenz ist hier auch verdammt schwach. Die wenigsten Kartenspiele versuchen sich überhaupt an einer anständigen Singleplayer-Kampagne. Die

viel spannendere Frage lautet also: Erfüllt Thronebreaker auch sein Versprechen eines starken neuen Witcher-Rollenspiels?

The Witcher (fast) ohne Witcher

Gleich vorneweg: Witcher-Rollenspiel ist nicht gleich Geralt. Der Hexer hat zwar einen Gastaufritt, aber Thronebreaker spielt parallel zu seinen Buchabenteuern und erzählt die Geschichte von Königin Meve. Wir führen die unbeugsame Monarchin in den schicksalhaften zweiten Krieg gegen das einfalende Nilfgaard. Dazu marschieren wir über fünf riesige Iso-Weltkarten, führen Dialoge und sammeln Ressourcen für unsere Armee – will sagen, für unser Gwent-Deck. Die Schlachten tragen wir dann als Kartenparti-

en aus. Was besser funktioniert, als man vielleicht denken mag! Gwent sollte ja schon immer Duelle zwischen zwei Armeen darstellen, und mit dem neuen düsteren Look des Homecoming-Updates wird es dem gerechter als je zuvor. Zusammen mit den exzellenten Kartenbildern erweckt Thronebreaker echtes Feldherren-Flair.

Gwent in Höchstform

Das liegt vor allem daran, dass das Spiel wirklich alles aus Gwent rausholt. Fast jede Schlacht wartet mit einem ausgefallenen eigenen Dreh auf. Mal jagen wir einen Mantikor, der aus sechs einzelnen Karten für Körperteile wie Klauen und Stachelschwanz zusammengesetzt ist – alle mit eigenen Fä-



Der Feind schwächt unsere Truppen mit Nebelschwaden, wir legen dafür Feuer in seinen Reihen.

Multiplayer-Extras

Thronebreaker lässt sich als eigenständiger Singleplayer spielen, enthält aber auch ein paar Boni für euren Multiplayer-Gwent-Account. Ihr erhaltet 20 neue Karten und könnt im Lauf der Kampagne außerdem ihre Premiumversionen in Schatzkisten finden. Diese Karten lassen sich in ihrer Standardversion für reine Multiplayer-Spieler auch craften, aber nicht aus Fässern ziehen. Die Premiumfassungen gibt es nur durch Thronebreaker. Außerdem bekommt ihr mit Thronebreaker fünf Premiumfässer, zwei Avatare und zwei Spielertitel.



Erzählen: Unter Ihnen war auch Königin Meve aus den Zwillingreichen Lyrien und Rivian. Ihr habt von ihr gehört? Und ihrer Schönheit? Zu recht.

Seine wichtigsten Story-Momente untermalt Thronebreaker mit schicken Animationsvideos.

higkeiten! Mal belagern wir eine Stadt und sollten idealerweise zunächst das Tor knacken, um den feindlichen Karten ihren Rüstungsvorteil zu nehmen. Und mal ... ja, mal spielen wir sogar den Erzkonkurrenten Hearthstone. Auf einem Gwent-Brett. Ernsthaft! »Die Zwerge spielen wohl nach anderen Regeln als wir im Flachland.«

Und das ist nur der Anfang! Denn ein großer Teil der Quests besteht gar nicht aus normalen Gwentpartien ab, sondern tischt uns Rätsel auf. Hier müssen wir mit vorgegebenen Karten ganz besonders knifflige Situationen lösen. Sogar eine Schleichmission gibt's! In der patrouillieren Zwergenwachen über die vier Reihen des Gwentfelds und wir müssen von links oben nach rechts unten huschen, ohne ihnen zu nahe zu kommen.

Von Frustr und Triumph

Thronebreaker zaubert also herrlich kreative Partien auf den Spieltisch, nur die Balance stimmt nicht immer. Die meisten Rätsel sind angenehm knifflige Kopfnüsse, aber ein paar wenige überspannen den Bogen ins Frustrierende und arten dann doch zu sehr in Trial & Error aus – was doppelt nervt, da wir meist nach einem falschen Schritt alles von vorne machen müssen. Auf der anderen Seite haben uns die normalen Schlachten fast nie wirklich gefordert. Wir spielten die ersten beiden Maps auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad und schalteten dann auf den höchsten für die restlichen drei, aber

gewannen trotzdem noch viele Schlachten mit überwältigenden 200 zu 0 Punkten. Nur eine klimaktische Konfrontation brachte uns mal soweit, dass wir zurück zum Checkpoint mussten und ein neues Deck zimmerten.

Trumpfkarte Herzkönigin

Trotzdem haben wir nie die Motivation verloren, denn Thronebreaker lebt nicht nur von seiner Spielmechanik. Weil mehrere Autoren von The Witcher 3 an Bord sind, erzählt es auch eine erstklassige Story! Weniger eindrucksvoll inszeniert natürlich, wir reden hier ja von einem Kartenspiel für 25 Euro. Viele Quests erleben wir einfach über illustrierte Textfenster. Nur Schlüsselmomente untermalt Thronebreaker mit spärlich animierten, sprechenden Figuren oder schmucken, aber kurzen Zeichentrickvideos. Alles aber voll und exzellent vertont, sogar auf Deutsch – in so textlastigen Rollenspielen keine Selbstverständlichkeit.

Und die Witcher-Autoren wissen selbst mit Textfenstern noch zu glänzen: Thronebreaker ist klasse geschrieben. Es erzählt die fesselnde und wendungsreiche Geschichte eines brutalen Verzweiflungskrieges, aufgebaut um eine enorm coole und unverbrauchte Hauptfigur – wie oft sind wir schon in die Rolle einer knallharten Kriegerkönigin geschlüpft? Witcher-Experten können sich in einer interessanten neuen Perspektive auf Geschehnisse freuen, die Bücher und Spiele entscheidend geprägt ha-

ben. Natürlich inklusive der Auftritte einiger alter Bekannter aus The Witcher 3 & Co.

Monarchie verpflichtet

Zu einer guten Witcher-Story gehört nichts mehr als qualvolle Entscheidungen, und die verlangt uns Thronebreaker zuhauf ab. Es greift klassische Hexer-Themen wie den Rassismus gegen Anderlinge sogar konsequenter wieder auf, als es The Witcher 3 tat. Und als Königin im Krieg ringt Meve oft sogar noch mit schwierigeren moralischen Problemen als ein wandernder Monsterjäger. Thronebreaker schaffte es immer wieder, dass wir minutenlang grübelnd vor dem Monitor verharrten und abwägten, wie viel Großmut wir uns leisten können in einer Welt, die ihn so selten belohnt. Klasse!

Allerdings haben längst nicht alle Quests wirklich wichtige längerfristige Auswirkungen. Viele schlagen sich mehr auf unser Konto nieder als auf den weiteren Storyverlauf. Zeigen wir uns Deserteuren etwa gnädig, brennt die nächste Truppe mit einem Haufen Gold durch – aber das hatten wir sowieso durchweg im Überfluss, also wem schert's? The Banner Saga schaffte es besser, Ressourcenknappheit als Druckfaktor einzusetzen und damit den Entscheidungen noch mehr Gewicht zu verleihen.

Klassische RPG-Party in Kartenform

Je weiter wir Thronebreaker spielen, desto mehr tun sich aber auch Quests von größerer Tragweite auf: Manche beeinflussen künftige Dialoge, manche die 20 möglichen Enden und die wohl wichtigsten unser eigenes Gefolge. Im Lauf der Zeit scharf Meve eine illustre Truppe an sympathischen Begleitern um sich. Viele davon können wir verpassen, wenn wir nicht die ganze Karte erkunden. Mehr noch, wir können sie auch wieder verlieren, wenn wir die falschen Dialogentscheidungen treffen. Was umso mehr schmerzt, da sich die Gefährten in manche Quests einschalten und sie besser lösen können als wir allein – oder unerwartet ein Desaster lostreten, was für einige der schockierendsten Momente von Thronebreaker sorgt. All das ist wiederum clever mit dem Rest des Spiels verzahnt. Als unser bester Recke sich von uns abwandte, weil wir seinen Gerechtigkeitsinn verletzt hatten, trau-



Cooler Bosskampf: Jedes Körperteil des Mantikors ist eine eigene Karte mit eigenen Fähigkeiten.



Auf der Weltkarte suchen wir nach Quests und klaben Ressourcen auf.



Ja, das ist Hearthstone – auf einem Gwent-Feld simuliert.

erten wir sehr wohl seiner Gesellschaft nach – aber noch mehr seiner Gwent-Karte, die die stärkste unseres Decks war! Jeder Begleiter hat seine eigene Spielfigur, und einige normale Aufgaben können ebenfalls frische Verbündete in Kartenform abwerfen. Unser Deck repräsentiert also auch unsere persönliche Geschichte. Sehr schön!

Rollenspiel und Kartenspiel verschwimmen

Unsere Begleiter warten im Lager für ein Schwätzchen. Das können wir jederzeit aufschlagen und hier basteln wir auch unser

Deck. Wir verbessern Kasernen, craften dadurch freigeschaltete bessere Karten und überblicken die verschiedenen Artefakte, die wir im Lauf der Reise als Karten gesammelt haben. Ganz so viel Freiheit wie im Online-Gwent haben wir beim Deckbau allerdings nicht: Wir spielen storybedingt immer Meves Armee und können uns nichts komplett anderes wie etwa ein Monsterdeck bauen. Trotzdem haben die Entwickler die Singleplayer-Karten clever genug gestaltet und genügend Begleiter und Belohnungen eingebaut, sodass wir einige unterschiedli-

che Strategien fahren können. Uns hat der Deckbau ähnlich motiviert wie der Charakter- und Gruppenausbau eines klassischen RPGs, denn er fühlt sich ganz ähnlich an. Und das bringt uns zur Eingangsfrage zurück: Ist Thronebreaker mehr als ein Kartenspiel? Ist es auch für Witcher-Rollenspiel-fans spielenswert? Wir finden: ja. Es spielt sich anders, hat seine Macken beim Balancing und ist weniger aufwendig inszeniert, aber das Herz der Witcher-Spiele – ihre düstere Welt voller packender Geschichten – pocht auch in Thronebreaker. ★



Heiko Klinge
@HeikosKlinge

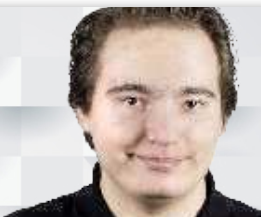


Thronebreaker schafft bei mir das nahezu Unmögliche: Es lässt in meinem Kopf epische Schlachten und Abenteuer entstehen, obwohl ich eigentlich nur abstrakte Karten auf einen Tisch lege. Aber CD Projekt verwebt derart virtuos Charaktere, Geschichten, Regeln, Spielwelt und ... nun ja ... Karten, dass bei mir das irrste Kopfkino entsteht. »Verdammt, wie schütze ich meine Armee vor diesem Steinschlag? Ha, dem fiesen Manticor schlage ich als Erstes den Schwanz ab! So, jetzt kommt mein mächtigster Magier, und der wird eure Schlachtreihe mal sauber dezimieren!«

Im Gegensatz zu Maurice begeistert mich auch die Inszenierung. Mir sind in dem Fall wunderschön gezeichnete 2D-Welten und -Zwischensequenzen lieber als aufwändige 3D-Sequenzen, einfach weil es viel besser zur Kartenthematik passt. Und zumindest im Genre der Trading Card Games habe ich solch eine hochwertige und detailverliebte Produktionsqualität noch nicht erlebt. Ja, Thronebreaker hat einige Schwächen, insbesondere beim Balancing. Trotzdem sollte es sich niemand entgehen lassen, der auf spannende Fantasy-Geschichten steht – selbst wenn man mit Gwent und anderen Kartenspielen bislang nur wenig anfangen konnte. Und das will was heißen.



Maurice Weber
@Froody42



Thronebreaker ist ein echtes Unikat: So gute Geschichten erzählen Kartenspiele schlichtweg nicht. In der Regel versuchen sie es nicht einmal. Wenn sie sich überhaupt an größere Singleplayer-Modi wagen, dann in der Regel rein mit spielmechanischen Besonderheiten wie Hearthstones ausgefallenen Bosskämpfen. Das bietet Thronebreaker auch – aber eben auch eine Story aus der Feder der Witcher-Autoren! Allein deswegen ist es einen Blick wert.

Aber auch – und das ist vielleicht die größere Leistung – für jeden Rollenspiel-fan. Denn die Geschichte von Thronebreaker ist selbst dann erlebenswert, wenn ihr mit der Kartenspielmechanik nicht so viel anfangen könnt. Und wer weiß, vielleicht gefallen euch die spaßigen Gwent-Matches besser, als ihr jetzt noch denkt!

Ein Spiel vom Kaliber eines Witcher 3 ist es freilich nicht. Die Inszenierung erinnert eher an Oldschool-Rollenspiele, die Quests und Storylines könnten noch etwas ausladender sein und das Balancing braucht Feintuning. Trotzdem kann ich Thronebreaker guten Gewissens jedem Hexerfan empfehlen. Mich hat die Story um Königin Meve derart mitgerissen, dass ich sie zwei Nächte in Folge mit gerade mal drei Stunden Schlaf durchgezockt habe – was will man mehr?

THRONEBREAKER THE WITCHER TALES

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Celeron G1820 / AMD A4-7300
Geforce GT 730 / Radeon R7 240
4 GB RAM, 15 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3 6100 / AMD FX-6300
Geforce GTX 660 / Radeon R7 265
4 GB RAM, 15 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- sehr gute Vollversion auf Deutsch und Englisch
- schöne Kartenbilder
- hübsche Zeichentrickvideos für Schlüsselmomente
- viele Textfenster
- nur selten aufwendige Animationen

SPIELEDISIGN



- kreative Besonderheiten für Kartenpartien
- vielfältige Rätsel
- Deck-Upgrades
- Gwent-Regelwerk schafft dynamische und strategische Matches
- belangloses Ressourcen-Management

BALANCE



- unterschiedliche Strategien möglich
- sanfter Einstieg
- Rätsel weitgehend fordernd, aber fair
- einige Rätsel frustrierend
- viele normale Schlachten zu leicht

ATMOSPHÄRE/STORY



- spannende Haupthandlung
- schwere Entscheidungen
- interessante neue Perspektive
- düstere Stimmung
- teils nur geringe Auswirkungen durch Entscheidungen

UMFANG



- fünf große Areale
- 30 Stunden Spielzeit
- zahlreiche Geheimnisse und Nebenquests
- über 250 Karten
- Bonuskarten und Items für den Gwent-Multiplayer

FAZIT

Starke Einzelspieler-Kampagne für Gwent, die selbst Nicht-Kartenspieler durch ihre packende Story begeistern könnte.

83



FROHE WEIHNACHTEN!








Chloe Lock
HyperX Ambassador

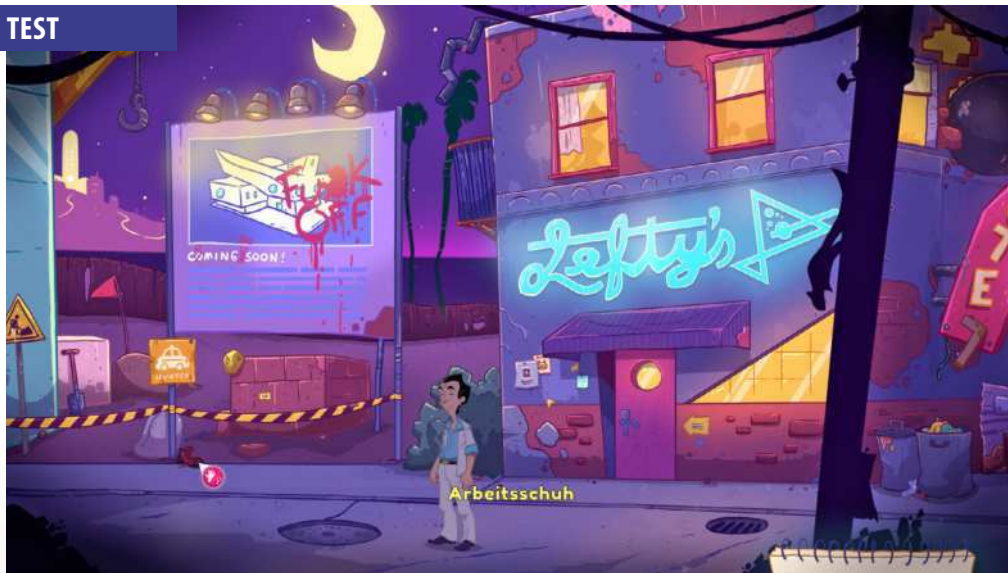
WE'RE ALL GAMERS.

Mit dem Gaming-Set von HyperX zockt ihr über die Feiertage bis Neujahr durch. Das bequeme Cloud Alpha Headset, die Pulsefire FPS Pro Maus und die mechanische Alloy FPS RGB Tastatur mit RGB-Beleuchtung bieten euch das ultimative Spielerlebnis. Also einfach diese Seite als Wunschzettel an den Weihnachtsmann schicken, oder auf [GameStar.de](https://www.gamestar.de) vorbeischaun und das Set im Adventskalender gewinnen.



     | hyperxgaming.com

Am 19.12.2018 bei unserem Online-Adventskalender auf [GameStar.de](https://www.gamestar.de)
mitmachen und einen tollen Preis von HyperX gewinnen!



Nostalgie! Die schmierige Spelunke Lefty's Bar ist nur eine der vielen netten Verknüpfungen zwischen Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don't Dry und dem Ur-Spiel von 1987.



Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don't Dry

DIE RÜCKKEHR DER POPP-IKONE

Genre: **Adventure** Publisher: **Assemble Entertainment** Entwickler: **Crazy Bunch** Termin: **7.11.2018** Sprache: **Deutsch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GOG)**

Zum nunmehr 14. Mal schlüpfen Spieler in die Vorhaut des lebenswerten Losers Larry Laffer, um ihn schwanzzusteuern. Dabei warten eine Menge Humor auf hodenlos flachem Niveau, aber auch genitale Momente. Von Harald Fränkel

Plastikpimmel. Gummimuschi. Analstöpsel. Ja, wir wollen anhand typischer Inventargegenstände klarstellen: Anhänger französischer Intellektuellenfilme, Anette-von-Droste-Hülshoff-Gutfinder und Humorpolizisten, die ein Bühnenverbot für Mario Barth fordern, müssen nicht weiterlesen. Ihnen wird weder Wet Dreams Don't Dry noch diese Rezension munden. Dabei liefert das neue Adventure rund um Schwerenöter Larry Laffer überraschenderweise gar nicht mal nur ein Potpourri aus schlüpfrigen Altherrenwitzen und schmerzhaftem Holzhammerhumor. Es ist zwar zu großen Teilen politisch inkorrekt, vulgär, infantil und testosterondurchtränkt, gibt sich mit unterhaltsamen satirischen Elementen aber auch gesellschaftskritisch und glänzt mit Anspielungen auf Spiele, Filme, Bücher, Musik und aktuelle Geschehnisse. Außerdem trifft die Denkweise der Achtzigerjahre auf die heutige Gesellschaft, was ein interessanter Ansatz ist. Die Prämisse für das neue Abenteuer ist originell

genug, um neugierig zu machen: Den Mittvierziger Larry, bekannt für seine Bagger-Attacken, schlägt es durch eine Zeitreise aus den Achtzigerjahren in die Gegenwart. Dort trifft er nicht nur auf moderne Frauen. Auch der sonstige soziologische Wandel und der technische Fortschritt machen ihm das Leben schwer. Die Menschheit teilt Essen- und Katzenbilder via Facebook oder Instacrap, verabredet sich mit Dating-Apps wie Timber oder parshittet. Den Part als

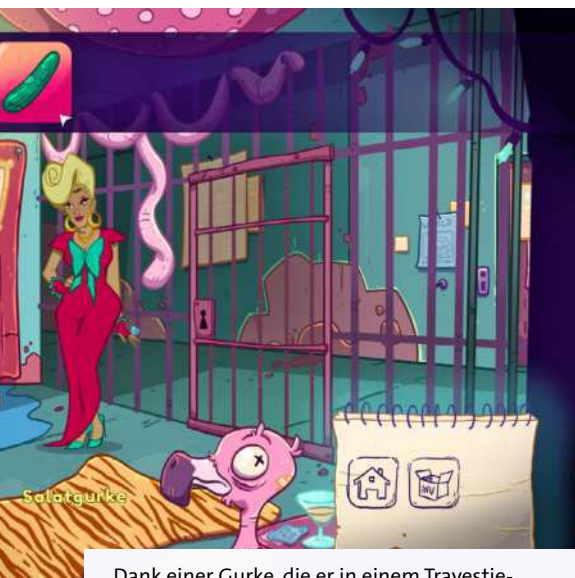
Sauron Digitalis übernimmt ein gewisser Bill Jobs. Weil sein Unternehmen Prune heißt, produziert »BJ« Smartphones, die statt eines Apfels eine Pflaume als Logo tragen. Larry muss nun Frauen rumkriegen – und nebenbei den Teufel austreiben.

Stadt der Schwengel

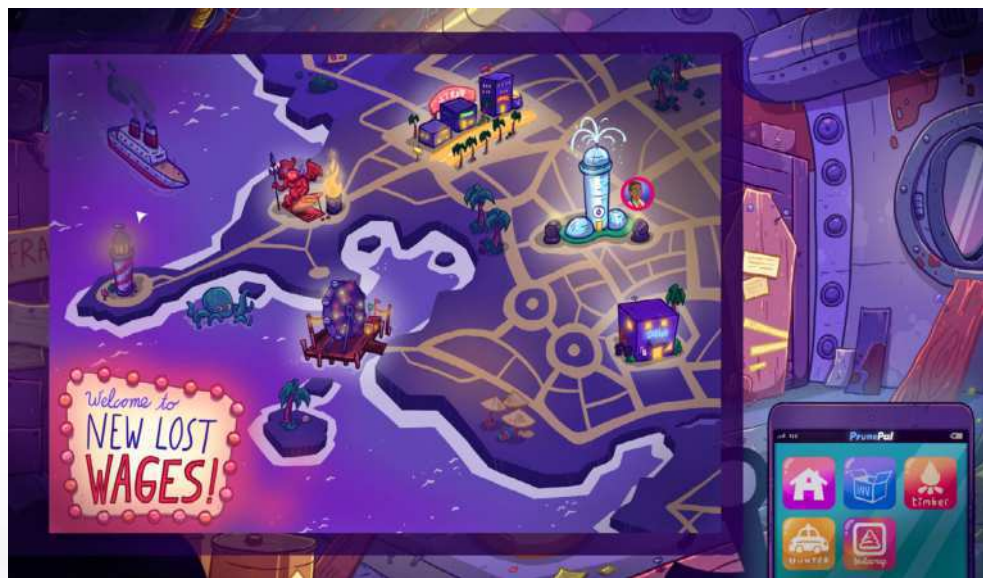
Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don't Dry ist ein klassisches Point&Click-Adventure. Der Spieler schickt seinen Ritter Schwanzelot



Um die nette Nari für sich zu gewinnen – sie ist bekennender Nerd –, muss Larry ein Spielmodul besorgen, das extrem seltene Treasure Loot Terry.



Dank einer Gurke, die er in einem Travestie-Künstler findet, gelingt Larry die Flucht aus dem Gefängnis. Wie auch sonst.



Die Schnellreisefunktion mithilfe der Karte ist sehr komfortabel. Und ja, der eindeutig geformte Büroturm rechts oben hat einen Springbrunnen auf dem Dach.

per Maus durch New Lost Wages – die Stadt der Schwengel, wenn man so will, weil es vor Phallussymbolen wimmelt. Wir führen Gespräche, die nur Show sind: Welche Dialogoption unser Larry Poppins auch wählt, es folgen in der Regel keine unvorhersehbaren Konsequenzen. Die Sozialkontakte sind lediglich dafür da, Hinweise zu Rätseln zu liefern. Sie transportieren aber zudem die Story und den Humor, durchsetzt von gefühlt 69 Millionen Wortspielereien. »I'm your Turbo Laffer!«, stellt Larry sich der Gitarristin Lemma Tallica vor, um sie anzumachen. Wer den Song »Turbo Lover« von Judas Priest kennt, schmunzelt. Lemma indes möchte nicht sofort den Beischlaf vollziehen. Das Ende vom Lied ist, dass der schlechteste Casanova aller Zeiten der Musikerin einige Gefallen tun muss. Er soll Lemmas gestohlene Gitarre finden und Plakate für ein Konzert ihrer Band Cocktopussy verteilen.

Die Wortspielakrobatik in Leisure Suit Larry zündet nicht immer. Bei Begriffen wie »Kotzplayer« greift man schon mal zitternd zu den Migränetabletten. Das letzte Einhorn, das im Sexshop der Stadt herumsteht,

passt immerhin perfekt zum Achtziger-Larry. Wer auf derartigen Humor steht, hat viel Freude an Wet Dreams Don't Dry, das für rund 15 Stunden bei der Stange hält. Es liefert aber auch spielerisch ab, mit Rätseln, die zwar selten realistisch, aber zu 99 Prozent logisch und lustig sind. Natürlich – man kann es nicht häufig genug sagen – nur für Menschen, die Zoten goutieren.

Die Salatgurke in Olivia Jones

Wie bei Adventures üblich, nimmt unser Schwanzdampf in allen Gassen jeden herumliegenden Gegenstand mit. Einige lassen sich im Inventar kombinieren. Andere interagieren mit Objekten der Umgebung. Wet Dreams Don't Dry spielt oft mit der Fantasie des Konsumenten. Er bekommt explizite Geschehnisse nicht zu sehen. Dafür fräsen die Andeutungen aus den Dialogen abstruse Bilder in die Netzhaut. Das kann schlimmer sein als die Realität – je nach Verschmutzungsgrad der eigenen Fantasie. In einem Fall muss Larry eine Salatgurke aus einem Travestie-Künstler pulen, der mit ihm im Gefängnis sitzt. Unser Pixel-MacGyver bastelt

nach der Leibesvisitation aus dem Kürbisgewächs und zwei weiteren Gegenständen ein Konstrukt, das ihm die Flucht ermöglicht. Allerdings vermisst er nach der Operation »Gay's Anatomy« seine Armbanduhr. Uuiui!

Das wohl absurdeste Erlebnis wartet in einem Nachtclub. Larry trifft zwei Frauen und einen Mann im Darkroom, um sich kollektivem Schweinkram hinzugeben. Für den Spieler bedeutet das, dass er auf einen schwarzen Bildschirm starrt. Wenn er die Leertaste gedrückt hält, sieht er die Hotspots, mit denen er interagieren kann und sonst: nix. So tastet er sich blind voran und muss anhand eindeutig zweideutiger Beschreibungen entscheiden, ob und wo er Finger, Zunge oder gar den ganzen Kopf hineinsteckt. Da sind sie wieder, diese furchtbaren Bilder im Kopf!

Ein Spiel disst sich selbst

Wet Dreams Don't Dry präsentiert sich »over the top«, setzt immer wieder einen drauf. Da reicht es nicht, dass Larry einen getragenen Damenschlüpfer finden muss, den er einem Fetischisten versprochen hat. Larry entdeckt das Objekt der Begierde in einer öffentlichen Toilette, wobei das Höschen nicht nur getragen worden ist, sondern ... wir wollen nicht ins Detail gehen, aber es hat etwas mit Diarrhö zu tun. Der Schlüpfi-Connaisseur liebt den Slip jedenfalls, findet ihn sozusagen spektakulär. Wobei das Spiel nicht nur sexuelle Vorlieben auf die Schippe nimmt: Neben Smartphone-Irren, die wegen des neuen iPhones vor dem Laden campieren, stehen unter anderem Donald Trump, Hipster, Influencer, Fitnesssüchtige, Ökos, Homophobiker, Rassisten, Verschwörungstheoretiker und sogar Spielehersteller in der Schusslinie. Gegen Ende kriegt das Adventure sogar noch die Kurve zur #MeToo-Debatte. Nun kann man Wet Dreams Don't Dry durchaus vorwerfen, dass es den Spieler förmlich mit flachen Witzen bombardiert. In der Tat fühlen sich Sprüche à la »Ich verstehe was vom Rohreverlegen!« ähnlich angenehm an wie Herpes Genitalis. Doch zum einen sind solche extremen Fehlschüsse



Mit der Hotspot-Anzeige finden sogar Nacktmulle alle Interaktionspunkte in den handgemalten Kulissen. Leertaste drücken, glücklich sein.



Larry kann wie Angus MacGyver hervorragend improvisieren. Hier hat er sich zum Beispiel eine mehr oder weniger hübsche Lebensabschnittsgefährtin gekloppt.

selten. Zum anderen gelingt es den Entwicklern, ihr Abenteuer in ein schelmisches Augenzwinkern zu verpacken – indem sie sich fleißig in Selbstironie üben.

Latte! Er hat Latte gesagt!

Dann wäre da noch Pi, Larrys Begleiterin. Sie ist eine KI, die im Handy des Schwerenöters wohnt. Ihr Hologramm greift ein, wenn ein Witz noch unter dem »Kommt 'ne Frau beim Arzt«-Radar fliegt. Genehmigen wir uns einen Dialog, Larry spricht hier mit der Anwältin Anu Singh:

Anu S.: »Ich habe schon bald festgestellt, dass mich dieser Job nicht ausfüllt.«

Pi flüstert Larry zu: »Wage es nicht, darauf etwas zu sagen!«

Anu S.: »Wenn ich irgendwie selbst ins Hauptquartier eindringen könnte ... «

Pi: »Auch dazu sagst du nichts, Larry!«

Manchmal scheitert Pi. Zum Beispiel in einem Bistro, wo Larry nach dem Getränkeangebot fragt:

Bistrotyp: »Wir haben Chai Latte, Maca Latte und normale Latte.«

Pi: »Sag es nicht, Larry.«

Larry: »Hehe, Latte ... «

Pi: »Natürlich sagt er es doch.«

Und dann stellt sie eine herrliche Facepalm-Pose zur Schau, die selbst das Versinken in die tiefsten Humorabgründe charmant macht. Wet Dreams Don't Dry bietet einige

liebenswert kauzige Charaktere, aber Pi ist die heimliche Hauptdarstellerin.

Gefragt: Schwengelsgeduld

Schwächen gibt es auch, klar! Das Inventar von Wet Dreams Don't Dry ist so aufgebaut, dass man ständig scrollen muss. Besonders bei vielen Objekten leidet die Übersicht, die Herumsucherei wird lästig, erfordert quasi eine Schwengelsgeduld. Auch eine Tagebuchfunktion hätte nicht geschadet. Ferner bergen ein paar Rätsel gerade für weniger erfahrene Adventure-Spieler ein gewisses Frustpotenzial. Alte Hasen hingegen finden den neuen Bagger-Simulator tendenziell wohl eher zu leicht. Nostalgiker freuen sich über die Reminiszenzen, die Wet Dreams Don't Dry bereithält. Das Spiel beginnt wie im Ur-Adventure von 1987 mit einem Quiz, das der nicht ernst gemeinten Alterseinstufung dient, außerdem gibt es eine Boss-Taste. Bei einer anderen Szene versucht Larry, einen Türsteher abzulenken, indem er »Hinter dir, eine dreibusige Sexpuppe!« krakeelt. Adventure-Fans, die Benzin für eine Ketten-säge finden, können sich bestimmt ein Grinsen nicht verkneifen.

Das neue Larry-Abenteuer ist also nicht nur wegen der Schlüfrigkeit eher für ältere Semester mit nostalgischen Anwendungen geeignet. Sofern sie sich ein kindliches Gemüt bewahrt haben. Penis. Höhöhö. ★



Auf diesem Bild aus dem Erotik-Shop ist die Schmuddelkram-Dichte besonders hoch. Beachtenswert: die Total-Recall-Gummipuppe und Das letzte Einhorn.



Harald Fränkel
@GameStar_de



Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don't Dry hat mein Humorzentrum voll getroffen, darauf einen Doom Pérignon! Natürlich saß sogar ich, der es gern derber mag, manchmal mit leichter Fremdschäm-Tendenz vor dem Monitor. Aber das lässt sich bei einem durch und durch auf Humor getrimmten Titel kaum vermeiden. Ein Achtzigerjahre-Fossil wie Larry Laffer trifft auf die moderne, emanzipierte Frau – für mich hat dieser Versuchsaufbau sehr gut funktioniert.

Mein Lieblingswortwechsel: Larry fragt die Kioskbesitzerin Waltraud: »Vielleicht kann ich auch anders zahlen? Wenn du verstehst, was ich meine?« Und sie so: »Danke, ich brauche gerade nichts zu essen.« Aus meiner Sicht feiert Popsstar Larry, der Held meiner Pubertät, ein tolles Comeback. Für Wertungsweihen, die über ein »Gut« hinausgehen, hat das Point&Klick-Adventure allerdings die eine oder andere Macke zu viel. Außerdem ist es schon sehr, sehr speziell. Liebe Entwickler, fühlt euch dennoch geherzt und gedrückt! Für den zweiten Teil wünsche ich mir eine Spielhalle, in der ein Dick-Dug-Automat steht. Dick Dug! DICK statt Dig, ihr versteht? Höhöhö.

LEISURE SUIT LARRY: WET DREAMS DON'T DRY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E4600 / A64 X2 5000+
GeForce GT 720 / Radeon HD 3800
2 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3 3240 / Phenom II X4 40
GeForce GT 640 / Radeon R7 250
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- stilvolle Zeichentrick-Grafik
- professionelle Vertonung
- auch auf Englisch mit deutschen Untertiteln spielbar
- weitgehend statische Hintergründe
- nicht alle Sprecher auf Top-Niveau

SPIELDESIGN



- überwiegend logische Rätsel
- Schnellreisefunktion
- so gut wie keine Ladezeiten
- fummeliges und unübersichtliches Inventar
- kein Tagebuch o.ä. als Hilfestellung

BALANCE



- Hotspot-Anzeige
- Spiel beginnt überschaubar
- Speichern jederzeit möglich
- für Genrefans eher zu leicht
- zwei, drei Stellen mit Frustpotenzial

ATMOSPHÄRE / STORY



- satirische Zeitreise-Geschichte
- liebenswert kauzige Charaktere
- etliche Reminiszenzen zu Spieleklassikern
- schlüfriger Humor zuweilen über der Schmerzgrenze
- Dialogoptionen nur Staffage

UMFANG



- um die 15 Stunden Spielzeit
- über 30 Schauplätze
- massenhafte Dialoge (komplett vertont)
- Wiederspielwert geht gegen null
- kaum Extras (zum Beispiel Minispiele)

FAZIT

Wet Dreams Don't Dry hält, was sich Larry-Fans versprechen. Anhänger des subtilen Humors nehmen eine Umgehungsstraße.

75




BEST FOR GAMER – FC BAYERN BLACK EDITION.


JETZT AUF **DXRACER-GERMANY.DE** ERHÄLTlich.

JETZT AN
WEIHNACHTEN
DENKEN!

BLACK EDITION „KING“

MAX  **135** kg /  L-XXL

BLACK EDITION „RACING“

MAX  **90** kg /  S - L

» Auch erhältlich auf:
fcbayern.com/shop

DXRACER



Am 11.12.2018 bei unserem Online-Adventskalender auf GameStar.de
mitmachen und einen tollen Preis von DXRacer gewinnen!

For Honor – Kontrollbesuch

AUFBAUSPRITZE FÜR DEN MITTELALTER-PRÜGLER

Genre: **Action** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft** Termin: **14.2.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Uplay)**

Neue Spielmodi, überarbeitete Texturen, bessere Technik – ein Blick ins Spiel lohnt jetzt mehr denn je. Von Sascha Penzhorn

Mit der kürzlich erschienenen Erweiterung Marching Fire bekommt For Honor vier neue Helden, zwei neue Spielmodi, grafische Verbesserungen und neue Ausrüstungsgegenstände mit neuen Passivboni für die Charaktere. Das meiste davon ist für Besitzer des Basisspiels kostenlos – lediglich der neue Arcade-Modus bleibt Spielern vorbehalten, die das 30-Euro-Addon gekauft haben. Zudem erhalten Käufer der Erweiterung so-

fortigen Zugriff auf die neuen Helden, während andere Spieler diese erst zwei Wochen nach Release gegen Spielwährung freischalten dürfen. Aber auch jenseits des Addons hat sich seit unserem Test einiges getan: Beispielsweise hat Ubisoft das nervige Peer-2-Peer-Matchmaking abgeschafft. Mit den ständigen Verbindungsabbrüchen und lästigen Host-Migrationen mitten in der Schlacht ist darum endlich Schluss. Die Zeit für einen Neu- oder Wiedereinstieg war nie besser.

Die Chinesen kommen

Zu den Rittern, Wikingern und Samurai gesellt sich ab sofort die Fraktion der chinesischen Wu Lin mit vier neuen Charakteren.

Die (oder wahlweise der) Tiandi zieht mit dem Schwert ins Gefecht und verfügt über einige coole Ausweichmanöver. Die schnelle und bewegliche Nuxia kontert gegnerische Paraden und Blockversuche mit ihren Sifu-Hakenswertern. Der Shaolin vertrimmt Gegner mit einem Stab und einer aktivierbaren Qi-Kampfhaltung. Der Jiang Jun zieht mit seiner Guandao, einer Stangenwaffe, in die Schlacht, haut ordentlich rein und regeneriert Ausdauer wie kein anderer Held.

Die Figuren sind sehr agil und verfügen über extrem schnelle Attacks – eine Richtung, die Ubisoft schon vor einiger Zeit mit Änderungen bei Klassen wie dem Orochi eingeschlagen hat. Im Gegensatz zu den ur-



Sturm gaukelt eine große Schlacht vor, indem es die Karte mit KI-Soldaten füllt.

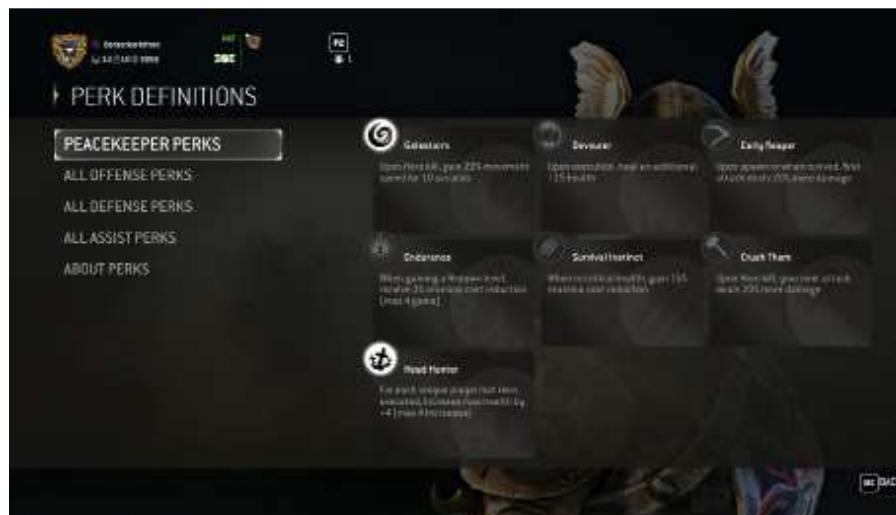
Kein Pay2Win

Auch wenn man sich gegen Bares Spielwährung kaufen kann, werten wir For Honor nicht wegen Pay2Win ab. Zum einen, weil die durch Ausrüstung entstehenden Vorteile nun deutlich geringer ausfallen als mit dem alten System. Zum anderen werden Perks in Turnier-Events und gewerten Duellen nach wie vor deaktiviert, damit eben kein unfairer Vorteil für Spieler mit besserer Ausrüstung entsteht.

sprünglichen Fraktionen haben die Wu Lin keine Story und können auf der Multiplayer-Weltkarte im Fraktionskrieg auch keine Territorien erobern. Vollkommen ins Spiel integriert fühlen sie sich so nicht an.

Ein Sturm zieht auf

Seit Release der ursprünglichen Fassung gesellten sich gewertete Ranked-Duelle und ein Tribut-Spielmodus zu den verfügbaren Modi. Der mit Abstand spannendste neue Inhalt kommt aber mit dem Marching-Fire-Patch: der brandneue Spielmodus »Sturm«, in dem ein Team von vier Angreifern versucht, mit einer Ramme in eine Festung einzudringen und dort den Kommandanten abzumursen. Die verteidigende Mannschaft muss das logischerweise verhindern. Auf beiden Seiten kämpfen auch wieder einige KI-Soldaten mit, was die Schlachten etwas größer und epischer wirken lässt, als sie in Wahrheit sind. Nicht falsch verstehen: Natürlich sorgt es für eine coole Atmosphäre, wenn rings um den Rammbock zig Fußsolda-



Über Ausrüstung schalten wir neue Perks frei, die im Kampf kleine Vorteile verschaffen.

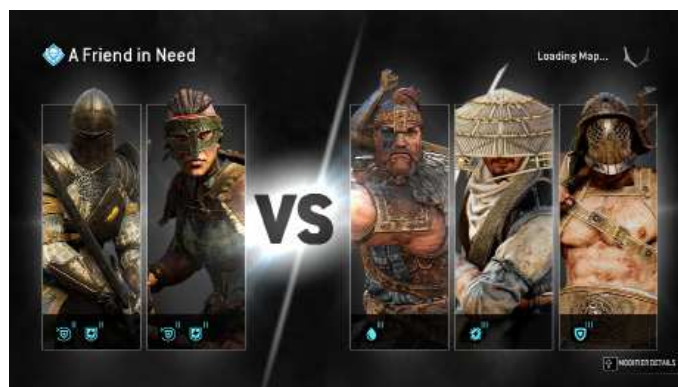
ten aufeinander einprügeln, aber wie viel spannender wäre es, einfach mal mehr als vier Spieler pro Seite zu haben? Dann würden statt NPC-Statisten echte Clans aufeinander einschlagen.

Mit taktischem Tiefgang ist es bei diesen recht kleinen Klopereien meist auch Essig. Spieler beider Teams tummeln sich in der Regel genau an dem Punkt auf der Karte, der eben gerade für die Schlacht am wichtigsten ist, beispielsweise vor der Ramme oder rund um den Kommandanten verteilt, und klopfen sich gegenseitig windelweich, bis einer Fraktion schließlich die Puste ausgeht. Zudem verfügt nur die Seite der Angreifer über begrenzte Respawn-Tickets, während sich die Verteidiger sprichwörtlich ohne Rück-

sicht auf Verluste in die Schlacht werfen können. Strategisch cleveres Vorgehen wird natürlich trotzdem belohnt, wenn man etwa im richtigen Moment die Balliste erobert und sein Team dann als Scharfschütze bei der Einnahme eines Punkts unterstützt. Wilde, etwas planlose Klopereien sind hier aber die Regel, besonders in Zufallsgruppen. Das liegt in der Natur der Sache.

Wenn's mal wieder länger dauert

Sturm sorgt für ordentlich Kurzweil und etablierte sich bereits nach wenigen Tagen als meistgespielter Modus in For Honor. Wenn man Angreifer mit interaktiven Kartenobjekten wie siedendem Öl übergießt oder einen Verteidiger mit der Balliste aus dem Bild



Im kurzweiligen Arcade-Modus kämpfen wir alleine oder mit einem Freund gegen die manierlich vorgehende KI.



Besiegte Spieler kann man hinrichten. Mit Wiederbelebung hat es sich dann erledigt, hier hilft dann nur noch ein Respawn.



Dank KI-Kämpfen ist in Sturm mehr los als in anderen Modi, taktisch anspruchsvoll wird es dennoch selten.



Die Nuxia erledigt ihre Gegner mit stylischen Sifu-Schwertern und rasend schnellen Attacken. Da heisst es aufpassen!



Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten

Mir gefällt sehr, dass For Honor immer noch Verbesserungen und neue Inhalte bekommt. Die dedizierten Server waren absolut lebensnotwendig, die neuen Helden sind klasse, und ich spiele echt gerne den neuen Sturm-Modus. Auch die Überarbeitung der Menüführung, bei der ich nicht länger eine gefühlte halbe Stunde lang für jede Kleinigkeit irgendwelche Bestätigungstasten gedrückt halten muss, habe ich dankbar zur Kenntnis genommen. Für die spannendsten Spielmodi sind immer schnell Spieler parat. Hoffentlich bleibt das noch lange so! Das Teil ist ganz einfach besser als bei unserem ersten Test, darum ist eine Aufwertung nur logisch.

Lediglich die Tatsache, dass ich Perks nicht einfach von Hand auswählen kann wie in vergleichbaren Spielen und sie stattdessen an Ausrüstung und damit an die Spielwährung Stahl gekoppelt werden, gefällt mir absolut nicht. Gerade weil es den Stahl nach wie vor am einfachsten gegen harte Euros gibt. Einerseits kostet das Spiel in der neuen Marching Fire Edition AAA-Vollpreis, Season Pass versteht sich von selbst, andererseits gibt es einen Cash Shop wie in einem Free2Play-Titel. Auch wenn's wie im Test und im Kasten erklärt nicht wirklich Pay2Win ist, sind die Freischaltungen und Perk-Upgrades mit immer mehr Grind verbunden, damit man am Ende eben vielleicht doch zum Geldbeutel greift.

ballert, fühlt sich das einfach super an. Eine Schlacht dauert hier schon mal eine halbe Stunde und endet erst, wenn die Angreifer keine Respawn-Tickets mehr haben, ihre Ramme demoliert wurde oder der Kommandant der Verteidiger den virtuellen Löffel abgibt. Am Ende gibt's für die investierte Zeit reichlich Erfahrungspunkte und Spielwährung zum Freischalten cooler neuer Outfits. Das motiviert! Doch wo das Matchmaking



Mit ihrer neuen Kopfbedeckung zeigt die Friedenshüterin erstmals ihr Gesicht.



Als Angreifer beschützen wir im Sturm-Modus diesen Rammbock.

für den beliebten Sturm-Modus in Sekundenschnelle Mitspieler findet, sitzen wir bei weniger aktiven Modi wie Tribut schon mal volle fünf Minuten in der Warteschlange. Das ist kein Weltuntergang, stört aber dann, wenn wir für eine tägliche Mission in genau diesem Modus eine oder mehrere Runden drehen sollen. Mit etwas Geduld kommen aber auch hier Partien zustande.

Neues Ausrüstungssystem

Die neuen Waffen und Rüstungen sehen klasse aus. Ausrüstung gewährt jetzt keine Vor- und Nachteile mehr auf Werte wie Angriff oder Verteidigung. Stattdessen werden über die Klamotten nun Perks (oder »Vorteile« in der deutschen Fassung) freigeschaltet, die kleinere Boni wie mehr Lebensregeneration gewähren. Insgesamt lassen sich bis zu drei dieser Vorteile aktivieren, wenn man über entsprechende Ausrüstung verfügt und diese für abartig hohe Summen Spielwährung aufwertet. Dieses neue System ist zwar besser ausbalanciert und fairer als die alten Ausrüstungsboni, die Aktivierung der Perks ist aber unnötig fummelig.

Dass man die Perks überhaupt an zufallsgenerierte Ausrüstung und den damit verbundenen Grind koppelt, statt sie wie in anderen Spielen frei verfügbar und die Outfits rein kosmetisch zu machen, hängt natürlich

auch mit dem Cash Shop zusammen, der Spielwährung gegen Echtgeld verkauft (siehe Pay2Win-Kasten). Wer in den ungewerten 4vs4-Modi alles aus seinem Charakter holen will, fährt mit Perks natürlich besser. Die Währung zum Freischalten und Aufwerten ist allerdings erspielbar, wenn auch mit mehr Grind als zuvor. ★

FOR HONOR

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 550 / Phenom II X4 955
Geforce GTX 660 / Radeon HD 6970
4 GB RAM, 40 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 2500K / AMD FX-6350
Geforce GTX 1060 / Radeon R9 RX470
8 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION



lebensechte Kampfanimationen detaillierte Figuren und Umgebungen abwechslungsreiche Schlachtfelder stimmiges Waffen- und Rüstungsdesign realistische Soundkulisse

SPIELDESIGN



durchdachtes Kampfsystem kurzweilige Kampagne motivierende Belohnungsspirale gutes Map-Design mit interaktiven Elementen Spielmodi mit geringem taktischen

BALANCE



gute Tutorials und Trainingsmodi Kampagne bereitet auf Multiplayer-Modus vor cleveres Schere-Stein-Papier-Prinzip balanciertes Perk-System Perks sind an Grind und RNG

ATMOSPHÄRE / STORY



nett inszenierte Kampagnenmissionen schonungsloses Kampfgeschehen Skriptsequenzen sorgen für Stimmung keine spielbare Wu-Lin-Story nur selten echtes Schlachtgefühl

UMFANG



jede Menge Unlocks üppige Heldenauswahl viele (optische) Map-Varianten neue Spielmodi sorgen für mehr Abwechslung aufgesetzter Fraktionskrieg ohne echten Mehrwert

AUFWERTUNG

Bessere Server machen den Verbindungsabbrüchen ein Ende. Neue Helden und Spielmodi sorgen für mehr Abwechslung.

82

+1

FAZIT

Dedizierte Server, zusätzliche Helden, eine neue spielbare Fraktion und der neue Sturm-Modus machen For Honor besser denn je.

83



GameStar

FROHE WEIHNACHTEN!

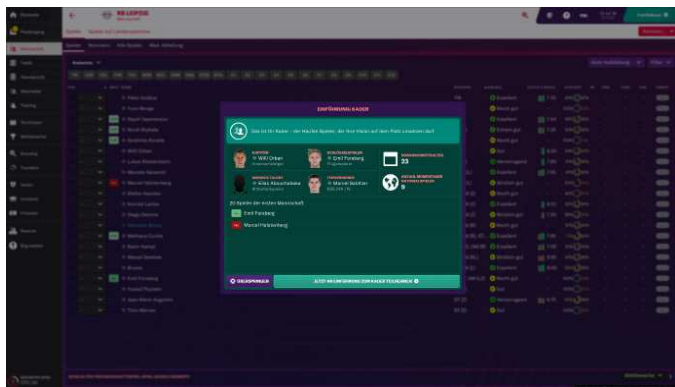


SOUND
BLASTERX

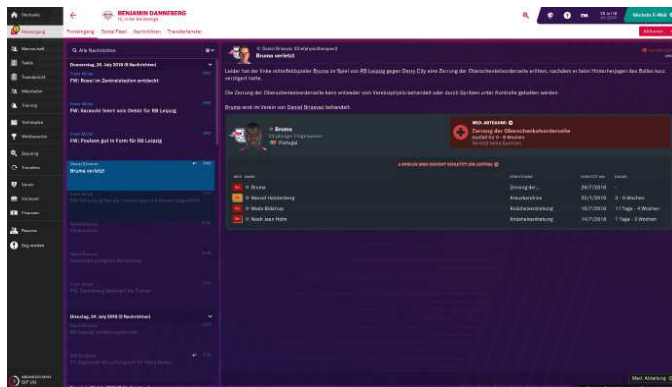
Gameware2
#relaxedgaming



Am 17.12.2018 bei unserem Online-Adventskalender auf GameStar.de
mitmachen und einen tollen Preis von Creative & Gameware2 gewinnen!



Einführungen bringen uns die Funktionen der einzelnen Spielelemente bei, sowohl im Touch- als auch im Expertenmodus.



Im Posteingang (hier die Touch-Version) kommen alle Informationen zusammen, und Quicklinks führen uns jeweils in die passenden Menüs.

Football Manager 2019

AUF DIESES COMEBACK HABEN FANS GEWARTET!

Genre: **Simulation** Publisher: **SEGA** Entwickler: **Sports Interactive** Termin: **2.11.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Der international schon lange erfolgreiche Football Manager schafft es nach Jahren der Pause endlich samt Bundesliga-Lizenz wieder nach Deutschland – mit einem erwartbaren und erfreulichen Ergebnis. Von Benjamin Danneberg

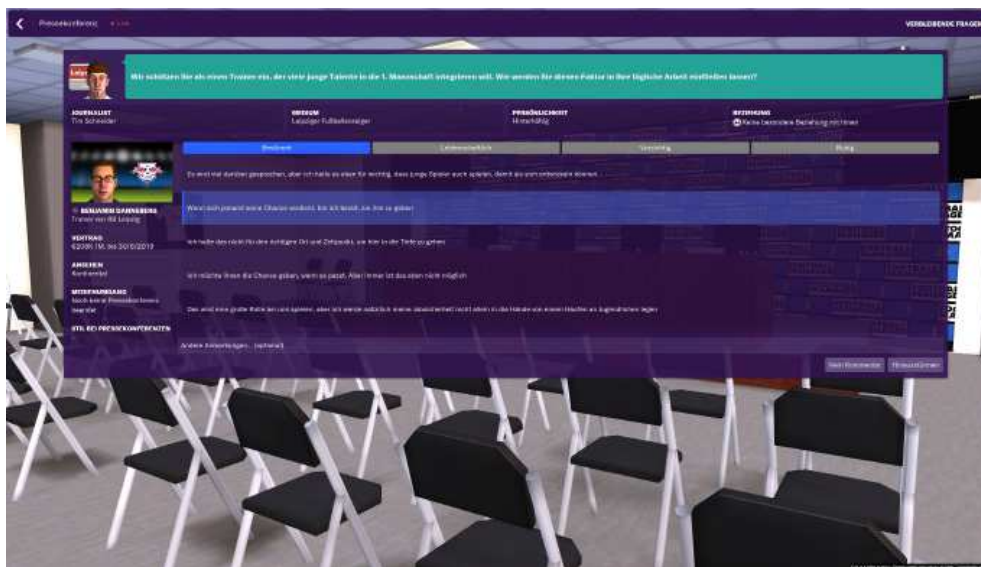
Couch-Trainer haben es traditionell schwer: Die harte Arbeit vor dem Fernseher geht auf die Stimmbänder, der Blutdruck steigt 90 Minuten lang auf kritisches Niveau, und die Menge an Kraftausdrücken innerhalb dieser Zeit lässt Gangster-Rapper wie brave Schuljungen aussehen. Nach dem spielkulturellen Fußball-Fiasko namens Weltmeisterschaft im Sommer 2018 (sowohl generell als auch national) musste endlich eine Lösung her, mit der Millionen potenzielle Weltklassetrain-

ner endlich den verwöhnten Fußball-Millionären zeigen können, wie ihr Lieblingssport wirklich funktioniert.

Für Kenner ist der Football Manager natürlich schon lange ein Begriff, das international äußerst erfolgreiche Spiel gibt es in diesem Jahr nun aber auch in Deutschland offiziell zu kaufen. Damit schließt Entwickler Sports Interactive hierzulande eine Lücke, die Electronic Arts mit dem unrühmlichen letzten Teil und der Einstellung ihrer Fußball-Manager-Serie 2013 hinterlassen hatte. Kann der Football Manager auch Fans der deutschen Genre-Klassiker überzeugen? Welche Neuerungen gibt es für Serienkenner, die sich die Vorgänger bislang mühsam importieren mussten? Und was sollte man mitbringen, damit sich aus Unmengen an Tabellen das ganze Spaßpotenzial des Football Managers 2019 auch wirklich entfaltet? Das klären wir im Test.

Datenbank für Vollprofis

Zu Beginn wählen wir aus 51 Nationen unsere Startliga aus. Südamerika, die USA, Australien oder doch lieber Europa? Erstmals in diesem Jahr sind auch die 1. und 2. Bundesliga voll lizenziert vertreten (weitere deutsche Originalligen werden sicherlich per Mod über die Community nachgeliefert). Von der Kölner Fahrstuhlmannschaft bis hin zum Rekordmeister Bayern München sind die



Zu unseren Aufgaben gehören auch Pressetermine.



Vor einem Spiel analysieren wir den Gegner mittels Daten unserer Scouts und Datenanalysten.



Die überarbeitete Taktikübersicht bietet viel Raum für taktische Feinheiten und hilfreiche Informationen über gut harmonisierende Spieler.

Teams komplett mit originalen Spielerbildern vorhanden. Ob Einzelspielerkarriere oder Online-Modus: Über unser selbst erstelltes Trainer-Konterfei (inklusive der Möglichkeit zur mehr oder weniger gelungenen 3D-Rekonstruktion eines eigenen Fotos) gehen wir in eine Management-Simulation mit enormer Komplexität.

Denn über 450.000 Spieler sorgen für eine der mächtigsten Datenbanken über Fußball und Fußballspieler überhaupt – eine Datenbank, die sogar Profiklubs in der Realität zwecks Scouting anzapfen. Einen kleinen Teil davon dürfen wir nun als Trainer eines Teams in die Weltspitze führen. Unser Posteingang ist dabei unsere Schaltzentrale: Hier bekommen wir Nachrichten vom Vorstand, von unseren Assistententrainern, Scouts, der medizinischen Abteilung und natürlich die unvermeidlichen Pressemitteilungen. Auf jede einzelne E-Mail können wir direkt reagieren, oft finden sich darin die passenden Links zu weiterführenden Menüs. Und diese Menüs haben es in sich: Die

erstmalige Einarbeitung in die überwältigende Anzahl von Daten nimmt selbst für Kenner mehrere Stunden in Anspruch. Zumindest wenn wir den Football Manager 2019 in seiner Standardversion spielen.

Schritt für Schritt zum Profitrainer

Anfänger nutzen vielleicht besser die etwas abgespeckte und einfachere Spielversion Football Manager Touch. Hier entfallen Dinge wie Halbzeitanfragen, das Training ist vereinfacht, und die nervige Presse (schönen Gruß an Uli!) hält auch die Klappe. Außerdem werden wir mit weniger Detaildaten geflutet. Der Einstieg wird durch das neue Tutorial zusätzlich erleichtert: In diversen Einführungskursen wird uns genau erklärt, wie das Scouting funktioniert, worauf wir bei Vertragsverhandlungen achten müssen und wie das aufgebohrte Taktik-Interface funktioniert. Das sorgt dafür, dass wir uns in diesem Urwald an Informationen und Einstellungsmöglichkeiten deutlich schneller zurechtfinden als in den Vorgängern.

Sehr hilfreich: Direkt nach den Einführungen können wir uns entscheiden, ob wir den jeweiligen Job (beispielsweise das Training) selbst konfigurieren oder lieber unserem Mitarbeiterstab übergeben. Auf diese Weise können Einsteiger nahezu alle Aufgaben der Vereinsführung automatisieren und langsam ein Gefühl für das Spiel bekommen, ohne stundenlang auf einzelne Menüs ohne jede Action starren zu müssen. Die Zugänglichkeit in Verbindung mit der Touch-Version ist Sports Interactive sehr gut gelungen.

Richtige Fußball-Nerds geben sich aber nicht mit den KI-Kollegen zufrieden. Vom Mannschaftsgefüge, der Kadertiefe, den täglichen Trainingseinheiten, individuellen Zusatzaufgaben über detailliertes Scouting bis hin zum Talentaufbau in der U19 kann und muss kleinteilig beobachtet und konfiguriert werden. Die Menge an Daten, die es allein zu einem einzelnen Spieler gibt, kann Sesseltrainer anfangs erschlagen: 36 Attribute in den Bereichen Technik, Psyche und Physis legen fest, wie gut ein Kicker aktuell ist. Dabei



Die simulierten Fußballmatches sehen unspektakulär aus, setzen unsere Anweisungen aber akkurat um und sind deshalb gnadenlos spannend.



Wenn wir alles perfekt eingestellt haben, schießen unsere Jungs auch Tore. Die Spielergebnisse sind insgesamt realistisch.

geht es nicht nur um grundlegende fußballerische Fähigkeiten wie Passen, Flanken oder Dribbling. Teamwork, Stellungsspiel und Einsatzfreude sind ebenfalls wichtige Eigenschaften eines Top-Kickers, und wir müssen im detaillierten neuen Trainingsplan gezielt an Stärken und Schwächen arbeiten.

Neue Tools für Taktikfuchse

Aber auch hier helfen die Neuerungen im Vergleich zum Fußball-Manager 2018 weiter. Denn das neue Taktiksystem bietet uns Vorlagen (beispielsweise Tiki-Taka, Catenaccio, Beton anrühren und langer Hafer), die sich direkt auf unser Training auswirken. Lassen wir die Übungen vom Co-Trainer erledigen, richtet der sich nach unserer Haupttaktik (und gegebenenfalls sogar weiteren Neben-

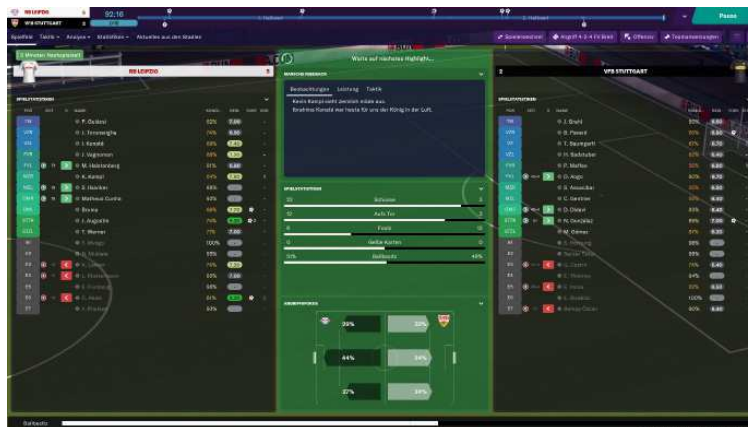
taktiken). Leiten wir das Training selbst, stehen uns jede Menge Vorlagen für taktischen Stil und sogar einzelne Szenarios wie die Vorbereitung auf ein enorm wichtiges Spiel beim Angstgegner zur Verfügung.

Auf diese Weise stehen wir nicht wie der Ochs vorm Berge, sondern bekommen eine Grundlage, auf der wir aufbauen und einzelne Übungseinheiten leicht anpassen können. Einheit anklicken, Kategorie wählen (beispielsweise Verteidigung) und dann aus fünf verschiedenen Varianten wählen (beispielsweise Aktive oder Abwartende Verteidigung). Das gleiche gilt für das dreiteilige Taktiksystem. Haben wir eine der oben genannten Taktiken eingestellt, können wir anhand unseres Kaders mit wenigen Klicks Veränderungen vornehmen (beispielsweise die Art anpassen, wie ein Spieler seine Position interpretiert – offensiv, defensiv oder eher unterstützend) und uns so perfekt auf den jeweiligen Gegner einstellen.

Zumindest wenn wir diesen ordentlich gescoutet haben. Die gewonnenen Erkenntnisse hängen nämlich von den Fähigkeiten unserer Scouts ab und können sehr hilfreich sein. Wärmebilddaten (sogenannte Heatmaps) zeigen uns etwa, wo der Gegner im letzten Spiel besonders aktiv war, und wir können sehen, wo die entscheidenden Pässe herkamen. Dementsprechend legen wir fest, ob wir bei gegnerischem Ballbesitz aggressiv pressen, im Umschaltspiel die Formation halten oder schnell kontern und welche Spielfeldseite wir bevorzugt bei einem eigenem Angriff bespielen.

Wie auf der Taktiktafel, so im Spiel

Das ganze treiben wir auf die Spitze, indem wir einzelnen Spielern besondere Anweisungen geben. Beispielsweise positionieren wir den Leipziger Stürmer Timo Werner offensiv, um seine Schnelligkeit zu nutzen, und sagen ihm, er soll häufiger schießen. Gleichzeitig weisen wir unser Team an, im Spiel gegen die Bayern Javi Martínez in enge Manndeckung zu nehmen. Das Besondere an diesen Feinheiten: All das können wir im 3D-Spiel exakt wie angeordnet beobachten. Spiele werden nämlich immer komplett simuliert, egal ob wir sie uns volle 90 Minuten



Zwischen den Highlights oder bei Anwahl des richtigen Menüs finden wir Tipps vom Co-Trainer, Daten zu uns und den gegnerischen Spielern.

lang ansehen oder in den umfangreichen Einstellungen eine der Highlight-Varianten wählen. Dadurch ist das Ergebnis realistischer und weit weniger zufallsabhängig, als dies in den deutschen Fußball-Managern stets der Fall war. Die Spielzüge sind teilweise extrem realistisch und toll anzusehen, auch wenn die Spieleranimationen rein technisch gesehen natürlich ein paar Ligen unter FIFA oder Pro Evolution Soccer kicken. Haben wir Kurzpassspiel eingestellt, versuchen unsere Kicker mit schnellen Doppelpässen nach vorn zu kommen. Arbeitet unsere Taktik mit flachen Flanken, laufen die Flügelspieler zur Grundlinie und bringen den Ball in die Mitte. Sollte sich ein Gegenspieler als besonders gut aufgelegt zeigen, weisen wir unser Team an, ihn hart zu tacklen. Es ist eine Freude zu sehen, wie die Innenverteidiger dem Stürmer den Ball vom Fuß grätschen, wo sie kurz zuvor noch wie Statisten danebenstanden. Weniger cool ist es, wenn sie dafür Rot sehen – aber hey, sogar der Videoschiedsrichter kann nicht immer alles richtig sehen, oder?

Auch der Co-Trainer gibt uns immer wieder Hinweise zum Spiel und zu den Spielern, etwa wenn wir einen verletzungsgefährdeten Spieler besser auswechseln sollten. Passen Kondition und Spielpraxis eines Spielers nicht zusammen, hat er ein höheres Risiko sich zu verletzen. Wir müssen also darauf achten, dass wir Doppel- und Dreifachbelastungen durch Rotation abfangen. Wer bisher glaubte, im Profifußball sei der Verweis auf andauernde englische Wochen bloß eine Ausrede, der lernt im Fußball-Manager ziemlich nachdrücklich, dass Fußballer keine Maschinen sind und Sportler ausreichend Regeneration benötigen.

Altbackene Präsentation ohne Finesse

Bei all dem überwiegend überraschend akkuraten Realismus des Spiels (Zitat: »Stürmer Werner krönte seine Leistung damit, ohne Unterlass ins Abseits zu rennen.«) und der 3D-Darstellung (ungeduldige Spieler kommen mit der Sofortberechnung ebenfalls auf nachvollziehbare Resultate) müssen wir bei der grafischen Finesse enorme Abstriche machen. Weder die Animationen



Benjamin Danneberg
@Space_4_Games



Der Football Manager wurde schon in der Vergangenheit häufig für seine enorme Tiefe und seinen Realismus gelobt. Die 2019er Version setzt diese Tradition erfolgreich und sehr motivierend fort und verbessert vor allem den Einstieg ins Spiel sowie die Zugänglichkeit zu Training und Taktik. Dabei kommen sowohl Feierabendspieler als auch Bundestrainer auf ihre Kosten: Erstere können das Spiel halbautomatisch durchlaufen lassen, Letztere holen über perfekt ausgestuftes Training und eine direkt auf den Gegner abgestimmte Taktik das absolute Maximum aus ihrem Team heraus.

Das Spielerverhalten auf dem Platz ähnelt sehr häufig frappierend den realen Vorbildern. Gäbe es jetzt noch eine aktuelle Grafik und vielleicht sogar die Möglichkeit, das Stadion und das Vereinsgelände auszubauen, käme der Football Manager einer perfekten Manager-Simulation ziemlich nah. Hat mir EAs letzte Version ihres Fußball-Managers noch die Zornesröte ins Gesicht getrieben, fiebere ich jetzt mit Football Manager 2019 jedem Spiel entgegen. So muss ein Fußball-Manager!



Das Spiel kommt inklusive Videoschiedsrichter – der gern mal ein Tor wegen Abseits zurücknimmt.

noch die Spielfeld-Gratik können begeistern, sie wirken wie von vor zehn Jahren. Bugs traten in unserem Test zwar keine auf, die Zuschauer sehen dafür aus wie die Teilnehmer einer nordkoreanischen Propagandaveranstaltung. Der Torhüter zieht außerdem gern mal unerreichbare Bälle mit »magischen Tricks« zu sich. Immerhin: Die Menge an richtig beschuerten und kaum nachvollziehbaren Fehlern ist ziemlich selten geworden, die Ballphysik ist gelungen, und obwohl manchmal zu viele Tore zu früh fallen, ergeben die meisten Ergebnisse Sinn. Ist unsere Mannschaft gut eingespielt und die Teamatmosphäre gut in Schuss, können wir einen unterklassigen Gegner auch mal zweistellig vom Platz fegen. Ein paar Spiektage später springen wir dagegen jubelnd

von unserem Stuhl auf, wenn in einem hochklassigen Europacup-Spiel in der Nachspielzeit der ersehnte Ausgleich zum 2:2 fällt.

Auch wenn Sports Interactive noch hier und da an den Feineinstellungen drehen kann: Die Ergebnisse spiegeln sehr solide die Fähigkeiten der jeweiligen Mannschaft wieder. Unsere Taktik hat direkten und sichtbaren Einfluss aufs Spiel. Die Art und Weise, wie wir mit unseren Spielern umgehen, ob und wie oft wir sie einsetzen, ob sie auf ihren Idealpositionen spielen oder nicht, wirkt sich auf die Moral des gesamten Teams aus. Ein Spieler, der ein sehr gutes Verhältnis zum Trainer hat, zeigt sich in den gelungenen Transferverhandlungen eher bereit, Einbußen hinzunehmen als ein von Starallüren geplagtes Fußball-Wunderkind, das glaubt,

die Weisheit mit Löffeln gefressen zu haben. Aber die Wahrheit liegt – das wissen wir alle genau – eben auf dem Platz. ★

FOOTBALL MANAGER 2018

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Pentium 4 / Athlon XP 3200+
Geforce 9600 GS / Radeon HD 3650
2 GB RAM, 7 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 Duo E8300 / Phenom II X3 700e
Geforce GT 640 / Radeon R7 7650K
4 GB RAM, 7 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- klar strukturierte Menüs
- glaubwürdig simulierte 3D-Spiele
- wenig ansprechende Animationen
- lieblose Stadien
- kaum nennenswerter Sound

SPIELDESIGN



- unglaubliche Komplexität
- nachvollziehbare Wechselwirkungen
- Training & Taktik wirken sich sichtbar aus
- jedes Spiel verläuft anders
- Spielkommentare und Presse wiederholen sich

BALANCE



- vereinfachte Einstiegsversion
- gutes Tutorial
- überwiegend hilfreiche KI-Kollegen
- meistens nachvollziehbare Ergebnisse
- gelegentlich fallen zu schnell zu viele Tore

ATMOSPHÄRE / STORY



- hoher Realismus
- viel Spannung
- jede Laufbahn erzählt eine eigene Geschichte
- Spieler mit nachvollziehbaren physischen Gegebenheiten
- Stadionatmosphäre kommt nicht richtig rüber

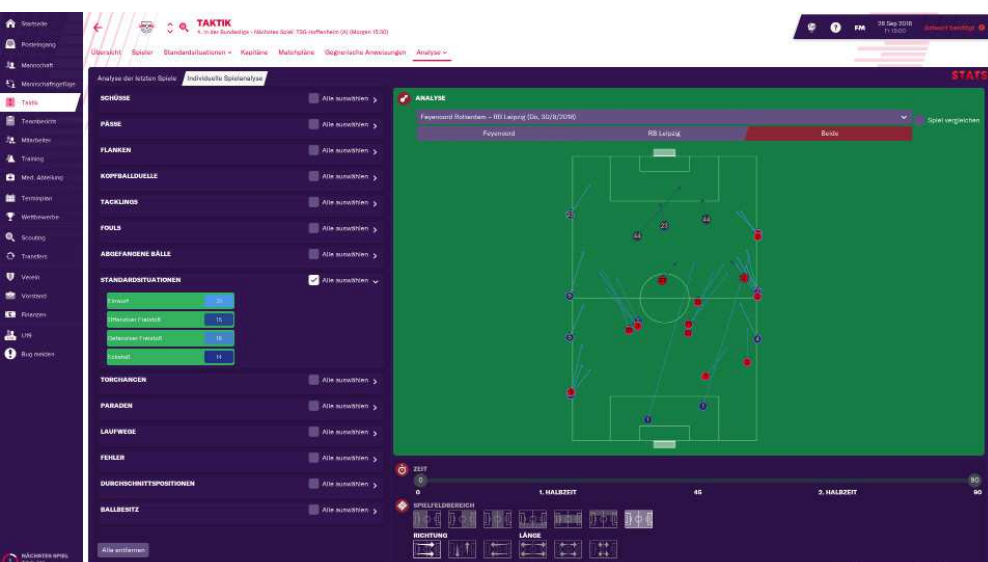
UMFANG



- lange Spielzeit (20+ Stunden pro Saison)
- Wiederspielwert durch lizenzierte Vereine
- Online- und Multiplayer-Modi
- Spiel-editor & Mod-Support
- Lizenzlücken bei unterklassigen Ligen

FAZIT

Wer sich ins Spiel einarbeitet und nicht zu viel Eye-Candy erwartet, wird mit einem komplexen, lang motivierenden Manager belohnt.



Nach dem Spiel ist vor dem Spiel: Mit mächtigen Analysetools können wir Stärken und Schwächen unseres Teams genau unter die Lupe nehmen.

The Quiet Man

HAUDRAUF MIT HANDICAP

Genre: **Action** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Human Head Studios** Termin: **1.11.2018** Sprache: **Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **ca. 3 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Wenn Spiele unterrepräsentierten Gruppen Handlungsmacht geben, ist das eigentlich positiv. In The Quiet Man ist das allerdings eher gut gemeint als gut gemacht.

Von Florian Zandt

Hände hoch: Wer kennt noch Dragon's Lair? Phantasmagoria? Die Tex-Murphy-Reihe? Alle genannten Spiele haben eines gemeinsam: ihren starken Fokus auf animierte oder mit echten Schauspielern gedrehte Filmsequenzen, die Spieler durch die Geschehnisse führen und mal mehr, mal weniger Interaktivität zulassen. Da vielen heutzutage das schnöde Stillsitzen und Zuschauen schwerfällt, sind Full-Motion-Video- oder FMV-Titel mittlerweile eher Relikte der grauen Vorzeit als Vorbilder für gutes Spieldesign. Umso überraschender, dass gerade ein großer Publisher wie Square Enix mit dem ambitionierten FMV-Prügelspiel-Hybrid The Quiet

Man versucht, dem vernachlässigten Genre eine Herzdruckmassage zu verpassen.

Wie es sich für einen interaktiven Film gehört, ist die Geschichte hinter dem Actionspiel der Katalysator für das Gameplay. Ihr schlüpft in die Rolle von Dane, einem Kampfkunstexperten und Bodyguard, der für einen Gangsterboss namens Taye arbeitet und sich die Nächte in einer Noir-Version von New York City um die Ohren schlägt. Das Besondere an Dane: Seit seiner Geburt ist das drahtige Lederjackettmodell gehörlos und muss sich somit auf seine restlichen Sinne und Gebärdensprache verlassen, um mit seiner Umwelt zu interagieren.

Ein Sammelbecken aus Klischees

Dieser Fakt zieht einen ganzen Rattenschwanz an Spieldesignentscheidungen nach sich, die jedoch so gut wie nie gut umgesetzt werden. Zu Beginn des Spiels müsst ihr zunächst knapp zehn Minuten mit echten Schauspielern gedrehtes Filmmaterial über euch ergehen lassen, ohne Möglichkeit vor-

zuspulen oder uninteressante Passagen zu überspringen. Bereits hier fällt auf, dass der Cast des interaktiven Films zu übertriebener Darstellung tendiert und vor allem klischeehafter nicht sein könnte.

Das fängt bei dem afroamerikanischen Nachtclubbesitzer an, führt über die weibliche Hauptrolle, die nur als Objekt und Projektionsfläche für weibliche Klischees fungiert, und endet bei eurer Nemesis, einem maskierten Kidnapper. Wie genau die unterschiedlichen Figuren zusammenhängen, welche Absichten sie verfolgen und warum die grenzdämlich benannte Sängerin Lala genau wie Danes verstorbene Mutter aussieht, müsst ihr euch selbst zusammenpuzzeln. Ohne sich Notizen zum Geschehen auf dem Bildschirm zu machen und das danach noch mal zu reflektieren, ist das aber kaum möglich. Denn die Gehörlosen-Mechanik zieht The Quiet Man gnadenlos durch: Bis auf vier oder fünf Zeilen Dialog hört ihr im gesamten Spiel nur gedämpfte Geräusche, egal, wo sich Protagonist Dane gerade befin-



Grafisch präsentiert sich der 3D-Prügler als Relikt aus dem vergangenen Jahrzehnt – auch aufgrund der mauen Mimik der Charaktere.



Wer die Spielumgebung wie Schränke geschickt einsetzt, wird mit besonderen Kombo-Finishern belohnt.



Im Fokus-Modus tritt und schlägt Dane besonders spektakulär um sich. Der Realitätsbezug leidet darunter allerdings deutlich.

det. Eine fragwürdige Entscheidung. So bekommt ihr während des Spiels nicht das Gefühl, Dane selbst auf seiner Reise zu begleiten, sondern vielmehr ein gehörloser Zuschauer zu sein, der sich in den falschen Film verirrt hat – ein unlogischer Bruch, der sich negativ auf die Immersion auswirkt.

Gameplay aus der Steinzeit

Ein ähnliches Gefühl macht sich nach Ablauf der ersten, langatmigen Filmsequenz breit. Denn die früheren – und über weite Strecken einzigen – Gegnertypen, die ihr präsentiert bekommt, sind stereotype Abziehbilder von Mitgliedern einer Latinogang mit Macho-Attitüde, die sich nur für Autos, Alkohol und

Drogen interessieren. Ähnlich flach steht es um deren gameplaybezogene Charakteristika: Die Charaktermodelle und das Bewegungsrepertoire eurer Gegner weisen so viel Abwechslung auf wie das Sortiment eures Lieblingsbäckers kurz vor Ladenschluss.

Auch die Umgebungen, durch die ihr euch prügelt, sind lieblos zusammengestückelt und mit grob aufgelösten Texturen zugekleistert. Egal ob verlassene, mit Graffiti besprühte Gebäudekomplexe, schummrige Nachtclubs oder Dächer hoch über der Stadt: Die Szenerie bleibt immer austauschbar und lässt Atmosphäre nicht nur vermissen, sondern stellt sich dieser manchmal sogar richtiggehend in den Weg.

Abseits vom optischen Aspekt schießen sich die Prügelpassagen ebenfalls relativ zuverlässig selbst ins Aus. Die plumpen Angriffe der KI gehen regelmäßig ins Leere, während ihr euch problemlos durch Horden an gesichts- und motivationslosen Handlangern prügelt, und auch die teilweise einfallsreichen Finisher gehen in einer Woge aus langweiligen Endlos-Komboangriffen unter. Selbst die Bosskämpfe mutieren nach kurzer Zeit zum Quasi-Quicktime-Event, das euch zwischen Ausweichen und Kontern kaum Fingerfertigkeit abverlangt.

Film oder Spiel?

Immerhin haben die Entwickler die Steuerung einfach gehalten: Eine Taste für Faustschläge, eine für Tritte, eine um auszuweichen. Hinzu kommt ein Fokus-Modus, den ihr auslösen könnt, wenn ihr ein unsichtbares Angriffsmeter gefüllt habt, und der besonders spektakuläre Angriffe zur Folge hat. Schade nur, dass die feste Kamera an den ungünstigsten Punkten aufgehängt ist und somit das Ausweichen in bestimmte Richtungen zu einem Glücksspiel macht.

Selbst die prinzipiell positiven Aspekte der Massenschlägereien verblassen relativ schnell, wenn sich die einzige Gameplay-Komponente derart steif, glitchverseucht und hoffnungslos veraltet präsentiert und zudem enorm wenig Raum im Vergleich zum Rest des interaktiven Films einnimmt. Denn obwohl ihr etwa zwei bis drei Stunden mit The Quiet Man beschäftigt sein werdet, kommen die Passagen, in denen ihr selbst die Rolle von Dane übernehmen dürft, zu-

sammen auf nicht mal die Hälfte der Spielzeit. Warum die Entwickler diesen Schwerpunkt gewählt haben, ist genauso fraglich wie der weitere Umgang mit der Geschichte von The Quiet Man. Am 8. November (also nach Drucklegung dieser GameStar) will Square Enix einen Patch veröffentlichen, der die komplette Story nach dem ersten Durchlauf noch mal mit Tonspur spielbar macht und alle Fragen beantworten soll. Ob sich Spieler ernsthaft erneut durch die drögen Prügelpassagen und die hanebüchenen Filmsequenzen quälen oder das Genre doch lieber mit Erinnerungen an die glorreichen Zeiten der FMV-Klassiker zu Grabe tragen möchten, steht auf einem anderen Blatt. ★

THE QUIET MAN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 2400S / Phenom II X4 980
Geforce GTX 950 / Radeon R9 370X
6 GB RAM, 40 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 2500S / FX-8120
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480
16 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- interessantes Audiokonzept
- cineastischer Ansatz
- maues Schauspiel
- altbackene Grafik
- teils starke Glitches und Clipping-Probleme

SPIELDESIGN



- Umgebung wird in Kämpfen mit einbezogen
- überschaubare Steuerung
- reduziertes Design
- grauenhafte Kameraführung
- Kämpfe reines Button-Mashing

BALANCE



- kein Game Over möglich
- zwei Schwierigkeitsgrade
- keine Längen
- dämliche KI
- kein Tutorial

ATMOSPHERE / STORY



- gute Crime-Noir-Ansätze
- uninspirierte Spielwelt
- Wechsel zwischen Film und CGI bricht Immersion
- unspannender Hauptcharakter
- klischeebehaftete Story

UMFANG



- kompakte Geschichte
- Wiederspielwert durch neuen Spielmodus
- zahlreiche Gebäude
- keine Varianz in Gameplay-Passagen
- kaum spielbare Sequenzen

FAZIT

Als stilistisches Experiment ist The Quiet Man durchaus mutig, als Spiel in Sachen Ausführung allerdings ein absoluter Reifall.

42



Florian Zandt
@zandterbird

Die AAA-Industrie hat ein Problem. Denn wo kleinere Spiele wie Perception einen guten und innovativen Umgang mit Personen mit Behinderung als Hauptcharaktere pflegen, finden sich solche Beispiele in großen Titeln kaum. Allein deswegen hatte ich mich auf The Quiet Man gefreut: ein gehörloser Protagonist, eingebettet in eine Crime-Noir-Story um einen mysteriösen maskierten Kidnapper? Ja, bitte! The Quiet Man schafft es allerdings schon in der ersten halben Stunde, meine Vorfreude in miese Laune zu verwandeln. Denn wären die für Dane hörbaren Dialoge ausgeblendet worden, wäre das vollkommen verständlich gewesen. Stattdessen höre ich während der gesamten Spielzeit nichts außer dumpfe Geräusche, selbst wenn sich Dane kilometerweit weg befindet. Nimmt man dann noch das katastrophale Kampfsystem und die nicht vorhandenen schauspielerischen Fähigkeiten einiger Charaktere hinzu, kann man The Quiet Man nur als komplette Enttäuschung einordnen. Die Idee, die Story nach einer Woche Wartezeit mit einem kostenlosen Patch aufzudecken, ist interessant, aber auch gewagt. Denn so, wie sich das 3D-Prügelspiel präsentiert, wird kaum jemand eine zweite Runde durch Danes New York drehen wollen.

Return of the Obra Dinn

DIE KUNST, GROSSARTIGE SPIELE ZU MACHEN



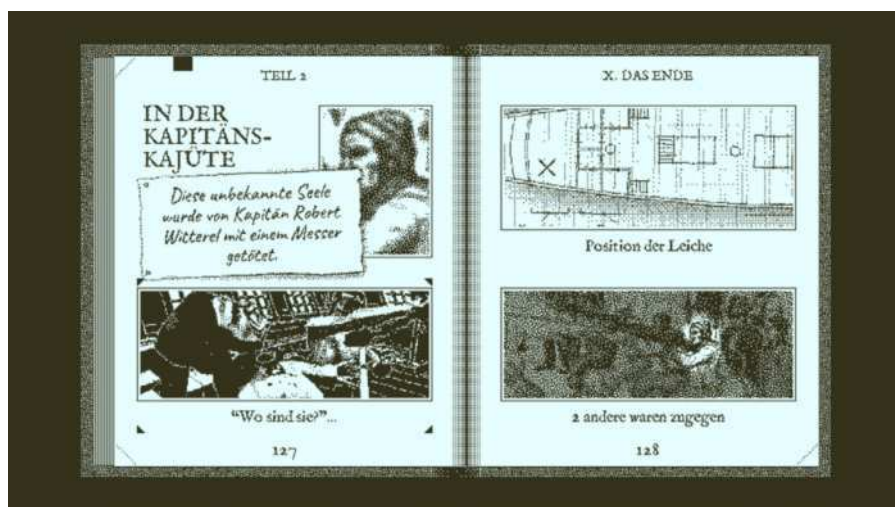
Genre: **Adventure** Publisher: **3909 company** Entwickler: **Lucas Pope** Termin: **18.10.2018** Sprache: **Englisch (deutsche Texte)**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **17 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Mit dem Detektivabenteuer Return of the Obra Dinn legt der Macher von Papers, Please erneut ein unvergessliches Ausnahmespiel hin.

Von Patrick Mittler

Als ein freudiges Wiedersehen kann man die namensgebende Rückkehr der Obra Dinn nicht bezeichnen. Das Schiff der Ostindischen Handelskompanie verschwindet im Jahr 1802 auf einer Fahrt rund um das Kap der Guten Hoffnung und taucht erst fünf Jahre später wieder auf. Als Geisterschiff. Alle an Bord sind tot. Nun schlüpfen wir in die Rolle eines nicht ganz normalen Versicherungsangestellten, der herausfinden soll, was zur Hölle auf der Obra Dinn passiert ist.

Ein Versicherungsangestellter? Da werden Erinnerungen an das erste Spiel aus der Feder von Lucas Pope wach. In Papers, Please (siehe Kasten am Ende dieses Artikels) hat er uns in die Haut eines Grenzbeamten gesteckt, der in die beklemmenden Mühlen eines diktatorischen Regimes gerät. Den Kniff, bürokratische Arbeit als eine Art faszinie-



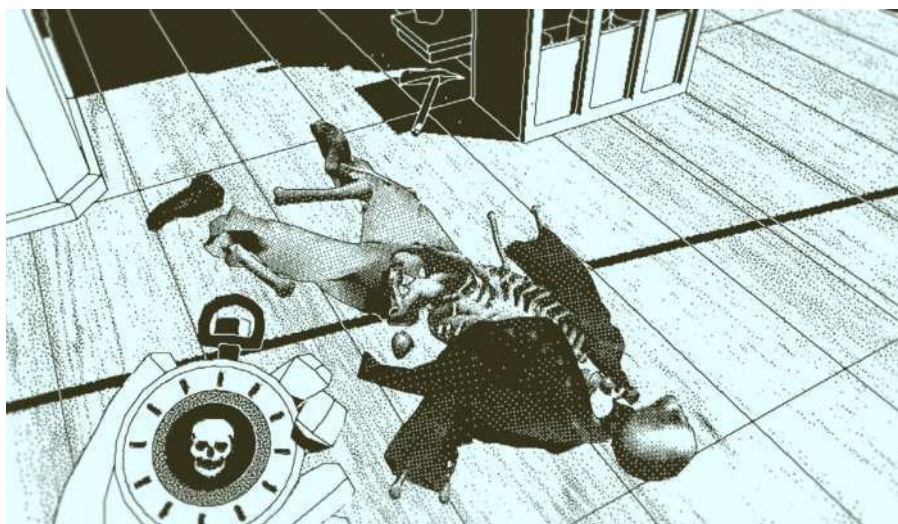
Im Buch sollen wir zu jedem Todesfall die Umstände eintragen. Wer kam wie ums Leben? Erst wenn wir bei drei Fällen richtig liegen, ändern sich die Notizen links zu gedruckten Buchstaben.

rend-schreckliches Puzzle zu inszenieren, wiederholt Pope zwar nicht eins zu eins, aber Return of the Obra Dinn hat mit Papers, Please doch etwas gemeinsam: Es ist erneut ein absolutes Ausnahmespiel, das mal wieder beweist, welche große Kunst Videospiele heutzutage sein können.

Gameplay schlägt Grafik

Mit Kunst meinen wir nicht den Stil von Return of the Obra Dinn. Klar hat die monochrome Retro-Optik ästhetisch ihren unbestreitbaren Reiz, aber die hochgradig stilisierte Grafik ist im Grunde Blickfang, Geschmackssache oder vielleicht einfach nur ein Mittel zum Zweck des Andersseins, des Herausstechens aus der Masse. Der Stil ist eine minimalistische Anspielung auf alte Computersysteme (mit Grafikoptionen, die zum Beispiel den Monochrom-Modus des Atari ST oder Macintosh simulieren), und es ist beeindruckend, wie Ereignisse, Schauplätze oder Charaktere durch so wenige Pixel lebendig werden. Die Kunst von Return of the Obra Dinn, die wir meinen, liegt aber woanders – nämlich in den genialen Gameplay-Ideen, die eine spannende Detektivgeschichte auf eine verflucht schlaue und erfrischende Art und Weise erzählen.

Aber der Reihe nach: Schon nach ein paar Schritten an Deck des Geisterschiffs entdecken wir ein Skelett, und sobald wir vor den Überresten stehen, zückt unser Versicherungsermittler seine Taschenuhr. Dieses Werkzeug wird Memento Mori genannt und mit einem Klick beginnen sich seine Zeiger



Wir stolpern an Deck über ein Skelett. Dank unserer dämonischen Taschenuhr können wir zum Zeitpunkt des Todes dieses Opfers springen und so mehr über die Tat herausfinden.

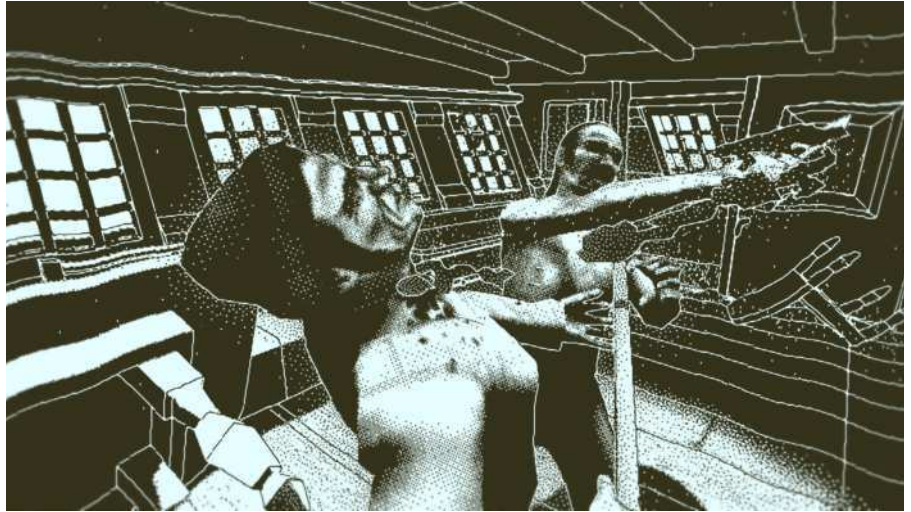


Patrick Mittler
@patrickmittler



Normalerweise ist es bei mir so, dass ich mich zwar freue, wenn ich abends ein tolles Spiel weiterzocken kann, aber davor und danach denke ich kaum daran. Return of the Obra Dinn hat mich aber auch dann nicht losgelassen. Vor allem, weil es echte Denkarbeit und Deduktion fordert und wir uns nach einem gelösten Todesfall ähnlich befriedigt belohnt fühlen, als hätten wir in Dark Souls nach langem Üben einen knackigen Bossgegner geschafft. Auf dem Weg zur Arbeit, beim Kochen, selbst beim Schreiben dieses Meinungskastens grüble ich noch über die letzten offenen Rätsel, Zusammenhänge und die spannende Geschichte. Das haben bei mir nur wenige Spiele geschafft, und ich glaube, dass jeder, der nur ein kleines bisschen Leidenschaft für Rätsel, Detektivgeschichten oder von mir aus Seemannsgarn mitbringt, ebenso in dieses verflixt gut gemachte Kleinod von einem Spiel reinkippen wird.

wild zu drehen. Der Bildschirm wird plötzlich schwarz und wir hören einen aufgeregten Streit. Jemand fordert den Kapitän der Obra Dinn auf, die Tür zu seiner Kajüte zu öffnen. Das Wortgefecht eskaliert und plötzlich stehen wir vor einem Standbild des Grauens: Ein Mann hat eine Pistole abgefeuert, die Kugel zerfetzt den Hals seines Opfers. Die Zeit steht still und wir können uns in dieser eingefrorenen Szene frei bewegen.



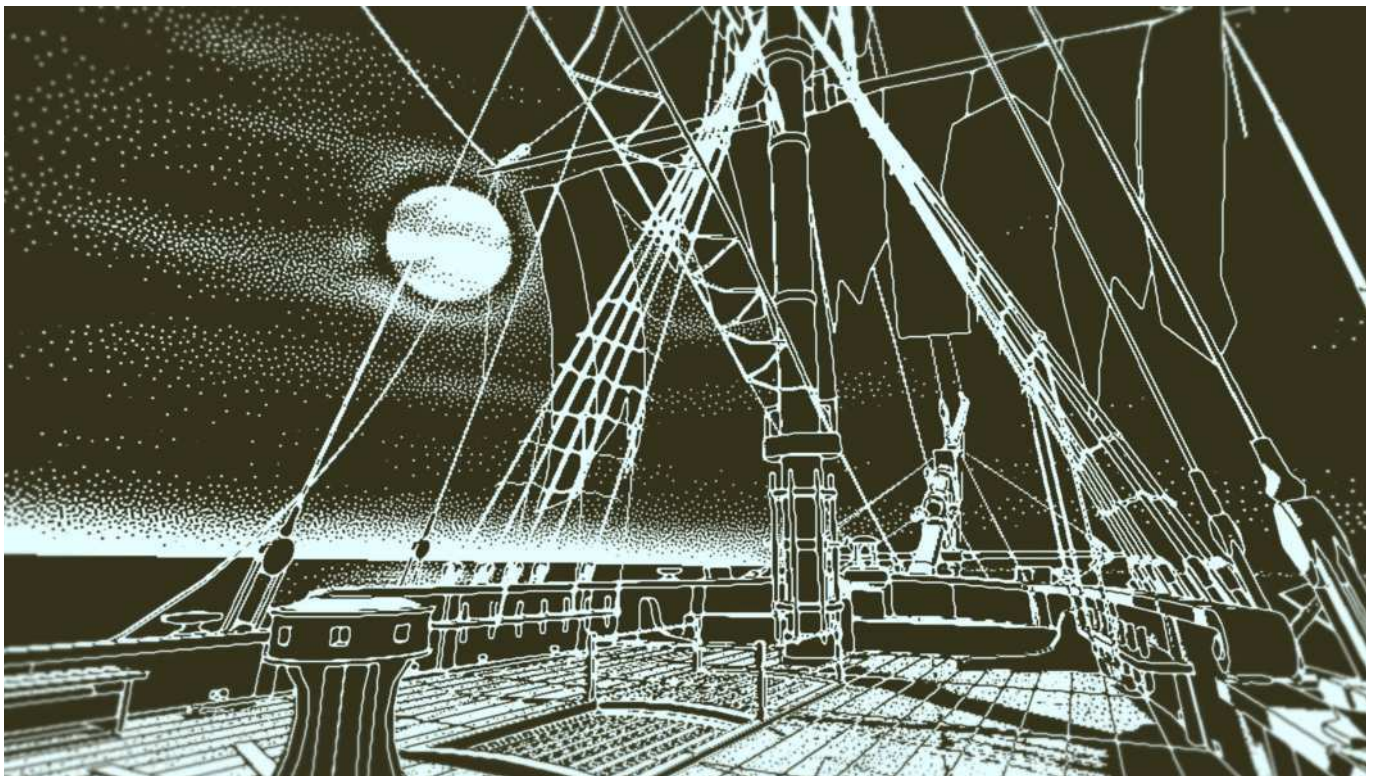
Die Todeszeitpunkte sind Standbilder des Grauens – untermalt von düsterer Seefahrermusik. Wir können darin herumlaufen und sollten möglichst viele Details beachten.

Sherlock Holmes an Deck

Dies ist der erste Teil unserer Ermittlungsarbeit: Über unsere Uhr springen wir direkt zum Todeszeitpunkt von Personen, deren Überreste oder geisterhafte Schemen wir auf der Obra Dinn entdecken. Der zweite Teil unserer detektivischen Tätigkeit findet in einem Buch statt, das wir per Tastendruck jederzeit öffnen können. Dieser Wälzer ist Protokoll und Krimi in einem. Anfangs enthält es Schiffskarten, Zeichnungen von Szenen an Bord und eine Aufstellung der Crew und Passagiere. Dahinter folgen leere Seiten, die sich durch unseren Spielfortschritt langsam mit den unglaublichen Ereignissen an Bord der Obra Dinn füllen.

Unser Ziel ist es, zu jedem Todesfall herauszufinden, wie das Opfer gestorben ist. Wer hat wen umgebracht und wie? Beim ge-

nannten Beispiel hat also der Kapitän jemanden erschossen. Warum, das müssen wir in weiteren Szenen und mit Hilfe unseres Buches erschließen. Trägt das Opfer vielleicht eine bestimmte Uniform oder hat es einen markanten Akzent? In welchem Umfeld ist der Tote auf den Zeichnungen abgebildet, die vom Schiffsleben erhalten sind? Mit solchen Details können wir etwa anhand der Passagierliste das mögliche Opfer eingrenzen. Wenn wir drei Todesfälle richtig angeben, also aus einer Liste an Namen und Todesursachen die richtige Kombi auswählen, ist das ein erster Etappensieg, denn dann ändern sich die betreffenden Einträge im Buch von handschriftlichen Notizen zu Drucklettern. Das heißt, wir lagen richtig und im Buch scheinen neue Fragmente der Geschichte auf, die wir lösen können.



Minimalistisch und surreal: Die Grafik von Return of the Obra Dinn ist ein Hingucker. Hier betreten wir erstmals das namensgebende Geisterschiff.



Wir ergründen die Ereignisse auf der Obra Dinn nicht zwingend chronologisch. Erst nach und nach erschließt sich uns die ganze dramatische Story.

Filmreif inszeniertes Sudoku

Der Clou an der Sache ist, dass uns einfaches Raten nicht weiterbringt. Die Auswahlmöglichkeiten und Kombinationen für das Wer, Wie und Was sind schlicht zu viele. Wir sind also gezwungen, aus den unzähligen Todesszenen eine Chronologie der Ereignisse logisch herzuleiten, Identitäten zu vergleichen, Querverbindungen herzustellen und zwischenmenschliche Dramen richtig zu interpretieren. Selten hat sich Detektivarbeit so authentisch angefühlt wie hier – auch weil wir nur marginale Tipps bekommen. So zeigt uns das Spiel beispielsweise im Notizbuch, wie schwierig es ist, mit unserem jetzigen Wissensstand hinter die Identität einer bestimmten Person zu kommen. Return of the Obra Dinn ist wie das Ausfüllen eines Sudokus – nur spannender und mit mehr Sogwirkung. Und mit weniger Ziffern.

Dass das funktioniert, liegt vor allem an der wendungsreichen Geschichte, die sich Fragment für Fragment und Todesopfer für Todesopfer erschließt. Wir wollen hier nichts vorwegnehmen, denn sonst geht der Reiz von Return of the Obra Dinn auch ein Stück weit verloren. Nur so viel: Die Story hat einige unvorhergesehene (Todes-)Momente parat, die uns die Kinnlade auf den Tisch kra-

chen lassen und immer mal wieder unsere bisherigen Annahmen auf den Kopf stellen. Diese Momente haben sich auch deshalb so in unsere Erinnerung eingebrannt, weil Entwickler Lucas Pope in Sachen Musikeinsatz und Sounddesign enorm viel Fingerspitzengefühl bewiesen hat. Der Soundtrack schwillt in dramatisch passenden Momenten an, die Sprecher legen sich (auf Englisch) hörbar ins Zeug, und auch der platzierte Einsatz von Soundeffekten trägt viel zur dichten Atmosphäre bei.

Kongenialer Krimi

Bis wir alle Todesfälle und die dahinter liegenden Geschichten der Obra Dinn gelöst haben, vergehen, je nachdem wie schnell wir kombinieren, gut sechs bis zwölf Stunden. In dieser Zeit sind wir dermaßen in das komplexe Rätsel des Schiffs versunken, dass uns Mängel kaum aufgefallen sind. Die Navigation im Buch wird mit steigender Komplexität der Zusammenhänge etwas unübersichtlich. Außerdem liegt es in der Natur der Sache, dass unsere Ermittlungen auf der Obra Dinn keinen Wiederspielwert haben, aber zumindest erlebt jeder die Detektivarbeit ein bisschen anders, da man viele Todesfälle in beliebiger Reihenfolge aufklä-

ren kann. Das war aber auch schon alles, was wir an Return of the Obra Dinn bekritisieren können. Der Rest ist schlicht das ungewöhnlichste und zugleich beste Adventure für passionierte Detektive seit Her Story. ★

RETURN OF THE OBRA DINN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 E4700 / Athlon 64 X2 5000+
GeForce GT 720 / Radeon HD 3800
2 GB RAM, 2 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3 3240 / Phenom II X4 40
GeForce GTX 650 / Radeon HD 6770
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- 👍 eindrucksvolle Retro-Grafik
- 👍 starke englische Sprecher
- 👍 stimmungsvoller Musikeinsatz
- 👍 minimalistische Effekte wirkungsvoll eingesetzt
- 👎 Grafikstil kann auf Dauer anstrengend sein

SPIELDESIGN



- 👍 clevere Indizienuche
- 👍 eingängige Steuerung
- 👍 Notizbuch sortiert Erkenntnisse sofort ein
- 👍 Lesezeichen-Funktion zum Sortieren
- 👍 Notizbuch-Navigation wird später unübersichtlich

BALANCE



- 👍 leicht verständliches Spielprinzip
- 👍 angenehme Lernkurve
- 👍 komplexe, aber logische Zusammenhänge
- 👍 dezente optische Tipps
- 👍 motivierender Story-Fortschritt

ATMOSPHÄRE/STORY



- 👍 spannende Geschichte
- 👍 glaubwürdige Charaktere
- 👍 grimmig-düstere Seefahrer-Atmosphäre
- 👍 überraschende Wendungen
- 👍 befriedigende Erfolgsergebnisse

UMFANG



- 👍 bis zu zwölf Stunden Detektivarbeit
- 👍 Dutzende spannende Szenen
- 👎 wird optisch eintönig
- 👎 Spielwelt besteht nur aus einem Schiff
- 👎 kein Wiederspielwert

FAZIT

Eine packende, tragische und überraschende Seefahrer-Mär – erzählt als komplexes, aber logisches Abenteuer für passionierte Detektive.

84

Papers, Please

Lucas Popes Indie-Hit Papers, Please sollte man gespielt haben. Als Grenzbeamter des fiktiven totalitären Staates Arstozka müssen wir ständig zwischen Pflichterfüllung und Mitgefühl abwägen. Wer hart ist, ernährt zwar seine Familie, schickt dafür aber vielleicht Flüchtlinge zurück in den Tod. Starker Stoff!





FROHE WEIHNACHTEN!



steelseries

ARCTIS PRO WIRELESS

#FORGLORY



ZUM ERSTEN MAL KANNST DU
HIGH-FI-SOUND AUCH BEIM GAMEN ERLEBEN!

WINNER
**BEST PREMIUM
GAMING HEADSET**
ARCTIS PRO WIRELESS
ROCK
SHOOTGUN

WINNER
**BEST WIRELESS
GAMING HEADSET**
ARCTIS PRO WIRELESS
WIRED

"THE BEST WIRELESS
GAMING HEADSET
MONEY CAN BUY"
ARCTIS PRO WIRELESS
★★★★★
techradar

WINNER
**BEST GAMING
HEADSET**
ARCTIS PRO WIRELESS
T3

WINNER
**BEST HIGH END
GAMING HEADSET**
ARCTIS PRO LINE
DIGITAL TRENDS

STEELSERIES.COM

RISE UP

Am 5.12.2018 bei unserem Online-Adventskalender auf GameStar.de
mitmachen und einen tollen Preis von SteelSeries gewinnen!

The Colonists

GUT GEPLANT IST HALB GESIEDELT

Genre: Strategie Publisher: Mode7 Entwickler: Codebyfire Termin: 24.10.2018 Sprache: Englisch
USK: ab 0 Jahren Spieldauer: 15 Stunden Preis: 23 Euro DRM: nein (GOG, Humble)

Können Roboter erfolgreich strategisch wuseln? Diese Frage beantwortet The Colonists mit einem Ja, lässt Spieler aber dafür in anderer Hinsicht im Dunkeln. Von Florian Zandt

Berge von Weizen, Apfelwein und Kohle stapeln sich rund um den Straßenpfosten, während knuffige Carrybots gut gelaunt die Straße hoch und runter brausen und versuchen, die Warenmenge in den Griff zu bekommen. Nur Petunia hat schlechte Laune, schleppt der Roboter doch mittlerweile seit einigen Minuten ein Bündel Eisenerz mit sich herum und hat keinen Platz, es loszuwerden.

Hätten NPCs in anderen Spielen ihrem Ärger bereits Luft gemacht, weist Petunia lediglich mit roten Ausrufezeichen über ihrem Kopf auf ihren Unmut hin. Dieser dezente Hinweis passt zu The Colonists, dem ersten Titel des Ein-Personen-Studios Codebyfire. Denn während das Aufbaustrategiespiel auf den ersten Blick bunt und einladend wirkt, steckt hinter der knuddeligen Oberfläche jede Menge planerischer Tiefgang.

Aller Anfang ist schwer

Dabei beginnt das Spiel nach einigen kurzweiligen Tutorial-Aufgaben relativ übersichtlich. Nachdem euer Kolonieschiff in einem der zehn freischaltbaren Szenarien auf einem unbewohnten Planeten gelandet ist, ist es eure Aufgabe, eine blühende Siedlung aufzubauen. Zu diesem Zweck müsst ihr erst



Eine große Kolonie kann unübersichtlich sein. Zum Glück ist die Kamera frei dreh- und bewegbar.

mal die Grundversorgung mit wichtigen Ressourcen sicherstellen. Das gestaltet sich zu Beginn noch überschaubar. Holzstämme erhält ihr durch den Bau von Holzfällerhütten, Steine durch das Errichten einer Oberflächenmine – so weit, so bekannt. Um eure Handwerksbots mit der nötigen Energie für die Arbeit zu versorgen, müsst ihr diese allerdings auch erst mal produzieren lassen. Dafür errichtet ihr Wohnhäuser, die wiederum mit Wasser und Nahrung wie Fischen oder Fleisch versorgt werden wollen. An dieser Stelle darf man offiziell stutzig werden, denn wie Roboter daraus Energie erzeugen sollen, wird im Spiel selbst nicht klar.

Eine mögliche Erklärung für das robotische Verlangen nach organischem Material liefert die dünne Hintergrundgeschichte, laut derer die zweirädrigen Metallkisten auf der Suche nach mehr Menschlichkeit sind. Wie das mit der Umwandlung von Ressourcen einhergeht, bleibt allerdings offen. Klarer ist, wie diese von A über B nach C transportiert werden: Im späteren Verlauf auch über Schiffsrouten zwischen Häfen und Güterbahnhöfen, primär aber über ein Straßennetz.

GPS mit Aussetzern

Dabei folgen die fleißigen Carrybots nicht immer dem klügsten Weg, weswegen ihr für jeden Straßenpfosten gesonderte Transportregeln – was wird durchgeschleust, was wird abgelehnt – festlegen dürft. Das macht schon bei einer klein angelegten Siedlung schnell deutlich, dass der Wuselfaktor in The Colonists enorm viel Platz einnimmt.

Natürlich steigt dieser exponentiell, je größer und fortschrittlicher eure aufstrebende Siedlung wird. Für einen gelungenen Ausbau sind deswegen vor allem zwei Dinge unabdinglich. Zum einen der Bau von Wachtürmen, mit denen ihr euer Territorium erweitert, neue Rohstoffquellen erschließt und in den Militärszenarien auch mittels Pfeilen und Kanonenkugeln gegnerische Gebäude beharken könnt. Zum anderen nehmen die sogenannten Workshops schon früh eine zentrale Rolle in eurer Kolonisierungsplanung ein. In diesen Einrichtungen könnt ihr



Zoomt ihr nah heran, wird schnell klar, wie viele Details in den Figuren und Gebäuden stecken.



Auseinandersetzungen beschränken sich auf den Austausch von Pfeilen und später auch Kanonenkugeln. Kapert ihr einen Turm des Gegners, gewinnt ihr neue Gebiete hinzu.

Technologien wie Straßenbau oder Dampfmaschinen erforschen und damit Gebäude und andere Verbesserungen freischalten. Der Haken: Ab einer bestimmten Technologiestufe reicht die Energie der Stufe 1 nicht mehr aus. Bäcker benötigen beispielsweise Stufe-2-Energie, während großindustrielle Bauwerke wie die Papierfabrik Energiereserven der Stufe 3 voraussetzen. Diese wird in stattlichen Wohnhäusern produziert, deren Bewohner andere Ansprüche an ihre Nahrung haben – und schon steigert sich die Komplexität des großen Wusels ins Unermessliche.

Tabellenkalkulation 2070

Damit ihr stets den Überblick behaltet, bedient sich The Colonists extrem detaillierter und deswegen oft unübersichtlicher Menüs. Ihr könnt so beispielsweise mit wenigen Klicks nachvollziehen, wie es mit Angebot und Nachfrage bei Waren aussieht, bekommt Kreuzungen angezeigt, an denen es zu Verstopfungen kommt, oder könnt euch einen Überblick darüber verschaffen, welcher benötigte Rohstoff wo hergestellt wurde und wo er sich nun befindet.

In der Praxis könnt ihr jedes Szenario auch dann abschließen, wenn ihr nie einen Blick in die entsprechenden Menüs werft. Falls allerdings nur die optimalste Reiseroute gut genug für eure fleißigen Carrybots ist, lohnt es sich, sich durch die verschachtelten

Menüs zu graben. Allerdings solltet ihr dabei immer ein Auge auf die akribisch gestalteten Gebäude und Charaktere haben. Denn wenn die eng verzahnten Systeme das Hirn von The Colonists darstellen, sind die putzigen Robo-Arbeiter definitiv das Herz.

Egal ob eure Holzfäller mit Stakkato-Bewegungen Bäume fällen, eure Farmer uner müdlich Weizen anpflanzen oder Petunia sich mal wieder mittels roter Ausrufezeichen über verstopfte Straßen aufregt: Die unterschiedlichen Roboter sind es, die dem Spiel Leben einhauchen – auch wenn sie dabei manchmal ganz sorglos ihre Umgebung ignorieren und fröhlich durch das Gelände clippen.

Unterstützt wird die geschäftige, fast schon überzogen gute Laune des Spiels durch einen Chiptune-Soundtrack von Nick Dymond, der allerdings nach ein paar Stunden Abwechslung vermissen lässt. Ebenfalls abwechslungsreicher hätten die unterschiedlichen Spielmodi ausfallen können. Ziele abgesehen vom Errichten von Monumenten und dem Kapern gegnerischer Kolonieschiffe fehlen genauso wie ein Multiplayer-Modus, eine konfigurierbare Sandbox oder die Fortsetzung der Hintergrundgeschichte. Der Wiederpielwert von The Colonists hält sich damit in Grenzen, ein Nachbessern über Patches ist allerdings nicht ausgeschlossen – und die begrenzten Ressourcen, die das Spiel bislang zu bieten hat, sorgen selten für verstopfte Spielspaßkreuzungen. ★



Bis ihr ein großes Monument in die Spielwelt pflanzen könnt, vergehen einige Ingame-Jahre.



Florian Zandt
@zandterbird



Es ist eine große Leistung, als winziges Team einen halbwegs anspruchsvollen Indie-Titel aus dem Hut zu zaubern. Wenn es dann noch einer ist, in dem viele verschiedene Systeme ineinandergreifen wie bei The Colonists, muss man davor den Hut ziehen. Manchmal lohnt es sich, den Arbeitern einfach beim Holzhacken oder Bücherbinden zuzusehen und sich ganz in die geordnete Geschäftigkeit fallen zu lassen. Die Charaktermodelle und das tiefgreifende Transport- und Marktmanagement tragen ihr Übriges dazu bei. Schade, dass ich diesen Genuss nicht mit anderen teilen kann. Denn obwohl es möglich ist, gegen die KI zu siedeln, wirkt der militärische Zweig von The Colonists gegen Computergegner mehr aufgesetzt als nötig. Ebenso fehlt ein Editor oder ein Modus, in dem ich mir meine Spielwelt für ein Endlosspiel zusammenstellen kann. Das liegt aber vermutlich einfach daran, dass auch ein kleines Team einfach mal einen Schlussstrich ziehen muss, damit die körperliche und geistige Gesundheit nicht auf der Strecke bleibt.

THE COLONISTS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 2115C / Athlon II X3 455
Geforce GT 720 / Radeon R5 7400
3 GB RAM, 2 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3 3240 / Phenom II X4 40
Geforce GT 640 / Radeon R7 250
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION



👎 niedliche Optik 👍 stimmige Effekte 👍 detailreiche Gebäude und Charaktere
👎 auf Dauer nerviger Soundtrack
👎 Clipping-Glitches

SPIELDESIGN



👍 tiefgehendes Transportmanagement 👍 drei Technologieepochen
👍 komplexes Upgrade-System 👎 manchmal Wegfindungsprobleme
👎 Bugs bei Schiffs-Transport

BALANCE



👍 Tutorial 👍 zwei Schwierigkeitsgrade in Kampfszenarien 👍 keine Zeitbegrenzung
👍 faire KI 👍 Rohstoffe sinnvoll verteilt

ATMOSPHÄRE / STORY



👍 echter Wuselfaktor 👍 Entdeckerflair 👍 kleine Details geben den Roboter-Charakteren Tiefe
👎 dünne Hintergrundgeschichte
👎 relativ leere Spielwelt

UMFANG



👍 zehn Szenarien 👍 viele unterschiedliche Geländetypen
👍 zahlreiche Gebäude 👎 keine Sandbox
👎 lange Wartezeiten bei Produktion und Forschung

FAZIT

The Colonists ist eine gut ausbalancierte Strategieperle für Wuselfreunde, der ein paar mehr Spielmodi gutgetan hätten.



The Elder Scrolls Online: Murkmire

TOTAL VERSUMPFT

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Bethesda Softworks** Entwickler: **Zenimax Online Studios** Termin: **22.10.2018** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **2000 Kronen (Ingame-Währung), kostenlos für Abonnenten** DRM: **ja (Steam)**

Das ESO-DLC Murkmire entführt euch in das von den echsenhaften Argonieren bewohnte Trübmoor, wo ihr mehreren Stämmen helft und die Geheimnisse des Hist kennen-lernt. Von Gloria H. Manderfeld

»Eure Augen sind so reizend wie eine schlammige Pfütze tief im Sumpf!« Wenn ihr dieses zugegebenermaßen ungewöhnliche Kompliment hört, befindet ihr euch bereits im Dorf Lothil im Trübmoor, dem Ausgangspunkt für künftige Erlebnisse im Land der Argonier in der ESO-Erweiterung Murkmire. Kaum zwischen Brackwasser und Pfahlbauten angekommen, werdet ihr auch schon von der cryodiilschen Gelehrten Famia als Entdecker angeheuert, da sie schlagkräftige Unterstützung bei der Erkundung einer argonischen Steinpyramide braucht.

Was als harmlos wirkende Hilfsaufgabe beginnt, führt euch schnell auf der Jagd nach dem geheimnisvollen Residuum von Argon in eine spannende Mischung aus Indiana-Jones-artigen Archäologieabenteuern und kultureller Entdeckungsreise. Natürlich lauern in verlassenen Gewölben Fallen, Rätsel und allerlei Gefahren, denen ihr im Lauf der gut zehn Stunden Spielzeit umfassen Hauptquest begegnet. Daneben brauchen die Mitglieder von drei Argonierstämmen tatkräftige Unterstützung – denn da ist so einiges faul im Echsenland.



In einer argonischen Steinpyramide retten wir eine gefangene Forscherin.

Vom Fremden zum Ehrenargonier

Egal, ob es um den Export eines eigentümlichen argonischen Musikinstruments geht, ein Bindungsritual zum Laufen gebracht werden muss, ihr einen Streit schlichtet, Frösche fangt oder einen Serienmord aufklärt, es erwartet euch eine abwechslungsreiche Mischung an hervorragend geschriebenen Geschichten, wie man sie an ESO kennt und schätzt. Da ihr regelmäßig vor Entscheidungen gestellt werdet, die den Fortgang der Geschichte moderat verändern, bleibt auch ein gewisser Widerspielwert für einen zweiten eurer Charaktere gewahrt. Allzu großen Einfluss solltet ihr allerdings nicht erwarten! Häppchenweise lernt ihr die Le-

bensweise, Fortpflanzungsriten und verschiedene andere Bräuche des Echsenvolkes kennen und taucht tief in ihre detailliert gestaltete Lebenswelt ein. Wollt ihr abseits der Questtexte noch mehr erfahren, lohnt es sich immer, in den Bücherregalen zu stöbern und den Bürgern auf der Straße zu lauschen oder sie einfach anzusprechen – für Lore- und Settingfreunde wirklich ein Gewinn. Auch die drei Haupt-NPCs der Murkmire-Story wachsen euch schnell ans Herz. Sie begeistern durch ihre kleinen Eigenheiten und vor allem die deutlichen charakteristischen Unterschiede. Beim Durchspielen entsteht schnell ein Gefühl der wachsenden Vertrautheit mit diesem Volk und seinen ein-

Charakterköpfe im Echsenland

Gute Geschichten leben von ihren handelnden Personen – Murkmire macht vor, wie Storytelling funktioniert und reichert interessantes Quest-Geschehen mit herausragenden Persönlichkeiten an, die durch ihr Verhalten ebenso eindeutig und wiedererkennbar umrissen werden wie durch ihre Aussagen. Hier zeigt ESO im Vergleich zu anderen MMORPGs ein starkes Profil und ebenso starke Charaktere – bitte mehr davon!



Famia Mercius ist die Expeditionsleiterin und besticht durch Forscherdrang und Optimismus bei der Suche nach argonischen Artefakten.



Die vermögende Argonierin Cassandra ist die Sponsorin der Expedition und sucht nach einem Weg, mit dem Hist zu kommunizieren.



Hellhals Xukas unterstützt Famia durch seine Verhandlungskennntnisse und Kontakte zu anderen Stämmen im Trübmoor.

 **GameStar**

FROHE WEIHNACHTEN!



Für den Sieg gerüstet

UltraGear™ sind starke Gaming Monitore mit höchst performanten Funktionen, die Gamer in jede Spielwelt vollends eintauchen lassen.

www.lg.com/de/ultragear



LG UltraGear™
Gaming Monitor

Am 2.12.2018 bei unserem Online-Adventskalender auf GameStar.de
mitmachen und einen tollen Preis von LG gewinnen!



Das Trübmoor wartet mit Pfahlbauten und eher gedämpften Farben auf.

zigartigen Lebensgewohnheiten – was nach dem Ende der Hauptquest einen gewissen Ausfallschlag zurücklassen kann.

Fallen, Feinde und Vertrautes

Für Freunde des gediegenen Kampfes gibt's ebenfalls neues Futter: Neben zwei neuen Weltbossen und zwei spannend inszenierten Gewölben betretet ihr mit dem Schwarzenrosengefängnis auch eine neue Arena. Hier wagt ihr euch in eine ehemalige kaiserliche Kriminellen-Verwahranstalt und stellt euch in fünf Abschnitten mehreren Gegnerwellen, denen am Ende ein stärkerer und kniffliger Boss folgt. Besonders fies: Neben den herausfordernden Kämpfen müsst ihr in jedem Abschnitt mit Umgebungseffekten und Fallen klarkommen. Für Veteranen der Mahlstrom- und Drachenstern-Arena bekannter Stoff, auch die Siegel-Spielmechanik dürfte vertraut sein, mit der ihr nützliche Effekte im

Kampf aktiviert. Ist euch das noch nicht knackig genug, stellt ihr euch im Veteranenmodus für besondere Belohnungen den Schrecken des Gefängnisses.

Wie schon aus früheren DLCs bekannt, gibt es auch in Murkmire tägliche Quests: Zwei Questgeber schicken euch in Gewölbe oder geben euch Aufgaben in der freien Welt, während der dritte den Tod eines von zwei Weltbossen mit unterschiedlichen Sekundärbedingungen verlangt.

Schade nur, dass die in sumpfig-trüben Ockerfarben gehaltene Optik der neuen Region allzu gleichförmig ausfällt und Abwechslung nur dann entsteht, wenn ihr euch in die Gewölbe wagt oder durch die Hauptquest kämpft. Insgesamt ist Murkmire aber mindestens für Lore-Liebhaber ein mehr als spielenswerter DLC, da er die Spielwelt gelungen bereichert und die vielen kleinen Details einfach Spaß machen. ★



Gloria H. Manderfeld
@GameStar_de



Als Argonier-Fan ist Murkmire für mich die Erfüllung eines langgehegten Wunsches, entsprechend begeistern mich die vielen kleineren und größeren Lore-Häppchen zu diesem geheimnisvollen Volk. Aber auch die Story und die neuen PvE-Inhalte können sich sehen lassen, gerade bei der knackigen Totwasser-Stammesquest musste ich mein Movement deutlich verbessern und durfte lachen, rätseln und um einen lieb gewonnenen Gefährten trauern. Vor allem die sehr abwechslungsreichen Quests wie diese bieten für Fans gutes Storyfutter, wenngleich der allgemeine Umfang etwas großzügiger hätte ausfallen können.



Dieses eigentümliche Musikinstrument wird dank euch zum Exportschlager.

THE ELDER SCROLLS ONLINE MURKMIRE

- 🏡 viel Argonier-Hintergrundwissen
- 🏡 hervorragend inszenierte Hauptquest
- 🏡 spaßig-skurille Nebenquests
- 🏡 herausfordernde neue Arena
- 🏡 neue Daily-Quests, Ausrüstungsstile, Weltbosse, Gewölbe
- 🏡 keine echten Innovationen
- 🏡 sehr gleichförmige Gebiets-Optik

FAZIT

Gelungen und abwechslungsreich erzählter Ausflug in die Welt der Argonier, der die ESO-Spielwelt spürbar bereichert.





FROHE WEIHNACHTEN!



RAZER™
HUNTSMAN ELITE



GAMING MIT LICHTGESCHWINDIGKEIT

Neue Flaggschiff-Tastatur mit innovativen Opto-Mechanical™ Switches

Copyright © 2018 Razer Inc. All rights reserved. Actual product may differ from pictures. Information correct at time of printing.



Am 1.12.2018 bei unserem Online-Adventskalender auf GameStar.de
mitmachen und einen tollen Preis von Razer gewinnen!

Space Hulk Tactics

MÜDE KRIEGER

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Focus Home Interactive** Entwickler: **Cyanide Studios** Termin: **9.10.2018** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Hinter jeder Tür lauert das Grauen: Eine Mission Space Hulk Tactics ist wie ein Besuch beim Zahnarzt. Nur spaßiger. Meistens. Von Martin Deppe

Blip. Blip Blip. Blip Blip Blip. AAAAARGH. So ungefähr verläuft ein Genestealer-Angriff auf einen Space Marine, der leichtsinnigerweise gerade in die falsche Richtung geguckt hat. Im Rundenstrategiespiel Space Hulk Tactics, das auf dem Warhammer-40K-Brettspielableger Space Hulk basiert, dürft ihr erstmals auch die flinken Genestealers kommandieren, die mit ihren sechs Extremitäten und rasiermesserscharfen Klauen und Zähnen über die schwer gepanzerten, aber verdammt trägen Space Marines herfallen. Die beiden Parteien spielen sich auch sehr verschieden: Die Genestealers haben mehr Aktionspunkte, sind somit beweglicher und müssen sich auch nicht erst umständlich ausrichten, bevor sie angreifen. Ihre oben erwähnten Blips

sind eine Art Radarsignatur, die den Marines verrät, DASS da Gegner auf sie zukommen – aber fieserweise nicht, wie viele genau.

Die Marines hingegen stecken in massiven Rüstungen, jeder Schritt kostet spürbar Anstrengung, und die schweren Jungs zahlen sogar für eine simple 90-Grad-Drehung einen Aktionspunkt extra. Allerdings solltet ihr da nicht knausern, denn die Marines können nur Gegner angreifen, die vor ihrer Nase herumtanzen – seitlich oder gar achtern sind sie völlig wehrlos. Die Terminatoren taktisch ausrichten, sich gegenseitig den Rücken sichern, Gänge mit Verteidigungsstellungen abriegeln – das ist das A und O bei den Space Marines, die neben ihrer Panzerung auch auf brachiale Waffen wie Flammenwerfer, Gatling-Gun-Sturmkanonen oder Ketten-sägenschwerver setzen.

Links. Geradeaus. Rechts. Tot.

Space Hulk Tactics hält sich dicht an die Brettspielvorlage: Ein Space Hulk ist ein rie-

siges herumtreibendes Konglomerat aus miteinander verklumpten Raumschiffen, Raumschrott und Himmelskörpertrümmern. Im Inneren warten wertvolle Technologien – aber dummerweise auch ganze Genestealer-Armeen. Wir spielen auf Maps, die quasi wie auf Karopapier gezeichnet sind, mit strikt rechtwinkligen Räumen, schnurgeraden Gängen und 90-Grad-Ecken. Auch die Missionsziele sind sehr linear: x Gegner töten, einen Gegenstand von y nach z bringen, einen bestimmten Marine evakuieren und so weiter. Zum Release am 9. Oktober grätschte uns die KI dabei lediglich passabel dazwischen: Da konnten wir mit einem einzigen Terminator ganze Horden in Schach halten, weil die sich nicht in seinen Abwehrfeuerbereich getraut haben. Doch mit einem ersten Update am 23. Oktober haben sich die Entwickler unter anderem diesen Kritikpunkt vorgeknöpft: Solange die Genestealers genug Reserven haben, gehen sie mehr Risiken ein und trauen sich in den Kugelhagel.



Als unser Terminator die Geschützkonsole umprogrammieren will, greift ein Genestealer an. Das Ergebnis des Duells wird klassisch ausgewürfelt.



Die Ego-Perspektive bringt viel Atmosphäre, ist spielerisch aber unübersichtlich. PC-Premiere: Die Genestealers könnt ihr selbst steuern.



Gute und sinnvolle Regelerweiterung: Mit Spielkarten (links) verbessert ihr eine Einheit einmalig für den nächsten Kampf.

Im Laufe der beiden ziemlich kurzen Solokampagnen (rund zehn Hauptmissionen pro Seite plus Random-Maps, die sich arg oft wiederholen) schalten wir weitere Truppentypen frei, etwa den Apothecarius, der als Sanitäter dient. Aufgesammelte Bauteile investieren wir in bessere Fähigkeiten unserer Kämpfer, zum Beispiel eine höhere Treffsicherheit. Unsere Trupps bestehen übrigens immer aus fünf Mann oder eben fünf Genestealern, die wir allerdings bei jedem Einsatz neu zusammenstellen können. Anders als bei starken Rundenstrategie-Konkurrenten wie den beiden XCOM-Neuaufgaben oder Klassikern wie Jagged Alliance wachsen uns die Kämpfer aber weniger ans Herz, da sie eher Stereotype als echte Charakterköpfe sind.

Achtung, Wallhack!

Die Cyanide Studios haben sich für ihre Space-Hulk-Version eine sinnvolle Regelerweiterung ausgedacht: Mit einer Handvoll Spielkarten könnt ihr einzelne Einheiten einmalig stärken – dann wird etwa der nächste Nahkampfangriff garantiert erfolg-

reich. Alternativ investiert ihr eine Karte in mehr Aktionspunkte. Übermächtig sind die Karten aber nicht, im richtigen Moment ausgespielt können sie zwar ein Duell entscheiden, aber nicht die ganze Mission.

Space Hulk Tactics bietet neben der Iso-Ansicht auch eine Ego-Perspektive, die nett aussieht, spielerisch aber viel zu unübersichtlich ist. Per Knopfdruck schmeißt ihr außerdem eine Art Röntgenblick an, mit dem ihr durch Wände gucken könnt. Gegner seht ihr dabei nicht (das wäre ja cheaten!),

wohl aber die Verbindungen, die Terminals mit Schutztüren und Automatik-Geschützen verbinden. Denn auch das ist ein spannendes taktisches Element: Die Skorpion-Kanonen so umzuprogrammieren, dass sie auf anrückende Genestealers feuern. Oder Türen zu verschließen, um wertvolle Zeit zu gewinnen. Wenn so ein Plan aufgeht, die Verfolger im automatischen Abwehrfeuer zerplatzen oder in eine Schredderfalle geraten, dann macht auch das sehr gemächliche Space Hulk Tactics richtig Laune. ★



Martin Deppe
@GameStar_de



Space Hulk Tactics hat ein schlechtes Timing erwischt – es erscheint ausgerechnet dann, als ich mich mal wieder durch das geniale XCOM 2 kämpfe. Das hat ja gerade ein dickes Upgrade bekommen, und sorry, ich konnte nicht widerstehen. Durch das zeitliche Zusammentreffen der beiden Rundenstrategiespiele wird deutlich, wie träge sich Space Hulk Tactics vergleichsweise spielt: Ein Terminator rückt mit dem Tempo eines Sumo-Ringers mit Rollator vor, und während er sich noch gemächlich seitwärts dreht, hat ein XCOM-Kämpfer schon großzügig zwei Plasmagranaten und drei Feuerstöße an die Aliens verteilt. Okay, das ist unfair, weil Space Hulk Tactics sich an der Brettspielvorlage orientiert, und das macht es in Sachen Präsentation und Regelwerk-Umsetzung richtig gut. Auch die Idee mit den Spielkarten, mit denen ich einzelne Einheiten kurzzeitig stärken (oder ihnen Aktionspunkte spendieren) kann, gefällt mir. Allerdings hätten die Franzosen mehr Arbeit in die Solokampagne und die KI stecken können: Viele Random-Maps wiederholen sich schnell und werden zur Pflicht, und die KI spielt vor allem auf Genestealer-Seite viel zu zurückhaltend und defensiv.

SPACE HULK TACTICS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 3220 / AMD FX-4200
Geforce GTX 660 / Radeon R7 370
8 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 4690K / AMD FX-8300
Geforce GTX 960 / Radeon R9 380
8 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ordentliche Animationen
- detaillierte Figuren
- stimmige Brettspiel-Optik
- gute Sprachausgabe (nur Englisch)
- Musik wiederholt sich

SPIELDESIGN



- nah am Brettspiel
- Spielkarten bringen zusätzliche Spieliefe
- Random-Maps werden oft recycelt
- insgesamt träge
- unterm Strich taktisch flach

BALANCE



- Parteien spielen sich unterschiedlich
- zwei Schwierigkeitsgrade
- optionale Tutorial-Tipps
- KI geht nach Patch in Ordnung
- umständliche PC-Steuerung

ATMOSPHÄRE/STORY



- sehr viel Warhammer-40K-Atmosphäre
- optionale 3D-Kamera
- Kampfvideos (abschaltbar)
- Klaustrophobie kommt gut rüber
- kaum Überraschungen

UMFANG



- beide Seiten spielbar
- insgesamt zehn Maps für Solo/Multiplayer
- solider Missionseditor
- Kampagnen zu kurz
- kein Hot Seat

FAZIT

Cyanides Version des Klassikers ist nah dran am Brettspiel, leidet aber an träger KI und kurzer Kampagne. Besser mit einem Kumpel spielen!

73

Verändert sich etwas, wird es auch optisch deutlich: Von leeren Suppendosen bis zu wahnsinnigen Crew-Mitgliedern entgeht uns nichts.

60 Parsecs!

MIT SUPPE DURCH DIE GALAXIS

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Robot Gentleman** Entwickler: **Robot Gentleman** Termin: **18.9.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **3 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **nein (GOG)**

Auf DVD: Test-Video

Ressourcen-Management, clevere Entscheidungen und Dosensuppe: Das braucht es, um im Weltraum wzu überleben.

Von Elena Schulz

Was in »Per Anhalter durch die Galaxis« von Douglas Adams für den Weltraum-Tramper der galaktische Reiseführer ist, ist für uns Dosensuppe. Man kann sie nicht nur 757 Jahre einlagern, sie ist in 60 Parsecs! auch unsere Überlebensgrundlage im All.

Wie im Vorgänger 60 Seconds! haben wir anfangs 60 Sekunden Zeit, Vorräte einzusammeln. Diese Eile ist geboten, denn unsere Raumstation droht zu explodieren. Also steuern wir unsere Figur durch die frei begehbare Raumstation, schnappen uns Suppe, Crafting-Material sowie Crew-Mitglieder und machen uns in einem kleinen Shuttle auf die Suche nach einer neuen Heimat.

60 Parsecs! spielt sich wie eine Mischung aus Adventure, Survival-Spiel und Rogue-like. Wir müssen mit Ressourcen haushalten, Entscheidungen treffen und immer wie-

der von vorne beginnen, bis wir den Bogen raushaben. Im Test unterhält das durch absurde Weltraumgeschichten und »Nur noch eine Runde«-Suchtprinzip, frustriert teilweise aber durch schlechte Kommunikation.

Außen hui, innen pfui

Zu Beginn wählen wir zwischen den Helden Deedee und Emmet. Deedee ist eine ehemalige Sportlerin, Emmet ein genialer Wissenschaftler. Diese Hintergrundgeschichten machen sich jedoch kaum bemerkbar. Es gibt zwar den einen oder anderen Dialog zwischen unserem Kapitän und den Crew-Mitgliedern (wenn wir denn welche haben), die auf den Background Bezug nehmen, generell bleiben die Gespräche aber eher oberflächlich. Auf jeden Fall sind sie aber lustig, beispielsweise wenn Mitreisender Baby uns erzählt, dass seine Eltern ihn für stark, aber dumm hielten (was er nun mal auch ist).

Erzählerisch wirken die Charaktere zwar nur wie simple Baukasten-Typen, sind durch den individuellen Comicstil aber toll gestaltet. Genauso wie das Shuttle, das sich mit

der Zeit optisch verändert: Gegenstände tauchen auf oder verschwinden, je nachdem, wie sich die Handlung entwickelt. Die Crew-Mitglieder dürfen auch Beziehungen zu uns beziehungsweise dem Kapitän aufbauen. Man kann mit jeder Figur eine Freundschaft oder gar Liebelei eingehen, die bei mehreren Enden eine Rolle spielt. Feindselige oder aufsässige Mitfahrer greifen uns hingegen an oder weigern sich etwa, Exkursionen auf Planetenoberflächen für uns zu erledigen. Am besten also, man hört auf die Wünsche der Crew.

Viele Geschichten in einer

Das Story-Highlight von 60 Parsecs! sind aber die (für jeden Spieldurchgang zufällig ausgewählten) Planeten mit eigenen Szenarien und Entscheidungen. Jeden Tag erleben wir so (als Text, eine Vertonung gibt es nicht) absurde Geschichten rund um Tanzlords aus dem Weltall, die uns zum Duell herausfordern. Oder verliebte Romeo-und-Julia-Roboter. Oder die Kakerlaken-Familie der Edgars, die bei uns im Shuttle einzieht. Alles wird dabei herrlich sarkastisch von unserem Bordcomputer kommentiert und von einem Soundtrack mit Dr.-Who-Charme untermalt.

Mit zufällig generierten Entscheidungen und unterschiedlichen Handlungssträngen sorgt 60 Parsecs! rein erzählerisch also für genug Abwechslung für mehrere Durchgänge. Bei den Spielmechaniken kommt der Strategietitel aber schneller ins Stocken.

Ein fragwürdiges Rezept

60 Parsecs! ist rundenbasiert und teilt sich in Tage auf. Pro Tag dürfen wir eine Entscheidung treffen und Suppe (gegen Hunger und Durst), Erste-Hilfe-Kästen (gegen Verletzungen) oder Sockenpuppen (wenn jemand wahnsinnig ist) verteilen. Wir entscheiden zum Beispiel, ob wir eine alte Suppendose noch öffnen wollen oder sie lieber entsorgen. Oder welches Material wir für die Luft-

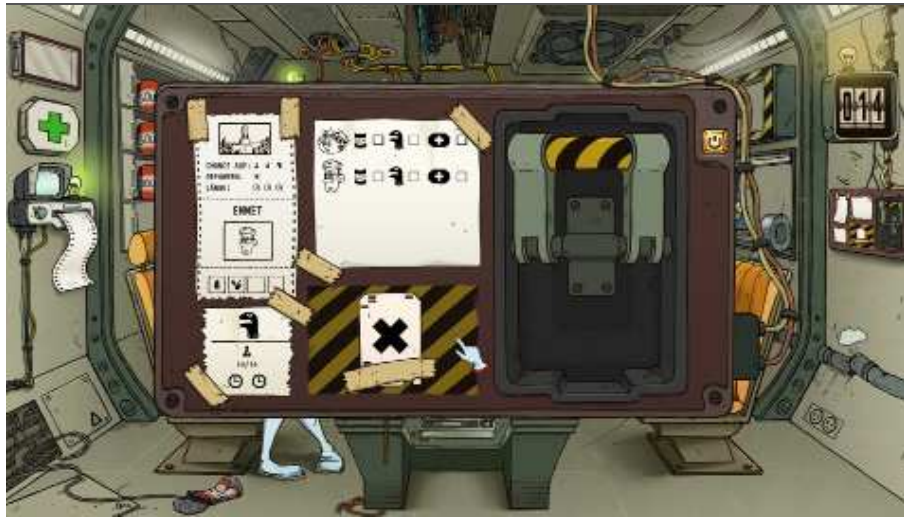


Am Anfang müssen wir in 60 Sekunden so viel aufsammeln wie möglich und ins Shuttle bringen.

schleusen-Reparatur benutzen. Über den Erfolg entscheiden die unterschiedlichen Charakterwerte (Agilität, Stärke, Intelligenz) oder ob wir das richtige Item parat haben. Manchmal stehen aber auch nur »Ja« und »Nein« oder Personen zur Auswahl. Direkt bei unseren Figuren sehen wir Hinweise, wie sie sich fühlen und ob sie hungrig sind.

Für unsere All-Odyssee steht nur zur Verfügung, was wir an Crew und Material von der Raumstation gerettet haben. Deshalb beginnt auch kein Spieldurchlauf identisch, was für Wiederspielwert sorgt. Neue Items und Ressourcen kommen aber mit der Zeit durch Entscheidungen und Planetenerkundung hinzu oder fallen weg. Es gibt auch ein Crafting-System, über das wir Items bauen, verbessern oder zerlegen können. Das entpuppt sich auch als taktische Komponente, etwa wenn wir überlegen, ob wir das Feuerzeug für Bestandteile zerlegen. Brauchen wir das Zippo dann in einer Entscheidung, haben wir Pech.

Das Crafting selbst wirkt allerdings wenig durchdacht. Das geht damit los, dass man aus Feuerzeugen Suppe machen kann. Oder man zerlegt Dinge und erhält andere Einzelteile als die ursprünglichen Komponenten. Oft kann man etwas nicht craften, obwohl man eigentlich das nötige Material hätte, weil die Systemstufe unserer Crafting-Anlage (wir können sie mit Material verbessern) nicht hoch genug ist. Wirklich kommuniziert wird das vom Spiel aber nicht. Genauso wie



Den Tag beenden wir mit einem Schalter und sehen noch einmal alles, was wir gemacht haben.

nig, wie viele Ressourcen man noch übrig hat. Dadurch passiert es leicht, dass man in einer Sackgasse landet.

Außerdem darf nur ein Crew-Mitglied das Raumschiff überhaupt verlassen, als Kapitän müssen wir bleiben. Wir wählen einen Ort und die Ausrüstung aus, dann ist unser Begleiter ein paar Tage weg, während wir den immer gleichen Raum sehen, was schnell etwas öde wird.

Scheitern gehört dazu

Dass man selbst nicht raus darf, wird auch schnell zum Problem, wenn das letzte Crew-Mitglied stirbt. Das kann durch Entscheidungen, Verletzungen, Hunger oder auf Erkundungen passieren. Dann müssen wir eigentlich neustarten, weil wir kaum noch an neue Ressourcen gelangen. Man kann natürlich noch weiterspielen, bis die Ressourcen ganz ausgehen und man stirbt, so richtig befriedigend fühlt sich das aber nicht an. Tritt der Kapitän ab, hat das ein sofortiges Game Over zur Folge, auch wenn andere Crew-Mitglieder noch leben.

Zu unserem Ärger sehen wir das Ende oft nicht kommen oder können es nicht verhindern. Zum Beispiel, wenn uns ein bestimmtes Item fehlt und wir nicht wissen, wie wir rankommen. Einmal sollten wir zum Beispiel eine Schaufel auftreiben, um einen Tunnel zu graben. Weil unser einziges Crew-Mitglied tot war, wir keine Schaufel besaßen und auch nicht die nötigen Ressourcen hatten, um noch schnell eine zu craften, waren wir zum Scheitern verurteilt.

Manchmal zieht auch eine Entscheidung absurde Folgen nach sich. Einmal finden wir zum Beispiel ein Gasleck und halten idiotischerweise ein Feuerzeug dran. Aus unerfindlichen Gründen überleben wir und werden vom Spiel belohnt. Ein anderes Mal wollen wir mit einer fremden Spezies per Funk (!) kommunizieren und werden trotzdem in unserem Raumschiff von einem Laserstrahl getroffen und getötet.

All das erscheint willkürlich, was uns dazu zwingt, über mehrere Spieldurchgänge die Lösungen auswendig zu lernen. Mit mehr

Wissen in neue Durchgänge zu starten, gehört zum Charme eines Roguelikes, aber hier kommt oft unnötiger Frust auf.

Immerhin gibt es einen Tutorial-Modus mit mehr Ressourcen, der den Einstieg erleichtert, oder Szenarien mit zufälligem Start. Außerdem darf man nach dem ersten Versuch zwischen fünf Charakteren wählen. Weil bei 60 Parsecs! immer wieder neu anzufangen dazugehört, sind die Probleme zum Glück nicht so schlimm. Das nächste Abenteuer ist ja nur einen Klick entfernt. ★

60 PARSECS!

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Pentium 4 1.8 GHz / Athlon XP 1700+
Geforce 210 / Radeon X600 Series
2 GB RAM, 2 GB Festplatte

EMPFOHLEN

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

PRÄSENTATION

- individuellere Comicstil
- Soundtrack mit Doctor-Who-Feeling
- immer neue Details erscheinen im Raumschiff
- nur ein Raum
- keine Sprachausgabe

SPIELDESIGN

- Mischung aus Survival, Adventure und Roguelike
- Rundenprinzip motiviert
- Charaktere haben unterschiedliche Stärken und Schwächen
- wird schnell repetitiv
- sehr rudimentäres Crafting

BALANCE

- Wissen hilft bei jedem neuen Durchgang
- kein spielerisches Füllmaterial
- wenig Erklärungen oder Hilfen
- unlogisches Crafting-System
- Konsequenzen fühlen sich oft willkürlich an

ATMOSPHÄRE/STORY

- unterhaltsame Geschichten
- einflussreiche Entscheidungen
- mehrere Enden und Handlungsstränge
- Beziehungen zwischen den Figuren
- blasse Charaktere

UMFANG

- Tutorial, freier Modus und Zufallsszenarien
- unterschiedliche Planeten und Charaktere
- hoher Wiederspielwert
- viele zufällig generierte Entscheidungen
- wenige Items

FAZIT

60 Parsecs! fühlt sich manchmal unfair an, macht durch sein Adventure-Survival-Prinzip aber immer Lust auf einen neuen Versuch.



Elena Schulz
@Ellie_Libelle

60 Parsecs! ist genau wie Dead in Vinland oder Darkest Dungeon eines dieser rundenbasierten Spiele, die sich perfekt für Zwischendurch eignen. Gerade eine halbe Stunde Zeit? Dann mache ich flott ein paar Dungeons oder überlebe eben ein paar Tage im All. Durch den Tagesrhythmus und die einfache Bedienung muss ich mich nicht lange einfinden, und weil ich ohnehin immer wieder von vorne anfangen muss, mir auch keine großen Gedanken machen, wenn es mal nicht so läuft. Merke ich mir halt für den nächsten Durchgang, dass das Alien-Gastgeschenk leider eine Bombe war. Im Gegensatz zu Darkest Dungeon mit seinen packenden Spielmechaniken tragen 60 Parsecs! aber hauptsächlich die humorvollen Anekdoten im Spiel. Gerade Entscheidungen sorgen bei mir immer wieder für Frust, da sie oft nicht nachvollziehbar sind. Weil ich die Szenarien mittlerweile kenne, weiß ich an bestimmten Stellen schon, dass ich keine Chance mehr habe, wenn Gegenstand XY fehlt oder meine Crew-Mitglieder verstorben sind. Hier sollten die Entwickler noch ein bisschen an der Balance schrauben und mir Alternativen zum händischen Neustart ermöglichen.



Die rundenbasierten Kämpfe sind eine der Stärken des Spiels. Sie spielen sich nicht wie auf Autopilot, sondern erfordern viel Aufmerksamkeit von uns.



Auch wenn die Grafik nicht mit anderen aktuellen Spielen mithalten kann, mangelt es dem Spiel nicht an Atmosphäre. Dazu trägt vor allem die großartige Akustik bei.

The Bard's Tale 4: Barrows Deep

SINGEND DIE WELT RETTEN

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Koch Media** Entwickler: **inXile Entertainment** Termin: **18.9.2018** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **35 Euro** DRM: **nein (GOG)**

Die leichtfüßige Rückkehr eines drei Jahrzehnte alten RPG-Meilensteins macht Kerkerkriechen wieder spannend. Trotz kleiner Technikprobleme. Von Michael Cherdchupan

Ist es die Grafik, die euch in eine Fantasiewelt hineinzieht, oder ist es eher eine überzeugende Klangkulisse? Wenn Letzteres der Fall ist, habt ihr mit The Bard's Tale 4: Barrows Deep genau das richtige Rollenspiel gefunden. Das Ding hat den vielleicht stimmungsvollsten Sound, den wir in diesem Jahr gehört haben! Durch die Bank überzeugende, englische Sprecher verleihen den virtuellen Figuren Menschlichkeit und Witz. Und singen können sie auch noch: Hier und da stehen an der Straßenecke NPCs, die ein Liedchen singen – im wundervollen schottisch-gälischen Akzent, der den gesamten Folklore-Soundtrack dominiert. Viele der Bardenlieder basieren tatsächlich auf Songs, die Generationen alt sind. Für das Spiel wurden über 100 Stücke aufgenommen, und so findet sich für jede Situation die passende Melodie. Selbst bei Nebengeräuschen haben die Sounddesigner aufgepasst. Betrunkene Seeleute in Tavernen, wichtige Zaubersprüche und aufeinanderprallende Klängen in Kämpfen: Alles klingt stimmig, hat Volumen und Kraft.

Mit guten Liedern ins Verderben

Der Fokus auf die akustische Komponente liegt nahe, immerhin geht's um Barden, wie der Name der Reihe schon seit über 30 Jahren dezent signalisiert. Die Story ist aller-

dings nicht sonderlich einfallsreich, da genügen Stichworte: alte Götter, machtgierige Fanatiker, Unterdrückung durch einen psychopathischen Bischof. Eine Heldengruppe aus menschlichen Barden, Zwergen, Feen und Elfen muss sich zusammentun, um den Untergang von Skara Brae zu verhindern. So heißt die Fantasiewelt, und sie schließt mit samt ihrer Geschichte an die Vorgänger an. Verweise für die Fans der alten Spiele gibt es zwar reichlich, aber ihr müsst die nicht kennen, um euch in dieser Fortsetzung zurechtzufinden. Die lineare Geschichte funktioniert auch für sich, sie lebt vor allem von ihrem Charme. Obwohl in der rauen Welt viel Unterdrückung, Leid und Tod herrschen, nehmen die musikalischen Hauptcharaktere das alles auf die leichte Schulter. Oder sie ertränken es im Alkohol. Getrunken wird in Skara Brae reichlich. So viel, dass es sogar Teil der humorvollen Nebenquests werden kann. Zu Beginn treffen wir zum Beispiel einen Betrunknen, der irgendetwas von einem wertvollen Schatz faselt. Aber um sein Kauderwelsch verstehen zu können, müssen wir selbst erst einmal zur Flasche greifen, um sein »Niveau« zu erreichen.

Rundenbasierte Kämpfe mit Pepp

Saufen und Singen sind ebenso im rundenbasierten Kampfsystem wichtige Komponenten. Wir bewegen uns in der Ego-Perspektive durch die Spielwelt, doch sobald wir auf Gegner treffen, geraten wir auf eine eigene Taktikkarte. Die ist in mehrere Felder unterteilt, ein wenig so wie auf einem Schachbrett. Wie viele Züge jedes Mitglied unserer Heldentruppe pro Runde ausführen kann, ist von den jeweiligen Fertigkeiten abhängig.

Es gibt zum Beispiel einen Charakter, dem kein Aktionspunkt abgezogen wird, wenn er mit einem kräftigen Schwerthieb einen Feind tötet. Von solchen Sonderregeln gibt es einige, und sie müssen zusammen mit einer klugen Positionierung der Kämpfer angewendet werden. Figuren können auch hintereinander gestellt werden, damit eine der anderen Rückendeckung gibt. Bogenschüt-



Michael Cherdchupan
@the_whispering



Diese Musik von Bard's Tale 4, die packt mich! Sie entführt mich in eine zauberhafte Welt voll sympathischer Charaktere. Da mir die Umgebung mit ihren Rätseln interaktiver als bei vielen anderen Genrekollegen vorkommt, fällt es mir leicht, mich auf diese Reise einzulassen. Die Gefechte laufen zudem nicht gefühlt auf Autopilot, jeder Kampf ist anspruchsvoll. Ich muss mir jeden Zug überlegen, die Gegner haben keine Skrupel, fiese Tricks anzuwenden.

Bard's Tale 4 macht sicher nicht alles richtig, ist im Kern für Rollenspielfans aber eine Empfehlung. Vorausgesetzt, sie verkraften die Kinderkrankheiten, die oft mit einer schmal budgetierten Kickstarter-Produktion einherkommen. Die Landschaften und Städte wirken leer, und auch das Art Design ist nicht immer konsistent. Ich habe die ersten beiden Patches abgewartet, damit sind die meisten Abstürze verschwunden, aber kleinere Probleme gibt's nach wie vor.



FROHE WEIHNACHTEN!



RUNTIME.GG

PERFORMANCE NUTRITION FÜR GAMER



VOLLWERTIGE
MAHLZEIT



VITAMINE, MINERALIEN
UND PROTEINE



FERTIG IN
60 SEKUNDEN



MADE IN
GERMANY



KONZENTRATION
UND ENERGIE



KEIN
ZUCKERCRASH



LANG ANHALTENDE
WIRKUNG



GRÜNTÉE-EXTRAKT
UND BCAAS



SMARTE
PROTEINE



VOLLE
ENERGIE



VITAMINE +
MINERALIEN



KOLLAGEN ZUR
GEWEBEREPERATUR



KONZENTRATIONSBOOST
(154MG KOFFEIN)



VERBESSERTE
GEHIRNLEISTUNG DURCH
TYROSINE UND VITAMINE



SOFORTIGE
LEISTUNGSSTEIGERUNG



ERHÖHTE
REAKTIONS-
GESCHWINDIGKEIT

GUTSCHEINCODE

GAMESTAR2018

5€ Rabatt auf deine erste Bestellung. Mindestbestellwert 30€. Gültig bis 31.12.2018

Am 22.12.2018 bei unserem Online-Adventskalender auf GameStar.de
mitmachen und einen tollen Preis von Runtime.gg gewinnen!



In den rundenbasierten Kämpfen ist der Bildschirm in Felder unterteilt. Die richtige Positionierung der Charaktere ist für den Ausgang der Konfrontation absolut entscheidend.

zen überbrücken mehrere Felder, manche Zaubersprüche funktionieren nicht auf einer diagonalen Linie. Manche Charaktere können sich sogar im Schatten verstecken. Wichtig ist das Maß der Mittel. Alkoholisierete Heiltränke können eine Zeitlang helfen und sogar stärker machen, aber bei zu häufiger Anwendung gibt es mentalen Schaden.

Der Schwierigkeitsgrad ist von Anfang an fordernd, dafür ist das Gefühl des Triumphs umso größer. Vor allem, wenn der Sieg am Ende durch ein Bardenlied ersungen wird. Die wirken wie Zaubersprüche, und können die Party im richtigen Moment passiv stärken. Oder Gegner in Brand setzen.

Verwinkelt und geheimnisvoll

Feinde sehen wir schon vorab während der Erkundung der Umgebung. Schleichen wir uns an, so erlangen wir den ersten Zug. Zufallskämpfe gibt es folglich keine. Die Feinde sind allerdings auch das Einzige, was an diesen Arealen lebendig wirkt. Zwar sind die unheimlichen Gassen, mit magischen Strömungen durchflutete Hallen oder idyllische Naturlandschaften stimmungsvoll beleuchtet, aber es fehlt Leben. NPCs reden und singen zwar, aber stehen sparsam animiert an einer Ecke. Bei Mutter Natur hören wir Insekten und Tiere, aber von denen ist weit und

breit nichts zu sehen. Die Erforschung macht trotzdem Laune, weil es viele Geheimnisse und Rätsel zu entdecken gibt. Während des Abenteuers erlernte Bardenlieder können Türen öffnen, Mauern zum Einsturz bringen oder auch Tote erwecken. Mit einem Kletterhaken geht es sogar in die Vertikale, womit viele Abkürzungen nutzbar werden. Schalter- und Schieberätsel in Verliesen geben uns das Gefühl, in einem verlassenen Ort voller Geheimnisse gelandet zu sein.

Gefundene Gegenstände offenbaren ihre wahren Inhalte dementsprechend erst auf den zweiten Blick. Dazu können sie im Inventar gedreht und gewendet werden. Natürlich lauern in Verliesen und Türmen auch zahlreiche Monster, aber hier findet man nicht die zufallsgenerierte Belanglosigkeit anderer Genrevertreter vor. Die Orte wirken handgemacht und durchdacht. Die Oberwelten müssen sich anderen RPGs gegenüber geschlagen geben, aber in Sachen Dungeons spielt The Bard's Tale 4 vorne mit! Bei Ausflügen in die Katakomben findet ihr auch jede Menge Kram, den ihr via Crafting in Item, verwandeln könnt, etwa Heiltränke.

Kickstarter-Kinderkrankheiten

Neue Abenteurer schließen sich uns entweder durch Story-Missionen oder in Abenteu-

ergilden an. Das sind Gasthäuser für mutige Helden, dieses schon im allerersten Spiel gegeben hat. Nur in diesen beiden Situationen lässt sich die aktive Party verändern, wobei es nur eine schmale Auswahl an vier Archetypen gibt. Barde, Praktiker, Magier und Schurke definieren sich über verhältnismäßig überschaubare Charakterwerte, die alle parallel zum Hauptcharakter aufleveln. Mehr Entscheidung erfordert der Talentbaum für neue Fähigkeiten. Dort lässt sich nicht alles wild auswählen, sondern es gibt ein Limit für jede Figur. Deshalb haben wir öfter Mitglieder in unserer Party gewechselt, um neue taktische Möglichkeiten auszuloten.

Die Mitstreiter sterben im normalen Spiel nicht. Das kommt erst im allgemein schwereren Legacy-Modus hinzu, der per Patch nachgereicht werden soll. So wie zahlreiche Fehlerkorrekturen: Die deutschen Texte sind so lückenhaft, dass wir auf Englisch gewechselt haben. Darüber hinaus gibt es lange Ladezeiten und Performance-Probleme. Die ersten Patches haben bereits die größten Fehler beseitigt, aber bis das Spiel sich rund anfühlt, ist noch etwas zu tun. ★

BARD'S TALE 4 BARROWS DEEP

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 650 / Athlon II X4 610e
Geforce GT 640 / Radeon HD 5570
8 GB RAM, 55 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 4430 / AMD FX-8300
Geforce GTX 760 / Radeon R9 270X
8 GB RAM, 55 GB Festplatte

PRÄSENTATION



tolle, schottische Folklore-Soundtrack lebendige (englische) Sprachausgabe statische Spielwelt schwammige Texturen inkonsistentes Art Design

SPIELDESIGN



anspruchsvolle Rundenkämpfe kreative Artefakt-Rätsel Erkundung von Dungeons macht Spaß Bardenlieder im Kampf Charakterwerte nicht besonders umfangreich

BALANCE



fordernd, aber nie unfair Rätsel sind immer nachvollziehbar gute Lernkurve unaufdringlich eingebundenes Crafting etwas zu viel Sammelkram

ATMOSPHÄRE/STORY



sehr charmante Charaktere beständiges Gefühl von Gefahr Lore berücksichtigt Vorgänger Humor, der nicht überdreht uninspirierter Plot

UMFANG



viele Geheimnisse zu entdecken mit etwa 50 Stunden angenehm umfangreich viele Türme, Dungeons und Oberwelten zahlreiche versteckte Abkürzungen nur vier Charakterklassen

ABWERTUNG

Es gibt Lücken in der deutschen Übersetzung, die sich im Spielverlauf häufen. Die Ladezeiten sind oft lang und die Performance bricht an manchen Stellen ohne offensichtlichen Grund ein.

80

-2

FAZIT

Charmante Fortsetzung eines Klassikers mit tollem Kampfsystem und grandioser Musik, der technische Probleme (noch) im Weg stehen.

78



Ein klassisches Rollenspiel wäre nichts ohne eine Taverne, in der ordentlich die Becher gehoben werden! Immerhin müssen sich die Helden die Welt schön saufen.

 **GameStar**

FROHE WEIHNACHTEN!



**SUMMON YOUR
STRENGTH**



PREDATOR X27

JETZT BEI > **ALTERNATE**
bequem online

acer

Am 20.12.2018 bei unserem Online-Adventskalender auf GameStar.de
mitmachen und einen tollen Preis von Predator gewinnen!

RimWorld

KANNIBALEN IM WELTRAUM

Genre: **Survival** Publisher: **Ludeon Studios** Entwickler: **Ludeon Studios** Termin: **17.10.2018** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Video-Special



Es geht ums Überleben, extreme Wetterbedingungen, Aggro-Nachbarn und manchmal auch um Menschenfleisch. Von Gloria H. Manderfeld

Wenn eure drei tapferen Überlebenden fast von einem Rudel menschenfressender Schildkröten ausgelöscht werden, sich aus dem Boden eurer in den Berg gebauten Krankenstation blutgierige Rieseninsekten wühlen, und der Pyromane aus eurer Truppe wegen zu viel Stress die mühsam hochgezogenen Startgebäude abfackelt, dann spielt ihr RimWorld, einen der größten Early-Access-Erfolge auf Steam. Mitte Oktober 2018 hat es der Survival-Titel endlich aus der Prophase geschafft und ist damit reif für einen Test. Die Mischung aus Storygenerator, SciFi und Tower-Defense-Elementen bietet optisch zwar nur karge 2D-Kost mit wenig Animationen, die größte Stärke des Spiels liegt aber in der Freiheit und in den von drei Erzähler-KIs generierten skurrilen Storywendungen. Ihr entscheidet, ob ihr immer her-



Mit Geschützturm und Schusswaffen verteidigen wir uns gegen durchgedrehte Schildkröten.

ausfordernder werdende Events erlebt, entspannt aufbaut oder mit unvorhersehbaren Ereignissen konfrontiert werdet.

Von hart bis zart

Zu Spielstart wählt ihr eines von vier Startscenarien (oder baut ein eigenes): Beim Standardspiel schickt ihr drei Kolonisten mit einigen nützlichen Vorräten ins Rennen, die härteste Variante lässt einen einzigen Überlebenden nackt und ohne alles in der Wildnis stranden. Sechs Schwierigkeitsgrade, zwei Speichermodi, unterschiedliche Klimazonen (ewiges Eis, Wüste oder Dschungel) und die Erzähler-KIs geben reichlich Feintuning-Möglichkeiten. Kommt

euch der Schwierigkeitsgrad dann im Spiel zu lahm oder zu heftig vor, ändert ihr diesen einfach oder wechselt den Erzähler.

Auch wenn schnell klar wird, dass die unfreiwilligen Kolonisten den Planeten irgendwann mit einem Raumschiff verlassen können (das man natürlich erst mal entwerfen muss), müsst ihr nicht darauf hinspielen, sondern könnt ausprobieren, erkunden, bauen – und scheitern. Das Scheitern gehört bei RimWorld genauso dazu wie kleine und große Erfolgserlebnisse. Oft bemerkt ihr ein aufkommendes Problem erst, wenn es

Early Access wie ein Boss

Nach dem erfolgreichen Kickstarter, mit dem Ein-Mann-Entwickler Tynan Sylvester für RimWorld ganze 268.132 kanadische Dollar sammeln konnte, folgte eine vorbildliche Early-Access-Phase auf Steam. In mehreren Beta-Versionen entwickelte Sylvester das Spiel konsequent und unter Einbeziehung von beliebten Mod-Mechaniken wie dem Wändeglätten, Brückenbau und automatischen Itemstacking im Lagerhaus weiter, auch die Grafik wurde verbessert. Kein Wunder, dass sich RimWorld über eine Million Mal verkauft hat und zu Release-Zeitpunkt auf Steam 97 Prozent positive Bewertungen einheimen konnte. Daran dürften sich andere Entwickler gern ein Beispiel nehmen. Wer den Macher unterstützen will, kauft RimWorld direkt auf seiner Website <https://rimworldgame.com/>. Da gibt es neben der DRM-freien Version dann sogar einen Steam-Key dazu.



Neben der Arbeit unterhalten sich eure Kolonisten miteinander und freunden sich hoffentlich an.



Gloria H. Manderfeld
@nerdgedanken



Selten habe ich bei einem Spiel so oft meine Haare gerauft und kurz drauf schon wieder laut gelacht. RimWorld ist immer für eine Überraschung gut und motiviert auch dann noch, wenn meine Kolonie gerade von einer Horde menschenfressender Alpha-Biber ausgerottet wurde. Hier greift der »nur noch eine Runde«-Effekt total: Ständig passiert etwas Neues, muss irgendetwas erledigt oder optimiert werden. Immer wenn ich glaube, dass meine Kolonie endlich läuft, belehrt mich die KI eines Besseren, garniert mit herrlich verrückten Ereignissen. Nehmt ihr die reichlich karge Grafik erstmal in Kauf, erwartet euch eine echte Indie-Perle, die man als Strategiefan unbedingt gespielt haben sollte.

wirklich akut wird und ihr vor einigen Ingame-Monaten bereits etwas hätet tun oder erforschen müssen, um es zu vermeiden. Eine Frustgarantie für Spieler, die Trial-and-Error-Mechaniken nicht mögen, aber umso spannender, wenn ihr euch gerne kreativ aus drohenden Niederlagen herauszieht.

Diven, Dramen und Nudisten

Die Hauptrolle spielen eure Kolonisten mit ihren teils sehr abstrusen Hintergrundstorys und Eigenschaften, die ihr zu Spielbeginn generiert; dazu kommen Kenntnisse in insgesamt zwölf Alltagsfähigkeiten wie Medizin, Fernkampf oder Konstruktion. Gefällt euch ein Start-Überlebender nicht, würfelt ihr ihn einfach neu aus.

Das allgemeine Verhalten eurer Kolonisten hängt von ihren Eigenschaften ab. Ein Vielfraß isst doppelte Rationen, ein Nudist möchte bei lauen Temperaturen gerne nackt herumlaufen, Kannibalen snacken am liebsten Menschenfleisch. Das Tun eurer Kolonienbewohner könnt ihr zwar durch manuelle Aufgabenverteilung recht kleinteilig kontrollieren, ihren Umgang miteinander habt ihr jedoch nicht in der Hand: Ob sich die Kolo-



Beim Anwerben neuer Kolonisten aus Gefangenen müsst ihr auf nützliche Werte achten.

nisten mögen, wird durch ihre Eigenschaften, das Alter und Interessen beeinflusst. Wenn sie sich nicht grün sind, dann laufen Flirts ins Leere, und bei einer Beleidigung zu viel gibt es Prügel. Haben eure Überlebenden zudem wegen nicht erfüllter Bedürfnisse miese Laune, müsst ihr damit rechnen, dass sie einen Nervenzusammenbruch bekommen. Je nach Charakter endet das auch mal in einem blutigen Tötungsrausch.

Natürlich seid ihr nicht alleine auf dem Planeten. Einige der Völker können zu Handelspartnern und Verbündeten im Kampf werden. Andere Gruppen finden neue Nachbarn prinzipiell blöd und überfallen eure Kolonie. Dank Deckungssystem, unterschiedlichen Waffen und Rüstungsgegenständen sowie Geschütztürmen seid ihr Angriffen aber nicht wehrlos ausgeliefert. Gelingt es euch, einen Angriff zurückzuschlagen, könnt ihr überlebende Gegner gefangen nehmen, ausplündern oder für eure Kolonie als Neumitglied anwerben. Zu geringe Interaktionsmöglichkeiten mit anderen Volksgruppen machen aus diplomatischen Bemühungen jedoch eine recht eintönige Angelegenheit.

Leicht zu lernen, schwer zu meistern

Die ersten Schritte im Spiel sind relativ leicht. Bei den Feinheiten aber reicht das Ingame-Tutorial nicht mehr aus und die Lernkurve zieht steil nach oben. Gerade bei höherem Schwierigkeitsgrad müssen extrem viele Dinge gleichzeitig bedacht werden, bei

größeren Kolonien leidet die Übersicht schnell. Der umfangreiche Forschungsbaum erweist sich dazu als echter Zeitfresser, an einigen Ecken hakelt die etwas krude deutsche Fan-Übersetzung (»offiziell« ist nur die englische Version) merklich.

Habt ihr erst einmal durchschaut, dass sich die Gegner im Kampf immer den direktesten Weg zu eurer Kolonie suchen, ist der Aufbau einer effizienten Verteidigung nur noch eine Zeit- und Ressourcenfrage. Dennoch macht RimWorld immer wieder aufs Neue Spaß: Dank der unterschiedlichen Spielmodi und der sehr aktiven Modder-Community bekommt ihr reichlich Abwechslung durch Nachschub an selbstkreierten Szenarien, Erzählern und Tools. ★

RIMWORLD

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E4300 / Athlon II X2 270
GeForce 210 / Intel HD Graphics 3000
2 GB Ram, 500 MB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 Duo E4400 / Athlon 64 4200+
GeForce GT 340 / Radeon X1900 GT
2 GB Ram, 500 MB Festplatte

PRÄSENTATION

ansprechende Hintergrundmusik stimmige Tag/Nacht- und Jahreszeitenwechsel detailarme 2D-Grafik hakelige deutsche (Fan-)Übersetzung sparsame Animationen

SPIELEDISIGN

Deckungssystem im Kampf ausgewogene Survival/Strategiemischung umfangreiche Kolonistencharaktere hervorragende Mod-Einbindung überraschende Herausforderungen

BALANCE

viele Spieleinstellungen angenehm komplexes Kolonienmanagement Schwierigkeit jederzeit anpassbar für Beginner steile Lernkurve knappes Tutorial

ATMOSPHÄRE / STORY

unterschiedliche Biome und Bedingungen detailreiches Sci-Fi-Setting skurrile Storywendungen glaubhaftes Überlebenskampfgefühl lebensechte Charaktere mit Macken

UMFANG

extrem hoher Wiederspielwert viele Regionen sehr abwechslungsreiches Endlosspiel viele unterschiedliche Gegner und Ereignisse riesige Spielwelt

FAZIT

Gelungene Mischung aus Strategie, Tower-Defense, Survival-Sandbox und Sci-Fi-Storygenerator mit garantiert hohem Wiederspielwert.



Dieser Kolonist hat mit den Eigenschaften Vielfraß und Kannibale ganz besondere Vorlieben.

Die Spielwelt von Crosscode ist ein riesiges MMO. Deshalb wuseln überall »Spieler« herum. Der hier versteht nicht ganz, warum wir einen höheren Level haben als er selbst.



Crosscode

EIN LANGER ATEM ZAHLT SICH AUS

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Deck 13** Entwickler: **Radical Fish Games** Termin: **20.9.2018** Sprache: **Deutsch**
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Nach sieben Jahren Entwicklung hat das Action-RPG Crosscode die Early-Access-Phase verlassen. Was hat so lang gedauert?

Von Patrick Mittler

Seit knapp sieben Jahren werkelt das Saarbrückener Entwicklerstudio Radical Fish Games an Crosscode. 2015 landete das Action-RPG im Early Access auf Steam, sammelte eine beachtliche Zahl an positiven Reviews und hat nun die Version 1.0 erreicht. Die lange Entwicklungszeit macht sich auch bemerkbar – im positiven Sinne. Crosscode ist ambitioniert, hübsch und detailreich.

Das Spiel mit dem Spiel im Spiel

Die Handlung von Crosscode spielt in ferner Zukunft auf dem Mond Shadoon. Dort ist der Traum eines jeden Rollenspiel-Fans wahr geworden: Ein riesiges Gebiet, das zu einem echten Live-MMORPG umgebaut wurde – samt Tutorial-Insel für Neulinge, Städten mit NPCs, abwechslungsreicher Wildnis, einer Handvoll Dungeons sowie Haupt- und Nebenquests. Ein Risiko für Leib und Leben der Spieler gibt es aber nicht – sie steuern lediglich künstliche Robo-Avatare.

Wir verkörpern Lea, eine Spielerin, die jegliche Erinnerung an ihren letzten Aufenthalt auf Shadoon verloren hat. Den Grund für die mysteriöse Amnesie ergründen wir in einem neuen Playthrough und es entspinnt sich über knapp 50 Stunden eine etwas vor-

hersehbare Geschichte, die sich rund um diesen futuristischen MMO-Spielplatz, dessen Geheimnisse und klarerweise die Vergangenheit von Lea dreht.

Dieses Spiel im Spiel präsentiert Crosscode mit einem Augenzwinkern und spricht dabei so manche Rollenspiel-Klischees an. Beispielsweise ist die Sprachsteuerung von Leas Avatar kaputt und sie kann deshalb nur wenige Worte sprechen. Was wiederum zu amüsanten Situationen führt. NPCs spulen brav ihren Dialog ab, obwohl Lea nur mit »Hi«, »Lea« und »Bye« antwortet. Und auch sonst spielt das Action-RPG lustvoll mit zahl-

reichen Elementen bekannter Spieleserien. Die detailreiche Pixelgrafik und die knuffigen Gegner erinnern wohligh an SNES-Klassiker wie Secret of Mana oder Chrono Trigger. Der Spielaufbau wechselt fast exakt wie in The Legend of Zelda zwischen Erkunden, Kämpfen, Rätseln und Dungeons, in denen wir neue Fähigkeiten bekommen und damit wiederum neue Gebiete freischalten.

Knackige Kämpfe gegen bunte Biester

Ein Highlight von Crosscode ist das Kampfsystem. Lea kann im Nahkampf austeilen, aber auch Energiebälle aus der Distanz feu-



Rätsel machen einen großen Teil des Spiels aus und sind teils ziemlich umfangreich. Hier leiten wir einen Schuss quer durch den Raum und müssen die Eisblöcke unten rechtzeitig schmelzen.



Die Kämpfe laufen in Echtzeit ab. Gegner reagieren erst auf uns, wenn wir angreifen.

ern. In Echtzeit dreschen wir auf die Gegner ein, weichen deren Attacken aus oder Blocken im richtigen Moment, um einen effektiven Konter ... nun, gegen Hasen, Ziegen oder Pinguine zu landen. Die drolligen Tierchen haben jeweils bestimmte Angriffsmuster oder Schwachstellen, die wir in den flotten und fordernden Kämpfen tunlichst ausnutzen sollen. Lassen wir zum Beispiel einen gepanzerten Büffel gegen eine Wand laufen, ist dieser kurz gelähmt und wir können ihm den ungeschützten Hintern versohlen.

Erfahrungspunkte lassen Lea im Level aufsteigen, was Standardwerte wie Lebenspunkte oder Angriffsstärke erhöht und auch Punkte liefert, die wir in einem sogenannten Circuit-Board (das Sphärenbrett aus Final Fantasy 10 lässt grüßen!) investieren.

Das Zelda-Prinzip funktioniert nach wie vor Von Gegnern oder am Wegesrand sammeln wir außerdem Geld und Materialien. Beides können wir bei Händlern gegen bessere Ausrüstung tauschen. Die größten Fortschritte machen wir jedoch in den ausufernden Dungeons. Die sind über mehrere Ebenen hinweg mit Gegnern, Rätseln und Geschicklichkeitseinlagen gespickt.

Besonders in diesen Dungeons ist Crosscode angenehm fordernd. Uns erwarten umfangreiche Sprungpassagen, knifflige Schalterrätsel, Kämpfe, bei denen wir die Umgebung einbeziehen müssen, um kriti-

sche Treffer zu landen, Schieberätsel, bei denen wir Wände einrichten, um unsere Schüsse mehrmals um die Ecke zu lenken, sowie am Ende ein knackiger Bosskampf, der ein bisschen Trial & Error erfordert, bis man die Schwachstelle der teils riesigen Brocken herausgefunden hat.

Ein Tick zu viel des Guten

Unterm Strich macht jeder Teil von Crosscode Laune: Die Kämpfe fetzen, die Rätsel fordern, die Bossgegner krachen und die Story hält sich dank witziger Dialoge über Wasser. Der einzige gravierende Kritikpunkt: Streckenweise hat es Entwickler Radical Fish mit der Fülle an Inhalten etwas übertrieben. Es gibt zahlreiche Nebenquests, die in langwierige Sammelei ausarten. Klar, wir können diese Nebenquests auch auslassen, da wir am Pfad der Hauptstory mit etwas Geschick sowieso genug Erfahrungspunkte oder bessere Ausrüstung bekommen, aber auch dort stellt sich ab und an eine gewisse Übersättigung ein – besonders bei den Rätseln.

Lösen wir ein Puzzle durch den cleveren Einsatz einer neuen Fähigkeit, wartet gleich im nächsten Raum ein ähnlich gestricktes – nur ein bisschen umfangreicher und langwieriger als das vorherige. Crosscode zeigt aber, dass sich ein langer Atem auszahlt: Für die Entwickler, weil sie nach vielen Jahren ein tolles Werk abgeliefert haben. Und definitiv auch für Action-RPG-Fans. ★



Am Ende der Dungeons wartet jeweils ein besonders dicker Bossgegner. Dieser Riesen-Robo hat eine Schwachstelle am Rumpf, die wir aber zuerst mit einem Kniff freilegen müssen.



Patrick Mittler
@thegobetween



Kennt ihr das, wenn man einen Klassiker nach langer Zeit zockt und sich denkt: »Oje, das hatte ich aber anders in Erinnerung«? Die Begeisterung die man damals gespürt hat ist verfliegen und meist ist das schlicht dem technischen Fortschritt geschuldet. Videospiele entwickeln sich ständig weiter und mit ihnen auch der Geschmack von uns Spielern. Worauf ich hinaus will: Crosscode wirkt, als wäre es ein Klassiker aus der 16-Bit-Ära, der sich aber auch heute noch genauso toll anfühlt, wie ich ihn in Erinnerung habe. Entwickler Radical Fish spielt absichtlich mit dem Nostalgie-Faktor, hat es aber mit viel Liebe geschafft, dass sich diese Nostalgie nicht »alt« anfühlt. Die Grafik zum Beispiel erinnert zwar an SNES-Zeiten, ist aber höher aufgelöst und viel detaillierter. Genauso habe ich etwa aus meiner Kindheit die Optik von Secret of Mana oder Secret of Evermore in schöner Erinnerung, auch wenn sie in der Realität viel pixeliger war. So gesehen ist Crosscode eine verflixte gelungene Hommage. Und für alle, denen die Nostalgie zuwider ist, immer noch ein sehr gutes Action-Rollenspiel.

CROSSCODE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Pentium 4 1.8GHz / Athlon XP 1700+
GeForce 210 / Radeon X600 Series
1 GB RAM, 500 MB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 Duo E4400 / Athlon 64 X2 4200+
GeForce GT 340 / Radeon X1900 GT
2 GB RAM, 500 MB Festplatte

PRÄSENTATION



- 👍 detaillierte Pixelgrafik
- 👍 hübsche Charakterportraits
- 👍 treibender Soundtrack
- 👍 stimmiges Charakter- und Monsterdesign
- 👎 Übersicht geht bei vielen Gegnern leicht verloren

SPIELEDISIGN



- 👍 flottes und durchdachtes Kampfsystem
- 👍 komplexe und clevere Rätsel
- 👍 abwechslungsreiches Gegnerverhalten
- 👍 komfortables Rumpfen mit Skills
- 👎 teils langatmige Dungeons

BALANCE



- 👍 fordernde Kämpfe
- 👍 stets sinnvolle Lernkurve
- 👍 kaum Grinding notwendig
- 👍 motivierende Charakterentwicklung
- 👎 viel Trial & Error bei Bosskämpfen

ATMOSPHÄRE / STORY



- 👍 augenzwinkernde MMO-Simulation
- 👍 charmante Charaktere
- 👍 stimmige und fröhliche Welt
- 👍 witzige Texte
- 👎 grobteils uninteressante Nebenquests

UMFANG



- 👍 50 Stunden Spielzeit
- 👍 große, abwechslungsreiche Welt
- 👍 optionale Aufgaben
- 👍 viele Items, Waffen und Skills
- 👎 Spielzeit durch einige Passagen künstlich gestreckt

FAZIT

Crosscode ist ein fetziges, charmantes und nur manchmal zu umfangreiches Action-RPG mit angenehm nostalgischer Schlagseite.





Das neue GameStar Plus

Mehr Redakteure, mehr Inhalte und
mehr Videos – mehr GameStar!





90 Podcast-Folgen

Mehr Wissen auf deine Ohren

- Spannende Gespräche über Lootboxen, Rollenspiele, Mikrotransaktionen und vieles mehr.
- Alle 90 Folgen findest du hier: **www.gamestar.de/podcast**
- Jede 2. Folge gibt es exklusiv für Plus-Abonnenten.



Folge 45 (kostenlos):

Die besten und schlechtesten DLCs und was sie ausmacht

Gibt es überhaupt richtig gute DLCs? Oder sorgen sie immer nur für überbezahlte Bonusinhalte? Natascha, Peter und Maurice haben ihre ganz eigenen Meinungen dazu.



Plus-Folge 43:

AC: Odyssey – Ein Spiel, über das man streiten muss

Ist Assassin's Creed: Odyssey ein herausragendes Open-World-Spiel oder eine weitere Ubisoft-Formel-Hölle? Wir sagen euch, wie wir dazu stehen.



Plus-Folge 41:

Ist World of Warcraft wirklich schlechter geworden?

Darüber diskutiert unser Battle for Azeroth-Tester Stefan mit Jakob, der an einem WoW-Privatserver mitgearbeitet hat.



NEU

Podcast für unterwegs – Dank RSS-Feed können sich GameStar Plus Mitglieder alle öffentlichen und alle Plus-exklusiven Folgen automatisch auf ihr Smartphone oder ihren Tablet-PC laden.



Der Steam-Exodus

MAL DAMPF ABLASSEN?

PC-Spiele ohne Steam? Noch vor wenigen Jahren undenkbar. EA, Activision Blizzard, Ubisoft und demnächst Bethesda sehen das mittlerweile offenbar anders. Erfolgreiche Einzelspiele wie Fortnite auch. Gibt es einen Steam-Exodus? Und wenn ja, ist das eine gute Sache? Von Benjamin Kegel

Power is nothing without control – so titelte es einst ein großer Reifenhersteller zusammen mit dem Leichtathletik-Superstar Carl Lewis. Und was für ein geniales Motiv das war: Da stand der Sprint-Olympiasieger abgebildet in einem Startblock, mit Stöckel- statt Laufschuhen an den Füßen und einem »WTF«-Ausdruck auf dem Gesicht. Eben »Power is nothing without control« – soll heißen: Du kannst so stark sein, wie du willst – wenn du

über deine Leistung keine Kontrolle hast, wird dich diese Leistung nicht weit bringen. Warum soll euch ein Werbespot für Auto-Pneus jetzt bitte als Computerspieler interessieren?! Nun ...

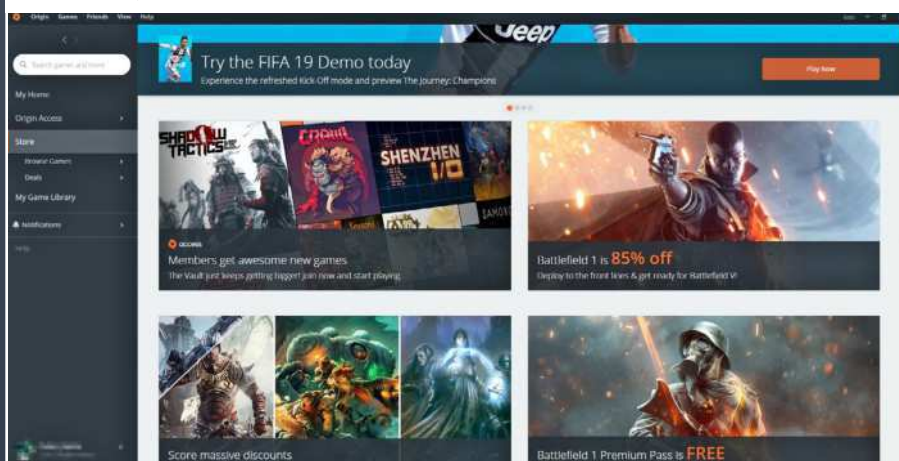
Dicke Fische suchen Teich

Sezieren wir den Spruch zunächst mal in seine Bestandteile: Power und Control. Mit »Power« fangen wir an. Es gibt viele



Das tut weh: Mit Fallout 76 verlässt demnächst eine der populärsten Spieleserien der Welt Steam.

Die wohl bekannteste digitale Community- und Distributionsplattform neben Steam ist Origin. Selbst an die in letzter Zeit bröckelnde Kundenzufriedenheit von Steam kommt EAs Haus- und Hofservice jedoch nicht ran. Das Credo unter Fans in Richtung Origin ist oft: »Ich installiere es, weil ich leider keine andere Wahl habe.«



Möglichkeiten dafür, den virtuellen Bizeps eines Unterhaltungssoftware-Herstellers zu messen. Die wichtigste ist aber sicherlich die finanzielle Marktmacht. Als da wären, Umsatzzahlen für Fiskaljahre! Activision Blizzard: 7,02 Milliarden Dollar im Jahr 2017. Electronic Arts: 5,15 Milliarden Dollar im Jahr 2018. Ubisoft: 2,01 Milliarden Dollar im Jahr 2018. Das ist ganz schön viel Geld.

Drei der größten Videospieldistributor der Welt also, ausgerüstet mit einigen der bekanntesten Gaming-Marken und Zehntausenden Mitarbeitern. Und die drei haben noch etwas gemeinsam. Jeder einzelne von ihnen verfügt selbst über einen digitalen Distributionsdienst für seine eigenen Computerspiele: Battle.net, Origin und Uplay.

Und noch jemand gesellt sich demnächst zu diesem illustren Do-it-yourself-Kreis: Bethesda will Fallout 76 im Alleingang digital veröffentlichen – was uns zum zweiten Teil unseres Webespruchs bringt: »Control«. Die Kontrolle hat hier letztendlich derjenige, der die Spiele in den virtuellen Laden stellt. Und da gibt es trotz GOG.com, Microsoft Store und etlichen kleinen Anbietern nur einen klaren PC-Champion: Steam. An dem 2003 von Valve gegründeten Platzhirsch führt bis heute kein Weg vorbei. Oder doch?

Mit den zuvor angesprochenen Software-Riesen machen einige der größten Player ja bereits jetzt ihr eigenes digitales Ding – Destiny 2 sucht man auf Steam ebenso vergebens wie FIFA 19 oder Battlefield. Fündig wird man nur im Battle.net beziehungsweise auf Origin. Woran liegt das?

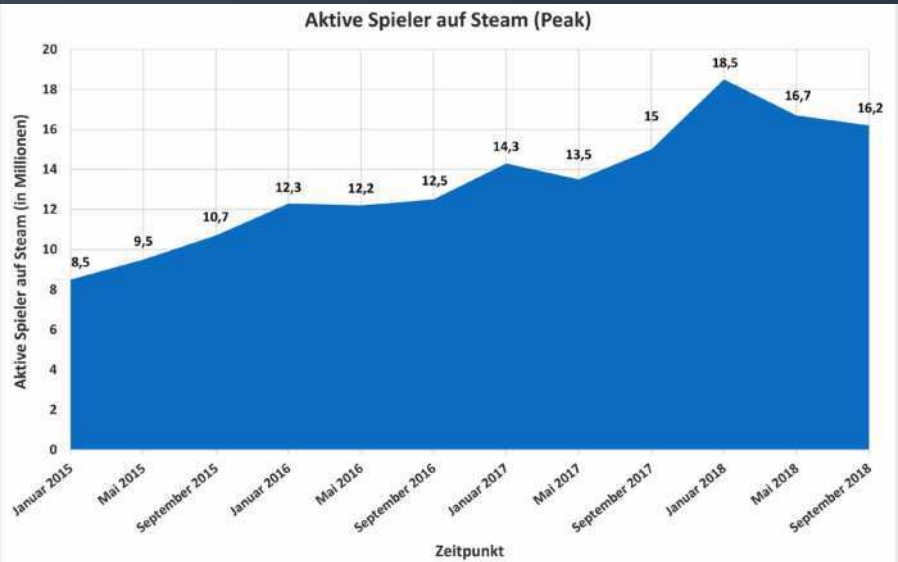
Weshalb kümmern sich die größten PC-Spiele-Hersteller lieber direkt selbst um ihre digitale Distribution? Warum überschlagen sich Indie-Entwickler wie Team Meat (Super Meat Boy) oder Red Hook Studios (Darkest Dungeon) in den letzten Monaten immer wieder mit Lob für die virtuellen Verkäufe auf Nintendos Switch, während der Tenor zu Steam oft lautet »Ist ganz okay, war aber früher schon mal besser«?

Geht's noch?

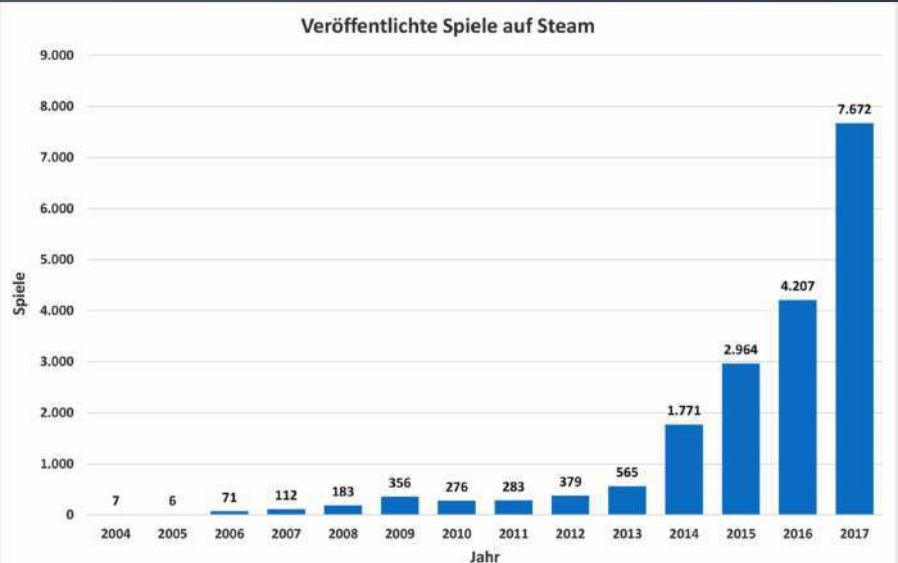
Fragt man Bethesda zu ihrer Entscheidung, Steam mit Fallout 76 den Rücken zu kehren und sich selbst um die Verteilung des Spiels zu kümmern, erhält man vor allem zwei Begründungen:



Einer der größten Pluspunkte für Steam: der Workshop. Hier lassen sich dank Community-Mods Spiele oft weit über ihre natürliche Lebenszeit hinaus verlängern. Man denke nur an das geniale Long-War-Mod für XCOM: Enemy Unknown.



Das Flächendiagramm zeigt die aktiven Spieler auf Steam zu Peak-Zeiten – also die höchste Spieleranzahl des Monats. Der Trend geht glasklar nach oben, nach Januar folgt regelmäßig ein Einbruch. Die Aussage, Steam würde Spieler verlieren, ist statistisch also einfach falsch.



Alle Spiele, die Steam bisher veröffentlicht hat, sortiert nach Veröffentlichungen pro Jahr. Wie ihr sehen könnt, sind die Releases in den letzten vier Jahren regelrecht explodiert. 2017 und 2018 zusammen genommen hat Steam fast doppelt so viele Spiele in sein Programm integriert als in allen Jahren vorher insgesamt, nämlich fast 12.000 Titel.

Man wolle einen engeren Kontakt zu den eigenen Fans pflegen – ohne Steam-Mittelsmann. Und man möchte schneller und direkter Software-Bugs ausfindig machen und wegarbeiten können – ebenfalls ohne Steam-Mittelsmann. Es geht aber auch um Daten, denn durch die Kundenbindung an den eigenen Client bekommt Bethesda auch uneingeschränkten Zugriff auf deren Daten, die sie anschließend für Werbezwecke weiterverwenden können. Damit wären wir wieder beim Thema »Kontrolle«.

Aber geht es wirklich nur darum? Spielt nicht auch das Geld eine Rolle? Immerhin soll Steam von allen verkauften Spielen um die 30 Prozent als Gebühr einbehalten – nur der Rest landet beim Entwickler oder Publisher. Und ja, auf den ersten Blick muss man bei diesen Zahlen erst mal nach Luft schnappen: »Warum soll ich das bitte bezahlen?!«, denkt man. »Da sitzt Steam mit



Steam muss sich bereits seit geraumer Zeit reichlich Kritik gefallen lassen, wenn es um Kundenservice und Qualitätsüberwachung geht – beispielsweise während des Slaughtering-Grounds-Debakels Anfang 2016. Angesichts der Milliardenumsätze des Unternehmens sind die Argumente der Fans, die keine Lust mehr auf Schrott-»Spiele« und Asset Flips haben, sehr gut nachvollziehbar.

seinem breiten Arsch mitten in meinem Vertriebsweg, macht nicht mehr, als meine Spiele den letzten Meter zu meinen Käufern weiterzureichen, und hält dann auch noch frech die Hand auf, wo ich ein knappes Drittel meiner sauer verdienten Einnahmen reinlegen darf? Geht's noch?!

»Ja, das geht noch«, meint Swen Vincke, seines Zeichens Firmenchef der belgischen Larian Studios und damit Mastermind hinter der grandiosen Divinity: Original Sin-Serie und seit 1996 passionierter Videospielentwickler. »Verglichen mit den alten Distributionswegen, also den Einzel- und Fachhändlern, ist Steam für Entwickler unendlich viel rentabler. Da muss man eigentlich gar nicht erst zu rechnen anfangen.«

Fast eine Stunde fachsimpeln wir mit dem Belgier über zwei Dekaden Geschichte des PC-Spiele-Vertriebs und entdecken: Swen und der Autor dieser Zeilen sind beide seit 20 Jahren im Geschäft. Wir haben dabei denselben Markt aus aufregend unterschiedlichen Perspektiven beobachtet. Er als Softwareentwickler, ich als Gaming-Journalist. Über den Nachmittag hinweg werden mit viel Herzblut die Standpunkte ausgetauscht – das komplette Interview findet ihr am Ende unseres Artikels.

Vorsicht, Milchrutsche

Warum geht die Rechnung auf? Weil sie wirklich ganz einfach ist. Die vermeintlichen 30 Prozent Steam-Zoll lohnen sich für Entwickler, wenn sie über Steam so viele Kunden erreichen, dass sie in der Bilanz den Break-even-Point zum selbstgebauten Software-Shop überspringen. Will heißen: 70 Prozent von 1.000 Euro auf Steam sind mehr als 100 Prozent von 300 Euro aus dem eigenen Exklusiv-Laden. Klingt logisch, oder?

Und es gibt eben nirgendwo auf der Welt mehr potenzielle Kunden in irgendeinem digitalen Unterhaltungsangebot als auf Steam. Auch wenn dort seit Anfang des Jahres die aktiven Spielerzahlen sinken, so sinken diese eben nur von »göttlich viele« auf »unfassbar viele« – aktuell um die 16 Millionen, plus/minus Sommerloch, plus/minus Steam Sales. Dazu kommt, dass die Aussage, Steam würde Spieler verlieren, aus statistischer Sicht zumindest diskussionswürdig ist. Der kleine Knick zu Jahresbeginn ist normal, der Trend zeigt dagegen nach oben.

Mehrere digitale Plattformen, die letztendlich denselben Service bieten? Das kennen PC-Nutzer bereits von den Instant Messengern. Zu Blütezeiten der Gesprächsvielfalt gab es hier ICQ, AIM, Yahoo Messenger, Skype, MSN und noch viele mehr. Sich in alle einzuloggen, war nervig. Die Lösung boten Login-Manager wie Trillian oder Pidgin. Gut möglich, dass sich für digitale Spieledistributoren ähnliche Lösungen etablieren.

Mit einer Nutzerbasis von etwas mehr als 50 Millionen Spielern ist der Klassiker Team Fortress 2 der populärste Titel auf Steam. Mit etwa 46 Millionen Spielern folgen das immer noch heiße Counter-Strike: Global Offensive und dann mit ca. 36 Millionen Spielern bereits Playerunknown's Battlegrounds.

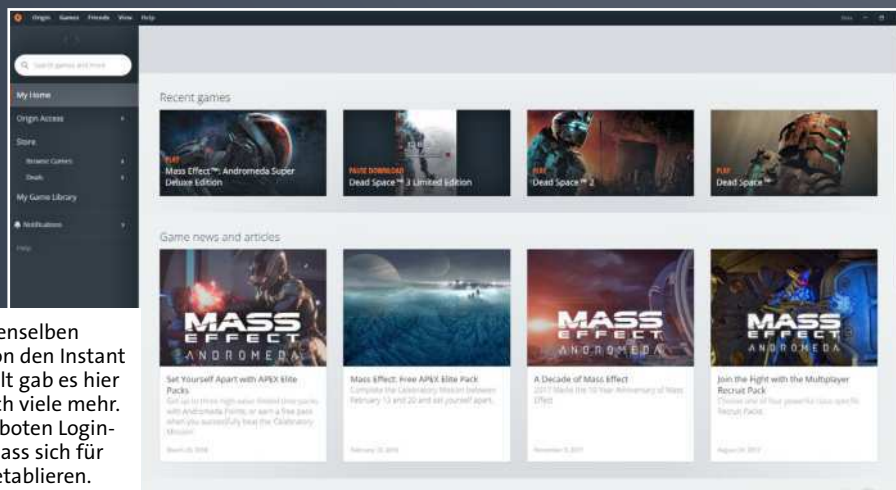


An der Stelle sollte man daher Vorsicht walten lassen. Die Gefahr, hier in eine Milchmädchenrechnung abzurutschen, ist nicht ganz ohne. Für die abgegebenen 30 Prozent erhalten Entwickler einen realen Gegenwert. Schließlich kümmert sich Steam um die Pflege der digitalen Distributionsplattform. Als Entwickler spart man sich die Kosten für den Aufbau und die Wartung eines eigenen Software-Shops.

Obendrauf gibt es eine extrem starke Community-Plattform, deren Tests, Foren und Workshops ein Spiel massiv pushen können – und das noch lange nach seiner natürlichen Lebenszeit am Markt. Gerade deshalb wird aber für die größten Publisher der Abschied von Steam am einfachsten. Wer Milliarden Dollar im Jahr umsetzt, kommt mit den Do-it-yourself-Kosten deutlich leichter klar als die Kollegen im Mittelstand.

Beispiel Epic Games: Der anhaltende Erfolg des Battle-Royale-Shooters Fortnite hat die Unreal-Engine-Experten so reich und bekannt gemacht, dass sie beim Android-Release von Fortnite einfach mal den allmächtig erscheinenden Google Play Store umgehen. Denn wie Valve streicht Google dem Vernehmen nach 30 Prozent des Preises jedes verkauften Spiels ein – diese 30 Prozent ist Epic anscheinend nicht mehr gewillt zu zahlen.

Die PC-Version läuft bereits jetzt nicht über Steam, sondern über Epic Games' eigenen Shop. Aber Moment: Seine Kunden dazu verpflichtet, auf ihrem PC manuell ein neues Programm zu installieren? Kein Problem! Aber es ist meilenweit mehr verlangt, dasselbe abseits des komfortablen Google Play Stores auf Android zu tun. Viele Nutzer dürften davor zurückschrecken oder gar überfordert sein. Wir glauben nicht, dass Epic Games so jemals mehr Geld umsetzen kann, als das über Googles Smartphone-Shop möglich wäre – trotz Android-Gebühren.





Hat man die Spieler von Titeln wie Call of Duty: Black Ops 4 erst einmal auf die eigene Plattform (in diesem Fall Battle.net) gelockt, kann man seinen bestehenden Kundenstamm mit deutlich geringerem Aufwand für andere Titel aus dem Portfolio interessieren.

Macht macht unabhängig

Warum Epic sich das erlauben kann? Weil sie mit Fortnite einen der zugstärksten Namen im Videospiegelgeschäft haben. Es ist der gleiche Fall mit Fallout, Destiny, Battlefield oder World of Warcraft: Wenn die Marken eine bestimmte kritische Masse erreichen, lohnt sich ein Ausstieg bei Steam für die Publisher, denn dann sind sie nicht mehr von der Präsenz auf Steam abhängig, um neue Käufer zu erreichen – nein, dann ist es die magische Anziehungskraft der Marke, die Käufer zur eigenen Plattform und von Steam weg strömen lässt.

Das lässt sich wie ein Wachstumsprozess beschreiben oder wie ein Kind, das irgendwann mal zu groß für die Krippe geworden ist: Activision, Bethesda oder Electronic Arts haben sich von Mutter Steam abgenabelt, sie stehen auf eigenen Beinen – gestützt von milliardenschweren Umsätzen und einem exzellenten Ruf ihrer Marken. Sie brauchen Steam schlicht nicht mehr, sie treten teils sogar in direkte Konkurrenz.

So bietet unter anderem Origin schon längst Spiele zum Verkauf an, die nicht von Electronic Arts vertrieben werden, womit der Store einen Schritt weg von der firmenexklusiven Werbeplattform hin zu einem vollwertigen Steam-Ersatz gemacht hat.

Und Ubisoft? Der französische Publisher verkauft zwar auch Millionen Exemplare seiner Spiele, 2018 dürfte etwa Assassin's Creed: Odyssey ein Verkaufsschlager werden. Aber die Ubisoft-Plattform Uplay existiert trotzdem friedlich parallel zu Steam statt in direkter Konkurrenz. Uplay ist kein exklusiver Shop; Spiele wie Anno 1800 können weiterhin über Steam gekauft werden – allerdings ist eine Verknüpfung mit dem Uplay-Store unabdingbar, womit auch Ubisoft letztlich die Kontrolle hat.

Doch bislang verzichtet das Unternehmen hinter Titeln wie The Division 2 noch darauf, den letzten Schritt zu gehen und

Die Entwickler von Super Meat Boy, Team Meat, fühlen sich auf der Nintendo Switch sichtlich wohl.



Steam und seiner 30 Prozent-Marge komplett den Rücken zu kehren. Das so verlorene Geld scheint Ubisoft egal – vielleicht auch, weil die inzwischen enorm profitablen (kosmetischen) Mikrotransaktionen in Ubisofts Spielen ausschließlich über Uplay laufen und man dafür eben keinen wie auch immer gearteten Prozentsatz an Steam und Valve abdrücken muss.

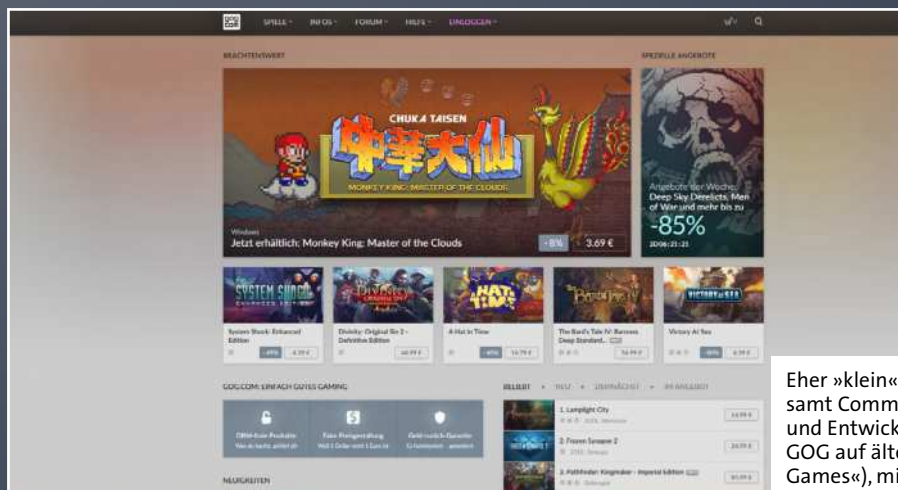
Warum gehen die Großen?

Wir stellen also eine spannende Tatsache fest: Sieht man sich die Gründe an, warum die großen Hersteller Steam den Rücken kehren, oder fragt man sie wie unlängst Bethesda direkt danach, scheint das gesparte Geld nicht so wichtig zu sein.

Die Motivation muss also anderswo liegen. Vielleicht ja einfach bei den Nutzerdaten? Wer Spiele entwickeln möchte, die sich möglichst gut verkaufen sollen, hat mit einem eigenen Shop ein perfektes Marktforschungswerkzeug an der Hand. Wer seine Top-Titel von Weltformat außerdem (nur) auf seinem eigenen Marktplatz veröffentlicht, nötigt die Spieler mit sanfterm Druck, regelmäßig mit der Plattform des Entwicklers in Kontakt zu treten, und das ist gut für das Geschäft. Origin, Uplay, Bethesda und eben Fortnite lassen schön grüßen.

Die großen AAA-Publisher geben jedes Jahr zig Millionen für Werbung und Marketing aus, um ihre flüchtigen Kunden zu erreichen. Das geht deutlich günstiger und effektiver, wenn der Kunde ob der Exklusivtitel keine andere »Wahl« hat, als selbst im hauseigenen Shop vorbeizukommen.

Letztendlich ist es auch tatsächlich so, wie Bethesda es sagt: Ohne Steam kann man noch schneller, noch direkter auf seine Spieler reagieren, Trends aufgreifen und enger kommunizieren. Kurzum: »Power is nothing without control« – und wer es sich leisten kann, will einfach selbst die Kontrolle behalten.



Worum geht's in Zukunft?

Dieser Trend wird in Zukunft nur noch stärker werden, weil die Gründe für diese Entwicklung ebenfalls an Bedeutung gewinnen. Die Produktion von Spielen wird teurer – das Risiko, einen Flop zu landen, wiegt damit immer schwerer. Das Paradebeispiel: Titanfall 2. Ein Klasse Titel – der aber schlecht platziert und kommuniziert wurde.

Das Ergebnis war ein Spitzenspiel, das bei den Verkäufen komplett durchgefallen

Eher »klein«, aber fein: GOG.com. Der digitale Webshop samt Community gehört zu CD Projekt – also dem Publisher und Entwickler der Witcher-Games. Früher beschränkte sich GOG auf ältere Spiele (daher auch das Akronym »Good Old Games«), mittlerweile tummeln sich hier auch aktuelle Titel.



Interview: 20 Jahre Spielvertrieb bei Larian

Wir treffen uns mit Swen Vincke, Gründer und seit über 20 Jahren Chef der Larian Studios. Zusammen mit dem belgischen PC-Spiele-Veteranen fachsimpeln wir über die letzten zwei Dekaden Games-Distribution mit und ohne Steam.

Der Markt wird sich selbst reinigen.

GameStar: Hallo, Swen! Vielen Dank, dass du dir Zeit für unser kleines Special nimmst.

Swen Vincke: Gerne! Du wolltest dich mit mir über das spannende Thema Steam unterhalten, richtig?

Ganz genau – und zwar gerade mit dir, weil du mit deiner eigenen Firma schon PC-Spiele veröffentlicht hast, lange bevor es Steam gegeben hat. Tatsächlich wurden Larian und Valve im selben Jahr gegründet – 1996. Dein erster Publishing-Deal galt damals, 1997, einem Projekt namens L.E.D. Wars. 2002 folgte dann euer nächster Titel und mit ihm die Premiere des Rollenspiel-Universums, in dem ihr heute Welterfolge feiert: Divine Divinity. Das unsere Leser und ich als Divinity: The Sword of Lies im Gedächtnis behalten wollen. Sorry nochmal, dass unsere Landsleute von CDV euch damals zu dem schlimmen Namenswechsel genötigt haben.

Ja, das stimmt alles.

Der allererste Third-Party-Titel, den Valve auf Steam veröffentlicht hat, war 2005 ein Spiel namens Rag Doll Kung Fu. Du hast die für unser Thema enorm wertvolle Perspektive des Chefs eines erfolgreichen Weltklasse-Entwicklerstudios. Du hast in den letzten 20 Jahren alles selbst in Auftrag gegeben: klassische Verteilung über Fach- und Einzelhändler, den Release Larians erster Titel während der Gründerzeit von Steam und jetzt die Veröffentlichung eures bisher größten Erfolgs, Divinity: Original Sin 2, während Steam in Schrottspielen ersäuft. Mit all deiner Erfahrung würden wir gerne wissen, wie sich die Distribution von PC-Spielen in diesen zwei Jahrzehnten verändert hat.

Das ist erstaunlicherweise exakt das Thema meiner D.I.C.E.-Rede in diesem Jahr. Für uns bei Larian ist der größte Unterschied der, dass wir nicht mehr so sehr auf einen Publisher angewiesen sind. Generell braucht man 2018 weniger Mittelsmänner als noch vor fünf oder zehn Jahren. Für mich war schon immer wichtig, dass wir beim Spieldesign an die Spieler denken – und nicht an irgendwelche Anzugträger, die im Hinterzimmer eines Publishers darüber

entscheiden, was veröffentlicht wird und was nicht. Das ist eigentlich, was mir an der Zersplitterung digitaler Distributionsplattformen am meisten Sorgen macht. Wenn Steam als neutrale Plattform an Marktmacht einbüßt, fließt diese noch stärker an die Publisher zurück. Das ist nicht gut für die kreative Freiheit der Entwickler. Du bist ja auch schon lange Spielejournalist, richtig?

Im Oktober 2019 werden es 20 Jahre. Warum denn?

Erinnerst du dich an die PC-CD-ROM-Flut zum Jahrtausendwechsel? Als selbst Kleinzeug unbedingt auf CD erscheinen musste?

Oh ja! 5-Euro-Wühltische mit billigen Spielen überall. Sogar im Supermarkt in der Ecke, zwischen den Chips und den reduzierten Kalendern des Vorjahrs.

Ganz genau. Exakt denselben Zustand haben wir jetzt ebenfalls, nur eben digital statt in CD-ROM-Form. Und wir haben diesen Zustand auch wieder aus demselben Grund – der Markt ist sehr gesund. Die Spieler sind interessiert. Es ist extrem viel leistungsstarke Hardware im Umlauf. Damals hatten wir mit den neuartigen Scheiben eine analoge Revolution der Software, heute ist es eine ohne Datenträger. Und ich denke auch, dass die Geschichte wie damals enden wird. Der überfrachtete Markt wird sich selbst reinigen und zum Schluss werden wir mit etwas dastehen, das besser ist als das, was wir vorher hatten.

Von L.E.D. Wars abgesehen sind alle Spiele deines Unternehmens auf Steam. Ihr veröffentlicht Divinity: Original Sin 2 aber nicht nur dort digital, sondern auch auf CD. Projekts sehr beliebter Verkaufsplattform GOG.com. Ist es schwierig, ein Spiel auf zwei PC-Distributionskanälen gleichzeitig zu vertreiben und zu pflegen? Hat jemals Steam oder GOG versucht, euch dazu zu bringen, exklusiv nur auf einer Plattform zu laufen?

Nein. Nicht mal ansatzweise. Sowohl Steam als auch GOG sind extrem liberal, was das angeht, das war nicht mal ein Thema. Beiden Plattformen ist es aber wichtig, dass alle fair behandelt werden – wir Entwickler ebenso wie die Plattformbetreiber.

Welchen Prozentsatz eurer Einkünfte bezahlt ihr denn genau an Steam beziehungsweise GOG?



Auch 2019 hält Ubisoft Steam die Treue: Anno 1800 ist auf Valves Online-Plattform vorbestellbar, zum Spielen wird aber auch Ubisofts Client Uplay benötigt.

ist. Die klassischen Methoden der Kundenbindung werden ineffizienter, denn das Überangebot an Spielen und Werbung macht die Kunden weniger empfänglich für beides. Eben deswegen gewinnen Youtube und Influencer ja immer mehr Marktmacht – beide erreichen die Spieler. Für die Entwickler gibt es nichts Wichtigeres, denn noch härter als ums Geld kämpfen die Hersteller mittlerweile um Aufmerksamkeit.

Die schlechte Nachricht für uns Spieler: Wir werden in Zukunft mit der immer weiter voranschreitenden Zersplitterung unserer Community rechnen müssen. Viele einzelne statt ein riesiger Marktplatz bedeutet, dass wir uns alle hier und da in Fachgeschäften über den Weg laufen – nicht mehr bequem in einem großen Einkaufszentrum.

Wenn wir aber bereits etwas bewiesen haben, dann dass wir verdammt gut darin sind, uns plattform- und shopunabhängig zu

Das darf ich nicht sagen, da stehe ich tatsächlich unter strengen NDAs. Was ich aber sagen kann, ist, dass immer mehr kleine Plattformen auftauchen, die Steam zu unterbieten versuchen. Der Trend wird auf jeden Fall stärker.

Dann frage ich anders. Lohnt sich der digitale Verkauf für euch verglichen mit den klassischen Distributionswegen im Einzel- und Fachhandel, auch wenn ihr x Prozent eurer Einkünfte an Steam und GOG abgeben müsst?

Oh ja! Das ist noch nicht einmal ein Vergleich. Verkäufe auf Steam und GOG sind für uns in jedem Fall meilenweit rentabler als die »maginalen« Verkäufe im Einzelhandel.

Larian geht extrem gut mit der Crowdfunding-Webseite Kickstarter zusammen. Ihr habt über Kickstarter Divinity: Original Sin und Original Sin 2 sehr erfolgreich finanziert und beide Male dann auch absolute Spitzenergebnisse abgeliefert. Ihr habt ganz klar den Zuspruch der Spieler. Die Community gibt euch Millionen von Dollar, damit ihr starke Games entwickeln könnt. Angesichts eures sehr guten Standes im Internet, habt ihr euch einmal überlegt, auf Steam zu verzichten und eure digitale Distribution selbst zu übernehmen? Ganz ohne Gebühren an eine Drittfirma?

Wir hatten mit Larian Vault ja sogar mal einen eigenen Online-Shop – aber der Kollege, den wir für die Programmierung und Wartung unseres Webshops eingestellt hatten, wurde dann quasi von unserem Entwicklerteam assimiliert. Seitdem ist der Vault lediglich ein Steam-Link. Wir machen leidenschaftlich gerne Spiele, das steckt wohl an. Irgendwann sollten wir das noch einmal versuchen, aber wahrscheinlich würde es dann wieder so laufen. Wir brauchen wohl einen Drittanbieter außer Haus. Das ist für uns auch in Ordnung, Steam kümmert sich sehr gut um uns und ist sein Geld (also seinen Umsatzanteil) wert. Die ganzen Nebenschauplätze liegen uns selbst nicht so – sorry nochmal an alle, die so lange auf ihre Divinity-Hoodies warten mussten.

Nehmen wir einmal an, ich wäre ein Ein-Mann-Studio, das wirklich schöne, kleine Computerspiele entwickelt. Einfache Titel, keine Frage, aber ehrlich unterhaltsam und kein Free2Play-Schrott. Ich würde dich anrufen und sagen: »Ich weiß nicht, ob ich für meine Spiele wirklich Steam verwenden möchte. Ich will eigentlich keine Gebühren für meine Arbeit bezahlen. Vielleicht sollte ich meine Spiele selbst zu vertreiben versuchen?« Welchen Ratschlag würdest du mir als aufstrebendem Indie geben?

Das wäre ganz einfach, ich würde sagen: »Warum nicht beides?« Du hast nichts zu verlieren. Steam ist, wie gesagt, sehr liberal und

einfach zu nutzen. Dein Problem als Entwickler ist, gesehen zu werden. Überall. So oft wie möglich. Auf allen Kanälen, die du kriegen kannst. Du musst den Schneeball ins Rollen bringen. Wenn genug Spieler auf dich aufmerksam werden und deine Arbeit überzeugt, dann blickt die Community hoffentlich auch in deine Richtung. Wenn das passiert, kommt als Nächstes die Presse auf dich zu. Marketing und Präsenz sind jetzt gerade das Nonplusultra. Qualität wird sich am Ende immer durchsetzen. Vielleicht nicht am Anfang. Aber am Ende ganz sicher.

Was uns exakt zur wichtigsten Frage bringt. Während der letzten zehn Jahre hat sich das Spieleangebot auf Steam mehr als verzehnfacht. 565 Titel erschienen auf Valves Plattform im Jahr 2013, kaum vier Jahre später waren es unfassbare 7.672. Ich denke: Das ist ein Problem für die Kunden, die unter schlechten Spielen begraben werden. Das ist ein Problem für Steam, weil es seinen Ruf als Qualitätsplattform verliert. Und das ist ein Problem für die Spielentwickler, weil sie immer mehr um Aufmerksamkeit in den virtuellen Regalen kämpfen müssen. Was denkst du?

Ich denke, dass Gabe Newell [der Firmenpräsident von Valve, Anm. d. Red.] mit Recht ein sehr reicher Mann ist. Für mich ist eine Antwort ganz wichtig: Steam ist nicht euer Feind. Steam ist offen, frei, fair und tut unglaublich viel für unser Hobby. Steam hat für die besten Preise gesorgt – für Spieler und Entwickler gleichermaßen. Das tut allen Bereichen des PC-Spielemarktes gut. Steam ist mitverantwortlich auch für Wachstum in vielen anderen Softwarebereichen, die man oft gar nicht so stark sieht – VR-Programme und -Präsentationen auf Messen, zum Beispiel.

Wir sind eine Unterhaltungsbranche und damit sehr schnell, agil und wechselhaft. Die Marktmodelle haben sich schon so oft gewandelt. Man muss sich anpassen können, weil es der Markt auf jeden Fall auch tut. Es ist aber trotzdem Platz für unglaubliche Vielfalt: Indies funktionieren, AAA-Spiele funktionieren, Kickstarter funktioniert. Es könnten sich ganz neue, thematische Digitalplattformen etablieren – etwa nur für bestimmte Genres. Dank Unity und Unreal wird Spieldesign immer einfacher. Unser Markt, unser Hobby ist so stark wie nie zuvor. Darauf müssen sich Teile des Marktes jetzt neu einstellen. Aber das hat er in der Vergangenheit immer geschafft. Er wird es auch diesmal schaffen.

Swen, besten Dank für deine fundierte Sicht der Dinge. Ich glaube, wenn wir als Spieler das gut machen und die aktuell etwas undurchsichtige Zeit sauber anpacken, können wir am Ende etwas wirklich Starkes schaffen.

Uns allen viel Spaß dabei!

organisieren. Electronic Arts hat seinerzeit zu Star Wars: Battlefront 2 nicht auf Origin eine Abreibung der von Lootboxen genervten Spieler abbekommen, sondern auf Reddit. Klar wird es für uns umständlicher, wenn wir Foren, Reviews und Mods nicht mehr alle aus einer Hand und auf einen Klick komfortabel bei Steam mitnehmen können. Aber eine Gemeinschaft, die sich von Reddit bis Youtube miteinander austauscht, die von Amazon über Steam bis GameStar eigene Tests schreibt, die sogar auf eigene Faust Server für längst eingestellte MMOs aufbaut, bringt man so schnell nicht auseinander. Spieler organisieren sich gerne thematisch – bei Valve oder eben anderswo.

Warum gehen die Kleinen?

Für die Indie- und mittelgroßen Entwickler ist das gesparte Geld durch den Verzicht auf Steam oft ebenfalls der kleinere Anreiz. Viel wichtiger für diejenigen, die keine Marke vom Schlage eines Fallout in der Hosentasche haben, ist ... die Sichtbarkeit.

Denn egal, wie viel Geld man auf Steam verdienen kann, egal, wie viele Spieler sich auf der digitalen Plattform tummeln: Wenn ein Spiel unentdeckt bleibt, landen Verdienst und Downloads bei derselben Ziffer: null. Und exakt dieses Sichtbarkeitspro-

blem ist im Moment die größte Plage, mit der sich Steam wohl jemals auseinandersetzen musste.

Dank der hervorragenden statistischen Arbeit der Webseite steamspy.com wissen wir: 2007 wurden auf Steam 112 Spiele veröffentlicht. 2013 waren es immer noch überschaubare 565 Titel. Und dann ist der Laden explodiert! 2014: 1.771 Spiele. 2015: 2.964 Spiele. 2016: 4.207 Spiele. 2017: unfassbare 7.672 Spiele – das sind mehr als 21 veröffentlichte Titel pro Tag. Und es geht momentan immer noch weiter aufwärts.

Blöde Sache nur: »Aufwärts« ist hier Auslegungssache. Denn der Schwall an Software gerade der letzten 18 Monate fügt der Definition »Shitstorm« eine neue Bedeutung zu. Die Menge an nichtswürdigem Schrott aus Asset Flips (aus bereits vorhandenen Texturen und Modellen zusammengeklöppelte Schundspiele) und kaum spielbaren Programmpaketen auf Steam war dermaßen überwältigend, dass ernst gemeinte Games inmitten der Brühe hoffnungslos abgesoffen sind.

Mancher »Entwickler« hat so innerhalb eines einzigen Jahres eine geradezu lächerliche Anzahl an Spielen auf Steam gerotzt. Bereits letzten Herbst packte Valve den firmeneigenen Banhammer aus und prügelte die 173 (!) Titel des Herstellers Silicon



Der aktuelle Champion im Battle-Royale-Ring heißt Fortnite. Der Megahit verzichtet im PC-Sektor bereits auf Steam. Für die Veröffentlichung auf Android wird der Entwickler Epic Games sogar noch frecher – und lässt den Google Play Store links liegen. Stattdessen wird Fortnite über einen Android-Launcher installiert. So spart sich Epic Games den Google-Zoll.

Echo Studios von der Bildfläche. Weil es dank Unity-Bausteinen und leicht zu programmierender Engines mittlerweile selbst für komplett talent- und ehrgeizlose Amateure ein Leichtes ist, gerade noch interaktive Software auf Steam einzustellen, nimmt auch die Menge an Schrott immer mehr zu. Ein paar Deppen werden den Schrott schon kaufen.

Die Strategie ist einfach. Man packe möglichst viele Spiele auf Valves Plattform und verlange pro Titel nur ein paar Cent. Einige Käufer greifen zu diesem Preis probeweise zu, immerhin hat man fast nichts zu verlieren. Multipliziert mit 5.000 rechnet sich das dann trotz des kleinen Geldes. Schließlich kostet die Produktion dieser Schrottware ja auch fast nichts.

Mehr noch: Mancher Entwickler macht gar keinen Hehl daraus, auf Steam bewusst unterhaltungsfreie Spiele anzubieten. Stattdessen produzieren sie Achievement-Minen, in denen Käufer quasi mit einem Mausklick Punkte für ihren Account verdienen können. Offenbar legt eine rentable Menge an Spielern viel Wert darauf, dass ihre eigene Steam-Frontpage den Eindruck eines erfahrenen Pro-Gamers mit vielen Achievements macht. Oder in diesem Fall wohl eher: simuliert.

Genau diese Flut an Schrottspielen ist aber der Hauptgrund, warum viele Indie-Hersteller gerade den Download-Store der Switch für sich entdecken. Dort ist man zwar ein kleiner Fisch in einem Planschbecken, bleibt dadurch aber vielleicht immer noch sichtbarer als ein Wal in einem versifften Ozean.

Die Riesen wie Electronic Arts dagegen haben millionenschwere Marketingsbudgets als Teil ihrer gigantischen Produktionskosten eingeplant, für sie ist Sichtbarkeit kein Problem, ob auf Steam oder sonstwo. Der Hype um Fallout 76 etwa ist bereits seit Monaten derart groß, dass die fehlende Steam-Unterstützung aller Voraussicht nach nur geringen Einfluss auf die erzielten PC-Verkaufszahlen nehmen wird.

Klar, die Diskussion im Internet wird leidenschaftlich geführt. Aber man denke nur mal in der Zeit zurück: Wie sehr haben sich damals, vor so vielen Jahren, die Leute über die Zwangsverbindung von Half-Life 2 und Steam aufgeregt? Hat das Irgendetwas am finanziellen Erfolg der Plattform geändert? Verteidigen nicht vielleicht sogar einige der schärfsten Steam-Kritiker von damals heute ihren Valve'schen Lieblingsstore?

Sollten auch wir gehen?

Die heutzutage immer knappere Sichtbarkeit im Store ist für Steam dennoch eine Katastrophe, denn dieser Trend nagt an dem Hauptverkaufsargument, das Valve für seine saftigen Ge-

bühren ins Feld führt: »Wer seine Spiele bei uns einstellt, wird gesehen, wird angeklickt, wird gekauft!« Dieses Versprechen kann Steam nicht mehr so gut einlösen wie früher, und Schuld ist der eigene Erfolg.

Valves digitale Verkaufsplattform funktioniert dann am besten, wenn sie so populär ist, dass möglichst viele Spiele auf ihr veröffentlicht werden möchten, gleichzeitig aber auch so viel Platz bleibt, dass für jeden Titel ein vernünftig großes Stück der Käufer-Aufmerksamkeit übrig ist.

An dieser Balance schrammt Steam gerade weit vorbei. Was also tun? Die Hoffnung aufgeben, den eigenen PC verbrennen und die Maus verzweifelt am Floppy-Drive eines C64 anzuschließen versuchen?

Nein! Denn die Krankheit, die Steam im Moment so zu schaffen macht, ist eigentlich nur ein Symptom für einen hervorragend laufenden Markt. Wenn die Grenze für die Kreation von Software-Schrott aufgrund immer leichter zu handhabender Entwicklerwerkzeuge sinkt (und das tut sie angesichts der aktuellen Zahlen zweifellos), dann sinkt

eben auch die Grenze für das Erstellen richtig guter Games!

Wenn sich drei, demnächst vielleicht vier der weltgrößten Spielepublisher komplett vom digitalen Platzhirsch loslösen und dazu noch Titel wie Fortnite ihren Abgang von Steam feiern können, ohne dass Valve auch nur annähernd auf die 10-Millionen-Spieler-Grenze zu sinken droht, dann muss der PC-Markt unfassbar stabil und immer weiter im Wachstum sein.

Was Steam im Moment noch fehlt, sind wirkungsvolle Antikörper gegen die ganzen unappetitlichen Fresszellen, die ein dickes, saftiges Steak auf dem Tisch leider anlockt. Wenn sich Valve etwas vorwerfen muss, dann die viel zu lasche, viel zu langsame Reaktion auf die massive Gammel-Inflation.

Der Versuch von Steam, die Lösung in halbautomatischen Kontrollsystemen oder in der Community-Selbsthilfe zu suchen, war einfach eine blöde Idee – weil dem schieren Ansturm und der hässlichen Kreativität der Spammer einfach nicht gewachsen. Seit knapp einem Jahr fährt Steam nun härtere Geschütze gegen Fake-Games und Konsorten auf. Bis Valves virtueller Megastore allerdings wieder in der Balance ist, dürfte schon noch etwas Zeit ins Land gehen. Aber der größte Spieleladen der Welt hat es verdient, dass wir ihm diese Zeit geben. ★

Das irre Rag Doll Kung Fu zimmerte der Lionhead-Entwickler Mark Healey mit ein paar Kollegen zusammen. Es wurde am 12. Oktober 2005 auf Steam veröffentlicht – und war damit der erste Third-Party-Titel auf Valves virtuellem Marktplatz.



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		<input type="checkbox"/> Ich bezahle bequem per Bankeinzug		<input type="checkbox"/> Ich erwarte eine Rechnung	
Straße / Nr.		Geldinstitut			
PLZ / Ort		IBAN			
Telefon / Handy		Geburtsdag		BIC	
E-Mail		Datum / Unterschrift des neuen Lesers			

oder hier: www.gamestar.de/miniabo

Preise außerhalb Deutschlands: siehe www.shop.gamestar.de

GameStar erscheint im Verlag Webedia Gaming GmbH, Ridlerstr. 55, 80339 München, Registergericht München, HRB 99187, Geschäftsführer: Nicolas John.

Die Kundenbetreuung erfolgt durch den GameStar Kundenservice, durchgeführt durch die ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Geschäftsführer: Joachim John

Steam-Konkurrent Robot Cache

ZU BESUCH IN DER GEBRAUCHTSPIELE-MINE

Geheimwaffe Blockchain: Mit Kryptowährung und der Möglichkeit, digitale Spiele auf dem Gebrauchtmarkt zu verkaufen, fordert der europäische Underdog Robot Cache den US-Riesen Steam in Sachen Online-Distribution von PC-Spielen heraus. Von Peter Bathge

Roboter, auf deren Schultern das Schicksal der Welt lastet, kennen wir zuhauf. Wall-E muss die Menschheit zur Erde zurückführen, R2D2 hat Luke und Kameraden schon ein Dutzend Mal das Leben gerettet, und Marvin aus Per Anhalter durch die Galaxis – nun, Marvin fühlt sich zumindest so, als wäre er an allem schuld. Wie deprimierend.

Auch von dem kleinen, blauen Roboter RC hängt eine Menge ab. Vielleicht nicht das Schicksal der Welt oder gar des Universums – aber zumindest das einer Firma: Robot Cache. RC ist das Maskottchen des Unternehmens und einer gleichnamigen Online-Plattform, die sich nichts Geringeres zum Ziel gesetzt hat, als einen Marktanteil von fünf bis zehn Prozent im Geschäft mit digitalen PC-Spielen zu erstreiten. Angesichts von Konkurrenten wie Steam, Origin, Uplay oder Battle.net, aber auch Humble Store und GOG.com keine leichte Aufgabe. Doch Robot Cache hat ein Ass im Ärmel. Nein, nicht RC, der in Werbevideos über den Bildschirm hüpfte. Sondern die Tatsache, dass bei Robot Cache gekaufte Spiele auf dem Gebrauchtmarkt weiterverkauft werden können.

Robot Cache: der Steam-Killer?

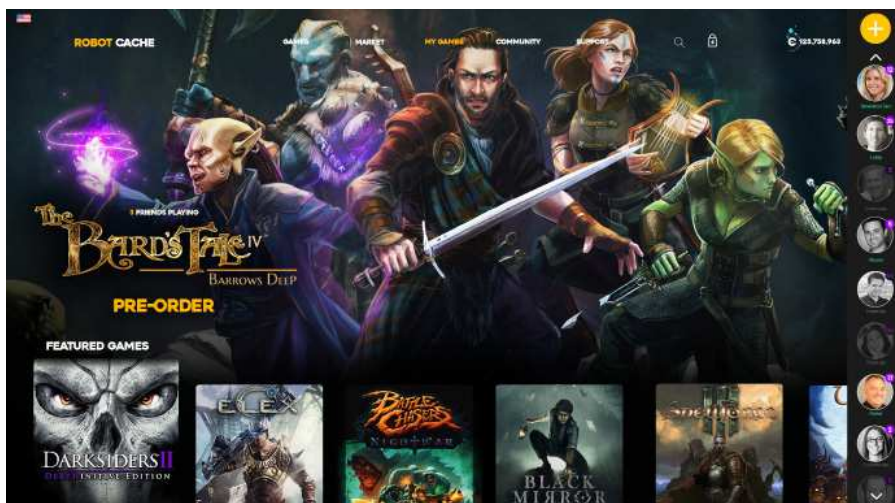
»In der digitalen Welt gibt es das Konzept eines gebrauchten Spiels nicht«, erklärt Robot Caches CEO Lee Jacobson und legt damit gleich zu Beginn des Gesprächs auf der Gamescom den Finger in die Wunde. Wie also können Spieler bei Robot Cache ihre gekauften Spiele später als gebraucht veräußern? Die Antwort liegt in der Blockchain-Technologie, die bei Kryptowährung von Bitcoin bis Ethereum zum Einsatz kommt.

Jacobson ist ein langjähriger Freund von Brian Fargo, dem kreativen Kopf hinter Was-teland und Geschäftsführer von Rollenspiel-Entwickler inXile Entertainment (The Bard's Tale 4). »Wir kennen uns seit 25 Jahren, ich arbeitete damals bei Virgin Interactive und Brian war bei Interplay die Straße runter.« Derzeit liebäugelt Brian Fargo mit einem Rückkauf der Namensrechte am Publisher Interplay. Vor ein paar Jahren hat er eine andere Idee, mit der er zu seinem Freund Lee Jacobson kommt: ein Download-Shop abseits von Steam, bei dem die Hersteller keine 30 Prozent ihres Umsatzes an den Betreiber abdrücken müssen, sondern lediglich 5 Prozent.

Und bei dem die Spieler nicht nur durch den Weiterverkauf ihrer durchgespielten Spiele Geld verdienen, sondern auf Wunsch auch noch die Rechenleistung ihres PCs für den Abbau von Kryptowährung zur Verfügung stellen können (Stichwort: Mining). Aus der fixen Idee entstand mit Robot Cache ein Unternehmen in Spanien, dem Lee Jacobson als Geschäftsführer vorsteht, während Brian Fargo als Vorsitzender des Aufsichtsrats im Hintergrund bleibt. »Brian ist nicht ins Tagesgeschäft der Firma involviert«, erklärt Jacobson. »Er ist mit inXile beschäftigt.« Bis Ende September konntet ihr euch noch für den (rein kosmetischen) Founder's Club einschreiben, der ist kostenlos. Auch der zum Download bereitgestellte Client von Robot Cache kostet nichts, weder wird eine Abo-Gebühr fällig, noch experimentiert der neue Steam-Konkurrent mit Streaming. Dennoch soll Robot Cache billiger werden. Für die Publisher. Und für die Nutzer.

DRM mit Blockchain und Smart Contracts

»Ethereum hat eine einzigartige Eigenschaft, die Bitcoin nicht besitzt, und zwar ist das ein sogenannter Smart Contract.« Lee Jacobson sitzt uns in einem kleinen, fensterlosen Raum gegenüber, an der Wand flimmert eine Alpha-Version des Robot-Cache-Clients über den 50-Zoll-Fernseher. Der CEO versucht uns zu erklären, wie der Gebrauchthandel im neuen Online-Store funktioniert. »Man kann dadurch einen Programmcode schreiben, der die gleiche Funktion wie ein Vertrag auf Papier erfüllt und die Rechte an irgendetwas von einer Person auf die andere überträgt. Wir haben sehr viel Zeit, Geld und Arbeit darin investiert, einen Smart-Contract-Algorithmus für die Plattform zu entwickeln, um die Entwickler und Publisher davon zu überzeugen, dass die Blockchain selbst absolut immun [gegenüber Manipulationsversuchen, Anm. d. Red.] ist. Im Bereich der Kryptowährungen gibt es immer wieder Menschen, deren Konten gehackt werden, aber niemand



Mit Robot Cache betritt ein Steam-Konkurrent die Bühne, der für einen Online-Shop innovative Ideen hat. Eine davon: der Verkauf von Gebrauchtspielen.

bestreitet, dass es genau einen rechtmäßigen Eigentümer der Kryptowährung entlang der Blockchain gibt. Andernfalls wäre Bitcoin nämlich nichts wert. Die Publisher haben verstanden, dass wir so garantieren können, einem Eigentümer seine Rechte an etwas zuzuordnen. Das gefiel ihnen und deshalb haben sie uns dann erlaubt, ihre Spiele zu verkaufen.«

Dabei ist der Einsatz eines Digital Rights Managements (DRM) aber unerlässlich, weshalb der herunterladbare Software-Client von Robot Cache im Grunde genauso funktioniert wie das Steam-Programm. Es gibt Freundeslisten, Chat-Nachrichten, Achievements – alles wie gehabt. Mit einem Unterschied: Der Käufer besitzt nicht nur das Nutzungsrecht an den erworbenen Spielen, er kann sie auch weiterverkaufen. Das geschieht ganz einfach mit einem Klick in der virtuellen Spielebibliothek.

Steht einer eurer bei Robot Cache erworbenen Titel auf der »Transferliste«, wirft das System diese Kopie in den Pool an im Store verkauften Versionen. Anschließend werden neue Spiele vom Publisher und gebrauchte Kopien von Nutzern abwechselnd verkauft, wann immer ein Spieler das Produkt in seinen Einkaufswagen legt und bezahlt. Dadurch kann es je nach Aufkommen der Gebrauchtspiele eine Weile dauern, bis das eigene Spiel verkauft wird – solange lässt es sich ohne Einschränkungen weiterspielen. Wichtig: Der Käufer sieht nicht, ob ein Spiel gebraucht oder neu ist – da es sich nicht um eine physische Ware handelt, gibt es keine Gebrauchsspuren und keine Limitierungen. Nicht einmal ein Code wird bei Robot Cache benötigt – mittels Blockchain und Smart Contracts wird das Spiel einfach in eurer Bibliothek freigeschaltet oder eben zum neuen Eigentümer transferiert, ohne dass einer von euch wie auf Steam umständlich eine Zeichenfolge eingeben muss.

Das bedeutet auch: Es gibt keinen Preisunterschied zwischen neuen und gebrauchten Spielen. Laut Lee Jacobson wolle man so verhindern, dass sich die Anbieter auf dem Gebrauchtsmarkt gegenseitig immer weiter unterbieten. Statt durch einen dynamischen Markt einen Preisverfall zu verursachen, setzt der Publisher den Preis neuer wie gebrauchter Kopien fest. Wer ein Spiel verkauft, verkauft es also stets zum aktuell offiziellen



Robot Cache nutzt die Blockchain-Technologie samt Smart Contracts, um einem digitalen Objekt einen Eigentümer zuzuwiesen. Dessen Identität kann beim Weiterverkauf wechseln.

Preis – bekommt aber nur 25 Prozent davon gutgeschrieben. 70 Prozent wandern an den Publisher, 5 Prozent gehen an Robot Cache. Lee Jacobson dazu: »Das ist super für Publisher, aber die Spieler müssen ebenfalls gewinnen. Den Spielern ist es nun mal grundsätzlich egal, ob Publisher nun 70 Prozent oder 95 Prozent bekommen.«

Rechenbeispiel 1: Ihr kauft Darksiders 3 zum Release am 27. November 2018 für aufgerundet 60 Euro. Auf das Konto des Publishers THQ Nordic wandern dabei 57 Euro, Robot Cache erhält 3 Euro. Zwei Monate später gebt ihr dieselbe Kopie von Darksiders 3 zum Verkauf frei. Ein anderer Spieler kauft im Shop für 60 Euro das Spiel, erhält aber unwissentlich eure gebrauchte Kopie. Diesmal gehen nur 42 Euro an THQ Nordic, Robot Cache erhält wieder 3 Euro – und ihr bekommt 15 Euro.

Rechenbeispiel 2: Sechs Monate nach Release hat THQ Nordic den Preis von Darksiders 3 reduziert, das Spiel kostet bei Robot Cache jetzt nur noch 45 Euro. Zudem gibt es im Sommer einen Flash-Sale mit einem Rabatt von 25 Prozent. Jetzt wird's knifflig: Wer gar nicht warten kann und während des Sales seine Darksiders-3-Kopie verkaufen will, muss sich mit 8,44 Euro zufriedengeben. Allerdings könnt ihr bis zum Ende der Ver-

kaufsaktion warten oder einfach in den Client-Einstellungen angeben, eure gebrauchten Spiele nie während eines Sales zu verkaufen. Dann wartet das System automatisch bis zum Ende des Angebots und ihr erhaltet 25 Prozent des regulären, im Vergleich zum Release aber bereits gesenkten Preises: 11,25 Euro.

Lee Jacobson glaubt, dass die Möglichkeit des Weiterverkaufs gut ankommen wird. »Einige Spieler haben in ihrer Steam-Bibliothek Hunderte von Titeln. Wäre es nicht interessant, dieses festgelegte Geld wieder freizumachen, um Wachstum zu fördern und neue Spiele zu kaufen?« Damit verfolge Robot Cache laut CEO Jacobson eine ähnliche Strategie wie der Gebrauchtspielehändler Gamestop. »Den Publishern gefällt der Gedanke, einen Teil der Einnahmen durch Gebrauchtsverkäufe zu erhalten, den sie bei Gamestop nicht bekommen. [...] Wir versuchen, Publisher und Spieler ein bisschen näher zusammenzubringen, indem wir ihnen erlauben, zusammen einen Nutzen aus dem Weiterverkauf von Spielen zu ziehen.«

Eisen gleich Euro

Geld aus Gebrauchtsverkäufen fließt bei Robot Cache auf eine von zwei Arten an euch zurück. Ihr könnt euch den Betrag über eure ausgewählte Bezahlmethode gutschreiben

Welche Publisher und Entwickler machen zum Start des Steam-Konkurrenten bei Robot Cache mit?



Paradox Interactive: Die Strategie-Experten haben neben Stellaris auch Crusader Kings 2 und Europa Universalis 4 im Angebot.



THQ Nordic: Darksiders 3 wird einer der größten Titel sein. Außerdem dürften Spiele wie Spellforce 3 und Elex auch bald dazustoßen.



inXile Entertainment: Brian Fargo's Firma wird unter anderem mit The Bard's Tale 4 und Wasteland 3 am Start sein.



Bald auch schon bei Robot Cache zum Kauf (und späteren Weiterverkauf) erhältlich: Das Strategie-Schergewicht Europa Universalis 4 von Paradox Interactive.



Neue Spiele lassen sich auf Robot Cache mit Euros kaufen, etwa per Kreditkarte. Oder aber ihr nutzt die Zweitwährung Iron, die ihr euch selbst schürfen könnt.

lassen – momentan sind für den Launch nur Kreditkarten als Zahlungsmittel geplant, Paypal & Co. könnten zu einem späteren Zeitpunkt folgen. Bei der Kartenbuchung fallen die typischen Bearbeitungsgebühren an. Alternativ entscheidet ihr euch dafür, in sogenanntem »Iron« (zu Deutsch: Eisen) bezahlt zu werden – ohne Abzüge. Bei Iron handelt es sich um eine virtuelle Währung, die das Konzept Robot Cache um eine weitere experimentelle Ebene ergänzt – und automatisch den Argwohn so manch eines skeptischen Spielers erweckt. Denn Iron funktioniert wie die Ingame-Währung in einem Free2Play-Spiel: Die Iron-»Tokens« die-

nen als Ersatz für echtes Geld, die Umtauschrate ist 1 Iron = 1 Euro. Und: Iron kann selbst per »Mining« gewonnen werden, also durch den Einsatz eures PCs als Schürfwerkzeug. Für Lee Jacobson eine logische Entscheidung: »Einiger unserer Investoren aus Los Angeles, die uns sehr früh unterstützt haben, haben große Gewinne mit den Kryptowährungen Bitcoin und Ethereum erzielt.« Zwar habe der Markt in den letzten Monaten Verluste hinnehmen müssen, dennoch glaubt der CEO von Robot Cache, dass das Mining direkt im Client ein positives Alleinstellungsmerkmal von Robot Cache darstellt. Dabei übernimmt Robot Cache alle

»lästigen« Aufgaben, unter anderem entscheidet das Unternehmen dynamisch, welche Währung an welchem Tag gewonnen wird. »Wir schürfen Ethereum oder Pascal oder was auch immer die Währung ist, die an diesem Tag am meisten Gewinn verspricht. Wir entscheiden uns für die, die für unsere Community am lukrativsten ist, und konvertieren das in Iron.«

»Wir tragen das Risiko«, versichert uns Jacobson mit Blick auf die teils extremen Preisschwankungen. Die Umtauschrate von Iron bleibt nämlich von solchen Unterschieden unberührt, sie liegt stets bei einem Euro pro Iron-Token. Lee: »Sobald das Iron auf dem Konto des Users gelandet ist, ändert sich nichts mehr an seinem Wert.«

Einfach schürfen

Typisch Kryptowährung: Je mehr Rechenleistung euer Computer hat, umso schneller schürft ihr. Aber auch: umso eher manifestieren sich Abnutzungserscheinungen an der unter Volllast laufenden Hardware wie der Grafikkarte. Lee Jacobson: »Viele Leute fragen sich jetzt bestimmt, ob sie nicht mehr Geld verdienen könnten, wenn sie das alles unabhängig von uns machen würden. Ja, na klar, macht das! Wir bieten einfach nur eine sehr simple Methode an, bei der ihr lediglich einmal klicken müsst.« Das mit dem einen Klick meint der CEO von Robot Cache wörtlich: Per Klick auf ein Symbol am oberen, rechten Fensterrand startet und stoppt ihr den Mining-Prozess, eine Anzeige gibt Auskunft über den Fortschritt. »Du musst dich bewusst dafür entscheiden«, beschwichtigt Lee Jacobson. »Es ist nicht standardmäßig aktiviert.«

Anders als selbst geschürfte Kryptowährung ist der Besitz und Handel mit Iron auf die Plattform Robot Cache beschränkt. Außerhalb davon lassen sich die Tokens nicht einsetzen, man kann sie weder weiterverkaufen noch umtauschen oder direkt erwerben. Auf Robot Cache wird Iron dafür wie ein Euro-Ersatz behandelt: Bei jeder Transaktion dürft ihr bestimmen, ob ihr ein neues Spiel lieber mit Euros oder Iron bezahlt oder mit einer Mischung aus beiden Währungen; per Schieberegler dürft ihr die Anteile am Gesamtpreis flexibel festlegen. Die Idee hinter dem Iron-Mining ist laut Jacobson, dass Spieler mit ihrem Rechner quasi durch Nichtstun (es fallen natürlich Stromkosten an) genug Geld verdienen können, um neue



Modus Games: Das mittelprechtige Action-Adventure Extinction gibt's von Beginn an auf Robot Cache zu kaufen.



Entrada Interactive: Der eher maue Survival-Titel Miscreated kommt von Entrada. Später auch das SciFi-Spiel namens Rebel Horizons.



Versus Evil: Der kleine Publisher hat die hervorragende The-Banner-Saga-Trilogie im Gepäck. Allein für die lohnt sich Robot Cache schon.

Spiele zu kaufen. Der CEO plant, dass man sich allein so »im Jahr drei bis vier neue Spiele durch Mining« leisten können wird.

Der Lockruf des Geldes

Robot Cache verbindet zwei höchst interessante Methoden des Geldverdienens. Doch auch Publisher sind von dem Konzept offensichtlich beeindruckt. Vor allem die deutlich kleinere Distributionsgebühr des Steam-Konkurrenten hat laut Lee Jacobson mächtig Eindruck geschindet – erst recht in einer Zeit, da immer mehr Publisher Steam den Rücken kehren. »Wir sind der Meinung, dass 30 Prozent Vertriebsgebühren heutzutage eine Menge Geld darstellen. Du brauchst keine 30 Prozent, um eine Download-Plattform zu betreiben. Man könnte argumentieren, dass mehr als 5 Prozent nötig sind, aber wir haben uns für 5 Prozent entschieden. Damit sind wir zu den Publishern gegangen. Sie waren begeistert. Viele von ihnen haben in der Vergangenheit gesagt, dass sie keine 30 Prozent mehr zahlen wollen.«

Laut dem CEO von Robot Cache hat man sich bislang mit über 20 Publishern darauf geeinigt, ihre Spiele auf Robot Cache anzubieten. Darunter sind bislang noch keine echten Big Player, aber mittelgroße Firmen mit treuer Fangemeinde wie THQ Nordic und Paradox Interactive. Und hinter den Kulissen wird an weiteren Deals geschraubt, auf der Gamescom entdeckten wir bereits Hinweise auf eine mögliche Kooperation mit Codemasters und Warner Bros. Interactive. Lee Jacobson weiß: »Zum Launch werden wir deutlich mehr Spiele verfügbar haben, als Steam sie damals hatte. Punkt.« Die Prahlerei wirkt freilich absurd, wenn man weiß, dass Steam beim Launch 2003 lediglich Counter-Strike 1.6 anbot, dazu kamen später Half-Life 2 und eine Handvoll Indie-Spiele. Aber ob Robot Cache mit echten Blockbuster-Titeln und AAA-Spielen der ganz großen Hersteller aufwarten kann?

Das erscheint zum jetzigen Zeitpunkt fraglich. Jacobson muss darauf setzen, dass die Spieler den Verkauf von Gebrauchtspielen und Mining-Möglichkeiten attraktiv genug finden, um sich einen weiteren Client zuzulegen. Robot Cache könnte sich aber als Alternative für Indie-Entwickler etablieren, die aufgrund notorisch klammer Kassen und der Flut an Fake-Games auf Steam auf höhere Erlöse und mehr Aufmerksamkeit in einem schlankeren Shop hoffen. Jacobson zufolge



Spielen, schürfen, verkaufen – Robot Caches Ansatz klingt mindestens spannend, sorgt aber auch in der Redaktion für Skepsis. Trotzdem behalten wir das Projekt genau im Auge.

hat das Unternehmen bereits Pläne, um es »viel einfacher für Indies zu machen«. So sieht CEO Jacobson seine Firma dann auch nicht in direkter Konkurrenz mit Valves Marktführer: »Steam ist ohne Frage eine tolle Sache. Steam nimmt im Jahr fünf Milliarden US-Dollar ein. Wenn wir Glück haben und auch nur fünf oder zehn Prozent Marktanteil abkriegen, dann würde das für uns eine Menge Geld bedeuten.«

Aber der Geschäftsführer von Robot Cache sieht auch die Gelegenheit, mit dem Konzept ein Umdenken in der Branche durchzusetzen. »Sollten wir außerordentliches Glück haben und einen noch größeren Marktanteil bekommen und Steam daraufhin über ihre 30 Prozent [Distributionsgebühr] nachdenken und die vielleicht auf fünf oder zehn Prozent senken, dann fänden wir das klasse.«

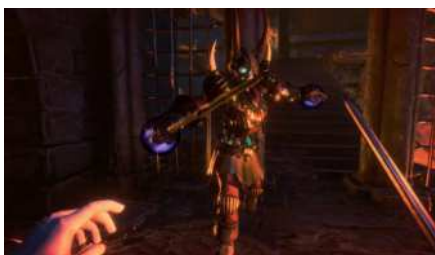
Jacobson hat mit seinem langjährigen Hintergrund im Bereich der Spieleentwicklung viel Verständnis für die Situation der Designer, Programmierer und Grafiker, die oftmals schlecht bezahlt werden und im Crunch-Modus Überstunden leisten müssen. Er fände es toll, »wenn all das gesparte Geld, das nicht an einen digitalen Shop ge-

zahlt werden muss, an die vielen Tausend Spieleentwickler auf der ganzen Welt zurückfließt, dass die es als Vergütung bekommen für die harte Arbeit, die sie in das Design des Spiels stecken. So können wir hoffentlich die Marktsituation in der Welt der PC-Spiele ein klein wenig verbessern.«

Idealistisch, doch am Ende wird vor allem der finanzielle Erfolg über das Schicksal von Robot Cache entscheiden. Der und die Akzeptanz der Spieler, die bislang noch keineswegs gesichert ist. Denn gerade der Aspekt der Kryptowährung und das Spiel mit der Zweitwährung Iron sorgt aktuell bei so manchem Beobachter für die ein oder andere sorgenvoll gefurchte Stirn – auch bei uns in der Redaktion. Der Launch in diesem Herbst wird in jedem Fall eine erste Bewährungsprobe für Robot Cache. Geschäftsführer Lee Jacobson ist sich der großen Herausforderung bewusst – und behält sich Anpassungen am Konzept vor: »Wir machen hier etwas, das neu und anders ist. Wir bekommen in Echtzeit Feedback von Spielern und Publishern dazu, wie wir es besser machen können. Eines ist sicher: Wir werden uns mit der Zeit anpassen und weiterentwickeln müssen.« ★



Microïds: Neben dem mittelpfächtigen Adventure Syberia 3 veröffentlichten die Franzosen zuletzt Moto Racer 4.



505 Games: Unter anderem sollen Underworld Ascendant und Overkill's The Walking Dead auf Robot Cache erscheinen.



Im Client-Fenster waren auch Spiele von Warner Bros. und Codemasters zu sehen, man ist in Gesprächen mit zusätzlichen Partnern.

So funktioniert Open World, Teil 3

WAS OFFENE WELTEN GLAUBWÜRDIG MACHT

**Eine Welt allein bringt wenig, es muss auch etwas darin passieren – idealerweise ohne Zutun der Spieler.
Wie befüllt man ein Spiel so, dass es lebendig wirkt?** Von Denis Gießler und Michael Graf

Der technische Fortschritt hat in den letzten 15 Jahren nicht nur dafür gesorgt, dass offene Welten immer größer und realistischer wurden, sondern auch lebendiger und »echter«. Sam Houser, der Mitbegründer von Rockstar Games, hat bereits in den 1990er-Jahren die Vision, eine offene Spielwelt zu erschaffen, schreibt der Autor David Kushner in seinem Buch »Jacked – The Outlaw Story of Grand Theft Auto«.

Als Jugendlicher ist Houser von »Dungeons and Dragons«, The Legend of Zelda und dem Weltraumspiel Elite begeistert. Als das erste Grand Theft Auto dann 1997 erscheint, bietet es eine lebendige Welt: der Verkehr tobt, Fußgänger schlendern die Gehwege entlang, dazu können die Spieler Autos klauen und in der Stadt entweder Chaos anrichten oder sich an die Regeln halten. Auch wenn viele Elemente dieser Stadt damals nur mit programmiertechnischen Tricks »simuliert« werden können, erzeugt sie doch einen erstaunlich lebensechten Eindruck.

An Telefonzellen holt man sich neue Aufträge, Radiostationen verstärken die Illusion, sich in einer realen Welt zu bewegen – weshalb Rockstar auch so viel Wert auf lizenzierte Musikstücke legt. Bis heute hat sich an dieser klassischen GTA-Formel kaum etwas geändert – nur sieht das erste Grand Theft Auto im Vergleich zu zeitgenössischen 3D-Hits wie Tomb Raider uralt aus.

Kushner schreibt: »1997 hatte ein Computer noch sehr beschränkte Ressourcen, man musste als Entwickler Schwerpunkte setzen. Rockstar entschied sich, die wenigen Ressourcen für die KI und damit die Glaubwürdigkeit der Stadt und weniger für 3D-Grafikspielereien zu nutzen.« Denn die Entwickler ahnen schon früh, dass eine belebte Welt mindestens genauso wichtig ist wie eine technisch beeindruckende.

Und in 3D-Grafik lässt sich diese Vision noch nicht umsetzen, nicht nur wegen der Engine, sondern auch wegen der KI-Routinen: In den 1990ern haben selbst 2D-Spiele Wegfindungsprobleme, wir erinnern uns an Command & Conquer: Tiberian Sun, dessen Entwickler ihren Panzern und Fußsoldaten erst mühsam beibringen müssen, dass sie nicht nur über eine Brücke gehen können, sondern auch drunter hindurch.

Die Navigation Meshes, also die unsichtbaren Gitternetze, die einem NPC dabei helfen, seinen Weg durch komplexe 3D-Umgebungen zu finden, wären damals für eine offene Welt mit Dutzenden Passanten schlichtweg zu komplex. Noch. In den Folgejahren entwickeln sich lebendige Welten deutlich weiter, nicht nur dank GTA, auch Bethesda und Piranha Bytes tragen dazu bei. Welchen Aufwand betreiben Entwickler heutzutage für die Glaubwürdigkeit ihrer virtuellen Kulissen?



Rockstar versucht, Welten immer mehr mit Passanten und zufälligem Geschehen zu beleben. Das war von Anfang an das Ziel der Macher.





Im Banditencamp von Red Dead Redemption 2 folgt jeder Bewohner einem individuellen Tagesablauf.

Glaubwürdigkeit ist Trumpf

Diese Glaubwürdigkeit ist für Rockstar bis heute oberstes Gebot. Der Rockstar-North-Präsident Rob Nelson betont uns gegenüber, dass eine Open World stets nachvollziehbar auf die Spieler reagieren müsse. Wer computergesteuerte Charaktere (NPCs) in Red Dead Redemption 2 freundlich grüßt, kann sie vielleicht in ein Gespräch verwickeln. Wer hingegen mit der Flinte in der Hand durch die Gegend stampft, erntet Misstrauen. Oder gar Kugeln, wenn er auf einen reizbaren Passanten stößt.

Auf die Frage, was eine Open World von Rockstar so besonders mache, antwortet Nelson: »Es ist das Gefühl, wirklich an diesem Ort zu sein. Das Gefühl, dass dieser Ort weiterlebt und darauf wartet, dass du zurückkehrst, und dass du dich darin verlierst, sobald du das tust.« Dazu gehöre, dass die Welt sich auch ohne Zutun des Spielers weiterdrehe.

Daher wird Red Dead Redemption 2 etwas erben, das die Bethesda-Spiele seit Oblivion (und in rudimentärer Form auch schon vorher) auszeichnet: Die NPC-Bewohner haben individuelle Tagesabläufe. Nelson führt aus: »Der Barkeeper, der Sheriff, der Auktionator, der Doktor und andere Stadtbewohner – sie alle folgen bestimmten Zeitplänen. Dann gibt es noch Fußgänger, die rein- und rauslaufen, irgendwo abhängen und eigenen Routinen folgen. So ist der Saloon nachts voller als morgens um 7:00 Uhr, wenn nur ein paar Besoffene darin herumliegen. Die Gebiete so zu bevölkern, dass sie sich glaubwürdig und stimmig anfühlen – das war ein wichtiges Ziel für dieses Spiel.« Ein bisschen »geübt« habe das Rockstar bereits in GTA 5, in dem

man in der Villa des Hauptcharakters Michael dessen Familie besuchen kann: Sohn Jimmy zockt Videospiele, Tochter Tracy telefoniert auf dem Bett, Ehefrau Amanda macht Yoga und wird hysterisch, wenn Michael im Haus raucht.

In Red Dead Redemption 2 will man das weiter ausbauen; als Dreh- und Angelpunkt dient beispielsweise ein Banditencamp, dessen Bewohner ebenfalls Tagesabläufen folgen und Gespräche führen, in die man sich einmischen kann – oder eben nicht, dann laufen sie einfach weiter. Am Abend wird sogar am Lagerfeuer gesungen! Rob Nelson unterstreicht den Aufwand, der in diese glaubwürdige Kulisse fließt: »Es war ein Team ungefähr von der Größe des gesamten Teams für die Singleplayer-Missionen nötig, um das Camp und all die Tagesabläufe zu managen.«

Um diesen Aufwand zu reduzieren, forschen Spiele-Unternehmen verstärkt an neuartigen KI-Algorithmen. Beispielsweise hat die »Frostbite Labs« getaufte Forschungsabteilung von Electronic Arts eine Partnerschaft mit der Open-AI-Initiative geschlossen, die selbstlernende Künstliche Intelligenz voranbringen möchte. Das heißt: Künftige NPC-Bewohner einer Open World könnten sich selbstständig darin zurechtfinden und mit ihrer Umgebung (sowie dem Spieler) interagieren, ohne dass man ihnen jede Aktion haarklein vorgibt.

Denn aktuell sind die Tagesabläufe in Spielen noch sehr rudimentär – und immer gleich. So hat sie Bethesda zwar in Oblivion deutlich gegenüber Morrowind ausgebaut, in dem NPCs nur vorgegebene Pfade abliefen, völlig unabhängig von der Tageszeit. Doch auch im Nachfolger sind die Tagesabläufe sehr for-



Ein Navmesh – hier in Bethesdas Creation Engine – bestimmt die NPC-Wegfindung.



In Morrowind gibt es noch keine richtigen Tagesabläufe für NPCs, sie folgen einfach vorgefertigten Pfaden.



Bei Far Cry 5 regelt Ubisoft detailliert, welche Pflanzen der Algorithmus wo platzieren darf.

melhaft. Ein Beispiel: die passionierte Hunde-Liebhaberin Rena Bruiant aus dem Städtchen Chorrol. Sie steht immer um sechs Uhr morgens auf, läuft zwei Stunden lang im Erdgeschoss ihres Hauses herum, geht dann mit ihren beiden Hunden zur Kapelle, um sich segnen zu lassen und vier Stunden lang zu beten.

Um 12 Uhr mittags läuft sie zum Eingang des Gotteshauses, um dort abermals vier (!) Stunden lang Passanten zu beobachten, danach geht sie mit den Hunden nach Hause, wartet zwei Stunden, isst zu Abend, sitzt weitere zwei Stunden im Erdgeschoss herum – und geht schließlich wieder nach oben ins Bett. Solche Skripte erfüllen ihren Zweck und beleben die Umgebung (erst recht bei Dutzenden Stadtbewohnern), laufen aber immer gleich ab. Jeden. Einzelnen. Tag.

Die einzige Abwechslung war, dass Renas Ehemann Rimalus sie manchmal verprügelte – aufgrund eines Bugs, der ihn nicht der Fraktion »Bruiant-Familie« zuordnete, deren Mitglieder (Rena und die Hunde) sich gegenseitig in Ruhe lassen. Fortgeschrittene KI-Routinen könnten solche Tagesabläufe häufiger variieren und so für mehr Vielfalt sorgen: Vielleicht geht Renas Erbin in The Elder Scrolls 6 ja auch mal einkaufen (dann vermutlich Hundefutter). Oder im Wald Zauber üben.

In der Spiele-Zukunft könnten ausgefeilte KI-Systeme zudem Missionen sowie Ereignisse (Kämpfe, Begegnungen etc.) generieren, die sich exakt an die Bedürfnisse und Vorlieben des Spielers richten: Dir ist gerade langweilig?

Kein Problem, hier sind ein paar Monster zum Verprügeln, und die Bauersfrau da drüben scheint auch Hilfe zu brauchen! Das behandeln wir aber im nächsten Teil unserer Reportserie, vorerst bleiben wir bei den Bewohnern der offenen Welten.

Mit Menschen gefüllt

Denn eine Open World ohne Bewohner wäre schlicht langweilig. Ein GTA ohne dichten Stadtverkehr, ein leeres Himmelsrand, ein Elite ohne herumschwirrende Frachtschiffe und Raumjäger – laaaaaangweilig!. Genau das unterscheidet Open Worlds ja von linearen Solokampagnen: Um die Spieler herum soll die Welt auch ohne Zutun leben und pulsieren, und man selbst darf dann eingreifen und mit diesem Leben interagieren. Ein Markenzeichen sind die Bewohner und ihre Fraktionen seit jeher für Piranha Bytes.

In Gothic, Risen und Elex tritt der Spieler jeweils einer Gruppierung bei, trägt deren Rüstung und fühlt sich bei der Fraktion zu Hause. Im postapokalyptischen Elex sind die Parteien noch stärker als in den Vorgängern mit der Landschaft in der jeweiligen Umgebung verknüpft. Die Outlaws wohnen in der Wüste, die Berserker im fruchtbaren Waldland, und die Kleriker in der Vulkanebene. Solche Parteien sind wichtig, weil sie die Identifikation mit der Spielwelt steigern: Man ist eben nicht irgendjemand, der irgendwas tut, sondern man verfolgt ein größeres Ziel gemeinsam mit Gleichgesinnten. Wie im Fußballverein. Oder in einer echten politischen Partei.

Damit sich die Fraktionen und ihre Ziele voneinander absetzen, müssen sie entsprechend ausgearbeitet sein. Deshalb verkörpert jede Elex-Gruppierung neben einer eigenen Ideologie überdies eine bestimmte Zivilisationsstufe: Berserker leben mittelalterlich, Outlaws nutzen alles Rostige, was noch schießen kann, und Kleriker umgeben sich mit Hightech. Das Design der Elex-Welt unterstreicht also, dass man es mit grundverschiedenen Interessengruppen zu tun hat, was die Fraktionswahl interessanter und plausibler macht.

Überhaupt ist die Plausibilität der Welt für Piranha Bytes enorm wichtig, wie der Studio-Frontmann und Elex-Projektleiter Björn Pankratz berichtet: Wenn ein Typ mit einem Klemmbrett vor seinem Lagerhaus steht, dann soll ich ihm auch abkaufen,

Skyrim hat eine sehr lebendige Spielwelt, in der ständig zufällige Dinge passieren. Hier ist ein Drache mitten im Lager von Riesen gelandet.





Für die glaubwürdige Kulisse ist nicht nur die Menschen-, sondern auch die Tierwelt enorm wichtig – hier etwa ein Bär in Red Dead Redemption 2.

dass er auch tatsächlich für den Laden verantwortlich ist. Und wenn er mich erwischt, während ich mich in das Lagerhaus einschleiche, ist es Pflicht, dass er mich auch rausschmeißt.«

Schon seit dem ersten Gothic besitzen die NPCs daher Tagesabläufe: schlafen, essen, quatschen mit anderen Bewohnern. Der Spruch »Verlass dich auf jemanden, und du bist verlassen« ist Spielern seit Gothic 2 im Gedächtnis geblieben. Gleiches gilt in Skyrim, in dem computergesteuerte Charaktere sogar die Ausrüstung unserer Spielfigur kommentieren. Wer mit einem riesigen, finsternen Streitkolben voller verzerrter Fratzen durch Himmelsrand stapft, erntet nun mal schiefe Blicke.

Deshalb versuchen Entwickler, diese Immersion immer weiter zu steigern. Je mehr die Welt und ihre Bewohner auf uns selbst sowie unsere Taten reagieren, desto willkommener fühlen wir uns darin, und desto mehr haben wir das Gefühl, wirklich etwas zu bewirken. »Selbstwirksamkeit« nennt sich das in der Psychologie: Wir Menschen fühlen uns erst dann wirklich wohl, wenn wir das Gefühl haben, dass unser Tun etwas bewegt, dass wir einen Fußabdruck in der Geschichte hinterlassen.

Deshalb fühlt es sich beispielsweise so befriedigend an, eine Civilization-Karte mit Städten und Straßen vollzupflastern: Wir drücken der Welt unseren Stempel auf. Deshalb freuen wir uns auch, wenn Open-World-Bewohner auf uns reagieren: Hey, bist du nicht der Typ, der den riesigen Drachen besiegt hat? Oder

das Nachbardorf niedergebrannt? Je mehr NPCs über unsere Taten wissen, je mehr Ruhm wir in der virtuellen Welt anhäufen, desto »angekommener« fühlen wir uns darin.

Hörst du das?

Und wenn wir nichts tun, dann lebt die Welt eben auch ohne unser Einwirken weiter, wir können danebenstehen, beobachten und zuhören. Vor allem das Zuhören ist sehr wichtig: Ungefähr einen Monat vor Release des Mittelalter-Rollenspiels Kingdom Come: Deliverance bemerkt der Cheftwickler Daniel Vávra, dass mit der Spielwelt etwas nicht stimmt: »Ich wanderte durch die Welt und schaute mir eine unserer Mühlen an, und obwohl dort fünf Leute standen, fühlte sich der Ort tot an. Warum? Weil niemand Geräusche von sich gab.« Erst in der Folgewoche bauen die Soundingenieure Dialoge für die NPCs ein. Das Ergebnis war erstaunlich: »Eine Frau sang, Leute saßen auf einer Bank und diskutierten, außerdem fügten wir ein leises Summen für den Hintergrund hinzu.«

Auch in Assassin's Creed: Origins versucht Ubisoft, die Welt mithilfe ihrer Bewohner lebendig zu gestalten. Auf ihrem Blog erklären die Entwickler, dass etwa ein Bauer nicht dadurch glaubwürdig wirke, dass er sagt, er sei ein Bauer, sondern dadurch, dass er das Feld abernte. Das nennt man »nonverbales Storytelling«: Allein durch ihre Aktivitäten erzählen die NPCs dem Spieler, wer sie sind.

Deshalb hat in Origins jeder Charakter einen Zeitplan mit Aktivitäten und Bedürfnissen: schlafen, essen, arbeiten, reisen. Die NPCs existieren sogar weiter, wenn der Spieler nicht in der Nähe sei, erklärt Charles Lefebvre, Technical Artist bei Ubisoft Montreal. Sie werden dazu in mehrere Zustände eingeteilt: »NPCs, die weiter vom Spieler entfernt sind, werden als Daten gespeichert, deren Zustand sich nur alle 15 Sekunden erneuert. Ab ungefähr 70 Metern Abstand werden die NPCs voll gerendert sowie ständig aktualisiert und sind für den Spieler sichtbar.«

Für die Glaubwürdigkeit einer Welt sind aber nicht nur die menschlichen Bewohner wichtig. Deshalb soll es in Red Dead Redemption 2 über 50 Tierarten geben, die man erlegen sowie ausweiden kann, darunter Waschbären, Rehe und Alligatoren. Vögel kann man mit der Knarre vom Himmel holen.



Trotz der Fantasy- und Science-Fiction-Elemente beginnt Elex in einer Umgebung, die wir alle kennen: dem mitteleuropäischen Wald.

Jede Fraktion von Elex hat einen eigenen Look und vertritt eine eigene Ideologie. Die religiös-autoritären Kleriker setzen auf Hochtechnologie und zwingen die Menschen mit Gedankenkontrolle unter ihre Herrschaft.



Für den Rockstar-North-Studiochef Rob Nelson sind selbst winzige Details wie die Frösche, die um Tümpel hüpfen, wichtig, »weil man sich der Welt damit verbundener fühlt«. Was für kleine Teams verschwenderischer Luxus wäre, ist für ein rund 300-köpfiges Studio wie Rockstar North oberstes Gebot: Sie bauen so viele Kleinigkeiten ein, wie die aktuelle Hardware stemmen kann. Alles kommt der Welt zugute.

Vertrautheit schafft Glaubwürdigkeit

Piranha Bytes hingegen verfügt lediglich über ein Zehntel der Mitarbeiter von Rockstar North, muss entsprechend kleinere Brötchen backen und sich auf das konzentrieren, was das Studio leisten kann. Für die Glaubwürdigkeit ihrer Welten sorgen unter anderem Tag-, Nacht- und Wetterwechsel, in den ersten Gothic-Teilen war das Terrain zudem logisch begrenzt mit einer magischen Barriere. »Wir haben bereits im ersten Gothic versucht, eine ›reale‹ Welt zu simulieren«, erinnert sich Björn Pankratz.

Deren Glaubwürdigkeit hängt für ihn mit verschiedenen Faktoren zusammen: »Dazu gehören Flora, Fauna, die Topologie und selbst die Menschen, die dort leben.« Dabei müsse man Grundregeln befolgen. Flüsse etwa sollten immer von einem Berg hinabfließen und in ein Gewässer münden, der Boden müsse Erosionsspuren aufweisen. Alles andere schade der Immersion, dem Eintauchen in die Spielwelt. Je vertrauter sich eine Open World anfühlt, desto wohler fühlen wir uns darin. Deshalb verwendet Piranha Bytes auch den typisch ruppigen Umgangston in Dialogen – da darf auch mal jemand »Scheiße« und »Halt's Maul« sagen.

Außerdem setzt Piranha Bytes auf Vegetation, die mitteleuropäischen Spielern vertraut ist: sommergrüner Laub- und Mischwald aus Birken, Fichten, Eichen, aber auch Nadelbäumen und Sträuchern. Zwischen Kiel und Berchtesgaden wachsen eben keine Riesenpilze wie in Morrowind. Oder gar Palmen: »Bei Risen 2 und Risen 3 hatten wir ein Piratenszenario, das exotisch war und bei vielen Spielern nicht so gut ankam. Also wählen wir bei der Topologie bevorzugt das aus, was die Leute am meisten gewohnt sind, was sie gemeinhin als Märchenwald bezeichnen würden.«

Auch andere Spiele bedienen sich der Erfahrungen, die Spieler mitbringen. The Witcher 3 spielt ebenfalls zum Großteil im



Die Entwickler von Kingdom Come: Deliverance recherchieren sogar die Zusammensetzung mittelalterlicher Wälder.

Habt ihr jemals auf die unterschiedlichen Gräserarten und Blumen von Blood and Wine geachtet? Die Entwickler setzen sie bewusst ein, um die Vielfalt zu erhöhen.



Beim Look des viktorianischen London aus Assassin's Creed Syndicate musste Ubisoft tricksen. Denn in der industriellen Revolution sah die Stadt eigentlich viel schmutziger aus als im Spiel. Doch damit hätte man die armen nicht mehr von den reichen Stadtvierteln unterscheiden können.



Laub- und Mischwald, dazu noch in nordischen Gebieten mit Fjorden und Nadelwäldern. Selbst postapokalyptische Szenarien à la Mad Max, Fallout oder Elex bedienen sich Elementen, die Spieler kennen: Autowracks, alte Autobahnen oder Reste markanter Gebäude, etwa des Washington-Monuments in Fallout 3. Das schafft unterbewusst Identifikation mit der Welt.

Jeder kennt die echte Welt

Damit eine Open World besonderen Tiefgang entfaltet und besonders glaubhaft wirkt, gibt es eben grundsätzlich zwei Möglichkeiten: Entweder ist das Setting so detailliert ausgearbeitet wie Tolkiens Mittelerde oder die Elder-Scrolls-Welt Tamriel mit ihrem Wust an Büchern und Hintergrundgeschichten, sodass wir das Gefühl bekommen, Teil eines ganzen Universums zu sein.

Oder das Setting wurzelt in der echten Welt – siehe Assassin's Creed, das auf der Menschheitsgeschichte und ihren möglichst authentischen Schauplätzen beruht. Doch auch die muss Ubisoft teilweise verzerren. Das virtuelle London in Assassin's Creed Syndicate ist beispielsweise viel sauberer als die reale Metropole zu Zeiten der industriellen Revolution, wie uns Jean-Vincent Roy erzählt, der als Historiker an Syndicate mitgewirkt hat. Wenn an sämtlichen Fassaden der Ruß der allgegenwärtigen Schornsteine kleben würde, könnten Spieler nämlich die ärmeren Stadtteile nicht mehr von den reicheren unterscheiden, was der Orientierung schaden würde. Wer sich dafür interessiert, wie Entwickler historische Settings noch verbiegen, dem sei unser ausführlicher Report über Geschichte in Spielen empfohlen.

Verzerrung hin oder her, historische Settings haben einen großen Vorteil: Die echte Welt, ihre Geschichte und ihre Hintergründe kennen wir ohne stundenlanges Studium von Ingame-Büchern, zumindest in Grundzügen. Ein Spiel in – sagen wir – New York

unterfüttern wir automatisch mit allem, was wir über den realen Big Apple wissen, sodass wir uns gleich vertraut fühlen mit der Spielwelt. Nicht umsonst stammt der Avatar, der Hauptcharakter der Ultima-Serie, von der guten, alten Erde.

Ultima 9 beginnt sogar in seinem Haus. Einem stinknormalen Haus mit Computer, Kamin und Küche, in der man Brot backen kann. Mit diesem Ausgangspunkt kann sich jeder Spieler identi-



Für Kingdom Come: Deliverance entwickelten die Warhorse Studios einen »Wälder-Pinsel«.



Die Gespräche der NPCs – hier in Kingdom Come – sorgen erst dafür, dass sich die Umgebung natürlich anfühlt.



1



2



4



5

fizieren. Und dann bekämpft man einen schwebenden, roten Schädel, der eine Fantasy-Welt zerstören möchte. Harry Potter und Gleis 9¾ lassen schön grüßen.

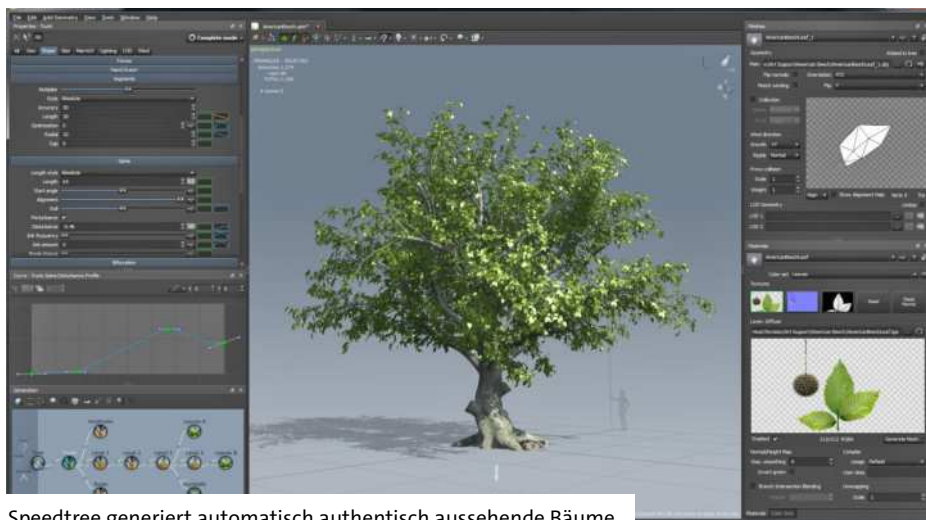
Bei realen Schauplätzen – egal, ob heute oder in der Vergangenheit – müssen sich Entwickler daher um größtmögliche Authentizität bemühen. Für das viktorianische London in Ubisofts Action-Adventure Assassin's Creed Syndicate recherchierten die Entwickler sogar zeitgenössische Türknaufe. Als ob irgendjemand auf Türknaufe achten würde! Doch sie gehören für Ubisoft eben zum stimmigen Gesamtbild des Spiels.

Die Macher von Kingdom Come wiederum konsultieren Historiker, um herauszufinden, wie vor 600 Jahren die böhmischen Wälder aussahen. Auch das würde kein Spieler bemerken, doch den Warhorse Studios sind solche Details wichtig. »Heute sind Wälder häufig Monokulturen, zudem haben alle Bäume ungefähr dasselbe Alter«, erzählt Cheftwickler Daniel Vávra. Im 15. Jahrhundert waren die Forste vielfältiger, allerdings gab es um große Städte oft keine Bäume mehr, weil sie für die Silber- oder Glasproduktion gefällt wurden.« Die Recherche zahlt sich aus, die Wälder von Kingdom Come: Deliverance sehen mit ihren herumliegenden Rinden und Ästen, ihren

Kraut- und Moosschichten absolut famos aus. Und sie beeinflussen das Gameplay, weil sie so dicht sind, dass man sich darin verlaufen kann. Im Gegensatz zu den luftigen Skyrim-Wäldern verstärkt dieses Dickicht das »heimelige« Gefühl der Spielwelt, Kingdom Come soll gar kein Fernweh wecken, keine Sehnsucht nach Wüsten und hohen Gipfeln – weil es all das gar nicht gibt. Die glaubhafte Kulisse hat hier Vorrang vor dem Entdeckerdrang.

Das Gefühl einfangen

Selbst die GTA-Spiele, die eher Karikaturen als originalgetreue Abbilder der echten Welt darstellen, erfordern intensive Recherche. Für Liberty City, das zeitgenössische New York von GTA 4, knipsen



Speedtree generiert automatisch authentisch aussehende Bäume.



1 Das erste Grand Theft Auto sieht 1998 unspektakulär aus. Doch den Entwicklern ist eine lebendige Spielwelt wichtiger als Grafik-Spielereien – und die belebte, offene Welt, die sie sich vorstellen, wäre in 3D noch nicht umsetzbar. **2** Rena Bruiant aus Oblivion geht mit ihren Hunden spazieren. Jeden Tag. Immer zur selben Zeit. **3** Auch in Gothic 2 haben die Bewohner Tagesabläufe und reagieren beispielsweise auf Diebstahl, um die Welt plausibler zu machen. **4** Ultima 9 beginnt im Haus des Avatars auf der Erde – und verwurzelt uns so gleich im Setting: Klar, Erde, kennen wir. **5** Irrsinn! Alle Bäume in Firewatch sind handgebaut. **6** Für das virtuelle New York in GTA 4 knipsten die Entwickler dort Tausende Fotos.

die Entwickler Tausende Fotos und bauen wiedererkennbare Schauplätze nach, um nicht nur das Aussehen, sondern auch das Gefühl der Stadt einzufangen.

Laut Autor David Kushner studieren sie sogar, wie der Verkehr im Big Apple fließt, welche Autos in welchem Verhältnis auf den Straßen fahren, und wie sich die Bevölkerung der einzelnen Stadtteile zusammensetzt. Für GTA: Vice City hingegen überlegte Rockstar North, welche Faktoren das typische 80er-Jahre-Gefühl in Miami ausmachten. Das Ergebnis laut Kushner: Tony Montana aus »Scarface«, die Serie »Miami Vice«, DeLoreans mit Flügeltüren, die Band Flock of Seagulls, Kokain, knalliges Neon und 99 Luftballons. Die Essenz der Achtziger.

Auch die Far-Cry-Serie soll keine Weltgegenden realistisch nachbauen, sondern ihr Gefühl einfangen. Fürs virtuelle Montana in Far Cry 5 legt Ubisoft eigens eine »emotionale Karte« der Spielwelt an, die festlegt, welche unterschiedlichen Gefühle die drei Regionen wecken sollen: Besorgnis, Interesse, Vertrautheit. »Hier sieht's aus wie im klassischen Farmland, mit typischen Gegenständen wie Traktoren und Heuballen«, sagt der Creative Director Dan Hay und deutet auf die Karte.

»Wir greifen diese Bilder und Vorstellungen auf, damit die Spieler denken: Ja, diesen Bauernhof oder dieses Waldstück könnte es auch in der Realität geben, ich bin da schon mal ge-

wesen. So erzeugst du Emotionen, Identifikation und Glaubwürdigkeit.« Im Gegensatz zu den Vorgängerspielen simuliert Far Cry 5 sogar richtigen, volumetrischen Nebel, durch den Lichtquellen und Schatten hindurchscheinen. Zugleich legen die Designer Wert auf glaubwürdige Vegetation.

»Als wir die Natur von Montana analysierten, bemerkten wir schnell Muster, die immer wiederkehrten: Große Graslandschaften auf Hügeln, dichtere Wälder an der Nordseite von Bergen oder Sträucher, die erst ab einer gewissen Höhe wachsen«, erzählt Etienne Carrier, Technical Artist bei Far Cry 5. Nach diesen Biomen, also Ökosystemen, hätten die Entwickler dann die Vegetation der Spielwelt gestaltet – bis zur Feuchtigkeit der Erde.

Diese »Naturversessenheit« von Ubisoft ist nichts Neues, schon in Far Cry 2 beherrscht die Dunia-Engine (nach)wachsende Pflanzen, was kaum jemand bemerkt, den Entwicklern aber sehr wichtig ist für eine glaubwürdige Kulisse. Zumal man die Vegetation auch spielerisch nutzen kann, indem man Grasflächen in Brand steckt, um Gegner auszuräuchern.

Schnelle Wälder, gute Wälder

Obwohl The Witcher 3 im Gegensatz zu Kingdom Come: Deliverance nicht im »echten« Mittelalter spielt, hat seine Fantasy-Welt eindeutig mittelalterliche Züge und soll sich daher so authen-

Bei Risen 2 setzte Piranha Bytes auf ein tropisches Piraten-Setting, das bei den Gothic-Fans aber nicht so gut ankam.



tisch wie möglich anfühlen. Für Städte wie das prachtvolle Beauclair im DLC Blood and Wine orientiert sich CD Projekt Red am klassischen Aufbau mittelalterlicher Metropolen und studiert beispielsweise, wo in echten Städten Gasthäuser standen.

Auch wohnen reiche Leute in der Hügelsstadt weiter oben, ärmere hingegen in der Nähe des Hafens. Leveldesigner Miles Tost steckt viel Zeit in die Inneneinrichtung, damit Häuser reicher Bürger auch wie Häuser reicher Bürger aussehen. So hängt er dicke Würste in die Küchen der Großkopferten, während arme Haushalte mit ein paar Brotkrumen auskommen müssen.

Nicht nur das, selbst die Verteilung von Gräsern nimmt Tost sehr genau: Als wir Blood and Wine vor Release bei CD Projekt anspielen, reiten wir mit Geralt durch das Umland von Beauclair, das eigentlich hervorragend aussieht: hohe Fernsicht, strahlender Sonnenschein, wogendes Gras. Aber Miles Tost, der uns dabei zuschaut, schüttelt den Kopf: Das Gras stimmt nicht. Es hat nur eine Farbe, leuchtet durchweg hellgrün. Dabei haben die Designer extra unterschiedlich gefärbte Halme und diverse Blumen gebastelt, um die Abwechslung zu erhöhen – doch die fehlen hier. Obwohl wir solche Details allenfalls unterschwellig wahrnehmen, machen sie den Unterschied.

Während die Entwickler in The Witcher 3 alle Städte und Dörfer von Hand bauen, nutzen sie für Vegetation Speedtree, eine sogenannte Middleware – so nennt man von externen Firmen programmierte Tools – die anhand von mathematischen Algorithmen organisch aussehende Bäume generiert. Sallopp gesagt: Man dreht an diversen Stellschrauben, und das Tool spuckt automatisch unterschiedliche Gehölze aus. Entwickler können sogar handgebaute Bäume ins Programm importieren.

Außerdem berechnet das Tool den Lichteinfall und die Wetterbedingungen. Sein Debüt auf dem Spielmarkt feiert Speedtree in Bethesda's The Elder Scrolls 4: Oblivion, Klonen ein und desselben Baums sind darin kaum zu entdecken, was die Natur weniger künstlich wirken lässt. Auch in vielen anderen Spielen wie Elex oder Fallout: New Vegas stecken Speedtree-Bäume.

Der Generator macht bessere Wälder

»Neue Tools und Algorithmen lassen Wälder dabei sogar glaubwürdiger aussehen, als würde man alle Bäume einzeln per Hand platzieren«, sagt André Weißflog, der bei Radon Labs in Berlin unter anderem an Das Schwarze Auge: Drakensang gearbeitet hat. Als Technik-Guru hat er sich zudem jahrelang mit Tools beschäftigt, die den virtuellen Weltenbau erleichtern.

Allerdings müssten dazu speziell entwickelte Algorithmen mit umfangreichen Regeln ausgestattet sein, was eine Menge Programmieraufwand sei: »Man muss da eine Menge einstellen: Etwa, dass oberhalb der Baumgrenze keine Bäume mehr wachsen, oder wenn, dann nur noch Nadelbäume und Zwergwuchs, welche Baumarten Schatten bevorzugen oder welche Pflanzen am Boden wachsen.« Sonst wird es eben schnell unrealistisch.

Wie vielfältig der Algorithmus sein kann, zeigt Far Cry 5: »In der Natur steht alles im Wechselspiel. Wir simulieren das Ökosystem mittels Algorithmen, um etwa Regenwasser an Bergen hinunterfließen zu lassen oder Baumarten nur dort zu platzieren oder mit anderen zu kombinieren, wo sie in echt stehen würden. So bekommen wir natürlich aussehende Vegetationsmus-



Die Familie von Michael lebt auch ohne Zutun des Spielers weiter – Rockstars erstes Experiment für »echte« Tagesabläufe.

In Far Cry 2 wuchsen kaputte Pflanzen nach – das war den Entwicklern wichtig, um eine glaubwürdige Landschaft zu simulieren.



ter, die dem Chaos von Mutter Natur nahekommen«, sagt Etienne Carrier, Technical Artist bei Ubisoft.

Von komplexen Algorithmen können auch die Macher der Fallout-4-Mod Cascadia ein Liedchen singen, die weitläufige Wälder bieten soll. Denn die Fallout-Engine bietet zwar eingebaute Tools fürs Generieren von Wäldern, die jedoch mit massiv Daten gefüttert werden wollen.

Entsprechend investiert das Team alleine 200 Arbeitsstunden in das Skript, das festlegt, wie die Engine-Automatik die weitläufigen Forste im Spiel erzeugt: Welche Pflanze darf wo und wie oft in welchen Positionen vorkommen? Das Ergebnis kann sich sehen lassen, die Wälder von Cascadia sehen wie handgemacht aus – beispielsweise gibt es umgekippte Stämme, die in den Astgabelungen anderer Bäume lehnen. Das erspart den Moddern im Nachgang eine Menge Arbeit.

Gegen den Algorithmus

Es müssen allerdings nicht immer Algorithmen sein. Die Entwickler von Firewatch arbeiten ohne Speedtree, weil es zu Entwicklungsbeginn noch nicht in die Unity-Engine integriert ist.

Also entwirft Camposanto einfach seine eigenen Bäume. 23 unterschiedliche Sorten gibt es im Spiel, wobei man 14 davon überall in der Spielwelt findet – insgesamt mehr als 4.600, die alle per Hand platziert werden. Dabei seien die Bäume laut Environment Artist Jane Ng nur im unteren Bereich detailliert, weil der Spieler den oberen Teil nicht sehen könne.

Bei Kingdom Come: Deliverance entscheiden sich die Warhorse Studios bewusst gegen Speedtree, weil man da »immer noch eine Menge optimieren« müsse, wie Lead Designer Jakub Holik sagt. Für ihr Spiel entwerfen die Tschechen kurzerhand ein eigenes Tool mit Baummodellen, die es auch im Mittelalter gab. Mit Hilfe eines speziellen Pinsel-Tools habe man die Vegetation dann auf die Karte gemalt, ergänzt Chefentwickler Daniel Vávra.

Das Tool lässt die Entwickler vorab Regeln einstellen, beispielsweise wie weit Nadelbäume voneinander entfernt stehen sollen oder welche Baumarten direkt nebeneinander wachsen dürfen. Anders als bei Firewatch hätte es bei Kingdom Come: Deliverance vermutlich ewig gedauert, jeden Baum einzeln zu platzieren, denn in der Spielwelt gibt es mehrere Millionen Stück. Nur die Vegetation in direkter Umgebung der Städte, Dörfer und anderer wichtiger Orte bauen die Warhorse Studios von Hand.

Ob nun manuell, halb- oder vollautomatisch, der Weltenbau ist für Entwicklerteams eine große Herausforderung. Eine noch viel größere besteht allerdings darin, virtuelle Welten auch mit guten Geschichten zu befüllen, wie der vierte Teil unseres Reports zeigt. ★



GTA: Vice City soll gar nicht die 80er-Jahre nachbilden, sondern ihr Gefühl einfangen – was Rockstar mit Bravour gelingt.

Die Artikelreihe im Überblick

- So funktioniert Open World, Teil 1 - Wie offene Welten mit unseren Urinstinkten spielen
- So funktioniert Open World, Teil 2 - Wie groß muss eine Open World sein?
- So funktioniert Open World, Teil 3 - Was offene Welten glaubwürdig macht
- **So funktioniert Open World, Teil 4 - Open Worlds und das Story-Dilemma**
- So funktioniert Open World, Teil 5 - Sandbox und die Zukunft der Open World



Verkehrte Welt: Warum traurige Spiele uns glücklich machen

DIE PSYCHOLOGIE DER SAD GAMES

Computerspiele sollen Spaß machen. Aber warum gibt es dann Titel, die den Spieler emotional eher aufwühlen? Über den paradoxen Genuss von traurigen Games und was uns daran so glücklich macht. Von Markus Fasse

Für viele sind Computerspiele die beste Art, mental abzuschalten. Da kann es im Büro noch so viel Ärger geben oder im Betrieb dicke Luft herrschen: Sobald man sich den virtuellen Abenteuern stellt, ist der Alltag vergessen. Ob man nun als Held wunderschöne Landschaften durchstreift oder als Fußballgott das entscheidende Tor schießt: Spiele sorgen für Nervenkitzel, wecken den Entdecker in uns und machen Spaß. Daher dachte man bis vor Kurzem in der Kommunikationswissenschaft, Menschen würden Unterhaltungsangebote nur konsumieren, um positive Gefühle zu erleben. Aber warum gibt es dann so viele traurige Schnulzen? Und, oft deutlich spannender, herzerreißende Spiele? Was reizt uns daran, Großväterchen Odin Finch dabei zuzuschauen, wie er seine Frau Ingeborg und seinen Sohn Johann zu Grabe tragen muss? Kloß im Hals bei What Remains of Edith Finch statt Freude über ein neues Schwert in Skyrim – das macht doch depressiv, oder?

Emotionen wirken

»Die Anziehungskraft trauriger Medien – Herzschmerz-Geschichten, Antikriegsfilme, Tragödien und dergleichen – konnte man früher nicht gut erklären. Heute sind wir in der Forschung deutlich weiter«, weiß Professor Doktor Christoph Klimmt. Er ist Unterhaltungsforscher und Dozent für Kommunikationswissen-



In What Remains of Edith Finch gehen wir den mysteriösen Todesumständen von Familienmitgliedern nach. Das sorgt für eine durchweg melancholische Stimmung. Aber: Dieses Gefühl hält nicht bis zum Schluss an.

Immer auf der Hut: In This War of Mine sind wir verantwortlich für das Überleben einer Gruppe von Zivilisten in einem Bürgerkrieg. Ähnlich wie in Die Sims richten wir Räume ein und sorgen uns um das Wohlergehen der Pixelmenschen. Das Problem: Es gibt selten genug für alle. Mal fehlt's an Nahrungsmitteln, mal werden die Medikamente knapp. Der Schwarzmarkt ist da eine Option. Nur: Stillt man lieber den Hunger oder kauft man teure Medizin? Was für ein Dilemma!



schaft an der Hochschule für Musik, Theater und Medien in Hannover. »Mittlerweile wissen wir: Menschen setzen sich manchmal ganz bewusst eher belastenden Medienangeboten aus, weil sie die dabei entstehenden Emotionen auf einer höheren Ebene genießen können: In Spielen lernen sie dabei etwas über menschliche Tugenden, setzen sich mit moralischen Fragen auseinander oder reflektieren Dinge aus dem ganz alltäglichen, wirklichen Leben. Diese neuen Erkenntnisse bewertet man dann wiederum positiv«, so Klimmt weiter.

Depression als Feature:

Wie Spielmechaniken traurig machen

Diesen Wunsch nach einem etwas anderen Spielerlebnis greifen die Entwickler auf. Es existieren bereits Spiele, die mehr sind als laufen, ballern, looten – obgleich auch Games mit solch einfachen Konzepten unbestritten ihre Daseinsberechtigung haben. Computerspiele haben aber besonders in jüngerer Zeit enorme Fortschritte im Bereich des Storytellings gemacht.

Entwickler wie Ian Dallas, Creative Director bei Giant Sparrow (The Unfinished Swan) schaffen es, viel mehr Komplexität und inhaltlichen Anspruch mit der Interaktivität des Gameplays zu verbinden. Der Clou: Dadurch können sie gleichzeitig in und mit ihren Spielen ambivalente und komplexe Gefühle erzeugen.

»Unser Hauptaugenmerk lag darauf, den Spielern nie zu sagen, wie genau sie sich fühlen sollen. Wir haben daher interessante Situationen geschaffen und es den Gamern überlassen, sie so zu interpretieren und mit ihnen zu interagieren, wie sie es wollten«, berichtet Dallas zum Design seines letzten Spiels What Remains of Edith Finch.

In dem Indie-Titel nimmt der Spieler unter anderem verschiedene Perspektiven von unterschiedlichen Protagonisten ein. Je



nach individuellem Entdeckerdrang lernt man sie kennen und sie wachsen dem Spieler ans Herz – nur um uns im nächsten Augenblick an ihr virtuelles Ableben zu erinnern. Auf diese Weise entfaltet What Remains of Edith Finch beispielhaft eine durchgehend melancholische Stimmung.

Allerdings: Hier spaltet sich die Spielerschaft. Die einen sind begeistert – die anderen wünschen sich mehr Handlungsfreiraum oder sind vom doch ziemlich gemächlichen Tempo des Spieles – immerhin muss Platz sein für eine Hintergrundgeschichte – grundsätzlich gelangweilt.

Eine bestimmte Zielgruppe vor Augen

Aber für wen eignen sich eher emotionale Spiele? Zum einen sind es am ehesten die Gamer, die sich nicht für den Mainstream interessieren. Fußball, Zombies,

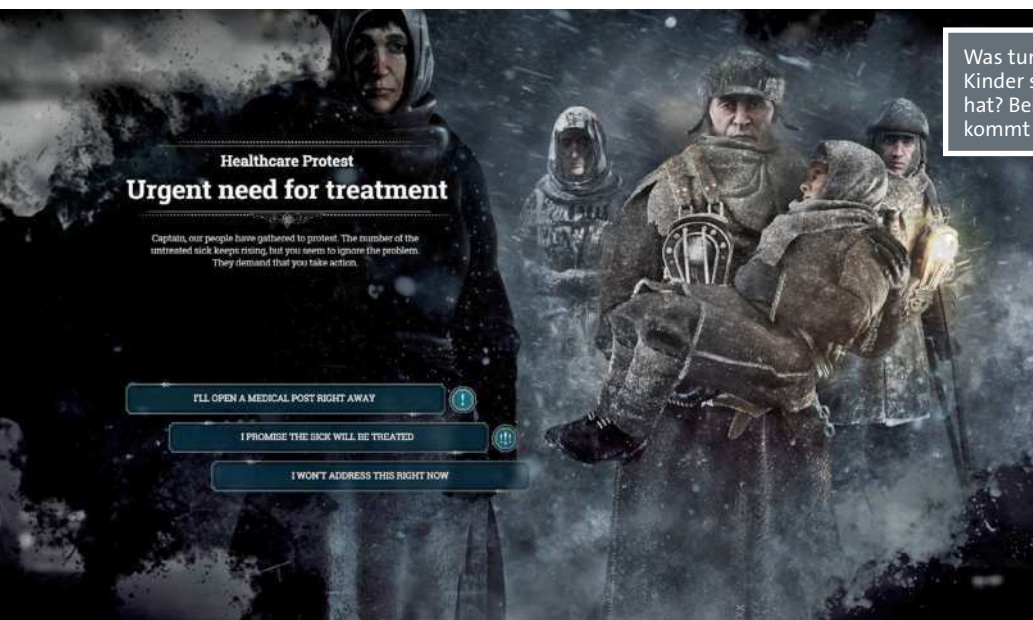
Headshots oder die ewige Jagd nach Loot: Manche machen sich eben nichts aus den gängigen Formeln der Branche und installieren sich lieber die Computerspiele, die ein ganz anderes Erlebnis bieten.

Zum anderen gibt es aber auch die Personen, die zwar die traditionellen Spiele mögen, aber auch schon viele Stunden mit ihnen verbracht haben. Sie schauen nur kurz auf ihre Spielsammlung und sind direkt angeödet. Sie wollen etwas Neues.

Ihre Neugier nach anderen Spielerfahrungen bringt sie schließlich zu den Produkten



Creative Director Ian Dallas von Giant Sparrow hat für sein letztes Spiel viel Aufmerksamkeit auf Details gelegt: Familienfotos, wie sie bei fast jedem daheim zu finden sein dürften, machen die tragischen Geschichten authentisch.



Was tun, wenn in Frostpunk Familien und sogar Kinder sterben, aber man nicht genug Medikamente hat? Bei solchen schwierigen Entscheidungen bekommt der Spieler automatisch einen Kloß im Hals.

darf in einem echten Bett schlafen? Behalte ich die Medizin selbst oder helfe ich anderen Kriegsversehrten?

Das Spiel der 11 Bit Studios gibt sich dabei kompromisslos und harsch, das Schicksal der mit Fotos und Namen versehenen Überlebenden geht einem direkt an die Nieren. Eine ähnliche Wirkung erzeugt der Quasi-Nachfolger Frostpunk, bei dem gleich das Schicksal einer ganzen Stadt auf dem Spiel steht. Auch in diesem Ausnahmetitel muss der Spieler das Leben des Einzelnen gegen das Wohl der Gemeinschaft gewichten und oftmals ebenso rabiate wie bedrückende Entscheidungen treffen.

von kreativen Storytellern. Und die sind durchaus erfolgreich. Die Beliebtheit von Spielen wie beispielsweise Heavy Rain zeigt, dass ein Teil der Spielergemeinde durchaus bereit ist, sich auch mal solch emotionaleren Erfahrungen auszusetzen und diese andere Form der Unterhaltung positiv erlebt beziehungsweise bewertet.

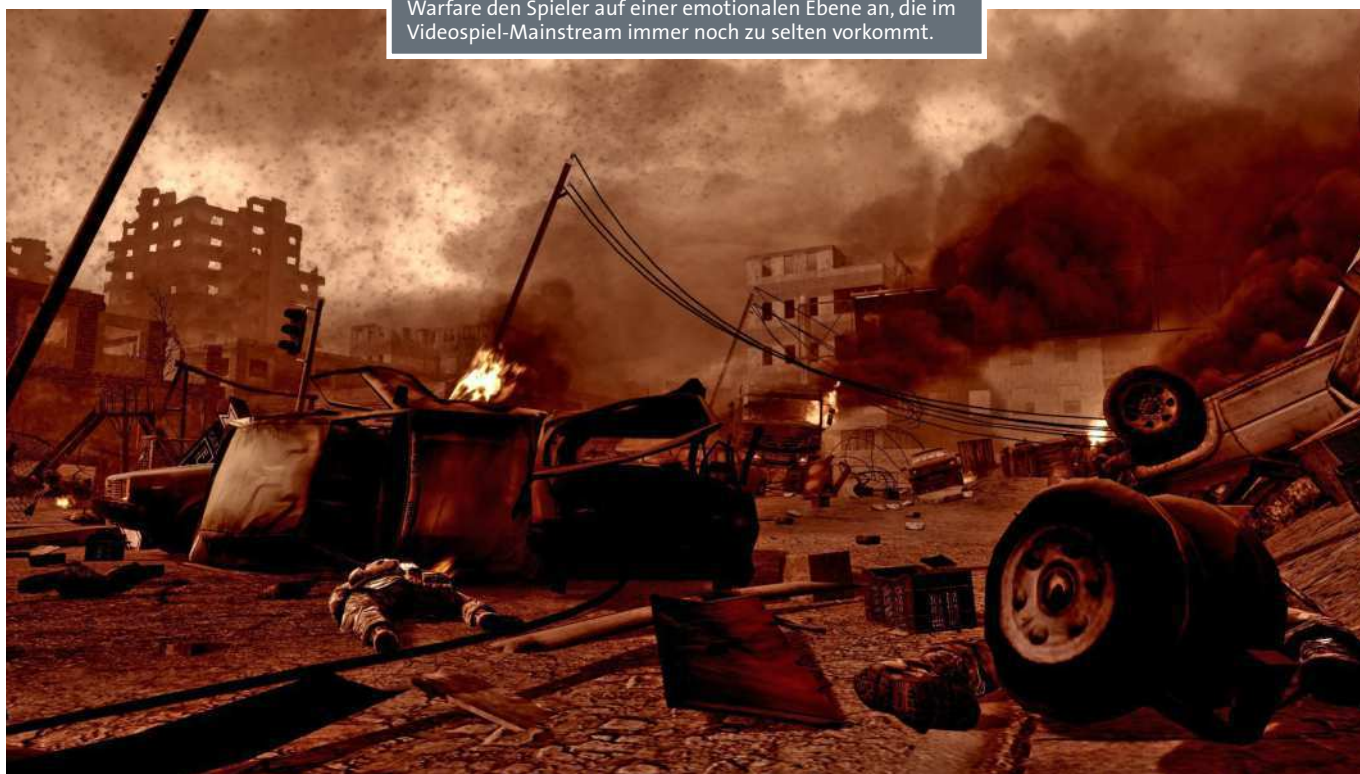
Der Trend zeigt: Das Medium wird erwachsener. Viele Spieler möchten mehr als nur pures Entertainment. Auch wichtige Themen und heiße Eisen können in Computerspielen dank eines erstarkenden Narrativs angefasst werden. Das bewies nicht zuletzt This War of Mine im Jahr 2014. In dem aus der Seitenperspektive gespielten Strategiespiel kommt es in einer ausgebombten Stadt in einem vom Bürgerkrieg heimgesuchten Land zu herzerreißenden Szenen. Familien werden getrennt, Kinder erleben Traumatisches, die wenigen Überlebenden gehen sich gegenseitig an die Gurgel. Über allem thront der Spieler als moralische Instanz: Wer bekommt die wenigen Nahrungsmittel? Wer

Mehr Gefühl im AAA-Sektor

Aber auch in Spielen nach Schema F erlebt man ambivalente Gefühle. Gerade dann, wenn man sie überhaupt nicht erwartet. Medienforscher Christoph Klimmt kann selbst von einem solchen Moment berichten – den viele von uns (vor allem Shooter-Fans) auch ziemlich genau kennen dürften: »In Call of Duty 4: Modern Warfare hatte ich einen starken Einblick in die Brutalität des Kriegs. Nach einer Atomexplosion stürzt der Helikopter ab und meine Spielfigur kommt elend ums Leben. Anders als sonst konnte ich als Spieler das aber nicht verhindern. Mir wurde vor Augen geführt, dass es eine Illusion ist, dass sogenannte Helden im Krieg immer überleben können.«

Genau diese Erfahrungen und gedanklichen Prozesse sind es, die Entwickler von emotionalen Computerspielen vermitteln möchten. Und das ist nicht einfach. Wer ein kreatives und anrührendes Spiel entwickeln möchte, hat bislang wenig Beispiele

Mit der Atombombenexplosion und dem schockierenden Tod der eigenen Spielfigur sprach Call of Duty 4: Modern Warfare den Spieler auf einer emotionalen Ebene an, die im Videospiel-Mainstream immer noch zu selten vorkommt.



Erstmal durchatmen: Einzelne Episoden von What Remains of Edith Finch wie die Szene in der Fischfabrik gehen dem Spieler so sehr an den Magen, dass ihm die Entwickler danach eine emotionale Pause gewähren müssen.

oder Vorlagen, aus denen er oder sie schöpfen könnte. Es ist eben nicht Schema F – besonders dann, wenn die Geschichte neu und ungewöhnlich ist.

Der Umgang mit komplexen Emotionen innerhalb von Spielen bedeutet also, dass es durchaus mal Trial & Error während der Entwicklung geben kann. Spannend – aber langwierig, weiß auch Ian Dallas von Giant Sparrow: »Wir haben so unter anderem entdeckt, dass es für den Spieler sehr anstrengend sein kann, wenn er sich emotional mit dem Spiel verbindet. Im Nachhinein mussten wir dann etwas einbauen, um die Spieler emotional ›abzukühlen‹.«



Pause von der Traurigkeit

Aus diesem Grund übernehmen die Designer von What Remains of Edith Finch nach jeder Spielesequenz wieder die Kontrolle und zeigen eine Animation von Edith, wie sie das Porträt des verbliebenen Familienmitgliedes zeichnet und ein paar Worte über diesen Menschen sagt. »Die Spieler halten inne, hören zu und können durchatmen«, erklärt Ian Dallas weiter.

Ian Dallas wollte nach eigener Aussage viele erhabene Momente erzeugen und unterschiedliche Emotionen transportieren, die den Spieler dazu anregen, sich mit bestimmten Dingen auseinanderzusetzen: »Ein wichtiger Teil von What Remains of Edith Finch war es, das Gefühl der eigenen Kleinheit in Bezug auf das Universum wirken zu lassen. Man sollte spüren, wie

temporär und zerbrechlich die eigene Existenz ist. Dich damit auseinanderzusetzen, dass du nicht für immer da sein wirst, kann durchaus ein wenig traurig stimmen. Ich finde, die Zeit damit zu verbringen, über unsere eigene Unbeständigkeit nachzudenken, kann aber auch dazu beitragen, uns im Endeffekt zu glücklicheren, stabileren Menschen zu machen.«

Damit beschreibt er genau die jüngsten Erkenntnisse der Medienforscher: Auch das Spielen von emotional aufgeladenen Computerspielen sorgt im Endeffekt für ein positives Erlebnis. Die Forscher sprechen dann von der sogenannten »eudaimonischen« Erfahrung – ein Gefühl der Freude, wie man sie beispielsweise bei tiefer Dankbarkeit empfindet. Ganz ohne massenhafte Beute oder irgendeiner supercoolen Rüstung – sondern dank einer gut erzählten Geschichte. ★

Interview mit Dr. Christoph Klimmt

Dr. Christoph Klimmt ist Dozent für Kommunikationswissenschaft an der Hochschule für Musik, Theater und Medien Hannover.

GameStar: Einen traurigen Film haben wir alle schon einmal gesehen. Wie unterschiedlich aber können die Emotionen sein, wenn sie in einem Spiel interaktiv durchlebt werden?

Christoph Klimmt: Interaktivität (wie in Spielen die Regel ist) ist ein starker Weg, einen Ich-Bezug zu erzeugen. Wenn Spieler im Verlauf eines Spiels sich selbst in eine emotional belastende Situation gebracht haben, liegt es nahe, dass sie die Emotionen sehr direkt erleben. Beim Film kann aber meines Erachtens die gleiche Intensität entstehen, sofern die Story für einen individuellen Zuschauer passt und er sich voll darauf einlässt.

GameStar: In This War of Mine muss der Spieler zum Beispiel abwägen, ob man seltene Tauschgüter für Nahrung oder Medizin hergibt – was einen mitunter vor schwierige Entscheidungen stellen kann. Anhand welcher Mechanismen formen Menschen an solchen Stellen ihre Entscheidungen?

In Computerspielen konkurrieren meines Erachtens nach zwei Entscheidungsprinzipien: zum einen der moralische Kompass, den jeder von uns hat und der unser Handeln in der wirklichen Welt prägt. Zum anderen aber auch das Wissen, dass es nur ein Spiel ist, in dem andere Regeln gelten und wo die Konsequenzen unseres Tuns nur virtuell sind. Man darf hier auch mal etwas ausprobieren, riskieren, abweichen von der Norm.

Hat es mir etwas ausgemacht, gerade eine unmoralische Entscheidung getroffen zu haben? Stört es mich, dass ich eine so

Manche Spieler bleiben bei ihren moralischen Prinzipien.



oberflächliche Rechtfertigung hatte wie »Ich handelte doch nur auf Befehl«? Manche Spieler bleiben eiseren bei ihren moralischen Prinzipien, andere betonen ständig den Unterschied zur Wirklichkeit und lassen sich auf sehr fragwürdige Spielhandlungen ein. Das führt dazu, dass sich Spieler durchaus einmal anders verhalten, als sie es in Dilemma-Situationen in der Realwelt täten.

Ein weiterer Ansporn ist Angst. Inwieweit unterscheiden sich die erlebten Emotionen in Spielen aus psychologischer Sicht?

Die Angstlust oder der Thrill sind eher etwas, was wir zum Beispiel bei Amnesia: The Dark Descent sehen: Jump Scares, die eine spontane Angstreaktion erzeugen, sorgen für einen rasenden Puls. Der Körper reagiert massiv. Die Herausforderung für den Spieler besteht nun darin, die eigenen Emotionen zu kontrollieren beziehungsweise zu unterdrücken, um weiterhin handlungsfähig zu bleiben. Man will also nicht panisch das Spiel beenden, sondern sich verteidigen. Bei emotionalen Spielen geht es eher darum, sich mit negativen Gefühlen bewusst auseinanderzusetzen. Spieler wollen sie also nicht einfach unterdrücken, um handlungsfähig zu bleiben, sondern sie erleben und reflektieren. Sie möchten entdecken, was sie bedeuten und was man daraus mitnehmen kann.

Legendär schlecht: El-Fish

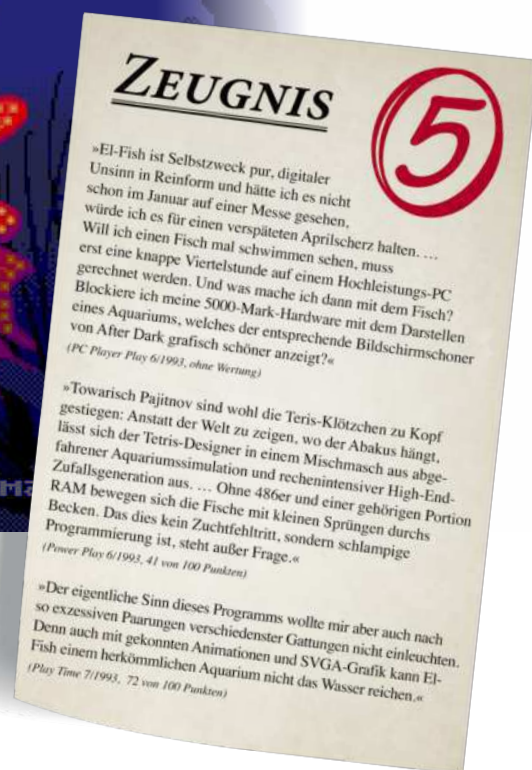
BEI DEN FISCHEN EINSCHLAFEN

©1993 Anim



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Über El-Fish konnte er einst nur fassungslos staunen: So viel Geld und Hardware-Aufwand für eine Simulation, bei der irgendwie nichts passiert.



Auf DVD: Video-Special

Tetris-Erfinder Alexey Pajitnov sorgt 1993 mit einem unausgego- renen Aquariumssimulator für Ver- wirrung.

Von Heinrich Lenhardt

Es gibt im Jahr 1993 viele Gründe, das Sparbuch für einen neuen PC zu plündern. Der Grafikausch heizt die Anfrage nach Intels 486er-Prozessorfamilie an. Was bekommt der Enthusiast für seine Hardware-Investition geboten? Flüssige 3D-Dungeon-Erkundungen bei Ultima Underworld 2, packende Kampfjet-Einsätze in Strike Commander – und man fühlt sich sogar für ein neuartiges 3D-Ballerspiel aus Texas gerüstet, das den prägnanten Namen Doom trägt.

Zum erlauchten Kreis der Hardware-Hungrigen dieses Jahrgangs zählt auch das innovative Werk des Mathematikers Alexey Pajitnov, bekannt als Schöpfer des Puzzlespiels Tetris. Sein neues Programm hat derart realistische Animationen, dass die Berechnung einer Spielfigur selbst High-End-486er ein Viertelstündchen lang auslastet. Wer noch eine 386-CPU ohne Mathematik-Coprozessor auf der Platine stecken hat, lässt seinen PC am besten über Nacht laufen, denn da können bis zu sechs Stunden für die Kalkulationen vergehen. Viel Aufwand für die Simulation eines Aquariums, in dem nichts passiert.

Russische Entspannungsübung

Die russischen Wissenschaftler Alexey Pajitnov und Vladimir Pokhilko kommen bereits 1988 auf die Idee, elektronische Fische zu simulieren. Sie wollen ästhetisch ansprechende Programme zur Erbauung der

menschlichen Seele kreieren, und was wäre für diesen Zweck besser geeignet als die beruhigende Betrachtung eines Aquariums? Auf eine ähnliche Wirkung setzt Aquatic Realm, ein Modul der klassischen Bildschirmschoner-Sammlung After Dark. Aber El-Fish strebt nach Höherem, statt ordinärer gezeichneter Fische sollen realistisch berechnete und animierte Digitalwesen durch individuell ausgestattete Aquarien schwimmen.

Die Idee dümpelt vor sich hin, doch dann wird Pajitnov dank Tetris berühmt, der Eiserne Vorhang der UdSSR schwindet, und die Rechenleistung moderner CPUs lässt den Traum von der High-End-Fischsimulation Wirklichkeit werden. Entsprechend legt sich die Pressemitteilung von Maxis ins Zeug, nachdem sich die

SimCity-Macher die Fangrechte für den US-Markt geangelt haben: »Noch vor wenigen Jahren wäre El-Fish ein Ding der Unmöglichkeit gewesen, als russische Wissenschaftler keinen Zugriff auf die mächtigen Computer hatten, die in den USA und einem Großteil von Europa selbstverständlich sind. El-Fish ist eine der ersten Früchte, die aus der Kombination von amerikanischer Technologie und russischem Intellekt resultieren. Nur ist das Volk von so viel Intellekt überfor« dert: Die am häufigsten gestellte Frage angesichts des fertigen Programms lautet: »Was soll das eigentlich?«

Spielspaß-Laiche

Als Chefredakteur Boris Schneider im Frühjahr 1993 El-Fish für PC Player testet, be-



Gestresst von zeitintensiven Spielen und endlosen Nebenquests? Mit El-Fish wäre das nicht passiert. Sind Fische, Pflanzen und Ziergegenstände platziert, bleibt nichts mehr zu tun.

Genre: Simulation

Publisher: Mindscape (EU),
Maxis (US)

Entwickler: AnimaTek

Veröffentlichung: 1993

Legendär, weil: ... nach dem Tetris-Welterfolg jedes neue Projekt für Aufsehen sorgte, bei dem dessen Schöpfer Alexey Pajitnov beteiligt war. Hohe Hardware-Anforderungen weckten Hoffnungen auf eine tiefgründige PC-Simulation.

Schlecht, weil: ... all die Rechenkraft dafür aufgewandt wurde, um zufällige Varianten von verschiedenen Fischarten zu berechnen. Das eigentliche Spiel sucht man vergebens: Es gibt keine Interaktionen, Aufgaben oder Konsequenzen, die verfluchten Fische schaffen es nicht einmal zu sterben.

Fazit: Weder Spiel noch Lernsoftware, selbst als Bildschirmschoner kaum zu gebrauchen: Selten wurde für ein so nutzloses Programm derart viel Aufwand betrieben. Die Betrachtung des simulierten Aquariums ist nur unwesentlich reizvoller als Testbild-Binge-Watching.



Keine Sorge, es wird nicht zu aufregend. Futterabwurf und Katzenpfote sind grafische Effekte ohne positive oder negative Auswirkungen auf die »simulierten« Fischbestände.

te, die mitunter bedrohlich über dem Becken auftaucht, erweist sich als Schau. Es bleibt nicht mehr zu tun, als sich das von prozeduraler Entspannungsmusik untermalte Treiben anzusehen und durchzuatmen.

Langwierige Reproduktion

Am meisten Beschäftigung verheißt der Aufbau einer Fische Sammlung. Sechs Exemplare sind bei Programmstart bereits vorhanden, bei vollautomatischen Angeltouren ziehen wir zufällige Neuzugänge an Land. Die Freuden der Fortpflanzung erlauben uns eine gezieltere Erweiterung der Bestände: Beim Zuchtprogramm wählen wir Mama- und Papa-Fisch, basierend auf deren genetischen Daten werden Nachkommensvariationen berechnet. Aus den angezeigten Bildchen picken wir unsere Wunsch Kinder, geben ihnen Namen und schicken sie in die Animationsabteilung. Denn bevor sich ein neuer Fisch im Wasser tummeln kann, müssen seine 256 Bewegungsphasen berechnet werden. Auf 2018-Hardware ist das eine Sache von Minuten, 1993 wurden PCs stundenlang von

dieser Aufgabe in Beschlag genommen. Eine weitere Methode zur Erweiterung der Kollektion ist das Gen-Labor. Hier können wir nicht etwa gezielt Frankenfische fabrizieren, sondern bekommen lediglich zufällige Variationen eines Kiemenkameraden kredenzt.

Einrichtungsideen fürs Aquarium

Weitere kreative Selbstverwirklichung erlaubt der Aquariums-Editor. Wir haben die Wahl zwischen einer Fülle von Gräsern, Steinen, Muscheln und Zierobjekten wie Piratenschatzkiste oder Meerjungfrau. Es gibt auch einige animierte Elemente wie die am Boden spazierende Krabbe oder den vorbeischwimmenden Minitaucher. Krönender Abschluss ist die Auswahl der glücklichen Fische, die dieses Aquarium bewohnen dürfen. Einsatz von mehr als einem Dutzend Tierchen auf eigene Gefahr, dann warnt das Programm vor drohender Überlastung. Das Endgame besteht nun darin, dem fein animierten Treiben zuzusehen. Per Klick lässt sich das Licht ausschalten. Wow!

Bei den Fischen einschlafen

Mangels spielerischer Substanz könnte man El-Fish als Bildschirmschoner bezeichnen, doch dafür ist das Programm kaum geeignet. Es läuft nicht etwa im Hintergrund unter Windows, sondern ist ein MS-DOS-Programm, das die Hardware-Ressourcen für sich alleine beansprucht. Welchen Sinn und Zweck hat also El-Fish? Auch ein Vierteljahrhundert später bleibt das unbeantwortet.

Nicht einmal als Vorreiter von Idle- und Klicker-Spielen lässt sich El-Fish schönreden, denn es fehlt an jeglicher Art von Spielfortschritt. Das nach Features ringende Marketing-Personal von Maxis versprach 1993 verzweifelt eine »entspannende, besinnliche, meditative und Blutdruck senkende Stimmung«. Doch wer nach einigen Minuten der Aquariumsbegutachtung feststellt, dass damit der Unterhaltungswert dieses »kreativen Werkzeugs« erschöpft ist, dürfte eher Wutanfälle als inneren Frieden erleben. ★

schreibt er Reaktionen ungläubiger Kollegen: »Heinrich fragt: ›Stirbt da wenigstens einer, oder vermehren die sich?‹. Leider nein. Thomas murmelt: ›Da muss man doch irgendwas machen können ...‹ sucht Menüs nach versteckten Funktionen ab und streckt schließlich auch die Waffen.« Gewiss, es gibt reaktivere Haustiere als Zierfische, doch der Mangel an Interaktion, Sinn und Zweck ist für ein Vollpreis-»Spiel« erstaunlich. Die Fische schwimmen hübsch im Aquarium herum, nur lässt sich nichts mit ihnen anstellen. Wir können die Tierchen zwar füttern, aber das ist nur ein Grafikeffekt. Das Aquarium selber ist ähnlich statisch und bietet keine simulierten Effekte wie Algenausbreitung bei mangelnder Pflege. Auch die Katzenpfote



Das übersichtliche Hauptmenü. Wir können Fische fangen, kreuzen und sie in individuell eingerichteten Aquarien absetzen. Das war es dann aber auch.

Premiumversand
mit **DHL**



ONE GAMING PREMIUM INO4 powered by ASUS

Intel Core i7-8700K mit 6x 4.70 GHz

16 GB DDR4 2400 MHz RAM

NVIDIA GeForce RTX 2080 ASUS DUAL mit 8 GB

240 GB SSD WD Green | 1 TB HDD WD Blue

ASUS TUF Z370-Plus Gaming II

inkl. Call Of Duty: Black Ops 4

inkl. Windows 10 Home

36 MONATE GARANTIE

2.199,99€*

oder Finanzkauf²⁾ z. B. **40,17 €/mtl.**
Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23138



passend dazu erhältlich:

ASUS VP28UQG

28" / 71.1 cm (3840 x 2160)

249€¹⁾

Art-Nr. 37204

¹⁾in Verbindung mit einem powered by ASUS PC / Gamestar System

Iiyama G-MASTER GB2730QSU-B1 SILVER CROW



27" (2560 x 1440) TN LED

DVI-I / HDMI / DP / Lautsprecher

1 ms / 75 Hz



VERSANDKOSTENFREI

269,99€*

Art-Nr. 35810

Iiyama G-MASTER GB2888UHSU-B1 GOLD PHOENIX



28" (3840 x 2160) TN LED, 4K

VGA / HDMI / DP / Lautsprecher

1 ms / 75 Hz



VERSANDKOSTENFREI

369,99€*

Art-Nr. 30953

0180 6 957777

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

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



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

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



2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499€. Effektiver Jahreszins von 9,9% bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 9,47% 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.

Premiumversand
mit **DHL**



Seid ihr bereit für den **one.de** & **DRUCKER**

Adventskalender?

Gewinnt Preise im Gesamtwert von **55.000 €!**



Western Digital

WD BLACK
NVMe SSD

one.de/advent

ONE GAMING HIGH END ELITE AN01

AMD Ryzen 5 2600X mit 6x 4.20 GHz

16 GB DDR4 2400 MHz RAM

NVIDIA GeForce RTX 2070 GDDR6 KFA² OC mit 8 GB

36 MONATE GARANTIE

1.499,99€*

oder Finanzkauf²⁾ z. B. **27,39 €/mtl.**
Laufzeit: 72 Monate

240 GB SSD LiteOn MU 3
2000 GB SATA III HDD, 7200 U/Min
MSI B450-A Pro
USB 3.0, 7.1 Audio, Gigabit LAN
600 W be quiet! / CORSAIR Crystal Series 460X RGB
inkl. Windows 10 Home
inkl. 1 Jahr BullGuard Internet Security 2018

Windows 10

Art-Nr. 24139

ONE GAMING K56-80H

15.6" | 39.62 cm Full HD Display

Intel Core i7-8750H mit 6x 4.10 GHz

NVIDIA GeForce GTX 1060 mit 6 GB

24 MONATE GARANTIE

1.179,99€*

oder Finanzkauf²⁾ z. B. **21,55 €/mtl.**
Laufzeit: 72 Monate

120 GB WD Green SSD
1000 GB HDD, 5400 U/Min
8 GB DDR4 2400 MHz RAM
USB 3.1, Gigabit LAN, WLAN AC
6-in-1-Cardreader, Full HD Webcam
inkl. Call Of Duty: Black Ops 4
inkl. Windows 10 Home

Windows 10

Art-Nr. 24285

**ONE GAMING PREMIUM AN10
POWERED BY AORUS**

AMD Ryzen 5 1400 mit 4x 3.40 GHz

16 GB DDR4 3200 MHz RAM

NVIDIA GTX 1060 GIGABYTE Mini ITX OC mit 6 GB

36 MONATE GARANTIE

999,99€*

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

240 GB SSD GIGABYTE
1000 GB SATA III HDD, 7200 U/Min WD Blue
GIGABYTE B450 AORUS M, USB 3.1, 7.1 Audio, Gigabit LAN
500 W GIGABYTE PB500 / Force X5
inkl. Pro Evolution Soccer 2019
inkl. GIGABYTE Maus, Tastatur & Headset
inkl. Windows 10 Home
inkl. 1 Jahr BullGuard Internet Security 2018

Windows 10

Art-Nr. 24307

ONE GAMING PREMIUM ARO2

AMD Ryzen 5 1400 mit 4x 3.40 GHz

8 GB DDR4 2400 MHz RAM

NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti KFA² mit 4 GB

36 MONATE GARANTIE

659,99€*

oder Finanzkauf²⁾ z. B. **15,06 €/mtl.**
Laufzeit: 54 Monate

1000 GB SATA III HDD, 7200 U/Min
GIGABYTE GA-A320M-S2H
USB 3.0, 7.1 Audio, Gigabit LAN
400 W ONE GAMING Silent Master / Sharkoon VG4-W
inkl. 25 € Nitradio Guthaben
inkl. Windows 10 Home

Windows 10

Art-Nr. 24134

ONE.DE

JETZT KONFIGURIEREN & BESTELLEN



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

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

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499€. Effektiver Jahreszins von 9,9% bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 9,47% 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.

Intel Core i9 9900K

ACHTKERN-CPU AM LIMIT



Mit dem Core i9 9900K erhöht Intel die Kernzahl im Vergleich zum i7 8700K von sechs auf acht. Die trotzdem sehr hohen Taktraten haben aber ihren Preis – genau wie der Core i9 9900K selbst. Von Nils Raettig

Intels neuer Core i9 9900K verfügt über acht Kerne – im Mainstream-Segment lag Intels Maximum bisher bei sechs Kernen und vor der Veröffentlichung des Core i7 8700K im letzten Jahr lange Zeit sogar nur bei vier Ker-

nen. Die steigende Kernzahl bei Intel haben wir sicher auch dem starken Konkurrenzdruck durch AMDs Ryzen-CPU's wie dem Ryzen 7 2700X zu verdanken. Unabhängig davon stellt sich aber für Spieler natürlich die Frage, wie viel die beiden zusätzlichen Kerne des 9900K in der Praxis bringen?

Um diese Frage zu beantworten, liefern wir mit diesem Test unabhängige eigene Messungen in Spielen und Anwendungen, nachdem Intel im Vorfeld der Veröffentlichung der

CPU mit fragwürdigen Benchmarks des i9 9900K im Vergleich zum Ryzen 7 2700X negativ von sich reden gemacht hat. Mögliche Knackpunkte vor einem Kauf stellen aber auch die Verfügbarkeit und der Preis dar: Zum Testzeitpunkt ist der Core i9 9900K nur bei wenigen Händlern zu sehr hohen Preisen (die teilweise sogar im vierstelligen Bereich liegen) gelistet und dazu nirgendwo lieferbar. Uns ist keine offizielle Preisempfehlung für den i9 9900K seitens Intels in Euro bekannt, Intels Listenpreis für Händler/Hersteller bei einer Mindestabnahme von 1.000 Stück beträgt 488 US-Dollar.

Sehr überraschend kommt der (zumindest derzeit) enorme Preise nicht – schließlich sind auch die Preise der Vorgängermodelle wie dem Core i7 8700K und dem i5 8400 in den letzten Wochen deutlich gestiegen, was mit starken Lieferschwierigkeiten und vermuteten Produktionsengpässen zusammenhängt. Tests der ebenfalls neuen CPUs Core i7 9700K mit acht Kernen und Core i5 9600K mit sechs Kernen, aber jeweils ohne Hyper-Threading (siehe auch die technischen Daten weiter unten) liefern wir nach, sobald wir entsprechende Testmuster erhalten haben.

Core i9 9900K & Z390-Chipsatz

Gegenüber dem bisherigen Top-Modell im Mainstream-Segment in Form des Core i7 8700K (vom Core i7 8086K mal abgesehen) hat der Core i9 9900K primär drei nennenswerte Neuerungen zu bieten: Zwei zusätzliche Kerne, einen klar höheren Takt bei Last auf allen Kernen (zumindest, wenn die Temperatur oder die Leistungsaufnahme nicht zu sehr steigen) sowie den Einsatz von verlötetem Metall zwischen CPU-Die und Heat-spreader zur besseren Abfuhr der Hitze im Vergleich zu Wärmeleitpaste.

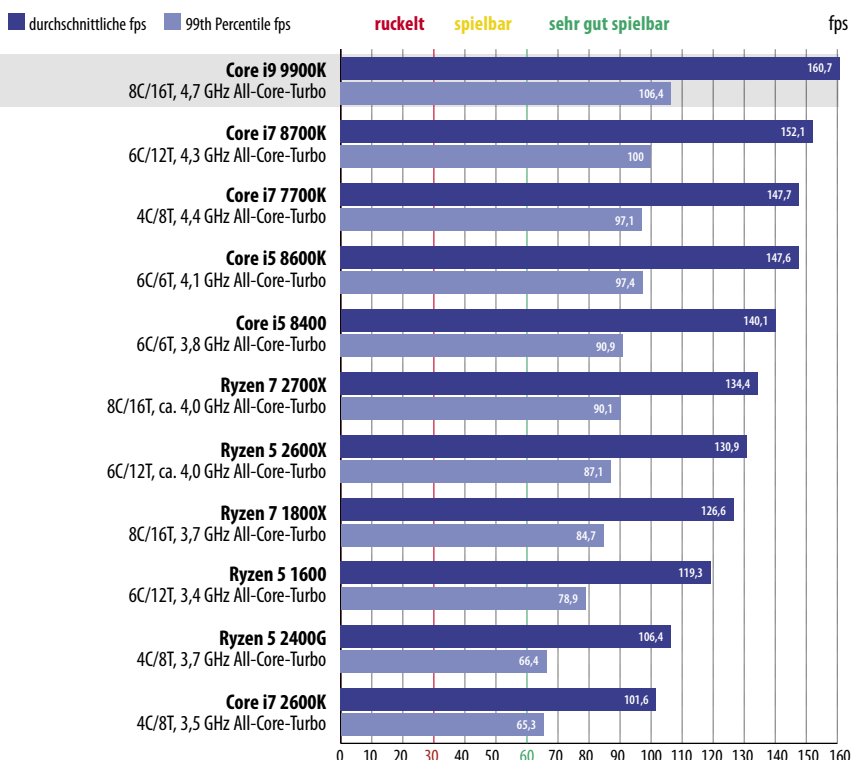
Mainboards mit dem ebenfalls neuen Chipsatz Z390 sind bereits verfügbar, aber nicht zwingend für den Betrieb des Core i9 9900K nötig: Mit einem passenden BIOS-

Spiele-Benchmarks

Nvidia GeForce GTX 1080 Ti, 16,0 GByte Arbeitsspeicher, Windows 10

Performance-Rating Full HD

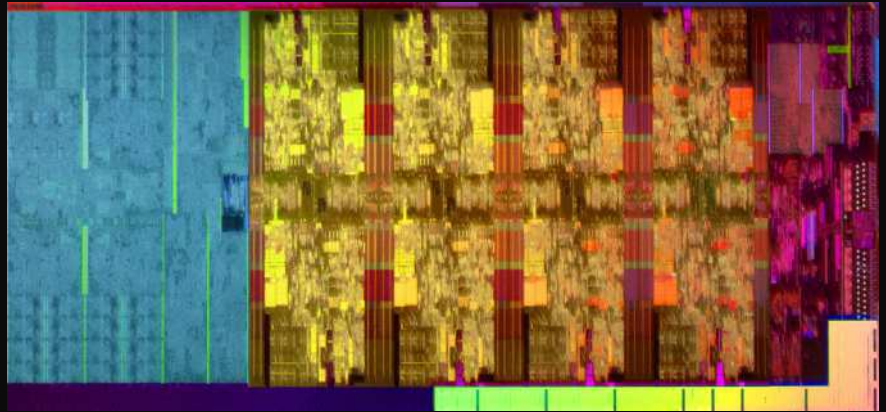
Durchschnitt aus Assassin's Creed: Origins, Civilization 6, Kingdom Come: Deliverance, Project Cars 2, Total War: Warhammer 2 und Wolfenstein 2



Angaben in fps. Je höher, desto besser.



Für den Test des Core i9 9900K nutzen wir das Asus-Mainboard XI Hero Wi-Fi mit Z390-Chipsatz. Die CPU ist aber grundsätzlich auch auf Platinen mit anderen 300er-Chipsätzen von Intel lauffähig.



Auf dem Die-Shot des 9900K ist links die integrierte Grafikeinheit zu sehen, rechts davon befinden sich die acht CPU-Kerne sowie die verschiedenen Cache-Bereiche.

Update ist der Prozessor zu allen 300er-Chipsätzen kompatibel (wobei sich der freie Multiplikator für das Übertakten nur auf Z370- und Z390-Platinen nutzen lässt). Große Änderungen bringt der Z390-Chipsatz nicht mit sich. Neu sind lediglich die Unterstützung von sechs USB-3.1-Ports der zweiten Generation sowie integriertes WLAN im Standard 802.11ac – was wir aber grundsätzlich schon von den zu Beginn des Jahres 2018 neu erschienen Intel-Chipsätzen Q370, H370 B360 und H310 kennen.

Spiele-Benchmarks

In unseren Gaming Benchmarks kann sich der Core i9 9900K stets an der Spitze des Testfeldes platzieren. Den größten Vorsprung gegenüber dem Core i7 8700K erzielt

er in Project Cars 2 (neun Prozent) und in Civilization 6 (sieben Prozent). In den anderen Titeln fällt der Abstand dagegen deutlich geringer aus, wobei das sehr starke Abschneiden des Core i7 7700K mit vier statt acht Kernen zeigt, dass zumindest die von uns verwendeten Benchmark-Titel nicht in größerem Maße von acht Kernen profitieren (was aber auch nicht zu erwarten war). Die Spitzenplätze dürften dem Core i9 9900K oft auch durch seine sehr hohe Taktrate ermöglicht werden: Unter typischer Spielelast erreicht er 4,7 GHz, während der Core i7 8700K trotz nur sechs Kernen auf nur 4,3 GHz kommt und der Core i7 7700K mit sogar nur vier Kernen auf 4,4 GHz.

In unserem offenen Test mit großem Tower-Kühler samt acht Heatpipes kann der

9900K die 4,7 GHz in Assassin's Creed: Origins auch nach zwei Stunden Spielzeit halten, wobei die Chip-Temperatur aber mit 120-Millimeter-Lüfter (ca. 1.200 Umdrehungen pro Minute) trotz verlötetem Metall zwischen CPU-Die und Heatspreader und offenem Testaufbau immerhin knapp 75 Grad erreicht. Zum Vergleich Messergebnisse vom Core i7 8700K mit sechs Kernen: Hier liegen die Temperaturen durch die geringere Kernzahl und Taktrate etwa fünf bis zehn Grad niedriger, obwohl Wärmeleitpaste statt verlöteten Metalls zum Einsatz kommt.

Insgesamt hat der Core i9 9900K einen Vorsprung von sechs Prozent gegenüber dem Core i7 8700K und von neun Prozent gegenüber dem Core i7 7700K. AMDs Ryzen 7 2700X muss sich bei den von uns verwen-



Nils Raettig
@nraettig

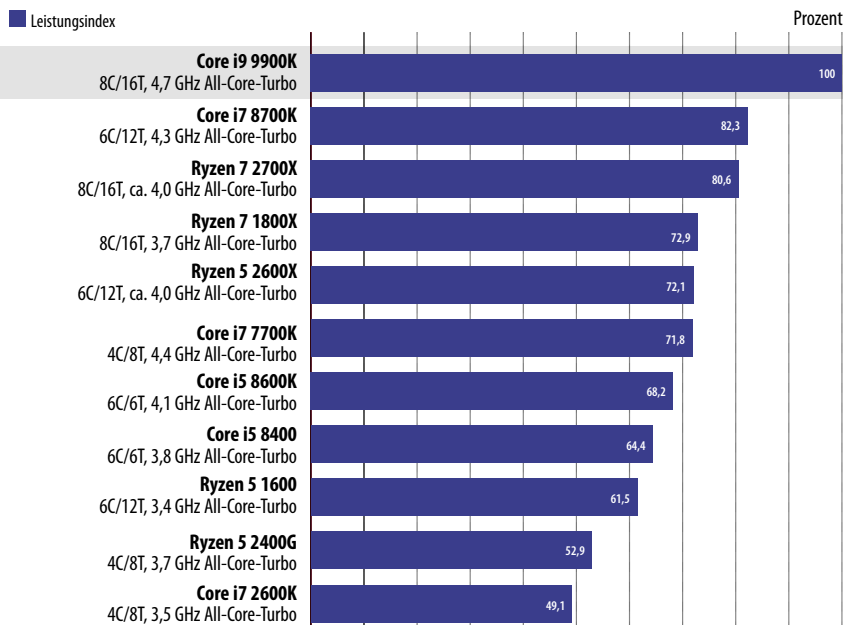
Keine Frage, der Core i9 9900K von Intel erweist sich im Test erwartungsgemäß als eine extrem schnelle CPU, egal ob in Spielen oder Anwendungen. Dabei gibt es allerdings den ein oder anderen faden Beigeschmack. Dazu zählen sicherlich vor allem der hohe Preis und die schlechte Liefersituation. Außerdem läuft der Core i9 9900K mit Blick auf die Taktraten, die Temperaturen und die Leistungsaufnahme meinen Test-Erfahrungen nach bereits ab Werkzustand am Limit – und das trotz des lang ersehnten Wechsels von Wärmeleitpaste zu verlötetem Metall zwischen CPU-Die und Heatspreader. Insgesamt entsteht so der Eindruck, dass Intel auf Biegen und Brechen einen Achtkerner mit sehr hohen Taktraten ins Mainstream-Rennen schicken wollte, um dem Ryzen 7 2700X so gut wie möglich die Show zu stehlen. Da gegenwärtig auch die Vorgänger des 9900K vergleichsweise teuer sind, kann sich AMD dennoch ziemlich entspannt zurücklehnen und Intel einfach machen lassen.

Anwendungen

Testsystem: GeForce GTX 1080 Ti, 16,0 GByte Arbeitsspeicher, Windows 10

Performance-Rating

Ermittelt in Cinebench (Multi- und Single-Core-Test), Civilization 6 (Ladezeiten), Handbrake (Video-Konvertierung) und WinRAR (Dateien packen)





Der Core i9 9900K von Intel ist zu allen aktuellen Mainboards mit einem der 300er-Chipsätze kompatibel, wenn eine aktuelle BIOS-Version genutzt wird.

deten hohen (statt maximalen) Details in Full HD um 19 Prozent geschlagen geben. Wird die Grafikkarte in höheren Auflösungen und Detailstufen (oder bei geringerer Leistung der jeweils verwendeten GPU) zum limitierenden Faktor, rücken die Prozessoren dagegen deutlich enger zusammen. Im Umkehrschluss erhöht sich der Abstand des Core i9 9900K durch den Einsatz einer GeForce RTX 2080 Ti (statt der von uns genutzten GeForce GTX 1080 Ti).

Das zeigt sich an einigen zusätzlichen Benchmarks, die in einem separaten Online-

Artikel zu finden sind (siehe <https://bit.ly/2yxwldq>). In Full HD wächst der Vorsprung des Intel Core i9 9900K gegenüber dem Ryzen 7 2700X von AMD auf etwa 32 Prozent an. In 4K beträgt der Vorsprung dagegen nur noch etwa zehn Prozent.

Performance in Anwendungen

Grundsätzlich überzeugt die Anwendungsleistung des Core i9 9900K, auch dank seiner acht Kerne. Lediglich im Multicore-Test von Cinebench muss er sich dem Ryzen Threadripper 2950X mit doppelter Kern- und

Thread-Zahl geschlagen geben. In allen anderen Tests platziert er sich an der Spitze. Die für die Last auf allen acht Kernen grundsätzlich vorgesehene Taktrate von 4,7 GHz kann der Core i9 9900K aber in unseren Anwendungsmessungen anders als in den Gaming-Benchmarks nicht immer halten, wobei das vor allem für Anwendungen gilt, die die CPU (fast) vollständig auslasten.

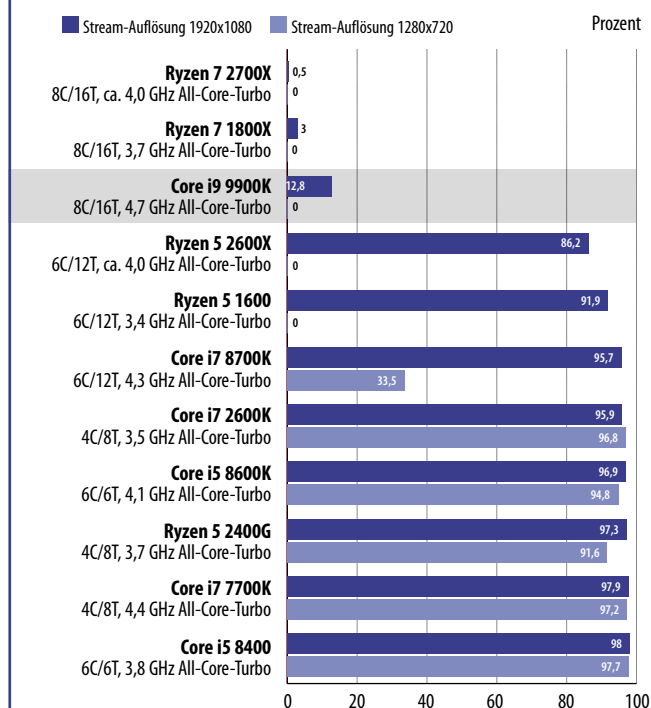
Das ist beispielsweise beim Encodieren eines Videos mit Handbrake der Fall. In den ersten zehn bis zwanzig Sekunden liegen noch 4,7 GHz an, für den Großteil des Encodier-Vorgangs sinkt die Taktrate aber auf Werte im Bereich von 4,1 bis 4,3 GHz, weil sonst die offizielle TDP von 95 Watt zu lange überschritten werden würde. Das Limit lässt sich zwar manuell im BIOS erhöhen, um die Leistung zu steigern, allerdings ist das nur bei sehr guter Kühlung eine Option. Auch der Core i7 8700K kann die 4,3 GHz All-Core-Turbo nicht über den gesamten Encodier-Vorgang hinweg halten. Allerdings sinkt die Taktrate später und auf ähnliche Werte wie beim Core i9 9900K – und damit in geringerem Umfang, und das bei gleichzeitig etwas niedrigeren Temperaturen.

Da die Leistung des Core i9 9900K auch mit niedrigeren Taktraten immer noch sehr hoch ausfällt, ist die teils zu beobachtende Taktdrosselung zu verschmerzen, zumal sie nur bei sehr hoher Last auftritt. Sie zeigt allerdings dennoch, dass die CPU (beziehungsweise unser Testexemplar) bereits im Werkszustand am Limit arbeitet. Und sie legt nahe, bei einem Core i9 9900K-PC für

Streaming-Benchmarks

Verlorene Frames im Stream

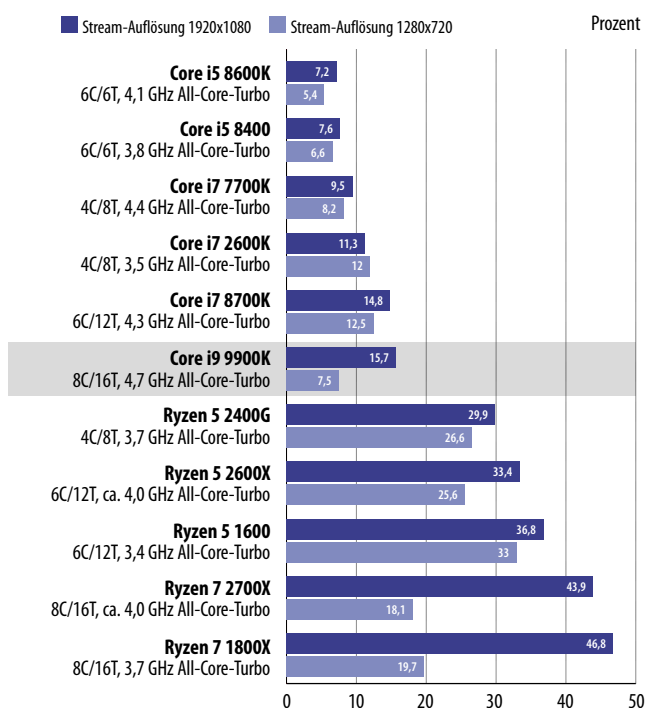
OBS zu Twitch.tv, AC: Origins (CPU-Preset »Medium«, Bitrate 5.000, 60 fps, x264)



Verlorene Frames in Prozent, weniger ist besser.

Verlorene Frames im Spiel

OBS zu Twitch.tv, AC: Origins (CPU-Preset »Medium«, Bitrate 5.000, 60 fps, x264)



Verlorene Frames in Prozent, weniger ist besser.

LC-POWER™

www.lc-power.com



ZEITLOSE **ELEGANZ**

HOCHWERTIGE **MATERIALIEN**

- 1x USB 3.0, 2x USB 2.0
- RGB-Designelement am Frontpanel mit einstellbaren Farben
- Seitenteil & Frontpanel aus Hartglas
- vielfältige Lüfter- & Radiatoreinbaumöglichkeiten

VITREOUS
GAMING 994B



Find us on Facebook
facebook.com/lcpower.germany

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

eine gute Kühlung des Prozessors und eine gute Belüftung des Gehäuses zu sorgen.

Streaming & Leistungsaufnahme

Beim Streaming von Spielen über die CPU per OBS ist auch eine hohe Zahl von Kernen und Threads wichtig, wenn eine hohe Bildqualität und 60 fps im Stream erreicht werden sollen. Mit einer Stream-Auflösung von 720p kommt der i9 9900K dabei noch problemlos zurecht. In Full HD gehen aber immerhin 12,8 Prozent der Bilder des Streams verloren, was keiner völlig flüssigen Darstellung mehr entspricht. Durch die zusätzliche Last, die das Streaming mit sich bringt (beziehungsweise durch die dementsprechend höhere Leistungsaufnahme), sinkt auch die Taktrate der CPU auf etwa 4,2 GHz.

Der fps-Verlust im Spiel selbst hält sich aber mit Werten von 15,5 Prozent für das Streaming in 1080p und 7,5 Prozent für das Streaming in 720p noch in Grenzen. AMDs Ryzen-Prozessoren verteilen die Last gleichmäßiger. Das führt zwar einerseits zu stärker sinkenden fps im Spiel selbst. Andererseits gelingt den Ryzen-Achtkern-CPU's so aber auch die Darstellung eines 60-fps-Streams in Full HD weitgehend frei von Rucklern.

Die Kombination aus hoher Kernzahl und Taktrate bringt zu guter Letzt eine vergleichsweise hohe Leistungsaufnahme mit sich. Keine andere CPU im Benchmarkdiagramm erzielt einen höheren Verbrauch. Dank der sehr hohen Leistung geht die Effizienz des Core i9 9900K aber aus unserer Sicht trotzdem noch in Ordnung. ★

CORE i9 9900K PROZESSOR

Hersteller / Preis	Intel / ca. 600 Euro
Kerne / Threads	8 / 16
Standardtakt	3,6 GHz
maximaler Turbotakt	5,0 GHz
Fertigung / Sockel	14 nm / 1151
Architektur	Coffee Lake R
Speichertyp	DDR4-2666
L2- / L3-Cache	8 x 256 KByte / 16,0 MByte
TDP	95 Watt

- ⊕ sehr hohe Spieleleistung
- ⊕ sehr hohe Anwendungsleistung
- ⊕ gut für das Streaming geeignet
- ⊕ acht Kerne
- ⊕ virtuelle Kernverdoppelung
- ⊕ niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf
- ⊕ CPU-Die und Heatspreader verlötet
- ⊕ bei Last auf allen Kernen/Threads Taktdrosselung möglich
- ⊖ hohe Leistungsaufnahme unter Last
- ⊖ hohe Temperaturen lassen wenig Spielraum für Overclocking

FAZIT

Der Core i9 9900K ist in allen Einsatzszenarien extrem schnell, die CPU arbeitet aber schon im Werkszustand am Limit.

PREIS/LEISTUNG: Mangelhaft



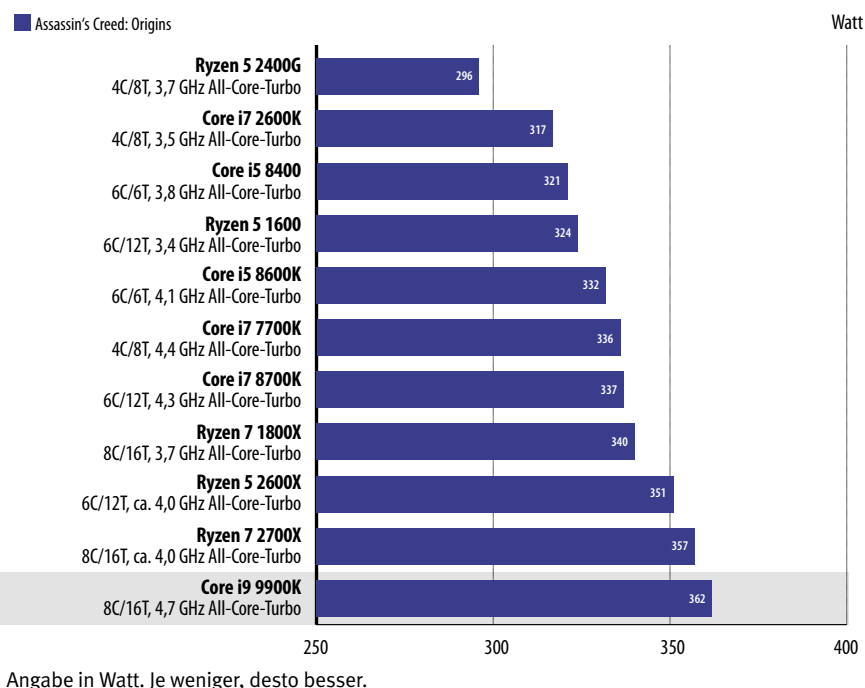
Die Bezeichnung »Core i9« war bislang dem Highend-Segment vorbehalten, mit den Core-i-9000-Modellen führt Intel sie nun auch im Mainstream-Segment ein.

Leistungsaufnahme

Spielelast

Gesamtes Testsystem

■ Assassin's Creed: Origins

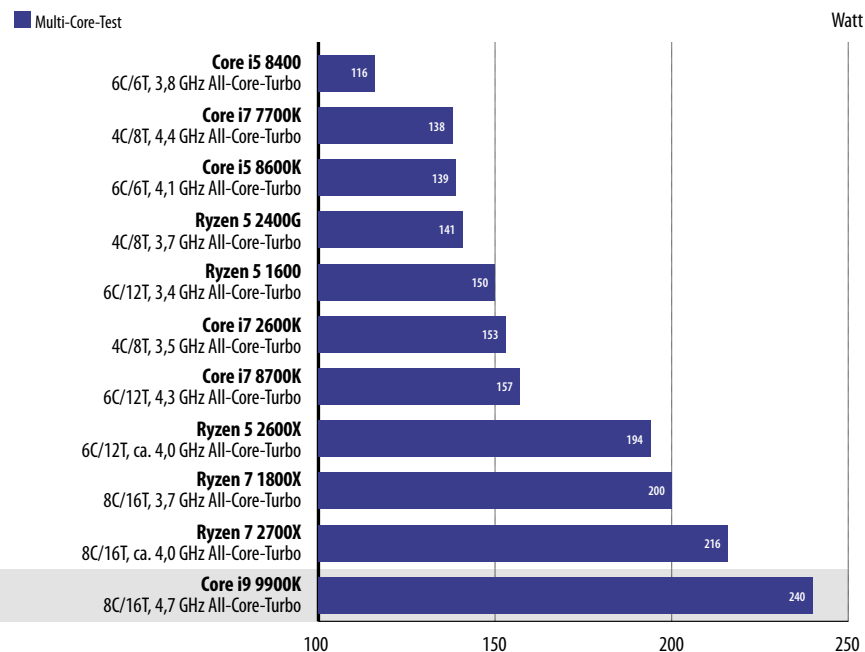


Angabe in Watt. Je weniger, desto besser.

Cinebench

Gesamtes Testsystem

■ Multi-Core-Test



Angabe in Watt. Je weniger, desto besser.





CASEKING.de

PHANTEKS



EVOLV X

DAS ENTHUSIASTEN-GEHÄUSE DER SUPERLATIVE



- Für riesige Mainboards bis zum E-ATX-Format
- Adressierbare, leuchtstarke RGB-LED-Beleuchtung
- Aufklappbare, moderne Seitentüren aus Hartglas
- Idealer Airflow dank großzügigen Öffnungen
- Platz für zwei 360-mm-Radiatoren gleichzeitig
- Dual-System: optional sind zwei Systeme möglich



caseking.de/phanteks-evolvx



KING MOD
SYSTEMS

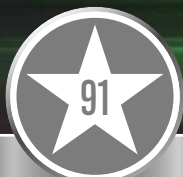
Caseking GmbH, Gaußstr. 1, 10589 Berlin

eMail: info@caseking.de

tel. bestellen: +49 (0)30 40 36 642 - 00

www.caseking.de

Alle Preisangaben inkl. 19% MwSt., exkl. Versandkosten. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Finanzierung gültig für alle Caseking PC-Systeme. Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499,90€. Effektiver Zins von 9,9% bei einer Laufzeit von 24 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 9,5% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Targobank. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Intel, das Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern.



GameStar
Platin-Award



Geforce RTX 2070

RAYTRACING FÜR ALLE?

Nvidia baut das Turing-Aufgebot weiter aus: Die Geforce RTX 2070 liefert genug Leistung für WQHD-Gaming, Echtzeit-Raytracing und ist preislich deutlich attraktiver als RTX 2080 und RTX 2080 Ti.

Von Christoph Liedtke

Knapp einen Monat nach Veröffentlichung der neuen Turing-Generation schickt Nvidia mit der Geforce RTX 2070 das dritte Modell der RTX-2000-Serie ins Rennen. Zum Auftakt liegt uns diesmal keine Founders Edition vor, sondern mit der MSI Geforce RTX 2070 Armor 8G ein Custom Design. Die nicht überaktete Partnerkarte lässt mit ihrem üppigen Kühlsystem auf leisen Betrieb auch bei lan-

gen Sessions hoffen, dazu liegt der unverbindliche Verkaufspreis von 519 Euro anders als bei RTX 2080 und RTX 2080 Ti auf dem Niveau, das Nvidia beim Launch angekündigt hatte (499 US-Dollar plus Steuern).

Das dritte Turing-Modell setzt ebenfalls auf einen eigenen, wenn auch abgespeckten Grafikchip. So bietet der TU106 immerhin noch 2.304 Shader (2080 Ti: 4.352,



Die RTX 2070 Armor belegt im Gehäuse drei Slots, ist 29,5 cm lang und 14,3 cm breit. Sie bietet dreimal DisplayPort 1.4 und einmal HDMI 2.0b.

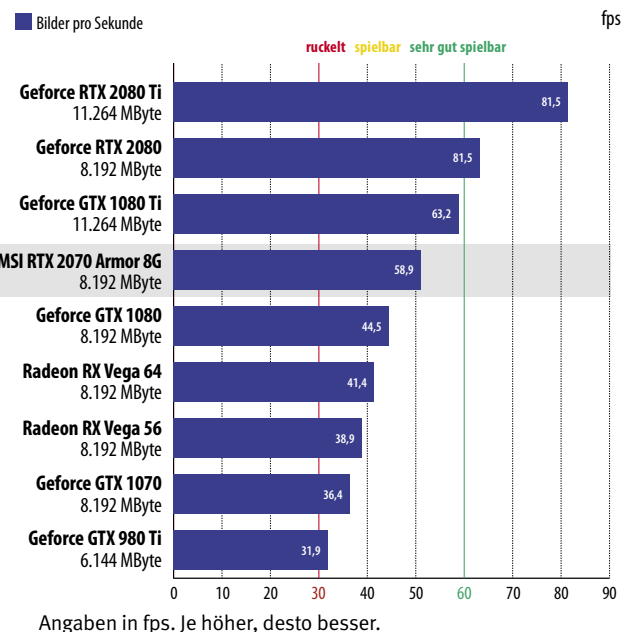


Im direkten Vergleich fällt die Kühlung des Topmodells Gaming Z noch üppiger aus. Das lässt sich Hersteller MSI aber auch fürstlich bezahlen: Sie kostet über 100 Euro mehr als die Armor 8G.

Spiele-Benchmarks 4K

4K (3840x2160)

Durchschnitt aus Assassin's Creed: Origins, Project Cars 2, Total War: Warhammer 2, The Witcher 3: Blood and Wine, Wolfenstein 2



2080: 2.944), 144 TMUs und 64 ROPs. Auch die für Raytracing und DLSS-Kantenglättung benötigten Recheneinheiten sind auf dem Grafikchip vertreten, die RTX 2070 zählt 36 RT- und 288 Tensor-Kerne. Die von Nvidia vorgegebenen Referenztaktungen betragen 1.410 MHz (1.620 MHz Boost). Erneut existieren wieder mehrere Chip-Varianten, die höhere Taktungen mitmachen. So besitzt die Founders Edition mit TU106-400A einen Boost-Takt von 1.710 MHz, Grafikkartenhersteller bieten zudem noch stärker übertaktete Modelle an, die einen Boost-Takt von deutlich über 1.800 MHz besitzen.

Beim Videospeicher setzt Nvidia erneut auf schnelle GDDR6-Chips: Die RTX 2070 besitzt davon 8,0 GByte, der VRAM taktet wie bei allen bisher veröffentlichten Turing-Grafikkarten mit 14,0 GHz. Das Speicherinterface ist 256 Bit breit, die Speicherbandbreite beträgt wie bei der RTX 2080 448 GByte pro Sekunde. Anhand der technischen Daten lässt sich bereits erkennen, dass Nvidia die drei Turing-Modelle klar voneinander abgrenzt, sowohl anhand der Shader-Anzahl wie auch bei der Ausstattung mit Raytracing- und Tensor-Kernen. Zum Start der RTX 2070 sind gleichzeitig Custom Designs von Drittherstellern sowie eine Founders Edition von Nvidia verfügbar. Nvidias Referenzkarte ist bereits um 90 MHz übertaktet und besitzt wie RTX 2080 FE und 2080 Ti FE eine Axial-Kühlung samt großer Vapor Chamber. Allerdings ist die RTX 2070 FE nur noch 22,9 statt 26,7 Zentimeter lang. Das dürfte unter anderem daran liegen, dass die RTX 2070 mit einer TDP von 175 Watt (2080 Ti: 250 Watt, 2080: 215 Watt) ausgewiesen ist und somit ein kleineres Kühlsystem ausreicht.

MSI RTX 2070 Armor 8G

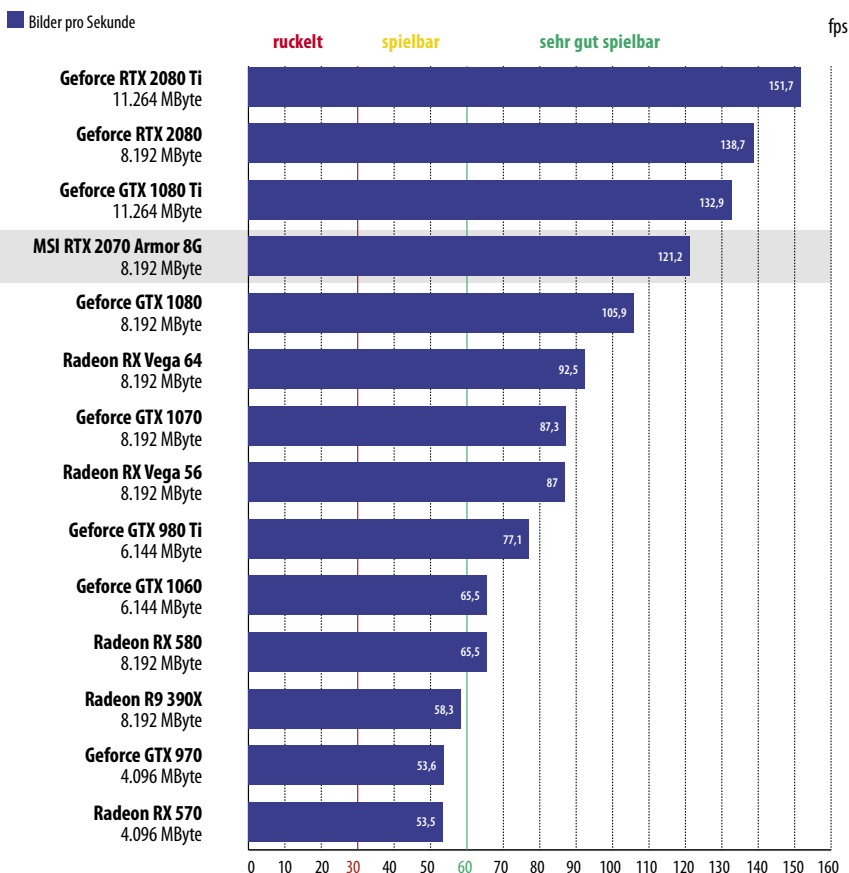
Unsere getestete Partnerkarte von MSI besitzt die Referenztaktungen und ist – wie schon erwähnt – zur UVP von 519 Euro erhältlich. Mit diesem Preis liegt die Armor deutlich unter Nvidias Founders Edition für 629 Euro und dem Topmodell aus den eigenen Reihen, der MSI RTX 2070 Gaming Z 8G für rund 650 Euro mit einem Boost-Takt von 1.830 MHz. Der TU106-400-Grafikchip auf der Armor taktet hingegen mit 1.410 (1.620 MHz Boost). Trotz einer Verlustleistung von nur 175 Watt ist sie mit einer im Gehäuse drei Slot belegenden Kühlung samt zwei 100 Millimeter großen Axial-Lüftern und einem zweigeteilten Aluminium-Radiator samt sechs Heatpipes bestückt.

Von dieser Entscheidung profitieren Taktungen, Temperaturen und Lautstärke, wie wir im Test unter Spielelast feststellen. Der im Vergleich zu der Founders Edition günstigere Preis hält MSI nicht davon ab, die RTX 2070 Armor mit Features zu versehen, die meist nur bei höherpreisigen Modellen zu finden sind. Dazu zählen unter anderem eine selbst entworfene Platine, eine Backplate zur Stabilisierung auf der Rückseite, Lüfterstillstand im Leerlauf und eine seitliche und dezente RGB-Beleuchtung.

Spiele-Benchmarks Full HD & WQHD

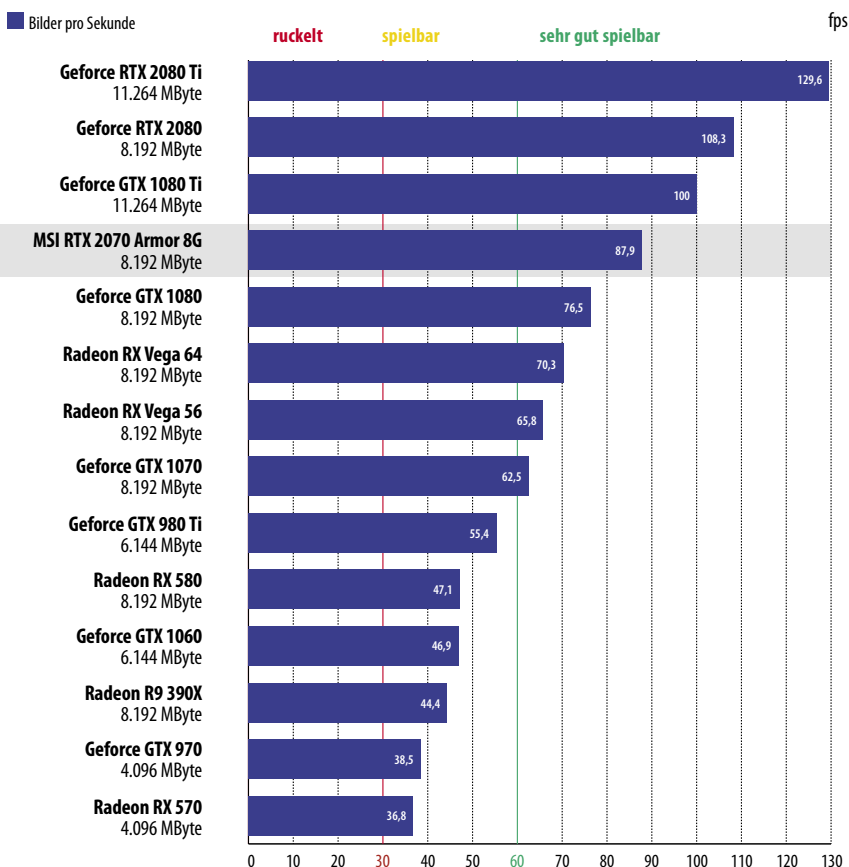
Full HD (1920x1080)

Durchschnitt aus Assassin's Creed: Origins, Project Cars 2, Total War: Warhammer 2, The Witcher 3: Blood and Wine, Wolfenstein 2



WQHD (2560x1440)

Durchschnitt aus Assassin's Creed: Origins, Project Cars 2, Total War: Warhammer 2, The Witcher 3: Blood and Wine, Wolfenstein 2

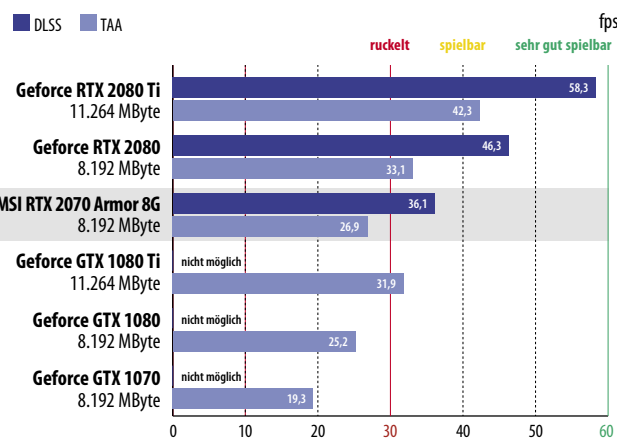


Angaben in fps. Je höher, desto besser.

DLSS-Benchmarks

Final Fantasy 15 Benchmark

4K-Auflösung, Core i7 8700K, 16 GByte RAM

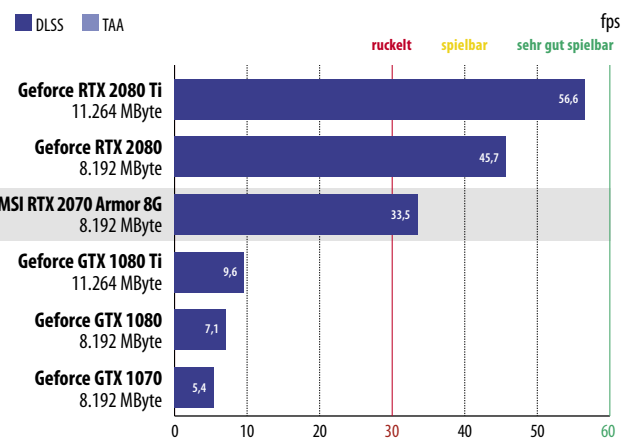


Angaben in fps. Je höher, desto besser.

Raytracing-Benchmarks

Reflections-Demo (UE4)

WQHD-Auflösung, Core i7 8700K, 16 GByte RAM



Angaben in fps. Je höher, desto besser.



Nvidia bietet auch für die RTX 2070 eine Founders Edition mit höherem Boost-Takt und Axial-Kühlung an. Verglichen mit den Referenzkarten von RTX 2080 Ti und RTX 2080 ist sie mit 22,9 cm aber deutlich kürzer.



Christoph Liedtke
@vAronized



Zugegeben, ich hatte schon immer ein Faible für die 70er-Modelle von Nvidia, denn meiner Meinung nach gelingt dort der Spagat aus Leistung, Kühlung und Preis (gerade noch) am besten. Die Modelle sind preislich nicht allzu sehr überzogen, bieten eine ausreichend hohe Leistung und lassen sich meist noch leise kühlen. Genau in diese Fußstapfen tritt nun auch die GeForce RTX 2070. Die dritte Turing-Grafikkarte könnte zudem wieder für einen interessanteren Wettbewerb sorgen, denn die gelungenen Referenzkarten der RTX 2080 und RTX 2080 Ti machen es den Custom Designs nicht nur bei der Leistung, sondern auch beim Preis schwer. Bei der RTX 2070 ist das anders, hier scheint Nvidia den Drittherstellern das Feld überlassen zu wollen, denn die Founders Edition kostet 629 Euro, während erste Partnerkarten wie die getestete MSI RTX 2070 Armor 8G bei 519 Euro beginnen – zu diesem Preis bietet der bislang kleinste Turing-Ableger sogar ein relativ gutes Preis-Leistungs-Verhältnis.

Spiele-Benchmarks

Die MSI RTX 2070 Armor taktet in unseren Spiele-Benchmarks durchschnittlich mit 1.725 MHz (UHD-Auflösung) und damit um rund 100 MHz höher als der angegebene Boost-Takt. In Full-HD- und WQHD-Auflösung fällt der durchschnittliche Chiptakt etwas höher aus, dann taktet die Armor mit rund 1.770 beziehungsweise 1.750 MHz. Damit positioniert sich die dritte Turing-Grafikkarte in Spielen zwischen der GTX 1080 und der GTX 1080 Ti. Je nach Spiel und Auflösung kann sie den Vorsprung zur GTX 1080 teils stärker ausbauen und kommt dann sogar der GTX 1080 Ti gefährlich nahe. Das liegt unter anderem an der deutlich gestiegenen Vulkan-Performance von Turing in Wolfenstein 2, dort ist die RTX 2070 nur sechs bis acht Prozent von der GTX 1080 Ti entfernt.

Auch in Assassin's Creed: Origins beträgt der Abstand zum Pascal-Topmodell im Mittel nur sechs Prozent. Das gilt allerdings nur für die jeweiligen Founders Editions der 1000er-Karten mit Radial-Kühlung und Referenztakt. Übertaktete Modelle sind dagegen einige Prozent schneller. Unterm Strich schließt Nvidia mit der RTX 2070 das rund

30 Prozent große Performance-Loch zwischen den beiden schnellsten Pascal-Grafikkarten GTX 1080 und GTX 1080 Ti, wahrt aber auch gleichzeitig mit etwas mehr als 20 Prozent Rückstand den Abstand zur RTX 2080. Die GTX 1070 als direkter Vorgänger wird um 40 Prozent deklassiert, und auch die schnellste Grafikkarte von AMD, die Radeon RX Vega 64, kann die RTX 2070 je nach Auflösung um über 20 Prozent schlagen.

Raytracing und DLSS

Die von Nvidia besonders ausführlich beworbenen Verkaufsmerkmale Raytracing und DLSS lassen sich auch zum Verkaufsstart der RTX 2070 nur anhand von Demos und Benchmarks testen. Wir rechnen allerdings weiterhin damit, dass zumindest Battlefield 5 zur Veröffentlichung am 20. November RTX-Unterstützung bieten wird. Bestätigt ist das aber bislang nicht. In der Star-Wars-Reflections-Demo kann die RTX 2070 mit ihren 36 RT-Kernen (2080: 46 / 2080 Ti: 68) 33,5 Bilder pro Sekunde in WQHD-Auflösung erreichen und liegt mit einem größeren Abstand von 36 Prozent zur RTX 2080 beziehungsweise 69 Prozent zur

RTX 2080 Ti zurück. Der GTX-1070-Vorgänger ist als Pascal-Grafikkarte ohne RT-Kerne wie gehabt chancenlos, sie berechnet die Demo im Schnitt mit 5,4 Bildern pro Sekunde.

Im Benchmark zu Final Fantasy 15 haben wir in UHD-Auflösung die Performance der RTX 2070 mit TAA- und DLSS-Kantenglättung ermittelt. Auch hier fügt sie sich ins Gesamtbild ein. Während der Turing-Neuling mit aktiviertem TAA durchschnittlich 26,9 fps erreicht, ist sie mithilfe von Deep-Learning Super Sampling um 34 Prozent schneller und liefert dann 36,1 Bilder pro Sekunde. Die GTX 1070 schafft in der hohen Auflösung mit aktiviertem TAA immerhin noch 19,3 fps.

Lautstärke, Temperatur und Stromverbrauch

Die üppige Axial-Kühlung der MSI RTX 2070 Armor leistet gute Dienste und hält das Custom Design jederzeit leise und kühl. Im Leerlauf ist sie geräuschlos dank stillstehender Lüfter, der bislang kleinste Turing-Chip erhitzt sich dabei nur auf 38 Grad. Unter Last drehen die großen Lüfter dann mit 1.250 Umdrehungen pro Minute (48 Prozent Lüfterleistung), halten den Grafikchip bei relativ kühlen 64 Grad und bleiben mit 39,3 Dezibel jederzeit absolut unauffällig. In puncto Leistungsaufnahme positioniert sich der dritte Turing-Ableger analog zur Spieleleistung mit 284 Watt unter Last zwischen GTX 1080 und GTX 1080 Ti. Im Vergleich zur GTX 1070 als direkter Vorgänger benötigt unser Testsystem mit der RTX 2070 unter Spielelast zwar 27 Prozent mehr Strom, ist dafür aber um rund 40 Prozent schneller.

Overclocking

Mithilfe des OC-Scanners haben wir die RTX 2070 übertaktet. Das gelang uns allerdings nicht mit der aktuellen Beta-Version des MSI Afterburner, der die Grafikkarte entweder nicht auslasten wollte oder einfach mitsamt dem System abstürzte. Deshalb haben wir zum Precision-X1-Tool von EVGA gegriffen. Der OC-Scanner ermittelt nach einigen Minuten einen Score von +206 und erhöht die Chip-Taktraten auf 1.536 MHz (1.746 MHz Boost). Unter Spielelast steigert sich so die durchschnittliche Taktrate des Grafikchips von 1.725 auf 1.845 MHz ohne dabei Leistungsaufnahme, Temperatur oder Lüfterleistung zu erhöhen. Dadurch klettert die Bildwiederholrate in The Witcher 3: Blood and Wine in UHD-Auflösung von durchschnittlich 49,3 auf 52,3 Bilder pro Sekunde. Die Taktrate des GDDR6-Videospeichers können wir zudem stabil um weitere 800 MHz erhöhen, dadurch klettert die Bildrate mitsamt des höheren Chiptakts auf 53,4 fps. ★

GEFORCE RTX 2070 ARMOR 8G GRAFIKKARTE

Hersteller / Preis	MSI / ab 519 Euro
Grafikchip	TU106
Standard-/Turbotakt	1.410 / 1.620 MHz
Speicher / eff. Takt	8,0 GByte GDDR6 / 14 GHz
Shader/TMUs/ROPs	2.304 / 144 / 64
Anschlüsse	3x DisplayPort 1.4a, 1x HDMI 2.0b, 1x USB-C

- WHQD jederzeit ruckelfrei, auch Reserven für UHD
- lautlos im Leerlauf, leise unter Last
- gute Energieeffizienz
- (dezent) RGB-Beleuchtung
- Raytracing per Hardware beschleunigt (sofern Spiel es unterstützt)
- performante DLSS-Kantenglättung (sofern Spiel es unterstützt)
- belegt drei Slots im Gehäuse
- Einfluss von DLSS und Raytracing noch kaum abschätzbar

FAZIT

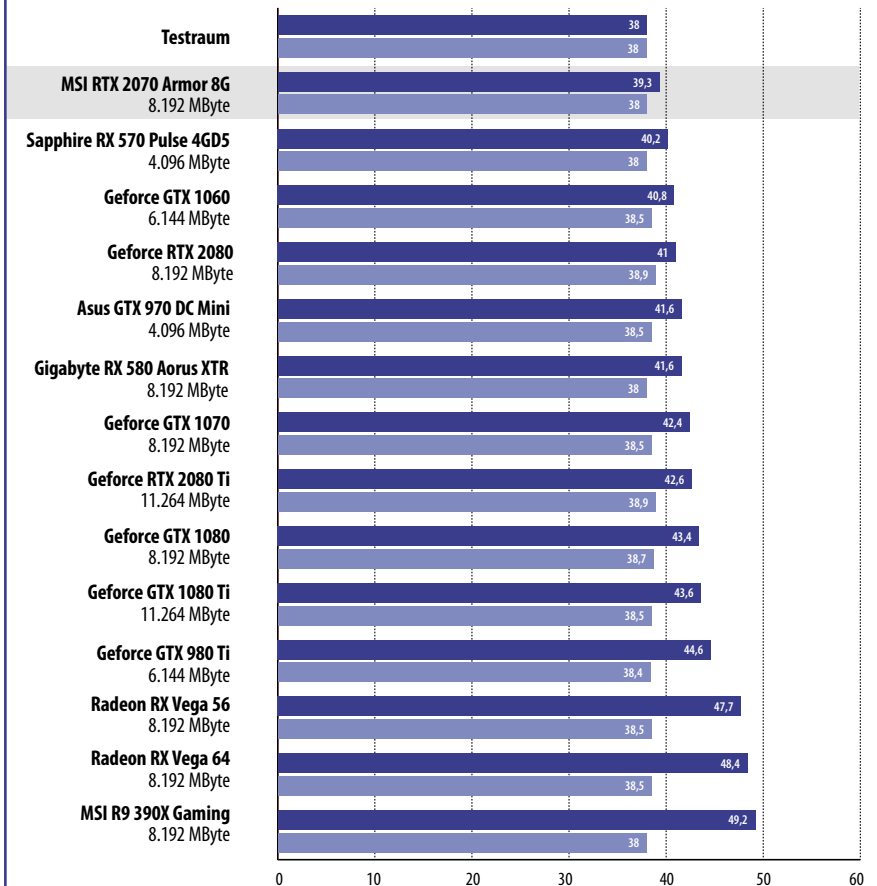
Schnell, kühl und leise: Die MSI Armor 8G kann in allen Disziplinen überzeugen und liefert ein sehr stimmiges Gesamtpaket.

PREIS/LEISTUNG: Ausreichend



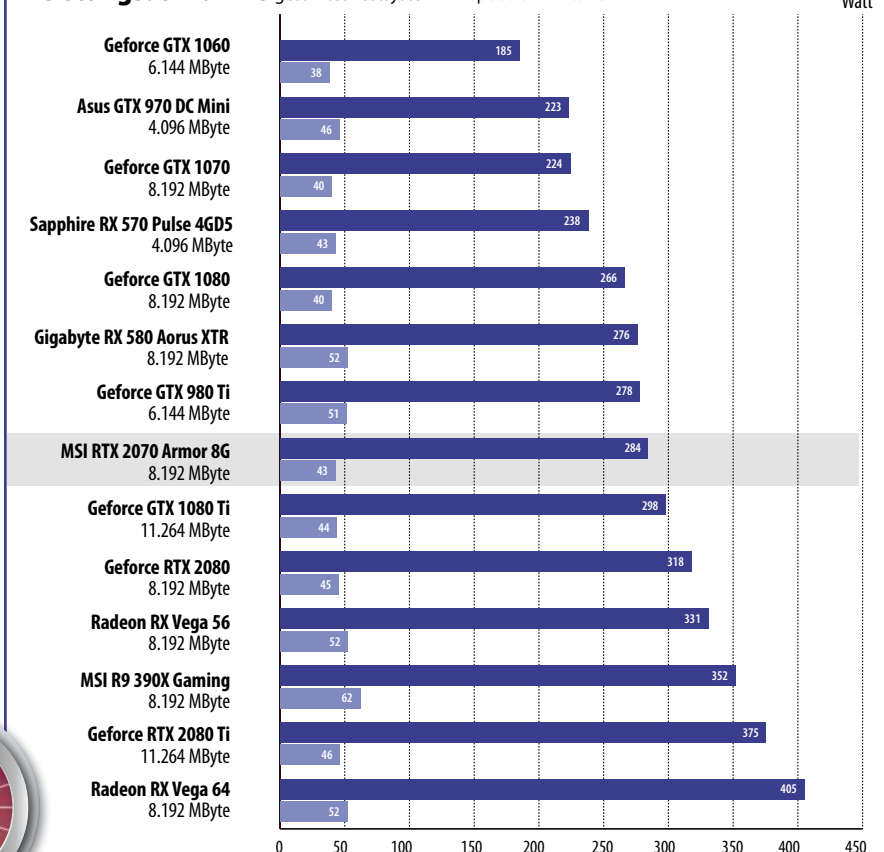
Lautstärke & Leistungsaufnahme

Lautstärke gemessen im schallisolierten Raum ■ Spielelast ■ Leerlauf



Angaben in Dezibel (dBA). Je weniger, desto besser.

Leistungsaufnahme gesamtes Testsystem ■ Spielelast ■ Leerlauf



Angaben in Watt. Je weniger, desto besser.

ONE GAMING GAMESTAR-PC ULTRA XTREME

PROZESSOR Intel Core i7 8086K (6x 4,0 GHz)

GRAFIKKARTE ASUS ROG STRIX GeForce RTX 2080 8 GB

ARBEITSSPEICHER 16 GB Crucial DDR4-2400 RAM

SSD 500 GB WD Blue

FESTPLATTE 2.000 GB WD Blue

MAINBOARD ASUS ROG STRIX Z370-F Gaming

KÜHLER BeQuiet! Pure Rock

GEHÄUSE BeQuiet! Silent Base 801

NETZTEIL BeQuiet! System Power B9 600 Watt

Gutschein +

GAMESPLANET

10 Euro

ab 35 € Mindestumsatz

nur **2599,-**



ZWEI BLOCKBUSTER INKLUSIVE**

Wer jetzt einen GameStar-PC mit Core i7 und GeForce RTX kauft, bekommt Forza Horizon 4 und Call of Duty 4: Black Ops obendrauf.



Gutschein +
GAMESPLANET
10 Euro
ab 35 € Mindestumsatz

★ GameStar PC XXL

- ▶ AMD Ryzen 7 2700 (8x 3,2 GHz) **NEU**
- ▶ ASUS Dual GeForce GTX 1060 6 GB
- ▶ 16 GB DDR4-2400 RAM **NEU**
- ▶ 250 GB SSD WD Blue
- ▶ 1.000 GB HDD WD Blue

nur **1499,-**



Gutschein +
GAMESPLANET
10 Euro
ab 35 € Mindestumsatz

★ GameStar PC ULTRA PLUS

- ▶ Intel Core i7 8086K (6x 4,0 GHz)
- ▶ ASUS ROG GeForce RTX 2070 8 GB
- ▶ 16 GB DDR4-2400 RAM
- ▶ 500 GB SSD WD Blue **NEU**
- ▶ 2.000 GB HDD WD Blue

nur **2299,-**



Gutschein +
GAMESPLANET
10 Euro
ab 35 € Mindestumsatz

★ GameStar PC TITAN X

- ▶ Intel Core i7 8086K (6x 4,0 GHz)
- ▶ ASUS ROG GeForce RTX 2080 8 GB
- ▶ 32 GB DDR4-2400 RAM
- ▶ 1.000 GB SSD WD Blue **NEU**
- ▶ 4.000 GB HDD WD Blue

nur **3099,-**



Gutschein +
GAMESPLANET
10 Euro
ab 35 € Mindestumsatz

★ GameStar PC TITAN Z

- ▶ Intel Core i7 7800X (6x 3,5 GHz)
- ▶ ASUS ROG GeForce RTX 2080 Ti 11 GB
- ▶ 32 GB DDR4-2400 RAM
- ▶ 1.000 GB SSD WD Blue **NEU**
- ▶ 4.000 GB HDD WD Blue

nur **3399,-**

Alle Preise in Euro inkl. gesetzlicher MwSt. Angaben Stand 02.11.2018. Änderungen vorbehalten. Angebote nur solange der Vorrat reicht. *Gamesplanet-Rabattgutschein nur gültig bei Gamesplanet Deutschland ab 35 Euro Mindestumsatz. **Spielevollversionen als digitale Codes. Entsprechende Online-Benutzerkonten erforderlich.

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

Konfiguriert von den Hardware-Experten von GameStar

ONE GAMING GAMESTAR-PC CHAMPIONSHIP EDITION

Von Spielern für Spieler: Unseren Gaming-PC des Jahres gibt's
mit GeForce RTX 2070, Core i7-Prozessor und 16 GB RAM
jetzt zum Hammerpreis. Aber nur für kurze Zeit!



Gutschein +
● GAMESPLANET
10 Euro
ab 35 € Mindestumsatz

nur **1899,-**

PROZESSOR Intel Core i7 8700K (6x 3,7 GHz) **MAINBOARD** ASUS TUF Z370 Plus Gaming II

GRAFIKKARTE ASUS Dual GeForce RTX 2070 8 GB OC **ARBEITSSPEICHER** 16 GB Corsair DDR4-3000

SSD 250 GB WD Blue **FESTPLATTE** 1.000 GB WD Blue **KÜHLER** BeQuiet! Pure Rock Slim

NETZTEIL BeQuiet! System Power B9 600 Watt **GEHÄUSE** Chieftec Scorpion 2 RGB



www.gamestarpc.de

EINKAUFSFÜHRER

SSDs sind so stark im Preis gefallen, dass mittlerweile auch im 500-Euro-PC noch Budget dafür drin ist. Wer seine SSD-Kapazität erweitern will, darf sich bereits jetzt einen Zukauf überlegen, die Preise sollen in den kommenden Monaten sogar noch weitere 20 bis 30 Prozent fallen – allerdings ohne Gewähr! Bei den Grafikkarten ersetzt die RTX 2070 die GTX 1080, da sie in etwa gleich viel kostet, etwas flotter ist und Nvidias RTX-Features bietet.

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 Kaufberatungen unter GameStar.de/hardware/praxis

Alle Hardware-Tests unter GameStar.de/hardware/tests

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC

Preise

Prozessor-Sockel AM4	
AMD Ryzen 3 1200	80 €
Prozessorkühler	
beim Prozessor mitgeliefert	0 €
Mainboard-Sockel 1151	UPDATE
Asus Prime B350 Plus	75 €
Arbeitsspeicher (DDR4-2400)	UPDATE
Crucial Ballistix Sport LT 8,0 GByte Kit	70 €
Grafikkarte (4,0 GByte VRAM)	NEU
Powercolor RX 570 Red Dragon	165 €
Festplatte	
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	45 €
SSD	NEU
Kingston A400 SSD 240 GByte	35 €
Gehäuse	
Bitfenix Neos	40 €
Netzteil	
be Quiet! Pure Power 10 400 Watt	50 €

GESAMTPREIS 550 €

Größere SSD	+45 €
Crucial MX500 500 GByte	80 €
Schnellere Grafikkarte	+95 €
Palit GeForce GTX 1060 Dual 6G	260 €

Fazit Flotter Spiele-PC für wenig Geld, der mit allen aktuellen Titeln fertig wird. Dank etablierter Standards auch zukünftig leicht aufzurüsten.

Preis/Leistung Sehr gut


1.000-Euro-PC

Preise

Prozessor-Sockel AM4	
AMD Ryzen 5 2600 Boxed	160 €
Prozessorkühler	
EKL Alpenföhn Sella	20 €
Mainboard-Sockel AM4	UPDATE
ASRock B450 Pro4	85 €
Arbeitsspeicher (DDR4-3000)	UPDATE
Corsair Vengeance LPX 16,0 GB Kit	140 €
Grafikkarte (8,0 GByte VRAM)	UPDATE
MSI GTX 1070 Armor 8G OC	410 €
Festplatte	
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	45 €
SSD	NEU
Crucial MX500 500 GByte	80 €
Gehäuse	
Fractal Design Core 2500	55 €
Netzteil	
be Quiet! Pure Power 10 500 Watt	60 €

GESAMTPREIS 1.055 €

Günstigere Grafikkarte	-195 €
Powercolor RX 580 Red Dragon V2	215 €
Größere SSD	+60 €
Crucial MX500 1,0 TByte	140 €

Fazit Schneller Spielerechner mit überlegendem 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	
AMD Ryzen 7 2700 Boxed	285 €
Prozessorkühler	
Scythe Mugen 5 Rev. B	45 €
Mainboard-Sockel AM4	UPDATE
MSI X470 Gaming Plus	135 €
Arbeitsspeicher (DDR4-3000)	UPDATE
Corsair Vengeance LPX 16,0 GB Kit	140 €
Grafikkarte (8,0 GByte VRAM)	NEU
MSI GeForce RTX 2070 Armor 8G	540 €
Festplatte	
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	45 €
SSD	UPDATE
Crucial MX500 500 GByte	80 €
Gehäuse	
Corsair Carbide Series 300R	80 €
Netzteil	
be Quiet! Straight P. 11 550 Watt	95 €

GESAMTPREIS 1.445 €

Größere SSD	+60 €
Crucial MX500 1,0 TByte	140 €
Schnellere Grafikkarte	+250 €
Asus RTX 2080 Dual OC	790 €

Fazit Sehr schneller Rechner mit sehr gutem Preis-Leistungs-Verhältnis. Mehr Geld müssen auch anspruchsvolle Spieler nicht investieren.

Preis/Leistung Sehr gut

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einstieger				Mittelklasse				High-End		
Radeon HD 7000	HD 7770	HD 7790	HD 7850	HD 7870	HD 7950	HD 7950 Boost	HD 7970 GHz				
GeForce 600/700	GTX 650 Ti	GTX 750 Ti	GTX 660	GTX 660 Ti	GTX 760	GTX 770	GTX 780 Ti				
R7 / R9 2XX3XX / Fury	R7 360	R7 370	R9 380		R9 380X	R9 390	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 8GB	Vega 56	Vega 64	
GeForce 1000					GTX 1050	GTX 1050 Ti	GTX 1060 6GB		GTX 1070(Ti)	GTX 1080	GTX 1080 Ti
GeForce 2000									RTX 2070	RTX 2080	RTX 2080 Ti
Prozessoren	Einstieger				Mittelklasse				High-End		
Athlon II / Phenom II	X4 925	X4 965	X4 980	X6 1100T							
FX	4100	4170	6300	8350							
AMD Ryzen			3 2200G	3 1300X	5 2400G	5 1500	5 1600(X)	5 2600(X)	7 1700(X)	7 1800X	7 2700(X)
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 6700(K)
Core i »Kaby Lake«				Pentium G4560			i5 7400	i5 7500	i5 7600	i5 7600K	i7 7700(K)
Core i »Coffee Lake«				Pentium G5400			i5 8400	i5 8500	i5 8600	i5 8600K	i7 8700(K)
											i9 9900K

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

► **KFA² GeForce GTX 1060 OC 6G** UPDATE
► 235 € ► — ► bit.ly/2wU11mp
schnell, kaum hörbar / GeForce GTX 1060 / 6,0 GByte

► **Gigabyte GTX 1050 Ti G1 Gaming** UPDATE
► 195 € ► online ► bit.ly/2gTH0Rg
schnell, sehr leise / GeForce GTX 1050 Ti / 4,0 GByte

► **Asus Cerberus GTX 1050 Ti OC** UPDATE
► 185 € ► — ► —
schnell, leise / GeForce GTX 1050 Ti / 4,0 GByte

► **Gigabyte RX 560 Gaming OC Rev.2**
► 150 € ► online ► bit.ly/2hyHWVh
recht schnell, leise / Radeon RX 560 / 4,0 GByte

► **Palit GTX 1050 StormX 3GB**
► 145 € ► — ► bit.ly/2wVYjs3
recht schnell, leise / GeForce GTX 1050 / nur 3,0 GByte

GRAFIKKARTEN

AB 250 EURO

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **MSI RTX 2070 Armor 8G** NEU
► 540 € ► online ► bit.ly/2fQY2Rf
extrem schnell, leise / RTX 2070 / 8,0 GByte

► **Palit GeForce GTX 1070 Game Rock**
► 425 € ► online ► bit.ly/1PoaeCF
extrem schnell, sehr leise / GTX 1070 / 8,0 GByte

► **MSI GeForce GTX 1070 Armor OC** UPDATE
► 420 € ► — ► bit.ly/2osKD7U
extrem schnell, leise / GTX 1070 / 8,0 GByte

► **PowerColor RX 580 Red Dragon V2** UPDATE
► 215 € ► — ► —
sehr schnell, leise / Radeon RX 580 / 8,0 GByte

► **Gainward GeForce GTX 1060** UPDATE
► 250 € ► — ► bit.ly/2MFbmWQ
sehr schnell, leise / GTX 1060 / 6,0 GByte

PROZESSOREN

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Intel Core i7 8700K** UPDATE
► 425 € ► 12/2017 ► —
6 Kerne / 3,7 – 4,3 GHz / SMT 12 Threads / freier Multi / S1151

► **AMD Ryzen 7 2700X** UPDATE
► 310 € ► online ► —
8 Kerne / 3,7 – 4,3 GHz / SMT 16 Threads / freier Multi / AM4

► **AMD Ryzen 5 1600X** UPDATE
► 140 € ► 06/2017 ► bit.ly/1YFP1k2
6 Kerne / 3,6 – 4,0 GHz / SMT 12 Threads / freier Multi / AM4

► **Intel Core i5 8400** UPDATE
► 240 € ► online ► —
6 Kerne / 2,8 – 4,0 GHz / S1151

► **AMD Ryzen 3 1200**
► 80 € ► — ► —
4 Kerne / 3,1 – 3,4 GHz / freier Multi / AM4

CPU-KÜHLER

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Noctua NH-U12S SE-AM4**
► 60 € ► — ► bit.ly/1Msl1g8
hochwertig verarbeitet, hohe Kühlleistung, leise

► **Scythe Mugen 5 Rev. B** NEU
► 45 € ► — ► bit.ly/1IEZPQQ
leistungsstark, 140-Millimeter-Lüfter, leise, groß

► **Be Quiet Pure Rock**
► 30 € ► — ► bit.ly/108Fk9e
Clip-Befestigung für AM4, leise

► **EKL Ben Nevis Advanced**
► 30 € ► — ► bit.ly/2y7TYaa
günstig, kompakt, gute Kühlleistung, leise

► **Arctic Cooling Freezer 13**
► 25 € ► — ► bit.ly/13cs0vq
günstig, deutlich besser und leiser als die Boxed-Kühler

MÄUSE

BIS 50 EURO

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Logitech G403 Prodigy**
► 50 € ► online ► bit.ly/2xKcBQs
Optisch 12.000 dpi, sehr hochwertige Tasten, nur rechte Hände

► **Logitech G402 Hyperion Fury**
► 40 € ► online ► bit.ly/1yHC8Vd
Optisch 4.000 dpi, interner Speicher, nur rechte Hände

► **Roccat Kone Pure SE** UPDATE
► 35 € ► — ► —
Optisch 5.000 dpi, sieben Tasten, nur rechte Hände

► **Sharkoon Drakonia Black**
► 35 € ► online ► bit.ly/1DmgoRw
Laser 8.700 dpi, Gewichte, Makros, nur rechte Hände

► **Microsoft Classic IntelliMouse**
► 30 € ► 03/2018 ► bit.ly/2KCWn2f
Optisch 3.200 dpi, 5 Tasten, nur rechte Hände

MÄUSE

AB 50 EURO

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Razer Deathadder Elite**
► 65 € ► — ► bit.ly/1wHEKfd
Optisch 16.000 dpi, RGB-Beleuchtung, nur rechte Hände

► **Zowie FK1**
► 65 € ► — ► bit.ly/1W4SH6c
Optisch 3.200 dpi, gute Verarbeitung, beide Hände

► **Logitech G305**
► 55 € ► online ► bit.ly/1IIHYsp
Optisch 16.000 dpi, sehr schnelle Funkverbindung

► **Logitech G502 Proteus Spectrum**
► 55 € ► online ► bit.ly/1BnWII
Optisch 12.000 dpi, Gewichte, Profile, nur rechte Hände

► **Logitech G603 Lightspeed**
► 55 € ► online ► bit.ly/2hzixSj
Optisch 12.000 dpi, kabellos, nur rechte Hände

TASTATUREN

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Logitech G810**
► 105 € ► online ► bit.ly/1uvioDE
mechanisch (Romer-G), Multimedia-Tasten, RGB

► **Steelseries Apex M500** UPDATE
► 85 € ► — ► bit.ly/2GYT0Zx
mechanisch (MX rot), Makros, Profile

► **Cherry MX-Board 3.0**
► 65 € ► online ► bit.ly/1Bo2Hwl
mechanisch (MX nach Wahl), halbhocher Hub, MM-Tasten

► **Logitech Prodigy G213**
► 50 € ► online ► bit.ly/2IMqfvd
Rubberdome, Makros, Multimedia-Tasten

► **Sharkoon Skiller Mech SGK1**
► 45 € ► online ► bit.ly/2fRtzc9
mechanisch (Kaili nach Wahl), Beleuchtung, Auflage

HEADSETS

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Sennheiser Game One** UPDATE
► 170 € ► online ► bit.ly/2ylrxg2
Stereo, offene Bauweise, extrem komfortabel

► **Kingston HyperX Cloud II**
► 90 € ► online ► bit.ly/1zXX3QT
Stereo, geschlossen, USB (opt.), sehr komfortabel

► **Creative Sound BlasterX H5 TE**
► 75 € ► online ► bit.ly/2cdG3IH
Stereo, halboffene Bauweise, Smartphone-Option

► **Lioncast LX 50**
► 60 € ► online ► bit.ly/40pGHiy
Stereo, geschlossen, guter Klang, Mikro abnehmbar

► **Logitech G231**
► 50 € ► — ► bit.ly/2wV00zq
Surround, geschlossen, solider Klang

MONITORE

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Asus ROG Swift PG348Q** UPDATE
► 950 € ► online ► bit.ly/85yTSSd
34 Zoll / 3440x1440 / 100 Hz / IPS-Panel / G-Sync

► **Asus MG279Q**
► 500 € ► — ► bit.ly/1MebF5H
27 Zoll / 2560x1440 / 144 Hz / IPS-Panel / FreeSync

► **Samsung U28E590D**
► 280 € ► — ► bit.ly/2xFG0uP
28 Zoll / 3840x2160 / 60 Hz / TN-Panel / FreeSync

► **AOC g2460Fq**
► 210 € ► — ► bit.ly/1Nzfzmb
24 Zoll / 1920x1080 / 144 Hz / TN-Panel

► **Iiyama ProLite X2483HSU B3**
► 135 € ► — ► bit.ly/2gFW15W
24 Zoll / 1920x1080 / 75 Hz / MVA-Panel

SSDs

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Samsung SSD 860 Pro** UPDATE
► 160 € ► — ► bit.ly/1vUWwKM
SATA3 / 512 GByte / Wartungs-, Klon-Tool / 5 Jahre Garantie

► **SanDisk Ultra 3D** NEU
► 100 € ► — ► bit.ly/1wjKRt8
SATA3 / 500 GByte / 5 Jahre Garantie

► **Samsung SSD 860 Evo** UPDATE
► 50 € ► — ► bit.ly/1GhnQ2
SATA3 / 250 GByte / Wartungs-, Klon-Tool

► **Crucial MX500** UPDATE
► 45 € ► — ► bit.ly/1LAj5gI
SATA3 / 250 GByte / 3 Jahre Garantie

► **SanDisk Plus**
► 30 € ► — ► bit.ly/2g0NjKv
SATA 3 / 120 GByte / 3 Jahre Garantie

GAMEPADS

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **MS Xbox One S Wireless+Adapter** UPDATE
► 60 € ► — ► bit.ly/2xL6cVI
präzise, angenehme Oberflächen, kabellos per Bluetooth

► **Microsoft Xbox One Controller**
► 45 € ► online ► bit.ly/1wjNyLt
präzise, Force-Feedback-Trigger, Kabel

SOUNDKARTEN

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Creative Sound Blaster ZxR**
► 190 € ► online ► bit.ly/2gUeDTn
hervorragender Klang, Surround-Simulation

► **Creative Sound Blaster Z (bulk)**
► 65 € ► online ► bit.ly/13on23b
sehr guter Klang, Surround-Simulation auf Headsets

LENKRÄDER

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Logitech Driving Force G920**
► 230 € ► — ► bit.ly/2gfdtmN
sehr präzise, umfangreiche Ausstattung, gut verarbeitet

► **Logitech G29 Driving Force**
► 225 € ► — ► —
präzise, gutes Force Feedback

JOYSTICKS

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Thrustmaster T.16000M HOTAS**
► 115 € ► — ► bit.ly/2g4bnle
sehr präzise, vielseitig anpassbar, separate Schubkontrolle

► **Logitech Extreme 3D Pro**
► 45 € ► — ► bit.ly/1tFxyK0
sehr präzise und viele Funktionen, Schubkontrolle an der Basis

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 Abolauzeit*

JETZT DOWNLOADEN

www.gamestar.de/epaper



* 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 Webmedia Gaming GmbH, Ridlerstr. 55, 80339 München, Registergericht München, HRB 99187, Geschäftsführer: Nicolas John. Die Kundenbetreuung erfolgt durch den GameStar Kundenservice, durchgeführt durch die ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Geschäftsführer: Joachim John

Die Vorletzte

KEINE PC-VERSION?

✿ EIN GLÜCK! ✿

Seid ihr neidisch auf die Konsolenbesitzer, die seit Ende Oktober Red Dead Redemption 2 spielen können? Dafür gibt's keinen Grund. Soooooo toll ist Rockstars Cowboy-Schmonzette nämlich auch wieder nicht.

Von Petra Schmitz und Markus Schwerdtel

Ja toll auch, Red Dead Redemption 2. Da haben sich die Entwickler wohl eindeutig ein paar Instagram-Accounts zu viel reingepiffen. Typ mit Hut reitet vor Landschaft. Fehlt nur noch das Product-Placement für irgendeine Outdoor-Marke. Wir sind unendlich gelangweilt.

Eine der Nebenbeschäftigungen ist Versteckspiel im Camp der Banditen. Aber die KI ist so dumm, dass man es auch gleich sein lassen kann. Nur den Typen mit dem Zylinder – den haben wir echt nie gefunden. Wo ist der nur?

Was viele ja einfach mal vergessen: Im Wilden Westen waren Wasserklos nicht weit verbreitet. Und so muss man sich ständig anschauen, wie sich ungewaschene Männer hinter Bäume hocken, um dort ... das will doch keiner! Wuäh!

Höchstwertungen für den Soundtrack? Lächerlich! Da sitzt einer mit der Klampfe am Lagerfeuer und nölt abgedroschene Gassenhauer. Schönen Dank auch, davon haben wir seit der letzten Jugendfreizeit echt die Ohren voll. Warum gibt's keinen DJ? Oder zumindest Stromgitarren?

Du spürst es, wenn's zu viel ist? Zuweilen beweist Red Dead Redemption 2 ein gesundes Maß an Selbstkritik. Irgendwann wird einem nämlich alles zu viel: die grandiose Landschaft, die tiefgehende Story, die faszinierenden Charaktere! Das ist ab einem bestimmten Punkt einfach nicht mehr auszuhalten.

Der Held latscht durch irgendein Nest, um seine Ausdauer zu boosten. Dreckswetter, nirgendwo ein Starbucks, geschweige denn ein gescheiter Krimskrاملaden, um irgendwas zu shoppen. Fazit: Red Dead Redemption 2 verspricht viel und hält aber wenig ein.

Die GameStar-Ausgabe 01/2019 erscheint am 19.12.2018.



1 Battlefield 5 **TEST**
Kriegsgeschichten, die üblichen Multiplayer-Modi und neu: ein Battle-Royale-Modus. Wir sind gespannt!

2 Darksiders 3 **TEST**
Wir machen mit Fury Jagd auf die sieben Todsünden. Kann der dritte Teil an die Qualität der Vorgänger anknüpfen?

3 Artifact: The Dota Card Game **TEST**
Das erste Spiel von Valve seit einer Ewigkeit. Wie schlägt sich Artifact im Vergleich zu Hearthstone oder Gwent?

4 Landwirtschafts-Simulator 19 **TEST**
Wir bestellen wieder unsere Äcker. Aber in hübscher, weil die Grafik-Engine umfangreich überarbeitet wurde.

IMPRESSUM

Vergab 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

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.), Peter Bathge, Philipp Elsner, Daniel Feith, Dimitry Halley, Holger Harth, Michael Herold, Stefan Köhler, Christoph Liedtke, Nils Raettig, Johannes Rohe, Robin Rührer, Kai Schmidt, Stefan Seiler, Maurice Weber

Social Media Wei Leisen, Laila Schmidt
Director Business Development Daniel Visarius
Medien-Produktion Christoph Klapetek (ltd.), Alexander Beck, Natascha Becker, Michael Obermeier, Christian Schneider, Tobias Drexel
Layout und Design Sigrun Trier (ltd.), Eva Beck, Christian Müller
Redaktionsassistentin Nicole Zeugner, Veronika Brestenska
Lektorat Bettina Wilding
Freie Mitarbeiter Michael Cherdchuphan, Benjamin Danneberg, Martin Deppe, Markus Fasse, Harald Fränkel, Denis Gießler, Benjamin Kegel, Heinrich Lenhardt, Gloria H. Mandersfeld, Patrick Mittler, Sascha Penzhorn, Elena Schulz, Florian Zandt
Fotos Uwe Miethe, Petra Schmitz (Pressematerial ausgenommen), www.fotolia.de
Einsendungen Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

Haftung Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.

ABO-SERVICE

Service Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger
GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart
Telefon: 0711/72 52-275, Fax: -377
Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15
E-Mail: kundenservice@gamestar.de

Jetzt bestellen www.gamestar.de/shop
XL-Version (2 DVDs): Inland: 74,50 € (Studenten: 69,- €)
Österreich und sonstiges Ausland: 89,- € (Studenten: 79,- €)
Schweiz: 129,- SFR (Studenten: 109,- SFR)
Preise jeweils inklusive Versand. Preise und Versand in Nicht-EU-Länder auf Anfrage. Eine Abokündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abo ausgenommen).

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten Postbank Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70,
IBAN: DE43 6001 0070 0000 3117 04, BIC: PBNKDEFF

Vertrieb Handelsauflage MZV GmbH & Co. KG
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113
E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de

ISSN-Nummern DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547,
Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886

Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich.

ANZEIGEN

Anzeigen GameStar Anschrift der Redaktion
Ansprechpartner Ralf Sattelberger (ltd.) (-730)
Pia Aschenbrenner (-750), 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: HYVDEMMXXX
Erfüllungsort, Gerichtsstand München

GameStar gibt's auch für unterwegs:



**GameStar und alle Sonderhefte
auf allen Tablets und Smart-
phones mit iOS oder Android**

Lest die digitale GameStar schon einige Tage
vor offiziellem Erscheinungstermin



In unserem Medienhaus erscheinen auch diese Magazine:



 **GameStar**

FROHE WEIHNACHTEN!

RECARO

 **PENTA**
SPORTS



Am 3.12.2018 bei unserem Online-Adventskalender auf GameStar.de mitmachen
und einen tollen Preis von RECARO eGaming, PENTA Sports und 20th Century Fox gewinnen!



GAMING LAPTOP AUF DIE LISTE – UND DAZU NE GRATIS-KISTE!

JETZT ABSTAUBEN: LOOT BOX GRATIS MIT MSI GAMING LAPTOPS



GS65 *Stealth Thin*



| INTEL® CORE™ i7 PROZESSOR | WINDOWS 10 HOME | GEFORCE® GTX 1070/1060 |

Qualifizierte Produkte, Bezugsquellen und Teilnahmebedingungen unter: <https://de.msi.com/Promotion/winter-lootbox>

HIER KAUFEN

DEUTSCHLAND » Alternate, amazon.de, ARLT Computer, Bora Computer, computeruniverse, comtech, Conrad Electronic, Cyberport, Easynotebooks.de, Euronics, Expert, Hardwarecamp24.de, MediaMarkt, Mindfactory, Notebook.de, notebooksbilliger.de, one.de, Otto.de, Saturn

ÖSTERREICH » Conrad, cyberport.at, e-tec.at, MediaMarkt.at, Saturn.at

WWW.MSI.COM