



Computer

PC PS3 PS4 HAND X360 XONE Wii U 3D

16 GAMING-HEADSETS von 25-160 Euro MEGA-TEST

12 ab 4. 11. 2015

Bild

EUROPAS GRÖSSTES SPIELMAGAZIN

Spieler

www.cbspiele.de

Deutschland 3,80 Euro

SILBER-EDITION

DURCHGESPIELT! PC PS4 XONE

CALL OF DUTY

BLACK OPS 3 S. 8

Apocalypse Wow! GRATIS Download für Leser ab 18 Jahren



PROFI-VIREN-SCHUTZ

GRATIS 1-Jahres-Vollversion



Simulation GOLDENE BRÜCKEN Gratis als Download

ANNO 2205 S. 40

WELTWEIT ERSTER TEST DIE BESTEN TIPPS & TRICKS

JUST CAUSE 3 S. 26

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE S. 46

NOCH MEHR TOP-SPIELE RAINBOW 6 SIEGE HALO 5 STARCRAFT 2 VALHALLA HILLS DIE SÄULEN DER ERDE WORLD OF WARSHIPS TONY HAWK 5 u.v.m.



20
JAHRE
otto.de

Smarter Entertainer – gefunden auf otto.de

SAMSUNG



4K-Ultra-HD-TV

Picture Quality Index 900
für exzellente Bildqualität

HD-Triple-Tuner
für Antenne, Kabel und Satellit

USB-Recording
für Aufnahmen von TV-Sendungen

SAMSUNG: 4K-ULTRA-HD-TV »UE48JU6450«

- 121 cm / 48" Ultra-HD-Display, Maße (B/H/T): ca. 109 / 63-68 / 6,3-25 cm
- Energieeffizienz: A+ ¹⁾
- Energieverbr. (Betrieb/jährl.): 64 W / 89 kWh

36 Monate Garantie **461 982 81** **UVP 1099,-** **€ 699,99**

SAMSUNG: 4K-ULTRA-HD-TV »UE50JU6450«

- 125 cm / 50" Ultra-HD-Display, Maße (B/H/T): ca. 113 / 65-69 / 6,3-25 cm
- Energieeffizienz: A ¹⁾
- Energieverbr. (Betrieb/jährl.): 92 W / 128 kWh

36 Monate Garantie **741 000 90** **UVP 1249,-** **€ 819,99**

SAMSUNG: 4K-ULTRA-HD-TV »UE55JU6450«

- 138 cm / 55" Ultra-HD-Display, Maße (B/H/T): ca. 124 / 72-76 / 6,3-27 cm
- Energieeffizienz: A+ ¹⁾
- Energieverbr. (Betrieb/jährl.): 85 W / 118 kWh

36 Monate Garantie **722 031 93** **UVP 1399,-** **€ 899,99**

Zzgl. 5,95€ Versandkosten

¹⁾ Auf einer Skala von A+++ bis D

²⁾ Die Rückgabe des Artikels beinhaltet das Gesamtangebot inkl. HD+ Karte

³⁾ Kein Abo, keine Vertragsbindung, keine Kündigung nötig. Genießen Sie Ihre Lieblingssender in brillanten Bildern und leuchtenden Farben. Funktioniert nur in Verbindung mit Ihrem HD+ Receiver oder einem CI Plus Modul für HD+. WICHTIG: Nicht geeignet für Sky-Receiver und Kabelempfang. Verfügbare Sender: RTL HD, Sat.1 HD, ProSieben HD, VOX HD, kabel eins HD, RTL II HD, Super RTL HD, N24 HD, Tele 5 HD, Sport1 HD, DMAX HD, Nickelodeon HD, sixx HD und Comedy Central HD, Deluxe Music HD



**Inkl. HD+ Karte
für 12 Monate ^{2,3)}
im Wert von € 65,-**

UVP ab 1099,-

SAMSUNG:
4K-Ultra-HD-TV ab

699⁹⁹

Sie sparen bis zu € 499,01

OTTO

VOLLVERSION 1

ANNO 1404

GOLD-EDITION

Auf DVD
im Heft

AUFBAUSPIEL PC Entdecken und erleben Sie die Kultur und die Technologien des Orients: 200 authentische Gebäude machen das 15. Jahrhundert auf Ihrem Bildschirm lebendig.
(ab 6 Jahren) **SEITE 78**



Marco Häntsch
Ltg. Spieletests

DER HÖHEPUNKT DES JAHRES

In den Wochen vor Weihnachten schießen die fetten Spiele-Blockbuster wie Pilze aus dem Boden. Die beste Orientierung im herbstlichen Spiele-Dschungel halten Sie mit dieser Ausgabe von **COMPUTER BILD SPIELE** in den Händen: Die neuesten Teile von „Anno“, „Assassin's Creed“, „Call of Duty“, „Halo“ und „Starcraft“ – alle ausführlich getestet. Und zum brandneuen Endzeit-Abenteuer „Fallout 4“ bekommen Sie von uns die Überlebensstipps sogar schon vor der Veröffentlichung, damit Sie sich perfekt auf die atomare Einöde vorbereiten können. Auch der Blick ins kommende Jahr lohnt sich: „Far Cry Primal“ will sie direkt in die Steinzeit entführen – Sie dürfen gespannt sein!

Computer Bild .de
QR-Code scannen und Link folgen.



cbspiele.de



facebook.com/
COMPUTERBILDSPIELE



twitter.com/
CBSPIELE



youtube.com/user/
cbsgamingbros

VOLLVERSION 2

BRIDGE CONSTRUCTOR

Mittelalter

SIMULATION PC Als Brückenbaumeister im Mittelalter sind Sie für die sicheren Wege in Ihrem Reich verantwortlich.
(ab 0 Jahren) **SEITE 82**

GOLD-EDITION

Auf DVD
im Heft

SILBER-EDITION

Als Down-
load



JETZT 3 X CBS TESTEN SUPER ABO-ANGEBOT

16 GB USB-STICK GRATIS

Für Sie als Leser haben wir ein tolles Schnupperangebot: **Testen Sie jetzt 3 x COMPUTER BILD SPIELE für 11,50 Euro**, und erhalten Sie zum Beispiel einen USB-Stick mit 16 GB gratis dazu. Weitere tolle Prämien und mehr Informationen zum Angebot unter: **cbspiele.de/abo/testen**



KRIEGSFÜHRUNG ANNO 2065

Das Schwergewicht unter den Shootern bittet wieder zum Gefecht: Für „Call of Duty – Black Ops 3“ war **COMPUTER BILD SPIELE** in San Francisco vor Ort. Der weltexklusive Bericht ab **Seite 8**

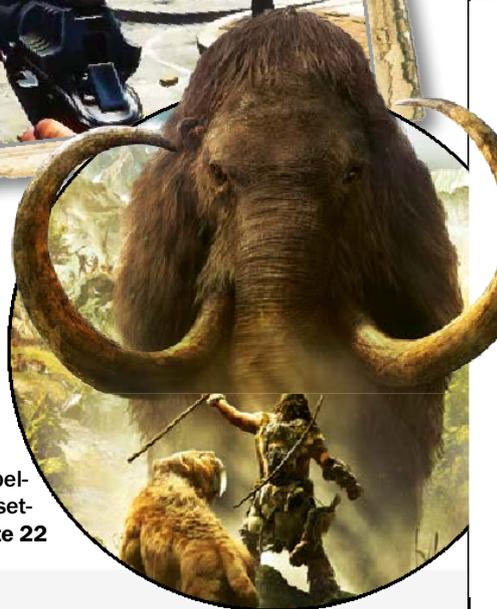


ÜBERLEBEN (1)

Mit den Tipps zu „Fallout 4“ beißen Sie garantiert nicht ins verstrahlte Gras. Der Ausflug ins apokalyptische Ödland beginnt auf **Seite 16**

ÜBERLEBEN (2)

Mit „Far Cry – Primal“ geht's gleich 12 000 Jahre zurück in der Zeit. Wie Sie sich in der Steinzeit gegen Mammuts, Säbelzahn tiger & Co. zur Wehr setzen, erfahren Sie ab **Seite 22**



NEWS

Call of Duty – Black Ops 3	PC PS4 PS3 XONE X360	8
Descent – Underground	PC	38
Die Säulen der Erde	PC	34
Fallout 4	PC PS4 XONE	16
Far Cry 4	PC PS4 XONE	22
Just Cause 3	PC PS4 XONE	26
LEGO Marvel Avengers	PC PS4 PS3 Vita XONE X360 Wii U 3DS	36
Rainbow Six – Siege	PC PS4 XONE	30
Rebel Galaxy	PC	39
World of Warships	PC	36
Yakuza 5	PS3	39
Zodiac – Orconan Odyssey	Vita iOS Android	37
Bilder des Monats		6
Hardware: Steam Machine		32

STRESS IN ARKTISCHER KÄLTE

Zwei Klimazonen, zwei Krisengebiete und der Mond: In „Anno 2205“ haben Sie alle Aufbauhände voll zu tun. Wie schlägt sich einer der erfolgreichsten deutschen Spiele-Exportschlager im neuen Serienteil? Der große Test gibt Aufschluss. **Seite 40**

MEUCHELN IM DUETT: LONDON CALLING

Gemeinsam mordet es sich gleich viel besser: In „Assassin's Creed – Syndicate“ gehen erstmals zwei Assassinen auf geheime Mörder-tour. Ob das Schleichspektakel noch weitere Neuerungen draufhat, lesen Sie im umfassenden Test ab **Seite 46**



WAS FÜR EIN FINALE!

Mit „Starcraft 2 – Legacy of the Void“ erreicht die Weltraumsaga ihren Schlussakt. Ein exklusiver Einblick auf **Seite 60**



TEST

Anno 2205	PC	40
Assassin's Creed – Syndicate	PC PS4 XONE	46
Civilization – Beyond Earth: Rising Tide	PC	62
Cloud Chasers – A Journey of Hope	iOS Android	64
Emergency 2016	PC	56
Ether One	PC PS4	64
Halo 5 – Guardians	XONE	54
Project Zero – Priesterin des schwarzen Wassers	Wii U	57
Starcraft 2 – Legacy of the Void	PC	60
Skyhill	PC	62
The Witcher 3 – Hearts of Stone	PC PS4 XONE	64
Tony Hawk's Pro Skater 5	PS4 PS3 XONE X360	52
Tower of Guns – Special Edition	PC PS4 PS3 XONE	62
Valhalla Hills	PC	58
Technik-Carrerabahn: Anki Overdrive		66
Hardware-Test: 16 aktuelle Gaming-Headsets		68
Hardware-Test: PlayStation 4 – neue Hardware-Revision		74
Hardware-Test: Xbox-Controller		76

INTERAKTIV

ANNO 1404

Der Tophit erstmals auf Heft-DVD: Starten Sie mit einem kleinen Schiff, und erkunden Sie in dem prächtigen Aufbau- und Strategiehammer die Welt. Erschaffen Sie eine Zivilisation und ernten damit Ruhm und Reichtum. **Seite 78**



GOLD-EDITION

Auf DVD im Heft

BRIDGE CONSTRUCTOR Mittelalter

Die Zeit der Ritter und Burgen

BRIDGE CONSTRUCTOR – MITTELALTER

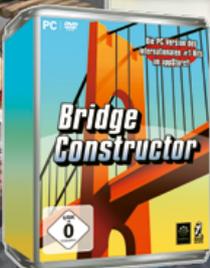
Brücken mit Tücken erwarten Sie in der pfeifigen Brückenbau-Simulation im Mittelaltergewand. Außerdem mit dabei: das Originalspiel „Bridge Constructor“. **Seite 82**

GOLD-EDITION

Auf DVD im Heft

SILBER-EDITION

Als Download



VOLLVERSION

Ab 18 Jahren

DARKSIDERS

Action wie in „God of War“, Abenteuer wie in „The Legend of Zelda“ – dieser packende Genremix hat beides: Zeigen Sie als zweiter Reiter der Apocalypse, wie man die Hölle bezwingt. **Gratis zum Download für Erwachsene. Seite 86**



INTERAKTIV

Premium-Vollversion: Anno 1404 PC	78
Vollversionen: Bridge Constructor – Mittelalter und Bridge Constructor PC	82
Vollversion: Hinter dem Spiegel 2 PC	84
Vollversion: ESET Smart Security Gamer Edition 2015 PC	84
Ab-18-Vollversion zum Download: Darksiders PC	86
Leseraktion: 100 Tage Save.TV gratis	88
Leseraktion: Produkttester für Action-Cam GoPro Hero4	90

COMMUNITY



DAS NÄCHSTE LEVEL

Die „League of Legends“-Truppe von Euronics Gaming ist die Mannschaft der Stunde: Teamchef Kevin Westphal spricht exklusiv über die Zukunft des Clans. **Seite 92**



DER GAMES-AUSBLICK 2015/16

In den kommenden Monaten werden viele Spieler wieder ordentlich Puls kriegen. Denn mit „Rise of the Tomb Raider“, „Hitman“ und „Dark Souls“ stehen echte Kracher in den Startlöchern. Was sonst noch alles im Spielkalender steht, lesen Sie auf **Seite 96**



LESER FRAGEN – DIE REDAKTION ANTWORTET

Was beschäftigt die Leser diesen Monat am meisten? Die Redaktion hat die wichtigsten Fragen rund ums Heft und Thema Spiele zusammengetragen und steht ausführlich Rede und Antwort. **Seite 94**

COMMUNITY

Deutschlands Beste Gamer	92
Leserfragen	94
Leserbriefe	95
Impressum	95
Games-Ausblick: Die Spiele-Hits der kommenden Monate	96
Heiße Gerüchte	98
Vorschau auf COMPUTER BILD SPIELE 1/2016	98



DIE MACHT IST STÄRKER ALS JE ZUVOR

Sage und schreibe neun Millionen Fans nahmen Anfang Oktober an der Open-Beta von „Star Wars – Battlefront“ teil. Die Erkenntnisse sollen ins fertige Spiel einfließen.



GOLDGRUBE MINECRAFT

Alleine durch seine Let's Plays von „Minecraft“ soll sich Jordan Maron ein Vermögen verdient haben, das zum Kauf dieser 4,5-Millionen-Dollar-Villa in Hollywood ausreichte.



MONSTER IM WOHNZIMMER

Auf einer Keynote präsentierte Microsoft mit „Project X-Ray“ ein beeindruckendes Augmented-Reality-Spiel für die kommende Cyber-Brille HoloLens.



DER MASTER CHIEF MAG'S SPORTLICH

Passend zum Start von „Halo 5“ besuchte der Master Chief mit seinem Warthog höchstpersönlich das Training des Fußballclubs Seattle Sounder FC, deren Sponsor Microsoft ist.



Foto: Nicholas Property Group



JASON KOMMT WIEDER

Auf Kickstarter ist die Finanzierung von „Friday the 13th – The Game“ gestartet. Die Entwickler wollen 700 000 US-Dollar einsammeln, um Jason wieder zum Leben zu erwecken.

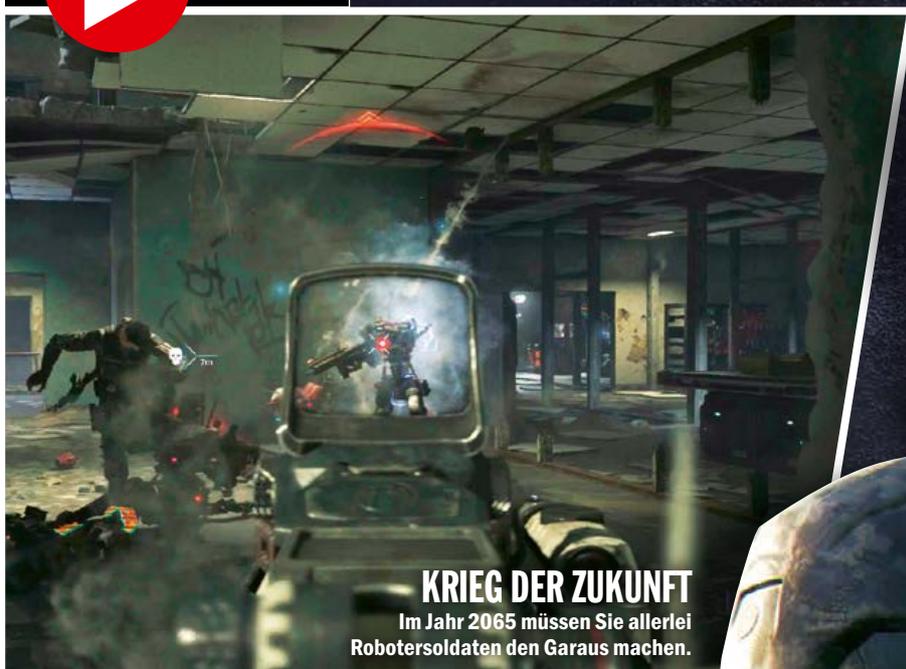


ZORNIGE VÖGEL IM ANFLUG

Am 12. Mai 2016 startet „Angry Birds – Der Film“. Um sich darauf einzustellen, gibt es einen ersten Trailer – mit nicht nur zornigen, sondern auch ziemlich putzigen Vögeln.



NEWS



KRIEG DER ZUKUNFT
Im Jahr 2065 müssen Sie allerlei
Robotersoldaten den Garaus machen.

WELTEXKLUSIV

CALL OF DUTY -
BLACK OPS 3

ESOTERISCHE KRIEGSFÜHRUNG

ACTIONSPIEL PC PS4 PS3 X360 XONE Vier Tage Dauerfeuer:
COMPUTER BILD SPIELE war in San Francisco und hat das
FUTURISTISCHE BALLERSPEKTAKEL ausführlich getestet.



BEWÄHRT

Im Multiplayer feiern Sie ein Wiedersehen mit bekannten und beliebten Spielmodi wie Kill Confirmed.

„Black Ops 3“ trägt die Handschrift eines eingespielten Teams, das seine Findungsphase längst erfolgreich abgeschlossen hat und Veränderungen mit viel Augenmaß vornimmt. Wo „Advanced Warfare“ mit der Vertikalität des Multiplayer-Gameplays übers Ziel hinausgeschossen war, holt Treyarch das Geschehen wieder zurück auf den Boden. Wo bei „Ghosts“ ein Mangel an Inhalt unübersehbar war, trumpft „Black Ops 3“ mit einer schier unglaublichen Vielfalt an Spielmodi auf: Zombies, Wellen, Speedrun, Multiplayer, Kampagne... Mehr geht eigentlich nicht!

Konsequenter Koop

Das bedeutet aber nicht, dass Treyarch keine Risiken eingeht. So dürfte die Kampagne des Spiels für Kontroversen unter den „Call of Duty“-Fans sorgen. Nicht, weil sie irgendwelche moralisch grenzwertigen Schocker bereithält, sondern weil Story und Gameplay in der zweiten Hälfte ein gutes Stück von den „CoD“-Standards abweichen und Aufmerksamkeit fordern.

Schließlich werden „CoD“-Fans nun zum ersten Mal in der Serie erleben, dass der Kontext der Baller-Sequenzen tatsächlich eine Bedeutung hat. Gleichzeitig ist „Black Ops 3“ wohl das „Call of Duty“ mit dem stärksten Team-Geist: In jedem Modus lässt sich als Koop-Team mit bis zu vier Spielern ballern.

eSport-Titanen im Visier

Im Multiplayer wiederum schaut sich Treyarch gehörig was von Schwergewichten wie „League of Legends“ und „Counter-Strike – Global Offensive“ ab. Ein neues Matchmaking-System mit dedizierten Servern und Elo-Rängen soll für ausgeglichene und faire Partien sorgen und Zockern den Weg von den Anfängen über die Amateure bis zu den Profis ebnen. Eine eigene Liga für die besten Zocker mit 3 Millionen US-Dollar Preisgeld hat Activision ebenfalls angekündigt.

COMPUTER BILD SPIELE war bei Treyarch in San Francisco zu Gast und hat „Black Ops 3“ vier Tage (und Nächte!) getestet. Auf den folgenden Seiten erfahren Sie alles über Kampagne, Koop und Multiplayer. Sie lernen zudem die neuen Spezialisten kennen, obendrein hat COMPUTER BILD SPIELE eine dicke Überraschung aufgedeckt. Gelingt es Treyarch, mit ruhiger Hand und kontrollierter Offensive den neuen Goldstandard in der „Call of Duty“-Serie zu setzen? [rk]

Rund 175 Millionen verkaufte Spiele, mehr als 10 Milliarden US-Dollar Umsatz – die „Call of Duty“-Reihe ist ein Schwergewicht der Unterhaltungsindustrie. Teil des Erfolgsrezepts ist die klare Identität der Marke: Wer ein „Call of Duty“ kauft, weiß genau, was er bekommt. Trotzdem hat jeder Serienteil seine eigene Handschrift – die des verantwortlichen Studios. 2013 wollte Infinity Ward mit „Ghosts“ die schlagzeilenträchtigen Personalquerelen hinter sich lassen und aus dem langen Schatten der „Modern Warfare“-Titel treten.

Im vergangenen Jahr war erstmals Sledgehammer Games am Werk. Das Studio durfte mit „Advanced Warfare“ den Beweis antreten, eines „CoDs“ würdig zu sein. Dazu war mit Kevin Spacey Hollywood-Prominenz mit von der Partie, und das Exo-Skelett stellte den Multiplayer sprichwörtlich auf den Kopf.

Die Erfahrenen

Jetzt ist wieder mal Treyarch an der Reihe, und dieses Studio muss sich als „CoD“-Veteran nicht erst seine Meriten verdienen, im Gegenteil: Treyarch steht in der Gunst der Fans mittlerweile ganz oben. Zudem hat sich im Gegensatz zu Infinity Ward seit Jahren in der Führungscrow nichts verändert. Und das merkt man:

Test FAKTEN



Eine Party für alle

Bislang war „Call of Duty“ immer in Single- und Multiplayer eingeteilt. Das Problem: Sie mussten Ihre Freundesgruppe in jedem Modus neu aufsetzen. Jetzt ist das nicht mehr nötig!

Unterschlupf

Das Safehouse ist eine kleine Hub-Welt in der Kampagne, die das Menü ersetzt. Hier ändern Sie Ausrüstungen, leveln Spezialfähigkeiten hoch und starten Missionen.

Unentschieden

Die Grafik von „Black Ops 3“ hat sich im Vergleich zu „Advanced Warfare“ kaum geändert. Das Wichtigste: Der Multiplayer läuft weiterhin mit flüssigen 60 Bildern pro Sekunde.



Battlefield 4, CoD – Advanced Warfare, Crysis 3



QR-Code scannen und Video anschauen. www.cbspiele.de/21690



Rüdiger Kopp
Redakteur

“ Von wegen ein kurzer Spaß, dieses ‚Call of Duty‘ ist so umfangreich wie keines zuvor. ”

WARUM KEINE TESTNOTE?



In diesem Artikel finden Sie keine endgültige Testnote zu „Black Ops 3“, weil die Server zum Testzeitpunkt noch nicht online waren. Doch die Qualität der Server bestimmt maßgeblich den Spielspaß in den Koop- und Multiplayermodi und damit die Bewertung. Wenn die Server am 6. November online gehen, finden Sie Note und Videos unter: cbspiele.de/21690 oder hinter dem QR-Code links.

Folgen Sie der Redaktion auf Twitter unter: @CBSpiele



DIE KAMPAGNE

GENDERFRAGE

Erstmals dürfen Sie als Hauptcharakter auch eine weibliche Figur wählen.



Mehr als 100 Jahre sind vergangen seit dem Start der „Black Ops“-Reihe. Natürlich nicht real, sondern in Spielzeit. Alles begann 1961 mit Alex Mason und der Invasion in der Schweinebucht. Jetzt zeigt der Kalender das Jahr 2065, und wieder befinden sich die Protagonisten im Feindesgebiet: Rebellen in Äthiopien halten den ägyptischen Premierminister gefangen, und Sie müssen ihn befreien.

Es folgt ein Ballerszenario erster Güte. Sie schießen in einem unterirdischen Militärkomplex Ihre Widersacher über den Haufen, satte Explosionen flankieren Ihren Weg. Das Spiel hält nicht konstant 60 Bilder pro Sekunde, trotzdem spielt sich das Geballer so direkt und unmittelbar, wie Sie es kennen, wenn Sie Ihren Weg durch Gegnerreihen mähen. Am Ende folgt dann auch noch die obligatorische Fahrzeugsequenz, in der Sie sich mit viel Krwall zum Evakuierungs-Helikopter durchschlagen.

Dank Ihrer neuen Augmentierungen haben Sie nun übermenschliche Kräfte. Sie können etwa Drohnen aus der Ferne sprengen, Nano-Glühwürmchen auf Ihre Feinde hetzen, seitlich an den Wänden entlangrennen und Riesensprünge absolvieren. 21 Spezialfähigkeiten lassen sich im Spielverlauf freischalten und hochleveln – eine ist abgefahrener als die andere.

Mit diesen Jokern in der Hinterhand lassen sich die Szenarien ganz unterschiedlich und vor allem nach eigenen Vorlieben bewältigen. Nahkämpfer rauschen mit brachialen Attacken und Kugelschild durch die gegnerischen Reihen. Strategen hacken erst mal die gegnerischen Kampfroboter und richten deren Waffen gegen ihre Besitzer.

„Call of Duty“ wird auch mit diesen neuen Optionen kein Sandbox-Shooter im Stile von „Halo“. Da neben den Fähigkeiten Ihres Charakters auch die Areale gewachsen sind, ist der Spielablauf etwas freier als in den Vorgängern.

Cyber-Krieg

Abgesehen von ein paar Kampfrobotern, die Sie zu Elektroschrott verarbeiten, hätte das so auch in „Black Ops“ oder „Black Ops 2“ passieren können. Doch das war nur die Overtüre, denn der dritte Teil hat deutlich mehr auf Lager. Alles wird ausgelöst durch einen Schicksalsschlag: Nachdem Sie bei einem Einsatz schwer verletzt werden, schrauben Sie die Ärzte quasi zwangsläufig zu einem Cyberkrieg zusammen.

Der schleichende Bruch

Während Sie von Einsatz zu Einsatz eilen, sich mit Ihren neuen Spezialfähigkeiten vertraut machen, verändert sich die Tonalität des Spiels. Der Wendepunkt ist ein Einsatz in einer Quarantäne-Zone in Singapur. Eine Explosion in einer unterirdischen Forschungseinrichtung hat 300 000 Menschen dahingerafft.

Sie steigen zum Epizentrum der Explosion hinab, und was Sie dort entdecken, verstört Sie nachhaltig: Nachdem Sie aus dem dunklen Ab-



Es gibt drei Cyberkerne mit jeweils sieben Spezialfähigkeiten. Um alles freizuschalten und hochzuleveln, braucht es mehr als einen Spieldurchlauf.

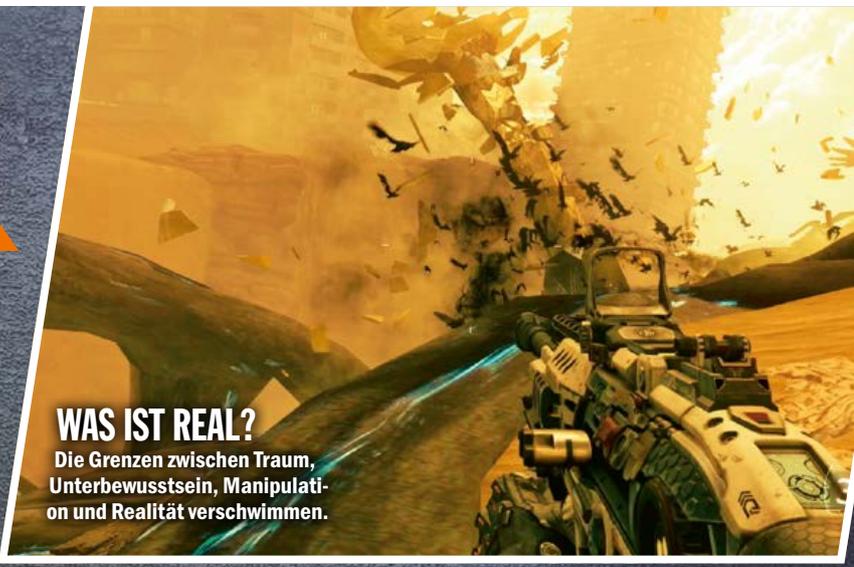
NEUE HUB-WELT

In der Kampagne hat das klassische Menü ausgedient, nach einer Mission verfrachtet Sie das Spiel in das sogenannte Safehouse – einen Unterschlupf. Dort laufen Sie munter umher und wählen Ihren nächsten Auftrag aus. Das ist aber nicht alles. Wer tiefer in die Story einsteigen will, findet hier Hunderte Seiten an Hintergrund-Dokumenten zum Durchstöbern. Außerdem bearbeiten Sie an verschiedenen Stationen Ihre Loadouts, basteln und verzieren Ihre Waffen, verkleiden die Spielfigur und nehmen an VR-Trainings-sitzungen teil. Wenn Sie die Kampagne kooperativ spielen, tummeln sich im Safehouse Ihre Mitspieler. Nett: Je nach Schauplatz, an dem Sie sich gerade in der Kampagne befinden, wechselt auch das Safehouse. So fällt Ihnen nicht die Decke auf den Kopf!



PAUSEKNOPF

Beim ersten Training mit Ihren Augmentierungen spielen Sie einen Terroranschlag nach. Gelegentlich halten die Ausbilder die Simulation an.



WAS IST REAL?

Die Grenzen zwischen Traum, Unterbewusstsein, Manipulation und Realität verschwimmen.

grund wieder hinaufgeklettert sind, ist nicht mehr so ganz sicher, ob die Maschinen, mit denen die Gesellschaft und allen voran Sie als Cyberkrieger vernetzt sind, Sklaven der Menschen sind – oder umgekehrt. Den Schlüssel zur Antwort haben Ihr desertierter Cyberkrieger-Ausbilder und seine Spezialeinheit, deren Spur Sie nun aufnehmen.

CoD in esoterischen Gefilden

Diese Jagd sprengt die Grenzen eines „Call of Duty“-Spiels. Zwar baltern Sie sich noch immer durch Gegnerhorden, aber Realität wird immer mehr zur Frage der Perspektive. Szenen wie in Christopher Nolans Blockbuster „Inception“ reihen sich an Traumwelten, die Sie zurück in den Zweiten Weltkrieg führen. Weitere Sequenzen erinnern an die Horror-Shooter-Reihe „Fear“. Bei der Frage, was Leben und die Essenz der Menschlichkeit ist, betritt „Black Ops 3“ esoterische Gefilde – Geisterwölfe und Zombies inklusive.

Das zeigt sich auch in den Zwischensequenzen: Dominierten zu Beginn noch taktische Zeichnungen das Bild, fliegen jetzt auf einmal Krähen durch frostige Wälder. Das alles macht die Kampagne wunderbar unberechenbar, aber es hat auch einen Preis: Viele der außergewöhnlichen und verrückten Szenen erschließen sich dem Spieler nicht, wenn er der Story nicht genau folgt. Es sind nicht die „CoD“-typischen üppigen Ballerbuffets, die nach dem Motto „Reinhüpfen und Spaß haben“ funktionieren. Wer genau zuhört, wird aber mit einer Geschichte samt Meta-Ebene belohnt, die sich durch mehrmaliges Spielen mehr und mehr erschließt.



Der ewig gleiche Schrott

Leider haben die Entwickler bei der Gegnervariation nicht so einen großen Aufwand betrieben. Und so schießen Sie sich im Spielverlauf mit Milizen, Drohnen und Robotern die Kugeln um die Ohren. Vor allem von den Humanoiden gibt's einfach zu wenige verschiedene Typen. Zudem funktionieren die stärkeren Zwischengegner immer nach dem gleichen Muster: Schild runterbaltern und den Kern mit einem Raketenwerfer zerstören.

Zombie-Nightmare

Gerade war das furiose Finale der Kampagne gelaufen, da fiel COMPUTER BILD SPIELE ein Eintrag im Hauptmenü des Spiels auf: „Nightmares“. Bei diesem Modus ist die Gegnervariation ebenfalls gering, aber wen stört das schon, wenn es darum geht, Zombies über den Haufen zu schießen? Sie erleben hier die komplette Kampagne des Spiels noch einmal. Nur liegt über den Zwischensequenzen und Dialogen die Stimme der Protagonisten, die das Geschehen wie im Tagebuch kommentieren. Der Clou: Die Story wird so zum Ausbruch eines Zombie-Virus umgedeutet.

Auch das Gameplay bekommt einen anderen Charakter, Deckung ist jetzt Nebensache. Es gilt vor allem, nicht von den Untoten eingekeilt zu werden – perfekt, um die neuen Wallrunning- und Doppelsprungfähigkeiten zu demonstrieren.



PARALLELUNIVERSUM

Im Spielmodus „Nightmares“ spielen Sie die Kampagne noch einmal. Allerdings wird die Geschichte geschickt zu einer Zombie-Invasion umgedeutet.



RUMPF GETROFFEN

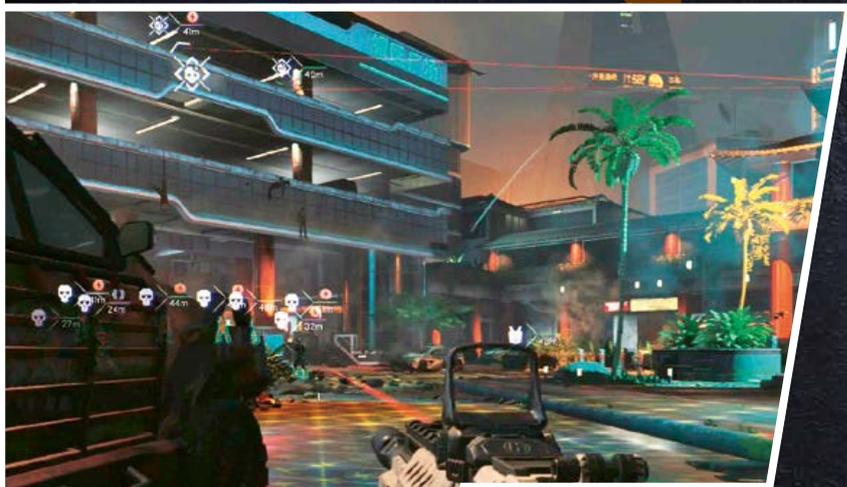
Die größeren Zwischengegner ähneln sich sehr, und Sie erledigen sie nach dem immer gleichen Muster.

+ Die Kampagne ist abwechslungsreich und spannend mit interessanter Meta-Ebene. Zudem gibt's mit „Nightmares“ eine raffinierte B-Kampagne. Die Spezialfähigkeiten sorgen für Abwechslung im Gameplay, und die KI ist ein wenig mobiler als früher.

- Viele der späteren Sequenzen machen nur Spaß, wenn man die außergewöhnliche Story mag. Bei den Gegnern fehlt es an Vielfalt: Vor allem von den Kanonenfütter-Robotern und den stärkeren Zwischengegnern gibt's einfach zu wenige Typen.



DER KOOP-MODUS



EGGERSCHWEMME

Trotz Spezialvisier mit Feindortung: Solche vertrackten Situationen lassen sich im Koop leichter lösen.

Der „Nightmares“-Modus und die Kampagne hören sich für Sie richtig interessant an? Sehr gut, denn es kommt noch besser: Erstmals sind die beiden Storymodi in „Call of Duty“ vollständig als Vier-Spieler-Koop konzipiert – zumindest online. Vor einer Konsole dürfen Sie immerhin zu zweit ran.

Das Aufsetzen eines Spiels klappt denkbar einfach, über die Freundesliste von „Black Ops 3“ können Sie mit einem Knopfdruck einer Lobby beitreten. Wer gerade keine Bekannten zur Hand hat, sucht einfach online nach einer Koop-Partie. Es ist dabei egal, wie weit Sie im Einzel-

spieler-Modus sind: Sie dürfen vom Start weg in jeder Mission ran.

Heilsame Begleiter

Wenn weitere Spieler dazukommen, ändert sich das Gameplay aber nicht gravierend, im Grunde gibt's nur eine weitere Option: Wenn einer Ihrer Freunde gefallen ist, dürfen Sie ihn innerhalb einer kurzen Zeitspanne wiederbeleben. Gelingt das nicht, ist es auch kein Beinbruch: Kurz nach dem virtuellen Ableben taucht er an einem Checkpoint wieder auf. Ihr Team wird nur zurückgesetzt, wenn niemand lebend aus einem Feuergefecht herauskommt. Weitere Interaktionen gibt es nicht.



PUNKTEJAGD

Auf dem Trainingsgelände dürfen Sie sich zu viert mit wachsenden Gegnerwellen herumschlagen.

Mut zum Widerstand

Mehr Schwung verleihen Sie dem Geschehen, wenn Sie den Schwierigkeitsgrad mal hochdrehen. Dann erfordert das Vorgehen wesentlich mehr Koordination, weil die Gegner besser treffen und mehr Schaden anrichten. Auch die Zombies in „Nightmares“ vervielfältigen sich und stecken wesentlich mehr Kugeln ein. Flankieren ist angesagt! Zudem hilft es ungemein, sich bei der Wahl der Spezialfähigkeiten abzustimmen. So kann ein Spieler mit Kugelschutzschild die Gegner auf sich ziehen, während die anderen

DIE SPEZIALISTEN: WELCHER IST FÜR SIE DER RICHTIGE?



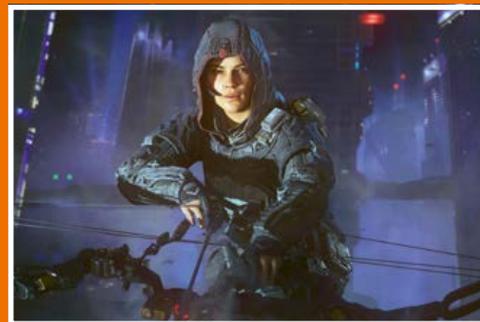
BATTERY

Die Spezialwaffe von Battery nennt sich War Machine. Dabei handelt es sich um einen Granatwerfer, dessen Projektil kurz lustig über den Boden springen, bevor sie explodieren. Ebenfalls nicht zu verachten ist die Fähigkeit Kinetic Armor, die für fünf Sekunden Kugeln von Battery ablenkt. Schüsse auf den Kopf allerdings nicht ...



NOMAD

Richtig hinterhältig ist Nomad: Seine Waffe H.I.V.E. hinterlässt eine Falle, die bei Kontakt Nano-Drohnen entsendet. Die Spezialfähigkeit Rejack ist ebenfalls heimtückisch: Wenn Nomad nahezu tot ist, lädt sie ihn auf einen Schlag wieder auf. So lässt sich schnell mal ein fast verloren geglaubtes Gefecht drehen.



OUTRIDER

Die Kapuzenträgerin Outrider hat sich ganz klassisch auf Pfeil und Bogen spezialisiert. Allerdings mit einem nützlichen Extra: An den Pfeilen befinden sich Sprengladungen, die bei Kontakt hochgehen. Die Fähigkeit Vision Pulse ist ein Sonar-Signal, das Outrider aussendet, um Gegner sichtbar zu machen, die hinter Wänden lauern.

mit Supersprint die Distanz zu den Gegnern verringern und in den Nahkampf gehen beziehungsweise die Schrotflinte auspacken.

Wer allerdings den Schwierigkeitsgrad „Realistisch“ wählt, begeht einen Akt der Selbstkasteiung. Denn dabei sind die Gegner so präzise, dass eine Mission in stundenlange Stellungskämpfe ausarten kann. Am Ende können Sie die Neustarts gar nicht mehr zählen. Ob Sie die Kampagne mit Ihren Freunden letztlich normal oder in der Alternativ-Variante mit Zombies spielen, ist Geschmacksache.

Die Schatten des Bösen

Das wirklich berauschende Koop-Erlebnis gibt es bei „Call of Duty – Black Ops 3“ in einem anderen Modus, der fast ein eigenes Spiel ist. Hierbei handelt es sich um den Zombie-Modus von „Black Ops 3“ – nicht zu verwechseln mit der Zombie-Kampagne! Im Zombie-Modus dürfen Sie zwar auch ohne Begleiter losziehen, aber eigentlich brauchen Sie es allein gar nicht zu probieren. Denn nur gemeinsam lassen sich die immer größeren und härter aufprallenden Zombiewellen abwehren. Dazu sind strategische Entscheidungen nötig: etwa, wann ein Bereich zu verlassen ist, um einen

anderen Unterschlupf zu suchen. Aber das ist nur die Spitze des Zombie-Leichenbergs: Es gibt Perks in Form von Kaugummi, die sich die Spieler vorab möglichst passend auswählen sollten. Zudem birgt die Karte jede Menge Geheimnisse, die Sie für sich nutzen können. So hat jeder der vier Charaktere einen magischen Ort, der ihm Stärke verleiht und eigene Quests.

Zum Start gibt's nur die Karte „Shadows of Evil“, die in den 40er-Jahren spielt. Und schon hier können Sie Dutzende Stunden investieren und werden doch nicht jedes Geheimnis lüften. Zumindest arbeiten Sie sich hoffentlich von Neustart zu Neustart weiter vor. Was dem Kampag-

nen-Koop an Tiefe fehlt, finden Sie hier doppelt und dreifach.

Punkt für Punkt

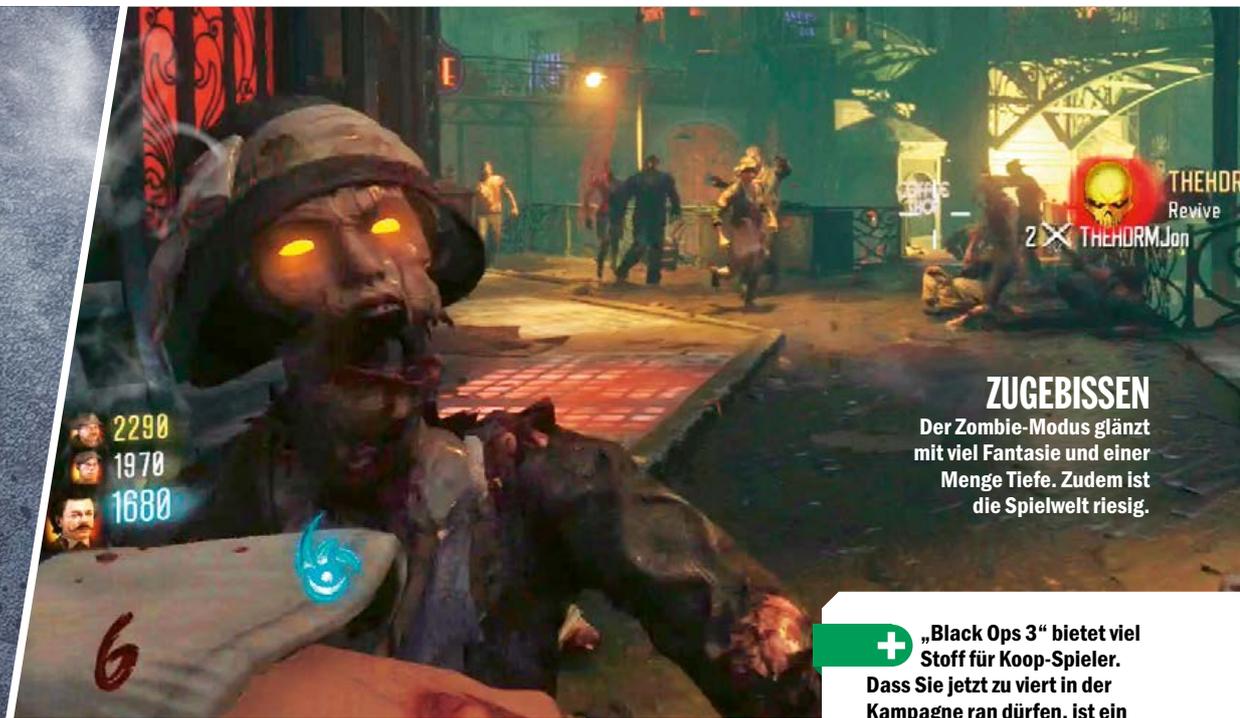
Trotzdem ist hier noch nicht Schluss. „Black Ops 3“ hat nämlich noch einen Highscore-Modus, in dem Sie zu viert auf Punktejagd gehen können. Ein Trainingsgelände dient als Schauplatz für Gefechte gegen Gegnerwellen, die quantitativ und qualitativ zulegen. Je mehr dieser Trupps Sie vernichten und je schneller Sie dabei sind, desto mehr Punkte gibt's. Mehr allerdings nicht.

Dieser Modus ist im Vergleich zu der Entdeckungsreise bei „Shadows of Evil“, „Nightmares“ und dem Kampagnen-Koop zwar nur Bei-

+ „Black Ops 3“ bietet viel Stoff für Koop-Spieler. Dass Sie jetzt zu viert in der Kampagne ran dürfen, ist ein feines Extra. Zudem lassen sich die Spiele sehr einfach aufsetzen. Und der Zombie-Modus hat richtig Tiefe!

- Es ist zwar klasse, alles mit Freunden spielen zu können, aber die Interaktionsmöglichkeiten sind begrenzt. In der Kampagne dürfen Sie sich nur gegenseitig heilen, ansonsten ballert jeder vor sich hin.

werk, aber es ergänzt den Rest sehr gut, weil hier die Präzision, Geschwindigkeit und Effizienz eine stärkere Rolle spielen. Und mit dem Highscore im Blick macht es richtig Laune, sich auf die Probe zu stellen!



ZUGEBISSEN

Der Zombie-Modus glänzt mit viel Fantasie und einer Menge Tiefe. Zudem ist die Spielwelt riesig.

Im Multiplayer-Modus wählen Sie neben Perks, Scorestreaks, Visieren & Co. jetzt auch einen von neun Spezialisten und entweder dessen Spezialwaffe oder Spezialfähigkeit, die nach einer bestimmten Zeit oder Punktzahl aktivierbar sind. In den Kästen sehen Sie alle Optionen.



PROPHET

Wenn der Spieler den Spezialisten Prophet wählt, steht ihm die Spezialwaffe Tempest zur Verfügung – ein Energiestrahler, der getroffene Gegner sofort tötet und sogar auf andere überspringt. Je länger man ihn auflädt, desto stärker ist er. Wer stattdessen die Spezialfähigkeit wählt, darf sich zu einer vorherigen Position zurückteleportieren.



REAPER

Der Spezialist Reaper ist ein echter Hightech-Freak. Wenn er seine Spezialwaffe aktiviert, verwandelt sich sein Arm in eine Minigun mit hoher Schussfrequenz, die enormen Schaden anrichtet. Alternativ verschleiert Reaper seine Position, indem er von sich drei Abbilder schafft, die um ihn herumlaufen. Auf wen soll der Gegner da bloß schießen?



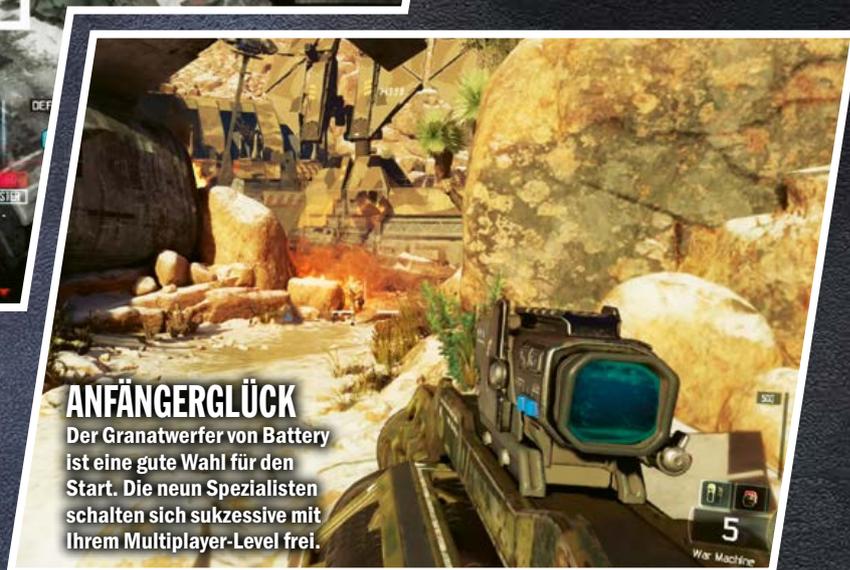
RUIN

Ruin ist die richtige Wahl für Spieler, die gern in den Nahkampf gehen. Als Spezialwaffe führt er Gravity Spikes mit sich. Wenn Ruin diese Stachel in den Boden knallt, löst er eine Schockwelle aus, die Gegner in ihrem Radius tötet. Alternativ wählen Sie die Spezialfähigkeit Overdrive, die für einen kurzen Geschwindigkeits-Boost sorgt.



ÜBER DEN WOLKEN

Natürlich fehlen auch die Scorestreak-Rewards nicht. Wenn Sie sich gut anstellen, lassen Sie Raketen regnen.



ANFÄNGERGLÜCK

Der Granatwerfer von Battery ist eine gute Wahl für den Start. Die neun Spezialisten schalten sich sukzessive mit Ihrem Multiplayer-Level frei.

Für viele Zocker ist „Call of Duty“ vor allem mit seinem Mehrspieler-Modus attraktiv. Auf Änderungen reagieren die Spieler da äußerst sensibel. Das bekam im vergangenen Jahr das Entwicklerstudio Sledgehammer zu spüren, als es erstmals in der Seriengeschichte Spieler wild herumspringen ließ – fast wie in klassischen Arena-Shootern. Das Problem: „CoD“-Veteranen wurden aus bisher ungekannten Winkeln, oft außerhalb des Sicht-

felds, abgeschossen. Das sorgte für Frust. Treyarch macht's mit „Black Ops 3“ besser, indem es die Mobilität wieder zurückfährt.

Wie in der Kampagne können Sie an Wänden entlangrennen, einen geduckten Rutscher auf dem Boden und einen Doppelsprung absolvieren. Das war's aber auch – wilde Flugorgien sind passé! So fühlt sich „Black Ops 3“ zwar frisch an, aber vertraut genug, um niemanden vor den Kopf zu stoßen.

Nimm elf!

Wie gewohnt schalten Sie durch Kills, Assists & Co. mehr und bessere Ausrüstung frei. Dann gilt das aus „Black Ops 2“ bekannte und intuitive Pick-10-System: Sie suchen aus Visieren, Magazineerweiterungen, Perks, Griffen und Läufen Ihre zehn Favoriten aus. Doch das war's noch nicht ganz, denn mit dem Spezialisten treffen Sie jetzt noch eine elfte Wahl: einen der neun Archetypen (siehe Kasten unten).

Auf den ersten Blick wirken die wie Klassen, aber im Grunde hat jeder Spezialist nur eine Spezialfähigkeit und eine Spezialwaffe. Hier heißt es dann entweder oder, denn nur eines davon dürfen Sie ausrüsten und während einer Partie aktivieren, wenn sich der Spezialisten-Balken aufgefüllt hat. Das eröffnet ein Feld für taktische Spielereien. Etwa

DIE SPEZIALISTEN: WER IST IHRE NUMMER EINS?



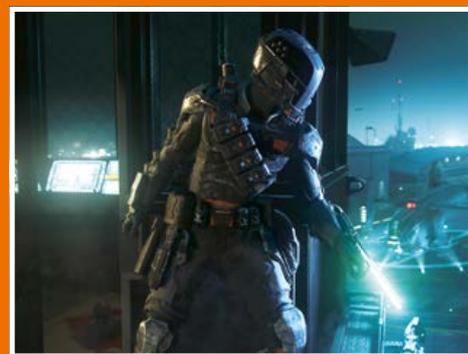
SERAPH

Mit jedem Schuss ein Toter: Die Spezialistin Seraph führt einen Revolver mit sich, der dem Gegner bei einem Treffer sofort den Garaus macht. Die Spezialfähigkeit ist ein Fall für Profis: Bei Aktivierung gibt es einen Multiplikator auf die erzielten Punkte. Scorestreak-Belohnungen wie UAVs lassen sich so schneller aktivieren.



FIREBREAK

Hier kommt nicht die Feuerwehr, sondern ein Brandstifter. Der Spezialist Firebreak hat als Spezialwaffe einen Flammenwerfer im Multiplayer-Gepäck. Die Spezialfähigkeit Heat Wave macht für kurze Zeit die gegnerische Ausrüstung unbrauchbar, und Feinde, die bei der Auslösung zu nah dran waren, erstarren für einige Sekunden.



SPECTRE

Der geheimnisvolle Spectre setzt als Spezialwaffe zwei ultrascharfe Klingen und chirurgische Präzision ein. Da hat der Gegner im Nahkampf keine Chance! Die Spezialfähigkeit ist nicht weniger nützlich: Spectre kann sich mit seinem Active Camo temporär unsichtbar machen. Zumindest fast – ein paar Umriss sind noch zu erkennen.



im Modus Uplink, der fast wie Basketball funktioniert: Ein Team, in dem Ruin mit seinem Geschwindigkeits-Boost den Ball zum Korb trägt, während Battery mit dem Kugelschild das Feuer auf sich zieht, dürfte gute Erfolgchancen haben!

Durch den stark begrenzten Einsatz ändert sich der Spielablauf aber nicht dramatisch. Ansonsten gibt's die bewährten Spielmodi wie „Hardpoint“, „Domination“ und „Team Deathmatch“. All das macht Laune wie eh und je. Im einzigen neuen Modus „Safeguard“ eskortieren Sie einen Roboter in die Basis der Gegner.

Endlich dedizierte Server

Die grundlegenden Neuerungen gibt's nicht beim Gameplay, sondern im Serverpark, denn „Black Ops 3“ wird die Spieler im Matchmaking endlich präzise nach ihren Fähigkeiten einteilen. Mit guten Leistungen können Sie immer weitere Ränge aufsteigen – und das unabhängig vom Level Ihres Equipments. Das ist im Matchmaking nämlich für alle gleich.

Erfreulich: Die Zentralberechnung der Partien läuft nicht mehr bei einem zufällig ausgewählten Spieler, sondern auf einem eigens dafür abgestellten Server. Das verspricht wesentlich weniger Verzögerungen und Lags. Außerdem gibt's keine lästige Unterbrechung mehr, wenn der Spieler, der den Server stellt, die Partie verlässt. *[r/k]*

+ Die Spezialisten machen das Multiplayer-Geschehen facettenreicher und taktischer. Treyarch tat auch gut daran, die Mobilität der Spieler im Vergleich zu „Advanced Warfare“ zu beschränken. Sämtliche Spielmodi sind nahezu perfekt balanciert und machen auf Anhieb Spaß.

– Die einzige Revolution gibt's mit dem Skill-basierten Matchmaking-System samt Zentral-Server, aber nicht beim Gameplay. Der Spielablauf von „Black Ops 3“ fühlt sich trotz Spezialisten und neuen Bewegungsoptionen fast schon zu vertraut an.



FAZIT

Die Kampagne von „Black Ops 3“ ist nicht das Brot-und-Butter-Erlebnis, das „Call of Duty“-Fans gewöhnt sind, denn die vielen Überraschungen erfordern Aufmerksamkeit für die Story. Trotzdem dürfen „CoD“-Veteranen bedenkenlos zugreifen. Das Spiel hat so viel Content, dass es fast unmöglich ist, nichts Passendes zu finden. Zumal Sie dank der üppigen Koop-Modi exzessiv mit Ihren Freunden ballern dürfen. Dem Multiplayer-Modus müssen Sie dieses Jahr auf jeden Fall eine Chance geben. Der bietet zwar keine revolutionären Neuerungen, aber das getunte Matchmaking-System mit dedizierten Servern verspricht frustärmere und fairere Partien. Grafik und Sound sind auf dem Niveau von „Advanced Warfare“. Bleibt unterm Strich ein gelungenes Action-Komplettpaket!

VORSERIENTEST



COMPUTER BILD SPIELE war auf Einladung von Activision in San Francisco, um zu testen. Abgesehen von den Matchmaking-Servern war das ganze Spiel zugänglich. Innerhalb von vier Tagen kamen mehr als 20 Stunden Nettospielzeit zusammen.

Geeignet für	Anfäng./Fortgschr.
Spielspaß	gut
Steuerung	sehr gut
Grafik	gut
Sound	gut
Prognose	gut

Die Teilnahme der Reise wurde von Activision unterstützt. Unsere Standards der Transparenz und journalistischen Unabhängigkeit finden Sie unter www.axelspringer.de/unabhaengigkeit.

Kannst du es dir überhaupt leisten, alt zu werden?

Die Zukunft steckt voller Fragen. Finden wir gemeinsam Antworten. Persönlich, fair, genossenschaftlich.

vr.de



Jeder Mensch hat etwas, das ihn antreibt.

Wir machen den Weg frei.

Volksbanken
Raiffeisenbanken



EIN BESSERER MENSCH WERDEN: IHRE FÄHIGKEITEN

Wenn Sie die Vault-Tec-Schulung genossen haben, wissen Sie: Ihre Attribute und Fähigkeiten sind keinesfalls in Stein gemeißelt. Ob Sie sich nur mit Grunzlauten oder eloquent wie ein Linguist verständigen können, hängt von Ihrer Intelligenz ab – und die beeinflussen Sie selbst. **Ebenso Ihr Charisma, Ihre Wahrnehmung, Ihre Ausdauer und so weiter – eben alles, was Sie S.P.E.C.I.A.L. macht.** Worauf Sie Ihren Fokus legen, ist Ihnen und den Umständen überlassen: Möchten Sie Ihre Zeit im Ödland mit dem Sammeln von Kram verbringen, den Sie dann in einer Unterkunft verbauen? Wollen Sie dafür so viel wie möglich tragen können? Dann käme Ihnen ein Fokus auf Stärke ganz gelegen. Möchten Sie durch die Lande ziehen, die letzten Überlebenden von Ihren tollen Persönlichkeit überzeugen und die besten Handels Deals rausholen? Dann ist Charisma genau das Richtige für Sie. **Wollen Sie sich einfach nur mit jedem kloppen, der Ihnen über den Weg läuft? Kein Problem: Investieren Sie in Ausdauer und Stärke.** Ist Ihnen alles egal, denn Sie verlassen sich auf Ihr Glück? Dann sind ein paar Punkte in Glück sicher gut angelegt. Insgesamt warten 227 unterschiedliche Vorteile auf Sie – mit jeder Stufe, die Sie aufsteigen, können Sie sich weiter in die gewünschte Richtung entwickeln.



GLÜCK GEHABT

Gut, dass Sie selbst darüber entscheiden können, wie Ihr Charakter beschaffen ist.

IM ÖDLAND ZU HAUSE FÜHLEN: IHRE UNTERKUNFT

Sie haben eine nette, nicht nennenswert verstrahlte Dame im Ödland kennengelernt und möchten nun einen gemütlichen Rückzugsort für schöne Stunden zu zweit erschaffen? Kein Problem: **Im Ödland finden Sie diverse Orte, die sich bestens als lauschiges Plätzchen eignen.** Und das Gute an einer Reaktorkatastrophe ist doch: Alles ist zerstört, und die Einzelteile, die Sie für den Bau benötigen, liegen überall griffbereit herum. Schnappen Sie sich also, was immer Ihnen auf Ihren Streifzügen begegnet, und verbauen Sie es in Ihrem ersten Eigenheim außerhalb des Vaults. Haben Sie mehrere Damen an mehreren Orten kennengelernt? Auch dafür findet sich eine Lösung: **Ihre Standorte können Sie kostengünstig mittels einer Transportroute verbinden.** Für romantische Beleuchtung sorgen Sie übrigens, indem Sie sich mit Generatoren vertraut machen. Sicher ist sicher: Achten Sie darauf, sich mit Geschütztürmen, Lasern, Stolperdraht, Tretminen und anderen Waffen gegen eventuell einfallende Raider zu schützen.

ÖDLAND-EIGENHEIM

Statten Sie Ihr neues Zuhause mit hübscher Deko, bequemen Möbeln und Abwehr-Raketen aus.



FAKTEN, FAKTEN, FALLOUT

- **WANN KOMMEN DIE DLCS?** Bethesda wird regelmäßig kostenlose Erweiterungen anbieten. Die erste kostenpflichtige Erweiterung kommt Anfang 2016.
- **WIE SIND DIE PC-ANFORDERUNGEN?** Windows 7/8/10 (64-Bit); Intel Core i5-2300 2,8 GHz/AMD Phenom II X4 945, 3 GHz; 8 GB RAM; 30 GB freier Speicher; Nvidia GTX 550 Ti, 2GB/AMD Radeon HD 7870, 2 GB
- **WIE SIND DIE KONSOLEN-ANFORDERUNGEN?** Sie sollten 35 GB Speicher auf Ihrer Konsole verfügbar haben.
- **Wie lang ist „Fallout 4“?** Sie können weit mehr als 400 Stunden in „Fallout 4“ investieren.
- **AUF WELCHEN PLATFORMEN WIRD ES MODIFIKATIONEN GEBEN?** Selbstverständlich auf dem PC – erstmals wird es aber auch einen Editor für Konsolen geben, allerdings nicht vor 2016.

FALLOUT 4

Überlebenstipps in der Einöde

ROLLENSPIEL PC PS4

XONE Sie werden in Kürze Opfer einer **ATOM-KATASTROPHE**. Wir wissen nicht, was die örtliche Polizeidienststelle rät. Wir empfehlen dieses „Fallout“-Handbuch.

SIE SIND NICHT ALLEIN: IHR BEGLEITER

Die Welt mag auf Sie plötzlich wie ein unwirtlicher, bisweilen gar feindseliger Ort wirken. Möglicherweise waren Sie zuvor einem kleinen bisschen radioaktiver Strahlung ausgesetzt – und höchstwahrscheinlich leiden Sie an einem wechselhaften Gemüt. Aber auch, wenn Sie glauben, dass hinter der Vault-Tür nur Raider auf Sie warten und alle Ihre Freunde tot sind; an Ihrer Seite steht Ihr **treuer Freund: Dogmeat**. **Enttäuschen Sie weder sich noch ihn, und blasen Sie kein Trübsal:** Es warten zahllose Abenteuer im Ödland. Dogmeat unterstützt Sie im Kampf, er ist unsterblich – und das Beste: Er ist nicht imaginär! Einfache Befehle, wie das Sammeln von hilfreichen Gegenständen, führt er gerne für Sie aus. Bauen Sie ihm dafür eine Hundehütte, sobald Sie einen schönen Ort gefunden haben, an dem Sie sich niederlassen.



EIN FEST DER SUPERLATIVE: IHRE WAFFEN

Vergessen Sie Ihren Hund, vergessen Sie Ihren Hausroboter – das wichtigste Utensil, der wichtigste Begleiter im Ödland ist selbstverständlich Ihre Waffe. Und da Sie keinen Krieg mit einer röchelnden Anfänger-Pistole führen wollen, müssen Sie kreativ werden: **An allen Vault-Tec-Werkbanken können Sie Ihre Waffen modifizieren und verbessern.** Aus einem rostigen Maschinengewehr basteln Sie sich so einen feuerspuckenden Kugelwerfer, und ein alter Baseballschläger (falls Sie Schmerzen lieber analog und aus der Nähe zufügen) wird zur halbautomatischen Kettensäge. Natürlich gibt's keine offiziellen Waffen-Kreativ-Wettbewerbe – aber wenn Sie möchten, senden Sie Ihre Zeichnung an „Vault 111, Postfach 1111“. Unsere Werkbanken bieten Ihnen darüber hinaus die Möglichkeit, Ihre Lieblingswaffe ohne großes Schischi aufzumotzen: **Mehr Durchschlagskraft, besseres Zielen, leichter in der Handhabung oder längere Haltbarkeit.**

GUT GEZIELT IST HALB GETÖTET: IHRE FEINDE

Niemand kommt als guter Schütze auf die Welt – das wissen wir bei Vault-Tech auch. Wir stellen Ihnen deshalb das verbesserte V.A.T.S. zur Verfügung: **Das „Vault-Tec Assisted Targeting System“, oder auch: Betreutes Schießen.** V.A.T.S. ist so optimiert, dass es bei jedem Feind auf Knopfdruck alle Schwachstellen analysiert und Ihnen in Sekundenbruchteilen eine Ziel-Empfehlung gibt. Damit Sie diese Empfehlung auch wahrnehmen, legt V.A.T.S. einen Filter über das von Ihnen wahrgenommene Bild, **verlangsamt Bewegungsabläufe und gibt Ihnen alle Zeit der Welt, um ordentlich zu zielen.** Egal, ob Kakerlake, Raider oder gehackter Hausroboter, und ganz gleich mit welcher Waffe: V.A.T.S. unterstützt Sie bei Ihrem „Abenteuer Ödland“.



ACH, DER ARME

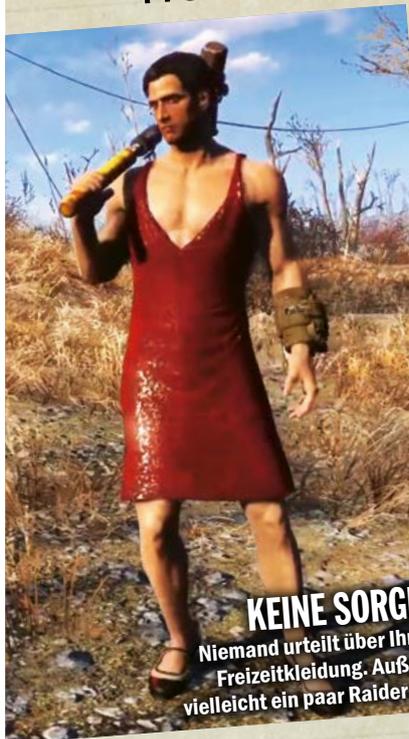
Nein, Moment: Es muss „die Arme“ heißen: Zielen Sie auf die Arme! Oder wo auch immer Ihr Feind seine Schwachstelle hat.



WIE KUNST, NUR TÖDLICHER Sofern Sie darauf achten, dass Sie Ihre Waffe nach dem Umbau auch noch tragen können, sind Ihrer Fantasie bei der Ausstattung keine Grenzen gesetzt.



ADRETT UND FUNKTIONAL: IHRE RÜSTUNG



KEINE SORGE
Niemand urteilt über Ihre Freizeitkleidung. Außer vielleicht ein paar Raider ...

Versprochen: Niemand wird Sie verurteilen, wenn Sie nach einer Atomkatastrophe kurzzeitig Ihren Sinn fürs modische Outfit verlieren, sich in ein dunkles Loch verkriechen und zur Beruhigung an Kröten lecken. Solange Sie da irgendwann wieder herauskommen, ist alles gut... Wieder draußen? Okay, dann können wir jetzt ja über das weitere Vorgehen sprechen: **Sie werden Kleidung jeglicher Art im Ödland finden - Hosen, Hüte, Schuhe, Brillen sowie diverse Damen-Ober- und Unterbekleidung.**

Was Sie in Ihrer Freizeit mit all dem Zeug tun, fällt unter Ihre Privatsphäre. Um weiterhin zu überleben, raten wir aber zu einer ordentlichen Panzerung: Ihre Power-Rüstung, beispielsweise vom Typ T-60b, lässt sich komplett individualisieren: Ob Farbe, Form oder Haptik, Schadens-Resistenz, Gewicht oder Trefferpunkte - sie verfügt über verschiedenste Verteidigungsmechanismen. Und das Beste: Sie hat jetzt auch ein Jetpack!



DER LETZTE SCHREI

Ein Power-Rüstungs-Anzug ist handgefertigt, maßgeschneidert und lässt nichts und niemanden am Leben - garantiert!

VERTRAUEN LERNEN: IHRE HELFER

Es ist gar nicht so einfach, sich auf die moderne Technik zu verlassen, das verstehen wir. Sicher haben auch Sie immer wieder Horrorgeschichten gehört von abgetrennten Gliedmaßen, wildgewordenen Hausrobotern und heißgelaufenen Pip-Boy-Akkus. **Betrachten Sie diese Zwischenfälle wie wir: Das Schlimmste ist Ihnen doch schon passiert. Wenn Sie eine Atomkatastrophe überlebt haben - was kann Ihnen da noch ein defekter Roboter anhaben?** Besuchen Sie nach dem Verlassen des Vaults also unbedingt Ihr altes Heim. Hier wartet ein etwas irritierter, aber nach wie vor motivierter Hausroboter auf Sie. Er versorgt Sie mit Nahrung, Informationen und macht einfach nur seichte Konversation, wenn Ihnen der Sinn danach steht. **Bevor Sie den Vault verlassen, nehmen Sie unbedingt auch Ihren Pip-Boy mit!** Er zeigt Ihnen Karten der Umgebung, Statistiken über Ihr Befinden und Ihre Fähigkeiten, er listet alles auf, was Sie in den Taschen tragen. Und er dient sogar als mobile Spielekonsole!



MODERNE TECHNIK

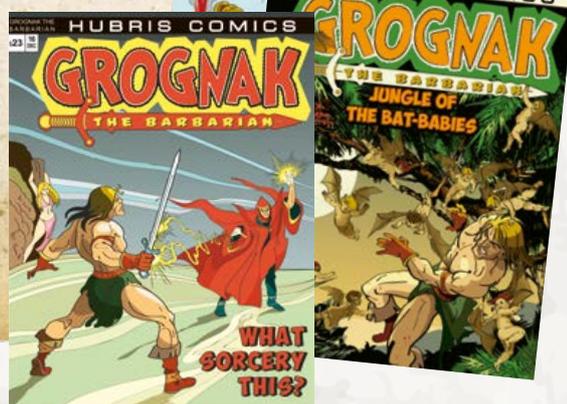
Im Jahr 2071 waren unter anderem Hausroboter sehr beliebt. Und nach der atomaren Katastrophe? Sind sie immer noch ungemein praktisch.

SUCHE NACH ZERSTREUUNG: SAMMELN SIE SICH SCHLAU

Wo denken Sie hin: Niemand hier bei Vault-Tec würde je absichtlich vergessen, dass Sie zwischen all dem Kämpfen um Ihr Leben auch mal Spaß haben möchten. Sofern Sie es nicht zu einer Zwangsstörung auferen lassen und wochenlang durchs Ödland streifen, nur um auch noch den letzten Vault-Boy-Wackelkopf aufzuspüren, möchten Sie sich vielleicht hiermit etwas Ablenkung verschaffen: Auf Ihren Streifzügen finden Sie immer wieder wertvolle, seltene Gegenstände aus längst

vergangenen Zeiten. **Am schwersten zu finden sind vermutlich die Wackelkopffiguren, die auf magische Weise Ihre Fähigkeiten verbessern.** Aus dem lange vergangenen 21. Jahrhundert stammen hingegen die seltenen Comics von „Grognaq dem Barbaren“. Etliche Ausgaben sind unvollständig - dennoch können Sie auch hier noch was lernen. Und wer nicht mehr herumziehen will, macht sich einfach selbstständig:

Bauen Sie einen kleinen Laden, und verkaufen Sie alles, was nicht niet- und nagelfest ist: Wasser, Nahrung, seltene Gegenstände, Waffen, radioaktive Limonade, Insektenspray, Baseball-Handschuhe ... naja, Sie finden schon was.



DOPPELT SURFT BESSER!

Sicher dir jetzt doppeltes Datenvolumen und doppelte Geschwindigkeit. Mit dem Datenturbo für die Allnet Flat.

CONGSTAR ALLNET FLAT



BESTE
D-NETZ-
QUALITÄT

- ✓ Allnet Flat - telefonieren in alle dt. Netze
- ✓ Datenflat bis 500 MB/Monat*
- ✓ Mit Datenturbo optional: **1 GB/Monat****

nur **20** €/Monat*

Onlinevorteil:
Datenturbo
kostenlos**



Sony Xperia Z5 Compact



DU WILLST ES. DU KRIEGST ES.

Jetzt bestellen unter:
0800 0111 220 oder **www.congstar.de**



congstar

* Preis: 20,- €/Monat. Bei einer Mindestvertragslaufzeit von 24 Monaten entfällt der einmalige Bereitstellungspreis in Höhe von 25 €. Standard-Verbindungen innerhalb Deutschlands sind inklusive. Standard-SMS innerhalb Deutschlands 9 Cent pro SMS. Surfen gilt für die paketvermittelte Datennutzung innerhalb Deutschlands. Ab einem Datenvolumen von 500 MB pro Monat wird die Bandbreite im jeweiligen Monat auf max. 32 Kbit/s (Download) und 16 Kbit/s (Upload) beschränkt (Abrechnung im 10-KB-Datenblock). VoIP, BlackBerry-Nutzung und Peer-to-Peer sind nicht Gegenstand des Vertrages.

** Bei Neubuchung einer Allnet Flat mit einer Vertragslaufzeit von 24 Monaten über www.congstar.de im Zeitraum 26.10.2015 bis 13.12.2015 können Sie ohne zusätzliches Entgelt die Option Datenturbo für die Dauer von maximal 24 Monaten nutzen. Bei Tarifwechsel entfällt dieser Vorteil mit dem Wechsel. Nach Ablauf von 24 Monaten kostet der Datenturbo 5 €/Monat zusätzlich zu dem Preis des jeweiligen gebuchten congstar Tarifs. Die Option ist dann monatlich kündbar. Mit dem Datenturbo verdoppelt sich das monatliche Highspeed-Datenvolumen im Tarif congstar Allnet Flat von 500 MB auf 1000 MB. Es erhöht sich die Übertragungsgeschwindigkeit im Download im Tarif congstar Allnet Flat auf bis zu 28 Mbit/s. Mit Erreichen des vereinbarten Datenvolumens reduziert sich die Bandbreite auf max. 32 Kbit/s (Download) und 16 Kbit/s (Upload). VoIP, BlackBerry-Nutzung und Peer-to-Peer sind nicht Gegenstand des Vertrages.



INFO
START: Unbekannt
PREIS: Unbekannt
HERSTELLER: Sony
www.quanticroam.com



STADT DER ZUKUNFT?

Gemeinsam mit Kara erkunden Sie Detroit. Die US-Großstadt macht grafisch einiges her.

DETROIT - BECOME HUMAN ZUM LEBEN ERWACHT

ACTIONSPIEL PS4 Quantic Dream erweckt seine Kunstfigur Kara zum Leben: Der **ANDROIDE ENTDECKT MIT IHNEN DIE WELT.**

David Cage und sein Entwicklerstudio Quantic Dream haben schon Film-Thriller wie „Heavy Rain“ und „Beyond - Two Souls“ spielbar gemacht, 2012 erweckten sie die Kunstfigur Kara zum Leben. Bei der jungen Frau handelt es sich um einen Androide, der plötzlich Emotionen und Gefühle entwickelt, die große Welt entdecken will. Bei dem Vorhaben blieb es bislang. Kara verschwand in der Entwicklerschublade ...

Androide prägen das Stadtbild

Drei Jahre später bekommt der Roboter in „Detroit - Become Human“ seinen großen Auftritt! Kara zieht es

raus aus der Robo-Fabrik, rein ins hektische Leben der futuristisch angehauchten US-Großstadt Detroit. Dort, wo neben den Sonnenseiten des Lebens auch dunkle Stunden auf sie warten, weil mittlerweile Gewalt und Trauer vorherrschen.

Roboter im Gefühlschaos

Wie Kara darauf wohl reagiert? „Wir wollen zeigen, was es ausmacht, ein Mensch zu sein. Wie es sich anfühlt, wenn ein Androide unsere Welt mit seinen Gefühlen erkundet“, erklärt David Cage. Weitere Details sowie ein ungefährer Erscheinungstermin zu dem neuem Projekt sind nicht bekannt. *[rob]*

GRAN TURISMO SPORT POLE POSITION!

RENNSPIEL PS4 Sonys Vorzeige-Racer ist zurück! Dieses Mal stehen **DIE SPIELER IM MITTELPUNKT** – 2016 starten die Motoren.

Gute Nachricht für Zocker mit Benzin im Blut: Mit „Gran Turismo Sport“ schafft es die Kult-Rennspielserie auf die PS4. Geht's nach den Entwicklern, ermöglicht dieser Schritt ein besseres Gesamtpaket aus Grafik, Physik und Sound und damit die bislang realistischste Rennsimulation.

Formel-1-Stars im Visier

Im Fokus stehen zwei Online-Turnierserien, die aus einem Länder- und einem Hersteller-Cup bestehen. An deren Ende soll ein direktes Duell mit den Champions der realen Racing-Welt stehen. So will Polyphony Digital „den Motorsport neu erfinden“. Das überprüfen Sie am besten selbst im kommenden Frühling, wenn eine erste Beta-Version an den Start gehen soll.

Boxenstopp für komplettes Racing

Das 2016 erscheinende Rennspiel soll mit Sonys PlayStation VR kompatibel sein. Doch bevor Sie sich nun auf feucht-fröhliche Champagnerduschen freuen: „Gran Turismo Sport“ ist eine Zwischenstation zum nächsten vollwertigen Ableger. Den Umfang eines möglichen „Gran Turismo 7“ erreicht es wahrscheinlich nicht. *[rob]*

INFO
START: 2016
PREIS: Unbekannt
HERSTELLER: Sony
www.gran-turismo.com/de/



NOBLER FUHRPARK

In den Länder- und Hersteller-Cups messen Sie sich in schnellen Boliden mit der Online-Konkurrenz.



JUST CAUSE 3



SET THE WORLD
ON FIRE

AB 1. DEZEMBER IM HANDEL

PS4

XBOX ONE

PC DVD ROM

AVALANCHE STUDIOS

SQUARE ENIX

Just Cause 3 © 2015 Square Enix Ltd. All rights reserved. Developed by Avalanche Studios. Published by Square Enix Ltd. Just Cause 3 and the Just Cause logo are trademarks of Square Enix Ltd. Square Enix and the Square Enix logo are trademarks or registered trademarks of Square Enix Holdings Co. Ltd. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3", "PS4" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



NEWS

DES MENSCHEN GRÖSSTER FEIND

Schon in der Steinzeit war sich der Mensch oft selbst ein größerer Feind als die Gewalten der Natur.



DE



ACTIONSPIEL **PC PS4 XONE** Überlebenskampf in der Steinzeit: Mit einfachsten Waffen machen sich die Menschen **DIE ERDE UNTERTAN** und bekommen es dabei mit Mammuts, Säbelzähntigern und gefährlichen Artgenossen zu tun.

Zeitreise ins Vorspiel der Zivilisation: Vor 12000 Jahren stand der Mensch noch nicht an der Spitze der Nahrungskette. Stattdessen machten Wollnashörner und Säbelzähntiger die Wildnis

Mensch und Technik

Am beliebten Open-World-Sandbox-Spielprinzip der Reihe soll sich nach Aussage der Entwickler auch in der Steinzeit nichts verändern. Der Spieler übernimmt die

GEMEINSAM AUF DIE JAGD

Die Menschen bekämpfen sich nicht nur gegenseitig, sondern kooperieren auch bei der Jagd miteinander.



KAMPF UM LEBENSRAUM

Auf der Suche nach Wasser und Nahrung kommen sich die verschiedenen Stämme in die Quere.

zu einem für den Steinzeitmenschen höchst gefährlichen Ort. Mit einfachsten Waffen wie Speer und Axt musste er sein Überleben gegen wilde Tiere und kaum minder wilde Artgenossen sichern. Das ist der exotische neue Schauplatz des nächsten „Far Cry“-Ablegers „Primal“: Urwald statt Himalaya, Knochenwerkzeuge statt Hightech.

Rolle des erfahrenen Jägers Takkar, der eines Tages als einziger Überlebender einer Jagdgruppe zu seinem Volk zurückkehrt. Er ist besiegt, erschöpft und unbewaffnet – aber fast im Alleingang für das Überleben seines Stammes in der rauen Spielwelt Oros verantwortlich. Takkar bleibt nichts anderes übrig, als sich im Kampf gegen Raubtiere und menschliche Rivalen etwas einfallen zu lassen.

Die Waffen im Spiel müssen Sie wie einst in der Steinzeit aus Naturmaterialien herstellen. Das Zeitalter

des globalen Waffenhandels ist schließlich noch weit entfernt. Holz und Steine sind die Basis der ersten primitiven Waffen, dann die Knochen und die Sehnen erlegter Tiere. Später kommen komplexere Bearbeitungstechniken von Stein und die Beherrschung des Feuers dazu, die Takkar und seinem Stamm gewaltige Vorteile im Kampf bescherten. Wer Speere und Bögen besitzt, kann es schließlich auch mit stärkeren Gegnern aufnehmen.

Mensch gegen Natur

Game Director Thomas Simon beschreibt Oros als eine wilde, primitive, aber auch sehr lebendige Welt: „Gegen Ende der Eiszeit schmolz ein alter Gletscher und hinterließ ein fruchtbares Tal mit sehr unterschiedlichen Ökosystemen und einer vielfältigen Tierwelt mit großen Raubtieren und gewaltigen Pflanzenfressern. Es ist eine sehr große



Jean-Sebastien Decant
Narrative Director

Es geht immer zuerst ums Überleben und dann darum, vom Gejagten zum Jäger zu werden.

FAR CRY
PRIMAL

KRIEG IN R STEINZEIT



Welt, aber sie ist auch sehr dicht gefüllt.“ Die Entwickler versprechen jede Menge Action: Menschen auf der Jagd, Raubtiere auf nächtlichem Beutezug, gut versteckte Tiere. „Der Spieler steckt mittendrin. Jede Tageszeit hält ihre eigenen Überraschungen parat“, kündigt Thomas Simon an.

Die raue Steinzeitwelt fügt sich nahezu nahtlos in die landschaftlich spektakulären Spielwelten der „Far Cry“-Serie, zu denen unter anderem Mikronesien (Teil 1), Ostafrika (Teil 2), namenlose pazifische Inseln (Teil 3) und der Himalaya (Teil 4) gehören. Dass der neueste Teil keine Nummer trägt, lässt befürchten, dass es sich bei „Primal“ nur um einen kleinen Ableger wie „Blood Dragon“ handelt. Das ist laut Ubisoft nicht



SELBER MACHEN STATT KAUFEN

Die Jäger in der Steinzeit müssen sich all ihre Waffen und Werkzeuge selber herstellen.

lauf der Geschichte sicher auch unverzichtbar sind. Die vergleichsweise kurze Entwicklungszeit lässt große spielerische Parallelen zu „Far Cry 4“ vermuten. Laut offizieller Pressemitteilung lag das Steinzeithema zwar schon lange in den Schubladen der Entwickler, wurde aber erst kurz vor der Veröffentlichung des vierten Teils aufgegriffen.

Große Freiheiten

Trotz des historischen Schauplatzes erlauben sich die Entwickler laut Thomas Simon große kreative Freiheiten: „Wir haben die Möglichkeit, die Regeln zu ändern. Wir haben keine Feuerwaffen und keine Fahrzeuge. Wir müssen uns neue Methoden einfallen lassen, um zu reisen und zu kämpfen. Um so etwas mussten wir uns bei anderen ‚Far Cry‘-Spielen nicht kümmern.“

Laut Produzent Vincent Pontbriand ist dieser Kunstgriff absolut legitim: „Es ist nicht so leicht, ein Spiel zu entwickeln, das vor 12000 Jahren spielt. Es gibt zu dem Thema nicht gerade viele Dokumentationen. Tatsächlich gibt es aus dieser Zeit außer Knochen- und Steinresten kaum irgendwelche archaischen Zeugnisse. Keiner kann genau

einher, an die sich die Urzeitmenschen anpassen mussten. Sie schlossen sich in Gruppen zusammen, um ihr Jagdglück in der Gemeinschaft zu steigern. Dabei entwickelten sie neue Waffen und lernten mit den verschiedensten Materialien umzugehen. Schließlich begannen sie damit, ihre Gemeinschaften zu organisieren. Die Mittelsteinzeit war damit so was wie die Wiege der menschlichen Zivilisation mit all ihrem Konfliktpotenzial.



Mikael Labat
Art Director

In dieser Zeit war der Mensch schon ziemlich fortgeschritten.

Es gab 150 Methoden, Steine zu bearbeiten.



ÜBERLEBENSKAMPF

Der Mensch stand in der Steinzeit noch nicht an der Spitze der Nahrungskette.

sagen, wie die Menschen sich damals kleideten, wie sie sprachen, was ihre Kultur ausmachte. Hier können die Entwickler wahrlich selbst Schöpfungsgeschichte schreiben – natürlich ganz im Dienste des Unterhaltungswertes.

Prognose: Auch wenn spielerisch vielleicht nicht die Neuerung des Rades zu erwarten ist: Das überraschende Steinzeit-Setting lässt ein frisches Spielerlebnis hoffen. Das Thema hat auf jeden Fall riesiges Potenzial. [mc]



Jean-Christophe Guyot
Creative Director

Erstmals rammt ein Mensch einen Stab in den Boden

und sagte: „Das gehört mir.“

der Fall – und setzt mit einer Preisempfehlung von 70 Euro für die Konsolenversionen auch ganz klar die Marke für ein Vollpreisspiel.

Mensch gegen Mensch

„Primal“ wäre aber kein echtes „Far Cry“-Spiel ohne menschliche Gegner. Möglich also, dass die Entwickler auch für die Steinzeit einen besonderen Bösewicht und Hauptfeind für den Spieler erschaffen wie es etwa Vaas im dritten und Pagan im vierten Teil war. Doch dazu hüllen sich die Kreativen noch in Schweigen. Sie versprechen aber einige sehr eindrucksvolle Persönlichkeiten unter den Steinzeitbewohnern, die für den spannenden Ver-

WARUM STEINZEIT?

„Wir haben uns für die Mittelsteinzeit entschieden, weil sie eine unheimlich spannende Zeit für die Menschheit war“, erklärt Creative Director Jean-Christophe Guyot. Vor etwa 12000 Jahren endete die Eiszeit und die Erdoberfläche



Stolz.



Die Landschaftsgärtner

Du bist lieber draußen in der Natur als am Schreibtisch? Suchst Abwechslung, hast Spaß am Gestalten und Lust, im Team richtig mit anzupacken? Dann bist Du bei uns genau richtig! Wir bilden aus und bieten Dir sichere Perspektiven.

Praktikum
Ausbildung
↓
Jetzt durchstarten! ↓
www.landschaftsgaertner.com



www.landschaftsgaertner.com

Hier direkt
zum Infofilm!





JUST CAUSE 3

Action über alles

ACTIONSPIEL PC PS4 XONE Ist das Open-World-Spektakel „Just Cause 3“ MEHR ALS EIN REINES KRAWALLFEST? Sieht nicht so aus... COMPUTER BILD SPIELE hat erstmals die Kampagne angezockt.

Rico Rodriguez ist stinksauer: Seine Heimat, das traumhafte Inselparadies Medici, wird seit Kurzem von einem handfesten Diktator regiert. Der bärtige Superklischee-General Di Ravello hat die herrliche Mittelmeer-Landschaft mit Fahnen und Propaganda-Lautsprechern zugepflastert, der Militärapparat brummt. Derweil kratzen die Bewohner am Existenzminimum.

Noch bedrohlicher: Der Despot verfügt über den Super-Sprengstoff Bavarium - und bedroht somit auch den Weltfrieden. Also dringen Rico und sein Freund und Agent Tom Sheldon in den Luftraum Medicis ein, um Di Ravello mit seinen eigenen Waffen zu schlagen - mit Gewalt und Terror!

Rasanter Ritt

Kaum fliegen Sie übers Ufer, legen Sie das erste Mal Hand ans Pad: Die Flugabwehr Di Ravellos zwingt Sie zur Reaktion. Vom Dach Ihres Flugzeugs feuern Sie mal eben mit dem Raketenwerfer auf stationäre Geschütze und Lenkraketen: eine Szene wie aus einem trashigen Action-

film - aber genau das will „Just Cause 3“ zweifellos zu jedem Zeitpunkt sein. Schnell wird es jedoch im Flieger zu heiß, also springen Sie ohne Zögern ab und gleiten mit dem Fallschirm durch den rauchenden Himmel, bis Sie elegant in einen Höhleneingang fallen.

Die Steuerung der Fortbewegung mit dem Fallschirm - und wenig später auch in Kombination mit Wingsuit und Greifhaken - ist anfangs gewöhnungsbedürftig, funktioniert aber schnell nach Wunsch. Sicher erreichen Sie also die Höhle, wo Sie drei gegnerische Soldaten mit dem Greifhaken verketten, in die Luft schleudern und losfeuern - erledigt!

Praktischer Panzer

Doch da piept plötzlich das Funkgerät: Der Feind hat Ihren Rebellenkollegen und alten Freund Mario in die Zange genommen. Diesmal wählen Sie den motorisierten Weg, ziehen sich mit dem Haken direkt aufs Dach eines Sportwagens, entfernen den Fahrer und düsen intuitiv-arcadig über Stock und Stein Richtung Notruf. Die mit ballernden Jeeps versehenen Armeemitglieder warten bereits auf Sie, haben Ihren Granaten aber nur wenig entgegenzusetzen. Den Schlusstrich ziehen Sie mit einem bereitstehenden Panzer, den Sie ebenfalls kapern und gegen den mordlüsternen Mob einsetzen.

Cutscene interruptus

Sie merken schon: Die Action in „Just Cause 3“ ist fast lückenlos in Szene gesetzt. Was die cineastische Inszenierung betrifft, kann sie allerdings nicht mit Genrekollegen wie „Far Cry 4“

mithalten. Das macht vor allem der nächste Einsatz deutlich, in dem Sie oben auf einem Turmgeschütz eine Siedlung verteidigen: Von dort sehen Sie in völlig starrer Perspektive vereinzelt Jeeps heranbrausen, die dann ziemlich unspektakulär explodieren.

Ebenfalls ärgerlich: In der aktuellen Version unterbrechen immer noch nervige Ladebildschirme manche Zwischensequenzen - das sollte in den Zeiten von PlayStation 4 und Xbox One eigentlich nicht mehr vorkommen.

Kaboom!

Dafür punktet die Technik, wenn es wummst - und das tut es in „Just Cause 3“ nun mal ständig.

Als Nächstes demolieren Sie ein Elektrizitätswerk, um die Infrastruktur des Diktators zu schwächen, und staunen über mehrstufige, teils gigantische Explosionen, aus denen unheilvolle Rauchtentakel hervorbrechen.

Allerdings lösen Sie nicht alles im Spiel durch schnödes In-die-Luft-jagen: Um das Werk komplett auszuschalten, müssen Sie erst mehrere Wärmeschalter deaktivieren - und nehmen dann unter Zeitdruck die einzelnen Turbinen unter Beschuss. Zusammen mit den Nebenmissionen, etwa Helikopter-Amokflügen oder kniffligen Wingsuit- und Auto-Checkpoint-Rennen, bringt so etwas Abwechslung ins bisher recht unspektakuläre Actionfest.

Prognose: Es besteht fast kein Zweifel mehr: „Just Cause 3“ wird komplett durch die explosive Action und die kreativen Möglichkeiten von Wingsuit, Fallschirm und Greifhaken getragen. Das macht der nicht sehr originelle und teils bieder inszenierte Einstieg des bisheri-



FLUGSTUNDE

Die Durchquerung der Welt mit Haken, Schirm und Wingsuit macht tierischen Spaß.

MEHR MIT MODS

Für besonders knallige Aktionen im Spiel winken Punkte, mit denen Sie immer mehr sogenannte „Gear Mods“ freischalten. Einmal im Menü aktiviert, haben bestimmte Waffen und Items bis zur Deaktivierung andere Eigenschaften. So boosten Sie etwa mit Autos, stärken und schwächen den Zug Ihres Greifhakens oder machen aus normalen Granaten fiese Lenk-Sprengkörper - noch mehr Raum zum Experimentieren also!

gen Spiels klar - der in anderen Games das Highlight ist. Open-World-Zocker, die sich einfach nur austoben wollen, sind bei „Just Cause 3“ wohl wieder an der richtigen Adresse - Freunde einer kompakten und filmischen Actionerfahrung im Stile von „Call of Duty“ eher nicht. [pg]

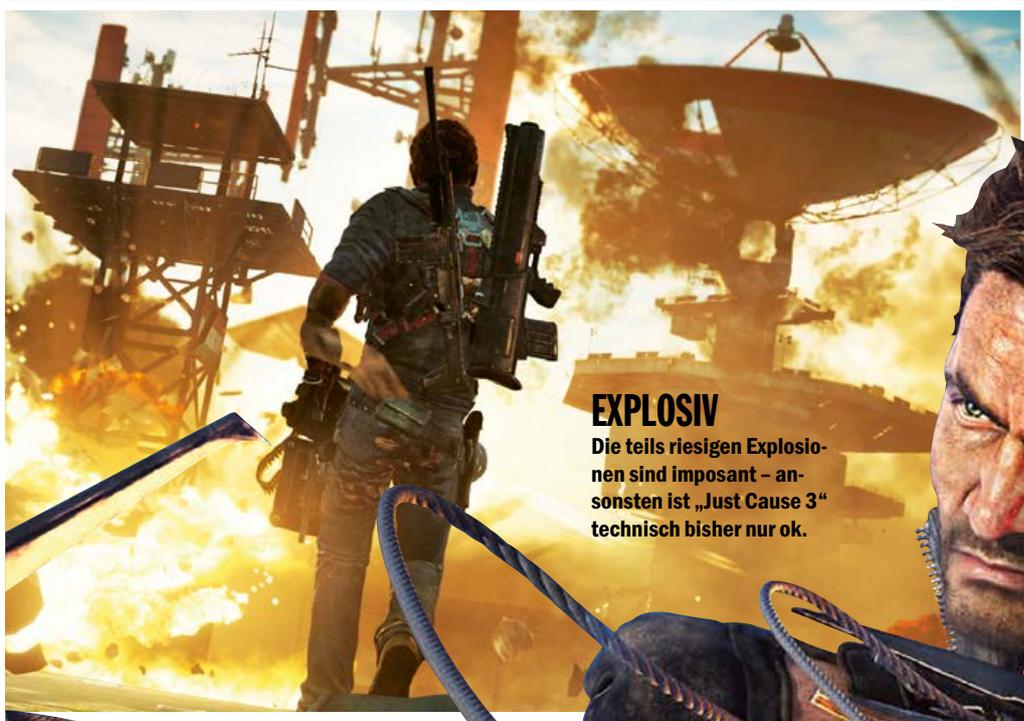
INFO

START: 1. Dezember 2015

PREIS: ab 49,99 Euro

HERSTELLER: Square Enix

www.justcause.com



EXPLOSIV

Die teils riesigen Explosionen sind imposant – ansonsten ist „Just Cause 3“ technisch bisher nur ok.



ANGESPIELT

Computer
Spiele zu Besuch
bei Square Enix



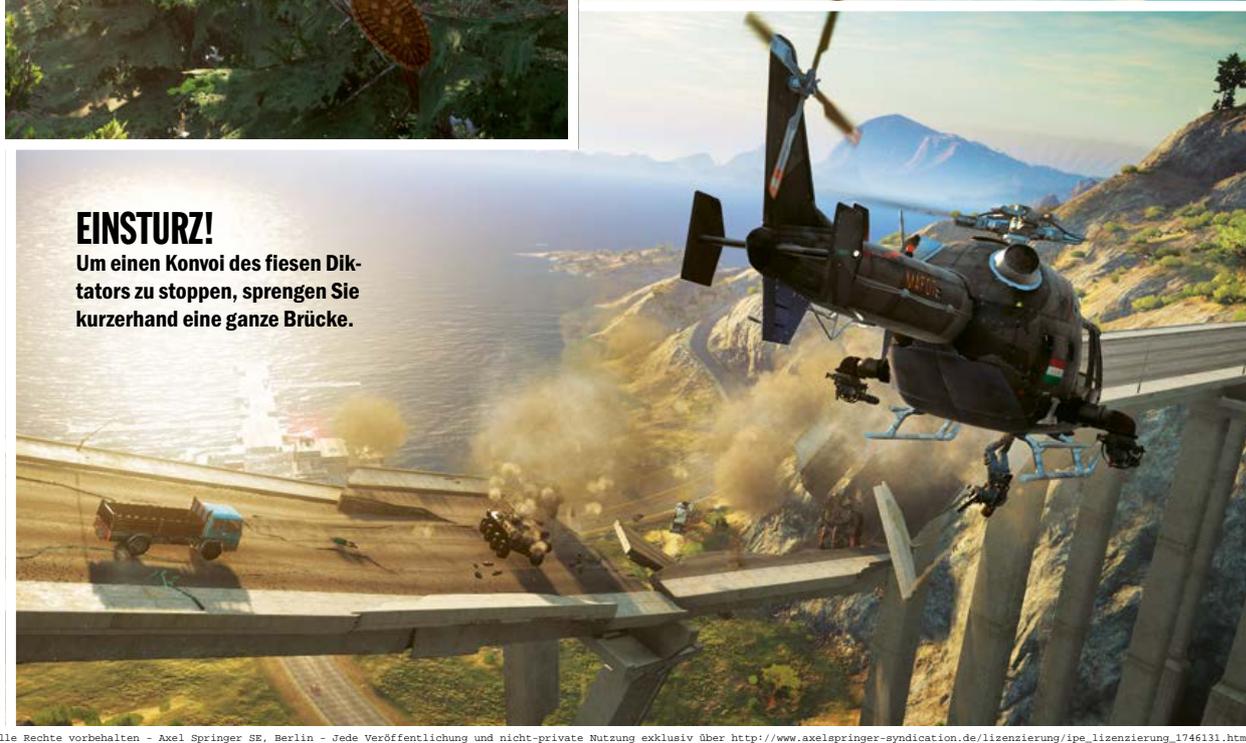
Außer in die ersten paar Kampagnen-Missionen schnupperte die Redaktion auch in ein reines Austob-Szenario mit mehr freigeschalteten Fähigkeiten hinein. Von den Pseudo-Story-Fesseln befreit, stieg der Spielspaß dort stark an.

Was gespielt	4 Story-Missionen
Wo gespielt	 Hamburg
Wann gespielt	13. Oktober 2015
Level	1
Spielzeit	3 Stunden

Eine frühe Version wird beim Entwickler oder in der Redaktion gespielt, aber nur ausgewählte Stellen und zeitlich begrenzt.

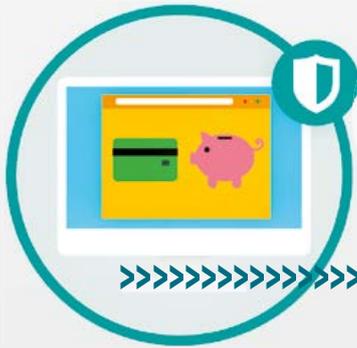
EINSTURZ!

Um einen Konvoi des fiesen Diktators zu stoppen, sprengen Sie kurzerhand eine ganze Brücke.



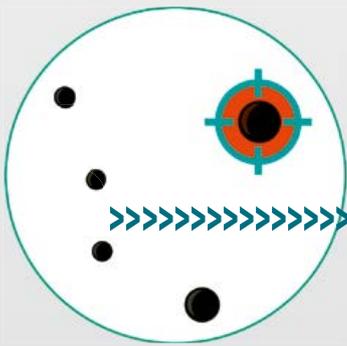
EINE FÜR ALLE

Passender Schutz nach Ihren Bedürfnissen – egal ob PC, Mac,



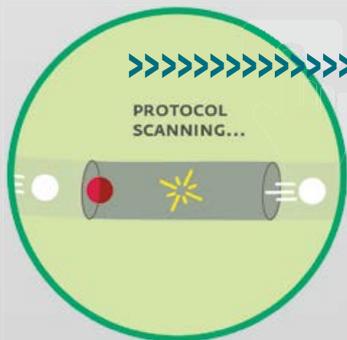
Sicheres Online Banking und Bezahlen

Schützt Ihre Finanzen im Internet und bietet mehr Sicherheit für Ihre digitalen Finanztransaktionen. Beim Aufruf einer Online-Banking-Seite oder einem anderen Zahlungsportal wird ein abgesicherter Browser gestartet. Zudem werden die von der Tastatur an den Browser übermittelten Daten wie eingegebene Passwörter oder Kreditkarteninformationen verschlüsselt und somit vor Keylogger-Angriffen bewahrt.



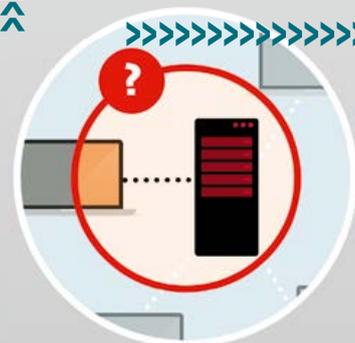
Antivirus und Antispyware

Eliminiert alle Arten an Bedrohungen wie Viren, Trojaner, Würmer und Rootkits. Schützt Sie vor versteckten Backdoors, Downloadern, Exploits, Crackern, Hijackern, Passwortdiebstahl und Keyloggern.



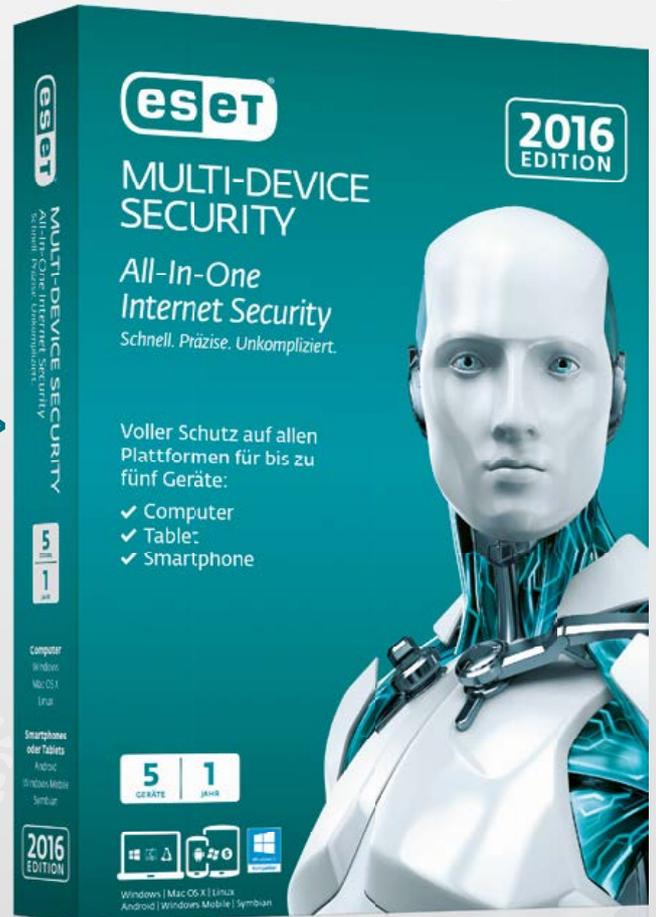
Schwachstellenprüfung

Die Schwachstellenprüfung ist eine Ergänzung zur Firewall und schützt vor Angriffen auf Schwachstellen im Netzwerk bzw. in Netzwerkprotokollen.



Botnet-Erkennung

Verhindert, dass Ihr Computer von Kriminellen für illegale Aktivitäten missbraucht wird.



Smartphone oder Tablet



Schützen Sie Ihre Daten vor Missbrauch

- Personal Firewall
- **NEU** Sicheres Online-Banking und Bezahlen
- **OPTIMIERT** Botnet-Erkennung
- Schwachstellenprüfung
- Anti-Phishing
- Fremdnetzwerke
- Medienkontrolle
- Antispam

Mehr Ressourcen, mehr Performance

- Geringe Systembelastung
- Gamer Modus
- Ideal für unterwegs
- Unkomplizierte Produktaktualisierungen
- Kostenloses Upgrade auf neue Version



Anti-Theft

Mit AntiTheft können Sie Ihren Laptop orten und wiederfinden sowie den Finder per Nachricht kontaktieren.



Mehr Informationen und eine kostenlose Testversion finden Sie hier:

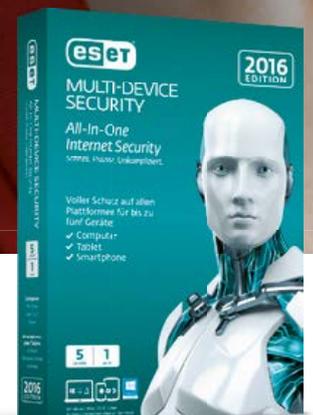
www.ESET.de/EMDS

online-shopper?

Egal, was Sie online tun, ESET schützt Sie im unendlichen Web. Mit sicherem Online-Banking & Bezahlen haben Passwort- und Datendiebe keine Chance.

Mehr Informationen und eine kostenlose Testversion finden Sie hier:

www.ESET.de/EMDS





Sturmhaube auf, Maschinen-gewehr in die Hand und „Zu-griff!“. Ganz so einfach ist es nicht im neuesten „Rainbow Six“-Ableger. Denn im Gegensatz zu anderen aktuellen Action-Krachern bringt hier nur kluge Taktik den Erfolg. Damit sollte klar sein: Wer gern mit Action-Feuerwerk à la „Call of Duty“ losballert, für den ist dieser Titel harte Kost.

Statt im Sekundenrhythmus Abschüsse und Killserien zu absolvieren, müssen Sie in „Siege“ (zu Deutsch „Belagerung“) das Kampfgebiet auskundschaften und zielgenau Gegner ausschalten. Weil Sie mit nur einem Leben und zudem relativ wenig Panzerung auskommen müssen, sollten Sie sich eine gute Strategie überlegen. Wer nur wild rumballert, darf gerade im Multiplayer bereits nach wenigen Sekunden auf der Tribüne Platz nehmen.

Mit dem Vorschlaghammer

Mit fünf realen Sondereinsatzkommandos wie der deutschen GSG 9, dem FBI oder dem russischen Speznaz müssen Sie Terroristen bekämpfen. Dabei wählen Sie aus 20 Operatoren, die jeweils ein anderes Gadget zur Verfügung haben. So bahnt sich „Sledge“ per Vorschlaghammer seinen Weg durch Wände, während „Doc“ mit seiner Heilpistole verwundeten Partnern auf die Beine hilft.

Im Mehrspieler-Modus kommt es daher darauf an, sich gut abzusprechen und zueinander passende Spezialisten zu wählen. Für Einzelspieler und Einsteiger stehen die „Situations“ zur Verfügung: Hier werden Ihnen die Fähigkeiten und technischen Spielereien der Operatoren vorgestellt.

Ab durch die Wand

Im Singleplayer-Modus gibt's elf Missionen, in denen Aufgaben wie „Geiselbefreiung“ oder das „Töten aller Feinde“ auf der Tagesordnung stehen. Die banale Story zu den Aufgaben können Sie getrost vergessen: Terroristen übernehmen die Macht, Sie versuchen es zu verhindern. Das Übliche halt.

So wirken die „Situations“ auch eher wie ein langes Tutorial als eine wirkliche Kampagne. Was jedoch nicht heißt, dass die Missionen einfach wären: Bereits auf dem normalen Schwierigkeitsgrad bieten sie knackige Herausforderungen. Um die Extra-Sterne zu ergattern, die Sie fürs Erreichen von bestimmten Zielen erhalten, müssen Sie sorgfältig planen und das Level mehrmals zocken.

Anfangs flitzen Sie daher mit einer Drohne durch die Karte, markieren Feinde und entwickeln Ihre Strategie. In „Rainbow Six“ ist die Levelstruktur nahezu komplett zerstörbar. So schießen Sie gezielt durch Wände oder sprengen sich

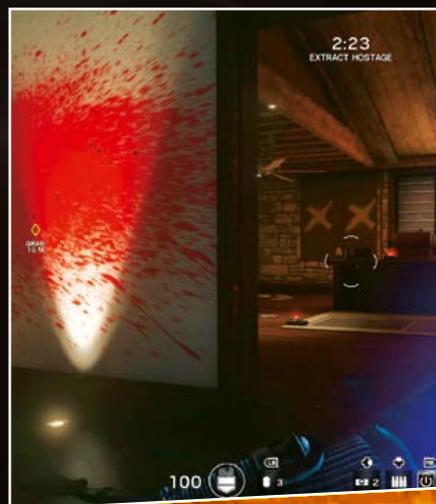
einen alternativen Weg frei. Überraschungseffekte sind garantiert!

Von Drohnen und Fallen

Zusammen mit Freunden geht's gegen Computergegner oder menschliche Gruppen zur Sache: Während Sie im Koop schon mal die Kommunikation üben, ist das Spiel gegen andere Teams die Meisterdisziplin. Hier führt nur detaillierte Absprache zum Sieg.

Ob Geiselbefreiung oder Bombenentschärfung auf dem Programm steht – in jedem Spielmodus gibt's Angreifer und Verteidiger. In einer einminütigen Vorlaufphase können Verteidiger Fallen auslegen und Wände stabilisieren. Als Angreifer kundschaften Sie das Gebiet per Drohne aus. In der folgenden Actionphase heißt es Ruhe bewahren und den Gegner aus der Reserve locken. Zum Ziel führen verschiedene Wege – brachial durch die Wand oder leise übers Dach. Hauptsache, Sie bilden eine verlässliche Truppe.

Prognose: „Rainbow Six – Siege“ hat genug Potenzial, um Action-Fans mit spannenden Gefechten lange am Bildschirm zu fesseln. Allerdings nur, wenn wirklich Teamgefühl aufkommt und die Kommunikation stimmt. Schwer vorstellbar, dass das mit online zusammengewürfelten Mitspielern am Ende funktioniert. [nj]



RAINBOW SIX – SIEGE

EINER FÜRS TEA

ACTIONSPIEL PC PS4 XONE Konsequente Planung und klare Team-Absprache statt kopfloses Geballer: Mit dem neuesten „Rainbow Six“ könnte der **TAKTIK-SHOOTER** ein herausforderndes Revival feiern.



TEAMSPIEL

Im Koop-Modus gegen Computergegner üben Sie schon mal das Teamspiel für den Ernstfall.



1 FEIND IM VISIER

Feuern Sie schnell hintereinander, verzieht die Waffe stark.



MENSCHLICHER SCHUTZSCHILD

Haben Sie einen Schutzschild dabei, gehen Sie vorweg, um Kollegen Deckung zu geben.



IN DEN WINKEL

Jede der Karten ist sehr verschachtelt, eng – und damit perfekt zum Verschanzen.



M!

ANGESPIELT

Computer **Spiele** zu Besuch bei Ubisoft in London



Auf dem Event konnte sich die Redaktion einen Eindruck vom kompletten Spiel machen. Neben fünf Solomissionen ging's mit vier Mitspielern gegen die KI zur Sache. Den Abschluss bildete ein Match gegen das italienische Journalisten-Team.

Was gespielt	PC
Wo gespielt	London
Wann gespielt	15. Oktober 2015
Level	5 (Solo), 4 (Multi)
Spielzeit	ca. 5 Stunden

Die Teilnahme an der Reise unterstützte Ubisoft. Unsere Standards der Transparenz und der journalistischen Unabhängigkeit finden Sie unter www.axelspringer.de/unabhaengigkeit.



Alienware bietet vier Steam-Machine-Modelle an, die zwischen 600 und 940 Euro kosten. Nettes Detail: Die LED-Farbe der Steam- und Alien-Logos auf dem Gehäuse lässt sich separat einstellen oder ganz abschalten.

STEAM MACHINE

PC-Spiele im Wohnzimmer

Am 10. November ist Verkaufsstart der Steam Machines. COMPUTER BILD SPIELE konnte den **SPIELE-PC IM KONSOLENFORMAT** schon unter Praxisbedingungen ausprobieren und entdeckte dabei noch Schwachpunkte.

Das Ding sieht aus wie eine Spielekonsole, es bedient sich wie eine Spielekonsole, aber von einem Konsolen-Launch will Erik Johnson keinesfalls sprechen. Der Valve-Mitarbeiter beteuert stattdessen, dass der Spiele-PC-Standard „Steam Machines“ nicht als Konsolen-Konkurrent konzipiert wurde. Vielmehr will Valve seinen 125 Millionen Steam-Usern ein Gerät anbieten, mit dem sie die Titel ihrer Spielbibliothek auch im Wohnzimmer zocken können.

Das ist ein großer Pluspunkt: Während für neue Konsolen beim Start meist nur 10 bis 20 Spiele erhältlich sind, darf der Steam-Machine-Nutzer unter Tausenden Titeln wählen. Wer PC-Spiele auf seinem Steam-Ac-

count hat, kann sie ohne Kosten auch auf die Steam Machine herunterladen – sofern es eine kompatible Version des Titels gibt. Weil die meisten PC-Spiele Windows-Spiele sind, ist eine angepasste Fassung für das Betriebssystem Steam OS erforderlich, um den Titel auf der Steam Machine zu installieren.

Klein, stark und ziemlich leise

Natürlich kann man auch seinen Desktop-PC ins Wohnzimmer wuchten und an den großen Fernseher anschließen, aber das bringt neben Verkabelungs-Stress lästigen Radau vom Lüfter. Dagegen ist die Steam Machine von Alienware mit nur zwei Kilogramm erheblich handlicher und obendrein schicker. Der

Lüfter ist zwar vernehmbar, wenn völlige Ruhe im Raum herrscht, aber Desktop-PCs sind viel lauter.

Der Anschluss ist denkbar einfach: HDMI-Kabel einstecken, Gerät einschalten, Controller anmelden und Internet-Verbindung herstellen. Beim ersten Betrieb zieht sich die Steam Machine gleich ein Update, was ein, zwei Minuten dauern kann. Die Benutzeroberfläche ist identisch mit dem Big-Picture-Modus von Steam, den Interessenten auch auf PC und Mac ausprobieren können. Alles wirkt sehr aufgeräumt und intuitiv mit den Hauptbereichen Shop, Bibliothek und Community.

sitzt man nahe am Monitor, doch der Abstand zum Fernseher im Wohnzimmer ist erheblich größer, und dann artet das kleinteilige Gewusel in einen nervigen Sehtest aus.



Prima: Die Menüs wirken sehr aufgeräumt und sind intuitiv zu bedienen.

TRACKPADS

Die beiden runden Trackpads werden mit den Daumen bedient – gut für Spiele, die eigentlich nur mit Maus und Tastatur funktionieren.

STEAM-CONTROLLER

Ein Controller ist im Lieferumfang enthalten, separat kostet das Gerät 55 Euro. Eine Konsole kann bis zu vier Controller verwalten.

Ein Controller für alles

Zur Navigation lässt sich auch ein Xbox-Gamepad an einen USB-Port stöpseln, aber der beigelegte drahtlose Steam-Controller macht Eingaben flexibler. Er hat neben einem Analog-Stick auch zwei große Trackpad-Flächen, die mit den Daumen bedient werden. So lassen sich auch Steam-OS-Spiele mit dem Controller steuern, die eigentlich nur mit Maus und Tastatur funktionieren.

Beim Ausprobieren verschiedener Spiele vermissen die Tester bei vielen Titeln die Option zur Skalierung der Benutzeroberfläche. Beim PC

Prognose: Die Hardware wirkt solide, leistungsstark und macht sich richtig gut im Wohnzimmer. Spiele lassen sich zudem einfach finden, runterladen und starten. Allerdings trüben häufig kleine Schriftgrößen und Schwächen in der Controller-Unterstützung den Spaß. Diese Probleme lassen sich aber ebenso wie der Mangel an Video-Apps mit Updates beheben. Die Steam Machine ist weder ein vollwertiger PC-Ersatz, noch bietet sie – zumindest bislang – ein günstiges, rundes Sorgenfrei-Spielerlebnis wie die aktuellen Konsolen. Dafür kann die Grafikqualität mit einer Steam Machine besser sein als bei PS4 und Xbox One. Zukunftssicherheit und Aufrüstbarkeit sind ebenfalls Pluspunkte. [bl/bpf]





Besser als jeder Highscore: die günstige Autoversicherung der HUK-COBURG

Mehr als 11 Millionen Kunden schenken uns bereits ihr Vertrauen. Das motiviert uns tagtäglich, sie aufs Neue zu überzeugen. Mit Top-Leistungen, bestem Schadenservice und besonders günstigen Beiträgen. Und genau das macht uns zum größten Kfz-Versicherer Deutschlands.

Wechseln auch Sie! Kündigungsstichtag ist der 30.11.
Informieren Sie sich jetzt – wir beraten Sie gerne.

Weitere Informationen zu unserer günstigen Autoversicherung sowie Ihren Berater vor Ort finden Sie auf www.HUK.de
Oder rufen Sie uns einfach an:
0800 2 153 153* – Mo. bis Fr. 8.00 bis 20.00 Uhr.

* Kostenlos aus deutschen Telefonnetzen



HUK-COBURG
Aus Tradition günstig



DIE SÄULEN DER ERDE

Spielen, wie's im Buche steht

ABENTEUERSPIEL PC AMBITIONIERTES PROJEKT: Daedalic setzt den Klassiker „Die Säulen der Erde“ von Ken Follett als Point-and-Click-Adventure um. Hier der erste Eindruck.

England 1123, eine Zeit blutiger Auseinandersetzungen zwischen Adel, Klerus und einfachem Volk. Philip, der junge Prior von Kingsbridge, träumt davon, eine Kathedrale zu errichten. Er und Tom Builder, der Baumeister, sowie dessen Stiefsohn Jack und Grafentochter Aliena müssen viele Widrigkeiten überstehen, ehe „Die Säulen der Erde“ wie im Buch in den Himmel wachsen ...



IM WALD Aliena und Jack sind am „Woodriver“ unterwegs. So viel steht jetzt schon fest: Es wird nicht der idyllischste Spaziergang.

(Nicht) nur für Erwachsene

COMPUTER BILD SPIELE hatte erste Gelegenheit, einen kurzen Blick auf das neue Spiel nach Ken Folletts Buch „Die Säulen der Erde“ zu werfen. Es wirkt wie ein typisches Daedalic-Abenteuer - in wesentlich erwachsenerem Gewand. Das wird sich auch auf die Aufgaben und Rätsel auswirken, wie das Hauptautoren-Duo Kevin Mentz und Matthias Kempke zugibt: „Es gibt nicht so abgedrehte Rätsel wie das Kombinieren von Zahnpasta und Pömpel mit bunten Socken.“ Vielmehr geht es darum, dass zum

Beispiel eine Heilerin eine Krankheit mit Kräutern lindert. Ansonsten soll das Spiel sich zwar nicht exakt an die Handlung des Buches halten, dafür aber historisch sehr korrekt werden. Überall herumliegende Geschichtsbücher künden im Entwicklerbüro von diesem Ansinnen.

Zufrieden scheinen Autor Ken Follett und Daedalic-Chef Carsten Fichtelmann. Follett sagte gegenüber der Redaktion: „Ich war fasziniert und bin es immer noch. Für uns ist das eine sehr spannende Reise, auf die uns das Spiele-Team

mitnimmt. Sie zeigen mir ihre Entwürfe. Das ist interessant und komplett neu, weil es nichts mit dem gemein hat, was ich mache.“

Und Fichtelmann, der Follett jetzt auf der Frankfurter Buchmesse traf, sagt erfreut: „Es war großartig, Ken Follett erstmalig einen Einblick in die Produktion von ‚Die Säulen der Erde‘ zu geben. Er unterstützt das Spiel intensiv und wird in der englischen Version sogar eine kleine Sprechrolle übernehmen. Wir entwickeln hier erstmalig interaktive Literatur.“

Prognose: Ein anspruchsvolles Spiel zum Bestseller „Die Säulen der Erde“ - das lässt auf eine neue Game-Klientel hoffen. Zumal die ersten Eindrücke richtig neugierig machen. Es ist Daedalic zuzutrauen, dass die Firma auch auf neuem, ernsterem Terrain punktet. [stm]

PC Hersteller: Daedalic Entertainment
Kommt 2017 www.daedalic.de



ECHT HISTORISCH:

Die Autoren halten sich bei der Gestaltung von Kingsbridge an historische Fakten. Die monumentale Kathedrale von Winchester liefert eine gute Vorlage.



IM GESPRÄCH

Bestseller-Autor Ken Follett im Gespräch mit COMPUTER BILD-Redakteurin Eva Köhler. Ausführliches Interview: www.cbspiele.de/21687.

FILM UND GAMES

KINOREIF ZOCKEN

Vollbedienung für Kino- und Filmfans: Das Deutsche Filmmuseum in Frankfurt/Main begrüßt jetzt den 22.222. Besucher der Ausstellung „Film und Games. Ein Wechselspiel“. Diese läuft noch bis zum 31. Januar 2016 und untersucht Gemeinsamkeiten beider Genres. Zur Ausstellung ist im „Bertz + Fischer“-Verlag das gleichnamige Buch mit tiefgehenden Artikeln, Interviews und tollen Bildern erschienen. Eine Empfehlung für alle, die über den Tellerrand hinausblicken. [stm]

www.filmundgames.de

FILM UND
GAMES
EIN WECHSELSPIEL

NEUER FOKUS

Spiele wie „Assassin's Creed – Unity“ erlangen inzwischen auch Aufmerksamkeit in Nicht-Spieler-Kreisen.

Anzeige

Ab **3,95 %**
Effektivzins p.a.*

DEUTSCHES INSTITUT
FÜR SERVICE-QUALITÄT
GmbH & Co. KG
1. PLATZ
Testieger
Ratenkredit
Service und Konditionen
TEST Mai 2015
15 Filialbanken
www.disq.de
Prüfungsinstitut



Die Anschaffung: groß. Der Moment: günstig.

Erfüllen Sie sich jetzt Ihre Wünsche – mit dem günstigen Ratenkredit.

Weitere Informationen in Ihrer Filiale oder unter www.ratenkredit.commerzbank.de.

* Effektivzins 3,95 % p. a., gebundener Sollzins 3,88 % p. a., Laufzeit 12 Monate, Nettodarlehensbetrag 3.000 Euro, monatliche Rate 255,29 Euro, Gesamtbetrag 3.063,48 Euro. Der Zins ist bonitätsabhängig. / Gesetzlich erforderliches, repräsentatives Beispiel: Effektivzins 6,95 % p. a., gebundener Sollzins 6,74 % p. a., Laufzeit 36 Monate, Nettodarlehensbetrag 6.000 Euro, monatliche Rate 184,54 Euro, Gesamtbetrag 6.643,44 Euro. Vertragspartner ist die Commerz Finanz GmbH.

COMMERZBANK 
Die Bank an Ihrer Seite

111 GRÜNDE

SPIELE-LEXIKON

Ein kleines Lexikon mit viel Humor ist „111 Gründe, Computerspiele zu lieben“. Erschienen ist es im „Schwarzkopf & Schwarzkopf“-Verlag. Autor Roman Mandelc beleuchtet das Games-Universum mit einem Augenzwinkern, hebt tolle Spiele heraus und macht sich über Fehlschläge lustig. Neueinsteiger (und Eltern) gewinnen so einen netten Eindruck, Gaming-Nerds verfallen in Nostalgie. Ein heißer Autoren-Tipp ist „Bloodborne“, weil es von den Fast-Food-Spielen dieser Welt ablenkt. Hat er da etwa recht? [stm]

www.filmundgames.de



EXTRALIFE

VIEL KULTUR

Das Kunsthaus Nürnberg zeigt „extralife“ – eine Ausstellung zur Videospieldkultur, die noch bis 22. November läuft. In fünf Ausstellungs-Räumen beleuchtet „extralife“, wie das Phänomen „Videospiele“ Kunst und Kultur beeinflusst – und andersherum. So ganz nebenbei steigen auch Online-Turniere mit Nintendos Helden wie Mario. [stm]

www.kunstkulturquartier.de



MELDUNGEN

**DARKSIDERS 2:
„EINMAL MIT ALLES“**

Nordic Games veröffentlichte Ende Oktober „Darksiders Deathinitive“. Eine verbesserte Grafikkengine soll für höhere Grafikqualität sorgen, außerdem sind laut Hersteller Level-, Charakter- und Umgebungsgrafiken optimiert. Das Spiel verwendet 1080p als native Auflösung. Nordic verspricht zudem ein verbessertes Balancing. Das Wichtigste aber: Die „Deathinitive“-Edition enthält „Darksiders 2“ mit allen bisher erschienenen DLCs. Unter anderem sind die Erweiterungen „Maker Armor Set“, „The Abyssal Forge“ und „Death Rides“ dabei. Preis: circa 24 Euro.

www.facebook.com/nordicgamesAT

**DIVINITY ORIGINAL SIN:
NEUE EDITION**

Auf ins fantastische Rivellon: „Divinity Original Sin – Enhanced Edition“ ist jetzt für PlayStation 4 und Xbox One im Handel. Das Rollenspiel aus den belgischen Larian Studios bietet zahlreiche neue Inhalte und weitere Handlungsstränge, außerdem einen Split-Screen-Koop-Modus, neue Kampfstile und weitere frische Spielmodi. Und: Hersteller Focus Interactive hat die Steuerung und das User-Interface extra für die neuen Konsolen-Versionen optimiert.

www.focus-home.com

Mehr News: www.computerbildspiele.de

LEGO MARVEL AVENGERS

**NICHT KLECKERN,
KLÖTZCHEN**

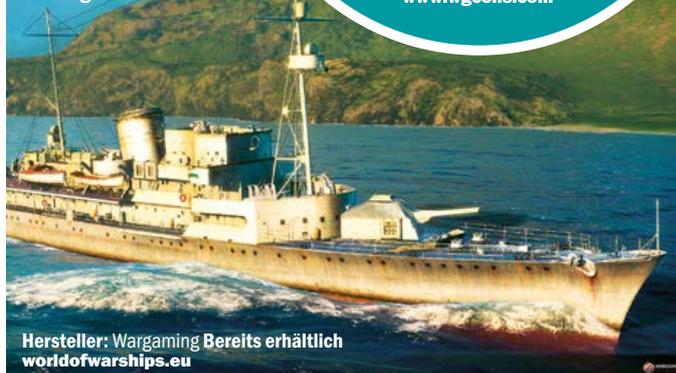
Während Lego mit der Produktion seiner klassischen Bausteine derzeit Probleme hat, legt der Spielzeughersteller bei den Videospielen fleißig neue Ware nach. „LEGO Dimensions“ etwa wächst mit immer neuen Erweiterungen. Außerdem kündigte Warner gemeinsam mit Marvel und TT Games die „Marvel Avengers“ für Xbox One, 360, PS4, PS3 und Vita, Wii U, 3DS sowie für PC an. Lego-Freunde können sich demnächst auf spielbare Charaktere aus „Marvel's The Avengers“, „Age of Ultron“, „Captain America – The First Avenger“, „Iron Man 3“, „Thor – The Dark Kingdom“ und „The Return of the First Avenger“ freuen. Natürlich im typischen Klötzchen-Look und mit und einem Schuss Humor. [stm]

„Lego Dimensions“ wächst und wächst: 2016 können Sie mit dem Hulk zocken.

WORLD OF WARSHIPS**MEHR ALS DREI
KREUZE(R)**

„World of Warships“ schickt jetzt die Flotten aus Nazi-Deutschland und der Sowjetunion in die Schlacht. Von den deutschen Schiffen stechen unter anderem die „Königsberg“, „Dresden“, „Kolberg“, „Yorck“, „Admiral Hipper“ sowie die „Tirpitz“, „Bismarck“, „Roon“ und „Hindenburg“ in See. Die rote Flotte tritt mit den Zerstörern „Izyslav“, „Gnevny“, „Tashkent“ und weiteren Schiffen an. Damit bringt Hersteller Wargaming noch mehr Abwechslung ins Spiel – Leinen los zum globalen Schiffeversenken. [stm]

Deutsche Kreuzer wie die „Hermelin“ dampfen jetzt auf die Gegner zu.



Hersteller: Wargaming Bereits erhältlich worldofwarships.eu

**IN JEDER
ZELLE GLÜCKLICH**

Wargaming macht weiter Dampf: Mit „WG Cells“ eröffnet die Firma ein neues Label für mobile Spiele. Erste iOS-Titel: „Loot & Legends“, ein Strategie-Rollenspiel, „Fantastic Plastic Squad“, „Smash Squad“, ein Rollenspiel mit einer physikbasierten Kampfmechanik, das 2016 auf den Markt kommt. www.wgcells.com

ZODIAC - ORCANON ODYSSEY

VIEL FINAL FANTASY

Nachdem die Königin stirbt, ist im Reich von Orcanon nichts mehr, wie es war. Als Wache der beliebten Nachfolgerin reisen Sie in „Zodiac – Orcanon Odyssey“ durch vier Territorien, um mysteriöse Geheimnisse zu lüften. Die Entwickler aus Dundee halten sich streng an den JRPG-Stil und haben sich für die Authentizität sogar viele ehemalige „Final Fantasy“-Mitarbeiter ins Boot geholt. In schöner Manga-Optik, die an Studio Ghibli erinnert, geht es durch 2D-Level. Neben kleineren Rätseln stehen vor allem die rundenbasierten Gefechte im Vordergrund: Taktisch herausfordernd geht es mit zwei Computer-Begleitern gegen hübsch

designte Bossgegner zur Sache. „Zodiac – Orcanon Odyssey“ erscheint zuerst für iOS und folgt später für Android und die PS Vita. [nj]

Hersteller: Kobojo
Kommt Ende 2015
www.zodiac.kobojo.com

Die Kämpfe sind klassisch-japanisch rundenbasiert – und später ganz schön fordernd.



Mit dem Greif kommen Sie nicht nur schneller voran, er unterstützt Sie auch im Kampf.



Hersteller: Warner Bros.
Kommt 28. Januar 2016
www.facebook.com/LEGOMarvelVideoGame

Anzeige

CINEMAXX
Tickets sichern!
Vorverkauf
ab 1.11.

Double
Feature
am 18.11.

DIE TRIBUTE VON PANEM MOCKINGJAY TEIL 2

IN 3D

AB 19. NOVEMBER IM CINEMAXX

STUDIOCANAL | DIVERSITY | STUDIO BABELSBERG | LIONSGATE

CINEMAXX

cinemaxx.de/tribute



NEWS



Die Gefahr lauert überall: „Descent Underground“ läuft nach erfolgreicher Kickstarter-Kampagne derzeit im „Early Access“.

DESCENT - UNDERGROUND

NUR MIT TUNNELBLICK

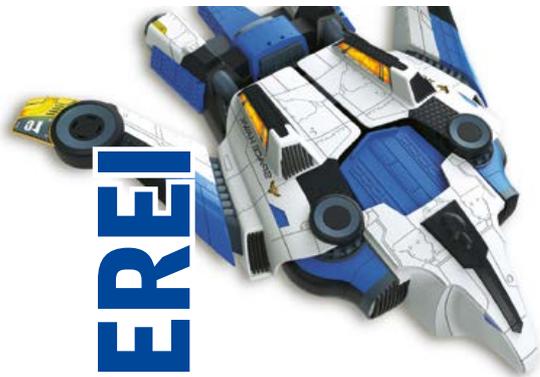
Flugsimulation und Ego-Shooter in einem, dazu noch ein bisschen Platzangst in Weltraum-Tunnelsystemen: Das war „Descent“ 1995. Jetzt startete die Early-Access-Phase zu „Descent - Underground“, dem Nachfolger des Klassikers. Zunächst gibt's je drei Karten, Raketen- und Schiffstypen. Sie spielen Gefechte gegen Bots, fliegen offline im Freiflugmodus oder absolvieren flotte Multiplayer-Schlachten. Weitere Material-Updates sind obligatorisch. Auch Solo-Missionen kommen. [stm]

Hersteller: Descendant Studios **Early Access läuft**
www.descendantstudios.com



SPACE HAWK

BEWEGENDE ZOCKEREI



Ravensburger will mit einem Hybrid-Spielzeug auch den digitalen Spielmarkt erobern: Der „Space Hawk“ (Preis: circa 45 Euro) erinnert auf den ersten Blick an einen Lego-Technik-Flieger. Das 40 Zentimeter lange Spielzeug verwandelt sich wie ein „Transformer“, in eine Luke hängt der Spieler ein Smartphone oder einen iPod ein. Space-Hawk-Kabine und das Cockpit lassen sich auf dem Display per Touch-Bedienung erkunden. Erfreulich: Auf den Bildschirm starren und ein bisschen herumdrücken – damit ist es nicht getan. Mit „Space Hawk“ soll sich der Spieler im Raum bewegen und seine Umgebung einbeziehen. Im Flug-Modus erkundet der digitale Astronaut das Weltall. Der Spieler klappt dazu die Luke zum Smartphone zu und hört auf die akustischen Anweisungen – er bekommt Richtungsangaben, weicht Asteroiden aus, sammelt Elemente auf. Das Smartphone erkennt dabei die Bewegungen, die der Spieler mit dem Raumschiff macht. Die App zum Flieger ist gratis. [lin]

Hersteller: Ravensburger Digital
Bereits erhältlich
www.ravensburger-digital.com



OFFEN IM OSTEN

„Yakuza 5“ kommt nach Europa. Das fernöstliche Open-World-Action-Abenteuer aus Japan erscheint noch 2015 als exklusiver PS3-Download. „Yakuza 5“ setzt auf ein überarbeitetes und verbessertes Kampfsystem, noch mehr Minispiele, mehr Custom-Optionen und natürlich auch erweiterte Interaktionsmöglichkeiten in den berühmt-berüchtigten Hostessen-Clubs. Zusätzlich bietet „Yakuza 5“ mit „Another Drama“ einen Spielmodus, der zu jedem Hauptdarsteller einen separaten Handlungsstrang abseits der Hauptstory bereithält. [stm]

Hersteller: Sega Kommt 2015
www.yakuza.sega.com



Ins Wasser fällt hier nix – außer die Opfer, die sich den Kämpfern in den Weg stellen.

REBEL GALAXY

VOLLE BREITSEITE

Im Grunde bedient „Rebel Galaxy“ alle Klischees eines Weltraum-Shooters: Sie treiben Handel, erkunden weitläufige Galaxien, schmieden Allianzen. Und Sie lassen die Laser in hitzigen Gefechten glühen. Auf eine entscheidende Komponente üblicher Genvertreter verzichten die Entwickler von Double Damage allerdings: die dritte Dimension. Sie steuern Ihr Schiff nur nach rechts und links, beschleunigen oder bremsen. Was – für ein Spiel im All – ziemlich dürrt klingt, erweist sich in der Praxis als Glücksgriff. Denn so konzentrieren Sie sich auf die Ausrichtung Ihrer Feuerkraft. Verteilen Sie volle Breitseiten, oder beharken Sie Ihre Feinde mit den kleineren Geschützen an der Front? Alles eine Frage der Umstände – und sehr unterhaltsam dazu. [os]

Hersteller: Double Damage Games **Bereits erhältlich**
<http://rebel-galaxy.com>



Alles andere als platt: Trotz 2D-Kämpfen sind die Weltraumschlachten taktisch extrem fordernd.

Anzeige

AB DEM 13. NOVEMBER ERHÄLTlich
RISE OF THE
TOMB RAIDER™
ERLEBE DEN AUFSTIEG EINER LEGENDE

XBOX EXKLUSIV | WINTER 2015



XBOX ONE



WIR FRIEREN!

ANNO 2205

STRESS IN ARKTISCHER K



In der Arktis bauen Sie wie Kraut und Rüben, damit jedes Wohnhaus im Einzugsgebiet von genügend Wärme steht.

STRATEGIESPIEL PC Zwei Klimazonen, **ZWEI KRISENGEBIETE UND DER MOND:** STRATEGEN kommen hier garantiert nicht so schnell zur Ruhe.

Die ersten Spielstunden mit „Anno 2205“ sind so erfreulich wie immer: Zum Start geben Sie Ihrem neuen Unternehmen einen Namen und ein Logo, dann wählen Sie aus einer von drei Karten Ihren Hauptsitz in der normalen Klimazone aus. Auf dieser Karte besiedeln Sie ein paar Inseln und bauen – ohne viel über irgendetwas nachzudenken – Wohnhäuser, Fabriken, Gemeinschaftsgebäude und Bergbau-Anlagen.

Nach und nach füttern Sie Ihre Raumstation mit Rohstoffen, um in die nächste Phase der „Mondlizenzierung“ zu gelangen, und schlagen

vielleicht mal die eine oder andere Seeschlacht. Hach, noch geht alles so schön leicht von der Hand. Bis ...

Nichts für Ästheten

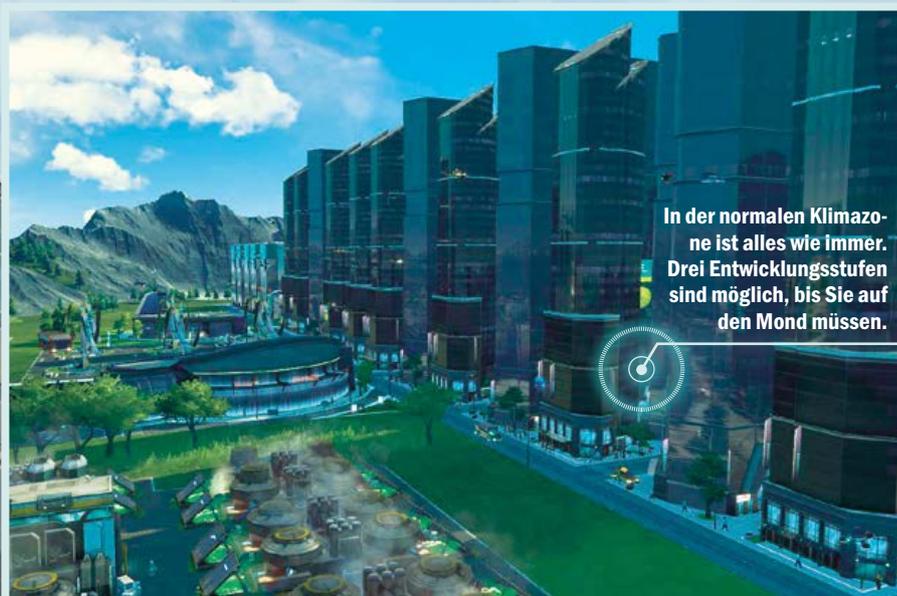
Bis Sie die Arktis besiedeln. Denn in der normalen Klimaregion stoßen Sie nach den ersten Entwicklungsstufen Ihrer Bürger an Ihre Grenzen: Die wünschen sich plötzlich Neuroimplantate, und dafür benötigen Sie seltene Rohstoffe. Und die gibt's nur im kühlen Norden.

Die Arktis-Baugebiete stellen Perfektionisten, „Anno“-Ästheten und Symmetrie-Liebhaber aber schnell auf eine harte Probe: Wer effizient

bauen will, muss wirklich gut planen und immer wieder mal eine architektonische Notlösung in Betracht ziehen. So richtig schön sieht es eben nicht aus, wenn Wege und Straßen kreuz und quer vorbei an großen Gebäuden hin zu Wohnhäusern führen – nur damit auch ja kein warmer Fleck verschwendet wird.

Denn in der Arktis sind jedes Wohnhaus und jeder Bewohner wichtig; die Nordlichter müssen schließlich nicht nur die ausgefallenen Wünsche der restlichen Weltbewohner erfüllen, sondern haben auch noch genügend eigene Bedürfnisse. Spätestens an diesem Punkt wird jeder einstige Kritiker die neue Versetzen-Funktion für Gebäude (über die Taste „M“) lieben lernen.

Die erschwerten Bau-Bedingungen machen die Arktis zum wohl widerpenstigsten Part in „Anno 2205“ – hier ist es eben genauso unwirtschaftlich



In der normalen Klimazone ist alles wie immer. Drei Entwicklungsstufen sind möglich, bis Sie auf den Mond müssen.

KLASSISCHER BAU

Sector: Arktissector

Wählen Sie einen Startsector aus

<p>Aktia-Schollen</p> <p>Vor Inseln und in flachen Gewässern sind die Ressourcen für den Bau von Schiffen reichlich vorhanden. Hier können Sie Ihre ersten Schiffe bauen und Ihre ersten Missionen abschließen. Ein guter Startpunkt für Ihre Siedlung.</p> <ul style="list-style-type: none"> 10.000 Credits 4 Bauplätze 10 Kisten Bauplätze Logistikspezial 	<p>Iskuma-Gletscher</p> <p>Einige Berge sind mit Eis bedeckt, während andere nur aus Schnee bestehen. Hier sind die Ressourcen für den Bau von Schiffen reichlich vorhanden. Hier können Sie Ihre ersten Schiffe bauen und Ihre ersten Missionen abschließen. Ein guter Startpunkt für Ihre Siedlung.</p> <ul style="list-style-type: none"> 10.000 Credits 10 Bauplätze 10 Kisten Bauplätze Logistik Spezial (nur für die ersten 10 Schiffe) 	<p>Kinnig-Gebirge</p> <p>Einige Berge sind mit Eis bedeckt, während andere nur aus Schnee bestehen. Hier sind die Ressourcen für den Bau von Schiffen reichlich vorhanden. Hier können Sie Ihre ersten Schiffe bauen und Ihre ersten Missionen abschließen. Ein guter Startpunkt für Ihre Siedlung.</p> <ul style="list-style-type: none"> 10.000 Credits 10 Bauplätze 10 Kisten Bauplätze Logistik Spezial (nur für die ersten 10 Schiffe)
--	--	--



Bevor Sie ein Gebiet besiedeln, wählen Sie einen von drei Bauplätzen. Die unterscheiden sich in ihrer Größe, verfügbaren Bauplätzen sowie Nebenaufträgen.

WIR SIEDELN!

Test FAKTEN



Augen offen halten!

Halten Sie beim Spielen die Augen offen: Auf der Karte verstreut finden Sie immer mal wieder herumliegende seltene Rohstoffe, die Sie mit einem Klick auf sammeln können.

Hauptsache funktional

Deko-Objekte gibt's so gut wie keine: Auf der Erde können Sie triste Leerräume mit Parks oder Parkplätzen „verschönern“. Arktis oder Mond bieten nicht mal das an. Schade.

Keine Lust auf Krieg?

Wem die Seeschlachten absolut nicht zusagen, der erledigt die Nebenmissionen, die mit einem Stern versehen sind. Nach Abschluss erhalten Sie einen Rohstoff-Generator.

Die kurzweiligen Seeschlachten liefern jede Menge Rohstoffe. Ihre Gegner werden aber schnell deutlich stärker – und größer.

WIR SINKEN!



ÄLTE

wie in der Realität. Trotzdem werden auch Perfektionisten, die gerne mal die Winkel ausrechnen, in denen ihre Gebäude zueinander stehen, ihren Spaß haben. Wenn Sie nach ewigem Hin und Her endlich eine positive Bilanz erzielen, genug Fisch und Konserven produzieren und dann auch noch die restliche Welt mit Neuroimplantaten beliefern können, ohne pleitezugehen – dann darf es auf Ihren Inseln im Eis auch mal aussehen wie Kraut und Rüben. Aber seien Sie gewarnt: Die Wünsche der Arktis-Siedler zu erfüllen, ist auch im späteren Spielverlauf immer wieder eine strategische Grenzerfahrung.

Höher, schneller, komplexer

Wenn Sie glauben, dass Sie nach ein paar Spielstunden schon wissen, wie der Hase läuft, und quasi blind drauflosbauen können, egal ob im

Packeis oder in den Bergen – naja, dann liegen Sie ziemlich falsch. Denn die Komplexität in „Anno 2205“ wird einfach immer höher. Zurücklehnen und Zuschauen ist nicht drin: Haben Sie das normale Klimagebiet und die Arktis abgesichert, stehen Sie plötzlich auf dem Mond. Hier ist jedes Gebäude locker doppelt so teuer – und auch die Handelsrouten nach oben oder unten kosten ein Vielfaches.

Mond-Bewohner brauchen natürlich ebenfalls seltene Ressourcen, und Rohstoffe müssen von der Arktis zum Mond, in die nor-



male Klimaregion und wieder zurückgeschafft werden. Ein falscher Klick oder ein zu früh gebautes Gebäude können Ihre Credit-Bilanz, also Ihre Finanzen, in eine bodenlose Talfahrt befördern – und beeinflussen auch Ihre anderen Siedlungsgebiete



Anno 2070, Cities – Skylines, Sid Meyer's Civilization



QR-Code scannen für noch mehr Infos zum Spiel. www.cbspiele.de/21689



Linda Schult Redakteurin

Viel zu beachten, viel zu kalkulieren.
„Anno“ lässt mich mit brennenden Synapsen zurück.

Folgen Sie der Redakteurin auf Twitter unter: @CBS_Linda



Auf dem Mond benötigen Sie spezielle Schilde, damit Ihre Arbeiter hier leben können.



RIESIGES ENDLOS-SPIEL



Auf der Weltkarte haben Sie eine Übersicht über alle zwölf Gebiete: Im Spielverlauf können Sie alle Karten einnehmen und zu einer enormen Metropole zusammenfügen.



Um Arbeiter zu befördern, drücken Sie „U“ und halten dann die Shift-Taste gedrückt. So sparen Sie viele Klicks.

PRO-TIPP

negativ. Dann müssen Sie den Schaden begrenzen, indem Sie kostenintensive Module abbauen und so viele weitere Bewohner ansiedeln wie möglich. Über Seeschlachten oder Nebenaufträge verschaffen Sie sich dann die Mittel für dringend benötigte Ressourcen.

Optionale Kriegsführung

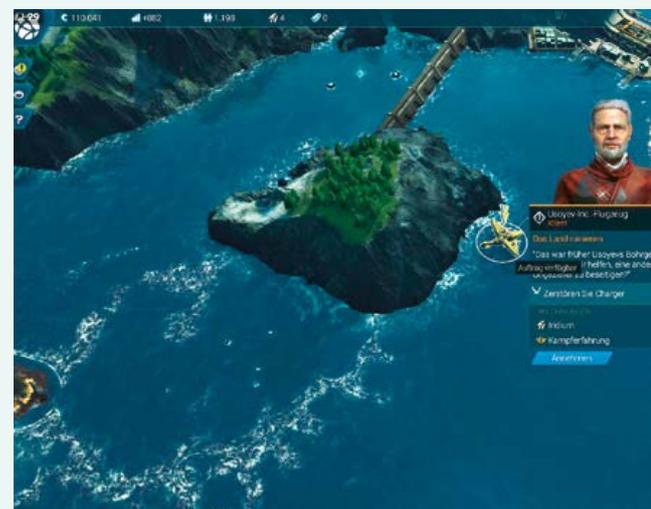
In „Anno 2205“ sind die Seeschlachten ausgelagert: Während Ihres normalen Bau-Alltags müssen Sie sich nicht um feindliche Angriffe sorgen oder zur Sicherheit eine Flotte vor Ihrem Kontor positionieren. Stress

ALLES ÜBER SEESCHLACHTEN



UPGRADES UND SCHWIERIGKEITSTUFEN

Jede Mission kann (mit identischer Flotte) auf jeder Schwierigkeitsstufe gespielt werden. Doch selbst mit vollständig freigeschalteter Flotte sollten Sie sich noch nicht sofort an den „Experten“-Modus heranwagen. Upgraden Sie dazu erst Ihre Schiffe – das ist vor und nach jeder Schlacht möglich. Für jede gemeisterte Schlacht erhalten Sie Rohstoffe und Erfahrungspunkte. Sie steigen außerdem zusätzlich zu Ihrer Firmenstufe auch in der Militärstufe auf.



HAUPT- UND NEBENQUESTS MITNEHMEN

In jedem Kriegsgebiet müssen Sie eine Hauptmission erledigen, Sie können aber auch noch bis zu drei Nebenmissionen annehmen. Die erledigen sich beim Erkunden der Karte fast von selbst – und verdoppeln fast immer Ihre gewonnenen Rohstoffe, Ressourcen, Erfahrungspunkte und Credits.

ATMOSPÄRE STIMMT

gibt's trotzdem – allerdings auf externen Karten, die Sie über die Weltansicht betreten können. Für Ihren Einsatz in den Gefechten steigen Sie im militärischen Rang auf, vergrößern dadurch Ihre Flotte und verdienen so noch mehr seltene Ressourcen für jede Auseinandersetzung, die Sie erfolgreich verlassen.

Drei Schwierigkeitsstufen stehen zur Verfügung, die Sie je nach Flottengröße und -Qualität antreten können. Zu Beginn starten Sie mit drei Kriegsschiffen: Der bullige Titan ist groß, gut gepanzert und macht ordentlichen Raketen-Schaden. Die kleinere Turtle hält nicht viel aus, verursacht aber enormen Schaden an anderen Fahrzeugen. Die robuste Spark feuert mit Funkenketten auf Gegner in der Nähe. Je weiter Sie im Militär-Rang aufsteigen, desto mehr Schiffe schalten Sie frei und desto mehr können Sie upgraden. Die Upgrade-Kosten sind aber happig, 160 000 können's schon mal sein.

Wie lange macht das Spaß?

Die Seeschlachten sind vor allem zu Spielbeginn eine Bereicherung, sie bringen Abwechslung in den ge-

mächlichen Bau-Trott.

Ein Gefecht dauert dabei rund 10 bis 15 Minuten. Wer alle angebotenen Nebenaufträge auslässt, ist zwar deutlich schneller fertig, verschenkt aber wertvolle Ressourcen, die den Einsatz erst lohnenswert machen.

Deutlich weniger reizvoll wird die Hochsee-Kriegsführung nach ein paar Spielstunden. Dann sind Sie meist schwer damit beschäftigt, irgendwie schwarze Zahlen zu schreiben, und betreiben an jeder Ecke Schadensbegrenzung. Das stete Drängen Ihrer Handelspartner, jetzt doch endlich ins Gefecht einzusteigen – schließlich können nur Sie in dieser Notsituation helfen –, nervt dann. Karten, Gegner und Missionsabläufe bieten zudem nicht ausreichend Abwechslung. Und spätestens dann sind die Kriegs-Missionen oft ein notwendiges Übel, um an Ressourcen zu gelangen. Die können Sie sich zwar auch ohne Krieg

erspielen, aber das fühlt sich weit weniger effektiv an.

Kein Multiplayer, aber viel zu tun

Trotz der vielen Karten und dem irreführenden Begriff „Multi-Session“, den die Entwickler in den Raum geworfen haben, gibt's keine Multiplayer-Option. Und das ist auch gut so: „Anno“ bietet eine enorme Spiel-Vielfalt, die Sie monatelang in Atem halten kann. Mit „Multi-Session“ ist übrigens die Möglichkeit gemeint, alle neun Karten (jeweils drei in den Gebieten Erde, Arktis, Mond) im Laufe des Spiels zu besiedeln und miteinander zu einer einzigen, riesigen Welt-Metropole zu verschmelzen.

Urteil: „Anno 2205“ ist komplex, vielseitig und anspruchsvoll. Die Balance der Gebiete, Ressourcen, Streitkräfte und Handelsmächte wirkt realistisch und gibt Ihnen als Spieler niemals das Gefühl, dass schon irgendwie alles von selbst läuft. Im Gegenteil: Ein unbedacht platziertes Gebäude setzt eine Kettenreaktion in Gang, die Ihre Gesamt-Bilanz beeinflusst – ebenso können Sie mit geschickter Planung an anderer Stelle alles retten. Die Langzeitmotivation in „Anno 2205“ ist dadurch enorm hoch. Lassen Sie also alles liegen, und planen Sie jetzt schon Ihre Weltherrschaft! *[lin]*



FÄHIGKEITEN RICHTIG EINSETZEN

Ihre Flotte besteht aus großen, eher langsamen Schiffen, die viel Schaden anrichten, und kleinen Erkundungsschiffen, die schnell sinken, wenn Sie unter Beschuss stehen. Zur Verfügung steht Ihnen im Kampf die Ressource Treibstoff, mit der Sie Ihre Flotte reparieren können. Anfangs sollten Sie Treibstoff auch nur zur Reparatur nutzen! Um sich gegen große Gegner zu wehren, sammeln Sie auf der Karte regelmäßig Raketen und Hilfsflotten ein, die Sie einsetzen können.

TESTERGEBNISSE

PC

ANNO 2205

Hersteller: Ubisoft

USK: ab 6 Jahren

Preis: ab 59,99 Euro **Erhältlich ab:** im Handel

System-Voraussetzungen: Windows 7/8/10 (64-bit); Intel Core i5 750, 2.6 GHz/AMD Phenom II X4, 3.2 GHz; 6GB RAM; GeForce GTX460/Radeon HD5870

Wie einfach ist der Spieleinstieg? 15,00% **1,55**
Das Tutorial ist unaufdringlich und gut integriert – für Veteranen ist der Start umso leichter.

Wie ist die Grafik-/Soundqualität? 25,00% **2,00**
Schön anzusehen und zu hören. Nur die ewig gleichen Tracks in den Seeschlachten stören.

Wie gut ist die Steuerung? 10,00% **1,50**
Sehr intuitiv, darüber hinaus auch frei belegbar.

Macht der Einzelspieler-Modus Spaß? 50,00% **2,00**
Schnell durchspielen ist nicht: „Anno“ ist ein Langzeitpiel. Die Mechaniken wiederholen sich irgendwann, bleiben aber motivierend.

Macht der Mehrspieler-Modus Spaß? 0,00% **-**
Kein Mehrspieler-Modus vorhanden.

Läuft das Spiel einwandfrei?
Keine Zwangsinstallation, kurze Ladezeiten: gut so.

Auf-/Abwertung **0,00**

Spiele TESTERGEBNIS **gut 1,88**





DIE BESTEN TRICKS

ZU ANNO 2205

TRANSFERROUTEN STARTEN

Der Waren-Transfer ist Ihr wichtigstes Standbein. Er befördert Ressourcen dahin, wo sie gebraucht werden:

1 Überproduktion: Eigentlich selbstverständlich, aber oft nicht so einfach: Um eine gefragte Ressource von einem Standort zum anderen zu liefern, brauchen Sie einen deutlichen Waren-Überschuss. Achten Sie dabei immer auf

die Bilanz: Bauen Sie mehr Wohnhäuser als Fabriken.

2 Mond-Transfer: Jede Transferroute kostet Geld und macht sich negativ in Ihrer Bilanz bemerkbar. So können Sie ein wenig gegensteuern: Mond-Routen sind um ein Vielfaches teurer als normale – stellen Sie daher sicher, dass die Ware jederzeit ausreichend vorhanden ist.



GUT GEHANDELT

Ressourcen schicken Sie mit Transfer Routen zu allen Ihren Stützpunkten.

Schnell-Tipp
Überprüfen Sie den Status der Lieferungen regelmäßig. Nicht klappt, die Welt verändert sich. Langsam aber sicher werden Ressourcen immer knapper.



Auf dem Mond herrschen widrige Umstände – und alles ist teurer. Trotzdem: Die Arktis ist schlimmer.

KALT UND DUNKEL

AUF DEM MOND ÜBERLEBEN

Um auf dem Mond erfolgreich zu siedeln, muss vor allem Ihr finanzielles Polster stimmen.

1 Teuer, noch teurer, Mond: Je nachdem, wie hoch Ihre Bewohner entwickelt sind, steigen proportional auch die Kosten für Gebäude und Fabriken. Während Wohnhäuser auf der Erde aber lediglich Ressourcen kosten, zahlen

Sie auf dem Mond bereits 7500 Credits. Eine Fabrik für 50000 oder ein Gesundheitszentrum für 400000 sind ebenfalls übliche Preise. Ihre Rücklagen sind also sehr schnell aufgebraucht. Wichtig: Um das Polster flott wieder aufzufüllen, halten Sie die Credit-Bilanz möglichst weit im Plus – idealerweise bei über 5000. Das klappt am besten auf der Erde: Bauen Sie so viele Wohnhäuser wie irgend möglich, und befördern

Sie Ihre Bürger zügig, denn höhere Stufen bringen Ihnen mehr Gewinne ein.

2 Können die nichts selbst? Immerhin: Um lebensnotwendigen Sauerstoff kümmern sich die Mond-Bewohner selbst – ebenso um ein Gravitationsfeld. Ein Großteil der Bedürfnisse der Bewohner muss allerdings weiterhin durch die Erde und die Arktis aufgefangen werden.



MODULE RICHTIG EINSETZEN

Module stehen Ihnen nach Ihrer ersten Seeschlacht zur Verfügung, wenn Sie den notwendigen Rohstoff „Graphen“ gefunden haben.

1 Das können Module: Alle Fabriken haben drei bis vier Modultypen. Sie erhöhen die Produktivität – die Fabrik spuckt also mehr Waren aus. Dadurch ist der Bau weiterer Fabriken derselben Art erst mal nicht nötig – das spart Kosten. Andere Module verringern etwa die benötigte Arbeitskraft (in der Arktis wichtig!), die erforderliche Energie oder den Logistikaufwand eines Gebäudes.

2 Hier sind Module sinnvoll: Planen Sie schon beim Bau einer Fabrik Platz für Module ein – auch, wenn Sie mit der Taste „M“ jederzeit Gebäude verschie-

ben können. Produktions-Module sind vor allem bei Plantagen, Fischereien oder anderen Rohstoff-Fabriken hilfreich.

3 Negative Credit-Bilanz: Sobald der Modul-Ausbau möglich ist, neigen viele Spieler dazu,

jede Fabrik an ihre produktiven Grenzen zu schicken: maximaler Modul-Ausbau auf Teufel komm raus. Das kann schnell nach hinten losgehen, besonders in der Arktis, wo Arbeitskraft begrenzt ist. Bauen Sie Module also immer nur nach Bedarf.



IN DER ARKTIS ÜBERLEBEN

Die Arktis ist ein schwieriges Terrain. In der Kälte ist es besonders wichtig, die richtige Balance zwischen Arbeitern und Warenproduktion zu finden und langfristig zu halten. Auf diese Dinge sollten Sie dabei achten:

1 Immer schön warmhalten: Bewohner in der Arktis können sich nur weiterentwickeln, wenn sich ihre Häuser (in diesem Fall: Zelte) in unmittelbarer Nähe einer Wärmequelle befinden. Fabriken erfüllen diesen Zweck wunderbar: Achten Sie beim Häuserbau also immer darauf, dass sich die Zelte innerhalb der rot markierten Zonen befinden.

2 Nichts für Ästheten: Die Toleranz der Wärme-Einwirkungsbereiche ist niedrig. Sprich: Befindet sich ein Wohnhaus nur ein Stück außerhalb der Markierung, frieren die Bewohner. Das erkennen Sie am Heißsymbol. Nutzen Sie deshalb jeden freien Fleck für die Bebauung, und legen Sie Straßen zur Not kreuz und quer durch die Landschaft.

3 Module und Notfallhilfe: In der Arktis ist es sinnvoll,

weniger auf Module zu setzen und mehr neue Fabriken zu bauen. Ist die Bilanz tiefrot, hilft es manchmal, alles abzureißen und neu anzufangen. Oder Sie versuchen, mit vielen neuen Arbeitern im normalen Klimabereich die negative Bilanz aufzufangen.



DIE WICHTIGSTEN TIPPS



Das kostet aber!

Ihre Einnahmen und Ausgaben sind relativ leicht zu überblicken: Von Ihren Arbeitern erhalten Sie Geld – je mehr Arbeiter Sie haben, desto mehr Einnahmen fließen. Für Fabriken, die die Bedürfnisse Ihrer Arbeiter erfüllen, fallen aber Wartungskosten an. Außerdem kostet Sie jede angelegte Transferroute Geld. Ziel ist es also, zwischen den Faktoren eine positive Bilanz zu schaffen.

Kein Geld? Kein Problem!



Da alle Ihre Siedlungsgebiete zu Ihrer Firma gehören, teilen sie sich eine Bilanz. Für Sie bedeutet das: Läuft es in der Arktis oder auf dem Mond gerade nicht so gut, bauen Sie im normalen Klimagebiet aus. Siedeln Sie hier viele Arbeiter an, um Ihre darbenenden Finanzen wieder in den grünen Bereich zu bekommen.

Ressourcen-Kämpfe

In jedem neuen Gebiet dreht sich alles um den Ressourcen-Kampf: Im normalen Klima benötigen Sie „Graphen“, in der Arktis werden „Petrochemikalien“ dringend benötigt, und auf dem Mond erweitern Sie Ihre Gebäude mit „Magnetit“. Alle Rohstoffe können Sie entweder über die Seeschlachten über das Weltkarten-Menü erspielen oder durch kleine Aufträge in den Gebieten selbst. Im Notfall können Sie bestimmte Waren auch bei Händlern in der Nähe kaufen.





ASSASSIN'S CREED - SYNDICATE

Im Duett: London Calling!

ACTIONSPIEL **PC** **PS4** **XONE** **ZEIT FÜR WIEDERGUTMACHUNG:** Nach dem mäßigen Vorgänger poliert Ubisoft mit „Syndicate“ das Serien-Image auf. Zumindest teilweise.

London im Jahre 1868: Die industrielle Revolution ist in vollem Gang. Fabriken mit qualmenden Schloten sprühen aus dem Boden, eine moderne Erfindung jagt die nächste. Und die englische Hauptstadt ist das Epizentrum dieser Entwicklung - wer hier die Strippen zieht, kontrolliert die ganze Welt. Unheilvolle Mächte drängen nach oben: Die Templer halten schon seit 100 Jahren die Zügel fest in der Hand, lenken Industrie, Handel und Politik. Der neu gewählte Großmeister Crawford Starrick versteht es genial, seinen Einfluss bis in die höchsten Gesellschaftsschichten auszubauen. So steht der Orden kurz davor, nicht nur London, sondern die ganze Menschheit zu unterjochen. Als wäre das nicht schon schlimm genug, gibt es noch die „Blighters“. Diese gewaltbereiten Templer-Schläger verbreiten in der Stadt Angst und Schrecken.

Damit wird's höchste Zeit für ein neues Kapitel im seit Jahrhunderten anhaltenden Konflikt zwischen der geheimen Assassinen-Bruderschaft und dem ebenso machtbesessenen wie korrupten Templer-Orden. In „Assassin's Creed - Syndicate“ sind es erstmals zwei Assassinen, die es gemeinsam mit Londons Templern aufnehmen: die Zwillinge Evie und Jacob Frye.

Zwei Assassinen, ein Ziel

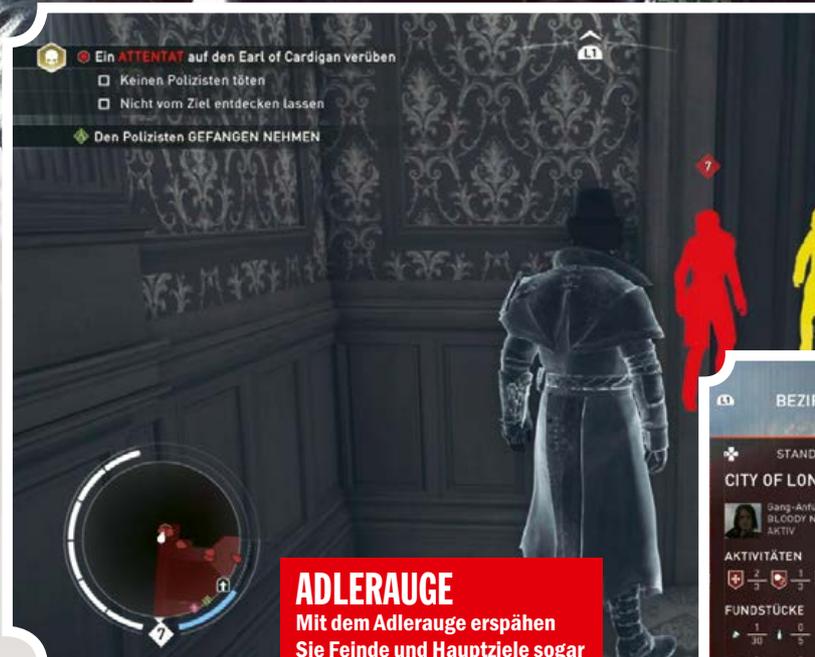
Die Geschwister Evie und Jacob haben zwar das gleiche Ziel, aber sie verfolgen es mit unterschiedlichen Taktiken: Evie will die Machtartefakte der Templer - unter anderem einen Edensplitter und das heilige Grabtuch - in den Besitz der Bruderschaft bringen und so den Einfluss der Templer nachhaltig erschüttern. Jacob hingegen gründet eine Gang. Seine „Rooks“ sollen Londons Straßen unter Kontrolle bringen und neue Mitglieder rekrutieren.

Entsprechend unterschiedlich sehen die Hauptmissionsziele aus, die entweder auf Jacob oder Evie zugeschnitten sind. Abseits der Missionen können Sie jederzeit zwischen den beiden wechseln. Bei Kampagnen-Missionen geht das nicht.

Schleichen und kämpfen

Vom Gameplay betrachtet ist es aber egal, wen Sie gerade spielen, denn die Fähigkeiten des Zwillingspaars unterscheiden sich kaum: Evies Schleichfähigkeiten sind nur marginal besser, während Jacob eher der Mann fürs Grobe ist. Doch umgekehrt kann Jacob auch sehr gut schleichen und Evie wiederum ausgezeichnet kämpfen.

Bis auf wenige Ausnahmen steht beiden derselbe Skillbaum zur Ver-



ADLERAUGE

Mit dem Adlerauge erspähen Sie Feinde und Hauptziele sogar durch Wände hindurch.



Test FAKTEN

Historisch korrekt

Ein besonders wichtiges Merkmal der „Assassin's Creed“-Reihe ist die Erschaffung einer möglichst authentischen Welt. Dazu arbeitet Ubisoft eng mit Historikern zusammen.

Echter Stadtplan

Ubisoft hat London anhand von Karten aus dem Jahr 1893 nachgebaut. Die Karten finden Sie auf der Seite des schottischen Nationalmuseums.

Die Pubs

Bei der Namensgebung der Pubs hat sich Ubisoft nicht an echten, aktuellen Namen orientiert, um keine Namensrechte zu verletzen. Die Namen der Schänken stammen aus einem Zeitungsartikel aus dem Jahr 1857.

Soundtrack

Den Soundtrack hat Austin Wintory komponiert, der unter anderem auch das Videospiel „Journey“ musikalisch untermalte.



Far Cry 4, Assassin's Creed - Unity, Thief



Mike Spyridis
Autor

Die Probleme des Vorgängers sind fast weg: ein mehr als würdiger Nachfolger.

Folgen Sie der Redaktion auf Twitter unter: @CBSpiele



KLASSE WEITSICHT

Oben angekommen, wird jeder Kletterausflug mit einer tollen Sicht auf London belohnt.



DAS IST
NEU

GEBIETE SICHERN

Wie immer erobern Sie nach und nach alle Gebiete. Die Map ist aber zum Spielbeginn offen.



★ **Dynamisches Duo:** Erstmals in „Assassin's Creed“ gibt's gleich zwei Protagonisten. In weiten Teilen laufen die Missionen der Helden parallel ab.

★ **Kutsche fahren:** Damit bewegen Sie sich zügig durch London. Im „GTA“-Stil entern Sie die neuen Gefährte.

★ **Greifhaken:** Einen Hauch von „Batman“ bringt der Greifhaken, mit dem Sie sich blitzschnell auf Gebäude ziehen oder andere Straßenseiten erreichen.



KUTSCHEN

Mit Kutschen kommen Sie flink von A nach B. Sie sind zudem Bestandteil vieler Missionen.



REGER VERKEHR

Auf der Themse ist viel los. So springen Sie fix von Schiff zu Schiff und erreichen das Ufer trockenen Fußes.

fügung, den Sie gegen reichlich gewonnene XP-Punkte ausbauen. Das ist schade, denn so unterscheiden sich die Missionen nur inhaltlich, nicht aber technisch.

Die Highlights der Missionen

Ganz gleich, ob Sie gerade Jacobs oder Evies Kampagne spielen - die Missionen laufen ähnlich wie in „Unity“ oder den Teilen davor nach bewährtem Schema ab: Anreisen, Ausspähen der Wachposten und

Laufwege mit dem Adlerauge, Zielperson eliminieren.

Als feine Highlights gibt's aber auch Missionen, in denen Sie Boss-Templer abmurksen sollen: Hier werden Ihnen vorab mehrere strategisch wichtige Personen im Missionsgebiet empfohlen. Das können Komplizen sein, die Sie an Wachen vorbeiführen, Informanten, die Ihnen wichtige Details verraten, oder Ortskundige, die Ihnen Geheimpassagen zeigen. Wie bei einem Coup

legen Sie sich schon vorab eine Taktik zurecht, mit der Sie das Missionsziel erreichen wollen. Gelingt Ihnen der eleganteste Weg, befördern Sie die Zielperson mit einem einzigartigen Attentat ins Jenseits.

London, meine Perle

London war schon damals eine blühende Metropole, und im Spiel sieht die Stadt mit breiten Straßen, engen Gassen, detaillierten Monumenten und weltberühmten Bau-

werken einfach klasse aus. Nach früheren Schauplätzen wie Rom, Konstantinopel oder Paris hat sich Ubisoft erneut übertroffen und platziert den Spieler auf einem atemberaubenden historischen Open-World-Spielplatz, wo er wie immer auch abseits der Hauptmissionen viel entdecken und erledigen kann.

Alle verfügbaren Stadtteile sind zwar von Anfang an freigeschaltet, doch natürlich müssen Sie zunächst die einzelnen Gebiete nach und

IM ZEICHEN DER KAPUZE: DIE ASSASSINEN-ANFÜHRER



15. 11. 2007

ALTAÏR hatte in Teil eins eine versteckte Klinge und das Adlerauge. Der erste Teil spielt im Nahen Osten.



19. 11. 2009

EZIO wirkt mit in „II“, „Brotherhood“ und „Revelations“, unter anderem in Rom - und Ezio altert mit.



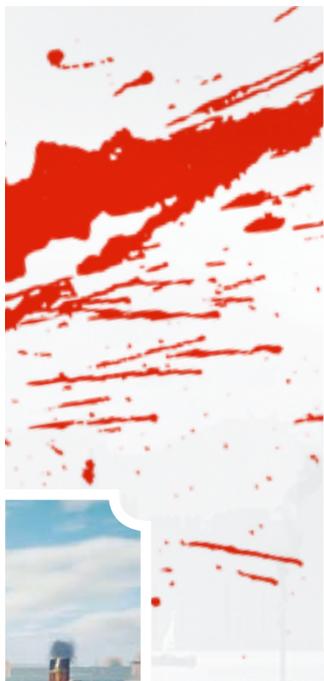
31. 10. 2012

CONNOR halb Brite, halb Mohawk-Indianer. Teil drei spielt während des US-Unabhängigkeitskrieges.



29. 10. 2013

EDWARD ist Piraten-Assassine. „Black Flag“ spielt in der Karibik und bringt damit ein völlig neues Setting.



KLETTERHAKEN
Das neue Gadget macht im Spiel eine gute Figur.



nach unter Ihre Kontrolle bringen, um sich gefahrlos bewegen zu können. Dazu schalten Sie Temppler aus, befreien geknechtete Knirpse, die unter unwürdigen Verhältnissen Kinderarbeit leisten, nehmen Gangquartiere hoch, betätigen sich als Kopfgeldjäger.

Haben Sie alle Gegner in einem Gebiet erledigt, steht Ihnen abschließend immer ein Gangkampf bevor, in dem Sie den jeweiligen Revierboss ausschalten müssen. Mit jedem eroberten Gebiet gewinnt Ihre Gang an Einfluss. Überdies stärken Sie die Rooks mit gekauften Fähigkeiten, um etwa Polizisten zu bestechen.

König der Straße

„Assassin's Creed“-typisch erklimmen Sie wieder diverse Aussichtspunkte. Dort sollten Sie aber nicht

nur den wunderbaren Blick genießen, sondern vor allem Schnellreisen freischalten. Eine neue Möglichkeit der Fortbewegung innerhalb der Stadt sind Kutschen, die Sie sich wie in „GTA“ einfach „nehmen“ und dann selber steuern. So kommen Sie rasch voran, manchmal machen Kutschfahrten die Schnellresepunkte sogar überflüssig.

Übrigens erweisen sich die Pferde als ziemlich dickköpfig: Kollidiert so ein Gaul mal mit einer Straßenlaterne, knickt sie ab wie ein Streichholz. Das ist zwar nicht unbedingt realistisch, sorgt dafür aber immer wieder für Schmunzler.

Auch in den Missionen spielen Kutschen eine wichtige Rolle. Oft müssen Sie Gegner darin verstauen und an Auftraggeber ausliefern. Zudem nutzen Sie Droschken, um schnell aus einem Missionsgebiet zu entweichen oder um gegnerische Kutschen während einer Jagd von der Straße zu rammen.

Kennen Sie den noch?

Wie in den Vorgängern laufen Ihnen im Spiel wieder allerlei historische Persönlichkeiten über den Weg und versorgen Sie mit Aufträgen und netten Geschichten. In „Syndicate“ lernen Sie unter anderem Charles Dickens, Charles Darwin und Karl Marx kennen. Die Promi-Nebenaufträge sind charmant, witzig und damit feine Sahnehäubchen unter den Nebenmissionen.

Darüber hinaus gibt's wie immer unzählige Sammelobjekte, zum Beispiel Bierflaschen verschiedener Brauereien, Illustrationen mit Szenen aus dem Alltag, gepresste Blumen oder die obligatorischen Schatztruhen mit Zaster und nützlichen Materialien. Als kleines Highlight finden Sie auch wieder Helixmissionen, die Sie ins London des 1. Weltkriegs katapultieren.

Ein echter Assassine ist natürlich nichts ohne seine Waffen und Gadgets. Zur Auswahl stehen jede Men-

ge Stockdolche, Macheten – sogenannte Kukris –, Schlagringe und Revolver. Viele Waffen lassen sich durch Upgrades verbessern. Und selbstverständlich gehört Ihr Spezialhandschuh mit der verborgenen Klinge wieder zum Standard-Repertoire. Den können Sie natürlich ebenfalls verbessern, um seinen Angriffswert zu steigern.

Die Sekundärwaffen

Zu den Sekundärwaffen zählen Giftpfeile, Strom- und Rauchbomben sowie Wurfmesser – also alles was gehabt, bis auf den nagelneuen Greifhaken, der viele Vorteile bringt. Wahlweise katapultiert er Sie pfeilschnell auf Dächer und andere hohe Objekte, oder Sie überwinden damit Häuserschluchten. Besonders komfortabel: Auf Monumente und Aussichtspunkte müssen Sie dank des Greifhakens nicht mehr mühselig hinaufkraxeln. Die Handhabung ist aber etwas umständlich, vor al-



ARNO „Unity“ spielt in Paris zur Zeit der französischen Revolution. Entsprechend turbulent ist die Story.



JACOB „Syndicate“ hat erstmals zwei Assassinen und spielt in London während der industriellen Revolution.



EVIE ist Jacobs Schwester und verfolgt eine andere Taktik, um die Temppler zu vernichten.



UND DANN? Raum für Spekulationen: Geht's im nächsten Teil vielleicht Richtung Zweiter Weltkrieg?



HAUPTMENÜ JACOBS FÄHIGKEITEN

Für jeweils 1.000 EP erhalten Sie einen neuen Fähigkeitepunkt
INVESTIEREN SIE 14 FÄHIGKEITSPUNKTE Δ, UM DAS NÄCHSTE LEVEL ZU ERREICHEN



DER SKILLBAUM
Für XP kaufen Sie Fähigkeiten. Blau und rot markierte sind exklusiv für Evie oder Jacob.

VERFÜGBAR
HINRICHTUNG II

Gegner, die Sie bei einer Hinrichtung beobachten, bekommen Angst und vernachlässigen ihre Deckung.

KAUFEN
Δ 4

ZURÜCK BESTÄTIGEN EP-BOOSTS ERWERBEN

lem bei Laufen. Am besten klapp't, wenn Sie anhalten und den Greifhaken im richtigen Abstand zur Wand abfeuern. Trotz der verbesserungswürdigen Mechanik ist der Haken eine große Hilfe beim Klettern und Überwinden von Straßenschluchten. Zudem hat er Potenzial für die Zukunft, denn noch lässt er sich nicht als Waffe nutzen.

Ein mäßiger Schleicher

Die KI der Wachmänner in „Assassin's Creed“ war noch nie das Gelbe vom Ei. Auch in „Syndicate“ lässt sie zu wünschen übrig, denn nach wie vor stellen sich die Wachen nicht besonders schlau an. Lauern Sie zum Beispiel jemandem auf, murksen ihn ab und lassen ihn anschließend gut sichtbar liegen,

juckt es die anderen herzlich wenig, wenn sie ihren leblosen Kollegen am Boden entdecken. Die restlichen Wachen drehen dann einfach ihre Runden weiter, als wäre nichts passiert.

Manchmal kommt es vor, dass Leichen wie von Zauberhand verschwunden sind, wenn Sie während einer Mission zum Tatort zurückkehren. Das ist natürlich nicht realistisch – wie's besser geht, zeigt die harte Stealth-Nuss „Metal Gear Solid“, wo die Hölle los ist, wenn ein ausgeschalteter Gegner irgendwo rumliegt. „Assassin's Creed“ fordert die Schleickünste des Spielers also längst nicht mit der gebotenen Konsequenz.

Schauplatz. Die Hauptstory ist manchmal vorhersehbar, manchmal absurd, bleibt aber trotzdem unterhaltsam. Die vielen Nebenaufträge bringen Abwechslung und Spaß.

Die beiden neuen Protagonisten sind sympathisch, die Dialoge haben Witz, und der Greifhaken ist eine gelungene Neuerung. Das größte Manko ist und bleibt die unpräzise Steuerung. Unterm Strich ist „Assassin's Creed – Syndicate“ ein Muss für Fans der Reihe, aber auch interessant für alle Gamer, die einen unterhaltsamen Mix aus Open-World-, Stealth- und Actionspiel suchen. *[msp]*

BERÜHMTE GÄSTE TRETEN AUF



CHARLES DICKENS

Der Schriftsteller hat natürlich eine blühende Fantasie. In seinen Missionen müssen Sie paranormale Phänomene untersuchen und aufklären.



FREDERICK ABBERLINE

Der Sergeant mit einem Faible für Verkleidungen untersuchte damals den realen Jack-the-Ripper-Fall. Im Spiel buchten Sie für ihn Kriminalle ein.



ALEXANDER G. BELL

Recht früh treffen Sie den Erfinder im Spiel. Er versorgt Sie mit einigen technischen Gadgets, etwa der Galvanibombe, die Ihren Gegnern einen Stromstoß verpasst.



KARL MARX

Getreu dem Motto „Proletarier aller Länder vereinigt euch“ unterstützen Sie den charismatischen Karl Marx dabei, Londons Arbeiterklasse zu mobilisieren.

Das altbekannte Problem

Das größte Manko im Spiel und ein altbekanntes Problem ist die schwammige und unpräzise Steuerung – und das, obwohl Klettern, Laufen und Springen essenziell in „Assassin's Creed“ sind. Schließlich jagen Sie ständig Gegnern hinterher oder müssen schnell entkommen. Da nervt es gewaltig, wenn Sie immer wieder unnötig hängenbleiben. Oder wenn die Figur statt runterzuspringen lieber klettert, statt in Deckung zu bleiben plötzlich aufsteht und dann vor einem Gegner steht. Das kann selbst eher sanftmütigen Zockern die Zornesröte ins Gesicht treiben – hier muss Ubisoft endlich mal nachbessern.

Urteil: „Assassin's Creed – Syndicate“ ist zweifelsohne ein Blockbuster der Top-Klasse. Die meisten Probleme, die den Vorgänger „Unity“ noch plagten, sind gelöst. Und so punktet „Syndicate“ mit bombastischer Grafik sowie einem optisch und atmosphärisch gelungenen

TESTERGEBNISSE

PS4

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

Hersteller: Ubisoft
Auch für: **PC XONE**
USK: ab 18 Jahren
Preis: 70 Euro **Erhältlich ab:** im Handel

Wie einfach ist der Spieleinstieg? 15,00%	1,00
Der Einstieg ist durch die Tutorial-Mission sehr einfach. Neues wird immer erklärt.	
Wie ist die Grafik-/Soundqualität? 25,00%	1,50
Optisch wie akustisch ist das Spiel absolut gelungen und läuft flüssig.	
Wie gut ist die Steuerung? 10,00%	4,50
Ubisoft hat die Steuerung leider noch nicht in den Griff bekommen.	
Macht der Einzelspieler-Modus Spaß? 50,00%	2,00
Super! Die Hauptstory ist klar verständlich – was bei dieser Reihe nicht selbstverständlich ist –, die beiden Handlungsstränge der Zwillinge machen Spaß, und es gibt viele Nebenmissionen, die für Abwechslung sorgen.	
Macht der Mehrspieler-Modus Spaß? 0,00%	-
Kein Multiplayer.	
Läuft das Spiel einwandfrei?	
Keine Zwangsinstallation, kurze Ladezeiten: gut so.	
Auf-/Abwertung	0,00
Spiele TESTERGEBNIS	gut 1,98



Allnet-Flat + LTE **Computer**-Edition ⁱ

FLAT TELEFONIE & SMS ⁱ

IN ALLE DEUTSCHEN NETZE

500 MB MIT LTE-HIGHSPEED

MIT BIS ZU 50 MBIT/S + DATENAUTOMATIK

MONATLICH KÜNDBAR!

BESONDERE VORTEILE:

- + SMS-Flat in alle dt. Netze
- + 3 Monate keine Grundgebühr
- + Variable Daten-Upgrades bis zu 5,5 GB



OPTIONALE UPGRADES ⁱ	
JEDERZEIT BUCHBAR	
+ 500 MB ▶	3 € mtl.
+ 1 GB ▶	5 € mtl.
+ 2,5 GB ▶	10 € mtl.
+ 5,5 GB ▶	15 € mtl.
MONATLICH WECHSELN ODER ABWÄHLEN.	

Nur **9 99** ⁱ €/Monat
Die ersten 3 Monate für 0€

Gutscheincode: G7F2DBU4
Gültig bis 31.12.2015



Jetzt bestellen unter www.smartmobil.de/cobi

TÜV SÜD-geprüfter Shop auf smartmobil.de, Zertifikat abrufbar: www.smartmobil.de/TUV

ⁱ Telefonie- und SMS-Flat gelten für innerdeutsche Verbindungen ins Mobilfunk- und Festnetz (ohne Service- und Sonderrufnummern, Rufumleitungen, Mailboxweiterleitungen und Datenverbindungen). Telefonie- und SMS-Flat gelten für innerdeutsche Verbindungen ins Mobilfunk- und Festnetz (ohne Service- und Sonderrufnummern, Rufumleitungen, Mailboxweiterleitungen und Datenverbindungen). Bei Buchung des Datenupgrades erhalten Sie für den jeweiligen Aufpreis das von Ihnen gebuchte zusätzliche monatliche Inklusivvolumen mit max. 50 Mbit/s. Das Internet-Volumen von 500 MB mit max. 50 Mbit/s gilt für innerdeutsche Datenverbindungen. Ab Erreichen von 500 MB werden im Abrechnungsmonat max. dreimal je 100 MB mit bis zu 50 Mbit/s zu je 2 € aufgebucht. Nach Verbrauch dieser zusätzlichen 300 MB steht im Abrechnungsmonat GPRS-Geschwindigkeit (max. 16 kbit/s) zur Verfügung. Die Datenautomatik ist fester Tarifbestandteil. In den ersten 3 Monaten keine Grundgebühr statt 9,99 €. Anschlusspreis einmalig 4,99 €. o2-Netzqualität. Mindestvertragslaufzeit 1 Monat. Kündigung nur schriftlich 30 Tage zum Ende des Kalendermonats, sonst Verlängerung um je 1 Monat. Preise inkl. MwSt. smartmobil.de ist eine Marke der Drillisch Online AG, Wilhelm-Röntgen-Str. 1-5, 63477 Maintal.



TONY HAWK'S PRO SKATER 5

FIESER ABSTURZ

SPORTSPIEL PS4 PS3 XONE X360 Der **SKATEBOARD-KÖNIG** besinnt sich auf den Sport und frühere Stärken – doch was Fans zurück an die Konsole holen soll, endet im Desaster.

Ende der 1990er-Jahre eroberte „Tony Hawk's Pro Skater“ mit motivierenden Highscore-Jagden die Zockerherzen – bis die Entwickler auf offene Welten setzten und die Serie im Spiele-Nirwana verschwand. Mit dem fünften „Pro Skater“-Teil will Robomodo das alte Spielgefühl wiederbeleben – doch der Entwickler fällt damit voll auf die Nase.

Farbloser Comic

Im „Fun-Skate“-Modus drehen Sie mit elf Promi-Skatern auf acht kleinen Kursen Ihre Runden, stets auf der Suche nach Herausforderungen. Das Einsammeln von Eistüten und die anderen Aufträge wirken zu Beginn zwar originell, bieten auf Dauer aber wenig Abwechslung. Daran ändert auch der gelungene Park-Editor wenig.

Auch grafisch machen die Welten wenig her – egal, ob es Sie an einen Hafen oder ins Weltall verschlägt.

Statt realistischer Skater brettern Comic-Figuren im Cell-Shading-Look durch die Parks. Doch dieser optische Rettungsversuch kann die detailarmen, oft nachladenden Texturen nicht verbergen.

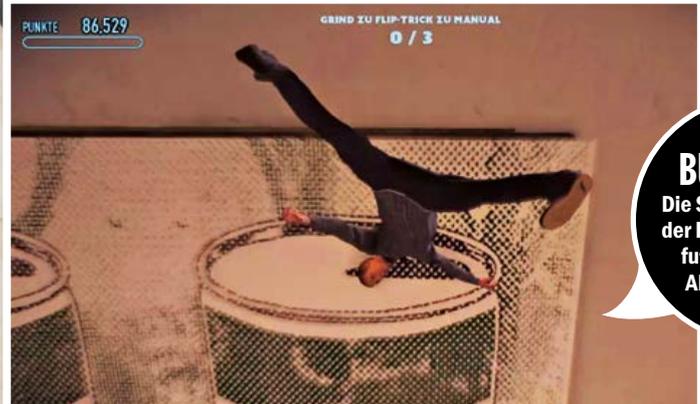
Gelegentliche Ruckler, lange Ladezeiten und Abstürze: Von der präzisi-

sen Old-School-Steuerung einmal abgesehen, ist die Technik des Spiels ernüchternd. Die verpatzte Kollisionsabfrage setzt dem Ganzen dann die Krone auf: Nach coolen Tricks wirbelt die Figur manchmal unkontrolliert durch die Luft. Klingt lustig – bis Ihre hart erkämpfte Kombination darunter leidet.

Urteil: Mit diesem lieblosen Schnellschuss haben die Entwickler weder sich noch den Fans einen Gefallen getan. Die schlechte Technik und die wenig kreativen Ideen führen die Reihe auf einen Tiefpunkt. [rob]



ETWAS HALT
Der Park-Editor bringt etwas Abwechslung. Dank der Online-Gemeinde befahren Sie weitere Kurse.



BUG-ALARM
Die Skater stehen mit der Physik auf Kriegsfuß, was zu üblen Abstürzen führt.

TESTERGEBNISSE

PS4	
TONY HAWK'S PRO SKATER 5	
Hersteller: Activision	
Auch für: PS3 XONE X360	
USK: ab 6 Jahren	
Preis: 59,99 Euro Erhältlich: im Handel	
Voraussetzung: -	
Wie einfach ist der Spieleinstieg? 15,00%	3,00
Anfangs schwelgen Fans im Tutorial noch in schönen Erinnerungen, doch der triste Alltag wartet.	
Wie ist die Grafik-/Soundqualität? 25,00%	4,00
Die Comic-Optik ist für aktuelle Konsolenverhältnisse ernüchternd, der Soundtrack stimmig.	
Wie gut ist die Steuerung? 10,00%	2,00
Das Beste am Spiel! Orientiert sich mit der (nicht veränderbaren) Tastenbelegung an frühen Teilen.	
Macht der Einzelspieler-Modus Spaß? 37,50%	5,00
Startet verheißungsvoll und baut rasch wieder ab. Die Aufgaben wirken ideenlos, Abwechslung fehlt.	
Macht der Mehrspieler-Modus Spaß? 12,50%	4,00
Es ist nicht ganz einfach, online Mitspieler für Koop-Missionen zu finden.	
Läuft das Spiel einwandfrei?	
Abstürze, lange Ladezeiten, Ruckler und Physik-Fehler	
Abwertung wegen technischer Mängel +0,50	
Spiele TESTERGEBNIS	mangelhaft 4,53

GAMING MOUSE + SPEAKER SET GRATIS

JETZT COMPUTER BILD SPIELE GOLD BESTELLEN



GAMING MOUSE

- Präzise 2000 dpi-Gamer-Maus mit 7 Tasten und praktischer One-Click-Doppelfeuertaste Funktionen

TRUST SPEAKER SET

- 2.0-Lautsprechereset mit einer Gesamtausgangsleistung von 6 Watt RMS
- Einfach zugänglicher Anschluss für den Kopfhörer und Lautstärkeregelung an der Vorderseite
- Kompaktes und platzsparendes Design

IHRE VORTEILE:

- ✓ 12x COMPUTER BILD SPIELE GOLD lesen
- ✓ Gaming Mouse + Speaker Set GRATIS
- ✓ Zzt. nur 5,80 € pro Heft inkl. Zustellung
- ✓ 1 Heft Gratis bei Bankeinzug



JETZT BESTELLEN:



CBSPIELE.de/abo/angebot



0 18 06 / 63 66 63

0,20 €/Anruf aus dem dt. Festnetz, Mobilfunk max. 0,60 €/Anruf

10142347 + 48

Bitte bei der Bestellung angeben

**Computer
Bild
Spiele**

Ich bestelle COMPUTER BILD Spiele Gold mit 2 DVDs in jedem Heft zum Preis von zzt. 5,80 € pro Heft ab der nächsterreichbaren Ausgabe. Bei Bankeinzug lese ich zusätzlich 1 Heft GRATIS! Nach Ablauf des ersten Jahres kann ich jederzeit kündigen und erhalte zu viel gezahltes Geld zurück. Das Angebot gilt nur in Deutschland und solange der Vorrat reicht. Ich kann der Nutzung meiner Daten zu Werbezwecken jederzeit beim Verlag widersprechen. COMPUTER BILD Spiele erscheint im Verlag Axel Springer SE, Axel-Springer-Platz 1, 20355 Hamburg, vertreten durch den Vorstand, Amtsgericht Charlottenburg, HRB 154517 B. Alle Informationen über Ihr gesetzliches Widerrufsrecht und die Widerrufsbelehrung finden Sie unter <http://www.lesershop24.de/widerruf/axel-springer-se>



HALO 5 – GUARDIANS

Auf der Flucht durchs All

ACTIONSPIEL XONE Xbox-Urgestein Master Chief kehrt in ungewohnter Rolle zurück: Der einstige **HELD WIRD ZUM GEJAGTEN!** Und Sie nehmen die Verfolgung auf.

Am Ende von „Halo 4“ hatte sich Cortana für den Master Chief geopfert. Von tiefer Trauer geplagt, begibt sich der Spartan nun in „Halo 5“ mit seinem Team Blau auf die Suche nach einem Lebenszeichen – ohne Erlaubnis, auf eigene Faust! Als die anderen davon Wind kriegen, erklären sie den Held zum Verbrecher – prompt machen Agent Locke und das Osiris-Team Jagd auf den Master Chief.

Ein Dienst am Fan

Diesen fast schon dramatischen Rollenwechsel des Master Chiefs können aber nur ganz harte Fans nachvollziehen, die sich regelmäßig im „Halo“-Universum herumtreiben. Denn leider bringen die Entwickler von 343 Neu- und Wiedereinsteiger nicht mit einer kleinen Einführung auf den aktuellen Stand.

Immerhin bietet die Kampagne mit ihren 15 Missionen viel Abwechslung: Zur gewohnten Balleraction und zu Fahrzeugschlachten kommen düstere Horror-Elemente, kleinere Undercover-Missionen und Jump'n'Run-Einlagen. Die erleben Sie nicht nur in der Haut des Master Chiefs: Erstmals ist die Kampagne auf einen Vier-Spieler-Koop-Modus ausgelegt. Ob Sie im Team Blau oder mit den Osiris-Soldaten unterwegs sind – jeder hat seine Rolle.

Wir sind ein Team!

Sind Sie ohne Freunde oder Online-Mitstreiter unterwegs, greift die clevere KI Ihnen gezielt unter die Arme. Über das Digitalkreuz verteilen Sie kurze Befehle, um etwa bestimmte Feinde anzugreifen oder alternative Wege zu gehen. Werden Sie doch mal getroffen, belebt ein anderes Team-Mitglied Sie im knappen Zeitfenster wieder.

Reicht die Zeit nicht aus, machen Sie es beim Neustart am letzten der fair verteilten Checkpoints besser. Auf Ihrer Flucht – beziehungsweise Jagd – warten nicht enden wollende Alien-Horden. Die gehen so clever vor, dass es im Spielverlauf immer schwerer wird, die Verhaltensmuster der Biester zu durchschauen.

Der Master Chief macht sich rar

Umso wichtiger sind Ihre neuen Fähigkeiten: Mit den Jet-Packs rammen Sie sperrige Hindernisse per Schubkraft weg, über den Luftangriff lassen Sie die Erde beben. Die neue Bewegungsfreiheit macht das Spiel dynamischer und actionreicher, entfernt sich aber ziemlich weit vom Ursprung der Serie.

So abwechslungsreich die Schauplätze sind, so wenig unterscheiden sich die Spielabschnitte mit beiden Hauptcharakteren – von den Mitstreitern und ihren Waffen abgesehen. Locke setzt zum Beispiel einen Umgebungsscanner ein.



ANGESTAUBT
Das neue „Halo“ läuft konstant flüssig, enttäuscht allerdings mit angestaubter Optik.

Auch bei der erstklassigen Steuerung gibt's kaum Unterschiede. So versprüht Locke wenig Charme und bleibt bläss. Dabei nimmt gerade er einen großen Teil der Story ein, während der Master Chief am Abstellgleis wartet.

Großes Kino

Mit filmreifen Zwischensequenzen ist auch das neue „Halo“ stark inszeniert, zumal auch die Synchronisation stimmt. Der besondere Stil wurde beibehalten. Das freut zwar Fans, aber die Optik unterscheidet sich kaum von der „Halo - The Master Chief Collection“. Dafür läuft das Spiel flüssig mit 60 Bildern pro Sekunde. Der wuchtige Sound der Waffen und das gute Zusammenspiel mit dem Soundtrack schaffen zudem eine außergewöhnlich dichte Atmosphäre.

Urteil: „Halo 5 - Guardians“ punktet mit den neuen Spartan-Fähigkeiten und seiner dynamischen Spielmechanik, der Mehrspieler glänzt mit frischen Ideen. Das Vier-Spieler-Prinzip belebt die stark inszenierte, aber etwas konfus erzählte Kampagne. Die Grafik enttäuscht zwar, aber mit 60 FPS läuft das Spiel absolut flüssig. *[rob]*



NICHT MEHR ALLEINE
Vier Spieler übernehmen im Online-Koop-Modus das Team Blau oder die jagenden Osiris-Krieger.

Test FAKTEN



Zwei Mehrspieler-Modi

Die „Arena“ ist für die schnelle Ballerunde zwischendurch gedacht, dafür bietet sie acht Spielern übliche Spielvarianten wie das Team-Deathmatch. Das Gegenteil erwartet Sie mit der offenen Spielwelt im „Kriegsgebiet“. Mit elf Mitstreitern beschützen Sie die heimische Basis und haben es auf den Stützpunkt der zwölf Feinde abgesehen. Es kommt zum chaotischen Krieg um die gegnerische Festung. Dummerweise laufen dazwischen KI-Aliens umher, die für mächtig Ärger sorgen.

Reichlich Platz nötig

Wer sich mit anderen Spartiaten im Netz messen will, muss den 9 Gigabyte großen Day-One-Patch herunterladen. Insgesamt verschlingt „Halo 5 - Guardians“ satte 60 Gigabyte auf Ihrer Festplatte.



Destiny, Halo The Master Chief Collection, Titanfall



TESTERGEBNISSE

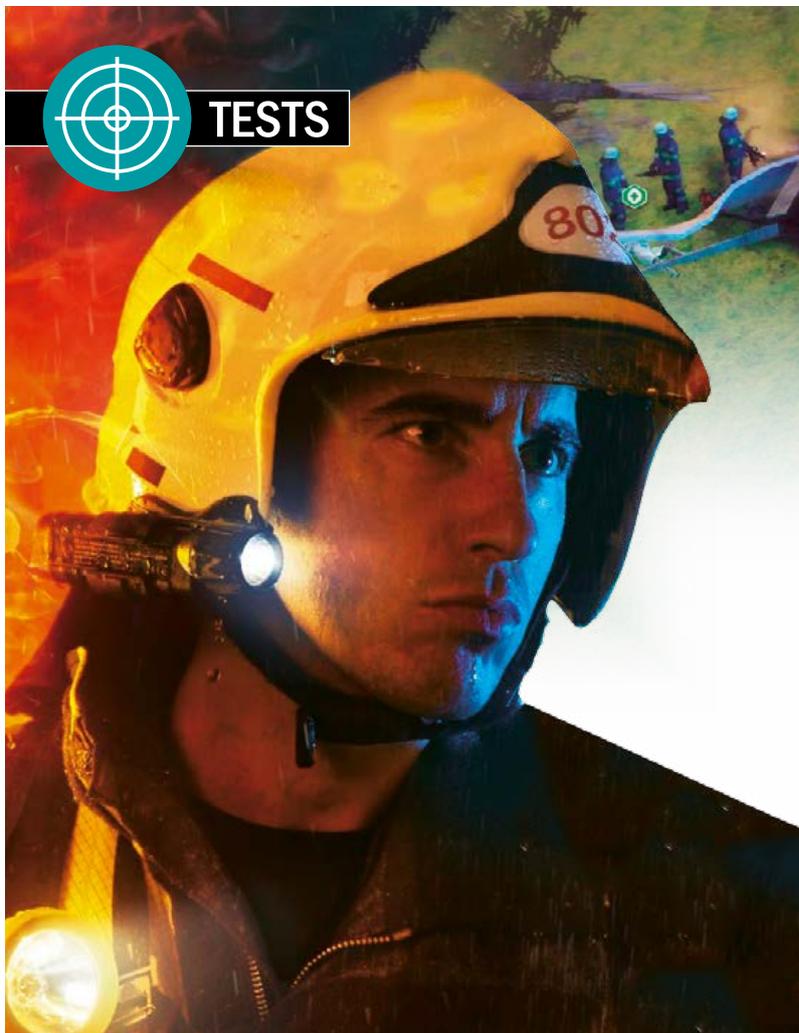
XONE	
HALO 5 GUARDIANS	
Hersteller: Microsoft	
Für kein weiteres System erhältlich	
USK: ab 16 Jahren	
Preis: 69,99 Euro Erhältlich ab: im Handel	
Voraussetzung: Xbox Live für Mehrspieler	
Unterstützt: -	
Wie einfach ist der Spieleinstieg? 15,00%	2,00
Wuchtige Zwischensequenz, dann geht's direkt ans Ballern! Leider kein Wort zur Vorgeschichte.	
Wie ist die Grafik-/Soundqualität? 25,00%	2,50
Die teilweise nicht zeitgemäße Grafik enttäuscht. Dafür konstant 60 FPS und erstklassiger Sound.	
Wie gut ist die Steuerung? 10,00%	1,50
„Halo“-typisch gefällt die präzise und direkte Steuerung. Gut: simple Befehle über Digitalkreuz.	
Macht der Einzelspieler-Modus Spaß? 25,00%	2,00
Abwechslungsreiche Missionen mit starken Szenen. Leider macht die konfuse Story vieles kaputt.	
Macht der Mehrspieler-Modus Spaß? 25,00%	1,50
Das Herzstück: Koop-Kampagne, Arena-Duelle für schnelles Ballern und erfrischendes Kriegsgebiet.	
Läuft das Spiel einwandfrei?	
Keine Probleme im Mehrspieler. Gut: kurze Ladezeiten.	
Auf-/Abwertung	0,00
Spiele TESTERGEBNIS	gut 1,83



Robert Berg
Autor

„Halo“ ist zurück!
Der Mehrspieler zieht sofort in den Bann, doch der guten Kampagne fehlt's an Story.

Folgen Sie der Redaktion auf Twitter unter: @CBSpiele



EMERGENCY 2016 BESIEGEN SIE DEN SCHWARZEN TOD!

SIMULATION PC Autounfälle, Großbrände und die Pest: Spielen Sie in „Emergency 2016“ Einsatzleiter, und schützen Sie deutsche Großstädte vor dem Schwarzen Tod.



PURES CHAOS
Beim Raffinerie-Brand gibt's Probleme mit der Wegfindungsroutine.

Millionen Todesopfer forderte der „Schwarze Tod“ im Mittelalter – jetzt schlägt die Pest in Köln wieder zu: Bevor die Massenpanik ausbricht, müssen Sie in „Emergency 2016“ Rettungskräfte koordinieren und die Krankheit besiegen. Auch wenn der Titel „Emergency 2016“ ein neues Spiel suggeriert – es handelt sich nur um eine aufgewertete Erweiterung des Vorgängers. Darin enthalten sind die Kampagne von „Emergency 5 Deluxe“, zusätzliche freie Großeinsätze und das neue Pest-Szenario.

Auf dem Weg zum Einsatzort

Die Missionen beginnen fast alle gleich: Ein Funkspruch aus der Zentrale weist Sie aufs nächste Einsatzziel hin. Im übersichtlichen Tutorial müssen Sie sich um einen Verkehrsunfall kümmern, das bedeutet: Sie

benötigen einen Rüstwagen der Feuerwehr sowie Notarzt, Rettungstransportwagen und Polizeistreife dazu. Spätestens bei Großbränden oder Gasunglücken ist viel Koordination gefragt.

Hirntote Helfer

Die gut 20 Einsatzfahrzeuge ordern Sie in einfachen Menüs zum Ziel. Doch dort wird's kompliziert: Je komplexer der Einsatz, desto mehr Fingerspitzengefühl und Geduld sind gefragt. Denn die Wegfindung aller Einheiten ist katastrophal! Bestellen Sie drei Notärzte auf einmal, parken die sich gnadenlos zu. Sanitäter benötigen elend lang für den Weg zum Rettungswagen, oder sie bleiben an Hindernissen wie Bäumen oder am Boden liegenden Pixel-Menschen hängen. Wenn Sie

Missionen wegen der Dummheit Ihrer Fahrer und Sanitäter neu starten müssen, vergeht schnell der Spaß.

In der Pest-Kampagne steuern Sie einen „Pestarzt“ in Kutte und mit Weihrauch-Schwenker. Sie versuchen in kurzen Missionen, die unheilbare Krankheit einzudämmen, und schicken erkrankte Personen nach Hause. In einer anderen Spielstufe markieren Sie einfach betroffene Gebäude. Schade: Die Einsätze im mittelalterlichen Köln sind spielerisch eintönig.

Löblich: Die Animationen sehen gut aus, und mit dem komfortablen Editor kann sich der Spieler Einsätze zusammenschustern. Und mit Kollegen im Mehrspieler-Modus gemeinsam zu retten, macht Freude.

Urteil: Trotz aller Schwächen hat „Emergency 2016“ seinen Reiz. Die Großeinsätze motivieren, wer die Notfälle bewältigt, bekommt ein enormes Gefühl der Genugtuung. Allerdings stören viele Patzer: Die fummelige Bedienung und die doofe Wegfindungs-KI bringen den Spieler oft ins Stolpern. [ob/bpff]



WIE DIE PEST
Das mittelalterliche Köln ist im Spiel nett inszeniert.

TESTERGEBNISSE

PC

EMERGENCY 2016

Hersteller: Deep Silver
Auch für: Keine weiteren Systeme
USK: ab 12 Jahren
Preis: 39,99 Euro
Erhältlich ab: Im Handel

Wie einfach ist der Spieleinstieg? 15,00%	2,50
Simple Aufträge am Anfang führen auch Anfänger recht sinnvoll ins Spiel ein.	
Wie ist die Grafik-/Soundqualität? 25,00%	3,00
Die Modelle sind nett, Grafik- und Soundqualität allenfalls Standard und bieder.	
Wie gut ist die Steuerung? 10,00%	2,50
Zuweilen etwas umständlich, grundsätzlich aber okay.	
Macht der Einzelspieler-Modus Spaß? 37,50%	2,50
Wenn die vielen KI-Probleme nicht wären, würde es sich traumhaft spielen.	
Macht der Mehrspieler-Modus Spaß? 12,50%	3,00
Gemeinsames Retten fühlt sich okay an.	
Läuft das Spiel einwandfrei?	
Das tut es tatsächlich.	
Auf-/Abwertung	0,00
Spiele TESTERGEBNIS	befriedigend 2,69

PROJECT ZERO - PRIESTERIN DES SCHWARZEN WASSERS

IM WESTEN WAS NEUES

HORRORSPIEL **Wii U** Für Europa macht Tecmo Koei die **SURVIVAL-HORROR-REIHE** deutlich zugänglicher. Aber kann der Wii-U-Exklusivtitel damit noch schocken?

Sie stehen auf ostasiatische Folklore? Nein? Geben Sie „Project Zero - Priesterin des schwarzen Wassers“ trotzdem eine Chance, auch wenn's sehr japanisch rüberkommt. Denn die „Project Zero“-Reihe von Tecmo Koei ist deutlich zugänglicher als die sonst eher sperrigen Survival-Horror-Spiele.

Auf dem Todesberg

Das beginnt schon mit der Story: Für mehr Kurzweil teilen sich drei spielbare Charaktere den Plot. Hellscherin Yuri Kozukata, Schriftsteller Ren Hojo und „Project Zero“-Heldin Miu Hinasaki zieht es aus unterschiedlichen Motiven an den Berg Hikami, wo sich seit Dekaden unglückliche Seelen in den Tod stürzen. Zusammen mit ihnen enthüllen Sie die Geheimnisse des Selbstmordberges, während Sie sich in nebligen Wäldern und gruseligen Schreinen mit der sogenannten Camera Obscura Geisterarmeen stellen.

Die Linse des Todes

Regelmäßig unterbrechen bösertige Phantome den subtil-gruseligen Ton des Spiels. Dann pocht Ihr Herz etwas heftiger, und Sie nutzen Ihr Wii-U-Gamepad als natürliche Verlängerung der Camera Obscura im Spiel. Wollen Sie etwas fotografieren, hal-

ten Sie den Controller wie eine Kamera vor sich und schauen hinein. Mit der linken Schultertaste arretieren Sie Ihr Ziel, die rechte löst aus.

Jedes Foto bringt einen gewissen Schaden, richtig gut wirken aber nur Shots aus nächster Nähe oder wenn Sie alle herumschwebenden Kreise auf einmal erwischen. Doch so smart und anfangs faszinierend die Kampfmethode ist, so umständlich erscheint sie manchmal: Ist besonders viel los auf dem Schirm, drehen, kippen und schwenken Sie das Gamepad bis zur Sehnenscheidenentzündung. Zum Glück können Sie die Kamera alternativ mit dem rechten Analogstick bewegen.

Kaum Knobeleien

Die Camera Obscura kommt übrigens auch in den wenigen Rätseln zum Einsatz. So machen Sie etwa einen in der Zwischenwelt gefangenen Gegenstand sichtbar, indem Sie den Controller durch Kippen in die richtige Position bringen und dann den Auslöser drücken. Oder Sie öffnen im gruseligen Schrein der Vergänglichkeit einen Durchgang, indem Sie an drei verschiedenen Orten ein bestimmtes Fotomotiv nachstellen. Das war's aber schon: Die für die „Project Zero“-Reihe übliche Knobellastigkeit fällt leider weg.

IM VISIER

Das Wii-U-Gamepad bringt die Camera Obscura in die echte Welt. Ist das die perfekte Immersion?



LAMELLEN RUNTER

Das sehr düstere „Project Zero“ spielen Sie am besten nachts.

Andere Entschlackungsmethoden tun „Project Zero“ aber sehr gut: Die Protagonisten bewegen sich recht flink umher, es gibt erstmals automatische Speicherpunkte, und wissen Sie mal nicht wohin, weist Ihnen ein gutmütiger Geist den Weg. Nur die virtuelle Kamera macht in den vielen engen Gängen immer noch Faxen. Grafisch ist das Spiel ein zweischneidiges Schwert: Die Charaktere sind stilisiert, aber wunderschön, die Wassereffekte klasse, dafür fehlt es manchen Umgebungen an Details.

Urteil: Das neue „Project Zero“ ist ein subtiles Gruselspiel nebst schauriger Story, dem vor allem Nippon-Fans einiges abgewinnen werden. Die neue Steuerung wirkt zwar überladen, aber frisch, die Kämpfe machen Laune - auch wenn sie nicht besonders gruseln. Das kurzweilige Horror-Vergnügen würde allerdings mit mehr Rätseln deutlich an Tiefe gewinnen.

[pg]

TESTERGEBNISSE

Wii U

PROJECT ZERO

PRIESTERIN DES SCHWARZEN WASSERS

Hersteller: Nintendo

Auch für: Keine weiteren Systeme

USK: ab 18 Jahren

Preis: 49,99 Euro (Download) 59,99 Euro (Handel)

Erhältlich ab: im Handel

Wie einfach ist der Spieleinstieg? 15,00%	2,00
Die im Kern einfache Spielmechanik wird durch das Tutorial ausreichend erklärt.	
Wie ist die Grafik-/Soundqualität? 25,00%	2,50
Charaktermodelle sind hübsch, manche Level detailarm. Sound und Musik sind schaurig-schön.	
Wie gut ist die Steuerung? 10,00%	2,50
Der Kamerakampf kann chaotisch sein, teils bleiben die Figuren an Ecken hängen.	
Macht der Einzelspieler-Modus Spaß? 50,00%	2,50
Trotz fehlender Rätsel und etwas wirrer Story gruselt das Spiel Genre-Freunde zuverlässig.	
Macht der Mehrspieler-Modus Spaß? 0,00%	-
Kein Mehrspieler-Modus.	
Läuft das Spiel einwandfrei?	
Selten ruckelt es mal.	
Auf-/Abwertung	0,00
Spiele TESTERGEBNIS	gut 2,43



VALHALLA HILLS

WUSEL-WIKI

AUFBAUSPIEL PC
Eltern haben's nicht leicht, nicht mal ein Gott wie Odin. Der schickt seinen nichtsnutzigen Sohn Leko auf die Erde, um des Wikingers Freuden zu lernen: **FESTE FEIERN**. Doch alles kommt ganz anders ...

Da ist sie also, die gar lustige Geschichte vom nordischen Gott, der seinen ungezogenen Sohn auf einer einsamen Insel aussetzt, damit er ehrenhaft nach Valhalla zurückkehren kann. Eine simple, aber perfekte Story mit ein wenig naivem Humor ... Doch kümmern wir uns einfach mal ums Spielen in bester Aufbau-Tradition!

Echt Funatics

Hier kümmert sich das Funatics-Entwicklerteam nämlich um das, was es seit Jahren kann: wuselige Aufbau-Strategiespiele im Stile von „Siedler“, „Cultures“ und Co.

Auf stets zufällig generierten Karten gilt es, über ein Portal den Gipfel des Inselbergs zu erreichen. Damit's gelingt, gründen Sie mit der flinken Freja, dem braven Björn oder der knackigen Kristin eine kleine Siedlung und stillen den Bedarf der Nordmänner und -frauen nach Essen, Gemeinschaft und Erholung. Dazu bauen Sie Produktionsstätten wie Fischer- oder Holzfällerhütten und Steinbrüche, kümmern sich um Wege, Wohnungen, Logistik und Produktionsketten.

Haben Sie einen Bauauftrag erteilt, erledigen die fleißigen Wikinger ihre Aufgabe automatisch – so gut sie

können. Kontrolle über die putzigen Wuselwesen haben Sie nicht mehr. Dann vergrößern Sie ihren Stamm und errichten Militärlager: Auf den Inseln wimmelt es vor bissigen Wölfen und ekligen Skeletten. Und diese schlagkräftigen Gegner müssen Sie stets im Auge behalten, sie richten mächtig Schaden an. Zum richtigen Zeitpunkt öffnen Sie das Portal und überwältigen die Wächter, um ins nächste Level aufzusteigen.

Gut spielbar, öde Musik

Das alles ist natürlich sehr genretypisch. Da passt es ins Bild, dass die Unreal-4-Engine zwar nette Bilder



Das INTERVIEW

„Noch runder werden“

CBS: Wie ist der aktuelle Stand?

Thomas Häuser, Funatics-Chef: Solide bis gut. Seit dem Start der Early-Access-Phase stellen wir circa alle zwei Wochen ein Update live, um runder zu werden und zu erweitern. Wir wollen die Zeit bis zum Release nutzen, um das Spiel noch eingängiger und abwechslungsreicher zu gestalten.

Was kommt bis 20. November?

Es gibt für manche Arbeitsstätten Nebengebäude. Diese werden durch eigenständige Produktionsgebäude ersetzt. Deswegen bauen wir nun ein Sägewerk ein. Das ist nur für die Bretterproduktion zuständig, sodass der Holzfäller sich auf das Baumfällen konzentrieren kann. Insgesamt werden Produktionsabläufe für Spieler verständlicher, er kann die Produktion besser optimieren. Es wird ein dunkles Gegnervolk geben, das sich dem Spieler entgegenstellt. Dieses Gegnervolk wird sich auch ausbreiten und mit dem Spieler um die Rohstoffe auf dem Berg kämpfen. Außerdem kümmern wir uns natürlich ums Balancing und weitere Sprachversionen.



Die Siedler-Reihe, Cultures, Anno-Reihe



Stefan Mehmke
Möchtegern-Wikinger

„Etwas aufzubauen, macht immer viel Spaß.“

So was kommt nie aus der Mode.“

Follow us on Twitter
unter: @CBSspiele

GUTES LICHT

In der Dämmerung sieht die selbst besiedelte Insel besonders heimelig aus. Und es wuselt immer mächtig.



AM PORTAL

Wenn Sie bereit sind, öffnen Sie das Portal. Es wird aber bewacht, Sie sollten dann gut vorbereitet sein.



NGER

VORSERIENTEST



Redakteur Stefan Mehmke spielte die Version nach Update 0.11.07. Als er den Friedhof besichtigen wollte, erlebte er sein dunkles Wunder: Skelette mit Äxten gingen auf wehrlose Wikinger los. Ansonsten amüsierte er sich aber gut.

Geeignet für	Anfänger./Fortgschr.
Spielspaß	gut
Steuerung	gut
Grafik	befriedigend
Sound	befriedigend
Prognose	gut

liefert und mit schicken Tageszeitwechseln punktet – aber der kunterbunte Wusel-Look anachronistisch wirkt. Die grenzdebil anmutende Märchenmücke könnte zudem etwas Abwechslung vertragen.

Wichtig ist aber das Game. Und hier überzeugt „Valhalla Hills“ schon in der „Early Access“-Phase mit guter Spielbarkeit und wenigen auffälligen Bugs. Anfänger nimmt das Spiel mit Tutorial und sacht ansteigendem Schwierigkeitsgrad an die Hand, potenzielle Profis probieren sich wohl lieber im „Freien Spiel“ aus.

Prognose: „Valhalla Hills“ nervt. Es ist viel zu bunt, das Spielprinzip altbacken, die Musik monoton, der Humor für kleine Kinder – so könnten trendige Gaming-Nerds dieses Aufbauspiel bewerten. Und in der Tat wirkt der Funatics-Titel wie ein Relikt aus vergangenen Zeiten. Das große Aber: Es macht einfach Spaß, mit den Wikingern zu wuseln und immer neue Inseln zu besiedeln! Und es funktioniert gut. So mag es zwar nach Floskel klingen, doch es ist wahr: Genrefans werden begeistert sein. Und nicht genervt. [stm]



Mehr als



STRATEGIESPIEL PC DIE WELTRAUM-SAGA ERREICHT IHREN SCHLUSSAKT. Exklusiv blickt die Redaktion in die Kampagne und verrät, wie sich „Starcraft“ neu erfindet.

Wenn „Starcraft 2 - Legacy of the Void“ am 10. November 2015 erscheint, verschießen Jim Raynor und seine Terraner tatsächlich die letzte Patrone. Kerrigan versammelt ihre Zerglinge zum großen Showdown, und die Protoss um Zeratul und Artanis beschwören ein letztes Mal ihre Psi-Kräfte. Sage und schreibe 17 Jahre Science-Fiction neigen sich mit „Legacy of the Void“ dem Ende entgegen!

Jetzt hat Blizzard im Pariser Studio erstmals die Kampagne zum großen Finale gezeigt -

und COMPUTER BILD SPIELE war exklusiv vor Ort!

Der Schatten wächst

Die erste Überraschung: Nix da mit „erst mal gemächlich ins Spiel kommen“, Sie fegen in der ersten Mission („Für Aiur!“) gleich mit einer hochgerüsteten Protoss-Armee durch die von Zergcamps besetzte Karte. Warum gleich die volle Dröhnung? „Weil’s Spaß macht“, antwortet Lead Producer Tim Morten salopp, „und man so direkt viele Einheiten kennenlernt.“

Nach diesem Aufwärmprogramm platzieren Sie die ersten Gebäude. Ihr Ziel in Mission Numero zwei („Der Schatten wächst“): Mit vier Dunklen Templern müssen Sie unerkannt durch die Karte navigieren und fünf Boss-Gegner erledigen. Die ballern auf einen befreundeten Protoss-Stamm und sorgen so für gehörigen Zeitdruck. Tim Morten dazu: „Wir wollen gleich zu Beginn zei-



SCHNELLER!

Statt mit sechs starten Sie künftig mit zwölf (!) Sammlern in die Partie. Gleichzeitig werfen die beiden Ressourcen weniger Rohstoffe ab.

FÜR AIUR!

Viele mächtige Bodeneinheiten im Protoss-Sortiment hören schon in der ersten Mission auf Ihr Kommando - um eine Basis müssen Sie sich noch nicht kümmern.



LEGACY OF THE VOID ein Finale

gen, dass die Protoss zwar die zähesten Einheiten haben, diese aber kostspielig sind und der Spieler umso besser auf sie aufpassen muss.“

Das letzte Gefecht

Um nicht mit Spoilern zu nerven, geht's gleich mit Mission Nummer sechs „Das letzte Gefecht“ in den Mittelteil. Die Zerg attackieren mit zunehmender Intensität aus vier Richtungen Ihre Basis. Ihnen bleibt nur übrig, sich einzuigeln, jeden Eingang mit Photonen-Kanonen vollzupflastern und fleißig Luftabwehr-Einheiten zu bauen. Dabei helfen Ihnen insbesondere die „Monolith“-Abwehrgebäude, die Ihnen ebenso wie die Schild-Batterie aus der „Broodwar“-Kampagne zur Verfügung stehen – allerdings ausschließlich im Einzelspieler-Modus.

Ende gut, alles gut?

Wie schon in den Vorgängern „Wings of Liberty“ und „Heart of the Swarm“ müssen Sie hier und da zwischen Story-Zweigen wählen. „Aber ganz egal, welchen Weg Spieler einschlagen“, sagt Tim Morten, „jeder wird den Ausgang der Geschichte in vollem Ausmaß erle-

ben.“ Blizzard will sein Epos abschließen. Gibt's da kein offenes Ende? Keinen winzigen Cliffhanger für Fortsetzungen? „Nein, wir wollen die Storystränge zu einem befriedigenden Schluss führen und keine Fragezeichen hinterlassen.“

Stellt sich die Frage nach der Zukunft von „Starcraft 2“. Arbeitet Blizzard insgeheim an „Starcraft 3“? Oder gar an einem neuen Strategietitel? Beide Fragen verneint Morten. „Legacy of the Void“ bietet Stoff für viele Jahre. Wir werden mit Bug- und Balance-Patches allerhand zu tun haben und wollen einen langfristigen Support anbieten.“

Prognose: Der Abschluss der „Starcraft 2“-Trilogie bietet den klassischen Multiplayer-Modus samt hochprofessioneller eSport-Betreuung und eine Solo-Kampagne, die das Zeug hat, einer epischen Saga den würdigen Schlussakkord zu verpassen. Damit ist „Legacy of the Void“ der kompletteste aller „Starcraft“-Titel. [ag]

VORSERIENTEST



Bislang hat COMPUTER BILD SPIELE Teile der Solo-Kampagne gespielt und mehrere Stunden mit der Multiplayer-Beta von „Legacy of the Void“ verbracht. Dabei macht Teil drei eine hervorragende Figur. Eine ausführliche Testnote gibt's aber erst zum Spielstart am 10. November.

Geeignet für	Anfäng./Fortgschr.
Spielspaß	sehr gut
Steuerung	gut
Grafik	gut
Sound	sehr gut
Prognose	sehr gut

VORSERIEN- Test FAKTEN



Kein Hardcore-Titel

Blizzard verbessert seine Tutorials, damit auch Anfänger besser ins Spiel kommen. Vor allem der Koop-Modus Archon dürfte für großen Spaß und echte Lerneffekte sorgen.

Pronto, Protoss!

Mehr Arbeiter zum Start, schnellerer Feindkontakt: Die „MOBA“-Welle hat die Sehgewohnheiten deutlich verändert, Blizzard passt sich mit seinem flotten Rhythmus entsprechend an. „Legacy of the Void“ ist der modernste aller „Starcraft“-Teile.

Schöner Abschluss

Die Grafik ist bei einem Strategietitel nicht das Wichtigste, doch so flüssig und butterweich war „SC“ noch nie!



Act of Aggression, Grey Goo, Heroes of the Storm



QR-Code scannen und Video anschauen.
www.cbspiele.de/21688



Andreas Geyer
Redakteur

„Ein würdiges Finale für ein echtes Epos. Und das soll's dann gewesen sein? Abwarten!“

Folgen Sie der Redaktion auf Twitter unter: @CBSpiele

MUTTERSCHIFF

Auf dem Mutterschiff „Speer des Adun“ starten Sie Missionen und modifizieren beim Kriegsrat Einheiten und Technologien. Zusätzlich bombardiert das Schiff ausgewählte Zielbereiche.





TOWER OF GUNS

Special Edition

ACTIONSPIEL PS4
 Auch für: PS3 XONE PC
 USK: ab 12 Jahren
 Hersteller: S.A.D
 Erhältlich: im Handel
 Preis: 29,99 Euro
www.towerofguns.com



Soldat, Lieferjunge oder kleines Mädchen, alle haben in diesem Spiel nur ein Ziel: Sie wollen die Spitze eines mit Waffensystemen bestückten Turmes erreichen – auf der Suche nach dem örtlichen Recyclinghof oder auf der Flucht vor Zombies. Die Story spielt in diesem First-Person-Shooter mit seinen vielen Zufallselementen (rogue-like) allerdings nur eine Nebenrolle.

Bleibt alles anders

Der Reiz des Spiels sind die unvorhersehbaren Herausforderungen in den einzelnen Leveln, die bei jedem Spielstart neue Formen annehmen und mit anderen Gegnerformationen aufwarten. Mit den Anfängerwaffen Pizzawerfer oder Erbsenkanone kommen Sie nicht weit und werden tausend Tode sterben. Nach und nach haben Sie aber immer mehr Waffen und Fähigkeiten, sodass Ihre Reise durch den Turm Stufe für Stufe schneller vorangeht. Die interessante Herausforderung in dem reinen Singleplayer-Spiel sind die Zwischengegner, die besondere Taktiken erfordern.

Urteil: Auch wenn die Grafik geradezu abschreckend schlicht wirkt, fesselt „Tower of Guns“ in jedem Spieldurchlauf durch neue Überraschungen, die ein schnelles Umdenken erfordern. Kein großes Action-Kino, aber ein interessanter Reaktionstest für zwischendurch. *[jhb]*



Spiele TESTERGEBNIS **gut 2,38**

DER KOMPLETTE TEST → www.cbspiele.de/21680

i Im Internet finden Sie weiterführende Informationen und zusätzliche Bilder zum Spiel.

SKYHILL

ABENTEUERSPIEL PC
 Für kein anderes System erhältlich
 USK: ab 12 Jahren
 Hersteller: Daedalic Entertainment
 Erhältlich ab: im Handel
 Preis: 15 Euro
www.daedalic.de/de/game/Skyhill



Ein Hotel, eine Atomkatastrophe und 100 Stockwerke voller Schrecken: Entkommen Sie in diesem Point'n'Survive-Abenteuer aus dem Horror-Hostel! Als Geschäftsmann Perry Jason kämpfen Sie in einem zufällig ausgewürfelten Hotel ums nackte Überleben. Achtung: Eine Speicherfunktion gibt es nicht. Das motiviert, kann aber auch für reichlich Frust sorgen.

Auf der Suche nach dem Ausgang

Gesundheit und Hunger sind die beiden entscheidenden Faktoren in „Skyhill“. Sobald einer dieser Parameter in den Keller geht, bekommen Sie Probleme. Also durchforsten Sie die stets aus drei Räumen bestehenden Etagen nach verwertbaren Gegenständen und Waffen. Denn immer wieder treffen Sie auf Mutanten und Zombies, die Sie in rundenbasierten Scharmützeln bekämpfen. Mit der Zeit verbessern sich Charaktereigenschaften wie Stärke oder Wendigkeit und machen den Helden effektiver im Gefecht. Neue Waffen und Verbrauchsgegenstände bauen Sie im übersichtlichen Crafting-Menü zusammen.

Urteil: Atmosphärisch, fordernd und packend: Der Daedalic-Titel erzeugt einen guten Spielfluss und motiviert trotz aller Frustmomente zu immer noch einem Anlauf. Einzig das etwas unfaire Kampfsystem verhindert weitere Spielspaß-Höhenflüge. *[ob/bpf]*



Spiele TESTERGEBNIS **gut 2,38**

DER KOMPLETTE TEST → www.cbspiele.de/21684

i Im Internet finden Sie weiterführende Informationen und zusätzliche Bilder zum Spiel.

CIVILIZATION

Beyond Earth - Rising Tide

STRATEGIESPIEL PC
 Für kein anderes System erhältlich
 USK: ab 12 Jahren
 Hersteller: 2K Games
 Erhältlich ab: im Handel
 Preis: ca. 30 Euro
www.civilization.com



Vier neue Fraktionen, neue Einheiten, ein überarbeitetes Diplomatie-System und schwimmende Städte: Nach „Civilization 5“ und „XCOM“ macht Firaxis auch das Strategiespiel „Civilization – Beyond Earth“ mit einer Erweiterung nicht nur größer, sondern vor allem besser. Und dreht bei „Rising Tide“ an den richtigen Schrauben – an vielen kleinen, aber auch einigen großen.

Mehr Platz zum Spielen

Die wichtigste Regeländerung betrifft die Städte. Die lassen sich jetzt auf Wasser-Hexfeldern bauen, was nicht nur die Spielfläche enorm erweitert, sondern auch ganz neue Mechaniken mit sich bringt. Hinzu kommt ein komplett überarbeitetes Diplomatie-System. Das ist zwar immer noch nicht perfekt, schafft es aber, den Anführern neues Leben einzuhauchen. Denn bisher blieben die Sponsoren relativ gesichtslos, gerade im Vergleich mit den historischen Fraktionen aus „Civilization 5“.

Urteil: „Civilization – Beyond Earth“ war beim Release vor circa einem Jahr ein gutes Strategiespiel, das allerdings hinter den großen Erwartungen zurückblieb. „Rising Tide“ liefert eine ganze Reihe guter Gründe, wieder einmal eine Partie auf einem fremden Planeten zu starten. Und wer „Beyond Earth“ noch gar nicht kennt, sollte spätestens jetzt einen Blick riskieren. *[pax]*



Spiele TESTERGEBNIS **gut 1,60**

DER KOMPLETTE TEST → www.cbspiele.de/21683

i Im Internet finden Sie weiterführende Informationen und zusätzliche Bilder zum Spiel.

DEN NACHBARN ZEIGEN, WO DER HAMMER HÄNGT? LÄUFT.



FR 20:15
DMAX TOOL TIME

DMAX
SO LÄUFT DAS HIER.



THE WITCHER 3

Hearts of Stone

ROLLENSPIEL PC

Auch für: PS4 XONE

USK: ab 18 Jahren

Hersteller: CD Projekt RED

Erhältlich ab: im Handel

Preis: ca. 10 Euro

www.thewitcher.com



Nordöstlich von Novigrad erstreckte sich die Spielwelt von „The Witcher 3“ in unerforschte Weiten. Mit der Erweiterung „Hearts of Stone“ öffnen sich die Tore zu neuen Gebieten: Rund zehn Stunden Quests und Nebenaufträge warten auf den durchschnittlich schnellen Spieler. Der sollte aber auf jeden Fall Stufe 30 erreicht haben – oder er erstellt sich einen voll ausgerüsteten Geralt, der direkt im neuen Gebiet startet.

Neue Gesichter, neue Feinde

In der Geschichte, die „Hearts of Stone“ erzählt, trifft Geralt auf Olgierd von Everec – den Anführer einer Gruppe Gesetzloser. Olgierd schickt Geralt in die Kanalisation von Oxenfurt, wo er eine riesige Kröte töten soll. Wer hätte gedacht, dass dieser Auftrag den Hexer in große Schwierigkeiten bringt ... Die Geschichtsschreiber der Erweiterung haben damit großartige Arbeit geleistet: Dialoge und Humor sind mindestens so überzeugend und überraschend wie im Hauptspiel. Auch die Änderungen im Spielsystem machen Spaß – darunter etwa der Runenschmied, der starke Verzauberungen auf Ihrer Rüstung anbringen kann.

Urteil: Neue Gebiete, Aufträge und eine neue Romanze machen das Add-on zu einem Pflicht-Kauf für Fans. „Hearts of Stone“ fügt sich wunderbar in das Hauptspiel ein. [lin]



TESTERGEBNIS gut 1,55

DER KOMPLETTE TEST → www.cbspiele.de/21682

i Im Internet finden Sie weiterführende Informationen und zusätzliche Bilder zum Spiel.

ETHER ONE

ABENTEUERSPIEL PS4

Auch für: PC

USK: ab 12 Jahren

Hersteller: S.A.D.

Erhältlich ab: im Handel

Preis: 30 Euro

www.ether-game.com



Als Download schon lange draußen, kommt „Ether One“ nun als PS4-Verkaufsversion in den Handel. Das Knobelspiel greift ein ungewohnt ernstes Thema auf: Altersdemenz. Sie wandern als Forscher mithilfe eines Virtual-Reality-Stuhls durch den simulierten Geist einer alten Frau und setzen durch knifflige Puzzles ihren Verstand wieder zusammen.

Märchenhaft schön, gelegentlicher Frust

Glimmende Küsten, alte Fabriken, Leuchttürme und Windmühlen – stets versprüht die verträumte Spielwelt eine melancholische Atmosphäre. Es wird aber auch spannend, denn Ihr Auftraggeber, stets mit Ihnen in Funkkontakt, hat zwielichtige Motive ... Rätsel lösen Sie, indem Sie gefundene Gegenstände an der richtigen Stelle benutzen. Diese lagern sie in einem Raum und greifen von dort aus darauf zu. So aktivieren Sie etwa einen Fahrstuhl, indem Sie das passende Ventil einsetzen. Leider finden Sie zig überflüssige Items, sodass Sie eine Menge Puzzles nur übers „Trial-and-Error“-Prinzip lösen.

Urteil: Für Fans langsamerer Ego-Exploration-Adventures wie „Gone Home“ oder „Proteus“ ist das tiefgründige „Ether One“ trotz veralteter Grafik und gelegentlicher Frustrationsmomente einen Blick wert. Tipp: Greifen Sie zur Download-Version – denn die ist rund 10 Euro günstiger! [pg]



TESTERGEBNIS befriedigend 2,52

DER KOMPLETTE TEST → www.cbspiele.de/21685

i Im Internet finden Sie weiterführende Informationen und zusätzliche Bilder zum Spiel.

CLOUD CHASERS

A Journey of Hope

ABENTEUERSPIEL IOS

Auch für: Android

USK: ab 12 Jahren

Hersteller: Blindflug Studios

Erhältlich ab: Im Handel

Preis: ab 3,50 Euro

www.cloudchasersgame.com



Die Hoffnung auf einen Neuanfang: Es gibt so gut wie kein Wasser mehr auf der Erde. Nachdem auch die Mutter der kleinen Amelia gestorben ist, beschließt Vater Francisco zu fliehen. Mit einem mickrigen Gleiter geht es durch heiße Wüsten. Doch am Ende der Reise lockt das Tor zur Welt über den Wolken ...

Krankheit, Durst und Hoffnung

Aus der Vogelperspektive steuern Sie die beiden Flüchtlinge durch die Einöde, während der Durst größer wird. Immer wieder muss sich Amelia daher auf den Gleiter schwingen, um Wasser in den Wolken zu sammeln. Auf dem Weg ploppen Ereignisse auf, die durch Texttafeln symbolisiert sind und Entscheidungen von ihnen verlangen. So finden Sie durchaus Nützliches, doch oft ziehen die Begegnungen auch Krankheit oder Verletzungen nach sich. Am Ende jeder Wüste befinden sich Städte, in denen Sie den Gleiter aufrüsten oder Vorräte beschaffen. Da die Wüsten immer neu generiert werden, erleben Sie stetig neue Abenteuer.

Urteil: Den Tod immer vor Augen, gehört neben der mühsamen Wasserbeschaffung auch eine Portion Glück dazu, das Spiel zu meistern. „Cloud Chasers“ ist ein schön aufgemachtes Spiel mit einer ernsten Problematik und kann als Allegorie auf die aktuelle Flüchtlingskrise gesehen werden. [mj]



TESTERGEBNIS gut 2,33

DER KOMPLETTE TEST → www.cbspiele.de/21686

i Im Internet finden Sie weiterführende Informationen und zusätzliche Bilder zum Spiel.



AMD® FX-6300 Prozessor
mit 6 x 3.50 GHz

8 GB DDR3 Speicher

2048 MB GDDR5 AMD Radeon™ R7 370

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.



DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 500W / Antec GX505 Window Blue Edition

579.^{99*} €

oder Finanzkauf²⁾ z.B. 18,82 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

Art-Nr. 21910

Jetzt schon
Weihnachtsgeschenke
sichern!

Ab dem
1.11.2015
Kauf auf Rechnung möglich!

Versandkostenfreie Lieferung!¹⁾

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

Versandkostenfreie Lieferung: 1) bei Zahlung per Vorkasse, Sofortüberweisung oder Finanzierung und einem Bestellwert ab 500 €



Intel® Core™ i5-6600K Prozessor
mit 4 x 3.50 GHz

8 GB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 960

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

799.^{99*} €

oder Finanzkauf²⁾ z.B. 17,15 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

DVD±Brenner, MSI B150M Pro-VD D3, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 450W Corsair VS450 / Midi-Tower Corsair Carbide Series SPEC-01, inkl. Kaiju Diablo Bundle für Heroes of the Storm

Art-Nr. 22633



Intel® Core™ i7-6700 Prozessor
mit 4 x 3.40 GHz

8 GB DDR4 Speicher

4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1149.^{99*} €

oder Finanzkauf²⁾ z.B. 21,53 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI Z170A PC Mate, USB 3.1, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 650W Corsair V650 / Delux SH891, inkl. Game Bundle: Assassin's Creed Syndicate ODER Rainbow Six Siege

Art-Nr. 22637



Intel® Core™ i7-6700 Prozessor
mit 4 x 3.40 GHz

16 GB DDR4 Speicher

4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980

2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1399.^{99*} €

oder Finanzkauf²⁾ z.B. 26,21 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI Z170A PC Mate, USB 3.1, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 650W Corsair V650 / Raidmax Blackstorm, inkl. Game Bundle: Assassin's Creed Syndicate ODER Rainbow Six Siege

Art-Nr. 22906



Intel® Core™ i7-6700K
mit 4 x 4.00 GHz

16 GB DDR4 Speicher

6144 MB GDDR5 NVIDIA® GeForce® GTX 980 Ti

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1849.^{99*} €

oder Finanzkauf²⁾ z.B. 34,63 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte Z170X Gaming 3, USB 3.1, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 730W Thermaltake Smart Series SP-730P 80+ / Delux SH891 blau, inkl. Game Bundle: Assassin's Creed Syndicate ODER Rainbow Six Siege

Art-Nr. 23285

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 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 14tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB. Windows® and the Microsoft logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries

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
ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!
www.one.de



TESTS



DAS INTERVIEW



Hanns Tappeiner ist Präsident und Mitbegründer der Firma Anki. Mit „Anki Overdrive“ bringen er und seine Kollegen die Fortsetzung der Rennstrecke 2.0. Im Interview mit COMPUTER BILD

Hanns Tappeiner
Präsident und
Co-Founder

erzählt er, was sich im Vergleich zum Vorgänger alles getan hat – von einer komplett neu gestalteten App bis zur modularen Rennstrecke. Das komplette Gespräch finden Sie auf www.cbspiele.de/21692

KOSTENFAKTOR
Das Starter-Kit kostet rund 170 Euro. Zusätzliche Wagen gibt's ab 60 Euro, Streckenteile kosten 30 bis 50 Euro.

ANKI OVERDRIVE AUF DER ÜBERH

Die **AUTORENNBAHN** ist zurück: Mit intelligenten Fahrzeugen, Smartphone-Steuerung und jeder Menge Action heizt **ANKI OVERDRIVE** mächtig ein.

Puh, das war knapp: Nur mit einer Vollbremsung verhindere ich, dass mich Gegner „Skull“ von der Bahn rammt. Als Pilot des Rennwagens „GroundShock“ zahl' ich's ihm heim: Ein gezielter Schuss aus meiner Laserkanone sorgt dafür, dass Skull von hinten eins übergeben bekommt und mit Motorschaden liegenbleibt. Schon tau-

chen im Rückspiegel „Nuke“ und „Thermo“ auf. Die sind auch auf Krawall aus und haben wie ich nur eines im Sinn: Jeder von uns will als Erster über die Ziellinie – und dafür ist uns jedes Mittel recht.

Die KI hat es in sich

Das hört sich an wie eine Szene aus „The Fast & The Furious“, aber dieses Pistenduell steigt im Wohnzimmer: „Anki Overdrive“ ist eine Autorennbahn. Allerdings in der Variante 2.0 mit Action, von der „Carrera“-Piloten nur träumen können. Denn neben menschlichen Spielern steuert auf Wunsch auch autonom eine ausgefeilte KI die kleinen Raser. Und auch die künstliche Intelligenz

ist klar auf Siegen gepolt: Da wird geschoben und geschubst, überholt oder auch mal die virtuelle Wumme eingesetzt. Auf der Rennstrecke macht eben niemand Gefangene!

Aufbauen, aufladen – los geht's

Im Praxis-Test überzeugt nicht nur die fahrerische Qualität der Computer-Gegner. Dass „Anki Overdrive“ schon beim Aufbauen Spaß macht, liegt an dem einfachen Magnetstecksystem: Die verschiedenen Streckenteile lassen sich mit Magneten ganz einfach aneinander klicken. Dann müssen nur noch die beiden mitgelieferten Fahrzeuge für ein paar Minuten in der Ladestation stehen, anschließend auf der Startli-

nie platziert und mit dem Smartphone per Bluetooth gekoppelt werden – und ab geht die Post!

Smarte Steuerung und Belohnungen

Die Steuerung der heißen Racer klappt per Android- oder iOS-App prima und ohne spürbare Verzögerung. Mit Ihrem Handy wählen Sie dann nicht nur Ihr Fahrzeug an, sondern bestimmen auch, ob Sie gegen einen menschlichen Piloten oder die Computer-KI fahren wollen.

Beim Rasen auf der Piste nutzen Sie die Bewegungssensoren Ihres Smartphones: Durch Neigen wechseln die Fahrzeuge die Spur, etwa um zu überholen. Nach jedem Rennen erhalten Sie virtuelle Belohnun-



SCHNELL-KURS Dank des einfachen Magnet-Stecksystems ist eine Anki-Rennstrecke in wenigen Minuten aufgebaut – inklusive Sprungschancen.



GEGEN DEN COMPUTER Bis zu vier Spieler liefern sich auf der Bahn ein Rennen – Computer-gesteuerte Gegner füllen bei Bedarf auf. Die KI fährt super.

SO FUNKTIONIERT ANKI OVERDRIVE



KAMERA-ÜBERWACHUNG

Auf der Rennstrecke sind kleine Strichcodes aufgedruckt. Die werden von den Wagen mittels einer kleinen Kamera permanent gescannt. So erkennt die KI, wie sie zu steuern hat.



GIB GAS, ICH WILL SPASS

Das komplette Rennen steuern Sie per Smartphone-App: Hier geben Sie Gas, treten auf die Bremse, betätigen eine der Bordwaffen oder aktivieren den Booster.



AUF ZUM AUFMOTZEN

Je schneller Sie Ihre Runden drehen, desto mehr Bonuspunkte erhalten Sie im Ziel. Die tauschen Sie dann in der Anki-Werkstatt gegen neue Waffen oder andere Goodies ein.



HANDARBEIT GEFRAGT

Ab und zu verlieren die Boliden die Orientierung oder stürzen von der Sprungschance. Dann einfach per Hand auf die Strecke setzen; die Autos finden automatisch den Weg.

OLSPUR

gen in Form von neuen Waffen oder Speed-Boostern, die Sie dann per Druck auf den Smartphone-Touchscreen im Rennen direkt auslösen können.

Extras kosten viel Geld

Langeweile kommt jedenfalls so schnell nicht auf. Mit der App kommen vier Spielmodi, darunter auch ein Zeitrennen. Wird Ihnen Ihre Strecke dann doch mal zu öde, bauen Sie einfach um: Weil der Auf- und Abbau so einfach geht, steht innerhalb von einer Minute eine ganz neue Rennbahn im Wohnzimmer.

Wer sich aber Zusatzmodule, schickere Wagen oder andere

Extras wünscht, muss tief in die Tasche greifen, denn die Zubehör-Teile sind sehr teuer. Für eine richtig fette Rennstrecke mit allen Schikanen können schon mal mehrere Hundert Euro draufgehen.

Urteil: „Anki Overdrive“ macht großen Spaß – ob alleine gegen KI-Gegner oder im Multiplayer mit Freunden. Dafür sorgen die komplett individualisierbare Rennstrecke und die smarte Steuerung sowie die Fahrzeug-KI, die einen regelmäßig vor neue Herausforderungen stellt. Leider ist die Anki-Piste kein günstiges Vergnügen. [rs]

TESTERGEBNISSE

IOS

ANKI OVERDRIVE

Hersteller: Anki

Auch für: Android

USK: ab 6 Jahren

Preis: ab 169,90 Euro **Erhältlich ab:** im Handel

Voraussetzung: Zugehörige App „Anki Overdrive“

Wie einfach ist der Spieleinstieg? 15,00%	1,50
Einfacher Aufbau dank Magnet-Mechanismus. Die Arbeitsschritte werden in der App erklärt.	
Wie ist die Grafik-/Soundqualität? 25,00%	3,00
Die Autos fahren geräuschlos. Die App dudelt Musik – das nervt auf Dauer.	
Wie gut ist die Steuerung? 10,00%	2,00
Die Autos werden komplett per App gesteuert, das klappt meistens einwandfrei.	
Macht der Einzelspieler-Modus Spaß? 25,00%	1,00
Alleine können Sie gegen bis zu drei KI-Gegner antreten. Und die sind starke Konkurrenten!	
Macht der Mehrspieler-Modus Spaß? 25,00%	2,00
Die Kopplung über die Apps klappt problemlos. Bis zu vier Spieler fahren gleichzeitig.	
Läuft das Spiel einwandfrei?	
Schnelle Kopplung, kurze Ladezeiten: einwandfrei.	
Auf-/Abwertung	0,00
Spiele TESTERGEBNIS	gut 1,93





Gaming-Headsets sollen für **SATTEN SOUND** und **KLARE SPRACHÜBERTRAGUNG** in On-line- und Netzwerk-Spielen sorgen. **COMPUTER BILD SPIELE** hat die Qualität von 16 Modellen für PC, PS3, PS4 und Xbox One getestet.

Klar, für passionierte Gamer ist eine vernünftige Tastatur samt hochwertiger Maus oder ein gutes Gamepad Pflicht. Doch wer etwa nervige Kontrahenten gezielt per Absprache mit seinen Netzwerk-Mitspielern ausschalten will, braucht außerdem ein erstklassiges Gaming-Headset! Ganz nebenbei sorgt es auch noch dafür, dass krachende Actionspiele der Familie nicht den letzten Nerv rauben...

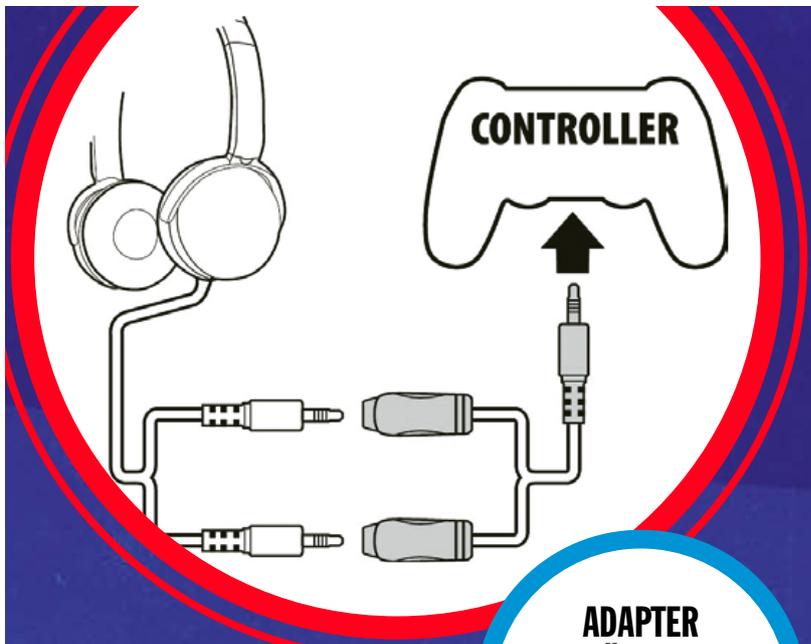
Aber welche aktuellen Modelle bringen den knackigsten Sound? Und garantieren die Mikros tatsächlich eine klare und deutliche Übertragung von Anweisungen? **COMPUTER BILD SPIELE** hat 16 Gaming-Headsets für PC sowie für die Konsolen PlayStation 3, PlayStation 4 und Xbox One getestet.

Der richtige Sitz

Egal, wie schick das Headset aussieht und wie gut die Ausstattung ist: Wenn es nicht perfekt sitzt, glühen schnell die Ohren. Und falls der Anpressdruck so hoch ist, dass einem der Kopf zerplatzt, macht auch das tollste Spiel schon bald keinen Spaß mehr – ganz zu schweigen vom Gefühl nach mehreren Stunden Spielzeit! Zocker sollten sich deshalb von einer

16 HEADSETS IM VERGLEICHSTEST

KLARTEXT IM SPIEL



ADAPTER FÜR PS4

Wer klassische Headsets an der PS4 betreiben will, braucht einen Adapter (im Bild grau, 10 Euro).

schönen Optik und allem möglichen Schnickschnack nicht blenden lassen, sondern vor dem Kauf eine „Sitzprobe“ machen. Sonst erwischen sie womöglich ein Modell, das sie wegen des starken Ohrendrucks schon nach wenigen Minuten absetzen wollen – wie im vorliegenden Test das Sennheiser PC 330 oder das Razer Kraken Forged.

Klingt's satt oder blechern?

Keine Frage: Eine dumpfe, verfälschte oder knarrende Wiedergabe von Geräuschen, Musik und Sprache kann schon mal den ganzen Spielspaß ruinieren. Mit welchem Sound Kopfhörer den Ohren schmeicheln sollten, illustrierte etwa das Logitech G230 mit seinem ausgewogenen und klaren Klang. Auf dem gleichen hohen Niveau spielte auch das Sennheiser Game One mit.

Ganz anders das Roccat Kave XTD 5.1 und das Razer Kraken Forged: Die gaben Spielgeräusche im Hörtest mit so viel Bass wieder, dass nur noch wenige Höhen beim Zocker ankamen – die schlechtesten Leistungen im Testfeld!

Den Feind hören

Richtig perfekt sind Modelle, die Spielgeräusche per Raumklangverfahren ans Ohr bringen – vorausgesetzt, der jeweilige Titel ist entspre-

chend programmiert. So lassen sich etwa Gegner in „GTA 5“ schon orten, bevor sie ins Sichtfeld rennen. Das funktionierte mit Modellen wie dem Roccat Kave XTD 5.1 und dem Tritton AX 720+ recht ordentlich, beim Speed Link Medusa 5.1 überzeugte das Verfahren dagegen nicht.

Es geht aber auch ohne Raumklang: Mit hochwertigen Stereo-Headsets ist immerhin eine seitliche Ortung der Gegner möglich – und die Tester waren überrascht, wie gut das zum Beispiel mit dem Sennheiser PC 310 funktionierte. Dieses günstige Headset (Preis: 45 Euro) bot eine sehr saubere Kanaltrennung, sodass sich Feinde links und rechts klar lokalisieren ließen.

Verstehen Sie mich?

Doch natürlich wollen Käufer von Headsets diese nicht nur als Kopfhö-

rer bei Solo-Spielen einsetzen: Einer ihrer Hauptzwecke besteht ja darin, Anweisungen und Infos an die Mitspieler zu übermitteln. Falls die nur Krächzen oder Genuschel hören, springt rasch mal eine wichtige Spielfigur über die Klinge. Also muss auch das Mikro Leistung bringen!

Auf der sicheren Seite leben Zocker mit dem Recon 100 von Turtle Beach, dessen Mikro die Worte fast ohne Verfälschungen an den Empfänger brachte. Das Creative Sound Blaster Evo übertrug die Botschaften dagegen unnatürlich, kalt und kratzend – trotz hoher Klangtreue.

Per Adapter an die Konsole

Fünf der getesteten Headsets lassen sich je nach Modell sowohl am PC als auch direkt an der PlayStation 3, der PS4 oder der Xbox One nutzen. Bei den anderen Testkandidaten klappt der Betrieb an der Konsole über kleine Adapter: Der für die PS4 schlägt mit knapp 10 Euro zu Buche und eignet sich auch für die PS3 (Bild links oben). Das Gamepad-Modul samt Adapter-Kabel für Headsets kostet rund 30 Euro (Bild unten).

Alles ganz bequem

Nicht jeder Zusatzknopf ist wichtig, aber einige Ausstattungsmerkmale sorgen definitiv für mehr Komfort – etwa Bedienelemente am Ohrhörer oder eine Kabelfernbedienung, mit

der sich die Lautstärke bequem regeln oder das Mikro stummschalten lässt. Der Vorteil: Zocker können das erledigen, ohne das Spiel zu verlassen.

Komfortabel ist auch eine drahtlose Verbindung zum Computer oder zur Konsole: So vermeidet der Spieler lästige Strippen, in denen er sich im Eifer des Gefechts womöglich verheddert. Allerdings sind solche Modelle sehr teuer – wie zum Beispiel das Tritton Kunai Wireless (95 Euro).

Urteil: Große Überraschung bei der Endabrechnung: Das G230 von Hersteller Logitech erreichte dank guter Klangqualität, einem ordentlichen Mikrofon und einem hohen Tragekomfort Platz 1 unter allen 16 getesteten Headsets. Das Beste: Das G230 ist mit rund 60 Euro sehr günstig. Auf Platz 2 folgt das ebenfalls gute, mit 150 Euro aber verflucht teure Sennheiser Game One. Wer ein Modell sucht, das sich sowohl am PC als auch an der PlayStation 4 nutzen lässt, sollte zum Creative Sound Blaster Inferno greifen. Und für Xbox-One-Zocker ist das Turtle Beach Stealth 500X erste Wahl – das sich ebenfalls am Computer nutzen lässt. [1]



ADAPTER FÜR XBOX ONE

Per Gamepad-Modul und Adapter (30 Euro) lassen sich normale Headsets auch an der Xbox betreiben.





Computer Spiele TEST-SIEGER

1 LOGITECH G230 Preis: 60 Euro

Das Logitech G230 ist nur für PCs geeignet. Es liefert im Test einen ausgewogenen, sehr klaren und sattem Klang, auch wenn die Klangtreue mit 60,33 Prozent verbesserungsfähig ist. Das Mikro übertrug Anweisungen sehr deutlich und mit 78,29 Prozent ohne große Verfälschungen an Spieler. Klasse: Das 263 Gramm leichte Headset nervt Mitspieler im gleichen Raum nicht. Denn die Ohrmuscheln halten die Lärmbelastung bei 90 Dezibel und 1 Meter Abstand mit 0,68 Sone auf einem erträglichen Maß.

KLARER, SATTER KLANG



2 SENNHEISER GAME ONE Preis: 150 Euro

Das Sennheiser Game One (für PC) hatte im Test eines der besten Mikros – Anweisungen und Absprachen kamen so bei Mitspielern klar und deutlich an. Die Kopfhörer liefern einen ordentlichen, wenn auch keinen überragenden Klang. Es fehlte minimal an Bässen, Mitten klangen etwas flach, und die Klangtreue war mit 59,48 Prozent nicht sonderlich hoch. Der Tragekomfort ist hingegen Spitze: Die weich gepolsterten Kopfhörer liegen angenehm und nicht zu stramm am Ohr, das Mikro lässt sich einfach am linken Ohrhörer abstellen.

GUTES MIKROFON



3 CREATIVE INFERNO Preis: 35 Euro

Unter den Top-Geräten in diesem Test findet sich auch das Sound Blaster Inferno von Creative. Es ist mit 184 Gramm angenehm leicht zu tragen und eignet sich sowohl für den Einsatz am PC als auch an der Sony-Konsole PlayStation 4. Die Kopfhörer liefern satte Bässe, aber etwas schwache Mitten (Klangtreue: 59,39 Prozent). Prima: Der Bügel bietet einen ausreichend großen Verstellbereich. Die Polster sind leider etwas hart, und der Anpressdruck ist etwas hoch. Aber so gelangen nur wenige Geräusche ins Zimmer.

GUTE ABSCHIRMUNG

TESTERGEBNISSE KOMPAKT

		Anschluss: 2-polige Miniklinke für Mikrofon und Lautsprecher Bauform: Kopfbügel (ohrumschließend) Für folgende Systeme geeignet: PC	Anschluss: 2-polige Miniklinke für Mikrofon und Lautsprecher Bauform: Kopfbügel (ohrumschließend) Für folgende Systeme geeignet: PC	Anschluss: 3-polige Miniklinke für Mikrofon und Lautsprecher Bauform: Kopfbügel (ohrumschließend) Für folgende Systeme geeignet: PC und PlayStation 4			
Wie gut ist der Klang des Kopfhörers?	60,00%	satter, klarer Klang	2,09	minimal wenig Bässe	2,26	etwas schwache Mitten	2,38
Hörtest Kopfhörer	35,00%	ausgewogener Klang	1,97	ausgewogener Klang	2,23	ausgewogener Klang	2,43
Klangtreue (Frequenzgang-Genauigkeit im Hörbereich: 20 Hz bis 20 KHz)	15,00%	etwas gering (60,33%)	2,97	etwas gering (59,48%)	3,05	etwas gering (59,39%)	3,06
Maximal unverzerrte Lautstärke / Klirrfaktor bei 90 dB (A)	10,00%	>105,00 dB / 0,118%	1,22	>105,00 dB / 0,106%	1,19	104,28 dB / 0,058%	1,17
Wie gut ist das Mikrofon?	20,00%	hohe Klangtreue	2,65	hohe Klangtreue	2,08	hohe Klangtreue	2,27
Hörtest Mikrofon	10,00%	etwas unausgewogen	3,33	ausgewogen	2,17	etwas unausgewogen	2,60
Klangtreue (Frequenzgang-Genauigkeit im Sprachbereich: 200 Hz bis 8 KHz)	8,00%	hoch (78,77%)	1,90	hoch (78,21%)	1,94	hoch (79,12%)	1,87
Empfindlichkeit regelbar / abschaltbar	2,00%	nein / ja	2,25	nein / ja	2,25	nein / ja	2,25
Wie bequem sitzt das Headset auf dem Kopf?	10,00%	sehr angenehm	2,22	weiche Polster, sehr angenehm	2,36	etwas zu viel Anpressdruck	2,90
Tragekomfort	9,00%	komfortabel	1,80	komfortabel	2,15	etwas unkomfortabel	2,55
Weitere Ohrpolster mitgeliefert / Austausch der Ohrpolster	1,00%	nein / nicht möglich	6,00	nein / sehr einfach	4,25	nein / -	6,00
Wie gut ist die Nutzung im Alltag?	9,00%	etwas hohes Gewicht	2,46	etwas hohes Gewicht	2,80	geringes Gewicht	1,77
Mikrofonposition verstellbar / Mikrofon abnehmbar	2,00%	etwas unkomfortabel / nein	3,75	komfortabel / nein	3,23	komfortabel / ja	1,75
Lautstärkereglern / Smartphone-Rufannahme / -Steuerung	2,00%	ja / nein / nein	2,00	ja / nein / nein	2,00	ja / nein / nein	2,00
Lärmbelastung in 1 Meter Abstand bei 80 dB (A) / Lärmbelastung in 1 Meter Abstand bei 90 dB (A) Hörlautstärke	2,00%	sehr leise (0,146 Sone) / etwas laut (0,678 Sone)	1,63	etwas laut (0,865 Sone) / sehr laut (2,287 Sone)	3,69	leise (0,237 Sone) / laut (1,038 Sone)	2,07
Gewicht / Kabellänge	3,00%	263 Gramm / 301 cm	2,45	263 Gramm / 293 cm	2,45	184 Gramm / 163 cm	1,43
Welches Zubehör wird mitgeliefert?	1,00%	kein Zubehör im Paket	6,00	kein Zubehör im Paket	6,00	kein Zubehör im Paket	6,00
Mitgelieferte Adapter / Ohrpolster / Transporttasche / weiteres	1,00%	nein / nein / nein / nein	6,00	nein / nein / nein / nein	6,00	nein / nein / nein / nein	6,00
		gut 2,29		gut 2,32		gut 2,39	

Computer Spiele TESTERGEBNIS



4 TURTLEBEACH EAR FORCE Z60

Preis: 90 Euro

Das Ear Force Z60 (für PC) gaukelt dem Spieler eine Raumklangwiedergabe per 7.1-Surround-Sound vor. Dazu müssen Zocker eine kleine USB-Fernbedienung zwischen Anschlusskabel und PC anbringen. Dann lassen sich Feinde im Spiel orten, etwa wenn sie unachtsam durchs Gehölz laufen. Richtig präzise klappte das im Test aber nicht: Die Spieler konnten nur erahnen, wo sich der Gegner befindet. Ansonsten lieferte das Z60 etwas zu viel Bass, sodass Höhen etwas untergingen (Klangtreue: 68,36 Prozent).

**MÄSSIGE
ORTUNG**



5 TRITTON AX 720+

Preis: 160 Euro

Klasse: Das Tritton 720 lässt sich dank mitgeliefertem Zubehör an der PS 3, PS 4 und der Xbox 360 betreiben. Dank Dolby Digital EX erlaubt es zudem eine vergleichsweise gute Ortung von Kontrahenten im Spiel. Das kann aber nicht über die Schwächen des Kopfhörers hinwegtäuschen: Die Wiedergabe war etwas unausgewogen, es fehlte minimal an Bass, und Mitten waren sehr schwach zu hören. Klasse dafür: Die Ohrhörer unterdrücken Geräusche, sodass Eltern beim Zocken ihrer Kinder nicht die Nerven verlieren.

**FÜR PC
UND KON-
SOLEN**



6 SPEEDLINK MEDUSA 5.1

Preis: 75 Euro

Das nur für PC geeignete Medusa 5.1 ermöglicht eine analoge Raumklangwiedergabe. Klasse: Die Lautstärke der rückwärtigen Lautsprecher, der Frontboxen, des Center-Speakers und des Subwoofers lässt sich separat in der im Anschlusskabel untergebrachten Bedieneinheit regeln. Die Ortung von Kontrahenten im Spiel könnte aber präziser erfolgen, im Test überzeugte sie nicht. Gut hingegen: Der Kopfhörer bot im Hörtest trotz etwas schwachem Bass ein ausgewogenes Klangbild. Auch das Mikrofon überzeugte.

**AUSGE-
WOGENER
KLANG**



7 SENNHEISER PC 310

Preis: 45 Euro

Sennheisers spartanisch ausgestattetes PC 310 verfehlte im Test nur knapp eine gute Endnote. Das nur 170 Gramm leichte und ausschließlich für PC geeignete Headset lieferte im Hörtest einen ordentlichen Klang. Besonders gut gefielen den Testern die präzise Kanaltrennung des linken und rechten Ohrhörers. So sind zumindest seitliche Ortungen von Gegnern im Spiel möglich. Klasse: Das Mikro überzeugte im Test mit einer klaren und deutlichen Übertragung von Anweisungen zum Mitspieler.

**PRÄZISE,
SEITLICHE
ORTUNG**



8 SHARKOON H10

Preis: 25 Euro

Auch das Sharkoon verpasste nur knapp eine gute Endnote. Die Ursache: Der Kopfhörer ist sehr basslastig und schluckte viele Höhen. Und das sonst recht gute Mikrofon übertrug ein leichtes Grundrauschen zum Mitspieler. Das Headset ist mit 233 Gramm kein Schwergewicht, sitzt aber wegen des geringen Anpressdrucks etwas locker auf dem Kopf. Klasse: Mit Hilfe der im Anschlusskabel untergebrachten Fernbedienung lässt sich komfortabel die Lautstärke regeln oder bei Bedarf das Mikrofon abschalten.

**SITZT
ETWAS
LOCKER**

Anschluss: USB oder 3-polige Miniklinke für Mikrofon und Lautsprecher Bauform: Kopfbügel (ohrumschließend) Für folgende Systeme geeignet: PC		Anschluss: USB oder 3-polige Miniklinke für Mikrofon und Lautsprecher Bauform: Kopfbügel (ohrumschließend) Für folgende Systeme geeignet: PC, PlayStation 3, PlayStation 4 und Xbox 360		Anschluss: USB oder 6-polige Miniklinke für Mikrofon und Lautsprecher Bauform: Kopfbügel (ohrumschließend) Für folgende Systeme geeignet: PC		Anschluss: 2-polige Miniklinke für Mikrofon und Lautsprecher Bauform: Kopfbügel (ohraufhängend) Für folgende Systeme geeignet: PC		Anschluss: 2-polige Miniklinke für Mikrofon und Lautsprecher Bauform: Kopfbügel (ohrumschließend) Für folgende Systeme geeignet: PC	
etwas zu viel Bass	2,47	schwache Mitten	2,56	etwas schwacher Bass	2,57	ordentliches Klangbild	2,22	sehr basslastig	2,53
etwas unausgewogener Klang	3,00	etwas unausgewogener Klang	2,83	ausgewogener Klang	2,33	ausgewogener Klang	2,30	etwas unausgewogener Klang	2,90
hoch (68,36%)	2,16	etwas gering (62,22%)	2,78	gering (54,77%)	3,52	etwas gering (61,89%)	2,81	etwas gering (63,77%)	2,62
>105,00 dB / 0,060%	1,10	>105,00 dB / 0,144%	1,27	>105,00 dB / 0,485%	1,96	>105,00 dB / 0,029%	1,04	>105,00 dB / 0,056%	1,10
hohe Klangtreue	2,04	hohe Klangtreue	2,02	hohe Klangtreue	2,10	etwas geringe Klangtreue	2,77	hohe Klangtreue	2,16
ausgewogen	2,37	ausgewogen	2,27	ausgewogen	2,00	ausgewogen	2,17	ausgewogen	2,07
hoch (78,70%)	1,90	hoch (77,88%)	1,97	hoch (75,25%)	2,18	etwas gering (68,56%)	2,72	hoch (74,43%)	2,25
ja / ja	1,00	ja / ja	1,00	nein / ja	2,25	nein / nein	6,00	nein / ja	2,25
etwas zu viel Anpressdruck	2,96	Bügel drückt etwas	2,70	gute Polster, angenehm	2,38	bequemer Sitz	2,49	etwas zu wenig Anpressdruck	3,06
etwas unkomfortabel	2,70	komfortabel	2,45	komfortabel	2,35	komfortabel	2,10	etwas unkomfortabel	2,85
nein / umständlich	5,30	nein / etwas umständlich	4,95	ja, 1 x / etwas umständlich	2,60	nein / -	6,00	nein / etwas umständlich	4,95
etwas hohes Gewicht	2,32	etwas hohes Gewicht	2,20	hohes Gewicht	2,69	geringes Gewicht	3,38	geringes Gewicht	2,47
komfortabel / nein	2,85	komfortabel / ja	1,75	komfortabel / nein	2,63	etwas unkomfortabel / nein	3,75	etwas unkomfortabel / nein	3,75
ja / nein / nein	2,00	ja / nein / nein	2,00	ja / nein / nein	2,00	nein / nein / nein	6,00	ja / nein / nein	2,00
sehr leise (0,164 Sone) / etwas laut (0,704 Sone)	1,68	sehr leise (0,211 Sone) / etwas laut (0,891 Sone)	1,91	leise (0,356 Sone) / laut (1,281 Sone)	2,48	etwas laut (0,818 Sone) / sehr laut (1,89 Sone)	3,59	leise (0,329 Sone) / laut (1,081 Sone)	2,29
254 Gramm / 90 cm	2,62	294 Gramm / 397 cm	2,84	331 Gramm / 415 cm	3,32	170 Gramm / 277 cm	1,26	233 Gramm / 266 cm	2,06
Einheit für Klangregelung	6,00	diverse Adapterkabel	6,00	ein Satz Ohrpolster	4,67	kein Zubehör im Paket	6,00	Transporttasche	4,33
nein / nein / nein / Surround-Sound Control Unit	6,00	nein / nein / nein / Netzteil-Adapter, Xbox-Controller-Kabel, optisches Kabel, PlayStation-Kabel, Dolby Receiver	6,00	nein / ja (1 Stück) / nein / nein	4,67	nein / nein / nein / nein	6,00	nein / nein / ja (Kunststoff) / nein	4,33
gut 2,46		gut 2,47		gut 2,49		befriedigend 2,50		befriedigend 2,52	



9 TURTLEBEACH EAR FORCE RECON 100 Preis: 55 Euro

Das Ear Force Recon 100 (für PC) überrascht mit einer cleveren Lösung: Sein Mikro lässt sich abnehmen, das Anschlusskabel ist teilbar. So kann man es allein mit dem vorderen Kabel als Kopfhörer für Smartphones oder Tablets nutzen – und mit beiden Kabeln als Headset. Der Kopfhörer erreichte aber nur eine Klangtreue von 48,85 Prozent, die wenigen Mitten und unsauberer Bässe offenbaren eklantante Schwächen. Zudem gelangen zu viele Geräusche aus dem Kopfhörer in die Umgebung.

MIKRO ABNEHMBAR

10 CREATIVE SOUND BLASTER EVO Preis: 50 Euro

Das Creative Sound Blaster Evo ist ein echter Brüller: Bei Bedarf ist der Kopfhörer des PC-Headsets sehr laut. Mitten gab es aber zu dünn wieder, der Bass war dumpf. Das Gerät lässt sich wahlweise per Klinkestecker oder USB mit dem PC verbinden. Bei letzterer Variante soll der eingebaute Soundprozessor den Klang verbessern, was aber nur in geringem Maße gelingt. Gut dagegen: Das 234 Gramm leichte Headset lässt sich sehr angenehm tragen, das Mikrofon bot die höchste Klangtreue im Test.

BESTES MIKRO IM TEST

11 TRITTON KUNAI WIRELESS Preis: 95 Euro

Klasse: Das Tritton Kunai Wireless erspart Zockern lästige Strippen. Das Headset arbeitet drahtlos – und zwar sowohl am Computer als auch an PS 3 und PS 4. Die Klangwiedergabe war im Test zwar recht ordentlich, aber mit seinen schwachen Mitten, der dumpfen Basswiedergabe und der geringen Klangtreue landete das Gerät nur im hinteren Mittelfeld. Das Mikrofon übertrug Anweisungen an die Mitspieler recht leise, dann aber klar und verständlich (Klangtreue: 75,90 Prozent).

FÜR PC, PS 3 UND PS 4

TESTERGEBNISSE KOMPAKT

	Anschluss: 3-polige Miniklinke für Mikrofon und Lautsprecher Bauform: Kopfbügel (ohrumschließend) Für folgende Systeme geeignet: PC	Anschluss: 3-polige Miniklinke für Mikrofon und Lautsprecher Bauform: Kopfbügel (ohrumschließend) Für folgende Systeme geeignet: PC	Anschluss: USB oder Funk für Mikrofon und Lautsprecher Bauform: Kopfbügel (ohrumschließend) Für folgende Systeme geeignet: PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360 und Xbox One
Wie gut ist der Klang?	60,00%	Bässe unsauber 2,63	dünne Mitten, dumpfer Bass 2,38
Hörtest Kopfhörer	35,00%	ausgewogener Klang 2,37	etwas unausgewogener Klang 3,00
Klangtreue (Frequenzgang-Genauigkeit im Hörbereich: 20 Hz bis 20 KHz)	15,00%	gering (48,85%) 4,11	hoch (71,41%) 1,86
Maximal unverzerrte Lautstärke / Klirrfaktor bei 90 dB (A)	10,00%	103,39 dB / 0,105% 1,35	>105,00 dB / 0,017% 1,01
Wie gut ist das Mikrofon?	20,00%	hohe Klangtreue 1,97	sehr hohe Klangtreue 3,12
Hörtest Mikrofon	10,00%	ausgewogen 1,83	unausgewogen 3,90
Klangtreue (Frequenzgang-Genauigkeit im Sprachbereich: 200 Hz bis 8 KHz)	8,00%	hoch (76,72%) 2,06	sehr hoch (84,69%) 1,42
Empfindlichkeit regelbar / abschaltbar	2,00%	nein / ja 2,25	nein / nein 6,00
Wie bequem sitzt das Headset auf dem Kopf?	10,00%	etwas viel Anpressdruck 3,19	Bügel drückt minimal 2,66
Tragekomfort	9,00%	etwas unkomfortabel 2,95	komfortabel 2,40
Weitere Ohrpolster mitgeliefert / Austausch der Ohrpolster	1,00%	nein / umständlich 5,30	nein / etwas umständlich 4,95
Wie gut ist die Nutzung im Alltag?	9,00%	geringes Gewicht 2,22	geringes Gewicht 2,92
Mikrofonposition verstellbar / Mikrofon abnehmbar	2,00%	komfortabel / ja 1,75	nicht möglich / nein 6,00
	2,00%	ja / nein / nein 2,00	Lautstärkeregelung funktioniert nur mit PC 1,00
Lärmbelastigung in 1 Meter Abstand bei 80 dB (A) / Lärmbelastigung in 1 Meter Abstand bei 90 dB (A) Hörlautstärke	2,00%	etwas laut (0,853 Sone) / sehr laut (2,266 Sone) 3,67	leise (0,55 Sone) / sehr laut (1,366 Sone) 2,94
Gewicht / Kabellänge	3,00%	200 Gramm / 122 cm 1,70	234 Gramm / 121 cm 2,14
Welches Zubehör wird mitgeliefert?	1,00%	ein Adapter 6,00	kein Zubehör im Paket 6,00
Klinken-Adapter / Ohrpolster / Transporttasche / weiteres	1,00%	nein / nein / nein / Cinch-Adapter 6,00	nein / nein / nein / nein 6,00
			diverse Adapter 6,00
			nein / nein / nein / Xbox-Kabel, PlayStation-Kabel, Xbox-Live-Kabel, Aux-Kabel 6,00
Computer Bild	TESTERGEBNIS	befriedigend 2,55	befriedigend 2,64
			befriedigend 2,66



12 SENNHEISER PC 330

Preis: 75 Euro

Gute Höhen, wenig Bass: so das Fazit des Testlabors. Dieses Ergebnis spiegelte sich auch in der Messung der Klangtreue des Sennheiser PC 330 wieder: 54,54 Prozent sind wirklich nicht berauschend. Immerhin: Das Mikro lieferte mit 69,86 Prozent Klangtreue einen besseren Wert. Stimmen übertrug es klar und deutlich, wenn auch etwas kalt und flach. Schade: Der hohe Anpressdruck ruiniert den Tragekomfort, und die spartanische Ausstattung des Kopfhörers drückte auf die Note.

HOHER ANPRESSDRUCK



12 TURTLE BEACH STEALTH 500X

Preis: 75 Euro

Das Turtle Beach eignet sich für den Anschluss am PC und an der Xbox One. Spitze: Das Mikrofon – oder auch das gesamte Headset – lassen sich per Knopfdruck am linken Ohrhörer abschalten. Und an der rechten Seite lässt sich die aktuelle Wiedergabe mit einem Raumklangeffekt versehen. Das funktionierende im Test aber nur mäßig. Und die Qualität verbesserte sich damit nicht: Das Stealth 500X lieferte viel zu wenig Tieftöne, die Klangtreue war mit 59,64 Prozent allenfalls akzeptabel.

FÜR PC, UND XBOX ONE



14 SHARKOON X-TATIC S7

Preis: 85 Euro

Eins für zwei: Das Sharkoon X-Tatic S7 lässt sich am PC und an Sonys PlayStation 4 nutzen. Der Kopfhörer lieferte im Test aber nur befriedigende Werte ab: Mitten gab das Headset nur schwach, Tieftöne unscharf wieder. Auch die zuschaltbare 7.1-Surround-Soundwiedergabe konnte das nicht verbessern. Das Mikrofon war mit seiner ausgewogenen, klaren Übertragung zu Mitspielern deutlich besser. Auch der Tragekomfort des Sharkoon überzeugte – trotz etwas harter Ohrpolster.

FÜR PC UND PS 4



15 RAZER KRAKEN FORGED

Preis: 135 Euro

Das Razer Kraken beherrscht eine Aufgabe besonders gut: Es liefert starke, saubere Bässe. Höhen gingen im Test allerdings verloren, besonders im oberen Bereich. Die Klangtreue des Kopfhörers lag mit 74,29 Prozent auf einem ordentlichen Niveau, die des Mikrofons mit 82,36 Prozent ebenfalls. Die Sprachübertragung erfolgte aber etwas dumpf; ein leichtes Dröhnen störte. Schade: Das sehr hohe Gewicht (386 Gramm) und ein etwas starrer Bügel schmälern den Tragekomfort deutlich.

FÜR PC UND PS 4



16 ROCCAT KAVE XTD 5.1

Preis: 130 Euro

Ist das Mikro des Roccat aktiviert, informiert darüber eine blaue LED – praktisch! Leider störte ein leichtes Rauschen im Test die Sprachübertragung, und der 361 Gramm schwere Kopfhörer gab zu wenig Mitten wieder. Die Raumklangwiedergabe per 5.1-Verfahren war hingegen recht gut, die Trennung der einzelnen Kanäle könnte aber präziser sein. Gut: An der Kabelfernbedienung lässt sich die Lautstärke der Front- und rückwärtigen Lautsprecher sowie von Center und Subwoofer separat regeln.

MIT RAUMKLANG

Anschluss: Funk oder 3-polige Miniklinke für Mikrofon und Lautsprecher Bauform: Kopfbügel (ohrumschließend) Für folgende Systeme geeignet: PC und Xbox One		Anschluss: Funk oder 2-polige Miniklinke für Mikrofon und Lautsprecher Bauform: Kopfbügel (ohrumschließend) Für folgende Systeme geeignet: PC und Xbox One		Anschluss: 6-polige Miniklinke für Mikrofon und Lautsprecher Bauform: Kopfbügel (ohrumschließend) Für folgende Systeme geeignet: PC und PlayStation 4		Anschluss: 3-polige Miniklinke für Mikrofon und Lautsprecher Bauform: Kopfbügel (ohrumschließend) Für folgende Systeme geeignet: PC		Anschluss: USB oder 2-polige Miniklinke für Mikrofon und Lautsprecher Bauform: Kopfbügel (ohrumschließend) Für folgende Systeme geeignet: PC	
wenig Bass, gute Höhen	2,66	wenig Mitten, zu viel Bass	2,75	unscharfer Tiefton	2,86	satter Bass, wenig Höhen	2,53	wenig Mitten, zu viel Bass	2,87
etwas unausgewogener Klang	2,73	etwas unausgewogener Klang	3,00	etwas unausgewogener Klang	3,30	etwas unausgewogener Klang	3,37	etwas unausgewogener Klang	3,03
gering (54,54%)	3,55	etwas gering (59,64%)	3,04	etwas gering (61,13%)	2,89	hoch (74,29%)	1,57	gering (54,43%)	3,56
>105,00 dB / 0,037%	1,06	103,81 dB / 0,173%	1,45	102,67 dB / 0,036%	1,29	>105,00 dB / 0,041%	1,06	>105,00 dB / 0,142%	1,26
etwas Klangtreue	2,35	hohe Klangtreue	2,59	hohe Klangtreue	2,07	hohe Klangtreue	2,99	hohe Klangtreue	2,56
ausgewogen	2,17	unausgewogen	3,67	ausgewogen	2,33	etwas unausgewogen	3,13	etwas unausgewogen	3,17
etwas gering (69,86%)	2,61	hoch (81,95%)	1,64	hoch (77,19%)	2,02	hoch (76,76%)	2,06	hoch (79,09%)	1,87
nein / ja	2,25	ja / ja	1,00	ja / ja	1,00	nein / nein	6,00	nein / ja	2,25
zu viel Anpressdruck	3,61	guter Sitz, Bügel drückt minimal	2,63	etwas zu harte Ohrpolster	3,08	etwas starrer Bügel	3,30	guter Sitz	2,44
unkomfortabel	3,50	komfortabel	2,25	etwas unkomfortabel	2,75	etwas unkomfortabel	3,15	komfortabel	2,20
nein / einfach	4,60	nein / -	6,00	nein / -	6,00	nein / einfach	4,60	nein / einfach	4,60
geringes Gewicht	2,28	etwas hohes Gewicht	2,23	geringes Gewicht	2,19	sehr hohes Gewicht	4,04	sehr hohes Gewicht	3,44
etwas unkomfortabel / nein	3,75	komfortabel / ja	1,75	komfortabel / ja	1,75	nicht möglich / zusätzl. Kabel ohne Mikro im Paket	5,25	etwas unkomfortabel / nein	3,38
ja / nein / nein	2,00	ja / nein / nein	2,00	ja / nein / nein	2,00	nein / ja / ja	5,00	ja / nein / nein	2,00
sehr leise (0,134 Sone) / leise (0,497 Sone)	1,48	leise (0,243 Sone) / etwas laut (0,924 Sone)	2,00	leise (0,518 Sone) / sehr laut (1,646 Sone)	2,97	sehr leise (0,217 Sone) / etwas laut (0,829 Sone)	1,88	laut (1,295 Sone) / sehr laut (2,7 Sone)	4,57
229 Gramm / 285 cm	2,01	295 Gramm / Funkkopfhörer	2,86	235 Gramm / 392 cm	2,09	386 Gramm / 159 cm	4,02	361 Gramm / 343 cm	3,70
kein Zubehör im Paket	6,00	diverse Adapter	6,00	diverse Adapter	6,00	Transporttasche	2,67	kein Zubehör im Paket	6,00
nein / nein / nein / nein	6,00	nein / nein / nein / AUX-Kabel, optisches Kabel, USB-Kabel	6,00	nein / nein / nein / Dolby-Pro-Logic-Modul, Xbox 360 Kabel, optisches Kabel, Aux-Kabel, Verlängerungskabel	6,00	Adapter ist an Kabel gebunden / nein / ja / Klinckenkabel	2,67	nein / nein / nein / nein	6,00
befriedigend 2,69		befriedigend 2,69		befriedigend 2,70		befriedigend 2,84		befriedigend 2,85	

Preis auf
Talfahrt:**350 EURO
STATT
400 EURO**

PLAYSTATION 4

Neue PS4: Günstiger, sparsamer, leiser

Preisrutsch und mehr: Sony macht die PlayStation 4 günstiger – und bringt still und heimlich eine überarbeitete Version. Von außen sind die Änderungen kaum zu sehen, **UNTER DER HAUBE HAT SICH ABER EINIGES GETAN.**

Knapp 30 Millionen Exemplare der PlayStation 4 hat Sony seit dem Verkaufsstart Ende 2013 an den Mann gebracht. Damit der Absatz nicht ins Stocken gerät, senken die Japaner den Verkaufspreis für die 500-Gigabyte-Version um satte 50 Euro auf 349,99 Euro.

Obendrein stellt Sony ohne großes Tamtam ab sofort eine überarbeitete Version ins Regal. Doch was kann die neue PlayStation 4 besser? **COMPUTER BILD SPIELE** hat das Modell CUH-1216B getestet.

Neuer Lack statt neues Design

Spieler müssen schon genau hinschauen, um die neue PS4 von der alten zu unterscheiden. Denn optisch hat sich auf dem ersten Blick gar nichts getan. Wer aber die zweiseitige Oberfläche betrachtet, vermisst auf der linken Seite den Klavierlackbezug – stattdessen ist die neue PS4 durchgängig matt.

Eine weitere Änderung wirkt sich stärker aus: Die Sensortasten fürs Ein- und Ausschalten der Konsole sowie fürs Auswerfen der Spiele-

Blu-ray fehlen. Weil sie bei der alten Konsole etwas zögerlich reagierten, hat sie Sony durch richtige Tasten ersetzt, die dem Zocker bei der Betätigung nun sogar eine echte Rückmeldung per Klick-Geräusch geben. An Breite, Länge und Höhe hat sich mit 27,5 x 27,5 x 5,3 Zentimetern nichts getan – die neue PS4 ist genauso groß wie die alte.

Weniger RAM-Module

Im Innern haben die Sony-Techniker deutlich mehr geändert, so be-

kam die neue PlayStation 4 eine neue Hauptplatine. Der Arbeitsspeicher auf der Platine ist mit 8 Gigabyte zwar unverändert groß, aber er wurde neu aufgeteilt: Nun sind's nicht mehr 16 Module mit jeweils 512 Kilobyte, sondern nur noch acht Speicherriegel mit je 1024 Kilobyte. Auf diese Weise spart sich der Hauptprozessor „Jaguar“ von AMD lange Wege, wenn er Daten auslagern muss. Das erhöht die Effizienz der Konsole – ebenso wie das neue Netzteil, das nach wie vor platzspa-

SO ERKENNEN SIE DIE NEUE PS4

NEU**ALT**

Matt statt Klavierlack: Die obere Hälfte des Gehäuses ist bei der alten PlayStation 4 (rechts) mit Klavierlack überzogen, die neue (links) trägt Mattschwarz.

NEU**ALT**

Einfach drücken: Die alte PS4 hat Sensortasten, die neue richtige Knöpfe.



Nur die neue PS4 trägt an der Unterseite die Bezeichnung CUH-1216B.

FERNBEDIENUNG FÜR PLAYSTATION 4

Mal eben die Videowiedergabe starten oder zum nächsten Film-Kapitel springen? Das klappte bisher nur umständlich mit dem Gamepad oder per Fernbedienung von Dritt-Anbietern. Jetzt bringt Sony selbst eine Fernbedienung für die PS4. Vorerst ist sie nur in den USA erhältlich. Der Verkaufspreis dort: 30 US-Dollar. Verkaufsstart und -preis für Deutschland stehen noch nicht fest.



Ingolf Leschke
Redakteur

Für Neukunden sind die Änderungen wichtig.

Zocker, die bereits eine PS4 haben, brauchen das neue Modell nicht.



rend im Gehäuse der PlayStation 4 untergebracht ist.

Verbrauch runter, Lärmpegel auch

Und was bringen die Änderungen? Gleich vorweg: Die neue PS4 arbeitet weder schneller, noch bietet sie eine bessere Bildqualität. Stattdessen bringt die Konsole mit der Modellnummer CUH-1216B Spiele auf dem hohen Niveau der älteren PS4 scharf und mit satten Farben aufs TV-Gerät – falls der jeweilige Titel auch entsprechend aufwendig programmiert wurde.

Die aktuelle Sony-Konsole macht allerdings deutlich weniger Krach: Erzeugte das alte Modell beim Spielen noch einen Lärmpegel von 1,09 Sone, sind es bei der neuen im Schnitt nur noch 0,8 Sone. Das macht sich besonders in ruhigen Umgebungen wie dem Wohnzimmer positiv bemerkbar. In kräftezehrenden Spielszenen wird die neue PlayStation 4 mit 2,2 Sone deutlich lauter, doch die alte PS4 machte mit 2,7 Sone noch mehr Radau. Beim Surfen im Internet (0,4 Sone) oder bei der Filmwiedergabe (0,55 Sone) ist der Geräuschpegel um jeweils 0,1 Sone geringer als bei der alten PS4 – diese Unterschiede sind kaum zu hören.

Drastischer fallen aber die Unterschiede beim Stromverbrauch aus: Schluckte die alte PlayStation 4 mit durchschnittlich 76,41 Watt noch so viel wie ein PC, begnügt sich die neue mit 60,37 Watt – eine Reduzierung um 21 Prozent! Damit frisst die Version CUH-1216B nun auch weniger Strom als Microsofts Xbox One, die 66,23 Watt zieht.

Urteil: Schade, dass Sony die PlayStation 4 nicht gleich in ein kleineres Gehäuse gepackt hat – reichlich Luft war selbst in der ersten Version schon drin. So bleiben die Änderungen marginal: Der Klavierlack ist weg, die Oberfläche damit weniger empfindlich. Zudem nerven die sturen Sensortasten nicht mehr – jetzt gibt's richtige Knöpfe. Viel wichtiger: Die PS4 arbeitet nun etwas leiser und verbraucht deutlich weniger Strom. Das Testergebnis verbesserte sich so von 2,39¹ auf 2,31.

Zocker, die zu Weihnachten die Anschaffung einer PS4 eingeplant haben, sollten unbedingt darauf achten, nicht das alte Modell zu kaufen, sondern die PS4 mit der Modellbezeichnung CUH-1216B. Wer aber bereits eine ältere PlayStation 4 besitzt, muss nicht zum neuen Modell greifen – die alte tut's fast genauso gut. [il]



SONY
PLAYSTATION 4 (CUH-1216B)
Preis: 349 Euro

TESTERGEBNISSE KOMPAKT

Wie einfach ist die Inbetriebnahme?	Der Aufbau ist schnell erledigt, Konto- und Netzwerkeinrichtung erfordern aber Zeit.	3,06
Wie gut sind Bild und Ton?	Hammer! Spiele bringt die PS4 scharf und originalgetreu auf den Fernseher.	1,65
Wie gut ist das Gamepad?	Der Controller liegt angenehm in der Hand, das Touchpad ist gewöhnungsbedürftig.	1,62
Wie hoch sind Lärmpegel und Stromverbrauch?	Die neue PlayStation 4 ist etwas leiser, aber vor allem deutlich sparsamer.	1,95
Was kann die Konsole noch?	Videos, Musik und Fotos abspielen, Filme streamen und im Internet surfen.	3,25



TESTERGEBNIS

gut 2,31

BILDQUALITÄT

Unverändert: Die Bildqualität bewegt sich wie beim alten Modell auf hohem Niveau.





XBOX ELITE WIRELESS CONTROLLER

Doppelt teuer - doppelt gut?

Hochwertig verarbeitet, vielseitig konfigurierbar und richtig teuer: Mit dem Xbox Elite Wireless bringt Microsoft einen **HIGH-END-CONTROLLER FÜR XBOX ONE UND PC**. Lohnt sich der Kauf für anspruchsvolle Spieler?

PROFIL-WECHSEL

Mit dem kleinen Schalter wechseln Sie zwischen zwei Controller-Einstellungen hin und her.

CONNECTION

Das Pad verbindet sich sowohl mit der Xbox One als auch per Kabel mit PCs ab Windows 7. Die Zubehör-App läuft nur unter Windows 10.

TRIGGER

Die Druckpunkte der beiden Trigger lassen sich per Zubehör-App sehr genau bestimmen.

PADDLES

Die Paddles lassen sich leicht aufstecken und mit diversen Tastenfunktionen belegen.

DIGI-PAD

Genau wie die beiden Sticks lässt sich das Digi-Pad per Magnetfunktion austauschen.

TRIGGER LOCK

Mit den kleinen Hebeln verstellen Sie den Reaktionspunkt der beiden Trigger LT und RT.

Kann ein Controller wirklich 150 Euro wert sein? Na, klar – meint jedenfalls Microsoft: Der Technik-Riese aus Redmond präsentiert pünktlich zum Weihnachtsgeschäft den Xbox Elite Wireless Controller, eine stark aufgemotzte Version des inzwischen zwei Jahre alten Xbox-One-Controllers für Konsole und Windows-PCs ab Windows 7. Mit vielen Einstellmöglichkeiten, wechselbaren Sticks und Knöpfen sowie hochwertiger Verarbeitung soll der elitäre Controller Hardcore-Zocker und Turnierspieler tief in die Taschen greifen lassen. Lohnt sich der Kauf trotz des hohen Preises? COMPUTER BILD SPIELE hat's getestet.

Pad zum Selberbasteln

Der Kunde bekommt das Edel-Pad in einer schicken Tragetasche, in der er auch sechs Aufsätze für den Analog-Stick findet. Diese Aufsätze gibt es in drei verschiedenen Längen mit konkaver und konvexer Wölbung. Das bekannte D-Pad hat Microsoft durch eine leicht nach innen gewölbte Scheibe ersetzt. Wer mag, kann aber auch ein klassisches Steuerkreuz verwenden.

Der Schraubenzieher darf dabei im Schrank bleiben – alle Sticks und Knöpfe lassen sich dank Magnethalterung leicht an- und abstecken. Auf der Rückseite sitzen zudem vier abnehmbare Paddle-Tasten aus Metall, die sich per App (siehe Kasten rechts) beliebigen Controller-Tasten zuweisen lassen.

Handschmeichler

Der gute erste Material-Eindruck, den COMPUTER BILD SPIELE bereits auf der E3 gewinnen konnte, bestätigt sich im Test: Wer den Elite-Controller das erste Mal in der Hand hält, wird ihn nur ungern wieder beiseitelegen. Das Gerät fühlt sich mit seiner matten Oberfläche sehr wertig an, zudem stören nun keine

scharfen Kanten mehr. Allenfalls das hohe Gewicht von 361 Gramm kann bei längerem Zocken stören.

Andererseits klappt die Steuerung präziser, weil Microsoft den Widerstand der Analogsticks erhöht hat – bei Shootern und Rennspielen ist das ein Segen. Die Gelenkkugeln der Analogsticks sind jetzt aus Metall, was den Verschleiß reduziert. Die Paddles an der Rückseite erfordern dagegen etwas Gewöhnung – selbst Spieler, die sie gar nicht aktiv nutzen, landen mit den Fingern öfters ungewollt auf den Stäbchen. Zudem sind die Halterungs-Magnete nicht so stark wie bei den anderen Tasten, eine falsche Handbewegung reißt sie manchmal einfach ab – ärgerlich! Wer sie nicht benötigt, sollte die Paddles abnehmen.

Bei Shootern trumpft die Elite auf

Tolle Verarbeitung schön und gut – doch wie nützlich sind die Neuerungen beim Zocken tatsächlich? Vorweg: Die neuen Tasten und Funktionen sind nicht bei jedem Spiel sinnvoll. Eine Runde „FIFA 16“ mit der Schuss- oder Lupfer-Taste auf den Paddles ist zwar nett, aber ohne erkennbaren Vorteil. Das gilt auch für das neue Scheiben-Digipad, das laut Microsoft gut für Prügelspiel-Combos geeignet ist. Im Test mit „Mortal Kombat X“ klappte das aber nicht auffallend besser als mit dem klassischen Kreuz.

Anders bei Ego-Shootern: Wer etwa die Sprung- oder Nachladen-Taste auf die hinteren Paddles legt, kann die Daumen ohne Umgreifen auf die Tasten auf den Sticks lassen – das klappte im Test mit „Call of Duty“ super und ermöglicht eine schnellere Reaktion.

Mit zwei kleinen Schaltern an der Rückseite lässt sich zudem die Bewegung der Trigger nach einem Schuss stoppen – mit diesem „Trigger Lock“ kann der Gamer schneller schießen. Auch bei Rennspielen wie

AUS A MACH X - DIE NEUE ZUBEHÖR-APP

Passend zum Elite-Controller bringt Microsoft die Gratis-App „Zubehör“ für Windows 10 und Xbox One in seinen App-Store. Sie ist das Herzstück des Elite-Controllers, denn damit konfiguriert der Zocker das Pad nach seinen Wünschen. Wer zum Beispiel schon immer die A-Taste auf dem rechten Trigger haben wollte, kann das einfach mit der App erledigen. Alle Tasten lassen sich nach Belieben versetzen. Auch die Metall-Paddles an der Rückseite können Zocker mit Tasten belegen. Zudem lässt sich die Empfindlichkeit der Sticks oder der Trigger-Tasten millimetergenau justieren. Und wenn das Pad zu stark wackelt, kann der Spieler auch die Vibrationsstärke anpassen, ebenso die Helligkeit der Xbox-Taste. Der Controller selbst kann zwei Einstellungen speichern, weitere Profile lassen sich in der Cloud hinterlegen.



„Forza 6“ bringen die Paddles Vorteile, etwa für die Gangschaltung.

Urteil: Microsoft legt die Messlatte für Controller mit toller Verarbeitung und vielen Individualisierungsmöglichkeiten ziemlich hoch. Das Pad richtet sich aber ganz klar an Profis: Wer nicht jede Funktion seines Controllers für seine Spiele penibel und millimetergenau anpassen will, für den lohnt sich der deftige Anschaffungspreis nicht. Das hohe Gewicht ist zudem gewöhnungsbedürftig. *[sp]*



Steven Plöger
Redakteur

Per App jederzeit die Tasten ändern? Tolle Sache! Bitte auch für das alte Pad nachreichen, Microsoft!

TESTERGEBNISSE KOMPAKT	Gamepad für: Xbox One & PCs ab Windows 7 Tasten / programmierbar: 17 / 17 Verbindungen: USB oder drahtlos per WLAN Lieferumfang: Gamepad, Tasche, USB-Kabel, 4 austauschbare Stickaufsätze und 1 Steuerkreuz	
Wie einfach ist die Inbetriebnahme?	Die Installation klappt wie beim alten Controller ohne Probleme sehr einfach.	1,00
Wie gut ist die Bedienbarkeit?	Die Größe des Pads ist nahezu ideal, die Bedienung der Paddles aber ungewohnt.	2,16
Wie gut ist die Ausstattung?	Viele Bedienelemente, die sich teils sogar per App mit Funktionen versehen lassen.	1,60
Wie gut ist die Verarbeitung?	Durchweg hochwertig, beim Falltest lösten sich lediglich die ansteckbaren Paddles.	2,00
Wie schlägt sich das Gamepad im Alltag?	Die drahtlose Verbindung gefällt, das hohe Gewicht nicht (361 Gramm).	2,50
TESTERGEBNIS		gut 1,98



INTERAKTIV

Anno 1404

STRATEGIE-WUNDE

gratis AUF HEFT



**GOLD-
EDITION**

Auf DVD
im Heft

STRATEGIESPIEL PC

Erkunden Sie gefährliche Inseln, lernen Sie fremde Kulturen kennen – **UND FÜHREN SIE IHRE EIGENE ZIVILISATION** zu Ruhm und Reichtum.

Sie starten mit einem einzigen Schiff, einer kleinen Crew, einer Handvoll Lebensmitteln, etwas Werkzeug und dem schier endlosen Ozean vor dem Bug. Ihre Aufgabe: aus dem Nichts heraus eine Zivilisation erschaffen und sie zu Ruhm, Reichtum und Ehre führen. Erstmals treffen Sie in der „Anno“-Reihe dabei auf ein anderes Volk, mit dem Sie interagieren und handeln können.

Die Kultur des Orients

Zunächst backen Sie kleine Brötchen: Sie suchen sich eine hübsche Insel, lassen sich dort nieder und siedeln die ersten Bewohner Ihrer künftigen Stadt an. Ihr Job: die Bedürfnisse Ihrer Bürger erfüllen. Bauen Sie dafür genug Rohstoffe an, um sie weiterzuverarbeiten; sorgen Sie jeden Tag für Nahrung, Werkzeug und Sicherheit.

Sind Ihre Siedler zufrieden, steigen sie bis zu vier Stufen auf: Sie entwickeln sich vom Bauern zum Bürger, dann zum Patrizier und schließlich

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

PROZESSOR: 3.0 GHz
ARBEITSSPEICHER: 1 Gigabyte
GRAFIKKARTE: 128 Megabyte
FESTPLATTENPLATZ: 6 Gigabyte
DIRECTX-VERSION: 9.0c
SYSTEM: XP/Vista/7/8/10
INTERNET: Online-Aktivierung erforderlich
REGISTRIERUNG: keine Registrierung



Für Fans von Die Siedler 7, Anno 1701, Port Royale 3

R

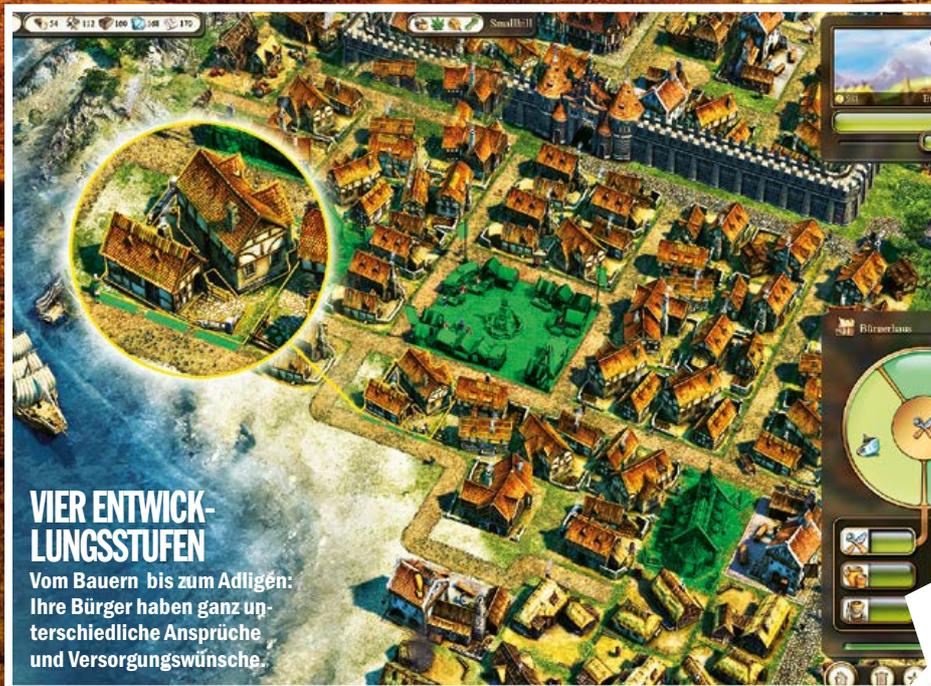
FT-DVD

zum Adligen. Jeder Stand hat neue und höhere Ansprüche an Sie – deshalb bleibt Ihnen bald nichts anderes übrig, als sich Hilfe von anderen Völkern in Ihrer Nähe zu holen. Denn exotische Gewürze oder Nahrungsmittel können Sie alleine nicht anbauen.

Ein Spieler, zwei Völker

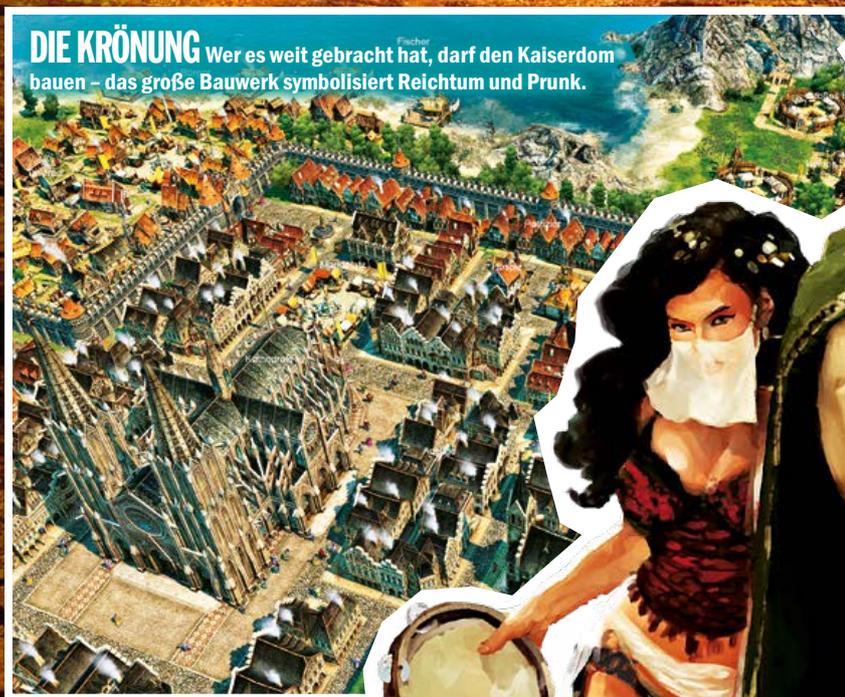
Um an orientalische Waren zu gelangen, pflegen Sie diplomatischen Kontakt zum Nachbarvolk. Dadurch erlernen Sie besondere Fertigkeiten, mit denen Sie sich Kultur und Technologien des Orients zunutze machen – etwa, indem Sie orientalische Schiffe bauen. Die sind flinker und kosten nur halb so viel Unterhalt wie die von Ihren Ingenieuren entworfene Flotte. Schnell schaffen Sie es so, einen Teil Ihrer Bevölkerung in den Adelsstand zu erheben – dadurch wächst Ihr Ansehen in der Welt.

Klingt einfach? Ist es auch – zumindest am Anfang. Im späteren Spielverlauf wird es dann aber schnell anspruchsvoller. Da Sie immer mehr Siedlungen im Auge behalten müssen, ist optimale Organisation gefragt. Besonders die leicht zu steuernden Handelsrouten tragen wesentlich zur Entlastung bei und sorgen für jede Menge Spielspaß – ohne den Strategie-Klassiker je langweilig werden zu lassen. [lin]



VIER ENTWICKLUNGSSTUFEN

Vom Bauern bis zum Adligen: Ihre Bürger haben ganz unterschiedliche Ansprüche und Versorgungswünsche.



DIE KRÖNUNG

Wer es weit gebracht hat, darf den Kaiserdom bauen – das große Bauwerk symbolisiert Reichtum und Prunk.

SO GEHT'S

GOLD-EDITION

1 Sie finden das Spiel auf der Heft-DVD. Für die Installation benötigen Sie eine Internetverbindung und Ihren Vorteils-Code, den Sie auf der Rückseite der DVD-Hülle finden.

2 Auf www.computerbild.de/40308 geben Sie bis zum 5. Januar 2016 den Vorteils-Code ein. An-

schließend ist Ihr persönlicher Code zur Aktivierung des Spiels freigeschaltet.

3 Starten Sie die Installation des Spiels von der Heft-DVD. Geben Sie den Code ein, sobald Sie dazu aufgefordert werden, und installieren Sie das automatische Update am Ende der Installation.





DIE BESTEN TRICKS FÜR ANNO 1404

DER RICHTIGE STEUERSATZ

Brauchen Sie mehr Geld, drehen Sie an der Steuerschraube – aber mit Augenmaß: Sie hat fünf verschiedenfarbige Bereiche, die mit der Zufriedenheit der Bewohner verknüpft sind.

1 Die farbigen Bereiche: Die Höhe der Steuern und die Zufriedenheit der Bürger sind auch bei „Anno“ eng miteinander verbunden: Öffnen Sie das Steuerfeld, sehen Sie fünf farbige Zufriedenheitsstufen – von Dunkelgrün bis Rot. Je nach Höhe der Steuerlast verbessert oder verschlechtert sich die Zufriedenheit Ihrer Bewohner. Und das hat Auswirkungen auf den Spielverlauf.

2 Entwicklung der Bürger: Um sich etwa vom Bürger zum Patrizier zu entwickeln, benötigen Ihre Bewohner nicht nur bestimmte Ressourcen wie Nahrung, sondern sie müssen auch zufrieden sein. Deshalb können sie sich nur weiterentwickeln, wenn die Steuerschraube im dunkelgrünen Bereich liegt.

3 Optimale Steuern: Lassen Sie die Einstellung deshalb vorerst so, wie sie vorgegeben ist. Nutzen Sie sie dann im späteren Spielverlauf zu Ihrem Vorteil: Sind alle Häuser bewohnt und Sie wollen vorerst keine weiteren bauen, drehen Sie die Steuern ruhig bis in den gelben Bereich. So scheffeln Sie etwas Geld, bevor Sie sich an den weiteren Ausbau Ihrer Stadt machen.

DIE BESTEN SCHIFFE

Wer Seeschlachten bestehen, Gegner ausschalten und neue Gebiete erkunden will, legt sich besser eine starke Flotte zu. Was dabei zu beachten ist, erfahren Sie hier:

1 Kriegsschiffe: Das große Kriegsschiff scheint auf den ersten Blick das beste zu sein. Es hat die meisten Trefferpunkte und die größte Angriffskraft. Und tatsächlich wird es im Einzelkampf gegen jeden anderen Schiffstyp gewinnen. Aber nicht nur mit Stärke gewinnen Sie eine Seeschlacht: Schnelligkeit kann Ihnen durch geschicktes Taktieren ebenfalls zum Sieg verhelfen. Wie das geht, verraten die folgenden Tricks.

2 Der orientalische Hafen: Der direkte Vergleich zeigt, dass die Karavellen des Orients

zwar 1000 Goldmünzen und 15 Tonnen Holz mehr kosten als etwa die kleinen Handelsschiffe des Okzidents. Aber sie sind auch eindeutig besser: Bei gleicher Zahl von Ladekammern und Trefferpunkten besitzen sie einen Sockel zum Einsetzen spezieller Fähigkeiten mehr, fahren viel schneller und kosten nur halb so viel Unterhalt.

3 Geschwindigkeit zählt: Die höhere Geschwindigkeit erlaubt einerseits, Waren viel rascher an den Zielort zu transportieren. Andererseits ist es so viel leichter, Kämpfen gegen feindliche Mitspieler und Korsaren aus dem Weg zu gehen. Wer bewaffnet ist, hat trotzdem eine Chance: Die orientalischen Kriegsschiffe kämpfen am besten, indem sie ausweichen und den Gegner unter Beschuss setzen.

SO KOMMEN SIE AN „RUHM“

1 Viel Handeln: Fahren Sie mit Ihren Schiffen die Kontore von Mitspielern an, und handeln Sie. Wenn Sie Waren in größeren Mengen ein- oder verkaufen, wird das mit tonnenweise Ruhm belohnt.

2 Monumente: Errichten Sie Monumente in Ihrer Stadt, sobald sie verfügbar sind (etwa Kaiserdom, Sultansmoschee oder Speicherstadt). Mit den Bauwerken wächst auch Ihr Ruhm.

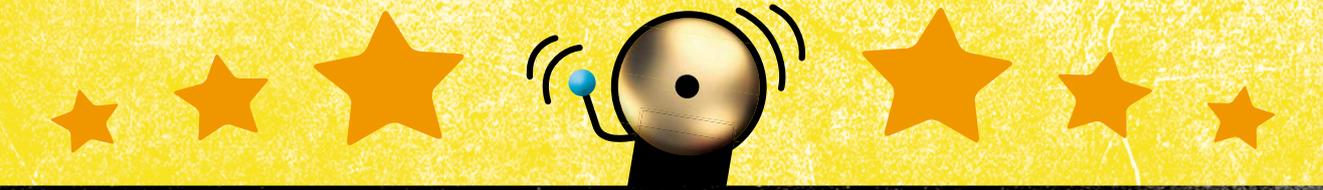
3 Turniere abhalten: Bauen Sie einen Turnierplatz, und veranstalten Sie Wettkämpfe. Die Massen jubeln – und Sie gewinnen Ruhm.

4 Wallfahrt: Errichten Sie einen Wallfahrtsort, indem Sie ein neutrales Gebäude mit einem Ihrer Markthäuser verbinden und mit Brot beliefern. Das kann zu einer Wallfahrt führen, die mit Ruhm vergolten wird.

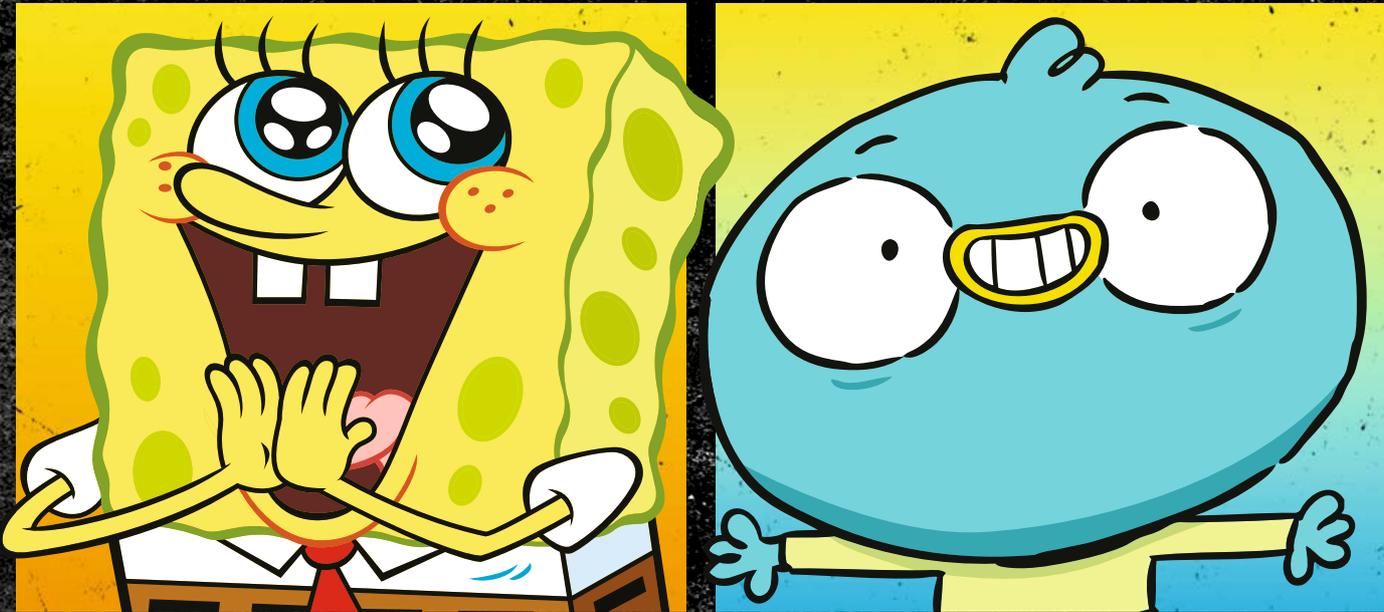
5 Siedeln und wachsen: Auch das mehrt Ihren Ruhm: neue Zivilisationsstufen und eine wachsende Siedlung.



© 2015 Viacom International Inc. Alle Rechte vorbehalten. Nickelodeon, Harvey Beaks und alle dazugehörigen Titel, Logos und Charaktere sind (Handels-)Marken von Viacom International Inc. SpongeBob Schwammkopf erschaffen von Stephen Hillenburg.



★ SPONGEBOB GEGEN HARVEY ★



DER NETTESTE GEWINNT!

NEUE FOLGEN AB 16. NOVEMBER
★★★ **MO – FR UM 17:10 UHR** ★★★



DU HAST EINE FOLGE VERPASST? ALLE FOLGEN FINDEST DU AUCH KOSTENFREI AUF **NICK.DE** UND IN DER **NICKELODEON APP**



INTERAKTIV

Bridge Constructor - Mittelalter BRÜCKEN MIT TÜ In diesem Heft



SIMULATION PC Sie bauen keine goldene Brücke und gehen auch nicht über derer sieben. Vielmehr reißen Sie **IN DER ZEIT DER RITTER UND BURGEN** schon mal selber eine Brücke ein – um Ihre Gegner zu überraschen!

Der „Bridge Constructor - Mittelalter“ versetzt Sie einige Jahrhunderte zurück in die Zeit der Ritter und Burgen. Dort errichten Sie Brücken, um Städte mit Vorräten zu versorgen. Oder Sie vergessen aus taktischen Gründen auch mal Ihre Berufsehre: Sie bauen

Stege, die unter der Last angreifender Truppen mitsamt der Feindesschar in den Abgrund stürzen!

Denn in den 40 neuen Levels sind Sie manchmal auch vor Kanonenbeschuss nicht sicher. Schützen Sie also Ihr Fußvolk und die Pferdewagen durch überdach-

te Brücken und besonders stabile Pfeilerkonstruktionen.

Über Holz und Stein

Mit Holz, schwerem Holz, Stein und Seilen sowie neuerdings auch dem Brückendach stehen gleich fünf wertvolle Materialien für den Bau der perfekten Überführung zur Verfügung. Falls das alles zu schwer ist oder Sie den einen oder anderen Tipp brauchen: Die spannende Hintergrundgeschichte macht die Spieler Schritt für Schritt mit den Materialien und Spielmechaniken vertraut. Sie lernen so alles Wissenswerte, damit die Überwege den Anforderungen der Level genügen.

Brück dich!

Neben dem Bau belastbarer Brücken gibt es auch für alte „Bridge Constructor“-Hasen viel in den neuen Spielmodi zu entdecken: In den „Belagerungs“-Missionen beschließen feindliche Katapulte die sorgsam geplanten Brücken. Um einen Totalschaden zu verhindern, müssen Sie Viadukte und Co. stabilisieren, damit sie nicht einstürzen. Und Sie sollten eigene Truppen stärken – durch ein Brückendach.

In einem weiteren neuen Spielmodus müssen Sie die Brücken so bauen, dass sie erst unter der Last feindlicher

SO GEHT'S

GOLD-EDITION

Sie finden die Spiele auf der Heft-DVD. Eine Spielaktivierung ist nicht notwendig. Installieren Sie die Spiele einfach wie gewohnt.

SILBER-EDITION

1 Zum Download der Spiele benötigen Sie Ihren individuellen Vorteils-Code. Den finden Sie auf dem Kärtchen auf Seite 3.

2 Auf www.computerbild.de/40309 geben Sie den Vorteils-Code ein. Anschließend ist der Download der Spiele freigeschaltet. Die Freischaltung ist möglich bis zum 5. Januar 2016.

3 Nach dem Download installieren Sie die Spiele bis Sie gewohnt. Eine zusätzliche Spielaktivierung ist nicht notwendig.

GROSSE AUSWAHL

In 40 Spielstufen ist ausufernder Spielspaß garantiert.



HEISSER KAMPF

Um eigene Truppen zu sichern, stürzen Sie den Gegner ins Verderben.

ECHTE KNOBELEI

Aus sämtlichen Materialien sucht der Spieler die passenden heraus.



Beschütze deine Truppen

CKEN

GRATIS

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

PROZESSOR: 1,8 GHz
ARBEITSSPEICHER: 1 Gigabyte
GRAFIKKARTE: 128 Megabyte
FESTPLATTENPLATZ: 91 Megabyte
DIRECTX-VERSION: 9.0
SYSTEM: XP/Vista/7/8/10
INTERNET: nein
REGISTRIERUNG: nein

 Für Fans von Bridge-Constructor-Reihe, Crazy-Machines-Serie

Einheiten einstürzen, um so möglichst viele Gegner in den Abgrund zu schicken. Darüber hinaus bringen Bonusaufgaben auch die Gehirnzellen erfahrener Spieler zum Qualmen.

So werden in „Bridge Constructor – Mittelalter“ Anfänger und Profis gleichermaßen gefordert. Und das alles inmitten wunderschöner Landschaften. Viel Glück – und ab ans Bauwerk!

[stm]

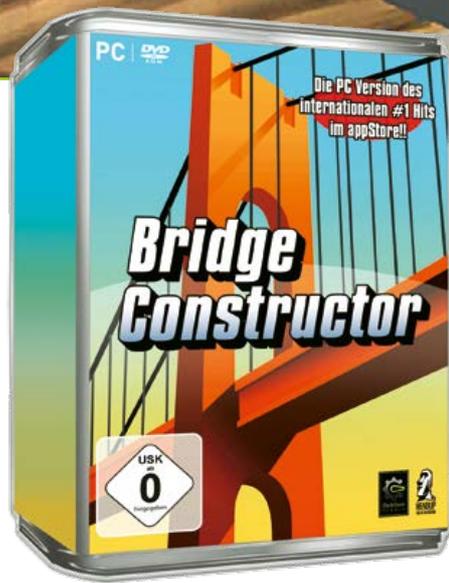


GOLD-EDITION

Auf DVD
im Heft

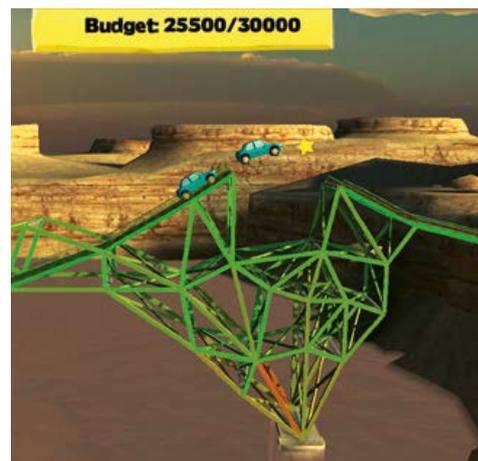
SILBER-EDITION

Als Down-
load



DAS VOLLE BAU-PROGRAMM

Volles Bau-Programm: Weitere 20 Level gibt es im Originalspiel „Bridge Constructor“ – auch in diesem Heft. Sie bauen Brücken über tiefe Täler, Straßen oder Flüsse und überqueren diese anschließend mit einem Lkw oder setzen sie im Stress-Test starkem Wind und Erdbeben aus. Die Missionen sind nicht nur auf Brückenbau beschränkt, sondern umfassen auch den Bau von Türmen, Aufzügen, Fahrzeugen und einfachen Maschinen. Sie sichern zum Beispiel auch ein Haus an den Klippen nach einem Erdbeben.





INTERAKTIV

Hinter dem Spiegel 2

TOTAL VERHEXT

Reise durch die Zeit

GOLD-EDITION

Alle Inhalte auf DVD im Heft



WIMMELBILDSPIEL PC Reisen Sie quer durch Zeit und Raum, um den kleinen Jacob vom **FLUCH EINER BÖSEN ZAUBERIN** zu befreien.

Hexen mit irrem Blick sollte man sich besser nicht zum Feind machen, denn ihre Rache kann fürchterlich sein. Genau diese unangenehme Erfahrung muss die Mutter des jungen Jacob in diesem Spiel machen. Eine rachsüchtige Alte entführt ihren Sohn, weil die gute Frau einst für die Verhaftung der schaurigen Schrecksschraube sorgte.

Die Hexe sperrt Jacob mithilfe ihrer finsternen Zauberkraft in einen magischen Spiegel ein. Damit er nun nicht den Rest seiner Tage dort schmoren muss, eilen Sie zur Rettung des Verfluchten: Ihre Reise führt Sie durch geheimnisvolle Gewölbe, verzauberte Orte und quer durch die Zeit, immer auf der Suche nach der Spur des verschwundenen

Jungen und früherer Schandtaten der skrupellosen Hexe.

An den detailreich gestalteten Schauplätzen halten Sie mal nach

abgebildeten und mal nach aufgelisteten Gegenständen Ausschau, die Sie als Zutaten für den Gegenzauber benötigen. Doch bis dahin ist es ein

weiter und spannender Weg, auf dem Sie garantiert die eine oder andere schreckliche Überraschung erleben werden. [bp/mc]



GRUSELIGE GRUFEN

Die Suche nach dem verschwundenen Jacob führt Sie durch finstere Gewölbe.

INFO ZUR INSTALLATION

Registrieren Sie sich bei der Installation mit Ihrer E-Mail-Adresse, um einen Freischaltcode zu erhalten. Tippen Sie diesen beim Start des Spiels ein, um die Vollversion freizuschalten.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

PROZESSOR: 2,5 GHz
ARBEITSSPEICHER: 1 Gigabyte
GRAFIKKARTE: 16 Megabyte
FESTPLATTENPLATZ: 271 Megabyte
DIRECTX-VERSION: 9.0c
SYSTEM: XP/7/8/10
INTERNET: Online-Aktivierung erforderlich
REGISTRIERUNG: Registrierung per E-Mail

Für Fans von Dark Parables, True Fear, Dark Angels, Awakening

SO GEHT'S FÜR WINDOWS

ESET SMART SECURITY 2015 CBS-EDITION



GOLD-EDITION

Auf DVD im Heft

SILBER-EDITION

Als Download

GOLD-EDITION

Um Ihren Lizenzschlüssel für das Virenschutzpaket zu erhalten, folgen Sie den Anweisungen unter www.cobi.de/40312. Installieren Sie Eset von der Heft-DVD, und schalten Sie die Software mit dem Schlüssel frei.

SILBER-EDITION

1 Zum Download des Virenschutzpakets brauchen Sie Ihren Vorteils-Code. Den finden Sie auf dem Kärtchen auf Seite 3.

2 Auf www.cobi.de/40312 geben Sie den Vorteils-Code ein. Dann ist der Download der Software freigeschaltet, und Sie erhalten einen Lizenzschlüssel. Die Freischaltung ist bis zum 5. Januar 2016 möglich.

3 Nach dem Download installieren Sie das Programm wie gewohnt und schalten es mit dem Lizenzschlüssel frei.

DARK TALES

WIMMELBILDSPIEL-DEMO PC

Kommen Sie dem Geheimnis des Goldkäfers auf die Spur: Dieses schaurige Wimmelbildspiel basiert auf einer Erzählung von Edgar Allan Poe. Der berühmte Schriftsteller verstand es wie kaum ein anderer seiner Zeit, spannende Detektivgeschichten mit fantastischen Motiven zu bereichern. In dieser Spieldemo dürfen Sie die ersten Minispiele und Rätsel innerhalb eines gefährlichen Inselverlisses lösen. [mc]



Das Geheimnis des Goldkäfers führt Sie auf eine unheimliche Insel.

MEINE KLEINE FARM

KLICK-MANAGEMENT-DEMO PC

Scarlett hat es nach einem schweren Sturm auf eine gar nicht so einsame Insel verschlagen. Zahlreiche Tiere bevölkern das leider viel zu trockene Eiland. Auf dem sandigen Boden will einfach nichts wachsen. Selbstredend hilft Scarlett den verzweifelten Tieren und organisiert die Bewirtschaftung des unwirtlichen Geländes. Damit starten Sie Ihre eigene kleine Farm mitten in der tropischen Südsee. [mc]



Helpen Sie den Tieren bei der Landwirtschaft auf der Tropeninsel.

Ein Heft voller Highscores!

Jetzt mit 100 Vollversionen – von Actionkracher bis Simulationsklassiker gratis auf DVD im Heft

MR DVD 6,90 Euro **Computer Bild Spiele** **1/2016** **SONDERHEFT**

PC PS3 PS4 WiiU X360 X One

WEITERE TOP-VOLLVERSIONEN GRATIS AUF DVD

3 GEWINNT-SPASS MOORHUN-ABENTEUER FANTASY-KNOBELEI STRATEGIE-HAMMER

NEU SONDERHEFT

EXKLUSIVE SPIEL-SAMMLUNG

2 Top Spiele ALS DOWNLOAD IM HEFT

MEGA-VOLLVERSIONEN

100 SPIELE GRATIS AUF HEFT-DVD

ON - THE TRUTH ABOUT ADA THE STRANGER - LUMEN

BLACK MIRROR III

KOMPLETTLÖSUNG AUF 12 EXTRASEITEN IM HEFT

20 DER GROSSE EINKAUF-RATGEBER SPIELE-KRACHER

DIE MÜSSEN SIE SPIELEN!

- Fallout 4 ■ Star Wars – Battlefront
- Rise of the Tomb Raider ■ Metal Gear Solid 5 – The Phantom Pain u. v. m.

GHOST RECON FUTURE SOLDIER **BROTHERS IN ARMS EARNED IN BLOOD**

USK ab 16 freigegeben

Der große Einkaufsratgeber 2015 – Diese Spiele sind ein Muss:

- + *Fallout 4*
- + *Star Wars – Battlefront*
- + *Metal Gear Solid 5 – The Phantom Pain* u.v.m.





INTERAKTIV

Darksiders

APOKALYPSE NOW!

GRATIS zum Spi

ACTIONSPIEL PC Sie sind der zweite Reiter der Apokalypse – und angeblich **SCHULD AM WELTUNTERRANG**. Zücken Sie Ihr Schwert, denn das bedeutet Krieg!



GOLD-EDITION

Als Download

SILBER-EDITION

Als Download

Die Apokalypse hat begonnen: Feuerbälle schlagen auf der Erde ein, Menschen geraten in Panik, die Welt versinkt im Chaos. Aus den Geschossen erheben sich Dämonen, die die Menschheit vernichten wollen. Heerscharen von Engeln versuchen zwar, den bösen Kreaturen Einhalt zu gebieten. Doch sie kämpfen auf verlorenem Posten. Nur eine Macht kann diesen Wahnsinn beenden: die apokalyptischen Reiter.

Gestatten, mein Name ist Krieg

Hier kommen Sie ins Spiel: Als „Krieg“, seines Zeichens zweiter Reiter der Apokalypse, versuchen Sie, die alte Ordnung wiederherzustellen. Doch eine Verschwörung schiebt Ihnen die Verantwortung für den Weltuntergang in die Stiefel. Sie ziehen also los, um den Schuldigen aufzuspüren, den Zerstörer. Das ist kein leichter Job.

Denn als Strafe für Ihre vermeintlichen Untaten wurden Ihnen fast alle ursprünglichen Kräfte und Ihr Pferd „Ruin“ geraubt. Nur auf das gewaltige Schwert „Chaosfreser“ können Sie sich weiterhin verlassen – ein ideales

SO GEHT'S

1 Zur Freischaltung der Aktion „Vollversion ab 18“ brauchen Sie Ihren individuellen Vorteilscode. Den finden Sie in der Gold-Edition auf der Rückseite der DVD-Hülle, in der Silber-Edition auf dem auf Seite 3 aufgeklebten Kärtchen. Die Aktion können Sie bis zum 5. Januar 2016 freischalten und nur so lange, wie der Vorrat an Steam-Codes reicht.

2 Auf der Seite www.computerbild.de/40311 geben Sie den Vorteilscode ein, um Ihren persönlichen Steam-Code zur Aktivierung des Spiels freizuschalten. Diese Aktion können nur Leser ab 18 Jahren nutzen. Bitte beachten Sie, dass die Freischaltung der Aktion sowie der Download nur im Zeitraum von 23 Uhr bis 6 Uhr möglich sind.

elen

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

PROZESSOR: 2,0 GHz
ARBEITSSPEICHER: 2 Gigabyte
GRAFIKKARTE: 512 Megabyte
FESTPLATTENPLATZ: 8 Gigabyte
DIRECTX-VERSION: 9.0c
SYSTEM: XP/Vista/7/8/10
INTERNET: Online-Aktivierung erforderlich
REGISTRIERUNG: Registrierung per E-Mail



Für Fans von The Witcher 2, Risen 3, Darksiders 2

Werkzeug im Kampf gegen Dämonen, Zombies und mutierte Tiere. Solche Duelle enden meist damit, dass Sie dem Gegner mit der mächtigen Klinge den Todesstoß versetzen – dramatisch in Szene gesetzt.

Mit Leib und Seelen

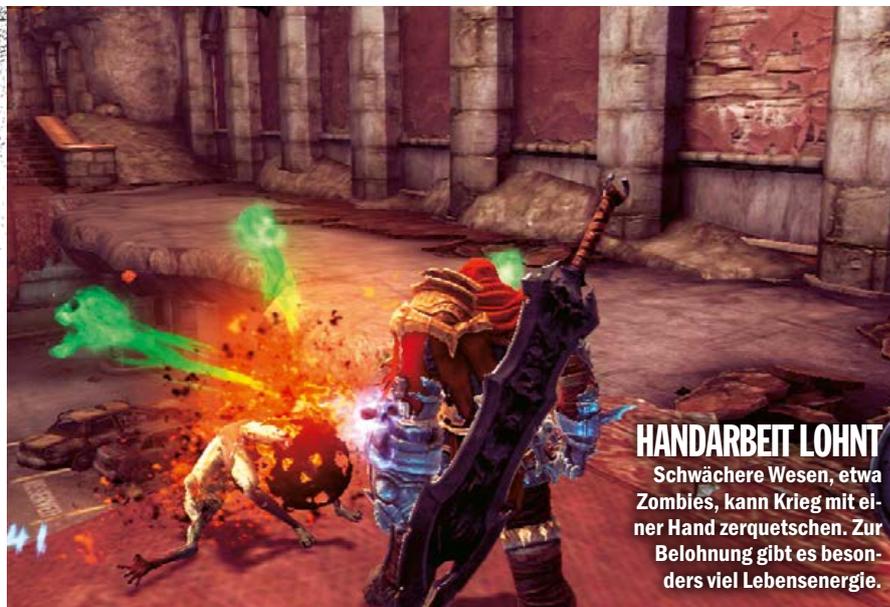
Besiegte Kreaturen hinterlassen Seelen, die automatisch eingesammelt werden. Sie dienen als Zahlungsmittel zur Bestechung von Dämonen, reanimieren Ihre verloren gegangenen Spezialtalente oder füllen Ihre verbrauchte Lebensenergie wieder auf. Jeder Sieg stärkt also Ihre Kampfkraft.

Während übergroße, übermächtige Bossgegner ein wenig Taktik und sehr viel Reaktionsvermögen verlangen, genügt meist ein schneller Knopfdruck, um mit kleineren Kalibern fertig zu werden. Zwischen beiden Extremen hätten noch Feinabstufungen Platz gehabt.

In der Truhe liegt die Kraft: Auch aufgebrochene Kisten setzen gele-

gentlich Seelen frei. Tipp: Vulgrim ist ganz heiß auf Artefakte und rückt dafür gern ein paar Seelen raus. Sie sollten also jeden Stein umdrehen, um wertvolle Objekte zu finden. Auch der Weltuntergang lässt sich nur Schritt für Schritt aufhalten.

Brachial, brutal, blutig: Das Endzeit-Spektakel „Darksiders“ ist mächtig düster. Vielleicht macht es gerade deswegen so viel Spaß. Gänsehaut ist jedenfalls garantiert. *[stm]*



HANDARBEIT LOHNT

Schwächere Wesen, etwa Zombies, kann Krieg mit einer Hand zerquetschen. Zur Belohnung gibt es besonders viel Lebensenergie.

ECHTES SCHWERTGEWICHT

Diese monströse Kreatur haucht gleich ihr dämonisches Leben aus. Krieg holt mit seinem Schwert „Chaosfresser“ zum Todesstoß aus.



GROSSE SACHE

Wahre Größe: Obwohl Krieg gegen die Fledermausherrin Tiamat ein Winzling ist, hat die keine Chance. Krieg braucht das Herz des Riesenviehs, um weiterzukommen.





INTERAKTIV

Leser-Aktion

TV-ALLES AUFNEHMER

für über 40 deutsche Sender

ANMELDEN

AUFNEHMEN

ABSPIELEN

IN HD



100 TAGE GRATIS



Ob Lieblings-Serie oder packende Telenovela: Dank Save.TV entgeht Ihnen kein TV-Moment. **MIT DIESER EXKLUSIVEN AKTION GIBT'S 100 TAGE GRATIS!**

Sendung verpasst? Nicht ärgern! Das nächste Mal zeichnen Sie Ihre persönlichen TV-Highlights einfach mit dem Cloud-recorder Save.TV auf. Das klappt bequem und ohne Schnickschnack per Internet. Und mit dieser Aktion sparen Sie nicht nur bares Geld, sondern haben später auch die Option auf attraktive Konditionen.

XL-Paket 100 Tage gratis

Diese exklusive Premium-Aktion von COMPUTER BILD SPIELE und Save.TV kann sich wirklich sehen lassen: Sie zahlen für das XL-Paket 100 Tage keinen Cent und sparen damit knapp 45 Euro! Auch wenn Sie schon zu Beginn kündigen, dürfen Sie das Angebot volle 100 Tage gratis nutzen. Und damit

nicht genug: Falls Sie in der Gratis-Testphase nicht kündigen, bekommen Sie einen 50-Prozent-Rabatt auf das weiter laufende XL-Paket. Sie zahlen für 265 weitere Tage nur etwa 44 statt 87 Euro. Damit hat dieses Aktionspaket einen Gesamtwert von fast 90 Euro!

Ihre Aufnahmen in der Cloud

Save.TV bietet über 40 deutsche Sender, 21 davon sogar in HD-Qualität. Per Save.TV-App oder online wählen Sie Ihre Lieblingssendungen, zeichnen sie auf und streamen oder speichern sie auf internetfähigen Geräten wie TV, PC oder Tablet. Die Aufnahmen stehen Ihnen im Internet 30 Tage lang zur Verfügung; wenn Sie sie herunterladen, bleiben die Videos sogar dauerhaft erhalten.

Cool: Auf Wunsch zeichnen Sie mehrere Sender gleichzeitig auf. Noch cooler: Für optimalen TV-Genuss befördert der Dienst die komplette Werbung automatisch in den Papierkorb.

Die XL-Vorteile auf einen Blick

- Das bietet Ihnen das XL-Paket von Save.TV:
 - Über 40 deutsche Sender, 21 davon sogar in HD.
 - Gleichzeitiges Aufnehmen aller Sender dank Catch-All-Funktion.
 - Automatische Entfernung aller Werbeunterbrechungen.
 - Alle Folgen einer Serie per Klick für die Aufnahme vormerken.
 - Aufnahmen programmieren und per Internet abrufen – ganz gleich, ob zu Hause oder im Urlaub.

GRATISPAKET SICHERN!

- www.cbspiele.de/go/savetv führt zur Aktionsseite.
- Registrieren Sie sich dort bis einschließlich 6. Januar 2016.
- Die Teilnahme gilt sowohl für Neukunden als auch für Bestandskunden, die in den vergangenen sechs Monaten an keiner Rabatt-Aktion teilgenommen und kein aktives Konto haben.
- Die Aktion gilt nur für Volljährige mit deutschem Wohnsitz.
- Wenn Sie nicht bis spätestens einen Tag vor Ablauf des Aktionszeitraums kündigen (Kontaktformular, Post, Fax oder E-Mail), verlängert sich das XL-Paket um 265 Tage und kostet 44 Euro (50 Prozent billiger als der reguläre Preis). Das Paket verlängert sich um 12 Monate (9,99 Euro/Monat), wenn Sie nicht kündigen.

Foto: iStock, Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved.

14 Abenteurer. 1 Insel. Das pure Überleben.



WILD ISLAND



AB SONNTAG 8. NOV 23:10 • UND TÄGLICH 22:15

WE LOVE TO ENTERTAIN YOU



ACTION-CAM GOPRO

Jetzt Produkt-Tester werden

**Leser-
Aktion**

COMPUTER BILD SPIELE-Leser können eine von zehn **GOPRO HERO4 SESSION** (Wert: je 299 Euro) exklusiv testen – und anschließend behalten!

Mit seinen Action-Cams dominiert Branchenprimus GoPro schon seit längerer Zeit den Markt – und legt jetzt mit einer heißen Neuheit nach: Die Hero4 Session kann ähnlich viel wie ihre Schwestermodelle, mit einem Gewicht von 74 Gramm und Maßen von 3,6 x 3,8 x 3,8 Zentimetern ist sie aber extrem leicht und kompakt. Mit Klebepads lässt sie sich fast überall befestigen, etwa an Helmen, Skiern oder Skateboards. Sie ist wasserdicht und filmt in Full HD.

Zehn COMPUTER BILD SPIELE-Leser können den würfelförmigen Kamera-Zwerg jetzt ausgiebig selbst testen. Zusammen mit Conrad stellt COMPUTER BILD SPIELE dafür zehnmal die Hero4 Session im Wert von je 299 Euro zur Verfügung. Was der Knirps draufhat, prüfen Sie als Exklusiv-Tester.

So funktioniert die GoPro

GoPro hat bei der Hero4 Session nicht nur das Gehäuse geschrumpft, sondern auch an der Bedienung geschraubt. Die klappt im Prinzip mit einem einzigen Knopf: Ein Druck

schaltet die Kamera ein und startet automatisch die Videoaufnahme; ein erneuter Druck beendet die Aufnahme und schaltet die Kamera aus. Wer den Knopf länger drückt, startet die GoPro im Serienbildmodus.

So bewerben Sie sich als Tester

■ Schildern Sie bis 22. November 2015 via cbspiele.de/go/conrad, welche Action Sie mit der GoPro erleben und filmen möchten.

■ Am 23. November wählt COMPUTER BILD SPIELE dann aus allen Bewerbungen zehn Tester aus. Die Gewinner erhalten eine Benachrichtigung, die sie innerhalb von 24 Stunden unterschrieben zurücksenden müssen.

■ Prüfen Sie am 23. und 24. November Ihr E-Mail-Postfach. Im Gewinnfall sollte Ihnen die Action-Cam ohne Verzögerung zugehen können.

■ Lassen Sie sich beim Testen der GoPro fotografieren, drehen Sie ein kurzes Actionvideo, und schreiben Sie Ihre Erfahrungen auf. Laden Sie alles innerhalb von 14 Tagen nach Erhalt der GoPro über Ihr Community-Profil bei Conrad hoch.



EXKLUSIV!
JETZT BEWERBEN,
ACTION-
KAMERA TESTEN &
BEHALTEN!

**ORIGINAL-
GRÖSSE**

■ Die Aktion gilt nur für volljährige Teilnehmer mit deutschem Hauptwohnsitz.

■ Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. **Tipp:** Bei Fragen rund um die GoPro oder andere Technikprodukte hilft die Conrad-Community. Die Experten der ConradTech Community versprechen, dass sie innerhalb von 24 Stunden eine Lösung für Sie finden. Dafür muss Ihre Frage nur mit dem vorab eingestellten Aktions-Schlagwort „Techswat“ versehen sein.

Zum Stellen einer Frage rufen Sie cbspiele.de/go/community auf und melden sich für die Conrad Tech Community an. [bos]

DIE JAGD GEHT WEITER: JETZT GEWINNEN!

Bis Ende 2015 schickt Conrad sein Tech-Car (siehe Foto) auf Deutschland-Tour – prall gefüllt mit Technik zum Testen. Wer es entdeckt, saht mit Losglück einen von 30 Gutscheinen im Wert von je 100 Euro ab – ohne Mindestbestellwert. Den aktuellen Standort des Tech-Cars erfahren Sie über cbspiele.de/go/swat. Knipsen Sie ein Selfie davor mit einer COMPUTER BILD in der Hand (ein Gratis-Heft fürs Foto gibt's im Auto). Das Foto posten Sie mit der Kürzelfolge #techswat bis zum 20. Dezember 2015 öffentlich auf der Facebook-Seite von COMPUTER BILD (www.facebook.com/computerbild).



Alles Drin-Tarif

Der einzige Prepaid-Tarif mit BILDplus



30 Tage
kostenlos

Jetzt das BILDmobil-Starterset inkl. Alles Drin-Tarif bei teilnehmenden BILD-Händlern und Tankstellen kaufen oder unter www.BILDmobil.de bestellen.



*Optionspreis: 9,99 Euro/30 Tage. Die Option beinhaltet bis zu 300 Einheiten/30 Tage, zu verwenden für nat. Standard-SMS und/oder nat. Standard-Gesprächsminuten (Abrechnung minutengenau) und eine Surf-Flatrate für ankommenden und abgehenden nat. paketvermittelten Datenverkehr (max. Bandbreite 7,2 Mbit/s im Downstream – bereits in 2.500 dt. Städten verfügbar – bis zu einem genutzten Datenvolumen von 300 MB/30 Tage, danach max. 64 kbit/s; Nutzung nur mit internetfähigem Handy). Die Option verlängert sich jeweils automatisch, wenn sie nicht fristgerecht gekündigt wird, und ist nicht mit der BILDmobil Community Option nutzbar. Inklusive BILDplus Digital im Wert von 4,99 Euro/Monat. Nicht verbrauchte Inklusivleistungen verfallen. Inhaltlich verantwortlich für BILDplus Digital ist die Axel Springer SE, es gelten die Bedingungen der Axel Springer SE. Ein Angebot der Vodafone GmbH, Ferdinand-Braun-Platz 1, 40549 Düsseldorf.



DAS NÄCHS

Die „League of Legends“-Truppe von **EURONICS GAMING** ist die Mannschaft der Stunde: Teamchef Kevin Westphal spricht exklusiv über die Zukunft des Clans.

Erfolg ist im eSport oft ein flüchtiger Kamerad. Gewinnt dein Team in dieser Saison überraschend ein Turnier, kann's im nächsten Jahr schon komplett von der Bildfläche verschwunden sein.

Euronics Gaming gehört nicht zu diesen Teams. Die hoch veranlagte „League of Legends“-Abteilung gewann das große Finale von Deutschlands Beste Gamer (DBG) gegen den Topclan Mousesports und setzte auf der Gamescom 2015 damit ein dickes Ausrufezeichen.

Eine einmalige Chance

Doch Euronics Gaming ruht sich auf diesem Überraschungserfolg nicht aus: In der laufenden Wintersaison hat sich das Team souverän den ersten Cup gesichert und damit seine bestechende Form bestätigt. Dabei waren die Voraussetzungen alles andere als günstig: Denn nach dem Gewinn des Sommer-Cups wechselte das komplette „League of Legends“-Team von Euronics Gaming zum Rivalen Penta Sports. Das ist bitter, doch auch mit neuer Besetzung greift Euronics an!

Die „League of Legends“-Saison ist ohnehin spannender denn je. Erstmals erhält der Sieger nämlich ein Privileg der ganz besonderen Art: einen Startplatz bei der Qualifikation für die Challenger Series. Und das ist für die Spieler ein riesiger Ansporn: Wer sich in der Challenger Series von „League of Legends“-Hersteller Riot Games gut schlägt, hat die Chance, in die LCS (League of Legends Championship Series) aufzusteigen und damit den Weltmeistertitel im meistgespielten Spiel der Welt zu erlangen!

Rede und Antwort

COMPUTER BILD SPIELE hat mit Euronics-Teamchef und Gründer Kevin Westphal über seinen Clan gesprochen. Wie geht's weiter mit der neuen Teambesetzung? Wer ist der härteste Gegner im Kampf um die Krone? [ag]

Nach dem Gewinn der ESL-Sommermeisterschaft auf der Gamescom wechselte das mnMeisterteam von Euronics zu Penta Sports. Doch auch ihre Nachfolger streichen bereits die ersten Erfolge für das Werksteam ein.



Da ist das Ding!
Euronics Gaming gewinnt das Sommer-Finale von Deutschlands

BEREIT FÜR DIE FINALSPIELE?

Seien Sie dabei, wenn endlich die Champions von Deutschlands Beste Gamer gekürt werden! Wer hat das beste Team in „League of Legends“, „Hearthstone“, „Counter-Strike – Global Offensive“ und „Starcraft 2“? Die Antwort gibt's am 4. und 5. Dezember, wenn die Finaltage ausgetragen werden. Und weil jede Menge Zuschauer vor Ort sein werden, finden die Endspiele nicht bei der ESL in Köln, sondern in den größeren Studios von TakeTV in Krefeld statt. Natürlich verfolgen Sie die großen Entscheidungsspiele auch im Stream online: Mit dem QR-Code erfahren Sie alle Infos!



QR-Code scannen und auf dem Laufenden bleiben.
www.cbspiele.de/21691

TE LEVEL!

PRÄSENTIERT VON



Kevin Westphal
Teamchef und Gründer

Interview

COMPUTER BILD SPIELE: Ihr habt bei der Sommermeisterschaft auf der Gamescom beide Finals gewonnen. Wie fühlt es sich an, so ein hoch dotiertes Turnier zu gewinnen?

Kevin Westphal: Großartig! Uns gibt es ja noch nicht so lange, seit 2014, um genau zu sein. Von daher war es natürlich extrem gut, dass wir sofort so weit vorne mitspielen konnten. Andere Organisationen brauchen dafür deutlich länger. Wir hatten einfach Glück, so ein gutes Team zu finden, und haben die Leistung perfekt abrufen können. Gegen Mousesports so eine starke Leistung zu bringen – das war schon toll. Darüber waren wir sehr glücklich.

Sind die Jungs vor so wichtigen Spielen denn sehr aufgeregt?

Aufgeregt nicht wirklich. Wir haben viele Spieler, die schon auf sehr hohem Niveau gespielt haben. Zum Beispiel war Gilius ja Spieler beim Clan Unicorns of Love und hat dadurch schon viel Routine gewonnen. Bei anderen Spielern sieht das ein bisschen anders aus, die müssen sich auf dem Niveau erst mal beweisen. Trotzdem sind auch die total ruhig und gehen entspannt an die Sache ran.

In jedem Fall habt ihr euch jetzt einen Namen gemacht. Seid ihr damit klarer Favorit für den Winter-Cup 2015?

Unser Anspruch lautet klar: Wir sind die Besten der ESL. Wir wünschen uns immer, mit einem großartigen Team die bestmögliche Leistung zu zeigen. Und na klar: Wenn man sich unser Line-up ansieht, erwarte ich schon, dass wir ein gutes Ergebnis abliefern können. Ich gehe aber schon davon aus, dass wir die Finals erreichen. Ob es dann für einen Titel reicht, müssen wir abwarten.

Dieses Mal gibt es bei Deutschlands Beste Gamer erstmals einen Qualifikationsplatz für die Challenger Series von Riot Games zu gewinnen. Das wäre für die Spieler die Chance ihres Lebens, oder?

Na klar, das wäre fantastisch! Nur muss man da vorsichtig sein. Die Frage ist nämlich, ob wir das überhaupt wertschätzen können: Die Spieler, die wir momentan haben – wie zum Beispiel Gilius –, haben natürlich auch schon jetzt während des laufenden Vertrags Angebote von außerhalb. Bei einem Erfolg müssen wir also schauen, ob es das Team in dieser Form nach einer möglichen Qualifikation überhaupt noch gibt. Vielleicht spielst du eine ganze Saison erfolgreich mit den gleichen fünf Spielern, qualifizierst dich für die Challenger Series, und plötzlich zocken die Jungs in einem anderen Clan. Das wäre dann sehr schade – ist aber gang und gäbe in eSport. Würden hingegen alle bleiben nach einer möglichen Qualifikation, wäre es umso schöner – gar keine Frage.

Für die Marke Euronics Gaming wäre das aber definitiv ein Erfolg.

Ja natürlich. Wir stehen im deutschen Bereich durch den Vizemeister- und Meistertitel sehr gut da. Der nächste Schritt wäre jetzt, sich international einen Namen zu machen. Da wäre die Challenger Series der nächste logische Schritt, den wir wollen. Jeder weiß: Wer dort spielt, kann vom Gaming leben.

Wer dort mithalten will, muss sein Leben vollkommen auf eSport ausrichten. Könnt ihr euch vorstellen, irgendwann mal Vollzeit-Profis zu werden?

Auf lange Sicht ist das der Plan. Wir möchten unseren Spielern ein möglichst gutes Umfeld bieten, in dem sie sich in diese Richtung entwickeln können. Man kann nur professionell arbeiten, wenn ein solider finanzieller Hintergrund gegeben ist. Die Spieler brauchen nämlich die Zeit, sich auf das Spiel konzentrieren zu können. Jetzt sind wir noch ein gutes Stück davon entfernt. Der nächste Schritt wäre nun, an den großen internationalen Ligen teilzunehmen. Aber wir hoffen schon, dass wir in Zukunft auf diesem Niveau spielen können. Wir wollen das nächste Level!

Wer könnte euch eigentlich diesen Qualifikationsplatz streitig machen? Ist Mousesports der härteste Brocken?

Grundsätzlich ja. In der Meisterschaft sind die natürlich ein sehr starker Gegner. Dieses Mal ist es meines Wissens nach aber so, dass Mousesports schon qualifiziert ist. Wenn die also das Turnier gewinnen sollten, gehe ich davon aus, dass der Quali-Slot an das zweite Team geht. So gesehen, wäre es also nur noch Penta Sports, die da sehr stark auftrumpfen könnten. Penta besteht ja zum Großteil aus Ex-Spielern von uns. Eine echte Herausforderung – ich kenne die Jungs ja noch, die werden richtig Lust haben, die wollen unbedingt in die Challenger Series.

Die aktuelle Besetzung von Penta hat im Sommercup noch bei euch gespielt. Das muss ein seltsames Gefühl sein, gegen das komplette Ex-Team anzutreten.

Das ist natürlich schon komisch. Aber das werden wir in der Zukunft wie in anderen Sportarten immer wieder sehen, dass Spieler die Teams wechseln. Auch wenn es hart war, weil das komplette Team ging, wirst du immer wieder gegen Ex-Teamkollegen spielen müssen. Wir können vielleicht sogar Vorteile daraus ziehen: Wir kennen die Spieler ja, vielleicht können wir Schwächen ausnutzen. Aber insgesamt gilt: Wer gewinnen will, muss jeden schlagen!

Im internationalen Fußball ist der FC Barcelona vielen Vereinen ein Vorbild. Gibt es für dich ein Team im eSport, zu dem du aufschaut?

Ich fand früher vor allem SK Gaming großartig. Weil die in allen Bereichen Topleistungen gezeigt haben und immer oben dabei waren. Momentan sind sie zwar aus der LCS – Ladder rausgefallen. Das liegt aber auch daran, dass es heutzutage immer schwieriger wird, an der Spitze zu bleiben. In den früheren Jahren, wo auch ich mit eSport angefangen habe, war SK Gaming für mich immer das Nonplus-Ultra – vielleicht auch, weil es eine deutsche Organisation ist.

Vielen Dank für das Gespräch! COMPUTER BILD SPIELE wünscht viel Glück für den Winter-Cup bei Deutschlands Beste Gamer.



Die Zuschauerzahlen bei Großturnieren wie Deutschlands Beste Gamer steigen konstant.



LESER FRAGEN, COMPUTER BILD SPIELE ANTWORTET

✉ leserbriefe@cbspiele.de **f** facebook.com/computerbildspiele **t** twitter.com/cbspiele

ENDLICH WIEDER: DAS SONDERHEFT ZU „DISNEY INFINITY“

Frage: Ich habe soeben auf Ihrer Internetseite gelesen, dass es ein Sonderheft zu „Disney Infinity 3.0“ geben soll. Ab wann bekomme ich es, und wo kann ich's kaufen?

Nadine Krichbaum,
per E-Mail



Stefan Mehmke antwortet: Das Heft erscheint planmäßig am 5. Dezember 2015 und ist im Zeitschriftenhandel erhältlich.

MEHRSPIELER-MODUS BRAUCHT DOCH NIEMAND!

Frage: Warum schreiben Sie in der aktuellen Ausgabe über „Uncharted – The Nathan Drake Collection“, es sei schade, dass es keinen Mehrspieler-Modus gibt? Gerade aus diesem Grund habe ich mir das Spiel geholt. Ich fände es schön, wenn es mehr aktuelle Spiele für die PS4 gäbe ohne das nervende „Mehrspieler“. Vor allem wären die Spiele dann auch wahrscheinlich etwas billiger. Ich will beim Zocken für mich alleine sein und mich nicht mit pubertierenden Teenagern duellieren, die den ganzen Tag nix anderes machen, als vor der Glotze zu sitzen. Also bitte mehr davon ohne Multiplayer!

Is619, per E-Mail



Pavel Girard antwortet: Natürlich kann, soll und darf jeder gern solo spielen. Das steht jedem Spieler frei. Aber Geschmäcker sind nun mal verschieden, und viele lieben Mehrspieler-Modi. Deshalb ist es einfach schade, wenn ein Spiel die Option „Multiplayer“ überhaupt nicht bietet.

IST JUGENDSCHUTZ ÜBERTRIEBEN?

Frage: Dass es keine Möglichkeit gibt, sich einfach bei CBS online einzuloggen, um nicht bei jedem einzelnen Download den Nachweis erbringen zu müssen, dass man schon 18+ ist, finde ich hervorragend. Genauso klasse finde ich es, dass die Downloads erst ab 23:00 Uhr aufgerufen werden können. Schließlich ist jeder arbeitende Mensch nachts wach und schläft dafür tagsüber auf Arbeit. Leider vermisse ich aber noch weitere Alterskontrollen. Früher gab es doch die Zwangsregistrierung beim „ePost-Service“. Warum wurde diese Verifizierung abgeschafft, die doch angeblich die sicherste Methode war und immer noch ist? Man könnte auch gleich einen Notar mitschicken, der die Echtheit des Personalausweises überprüft und das Alter somit bestätigt, bevor der Postbote den Code herausruft. Zusätzlich könnte der Arbeitgeber noch das Alter seines Mitarbeiters bestätigen. Noch besser: Eine Befragung der gesamten Nachbarschaft durch Polizeikräfte in Vollschutzkostümen. Muss denn immer alles so künstlich verkompliziert werden? Bei all den Sicherheitsmaßnahmen frage ich mich, wie wir Kinder der 80er-Jahre damals eigentlich überlebt haben. Damals gab es diese überkandidelten Prüfungen noch nicht. Prinzipiell finde ich den Jugendschutz ja schon gut, allerdings wird keine Schutzmaßnahme 100 Prozent Erfolg haben. Warum dann dieser riesige, sich ständig wiederholende Aufwand? Mit einer schlichten Login-Funktion auf der Downloadseite wäre doch alles gut.

Marco Krell, per E-Mail

COMPUTER BILD SPIELE antwortet: Danke für Ihren ironischen und trotz des ernsten Hintergrunds vergnüglichen Beitrag. Wir bedauern, dass die Freischaltung des USK18-Spiels tageszeitlich beschränkt ist. Seit Heftausgabe 4/2015 verzichten wir auf die ePost-Freischaltung und haben die Freischaltung der USK18-Spiele vereinfacht. Der Zugang ist nur von 23:00 - 6:00 Uhr möglich. Die Anzeige des Steamcodes erfolgt sofort und muss nicht mehr

kompliziert verifiziert werden. Falls das Spiel entsprechend für Ihren Steam-Account beziehungsweise Uplay-Account oder Ähnliches freigeschaltet ist, können Sie sich die Installationsdateien über den Steam-Server auch tagsüber irgendwann laden – es muss also nicht über die ganze Nacht geschehen, wenn Sie da schlafen. Anders ist es derzeit aus organisatorischen und rechtlichen Gründen leider nicht machbar.

CASUAL-SONDERHEFT: KOMMT IM NOVEMBER

Frage: Wann erscheint das neue Sonderheft „Vollversionen Nr. 8“? Ich würde mich sehr über das Erscheinen freuen.

Susanne Weiffen, per E-Mail

Thomas Glenk antwortet: Das neue Sonderheft kommt am 21. November 2015 heraus. Es werden 34 Vollversionen auf DVD im Gesamtwert von 220,56 Euro



aus allen beliebten Casual-Games-Genres enthalten sein: Wimmelbild, 3-Gewinnt, Klick-Management, Geschicklichkeit und Strategie. Darunter mehrere Top-Wimmelbildkracher wie „Clockwork Tales – Die Geschichte von Glass und Ink“.

FALLOUT 4: ICH KANN ES NICHT ABWARTEN

Frage: Gibt oder gab es schon nähere Informationen zu „Fallout 4“? Der Erscheinungstermin war doch, wenn ich richtig informiert bin, Ende November. Ich kann's kaum noch erwarten, bis „Fallout 4“ kommt, solange spiele ich noch „Fallout 3“.

COMPUTER BILD SPIELE antwortet: Bethesda hat „Fallout 4“ in der Tat für den 10. November angekündigt. In diesem Heft lesen Sie die heißesten Fakten kurz vor dem Release. Und im kommenden Heft sowie online folgen dann der ausführliche Test und natürlich auch die nützlichsten Tricks.

Leserbriefe

In diesem Monat erreichten die Redaktion zahlreiche interessante Zuschriften, in denen sich die Leser eingehend mit Spielen, Tests und anderen Geschichten in COMPUTER BILD SPIELE beschäftigen. Hier finden Sie die interessantesten Leserbriefe.

Gute Hefte, aber die Code-Aktivierung nervt

Ich finde es wirklich bemerkenswert, wie Sie innerhalb eines Monats auf eine so große Anzahl von Seiten kommen, voll mit guten Artikeln, interessanten Tests und News. Toll fand ich auch die Berichte von der E3 und der Gamescom, so habe auch ich als Nicht-Anwesender von den Messe-Highlights erfahren können. Was Thorsten Retzlaff in seinem „Brief an die Spieleindustrie“ aus Ausgabe 11/2015 erwähnt hat, ist mir auch aufgefallen: Die Aktivierung per Code ist immer öfter unumgänglich. Klar, das hat sein Gutes, beispielsweise wird der Spielfortschritt in der Cloud synchronisiert. Das war für mich im Dezember nützlich, als die Festplatte meines Computers defekt war, ich aber meinen Spielfortschritt später glücklicherweise in der Cloud wiederfand ... Aber nervig ist es schon.

Das war jetzt nur ein Ärgernis, ansonsten bin ich immer zu einhundert Prozent zufrieden mit Ihrer Arbeit, ich freue mich schon immer auf den ersten Mittwoch im Monat. Sie machen das wirklich großartig, weiter so!

Lukas Friedland, per E-Mail

IHR KONTAKT ZU COMPUTER BILD SPIELE

SIE HABEN LOB, KRITIK ODER ANREGUNGEN FÜR COMPUTER BILD SPIELE?

E-Mail: leserbriefe@cbspiele.de
 Fax: 01806-009049 (14 Cent/Minute)
 Brief: Leserservice COMPUTER BILD SPIELE, Brieffach 1940, 20350 Hamburg

IHRE HEFT-DVD STARTET NICHT?

Hilfe finden Sie auf www.cbspiele.de unter Webcode 10 002.

SIE HABEN TECHNISCHE FRAGEN, DIE KEINEN ARTIKEL ODER TEST IM HEFT BETREFFEN?

Wählen Sie eine dieser beiden Telefonnummern (1,99 Euro/Minute): Spiele: 09001-101942
 Hardware: 09001-224532 (jeweils täglich 8 bis 24 Uhr)

SIE HABEN FRAGEN ZUM ABO-NUMMERE ODER WOLLEN EIN ÄLTERES HEFT NACHBESTELLEN?

Telefon: 01806-636663 (täglich 9 bis 19 Uhr, 14 Cent/Minute)
 Brief: Abobetreuung, COMPUTER BILD SPIELE, Brieffach 1946, 20350 Hamburg, Fax: 01806-636633 (14 Cent/Minute)
 oder per E-Mail: abo@computerbildspiele.de

„NHL“-Serie vor dem Ende?

Zunächst einmal haben Sie meine volle Zustimmung, was Grafik und Präsentation des Spiels „NHL 16“ angeht. Alles tadellos. Ein Lob auch, das Sie den Reifall des letzten Jahres (namentlich „NHL 15 next gen“) aufgegriffen haben. Nun aber zum Gameplay: „NHL“ krankt seit geraumer Zeit daran, dass eine vernünftige Balance zwischen Defensive und Offensive fehlt. Dann führte EA die sogenannte Passunterstützung ein, um Anfängern den Einstieg zu erleichtern. Doch sie bewirkt eher das Gegenteil. Es gibt zahlreiche Fehler in der Regelauslegung, in Menüs werden gedrückte Tasten teilweise nicht erkannt und vieles mehr.

Meine Frage jetzt: Glauben Sie, dass das Spiel eine 1,63 verdient hat? Die meisten dieser Fehler könnte EA mit geringem Aufwand beheben beziehungsweise vermeiden. Alles in allem ist EA kurz davor, die Serie „NHL“ endgültig an die Wand zu fahren und den Hardcore-Fan-Kern der Serie zu verprellen.

Daniel Hagenauer, per E-Mail

„Pro Evolution Soccer“-Test zu gut?

Von Ihnen bekommt „Pro Evolution Soccer“ eine Wertung von 1,50. Es gibt jedoch einige Kritikpunkte, die eine derart positive Wertung aus meiner Sicht nicht zulassen. Über die fehlerhaften Meldungen der Reporter kann ich hinwegsehen – die sehen öfters den Ball im Tor, obwohl er vorbei fliegt. Aber der Schiedsrichter ist eine Katastrophe. Egal wie hart das Foul, egal ob Notbremse oder nicht, egal ob Foul von hinten mit gestreckten Beinen und so weiter: Er scheint einfach keine rote Karte zu kennen, außer er gibt mal Gelb-Rot.

„Werde zur Legende“ haben Sie scheinbar auch nie getestet, sonst wäre Ihnen aufgefallen, wie dümmlich sich die KI insbesondere der eigenen Mitspieler anstellt. Eine weitere Baustelle sind die kurzzeitigen Framerate-Einbrüche. Meist passiert dies einmal pro „Sitzung“ für ein, zwei Sekunden, dass das Spiel in eine Art Slow Motion verfällt. Ein absolutes Abwertungskriterium ist auch, dass das Spiel nicht mit den aktuellen Kadern punkten kann. Dies erwarte ich einfach von einem Spiel, welches zu einer bestimmten Saison neu auf den Markt kommt. Lizenz hin oder her – aber wenn ein Spiel mit der Champions-League-Lizenz punkten will, dann erwarte ich auch, dass die aktuellen Kader tatsächlich zur Verfügung stehen.

Sebastian Conrad, per E-Mail

IMPRESSUM



Kai Diekmann
Herausgeber BILD/
BILD-Zeitschriften
Spielt: Traffic Rush



Axel Telzerow
Chefredakteur
COMPUTER BILD SPIELE
Spielt: LEGO Dimensions



Sebastian Griesbach
Stellv. Chefredakteur
Online
Spielt: NHL 16



Dagmar Schert
Art Director/Mitglied
der Chefredaktion
Spielt: Ether One



Florian Rüttinger
Redaktions-
manager
Spielt: Black Ops 2



Martin Seigel
Textchef, Leitung Text/
Schlussredaktion
Spielt: Tower of Guns



Mathias Otten
Head of Technology
and Products
Spielt: FIFA 16



Jennifer Bukjo
Stellv. Art Director
Spielt: Saints Row -
The Third



Frank Schaper
Chef vom Dienst
Spielt: FIFA 16



Klaus Schulz
Stellv. Chef vom Dienst
Spielt: Emergency 5



Oliver Sprung
Ressortleiter
Spielt: Rebel Galaxy



Marco Hänsch
Leitung Spieletests
Spielt: Metal Gear
Solid 5 - Phantom Pain



Andreas Geyer
Test/Tricks
Spielt: Super Meat Boy



Thomas Glensk
DVD
Spielt: Life Is Strange



Rüdiger Kopp
Test/Tricks
Spielt: PES 2016



Ingolf Leschke
Hardware
Spielt: Forza Motor-
sport 6



Stefan Mehmke
Test/Tricks
Spielt: Skyhill



Linda Schult
Test/Tricks
Spielt: Anno 2205



Felix Schoen
Textchef
Spielt: Halo 5



Wilfried Barbknecht
Textchef Online
Spielt: Tony Hawk 5



Nicole Petersen
Text-/Schlussredaktion
Spielt: Mortal Kombat X



Cornelius Braun
Fotoredaktion
Spielt: Tekken Tag
Tournament 2



Katharina Rose
Fotoredaktion
Spielt: Edna
bricht aus



Sandra Schumann
Assistentin
Spielt: Cloudchasers -
A Journey of Hope

Weitere Mitarbeiter dieser Ausgabe: Stephan Arweiler, Manuel Bauer, Robert Berg, Olaf Bleich, Brian Crome, Pavel Girard, Jan Harder, Svenja Herm, Benjamin Horbelt, Nico Jaenecke, Ursula Junger, Timo Knorst, Heinrich Lenhardt, Alexander PAXel, Steven Plöger, Dr. Anne Lumban Tobing, Thomas Meins, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Rainer Schuldt, Mike Spyridis, Soenke Siemens, Tanja Steenbuck.

Unter den Artikeln in COMPUTER BILD SPIELE finden Sie das Kürzel des jeweiligen Autors. Es ist aus den im Impressum fett gedruckten Buchstaben zusammengesetzt.

Herausgeber BILD/BILD-Zeitschriften: Kai Diekmann. Verantwortlich für den Inhalt: Axel Telzerow. Redaktionsanschrift: COMPUTER BILD SPIELE, Brieffach 1940, 20350 Hamburg. Abonnement-Bestellung und -betreuung: COMPUTER BILD SPIELE Abo-Service, Brieffach 1946, 20350 Hamburg, www.cbspiele.de/abonnieren, Fax 01806-636633, Tel. 01806-636663 (jeweils 0,20 €/Anruf aus dem deutschen Festnetz, maximal 0,60 €/Anruf aus Mobilfunknetzen). COMPUTER BILD SPIELE erscheint monatlich und kostet im Handel 5,80 € als Gold-Edition und 3,80 € als Silber-Edition (jeweils inkl. 7% Mehrwertsteuer) pro Heftfolge. Der Jahresabonnementspreis im Inland beträgt 5,80 € pro Heftfolge für die Gold-Edition zzgl. örtlicher Zustellgebühren. Den Preis für den Versand ins Ausland erfahren Sie auf Anfrage. Verlagsgeschäftsführer: Dr. Hans Hamer. Stv. Verlagsleiter: David Löffler. Objektileiter: Nikola Töniges. General Manager Marketing: Anett Groch. Anzeigenleitung: Anett Groch (verantwortlich für den Inhalt der Anzeigen). Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 16 vom 1.1.2015. Vertrieb (Einzelverkauf): Sales Impact GmbH & Co. KG, 20350 Hamburg. Verantwortlich: Michaela Steen. Vertriebsleiter Sonderaufgaben: Günter Denndorf. Druck: Prinovis Ltd. & Co. KG, Betrieb Ahrensburg, Alter Postweg 6, 22926 Ahrensburg. Verlag: Axel Springer SE, Axel-Springer-Platz 1, 20350 Hamburg, Telefon 040-34700.

Das Papier von COMPUTER BILD SPIELE ist umweltfreundlich und recyclingfähig. Zur Herstellung wurde ausschließlich chlorfrei gebleichtes Zellstoff verwendet. Für unverlangt eingesandene Manuskripte und Fotos wird keine Haftung übernommen. COMPUTER BILD SPIELE wird als Print- und Online-Ausgabe verbreitet und ist per Internetdatenbank recherchierbar.





ERSCHEINUNGSTERMINE



AKTUELLE TERMINE ONLINE



QR-Code
scannen und
Galerie anschauen.
www.cbspiele.de/21141

GAMES

Diese **SPIELETERMINE** können Sie sich schon jetzt rot in Ihrem Kalender markieren.

RISE OF THE TOMB RAIDER



Lara Crofts Sibirienabenteuer bietet auch einen besonders actionorientierten „Score Attack“-Modus, in dem Sie einzelne Level der Kampagne nach neuen Regeln und innerhalb eines Zeitlimits meistern müssen.

13. NOVEMBER 2015

10. DEZEMBER 2015

11. MÄRZ 2016

2015

DIE SIMS 4 ZEIT FÜR FREUNDE



Die neue Spielwelt Windenburg ist ein idyllisches Örtchen voller Sehenswürdigkeiten und lebendiger Treffpunkte. Hier können Ihre Sims gemeinsam Tischfußball spielen, am Lagerfeuer sitzen oder in der Disko abtanzen.

HITMAN



Der nächste Auftritt des coolen Auftragskillers verschiebt sich auf März 2016. Neben dem kompletten Spiel mit allen Erweiterungen soll es auch ein Intro-Pack für 35 Euro geben, das nur die Startinhalte umfasst.

AUSBLICK

DIE SPIELE-HITS DER KOMMENDEN MONATE

UMBRELLA CORPS



Der Actionbleger der „Resident Evil“-Reihe bietet Online-Matches in bekannten Serienkulissen wie etwa der „Umbrella Facility“. Im Kampf gegen die Zombies stehen auch Schädelspalter-Äxte und Schutzschilde zur Wahl.

1. QUARTAL 2016

APRIL 2016

DARK SOULS 3



Die Entwickler des Action-Rollenspiels laden derzeit Fans zum Stresstest ein, um sicherzustellen, dass die Server zum Spielstart im April kommenden Jahres auch reibungslos funktionieren.

ALLE NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

SPIEL	GERÄT	IM HANDEL
ACTIONSPIELE		
Battleborn	PC PS4 XONE	9. Februar 2016
Call of Duty – Black Ops 3	PC PS4 XONE	6. November 2015
Deus Ex – Mankind Divided	PC PS4 XONE	23. Februar 2016
Dishonored 2 – Das Vermächtnis der Maske	PC PS4 XONE	1. Quartal 2016
Doom	PC PS4 XONE	1. Quartal 2016
Fallout 4	PC PS4 XONE	10. November 2015
Far Cry Primal	PC PS4 XONE	23. Februar 2016 ¹
For Honor	PC PS4 XONE	2016
Hitman	PC PS4 XONE	11. März 2016
Homefront – The Revolution	PC PS4 XONE	2016
Horizon Zero Dawn	PS4	2016
Just Cause 3	PC PS4 XONE	1. Dezember 2015
LEGO Marvel Avengers	PC PS4 PS3 XONE X360	28. Januar 2016
Mafia 3	PC PS4 XONE	2016
Mirror's Edge – Catalyst	PC PS4 XONE	25. Februar 2016
Quantum Break	XONE X360	5. April 2016
Rise of the Tomb Raider	PC PS4 XONE	13. Nov. 2015 ²
Star Fox Zero	WiiU	1. Quartal 2016
Star Wars – Battlefront	PC PS4 XONE	17. November 2015
The Last Guardian	PS4	2016
Tom Clancy's Rainbow Six – Siege	PC PS4 XONE	1. Dezember 2015
Tom Clancy's The Division	PC PS4 XONE	8. März 2016
Umbrella Corps	PC PS4	1. Quartal 2016
Uncharted 4 – A Thief's End	PS4	1. Quartal 2016
PRÜGELSPIELE		
Street Fighter 5	PC PS4	1. Quartal 2016
RENNSPIELE		
Need for Speed	PC PS4 XONE	5. November 2015
Trackmania Turbo	PC PS4 XONE	1. Quartal 2016
ROLLENSPIELE		
Dark Souls 3	PC PS4 XONE	April 2016
Mass Effect – Andromeda	PC PS4 XONE	4. Quartal 2016
Xenoblade Chronicles X	WiiU	4. Dezember 2015
SIMULATIONEN		
Die Sims 4 – Zeit für Freunde	PC	10. Dez. 2015
Rollercoaster Tycoon World	PC	10. Dez. 2015
SPORTSPIELE		
Mario Tennis – Ultra Smash	WiiU	20. Nov. 2015
STRATEGIESPIELE		
Halo Wars 2	PC XONE	4. Quartal 2016
Starcraft 2 – Legacy of the Void	PC	10. Nov. 2015
Total War – Warhammer	PC	2016
Xcom 2	PC	5. Februar 2016

¹PC-Version März 2016, ²PC-Version Januar 2016, PS4-Version Ende 2016

HEISSE GERÜCHTE

IMMERZU BRODELT DIE GERÜCHTEKÜCHE. WIE VIEL WAHRHEIT STECKT IN DEN SPEKULATIONEN?
COMPUTER BILD SPIELE WAGT EINE PROGNOSE.



Resident Evil 7 wird VR-Spiel

CAPCOM AUF NEUE TECHNIK FOKUSSIERT

Auf der E3 und der Gamescom dieses Jahres hatte Capcom mit der Morpheus-Demo „Kitchen“ eindrucksvoll demonstriert, wie gut Virtual Reality und Horror zusammenpassen. Noch nie zuvor hatten die Zuschauer die Bedrohung durch eine Videospieldfigur intensiver am eigenen Leib gespürt. Kein Wunder also, dass die japanische Firma laut ihrem Jahresbericht 2015 so sehr von der neuen Spieltechnik überzeugt ist, dass sich derzeit die legendäre Development Division 1 darum kümmert. Diese Abteilung war bisher immer für die „Resident Evil“-Reihe zuständig: Wird der siebte Teil der Horrorserie also ein Virtual-Reality-Spiel? Zumindest scheinen die Spekulationen nicht komplett aus der Luft gegriffen. Zur Beruhigung konservativer Spielernaturen versichert Abteilungsleiter Jun Takeuchi allerdings, dass gleichzeitig auch an Spielen für die aktuelle Konsolen-Hardware gearbeitet wird. [mc]



Vorschau
Ausgabe 1/2016
ab Mittwoch, den
2. Dezember
im Handel



TEST: STAR WARS - BATTLEFRONT
ACTIONSPIEL Die Beta begeisterte die Massen und steigerte die Erwartungen ins Unermessliche. Aber erfüllt das fertige Spiel wirklich die Wünsche der Fans? Das zeigt der Test in der kommenden Ausgabe.



TEST: FALLOUT 4
ACTIONSPIEL Die Einöde öffnet endlich wieder ihre Pforten. Bis zum letzten Moment machten die Entwickler ein großes Geheimnis um ihr Endzeitspiel. Der Test verrät, ob sich der Ausflug in die Post-apokalypse wirklich lohnt.

Aus aktuellem Anlass können sich Themen ändern. Wir bitten dafür um Verständnis.



KONAMI OHNE GROSSE TITEL?
Der japanische Spielehersteller hat eine Abkehr von der Produktion großer AAA-Titel als Gerücht bezeichnet, aber auch nicht explizit dementiert. Einer französischen Webseite zufolge will Konami nur an der „PES“-Serie festhalten.



PLANET SIDE 2 AM ENDE?
Nach Aussage des Executive Creative Directors Jens Anderson hat Daybreak Games ernsthafte Einnahmeprobleme mit „Planetside 2“. Der MMO-Shooter finanziert sich bisher allein über Mikrotransaktionen.

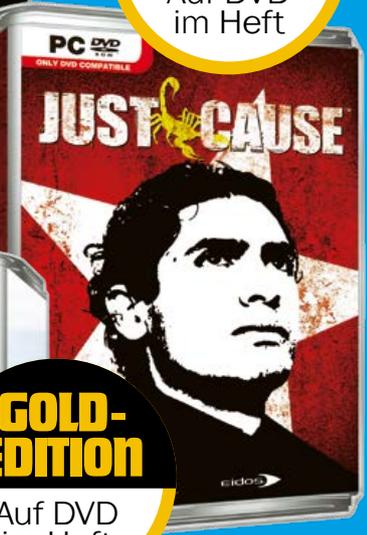


GRATIS
Download für
Leser ab
18 Jahren

GOLD-EDITION
Auf DVD
im Heft



GOLD-EDITION
Auf DVD
im Heft



echt scharf

10 Jahre
DIE KOCHPROFIS



DIE KOCHPROFIS
EINSATZ AM HERD

DONNERSTAGS 20:15

RTL2.DE/KOCHPROFIS



1&1 ALL-NET-FLAT

✓ **FLAT** FESTNETZ

✓ **FLAT** ALLE DEUTSCHEN
HANDY-NETZE

✓ **FLAT** INTERNET

9,99 ~~14,99~~
€/Monat*
Volle 12 Monate,
danach 14,99 €/Monat

Bei Mitnahme Ihrer Rufnummer
erhalten Sie 25,- € Wechsler-Bonus.

Weitere aktuelle Smartphones ab 0,- €
finden Sie unter 1und1.de



LG G4



Huawei Mate S



SAMSUNG Galaxy S6 edge



☎ 02602/9696



1und1.de

*24 Monate Vertragslaufzeit. Einmaliger Bereitstellungspreis 29,90 €, keine Versandkosten. Auf Wunsch mit Smartphone für 10,- € mehr pro Monat, ggf. zzgl. einmaligem Gerätepreis, z. B. LG G4 299,99 €, Huawei Mate S 299,99 €, oder SAMSUNG Galaxy S6 edge ab 449,99 €. Tarifpreis im E-Netz. Weitere Tarife ohne einmaligen Gerätepreis (Smartphone für 0,- €), sowie in D-Netz Qualität verfügbar. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, Elgendorfer Straße 57, 56410 Montabaur