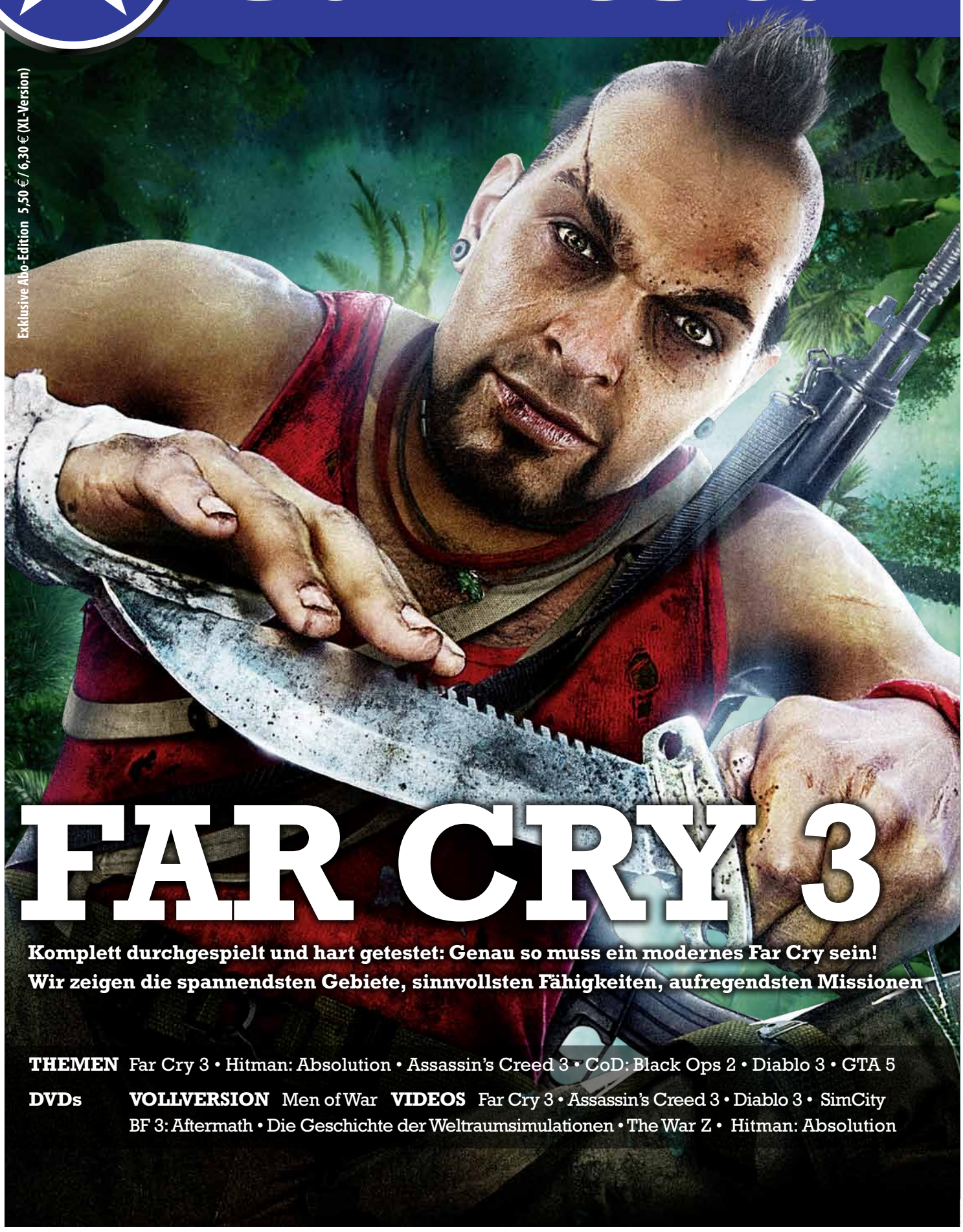
Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

DEZEMBER 01/2013

Exklusive Abo-Edition 5,50 € / 6,30 € (XL-Version)

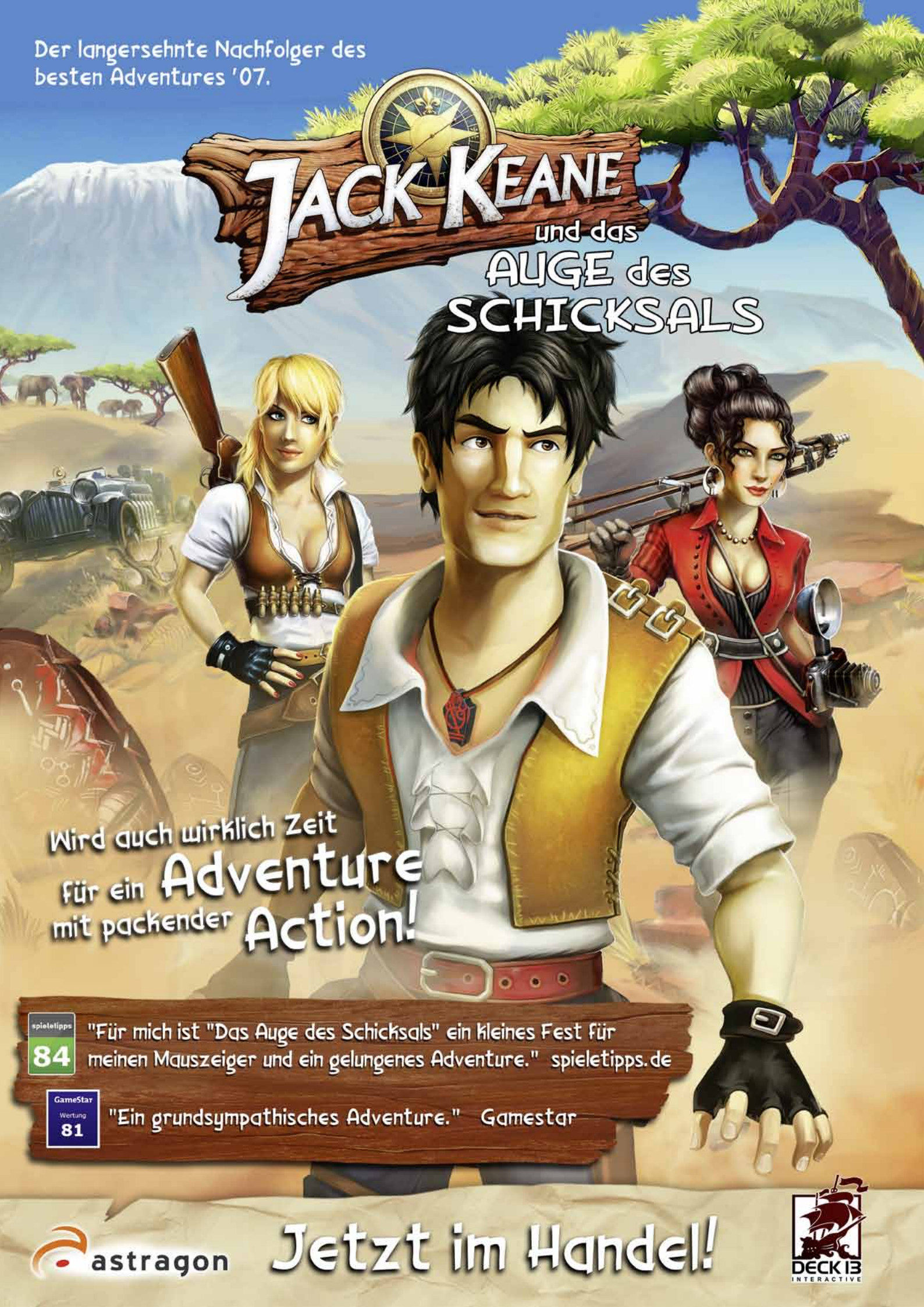


FAR CRY 3

Komplett durchgespielt und hart getestet: Genau so muss ein modernes Far Cry sein!
Wir zeigen die spannendsten Gebiete, sinnvollsten Fähigkeiten, aufregendsten Missionen

THEMEN Far Cry 3 • Hitman: Absolution • Assassin's Creed 3 • CoD: Black Ops 2 • Diablo 3 • GTA 5

DVDs **VOLLVERSION** Men of War **VIDEOS** Far Cry 3 • Assassin's Creed 3 • Diablo 3 • SimCity
BF 3: Aftermath • Die Geschichte der Weltraumsimulationen • The War Z • Hitman: Absolution


Der langersehnte Nachfolger des besten Adventures '07.
JACK KEANE
und das
AUGE des
SCHICKSALS
Wird auch wirklich Zeit
für ein Adventure
mit packender Action!
spieletipps
84
"Für mich ist "Das Auge des Schicksals" ein kleines Fest für meinen Mauszeiger und ein gelungenes Adventure." spieletipps.de
GameStar
Wertung
81
"Ein grundsympathisches Adventure." Gamestar
astragon
Jetzt im Handel!
DECK13
INTERACTIVE

ab_0 ab_16 ab_18 XL_ab_16 XL_ab_18

GameStar DVD

USK ab 16 freigegeben

Im Nachfolger des Weltkrieg-Strategiespiels Faces of War schlagen Sie auf Seiten der Russen, Alliierten oder Deutschen taktisch anspruchsvolle Echtzeitschlachten – ein Fest für Profi-Strategen.
Und solche, die es werden wollen.

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

01/2013 VOLLVERSION MEN OF WAR GameStar

GameStar DVD-Inhalt 01/2013

Daten

VOLLVERSION
Men of War

PROGRAMME
GameStar Sparberater

Mit unserer kostenlosen Browsererweiterung finden Sie immer die besten Preise für Spiele und Hardware – egal, wo Sie surfen.

Videos

TOP-SPIEL
- Call of Duty: Black Ops 2
- Medal of Honor: Warfighter
- Medal of Honor: Warfighter (Multiplayer)

PREVIEWS
Crysis 3 (nur auf Ab-18-DVD)
SimCity
Anno Online
Mechwarrior Online
The War Z

TESTS
Far Cry 3
Hitman: Absolution (+ Ab-18-Version)
Need for Speed: Most Wanted
Giana Sisters: Twisted Dreams
Der Herr der Ringe Online: Die Reiter von Rohan

SPECIALS
Die Redaktion 82: Medal of Modern Ops: Black Warfighter
Kontrollbesuch: Diablo 3
Freispiel-Check
Rückblick 01/2003

EXTRAS
Trailer: High5

Highlights

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2

FAR CRY 3

GameStar VOLLVERSION MEN OF WAR 01/2013

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

GameStar XL DVD

USK ab 16 freigegeben

Rekord! Mehr komplette Spiele haben wir noch auf keiner DVD untergebracht. Ob Action, Strategie, Knobelspiel, Arcade-raser oder Wirtschaftssimulation – in unserer Spiele-sammlung ist garantiert etwas für Sie dabei.

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

01/2013 VOLLVERSION OPENSOURCE DVD SPIELE V3.4 GameStar XL

GameStar XL DVD-XL-Inhalt 01/2013

Programme, Daten, Videos

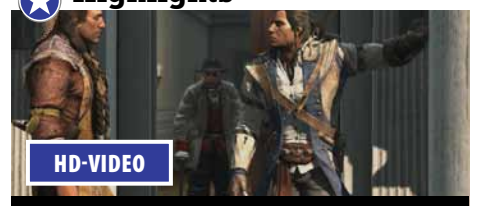
125 SPIELE
Die ultimative Sammlung

HD-VIDEOS
Preview: Battlefield 3: Aftermath
Preview: Dead Space 3
Preview: Firefall
Test: Assassin's Creed 3
Test: Landwirtschafts Simulator 2013
Test: R.A.W.: Realms of Ancient War
Test: Mark of the Ninja
Historie: Weltraum-Simulationen
GameStar hilft: Windows 8 Startmenü
Trailer: The Elder Scrolls Online

DEMOS
Chaos auf Deponia
Lego Der Herr der Ringe

OPENSOURCE DVD SPIELE V3.4

Highlights



ASSASSIN'S CREED 3

DEAD SPACE 3

WELTRAUM-SIMULATIONEN

GameStar XL VOLLVERSION OPENSOURCE DVD SPIELE V3.4 01/2013

Anregungen und Kritik bitte an: **brief@gamestar.de**

Gewährleistungshinweis: Benutzung der DVD auf eigene Gefahr! Für eventuelle Schäden, die durch die Verwendung dieser DVD entstehen, übernehmen wir keine Haftung. Umtausch: Falls in dieser Ausgabe eine GameStar-DVD fehlt, wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler. Sollte eine DVD sichtbare Schäden aufweisen, schicken Sie sie bitte zum Umtausch an: GameStar-Kundenservice, Z ENT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70522 Stuttgart, shop@gamestar.de, Service-Telefon: 0711/72 52-275.

VOLLVERSION

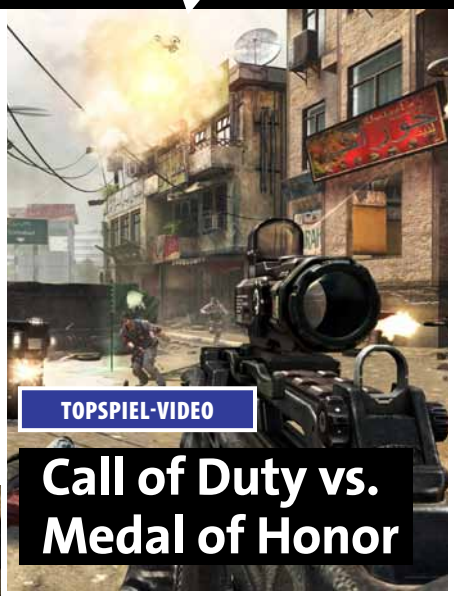
Men of War

Niemand ist entbehrlich. Seit 2006 schwören Taktikfans auf Faces of War. Dessen Nachfolger bringt nicht nur sinnvolle Neuerungen, sondern auch abermals knallharte Weltkriegsschlachten.

Sind Sie reif für die Insel? Warum Far Cry 3 ein echter Shooter-Hit geworden ist, klären wir im Test.

TEST-VIDEO

Far Cry 3



TOPSPIEL-VIDEO

Call of Duty vs. Medal of Honor

Erste Überraschung: Black Ops 2 erzählt eine spannende und durchdachte Geschichte. Nachvollziehbare Charaktere, Entscheidungsfreiheit sowie mehrere Enden heben Activisions Shooter-Serie auf ein neues Level.

Zweite Überraschung: Mit Medal of Honor: Warfighter wollte Electronic Arts die darbende Actionreihe aus der Versenkung holen, scheitert aber an eklatanten Schwächen und der Konkurrenz – sowohl bei der Solo-Kampagne als auch im Mehrspieler-Teil.

Außerdem auf DVD

PREVIEWS
Crysis 3 (nur auf Ab-18-DVD)
SimCity
Anno Online
Mechwarrior Online
The War Z

TESTS
Hitman: Absolution (+ Ab-18-Version)
Need for Speed: Most Wanted
Giana Sisters: Twisted Dreams
Der Herr der Ringe Online: Die Reiter von Rohan

SPECIALS
Die Redaktion 82: Medal of Modern Ops: Black Warfighter
Kontrollbesuch: Diablo 3
Freispiel-Check
Rückblick 01/2003

EXTRAS
Trailer: High5

TREIBER
ATI Catalyst v12.2
Nvidia Geforce v296.10

PROGRAMME
GameStar Sparberater

GameStar XL DVD

Riesiger Spielplatz: Bei 125 Spielen, darunter Klassiker wie Blobby Volley, Sokoban 3D oder Super Tux, kommt so schnell keine Langweile auf – versprochen.

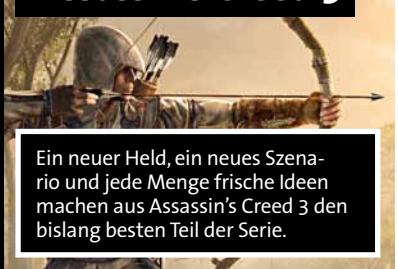
Wecken Sie den Entwickler in sich. Der Quellcode der Spiele ist für jeden einzusehen und frei veränderbar. Über Mail oder Forum können Sie sogar direkt mit Programmierern und Nutzern der Tools in Kontakt treten.

SPIELESAMMLUNG

Von Kult bis Klassiker; 125 Spiele für jede Gelegenheit

HD-VIDEO

Assassin's Creed 3



Ein neuer Held, ein neues Szenario und jede Menge frische Ideen machen aus Assassin's Creed 3 den bislang besten Teil der Serie.

Demo-Doppel: Spielen Sie den rund einstündigen Auftakt von Daedalics großartigem Point&Click-Adventure und probieren Sie sich an der berühmten Schlacht um Helms Klamm in Telltales Klötzchen-Version von Der Herr der Ringe.

DEMOS

Chaos auf Deponia & Lego Der Herr der Ringe

Außerdem auf XL-DVD

HD-VIDEOS
Preview: Battlefield 3: Aftermath
Preview: Dead Space 3
Preview: Firefall
Test: Landwirtschafts-Simulator 2013
Test: R.A.W.: Realms of Ancient War
Test: Mark of the Ninja
Historie: Weltraum-Simulationen
GameStar hilft: Windows 8
Trailer: The Elder Scrolls Online

GAMESTAR HILFT

Windows 8

Wir geben Video-Tipps zum Einrichten und Optimieren von Microsofts neuem Betriebssystem.

PCs und Notebooks für Spieler ab 799 Euro

one | GameStar NOTEBOOKs & PCs

GameStar PC PRO

- Intel Core i5 3570K-Prozessor
- AMD Radeon HD 7870 2,0 GB
- 8,0 GB Arbeitsspeicher
- 64 GB SSD & 1.000 GB HDD

für nur **€ 999,-**

GameStar PC XL

- Intel Core i7 3770-Prozessor
- NVIDIA GeForce GTX 670 2,0 GB
- 16,0 GB Arbeitsspeicher
- 128 GB SSD & 1.000 GB HDD

für nur **€ 1.299,-**

GameStar PC ULTRA

- Intel Core i7 3770K-Prozessor
- NVIDIA GeForce GTX 680 2,0 GB
- 16,0 GB Arbeitsspeicher
- 128 GB SSD & 1.000 GB HDD

für nur **€ 1.499,-**

GameStar NOTEBOOK ULTRA 17

- Intel Core i7 3630QM-Prozessor
- NVIDIA GeForce GTX 680M 4,0 GB
- 8,0 GB RAM & 128 GByte SSD
- Blu-ray-Brenner & 500 GB HDD

für nur **€ 1.799,-**

Exklusiv beim Kauf eines GameStar-PCs oder -Notebooks: ROCCAT Kone XTD und Isku zum Sparpreis!*

ROCCAT SET THE RULES

Statt 160 Euro Internetpreis im Paket nur **€ 129,-***

ROCCAT Isku

- Multimedia- und Makro-Tasten
- Tastenbeleuchtung
- Handballenauflage
- ROCCAT Talk mit Kone XTD

ROCCAT Kone XTD

- 8.200 dpi Laser-Sensor
- Maximale Konfigurierbarkeit
- Riesige Ausstattung
- Beleuchtung einstellbar

Mehr GameStar-PCs und -Notebooks versandkostenfrei bestellen unter:

www.gamestarpc.de

* Solange der Vorrat reicht.

Editorial

WHO IS WHO (Von l.n.r.) Yassin Chakhchoukh • Florian Heider • Daniel Matschijewsky • Heiko Klinge • Michael Graf • Daniel Visarius • Michael Trier Petra Schmitz • Tom Loske • Malte Witt • Kristin Knillmann • Max Gercke • Jochen Redinger • Florian Kaindl • Fabian Siegismund

GameStar Black Edition Guild Wars 2

Die Weihnachtszeit ist ideal, sich auf das wirklich Wichtige zu besinnen: Endlich (weiter) **Guild Wars 2** zu spielen! Unser randvolles 148-Seiten-Sonderheft hilft **nicht nur Einsteigern, sondern auch Profis**, die eine neue Klasse spielen, schnell ihre **Berufe auf 400 pushen** oder **alle Dungeons knacken** wollen – im fordernden Erkundungsmodus. Außerdem: ein **Guide für legendäre Waffen**, zügiges Gilden-Ausbauen und die Schlachten im »kleinen PvP« und »Welt gegen Welt«. **www.gamestar.de/guildwars2**

GameStar MMO Magazin 01/13

Endlich ist es da, das neue, einmalige GameStar MMO! Brandaktuell mit allen Infos zum großen **WoW-Patch 5.1** inklusive aller Änderungen, die dieses Update für **Mists of Pandaria** mit sich bringt. Dazu kompetente **Guides zu allen Klassen auf sensationellen 140 Seiten**!

Dazu erfahrt ihr alles über das neue Szenario **Angriff auf Zan`vess**, die neue **Daily Quest** rund um den Konflikt zwischen Allianz und Horde, die **neuen Instanzen**, **alle Bosse** und noch viel mehr.

196 Seiten geballte MMO-Power für nur 6,99 Euro – jetzt am Kiosk oder unter **gamestar.de/mmo**

Eine Polemik für den PC – und für die Next-Gen-Konsolen

Wir haben die Schnauze voll! Wir haben die Schnauze voll von Matschtexturen, Fünf-Polygon-Modellen und Animationen, die aus Helden Clowns machen. Wir wollen keinen Fog of War, wo keiner hingehört. Wo ständig Sichtweiten von unter Hundert Meter herrschen oder ganze Häuserzeilen und Baumreihen wie aus dem Nichts aufploppen, da ist unsere virtuelle Welt alles andere als in Ordnung. Denn schließlich haben wir die Power, haben wir die Macht, schon jetzt viel schönere, weitaus glaubwürdigere und um Längen faszinierendere Welten darzustellen, als die, die uns in der Regel von den Spieleentwicklern angeboten werden. Die Rechenleistung ist ja längst da, die Power moderner Highend-Spiele-PCs übertrifft schon heute bei weitem die der so genannten Next-Gen-Konsolen von morgen; von einer grade erscheinenden WiiU ganz zu schweigen. Aber kaum jemand nutzt sie so recht. Nicht von ungefähr sammelt ein Chris Roberts über vier Millionen Crowdfunding-Dollar* mit dem Versprechen ein, mit **Star Citizen** ein Spiel zu erschaffen, das die Leistungskraft moderner PCs voll ausschöpft. Und Bethesda verspricht, dass **The Elder Scrolls Online** den PC voll ausnutzen und damit um Längen schöner werde als **Skyrim**.

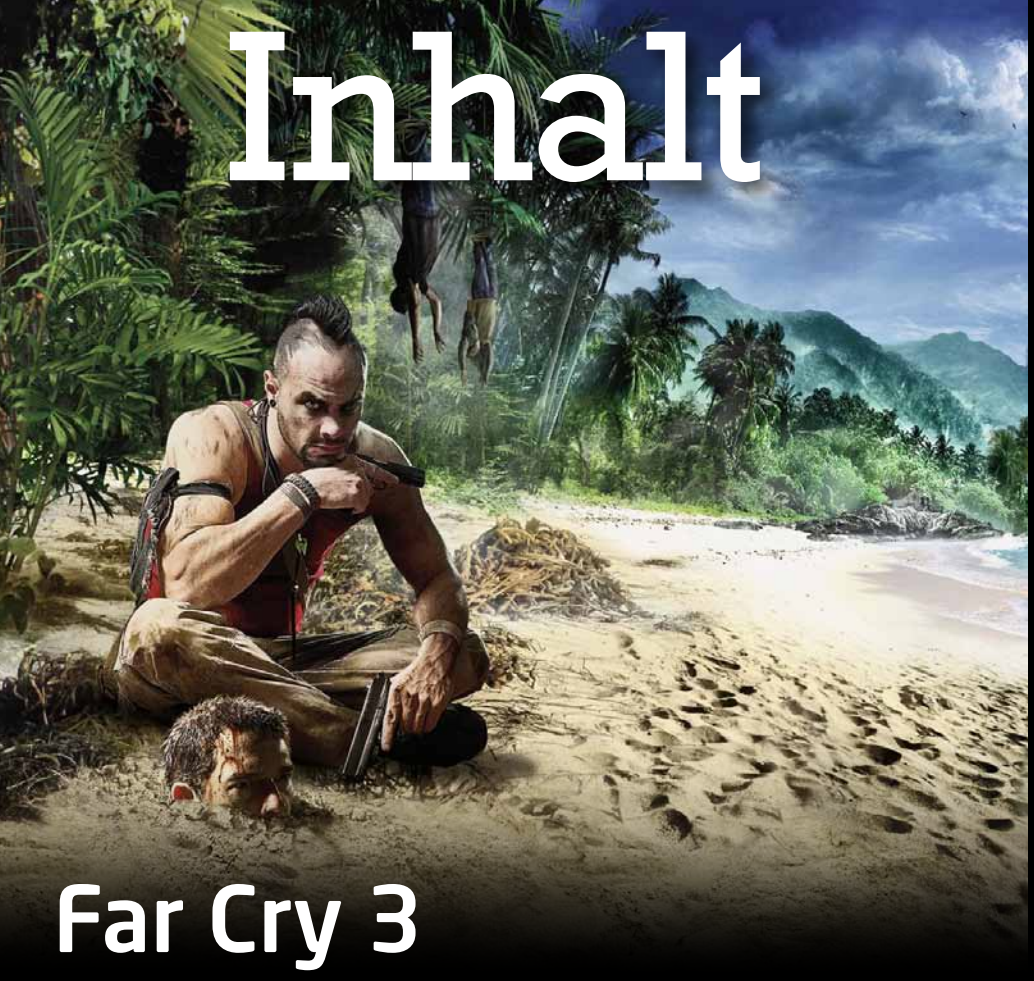
Oh, da murren sie wieder, die Vertreter der »Grafik ist nicht alles«-Fraktion. »Es kommt doch auf den Spielspaß an, nicht auf die Technik«. Das sehe man ja an den alten Spielen und an tollen Indie-Titeln. Ja, verdammt. Natürlich ist das richtig. Aber markierten denn diese alten Spiele, an die man heute so gerührt zurückblickt, nicht meist auch jeweils die Spitze des zur jeweiligen Zeit technisch Machbaren? **Wing Commander** war seinerzeit auch deshalb so faszinierend, weil es alle anderen Spiele der damaligen Zeit grafisch in die Pilotentasche steckte. Und neben den tollen **Super Meat Boys** dieser Welt wollen wir einfach mehr **Battlefield 3**-Hardwarefresser, mehr **Crysis 3**-Grafikhämmer. Wie fantastisch könnten sehr gute Spiele wie ein **Call of Duty: Black Ops 2**, ein **Far Cry 3**, ein **Assassin's Creed 3** oder ein **GTA 5** sein, wenn sie genauso gut aussehen würden, wie sie sich spielen? Aber da sie für die Hardware der gegenwärtigen Konsolengeneration programmiert wurden, sind sie – selbst wenn sie hübsch sind – technisch schlicht überholt.

Wir brauchen diese Faszination der aufwändigen Blockbuster, die einem an jeder Ecke die Kinnlade auf Bodenniveau legen, über die man auch wegen ihrer schier unglaublichen Effekte redet. Denn auch das macht unser Hobby so einzigartig. Nichts gegen eine schöne ruhige Runde **Panzer Corps** oder einige Stunden **Bastion**. Aber die ganz großen, die echten, fast schon ehrfürchtigen Momente mit allen Nackenhaaren in Habacht-Stellung erleben wir doch dann, wenn beides zusammenkommt: geniales Spieldesign und geniale Technik. Und darum brauchen wir die Next-Gen-Konsolen, die nächste Xbox und die nächste Playstation so schnell wie möglich. Denn dann wird sich auch das Rad der Spieleentwicklung endlich weiter drehen, auch auf dem PC.
Viel Spaß beim Lesen und Spielen,

Ihr GameStar-Team

*Stand: 20. November 2012

Inhalt



Far Cry 3

14 Der Wahnsinn hat einen Namen: Vaas Montenegro. Wir haben uns durch sein Inselparadies geballert und eine der coolsten Geschichten des Jahres erlebt.

Call of Duty: Black Ops 2

56 Die Story überrascht mit Tiefgang und Innovation, der Multiplayer schwächelt.

Assassin's Creed 3

48 Das beste Assassin's Creed kommt mit Verspätung, aber in Topform auf den PC.

Titelstory

14 Far Cry 3
16 Technik-Check
20 Fähigkeiten
24 Inselwelt

Previews

26 Termin-Update
28 Crysis 3
32 GTA 5

Aktuell

8 Half-Life 3
9 Battlefield 4
9 Anno Online
10 Mass Effect 4
10 The War Z
10 Activision Blizzard angeklagt
11 MechWarrior Online
12 Firefall
12 Sieben Warfighter-Berater bestraft

Tests

36 Das Team
40 Hitlisten / So testen wir
42 Hitman Absolution
48 Assassin's Creed 3
52 Diablo 3
56 Call of Duty: Black Ops 2
64 Medal of Honor: Warfighter
70 Need for Speed: Most Wanted
74 Mark of the Ninja
78 Herr der Ringe Online: Die Reiter von Rohan
80 Giana Sisters: Twisted Dreams

Die beste Spielehardware fürs Geld

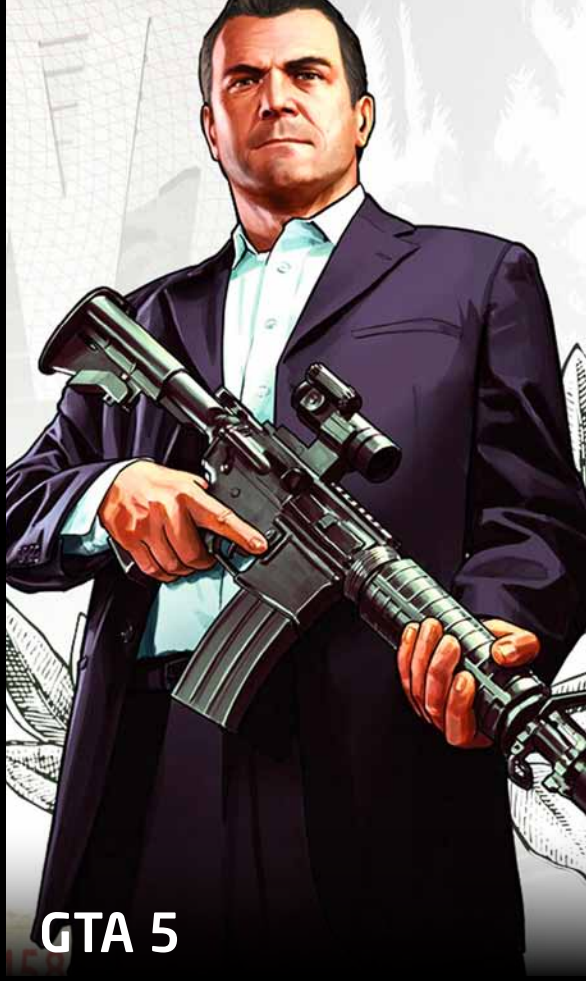
102 Wir zeigen die richtige Hardware für jeden Wunschzettel.

Crysis 3

28 Freiheit im New Yorker Urwald – kann Crytek die Stärken der Vorgänger vereinen?

Weltraumspiele: Gestern, Heute, Morgen

92 Im Report blicken wir auf die Geschichte des einstmals großen Genres zurück und betrachten die Hoffnungsträger der Zukunft.



GTA 5

32 Drei Spielfiguren und die bisher größte Welt: Alle Infos zur Rückkehr der Gangster-Serie.

Freispiel

82 Slenderman's Shadow
84 Cityville 2
84 Borderlands 2: Captain Scarlett und ihr Piratenschatz
84 Bullet Audyssey
86 You Don't Know Jack
86 Darksiders 2: Die Abgrundschmiede
86 The Apartment

Magazin

88 Leserbriefe
89 Fehler!
92 Report: Weltraumspiele: Gestern, Heute, Morgen

Rubriken

5 Editorial
90 Verlosung
129 Die Vorletzte
130 Impressum / Vorschau

Hardware

100 Hardware News

SCHWERPUNKT

104 Die beste Spielehardware fürs Geld
104 Die besten Grafikkarten
106 Die besten CPU-Upgrades
110 Die besten Mäuse, Tastaturen & Co.
114 Der perfekte Spieleklang
116 Die besten TFTs

TEST

116 CPU: AMD FX 8350

SERVICE

122 Einkaufsführer

Spiele in dieser Ausgabe

Assassin's Creed 3 ..... Test 48
Anno Online ..... News 9
Battlefield 4 ..... News 9
Borderlands 2: Captain Scarlett und ihr Piratenschatz ..... Freispiel 84
Bullet Audyssey ..... Freispiel 84
Call of Duty: Black Ops 2 ..... Test 56
Cityville 2 ..... Freispiel 84
Crysis 3 ..... Preview 28
Darksiders 2: Die Abgrundschmiede ..... Freispiel 86
Diablo 3 ..... Test 52
Firefall ..... News 12
Giana Sisters: Twisted Dreams ... Test 80
GTA 5 ..... Preview 32
Half-Life 3 ..... News 8
Herr der Ringe Online: Die Reiter von Rohan ..... Test 78
Hitman Absolution ..... Test 42
Mark of the Ninja ..... Test 74
Mass Effect 4 ..... News 10
MechWarrior Online ..... News 11
Medal of Honor: Warfighter ..... Test 64
Need for Speed: Most Wanted ... Test 70
Slenderman's Shadow ..... Freispiel 82
The Apartment ..... Freispiel 86
The War Z ..... News 10
You Don't Know Jack ..... Freispiel 86

Spiele & Szene News

Half-Life 3

Entwickler: Valve **Publisher**: – **Termin**: 2015 **Quicklink**: 8132

So bringt man einen Firmenchef zum Reden: Fans schauten zu Gabe Newells Geburtstag bei Valve vorbei und schenkten ihm einen **Team Fortress**-Helm. Im Gegenzug bestätigte er die Entwicklung einer neuen Source Engine und ließ Hinweise auf **Half-Life 3** fallen. Bislang setzte Valve darauf, die alte Source Engine mit jedem kommenden Spiel schrittweise aufzubohren. Laut Newell laufen nun jedoch schon seit einer ganzen Weile die Arbeiten an einem komplett neuen Technikgerüst. Um das vorstellen zu können, bräuchte es aber selbstredend das geeignete Spiel. Und zufälligerweise entsteht bei Valve derzeit sogar ein geeigneter Kandidat: **Ricochet 2**. Moment, **Ricochet**? Dabei handelt es sich um eine Multiplayer-Mod für das erste **Half-Life**, in der Spieler über Plattformen sprangen und sich gegenseitig mit Diskussen beharkten, um ihre Kontrahenten in den Abgrund zu stoßen. Das mittelmäßige Machwerk gilt als das einzige Spiel, das Newell am liebsten niemals entwickelt hätte. Ein Nachfolger ist da kaum wahrscheinlich, aber Newell benutzte den Namen **Ricochet 2** in der Vergangenheit schon häufiger als scherzhaftes Synonym für **Half-Life 3**. Eine klare Bestätigung sieht zwar anders aus, zumal in dem Video-Mitschnitt des Gesprächs die Tonqualität sehr zu wünschen übrig lässt. Newells Äußerungen legen aber immerhin die Vermutung nahe, dass bei Valve momentan **Half-Life 3** als Debütspiel der Source Engine 2 entsteht. Bereits seit einigen Monaten kursieren Gerüchte, dass der dritte Serienteil im Laufe der Entwicklung als Open-World-Titel neu ausgerichtet worden ist und sich stärker auf Rätsel und sogar Quests konzentrieren soll. An anderer Stelle musste Newell den Gerüchteköchen dafür eine Absage erteilen: Das Weltraum-Rollenspiel **Stars of Barathrum** existierte zwar tatsächlich, hieß in Wirklichkeit **Stars of Blood** und sollte sich um Piraterie im All drehen. Inzwischen sei das Projekt aber eingestampft worden. MA

Sollte Valve tatsächlich schon an **Half-Life 3** arbeiten, hat sich Episode 3 wohl endgültig in Wohlgefallen aufgelöst.

Valves Weltraum-Piratenspiel **Stars of Blood** wird nie erscheinen.

News-Ticker

+++ **Diablo 3**: Anfang November hat Blizzard offiziell bestätigt, dass Addon-Pläne für das Action-Rollenspiel vorliegen. Wenig überraschend dabei: Einen Erscheinungstermin gibt es bislang noch nicht. +++ **Mortal Kombat**: Nach Aussagen des Warner-Bros.-Geschäftsführers Lance Solan ist bereits eine Neuverfilmung des Prügelspiels in Arbeit. Budget: rund 50 Millionen Dollar. +++ **Dreamfall Chapters**: der Entwickler Funcom gab bekannt, dass sich der Nachfolger des Point&Click-Adventures in der Vorproduktion befindet. In Kürze soll es erste Infos geben. +++ **Aliens: Colonial Marines**: Der Horror-Shooter hat von der USK die Einstufung »keine Jugendfreigabe« erhalten und darf hierzulande ungekürzt erscheinen. +++ **LucasArts**: Nach der Übernahme durch Disney will sich das Entwicklerstudio künftig verstärkt auf Social- und Mobile-Games konzentrieren. Konkrete Spiele hat das Unternehmen aber noch nicht genannt.

Battlefield 4

Entwickler: Digital Illusions **Publisher**: Electronic Arts **Termin**: 2013 **Quicklink**: 8133

Über **Battlefield 4** gab es bisher wenig zu berichten. Fest steht, dass der neueste Teil der Shooter-Reihe erneut in der Gegenwart angesiedelt ist. Außerdem hat Dice in einer Twitter-Meldung bestätigt, dass der Start der Beta-Fassung im Herbst 2013 stattfinden soll. Doch jetzt wird's spannend: Internetgerüchten zufolge soll ein chinesisches EA-Team nach der Präsentation einer Alpha-Version von **Battlefield 4** ein wenig aus dem Nähkästchen geplaudert haben. So soll neben Amerikanern und Russen auch China als spielbare Nation zur Verfügung stehen. Angeblich feiert auch der aus **Battlefield 2** bekannte Commander sein Comeback. Da es noch keine offizielle Stellungnahme seitens Electronic Arts gibt, sind diese Informationen natürlich mit Vorsicht zu genießen. Die Rückkehr des Commanders würden wir uns jedenfalls wünschen. FH

Ob der vierte Teil der Reihe mit seinem möglichen Release Ende 2013 wesentlich besser aussehen wird als **Battlefield 3**, bleibt abzuwarten.

Anno Online

Anno-Veteranen dürften sich beim Grafikstil der **Online-Variante** sofort zuhause fühlen.

Entwickler: Blue Byte **Publisher**: Ubisoft **Termin**: 4. Quartal 2012 **Quicklink**: 8130

Anno als Spiel für zwischendurch, kann das funktionieren? Gut, verglichen mit den Vollpreis-Komplexitätsmonstern ist die Online-Variante gerade mal ein Pausensnack. Dass der trotzdem schmeckt, konnten wir beim Spielen der geschlossenen Beta feststellen. Grafisch muss sich der Titel selbst vor den schönsten Browser-Konkurrenten nicht verstecken, transportiert er doch den detailverliebten Stil von **Anno 1404** in stilvolles 2D. Auch die Spielmechanik bleibt den Wurzeln treu: Wir ziehen eine Inselsiedlung hoch und verwalten stetig aufwändigere Produktionsketten, um unsere Bürger bei Laune zu halten und wohlhabendere Einwohner anzulocken. Typisch für das Browser-Genre spielen wir **Anno Online** aber nicht lange am Stück, sondern immer mal wieder für wenige Minuten. Das liegt an der Ressourcenproduktion, die ohne Echtgeld-Zuschüsse reichlich langsam vonstatten geht und zu regelmäßigen Spielpausen zwingt. Trotzdem stimmt der Anspruch; eine funktionierende Siedlung erfordert umsichtige Planung. Auch wenn uns derzeit noch Handel und Mitspielerkontakt fehlen, hat **Anno Online** selbst für Browsermuffel enormes Potenzial. MA

Gut zu hören

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Dies ist eine Liebeserklärung. Eine Liebeserklärung an Musik in Spielen. Zumindest an Musik, wie sie sein sollte. Denn in der Regel wird sie – egal in welchem Genre – lediglich dazu eingesetzt, im Hintergrund vor sich hinzududeln, ohne dass ich sie wirklich wahrnehme. Eine verschenkte Chance. Denn ebenso wie Bilder können auch Melodien starke Gefühle erzeugen und dazu beitragen, eine Geschichte zu erzählen. So machen es Filme schon seit über einem Jahrhundert. Doch warum tun sich Spieleentwickler so schwer, musikalische Mittel passend einzusetzen? Gerade bei linearen, skriptgetriebenen oder story-lastigen Titeln hätte man durch den richtigen Einsatz von Musik einen enormen kreativen Hebel in der Hand. Bioware etwa setzt den bereits in Ansätzen ein; die Musik im emotionsgeladenen Finale von Mass Effect 2 kann ich noch heute auswendig nachpfeifen. Auch der Playstation-exklusive »Spielfilm« Heavy Rain sowie das Indie-Kleinod Bastion zeigen eindrucksvoll, was mit Musik möglich ist. Es reicht einfach nicht, mit Star-Komponisten wie Hans Zimmer zu werben, wie es Electronic Arts bei Crysis 2 gemacht hat und sie – wie in diesem Fall – nur ein einziges Thema schreiben zu lassen. Stattdessen wäre es sinnvoller, die Musiker stärker in die Entwicklung miteinzubeziehen, damit sie ihr Talent tatsächlich effektiv einsetzen können.

Verkaufs-Charts November

SATURN

Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Fußball Manager 13
2	NEU	Need for Speed: Most Wanted
3	NEU	Landwirtschafts-Simulator 2013
4	(5)	Guild Wars 2
5	(8)	Diablo 3
6	NEU	Torchlight 2
7	NEU	Medal of Honor: Warfighter
8	(2)	WoW: Mists of Pandaria
9	(1)	Fifa 13
10	(4)	Dishonored
11	(3)	XCOM: Enemy Unknown
12	(10)	Battlefield 3 (Premium Edition)
13	(19)	Euro Truck Simulator 2
14	(11)	Die Sims 3
15	(12)	The Elder Scrolls 5: Skyrim
16	WIEDER DA	Modern Warfare 3
17	NEU	Assassin's Creed (Ezio-Trilogie)
18	(15)	Anno 2070 (Limited Edition)
19	(7)	Anno 2070: Die Tiefsee
20	(13)	Borderlands 2

Quelle: 10. November 2012, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

Mass Effect 4

Entwickler: Bioware Montréal **Publisher**: Electronic Arts **Termin**: 2014 **Quicklink**: 8126

Mit Commander Shepard ist Bioware fertig, aber mit **Mass Effect** noch lange nicht. Unter der Regie von Serienlenker Casey Hudson kommt der vierte Teil von Bioware Montréal, den Machern des Mehrspielermodus von **Mass Effect 3**. Das Spiel soll auf der Frostbite Engine 2 basieren und für die Serie neue Wege gehen: Der Held etwa wird kein Soldat wie Shepard mehr sein, sondern eine neue Perspektive auf das bekannte Universum eröffnen. Serienmarkenzeichen wie die Erkundung einer lebendigen Galaxie und die cineastische Erzählweise wollen die Entwickler aber beibehalten. Dazu gehört auch die Möglichkeit, Spielstände aus dem Vorgänger zu importieren und so unsere bisherigen Entscheidungen weiterzutragen. Die Fans will Hudson von Anfang an einbinden, über Twitter hat er bereits um Wünsche und Ideen gebeten. Vermutlich, um Entrüstungsstürmen wie beim dritten Teil vorzubeugen. MA

Das Team von Bioware Montréal befindet sich in der frühen Designphase für **Mass Effect 4**.

The War Z

Entwickler: Hammerpoint **Publisher**: Arktos Entertainmen **Termin**: 4. Quartal 2012 **Quicklink**: 8125

Obwohl der Beta-Start von **The War Z** auf unbestimmte Zeit verschoben wurde, konnten wir uns in der Alpha-Version schon einen umfassenden Überblick zum aktuellen Stand des Zombie-MMOs verschaffen. Besonders begeistert sind wir allerdings nicht. Wer die berühmte **Arma 2**-Mod **DayZ** kennt, weiß, worum es in **The War Z** geht: Wir sind einer von wenigen Überlebenden einer Zombie-Apokalypse; ehemals belebte Städte und Dörfer sind nun von den Untoten bevölkert. Um nicht zu verhungern oder zu verdursten und um uns gegen Zombies oder andere menschliche Überlebende wehren zu können, müssen wir allerdings genau dort hin, um Ausrüstung zu sammeln. Im Gegensatz zu **DayZ** spielt sich **The War Z** aber wie ein **Call of Duty**, von realistischem Waffenverhalten fehlt jede Spur. Was ja nicht automatisch stört. Jedoch nervt es, wie unbalanciert das Spiel derzeit noch ist. Bis zur Beta-Phase muss sich noch einiges tun. MW

Auf der Suche nach Ausrüstung bekommen wir es mit den **wandelnden Toten** zu tun.

Activision Blizzard angeklagt

In den USA ist eine Sammelklage gegen Activision Blizzard eingereicht worden, in der es um Spiele geht, die mit dem Battle.net verknüpft sind, etwa **Starcraft 2** oder **Diablo 3**. Die Klage dreht sich um die – nach Meinung der Kläger – unzureichende Kontensicherheit. Es werde von Herstellerseite kaum etwas dafür getan, die Sicherheit vor Hackern zu verbessern. Und das ganz bewusst, denn so könnten Security-Produkte wie etwa der Battle.net-Authenticator an den Mann gebracht werden. Mehr als 26 Millionen US-Dollar soll Activision Blizzard so zusätzlich erwirtschaftet haben. Die Kläger fordern Schadensersatz sowie Schritte von Activision Blizzard, den Spielern nach dem Kauf des eigentlichen Programms keine zusätzlichen Kosten mehr aufzubrummen. Das Unternehmen kündigte bereits an, »sich mit allen zur Verfügung stehenden juristischen Mitteln gegen die Klage zu wehren«. In einer Stellungnahme heißt es, die Aussagen der Kläger seien unbegründet und würden in keiner Weise den Tatsachen entsprechen. Wann der Fall verhandelt wird, steht noch nicht fest. DM

MechWarrior Online

Entwickler: Piranha Games **Publisher:** – **Termin:** 1. Quartal 2013 **Quicklink:** 8127

Seit kurzem läuft der clientbasierte Free2Play-Titel **MechWarrior Online** in der Open Beta – wir laufen mit und sind begeistert. Die Beta konzentriert sich momentan zwar nur auf die Gefechte zwischen zwei Teams mit je acht Mechs, die im Assault-Modus entweder alle feindlichen Kampfmaschinen ausschalten oder ihre Basis erobern müssen. Doch allein schon dieser bisher einzige Modus ist extrem spannend, weil das taktische Zusammenspiel der zweibeinigen Kampfkolosse so gut funktioniert. Vier Gratis-Mechs in vier Klassen stehen anfangs zur Auswahl; wer echtes Geld investiert (ab umgerechnet 2,12 Euro) oder durch Kampfeinsätze viel Gratis-Spielwährung sammelt, der kann sich bessere Mechs kaufen, um- und ausbauen. Das ist vor allem deswegen wichtig, weil die Einsätze auf völlig unterschiedlichen Welten spielen: Auf heißen Planeten überhitzen die Maschinen schnell, bei Gefechten im Schneetreiben können Sie mehr zwar Waffen einsetzen, haben aber Sichtprobleme – da hilft die Thermalsicht. MD

Teamplay: Wir feuern kurz vor der Überhitzung auf den **Atlas-Mech** vor uns, der Kollege hinten schießt ihm in den Rücken.

8 Millionen

Mal hat sich Markus Perssons Klötzchen-Baukasten Minecraft bis jetzt verkauft.

-Anzeige-

ALIENS™
COLONIAL MARINES

Die Wii U™-Verpackung befindet sich noch in der Entwicklung und unterliegt Änderungen.

100% UNCUT

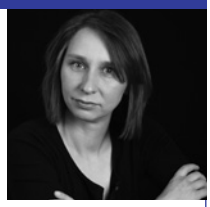
BEKÄMPFE DEINE ANGST

VERÖFFENTLICHUNGSDATUM
12·02·2013

gearbox software · SEGA

Aliens: Colonial Marines, Alien, Aliens, Alien 3™ & © 2012 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Twentieth Century Fox, Alien, Aliens, Alien 3 and their associated logos are registered trademarks or trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. Aliens: Colonial Marines game software, excluding Twentieth Century Fox elements. © SEGA. SEGA and the SEGA logo are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. © 2012 Gearbox Software, LLC. Gearbox and the Gearbox Software logos are registered trademarks of Gearbox Software, LLC in the U.S. and/or other countries and used here under license. "PlayStation", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All Rights Reserved. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert. Trademarks are property of their respective owners. Wii U is a trademark of Nintendo. © 2012 Nintendo.

Schurkenmonat



Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Es ist ja nicht so, dass Entwickler gescheites Heldendesign aus dem Ärmel schütteln würden. Bedauernswert wenige Studios erschaffen für noch weniger Spiele Protagonisten, die nicht nur der Typ mit der Knarre sind, sondern uns wegen ihrer Persönlichkeit im Gedächtnis bleiben. Noch schwieriger als Helden scheinen aber die Gegenspieler, also die Schurken zu sein. Im Regelfall sind das nämlich nur irgendwelche finsteren, gesichtslosen Gestalten, die im Hintergrund Schlimmes planen oder schon veranstalten (natürlich mit russischem Akzent). Der November 2012 hält dagegen, er wird von mir in Zukunft nur noch als »Der Schurkenmonat« gefeiert. Vaas und Menendez, doofe Namen, tolle Figuren. Vaas, Antagonist in Far Cry 3, ist wie der Joker in den Batman-Geschichten, nur ohne weiße Pampe im Gesicht, aber mindestens genau so unterhaltsam, abstoßend und gleichzeitig faszinierend. Menendez, Schurke in Call of Duty: Black Ops 2, hingegen ist nicht durchgeknallt, er hat verflixt gute Gründe, Schurke zu sein. Ich kann ihn tatsächlich irgendwie verstehen. Obendrein bleiben Vaas und Menendez keine Randnotizen, die am Anfang und am Ende nur kurze Gastauftritte haben; sie sind als zentrale, wichtige und glaubwürdige Figuren angelegt. Wenn's mehr von Vaas' und Menendez' Sorte gäbe, gäb's auch deutlich mehr sehr gute Spiele. Da bin ich mir hundertprozentig sicher.

Firefall

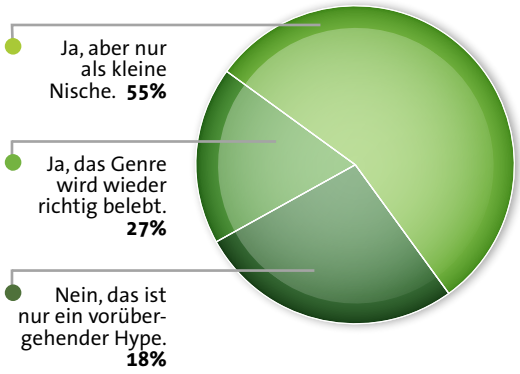
Entwickler: Red 5 Studios **Publisher**: – **Termin**: 1. Halbjahr 2013 **Quicklink**: 7031

Beim Blick auf das Bild könnte man fast meinen, wir wären in **Borderlands 2** unterwegs. Doch abgesehen von seiner Cell-Shading-Optik hat **Firefall** wenig mit Gearbox' Rollenspiel-Shooter gemein. Das Free2Play-Actionspiel, das derzeit bei den Red 5 Studios entsteht, will die Merkmale eines MMOs mit denen eines Multiplayer-Shooters kreuzen. Soll heißen: Neben PvP-Schlachten gibt's eine frei begehbare PvE-Welt, die wir nach Lust und Laune erkunden können. Fünf Klassen, vom typischen Sturmsoldaten bis zum Scharfschützen, stehen dabei zur Auswahl. Durch Erfahrungspunkte, die wir sowohl im PvE als auch im PvP sammeln, können wir unseren Charakter über einen Talentbaum individualisieren. Derzeit mangelt es dem PvE-Modus aber noch an Abwechslung. Die Einführungsquests sind schnell erledigt, und die lokalen Events wiederholen sich zu oft. Sollte Red 5 diese Probleme bis zum Release beheben, könnte **Firefall** durchaus für kurzweiliges und vor allem kostenloses Ballervergnügen sorgen. FH

Im PVE-Modus ballern wir vor allem auf tierische Gegner wie diesen **Peitschenschwanzdrescher**.

Umfrage

»Glauben Sie an die Rückkehr der Weltraum-Simulationen?«



Ergebnis: Aktuelle Kickstarter-Projekte wie Chris Roberts' Star Citizen sowie der anhaltende Erfolg des All-MMOs Eve Online lassen einen Großteil unserer Leser daran glauben, dass Weltraum-Simulationen demnächst ihr Revival erleben. Zumindest in gewissem Maße. Mehr als die Hälfte der Teilnehmer ist nämlich der Meinung, dass derartige Spiele nach wie vor ein Nischendasein fristen und große kommerzielle Erfolge eher die Ausnahme, denn die Regel sein werden. Die Umfrage fand allerdings statt, noch bevor David Braben Elite 4: Dangerous angekündigt hat. Ob das etwas am Stimmenverhältnis gerändert hätte, wagen wir allerdings zu bezweifeln

Quelle: GameStar.de. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483

Leser-Charts November

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Battlefield 3
2	(3)	The Elder Scrolls: Skyrim
3	(2)	Guild Wars 2
4	NEU	XCOM: Enemy Unknown
5	(5)	Borderlands 2
6	(4)	Diablo 3
7	(7)	Mass Effect 3
8	(12)	League of Legends
9	(6)	World of Tanks
10	NEU	WoW: Mists of Pandaria
11	(20)	Assassin's Creed: Revelations
12	(14)	Call of Duty: Modern Warfare 3
13	(11)	Batman: Arkham City
14	(18)	Fifa 13
15	(19)	Risen: Dark Waters
16	(16)	Fallout 3
17	(15)	Torchlight 2
18	(13)	Dragon Age: Origins
19	(8)	Darksiders 2
20	(17)	Deus Ex: Human Revolution

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 12/2012. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483

Sieben Warfighter-Berater bestraft

Ihre Beratertätigkeit für **Warfighter** könnte sieben Elite-Soldaten nun ihre berufliche Zukunft kosten.

Schweigen ist Gold. Daran hätten sich wohl auch sieben Navy-SEAL-Soldaten halten sollen. Laut eines CBS-Berichts haben die Burschen nämlich als Berater für Electronic Arts während der Entwicklung von **Medal of Honor: Warfighter** geheime Informationen an den Publisher weitergegeben. Prompt wurden nun Disziplinarmaßnahmen gegen die Plappermäuler ergriffen. Die Strafe: eine zweimonatige Soldkürzung sowie ein Eintrag in der Dienstakte, der nicht nur Beförderungen erschwert, sondern den weiteren Dienst bei den Navy SEALs fast unmöglich machen soll. Welche vertraulichen Daten genau preisgegeben wurden, ist nicht bekannt. Bereits im Vorfeld der **Warfighter**-Veröffentlichung hatte EA damit geworben, dass echte Elitesoldaten an der Entwicklung beteiligt waren, um die Glaubwürdigkeit zu erhöhen. Wenn man sich den Realismus in Danger Closes Shooter jedoch ansieht, könnte man eher denken, die Soldaten hätten lediglich den Speiseplan der SEALs-Kantine verraten. FH

© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Software platform logo (TM and ©) EMA 2006.

FAR CRY 3

GameStar für herausragende Story

88 GameStar Gold-Award

Wahnsinn (Substantiv, maskulin): Immer wieder das Gleiche machen und erwarten, dass etwas anderes dabei rauskommt. Wunderbar (Adjektiv): Etwas anderes machen und spielen, was dabei rauskommt. Von Jochen Gebauer

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal (Far Cry 2, GS 12/08: 82 Punkte)**
Termin: **29.11.2012** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **55 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7462 | Auf DVD: Test-Video

Ob er uns schon mal gesagt habe, was Wahnsinn sei, will Vaas wissen. Er sitzt gemütlich auf einer Holzkiste vor dem gähnenden Abgrund eines Cenote, ein mit Süßwasser gefülltes Kalksteinloch, wie es die Majas benutzten, um Kriegsgefangene zu ertränken. Wir liegen vor ihm, nicht ganz so gemütlich, die Hände gefesselt, die Knöchel an einen Zementblock gebunden. »Wahnsinn ist«, erklärt Vaas mit leiser, hypnotischer Stimme, »wenn man dieselbe Scheiße wieder und wieder und wieder macht – und erwartet, dass sich was ändert«. Während er spricht, führt ein vermummter Pirat einen anderen Gefangenen an den Rand des Cenote. Der Mann fleht um sein Leben. In den Armen trägt er einen Stein. »Die Sache ist«, fährt Vaas fort, als sein Handlanger den schreienden Mann in die Tiefe stößt, »getötet habe ich dich schon mal. Und ich bin sicher nicht verrückt«. Dann fällt ihm noch etwas ein. »Hab ich dir eigentlich schon mal gesagt, was Wahnsinn ist?«, fragt er. Und tritt unseren Zementblock in den Abgrund.

Es sind solche Momente, die **Far Cry 3** definieren – und die es trotz der zweifellos vorhandenen Schwächen zu einem packenden, ja großartigen Erlebnis machen. Keine Frage: Wahnsinnige Gegenspieler sind inhalt-

14 Cenotes können vereinzelt mehr als 100 Meter tief werden.

⊕ Stärken

+ packende Geschichte
+ tolle Charaktere
+ riesige, frei begehbare Inselwelt
+ viele Waffen, Fahrzeuge, Skills, Verbesserungen

⊖ Schwächen

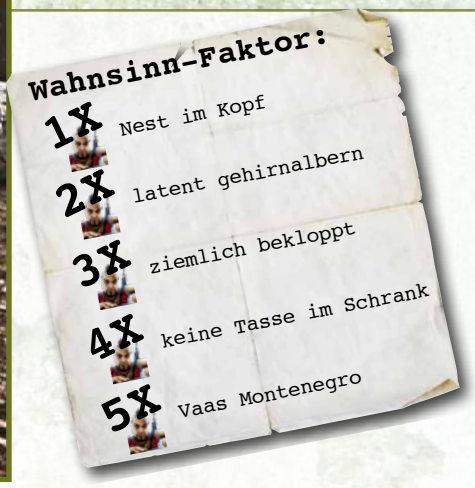
- Welt wirkt teilweise leer
- durchwachsenes Balancing

An solchen **Alarmstationen** rufen Feinde nach Verstärkung. Haben wir den Alarm vorher lautlos deaktiviert, rufen sie vergebens.

Der Koop-Modus

Im **Koop-Modus** erleben wir mit bis zu drei Mitspielern in insgesamt sechs Kapiteln eine eigene Story-Kampagne rund um vier Mitglieder einer Schiffsbesatzung, die von ihrem Kapitän mächtig übers Ohr gehauen wurden. Das Ganze ballert sich launig-flott, erfordert immer wieder Teamwork und überzeugt mit großartig egoistischen Protagonisten.

lich ein alter Hut; die gibt's auch in (fast) jedem Bond-Streifen – und in gefühlten drei Millionen PC-Spielen sowieso. Aber Vaas ist anders. Vaas ist besser. Die Autoren bemühen keine Klischees, kein Trauma aus der Kindheit, keinen absurden Größenwahn, sie lassen ihren Antagonisten einfach in der Rolle des pathologischen Psychopathen aufgehen. Vaas funktioniert, weil sein Wahnsinn vollkommen aufrichtig wirkt – und weil ihn Simon Jäger (die deutsche Stimme von Matt Damon) so atemberaubend gut synchronisiert, dass wir der deutschen Vertonung doch glatt den Vorzug vor dem übrigens exzellenten englischen Original geben. Aber wer ist dieser Vaas Montenegro eigentlich? Und wie kommt der Kerl dazu, uns in einem Cenote zu ertränken? Also von vorne: Jason Brody und seine Kumpel machen Urlaub in Südostasien und kommen dabei auf die tolle Idee, aus einem völlig intakten Flugzeug zu hüpfen. Einen Fallschirmsprung später sind sie auf den Rook Islands – und in der Gewalt von Vaas. Der nämlich verdient mit der Entführung von ahnungslosen Touristen seinen Lebensunterhalt, und wenn ihm ein paar Ami-Kids mit wohlhabenden Eltern unbedingt in den Schoß hopsen wollen ... Das Ende vom Lied: Jason entkommt aus der Gefangenschaft und mutiert im Inselparadies zum Volkshelden, weil die Einheimischen in ihm die Wiedergeburt eines sagenhaften Kriegers zu erkennen glauben.



Mit der **Kamera** markieren wir Gegner und sehen sie anschließend als Pfeile auf der Minikarte.

Uplay-Pflicht

Far Cry 3 muss über Ubisofts Uplay-Dienst online aktiviert werden. Dazu ist eine Internetverbindung notwendig. Danach lässt sich das Spiel auch im Offline-Modus starten, ein Weiterverkauf ist allerdings nicht mehr möglich.

Entführt worden, aber kein Lösegeld haben? Dagegen kann man sich versichern.

Technik-Check Far Cry 3

Grafikvergleich

1920X1080, MAXIMALE DETAILS, DIRECTX 11, 4X MSAA

In maximalen Details werfen selbst kleine Gräser noch einen Schatten 1, zudem ist die Weitsicht sehr hoch. Auch die Schatten, die Objekte 2 und die Texturen 3 sehen auf der höchsten Stufe sehr gut aus.

1920X1080, MITTLERE DETAILS, DIRECTX 9, KANTENGLÄTTUNG AUS

In mittleren Details blendet das Spiel schon früh Objekte oder Pflanzen aus und Gräser haben keinen eigenen Schatten mehr 1, Auch die eigentliche Schattendarstellung leidet 2, ebenso die Texturen 3.

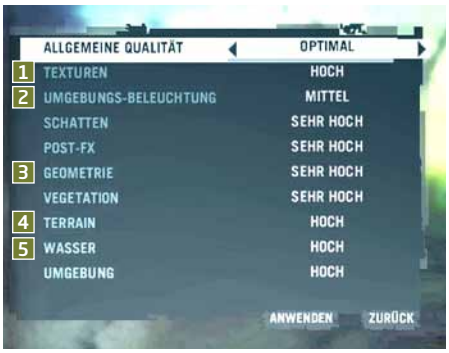
Achtung!

In unserer Testversion funktionierte das Spiel auf Geforce-GTX-600-Karten nur im DirectX-9-Modus. Mit Radeon-HD-7000-Karten stürzte Far Cry 3 hingegen in unserer Version regelmäßig ab, wenn wir den DirectX-11-Modus nutzten. Ältere Karten der Geforce- und Radeon-Serie beherrschen DirectX 11 hingegen problemlos. Auch das Multithreading schadet derzeit mehr, als es nützt – es brachte das Spiel zum Absturz. Laut Ubisoft sind die Probleme bekannt und sie arbeiten an einer Lösung – wir werden das überprüfen.

Wichtige Grafikoptionen

1 Niedrige Textureinstellungen verunstalten das Spiel massiv. Wir empfehlen zumindest mittlere bis hohe Einstellungen – das packen auch Grafikkarten mit 1,0 GByte Videospeicher.

2 Besonders die Umgebungsbeleuchtung hat einen großen Einfluss auf die Grafik, denn bereits in der mittleren Stufe werfen weiter entfernte Bäume kaum noch einen Schatten, sodass Baumgruppen und Wälder längst nicht mehr so realistisch wirken wie sonst.



3 Je niedriger die Geometrie-Einstellungen, desto früher ersetzt das Spiel weit entfernte Objekte durch weniger detaillierte Modelle. Auf der niedrigsten Stufe haben Autos zum Beispiel bereits ab einem Abstand von lediglich fünf Metern viereckige Räder.

4 Die Terrainqualität bestimmt, ob Felsen mehr oder weniger Struktur besitzen. In der niedrigsten Stufe wirken sie unrealistisch glatt und rund. Auf die Leistung hat diese Grafikeinstellung aber nur minimalen Einfluss.

5 Etwa zehn Prozent mehr Leistung holen Sie aus Far Cry 3 heraus, wenn Sie die Wasserqualität auf mittlere Einstellungen reduzieren. Das Nass verliert in dem Fall aber sichtbar an Qualität und wirkt lange nicht mehr so echt.

So läuft Far Cry 3 auf Ihrem PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichermenge 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.
(1) Geforce GTX 600, zum Testzeitpunkt nur DirectX 9 unterstützt

1 GRAFIKKARTE	Geforce 200	GTS 250	GTX 260	GTX 285		GTX 295			
	Geforce 400/500	GTS 450	GTX 460	GTX 560	GTX 470	GTX 480	GTX 570	GTX 580	
	Geforce 600(1)	GTX 650		GTX 650 Ti	GTX 660		GTX 660 Ti	GTX 670	GTX 680
	Radeon HD 4000	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870 X2				
	Radeon HD 5/6	HD 5750	HD 5770	HD 5850	HD 6870	HD 6950	HD 6970	HD 5970	HD 6990
	Radeon HD 7000	HD 7750	HD 7770		HD 7850	HD 7870	HD 7950	HD 7970	
2 PROZESSOR	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640			
	Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X6 1050T	X4 965	X6 1090T
	FX					FX 4100	FX 6200	FX 8150	FX 8350
	Core 2 Duo/Quad		E4300	E6600	E7400	Q8300	Q9400	Q9650	
	Core i 2xxx					i3 2100		i5 2400	i5 2500
	Core i 3xxx					i3 3220		i5 3570K	i7 3770K
3	Speicher in MB	1.024	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8.192	12.288

4 LEGENDE				
	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1920x1080 Mittlere Details, DirectX 9 Kantenglättung: Aus	läuft so flüssig: 1920x1080 Detailstufe: Hoch Kantenglättung: Aus	läuft so flüssig: 1920x1080 Detailstufe: Ultra Kantenglättung: 4x MSAA
	ruckelt stark			

Technik-Tipps

- Nur im DirectX-11-Modus können Sie in Far Cry 3 Kantenglättung, Multithreading oder die Umgebungsverdeckung SSAO nutzen. Unter DirectX 9 sind diese Optionen ausgegraut.
- Far Cry 3 zeigt in jedem Seitenverhältnis den gleichen Bildausschnitt, allerdings wirken 16:10 (z.B. 1680x1050) und vor allem 4:3 (z.B. 1280x1024) im Vergleich zu 16:9 (z.B. 1920x1080) extrem gestaucht – unser Tipp: Nutzen Sie auf jeden Fall eine 16:9-Auflösung.
- Far Cry 3 unterstützt mehrere Arten der Umgebungsverdeckung durch indirekte Schattenwürfe, am meisten Leistung kostet HBAO, das aber auch am besten aussieht. HDAO arbeitet schneller, allerdings wirft vor allem das Gras unrealistisch tiefen Schatten. Der beste Kompromiss aus Leistung und Optik ist SSAO.

Systemanforderungen

- Zweikern-CPU
- 4,0 GByte RAM
- 9,5 GByte Speicherplatz
- 512 MByte Grafikspeicher
- DirectX 9.0c

HW

1&1 DOMAINS

DIE GRÖSSTE AUSWAHL FÜR IHRE WUNSCH-DOMAIN.

VERTRAUEN SIE DER NUMMER 1

1&1 ist einer der größten Webhoster weltweit. Mit über 11 Mio. Kundenverträgen, 2 Milliarden € Jahresumsatz, 5.000 Mitarbeitern und 5 Hochleistungs-Rechenzentren. Und weil wir mit mehr als 18 Mio. registrierten Domains auch ein führender Registrar sind, profitieren Sie von außerordentlich günstigen Preisen!

GRÖSSTE AUSWAHL

Mehr als 30 Domainendungen verfügbar: .de, .eu, .com, .net, .org, .us, .at, .info, .biz, .mobi, .name, .ch, .li, .co.uk, .me.uk, .org.uk, .co, .tv, .ws, .cc, .be, .as, .lt, .lv, .nu, .ph, .hn, .vc, .sc, .ag, .to, .vu

1&1 DOMAIN APP

Domaincheck und Domainregistrierung mit der 1&1 Domain App auch mobil möglich.

VOLLE DNS-KONTROLLE

Einfach über Verwaltungstool.

INKLUSIVE-LEISTUNGEN

- Kostenlose Domain-Umleitung
- Domain Kontakt-Management
- Kostenlos Subdomains einrichten und umleiten

24/7 SUPPORT

Unser Experten-Team ist rund um die Uhr per Telefon und E-Mail erreichbar.

.de
.com
.net
.org
.info

12 MONATE

ab **0,29** €/Monat*

1 Jahr ab 0,29 €/Monat,
danach ab 0,49 €/Monat*

AKTION: JETZT OHNE EINRICHTUNGSGEBÜHR!

1&1

Internet made in Germany

DOMAINS | E-MAIL | WEBHOSTING | E-SHOPS | SERVER

0 26 02 / 96 91 (DE) 0800 / 100 668 (AT)

www.1und1.info

* Aktion bis 30.11.2012 : Pro Neuvertrag eine Domain zum Vorzugspreis, z.B. .de, .info 12 Monate 0,29 €/Monat, .com, .net, .org 12 Monate 0,69 €/Monat. Normalpreis .de 0,49 €/Monat, .info 1,99 €/Monat, .com, .net, .org 1,49 €/Monat. Einrichtungsgebühr von 9,60 € entfällt im Rahmen der Aktion. 12 Monate Mindestvertragslaufzeit. Preise inkl. MwSt.

Spaß mit Sprengstoff

C4-Sprengstoff ist eine praktische Sache. In diesem Beispiel braust ein Jeep mit Söldnern auf uns zu 1. Natürlich könnten wir uns einfach im Straßengraben verstecken, aber hey, wir sind ja keine Weicheier. Und: Wir haben C4 dabei. Also werfen wir eine Ladung auf die Straße 2 und drücken im richtigen Moment auf den Auslöser 3.

Name: Citra Talugmai

Nationalität: einheimisch

Fakten: Schwester von Vaas; spirituelle Anführerin der einheimischen Rakyat; will ihren Bruder einen Kopf kürzer machen; hält Jason für die Wiedergeburt eines großen Kriegers; hat allenthalben ziemlich einen an der Klatsche

Wahnsinn-Faktor:

Der beste Shooter des Jahres

Christian Schneider
Online-Redakteur
redaktion@gamestar.de

Für mich ist Far Cry 3 der beste Ego-Shooter des Jahres. Dafür gibt es viele Gründe: eine überraschend packende Story, die mir eine nachvollziehbare Motivation liefert, eine lebendige Spielwelt, die tolle Grafik, die abwechslungsreichen Kampagnen-Missionen, die gelungenen Schießereien und besonders der hohe Chaos-Faktor im Open-World-Gameplay. Far Cry 3 gibt mir wunderbar unterschiedliche Optionen, wie ich im Kampf vorgehen kann. Dieses Kernelement eines guten Shooters kommt bei vielen Konkurrenten oft zu kurz.

Jason wiederum will aber gar kein sagenhafter Krieger sein; er will doch bloß seine Freunde und seinen kleinen Bruder retten.

»Och nöö, diese olle Leier«, gähnt an dieser Stelle der von tausenden kitschigen Hintergrundgeschichten fast zu Tode gelangweilte Spieler. Weil er unwillkürlich annimmt, auch diese Story würde sich mit der typischen »Am Ende kommt doch sowieso raus, dass ich der Auserwählte bin«-Auflösung begnügen. Genau diese lahme Variante vermeidet **Far Cry 3** allerdings. Oder besser gesagt: Es widmet sich stattdessen lieber der Frage, ob das Auserwähltsein überhaupt ein erstrebenswertes Schicksal ist. Denn Jasons Wandlung vom behüteten Mittelklasse-Amerikaner zum eiskalten Racheengel ist keine moralisch eindeutige – ganz im Gegenteil. Jason verändert sich; und diese schleichende Veränderung wirft Fragen auf: Heiligt der Zweck tatsächlich die Mittel? Verschwimmt die Grenze zum Wahnsinn irgendwann? Und wenn ja, merken wir es dann überhaupt? **Far Cry 3**, das muss man ihm hoch anrechnen, drückt sich nicht um solche Konflikte; es packt sie direkt an der Gurgel. Wenn wir gegen Ende des Spiels einen Unschuldigen foltern, dann ergibt das im Kontext durchaus Sinn – Jason hat schlicht keine andere Wahl. Trotzdem fühlen wir uns dabei schmutzig, und wenn wir im Verlauf dieser Szene mit dem virtuellen Finger in einer Schusswunde bohren, während unser Gegenüber vor Schmerzen förmlich winselt, dann kostet es uns enorm viel Überwindung, die entsprechende Taste gedrückt zu halten – denn das müssen wir, sonst geht das Spiel nicht weiter. In gewisser Weise gelingt **Far Cry 3** in diesem Moment etwas, was dem Medium »Spiel« sonst viel zu selten gelingt: Es macht uns zum Täter, hält uns einen Spiegel vor und lässt uns mit der Fratze zurück, die wir darin (möglicherweise) erkennen können.

Name: Buck Hughes

Nationalität: australisch

Fakten: will, dass wir ihm einen mysteriösen Dolch aus einer unterirdischen Tempelanlage beschaffen; hält einen von Jasons Freunden gefangen; ließ sich einen Hirsch (Englisch: »Buck«) auf die Brust tätowieren

Wahnsinn-Faktor:

Die einheimischen **Rakyat** unterstützen uns beim Kampf gegen Vaas und seine Piraten.

C4 besteht aus 91% Hexogen,5,3% Bis(2-ethylhexyl)-sebacat (DOS), 2,1% Polyisobutylen und 1,6% Mineralöl.

Der **Flammenwerfer** ist gegen stark gepanzerte Gegner einer extrem wirksames Mittel.

Apropos Fratze: So eine hatte der Serienvorgänger ja auch. Und zwar eine ziemlich hässliche. Die Rede ist von der offenen Spielwelt, die ... nun ja ... offen war. Sperrangelweit war sie offen; bloß machen konnte man darin nicht viel. **Far Cry 2** war gewissermaßen ein Spielplatz ohne Schaukel. Und ohne Rutschbahn. Und ohne Klettergerüst. Da trifft es sich blendend, dass es im Nachfolger deutlich mehr zu tun gibt: Wir dürfen jagen und Kräuter sammeln, die Beute mit dem Handwerkssystem zu Spritzen, Rucksäcken oder größeren Brieftaschen verarbeiten, Funktürme erklimmen und damit einen Teil der Karte aufdecken, was nicht nur wie **Assassin's Creed** klingt, sondern auch haargenau so funktioniert. Oder gegnerische Außenposten stürmen und so neue Schnellreisepunkte freischalten. Unvermittelt in ein Feuergefecht zwischen Vaas Piraten und den Rebellen platzen. Einem Rudel Dingos dabei zuschauen, wie es eine Büffelhorde jagt ... oder einem Tiger, wie er Vaas Piraten zum Frühstück verputzt. Das Ganze ist also endlich ein echtes Open-World-Vergnügen, hat in der Praxis aber zwei Haken: Die riesige Spielwelt wirkt trotz der neuen Möglichkeiten streckenweise immer noch zu leer und die Entwickler haben schlicht das Balancing vergessen.

Mit dem ersten Haken könnten wir uns arrangieren; es zwingt uns schließlich niemand, jede Palme beim Namen zu kennen, und wenn wir mal fünf Minuten ereignislos durch die Pampa stiefeln, dann war das in **Skyrim** auch nicht anders. Der zweite Haken allerdings ist schon ärgerlicher. Weil er uns zumindest teilweise den Spaß daran nimmt, überhaupt auf große Entdeckungsreise zu gehen. Ein Beispiel: Um unseren Rucksack zu vergrößern, brauchen wir Felle. Wildschweinfelle, um genau zu sein. Also rufen wir die Karte auf, schauen, wo ein Wildschweinsymbol ist, rennen hin und erschießen zwei. Voilà. Anschließend würden wir

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

Sämtliche PCs werden mit qualitativ hochwertigen Dämmmatten (außer Light-Serie), Betriebssystemen sowie neuesten Treibern und Updates ausgeliefert. Alle Systeme sind frei konfigurierbar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Copyright © hardware4u.net - Thomas Eidinger

hardware4u
www.hardware4u.net

CT 18/2012

»Der Gamers Dream 4.1 Air führt vor, was mit PC-Technik von der Stange möglich ist, wenn man die Komponenten umsichtig auswählt, auf Details achtet und ein üppiges Budget spendiert.«

Gamers Dream Revision 4.1 Air

- Intel Core i5-3570K @ 4200 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- MSI Z77A-GD55
- NVIDIA GEFORCE GTX 670 @ Ultra - silent
- 128GB Samsung SSD 830 Series
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-9F
- 480W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 1.499,–
oder ab 49,80 €/mtl.[1)]

CT 05/2012

»Wer die Investition nicht scheut, bekommt nicht nur einen rasend schnellen, sondern auch leisen und liebevoll montierten PC mit viel Prestige.«

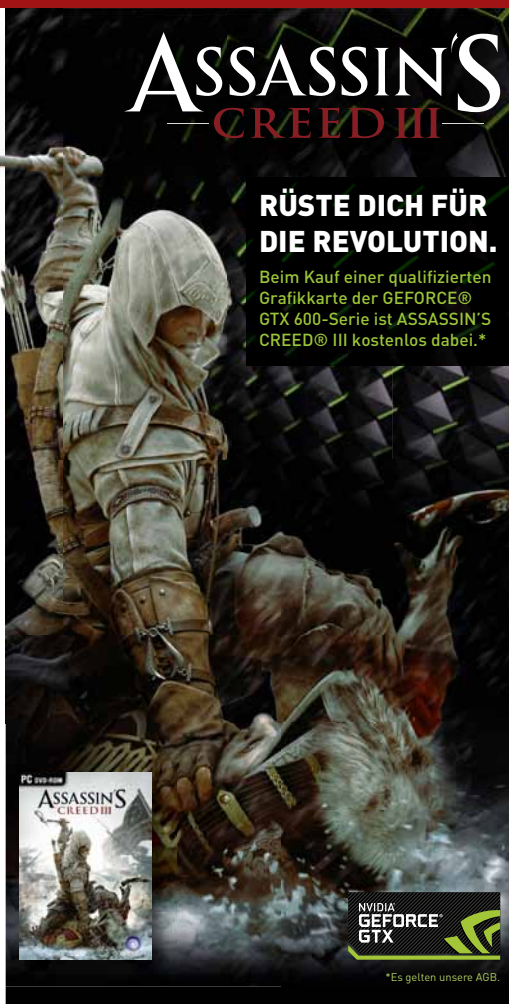
Gamers Dream Revision 4.3 Air

- Intel Core i7 3930k @ 4000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 Pro
- NVIDIA GEFORCE GTX 670 @ ULTRA - SILENT
- 128GB Samsung SSD 830 Series
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22-NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-Z60
- 580W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 2.099,–
oder ab 67,80 €/mtl.[1)]

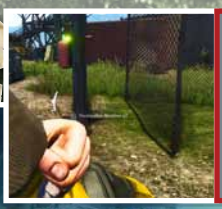
1) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei einer Laufzeit von 36 Monaten zu einem effektiven Jahreszins ab 10,9 %.



Die Fähigkeiten

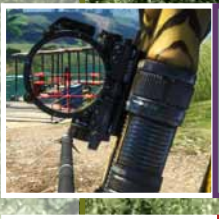
- Sehr nützliche Fähigkeiten
- Coole Gimmicks
- Braucht kein Mensch

Durch das Sammeln von Erfahrungspunkten können wir im Spielverlauf mehr als **50 Fähigkeiten** erlernen. Welche davon sind nützlich, welche cool und welche komplett sinnbefreit?



Mit **Takedown & Verstecken** dürfen wir kaltgestellte Gegner an ein stilles Örtchen schleppen, damit ihre Kumpel nicht über die Leiche stolpern. Nicht nur für Leisetreter nützlich.

Mit dem **grünen Daumen** ernten wir pro Pflanze gleich zwei Blätter. Ist aber eine ziemlich horrende Verschwendung von Fähigkeitspunkten, weil das Krautzeug überall wächst. Wir brauchen den Bonus also schlicht nie.



Für Leisetreter ist der Bogen eine perfekte Waffe. Mit den **entsprechenden Talenten** erhöhen wir die Stabilität beim Ansetzen und dürfen Pfeile um 50 Prozent schneller nachladen und verschießen.

Dank dem **Ninjaschritt** verursachen wir beim Laufen und Sprinten keinen Krach mehr. Fürs schleichende Vorgehen super, aber auch Ballernaturen profitieren – sie schießen nämlich garantiert zuerst.

Tierflüsterer bekommen beim Häuten von Tieren gleich zwei Häute. Ergibt keinen Sinn? Stimmt! Die zusätzliche Haut brauchen wir nämlich gar nicht, es gibt schließlich genug Tiere in der Spielwelt.

Als **Schacherer** erhalten wir beim Verkauf von Gegenständen 25 Prozent mehr Geld – das wir anschließend sowieso nicht ausgeben können, weil wir schon mehr als genug haben. Herzlich sinnlos.

Langwaffen-Experte sind wir gerne. Das verbessert die Präzision mit dem Sturmgewehr aus der Hüfte. Und weil das Sturmgewehr eine verflixt effektive Waffe ist, lohnen sich auch Hüftschüsse.

Mit dem **Revolverhelden-Takedown** mopsen wir einem kaltgestellten Gegner die Pistole und nehmen damit seine Freunde unter Beschuss. Cool, aber selten nützlich.

Beim **Tod von Unten** meucheln wir einen Gegner, der über uns auf einer Kante steht. Oder auf einem Steg, an dem wir gerade entlangtauchen. Das Ergebnis kann sich sehen lassen, brauchen tun wir den Skill aber eigentlich nie.

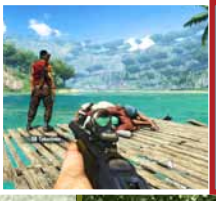
Neben Heilspritzen können wir auch diverse Buff-Injektionen herstellen. Die halten mit der **Spritzenpotenzierung** zwar 25 Prozent länger, sind spielerisch aber größtenteils ziemlich unbedeutend.

Spielerisch total für den Hintern, aber trotzdem ziemlich cool: Als **Seilrutschen-Schütze** dürfen wir beim Abseilen mit einer Pistole feuern. Gelegenheit dazu gibt es allerdings nur sehr selten. Schade!

Wenn wir das **ausweichende Fahren** beherrschen, gehen unsere Fahrzeuge nicht so schnell kaputt. Alternative: Einfach nirgendwo reinbrettern. Spart Skillpunkte.

Perfekt für Scharfschützen: Mit der **Atemkontrolle** können wir das Fadenkreuz beim Snipern viermal länger stabil halten. Kurz mal die Luft anhalten und eine halbe Armee aus sicherer Entfernung wegsnipern? Gerne!

Mit jedem **Konditionierungstalent** erhalten wir einen zusätzlichen Gesundheitsbalken. Und zusätzliche Gesundheitsbalken können wir immer brauchen. Alle Ränge empfohlen.



Das heimliche Standard-Manöver lernen wir automatisch im Story-Verlauf. Mit dem **Takedown** lassen sich Gegner lautlos von hinten ausschalten. Gibt übrigens mehr Erfahrungspunkte als Ballern.

Als **Feldsanitäter** (und später als **Feldchirurg**) heilen Spritzen mehr Gesundheitsbalken. In Kombination mit der **Konditionierung** eine essenzielle Fähigkeit. Zumal sich Spritzen leicht herstellen lassen.

Aus der Rubrik »verdammt cool«: Mit dem **Granaten-Takedown** verwandeln wir einen kaltgestellten Gegner in eine tickende Zeitbombe. Kumpels kommen angerannt und ... buuuuumm!

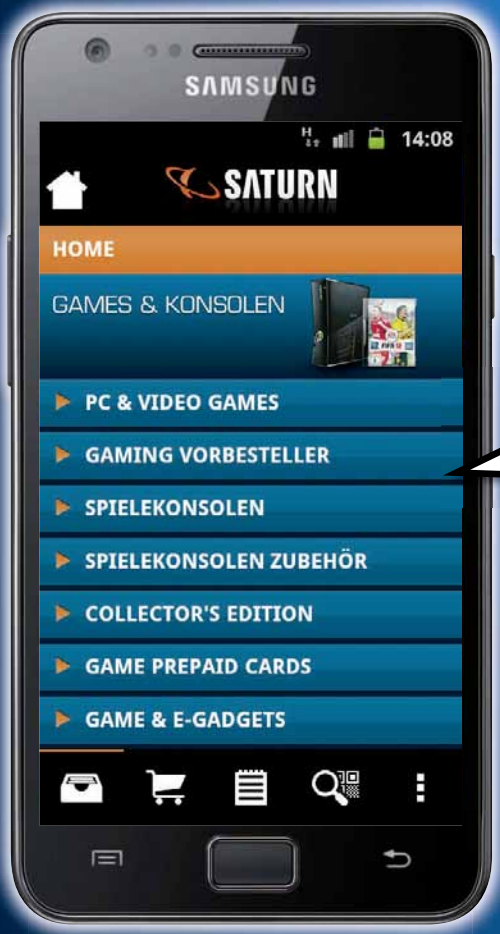
Mit schwer gepanzerten »Heavies« ist nicht gut Kirschen essen. Es sei denn, wir haben den **schweren Niederschlag** drauf. Damit werden die Burschen ganz schnell handzahm.

Als erster Ninja-Auftritt in der westlichen Popkultur gilt derBond-Streifen »Man lebt nur zweimal« von 1967.

Soo! MUSS TECHNIK

DIE SATURN APP!

MOBILE-SHOPPING: JEDERZEIT. ÜBERALL.



KOSTENLOS FÜR ANDROID &iPHONE

Games jetzt auch online kaufen!

SATURN

- Top Angebote direkt von unterwegs kaufen
- Sofort im nächsten SATURN-Markt abholen
- Oder bequem nach Hause liefern lassen

JETZT KOSTENLOS DOWNLOADEN

Erhältlich im App Store

Google play

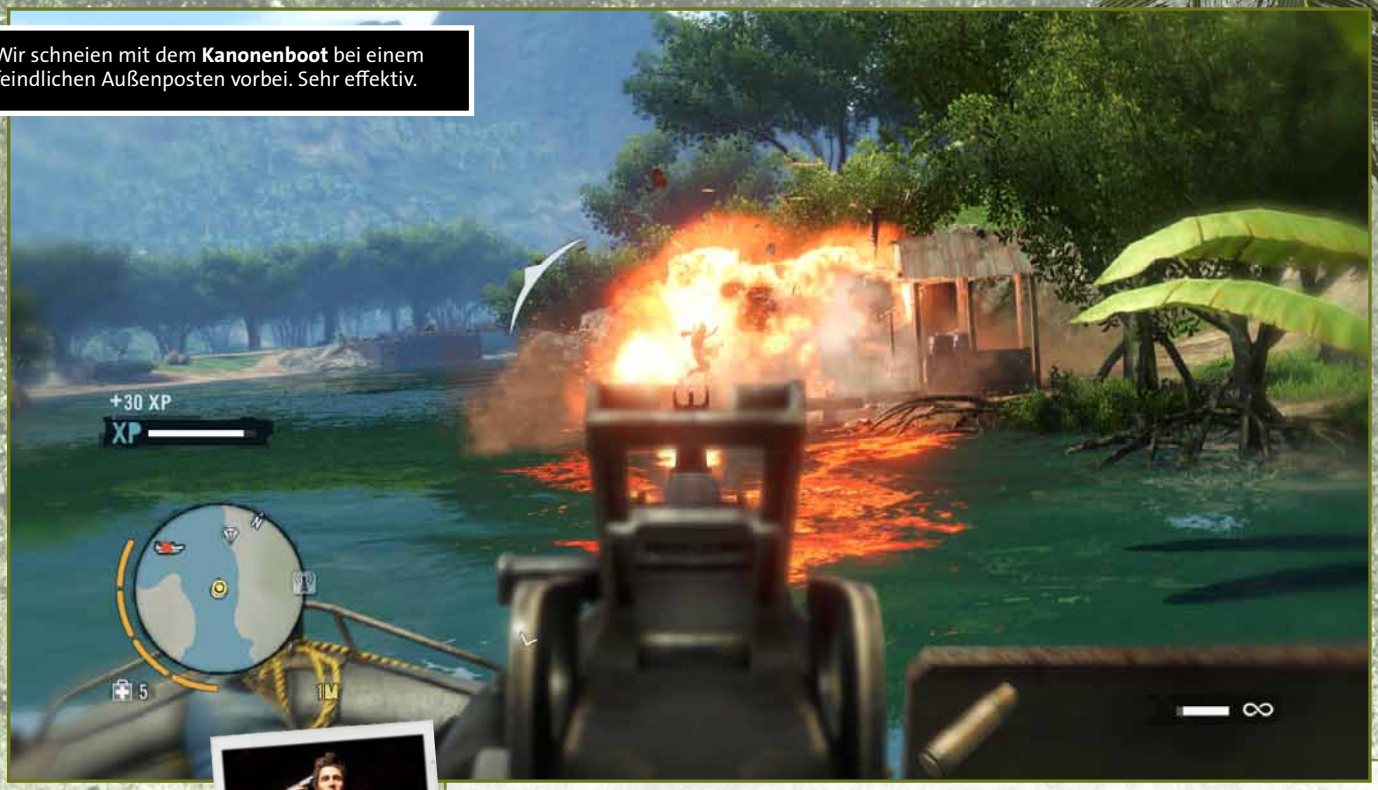
KEINE MITNAHMEGARANTIE. ANGEBOT GILT NUR, SOLANGE DER VORRAT REICHT.

150x IN DEUTSCHLAND

Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter: www.saturn.de

SATURN

SOO! MUSS TECHNIK



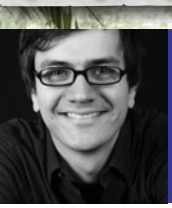
Wir schneien mit dem **Kanonenboot** bei einem feindlichen Außenposten vorbei. Sehr effektiv.

Name:
Jason Brody

Nationalität:
amerikanisch

Fakten: arbeitet als Foto-journalist; macht Urlaub im Süd-Pazifik; landet mit seinen Freunden und seinen beiden Brüdern in der Gewalt von Vaas Montenegro; kann entkommen und entwickelt eine beunruhigende Lust am Töten; bekommt von Dennis komische Sachen in den Arm tätowiert

Wahnsinn-Faktor:



Kein Skyrim

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Far Cry 3 hätte das Skyrim der Shooter werden können, wenn es seine großartige Welt auch großartig gefüllt hätte. So fühlt sich das Inseltreiben abseits der Haupthandlung weitgehend belanglos an, auch wenn die Welt tatsächlich Dschungelkrieger-Flair verströmt. Beispielsweise pirsche ich mich an ein Camp heran, knipse mit dem schallgedämpften Sturmgewehr eine Wache aus, schleiche weiter und schieße zur allgemeinen Belustigung einen Tiger aus dem Käfig – herrlich! Und dann die Story! Ich kann Ubisoft gar nicht genug dafür loben, dass sie neben dem Auftakt auch Mühe ins Ende investiert haben und sich nicht wie andere Entwickler damit rausreden, Enden seien unwichtig, weil eh die wenigsten Käufer ein Spiel durchspielen. Ich aber hab's durchgespielt und genossen. Far Cry 3 ist nun mal kein Skyrim – denn dessen Story stecken Vaas & Co. locker in die Munitionstasche.

gerne unseren Munitionsbeutel erweitern. Dazu brauchen wir Tapirfelle. Also rufen wir die Karte auf, schauen, wo ein Tapirsymbol ist … und fragen uns, warum sich das Spiel überhaupt die ganze Mühe mit dem Handwerkssystem macht, wenn das Einsammeln der dazu nötigen Materialien bloß anspruchslose Routine ist. Noch ein Beispiel: Geld. Das nämlich benötigen wir, um neue Waffen zu kaufen, Munition aufzufüllen oder die frisch gekauften Knarren mit Aufsätzen wie einem Visier oder einem erweiterten Magazin zu verbessern. Blöd nur, dass wir nach ein paar Stunden im Schotter förmlich ertrinken und uns problemlos jede verfügbare Waffe, weil die Rook Islands mit Schatztruhen förmlich gepflastert sind. Vorausgesetzt natürlich, wir haben unsere Brieftasche erweitert. Dazu brauchen wir Hundefelle, also rufen wir die Karte auf … und täglich grüßt das Murmeltier. Kurz: **Far Cry 3** versäumt es, seine riesige Spielwelt mit Dingen zu füllen, über deren Entdeckung wir uns tatsächlich freuen würden. Mal eine neue Waffe, mal einen nützlichen Aufsatz, mal ein besonders cooles Fahrzeug … so was würden wir gerne entdecken, stolpern stattdessen aber über eine Schatztruhe nach der anderen, alle gefüllt mit Geld, das wir nicht ausgeben können. Da passt es ins Bild, dass uns die optionalen Nebenmissionen, Wettrennen, Schießwettbewerbe oder Jagdaufträge nicht nur mit Erfahrungspunkten belohnen (siehe Kasten), sondern auch mit, na klar, noch mehr Geld!

Als echtes Open-World-Spiel, als Insel-**GTA** sozusagen, bei dem wir uns stundenlang in der offenen Welt verlieren können, funktioniert **Far Cry 3** also nur bedingt. Aber es funktioniert als riesengroßer Spielplatz. Wollen wir einen der insgesamt 34 Piraten-Außenposten stürmen, dann könnten wir natürlich das Sturmgewehr zücken, die ganze versammelte Piratenmeute umlegen, auf den unweigerlich ausgelösten Alarm pfeifen und anschließend noch kurz die inzwischen angerückte Verstärkung wegpusten – klappt astrein und spielt sich großartig, auch wenn sich die KI relativ einfach austricksen lässt und zu gelegentlichen Totalaussetzern der Marke »Ich dreh dir mal den Rücken zu, das verwirrt dich bestimmt!« neigt. Aber so müssen wir nicht vorgehen. Wir könnten uns auch einfach ein Scharfschützengewehr schnappen und auf den Tigerkäfig schießen … und anschließend aus der Ferne beobachten, wie das entlaufene Biest mit den Piraten kurzen Prozess macht. Oder wir könnten die Gegner mit der Kamera markieren (dann nämlich wird uns ihre Blickrichtung auf der Minikarte angezeigt), lautlos zum Alarm schleichen, das Ding ausknipsen und die ganze Bande à la **Hitman** nacheinander kalt stellen. Oder wir räuchern den Außenposten mit einem Flammenwerfer aus. Oder laden eine ordentliche Portion C4 auf einen Jeep, brettern mit Voll-

Name:
Sam Becker

Nationalität:
deutsch (oder?)

Fakten:
einer von Hoyts Söldnern; ruft gerne »Blitzkrieg«, bevor er in ein Feuergefecht rennt; gehört trotzdem zu den normalsten Leuten auf den Rook Islands; spielt gerne und ziemlich erfolgreich Poker

Wahnsinn-Faktor:

Was ich will, wie ich will
Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamestar.de

Far Cry 3 und ich, das ist Liebe auf den zweiten Blick. Denn nach einem grandiosen Story-Auftakt folgte prompt die Ernüchterung: Hier eine lahme Nebenquest, dort zwei Wildschweine erschießen, auf dem Rückweg über sieben Schatztruhen stolpern ... das fühlte sich irgendwie nicht nach Spaß, Abenteuern und wirklich fetzigen Sachen an. Dann ging mir auf: Ich muss das ja nicht machen. Ich muss nicht jede Schatztruhe plündern, nicht jeden Winkel erkunden, nicht jeden sammelbaren Gegenstand sammeln, bloß um ihn gesammelt zu haben. Ich kann stattdessen auch einfach mit dem Buggy über die Insel brausen, einen malerischen Sonnenuntergang bestaunen oder mir kreative Wege ausdenken, um einen feindlichen Außenposten hops zu nehmen. Kurz: Ich kann machen, was ich will, wann ich will, wie ich will. Und erlebe ganz nebenbei die beste Geschichte des Jahres.

gas in Richtung Camp, springen in letzter Sekunde aus der Fahrertür und lösen per Knopfdruck ein beeindruckendes Inferno aus. All das funktioniert prima, die Spielmechanik, die Steuerung, die ganze Spielwelt sind wie aus einem Guss. Das »Ich kann alles machen, wie es will«-Spielgefühl überflutet uns und ist mehr Belohnung als alle Schatztruhen und Bonus-Items der Welt.

Stichwort Jeep: Der Fuhrpark von **Far Cry 3** ist nicht nur richtig umfangreich, er steuert sich auch erste Sahne. Wo wir in anderen Shootern gerne mal mit schwammigem Fahrgefühl gequält werden, lenken sich Jet-Skis, Buggys und Co. sehr präzise – und vor allem spaßig. Schickt uns eine der insgesamt 40 Story-Missionen mal wieder an den Hintern der Spielwelt, dann ertappen wir uns tatsächlich dabei, dass wir lieber in ein Quad hüpfen und quer über die Insel brausen, als uns komfortabel per Schnellreise ans Ziel zu beamen. Nervig hingegen sind die umständlichen und teils fummeligen Inventar- und Fähigkeitenmenüs. Und natürlich der einsame Speicherstand. Außerhalb von Story-Missionen (in denen gibt's faire Checkpoints) dürfen wir zwar jederzeit frei speichern, bloß merkt sich das Spiel dabei lediglich den aktuellen Fortschritt. Laden wir neu, setzt uns **Far Cry 3** also nicht am gleichen Ort ab, sondern am nächstbesten Schnellreisepunkt. Immerhin gibt's kein »Game Over«: beißen wir beispielsweise beim Stürmen eines feindlichen Außenpostens ins Gras, dann werden wir kurz vor dem Außenposten wiederbelebt.

Keine Blöße gibt sich **Far Cry 3** bei der Inszenierung. Nun ja ... fast keine. Denn so malerisch und stellenweise schlicht wunderschön das Inselparadies auch in Szene gesetzt ist und so atemberaubend die Weitsicht ausfällt, so satt haben wir uns irgendwann an den immer gleichen Palmen gesehen. Macht aber (fast) nix, weil der dynamische Tag- und Nachtwechsel traumhafte Sonnenaufgänge zaubert und wir im letzten Spieldrittel endlich die zweite Insel erreichen, wo das Südsee-Flair einem timmigen Savannen-Look Platz macht. Aber ganz ehrlich: An diesem Punkt hatten wir fürs Sightseeing ohnehin keine Zeit mehr. Da wollten wir nämlich verflixt nochmal wissen, wie die Story ausgeht – und ob **Far Cry 3** die Sache mit dem Auserwähltsein zu seinem glaubhaften, ja eigentlich notwendigen Höhepunkt bringt. Spoilerfrei und mit zwei Worten: Oh ja. JG

Dumm gelaufen: Der **freigelassene Bär** stürzt sich auf den bedauernswerten Piraten.

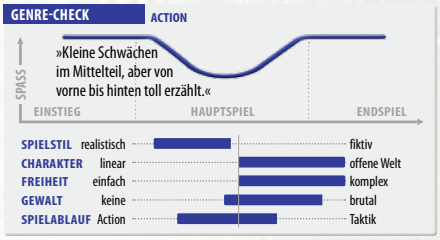
TERMIN 29.11.2012 PREIS 55 Euro USK ab 18 Jahren

Far Cry 3

Actionspiel

Publisher	Ubisoft
Entwickler	Ubisoft Montreal
Sprache	Deutsch, Englisch
Ausstattung	DVD-Box, 2 DVDs, 12 Seiten Handbuch
Kopierschutz	Uplay

GENRE-CHECK ACTION



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (4), Team-Deathmatch (18), Kampfzone (18), Feuerzone (18), Übertragung (18) SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden

WERTUNG Sehr gut

»Spaßiger Koop, die übrigen Modi waren zum Testzeitpunkt nicht zu bewerten.«

GRAFIK 9/10

⊕ wunderschöne Inselwelt ⊕ dynamische Tag- und Nachtwechsel ⊕ hübsche Explosionen ⊖ Versatzstücke wiederholen sich vergleichsweise häufig

SOUND 9/10

⊕ knackige Waffensounds ⊕ erstklassige Sprecher ⊕ nette Effekt ⊕ stellenweise herausragende Musikuntermalung ... ⊖ ... sonst aber durchschnittlicher Soundtrack

BALANCE 7/10

⊕ drei Schwierigkeitsgrade ⊕ viele Heilpflanzen ⊕ faire Checkpoints ⊖ insgesamt zu leicht ⊖ Geld und Handwerk nicht ausbalanciert ⊖ wenig Motivation zum Waffenwechsel

ATMOSPHÄRE 9/10

⊕ dynamische Events ⊕ glaubhafte Tierwelt ⊕ starke Zwischensequenzen ⊖ Welt wirkt teilweise zu leer

BEDIENUNG 8/10

⊕ eingängiges Shooter-Gameplay ⊕ komfortable Schnellreise ⊕ Steuerung lässt sich frei belegen ⊕ gelungene Fahrphysik ⊖ fummelige Menüs ⊖ nur ein Speicherstand

UMFANG 10/10

⊕ umfangreiche Hauptstory ⊕ viel zu entdecken ⊕ etliche sammelbare Gegenstände ⊕ Pokern, Wettrennen usw. ⊕ diverse Nebenquests ⊕ launiger Koop-Modus

LEVELDESIGN 9/10

⊕ mal schleichen, mal ballern ⊕ abwechslungsreiche Zielorte ⊕ Welt schon zu Beginn nahezu frei begehbar ⊖ stellenweise lange Fahr- oder Laufwege

KI 7/10

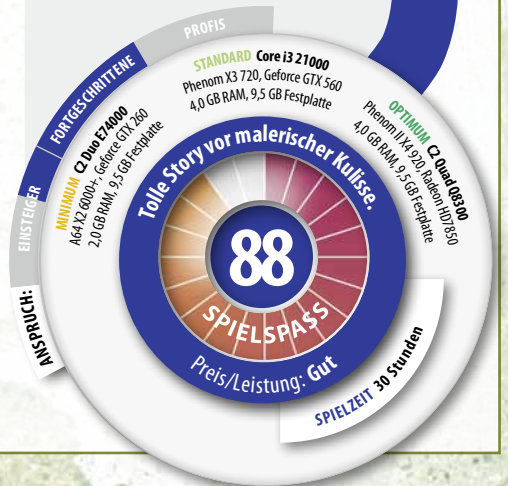
⊕ schön aggressiv ⊕ ruft Verstärkung ⊕ setzt Granaten sinnvoll ein ⊕ geht in Deckung ⊖ gelegentliche Totalaussetzer ⊖ lässt sich einfach austricksen

WAFFEN & EXTRAS 10/10

⊕ solides Waffen-Arsenal ⊕ Waffen lassen sich verbessern ⊕ viele Fahrzeuge ⊕ mehr als 50 Fähigkeiten

HANDLUNG 10/10

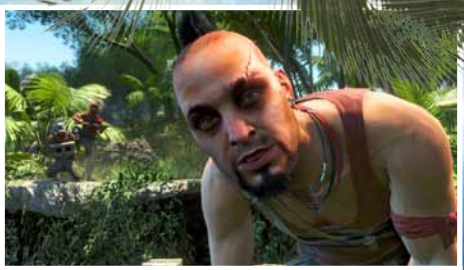
⊕ glaubhafter Protagonist ⊕ brillante Gegenspieler ⊕ immer wieder Wow-Momente ⊕ starkes Finale



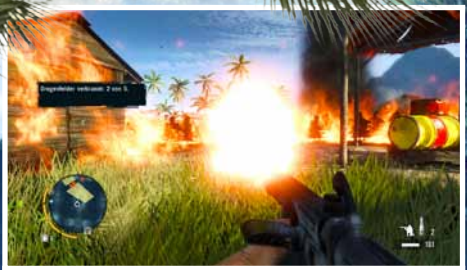
Nordinsel

Start

Unsere Reise beginnt in **Amanaki Town** – sozusagen die Basis der Rebellen. Schon jetzt steht uns die erste Insel völlig offen. Na, dann nix wie los und die Umgebung erkundet!



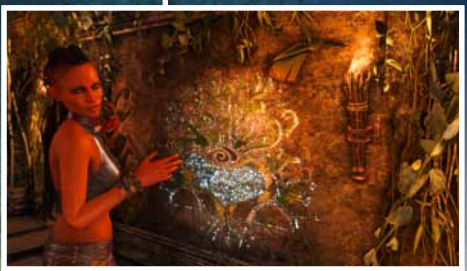
»Hab ich dir schon mal gesagt, was Wahnsinn ist?« **Vaas** hält eine kleine Lektion über die Natur des Wahnsinns. Dann bringt er uns um. Schon wieder. Hartnäckig ist er ja.



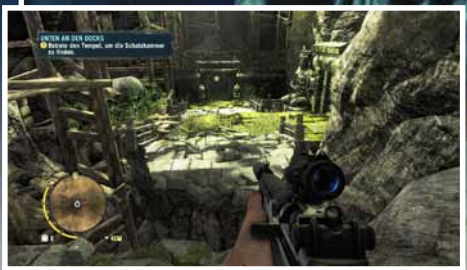
In Badtown kriegen wir einen Flammenwerfer und den Auftrag, die **Drogenfelder** von Vaas und seinem Boss Hoyt Volker anzuzünden. Beim Fackeln läuft Reggae. Yeah!

Im Süden ziehen wir der einheimischen Fauna das Fell über die Ohren und erklettern den ersten von insgesamt **17 Funktürmen**, um einen Teil der Karte aufzudecken.

Wir treffen **Doktor Earnhardt**. Der wäre uns bestimmt eine große Hilfe, wenn er sich nicht dauernd mit halluzinogenen Pilzen ins Auenland ballern würde. Oder uns.



Langsam gewinnen wir das Vertrauen der einheimischen Rakyat und erhalten eine Audienz bei der geheimnisvollen **Citra**. In einer Vision sehen wir einen seltsamen Dolch.



Lara Croft sagt Hallo: In einer unterirdischen **Tempelanlage** suchen wir nach dem Dolch aus unserer Vision. Den will Buck haben, damit er einen unserer Kumpel freilässt.

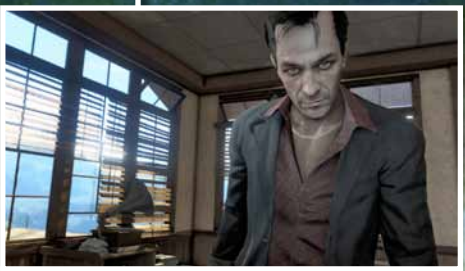
Südinsel

Moment, wo ist das denn? Und was ist das? Keine Angst, das verraten wir nicht. Bloß so viel sei gesagt: Im packenden **Finale** stehen zwei unterschiedliche Enden zur Wahl.

Die Gegner in den **Außenposten** werden spürbar taffer. Jetzt haben sie sogar Flammenwerfer. Schleichen wäre dann doch die bessere Wahl gewesen ...

Noch ein **Funkturm**? Nein, noch ganz viele. Die zweite Insel ist zwar etwas kleiner, aber klettern müssen wir hier auch. Offen gestanden nervt das langsam.

Tierischer Service: Ein **Waran** nimmt uns netterweise die Arbeit ab und beseitigt diese Söldner-Patrouille, bevor wir uns die Hände schmutzig machen müssen.



Gestatten: **Hoyt Volker**. Sklavenhändler, Piratenchef und ausgemachter Kotzbrocken. Den müssen wir irgendwie um die Ecke bringen, um unseren kleinen Bruder zu retten.

Langsam wird's ernst: Das Ende naht. Wir schalten Hoyts **Kommunikationsnetzwerk** aus. Danach ist der Bursche endlich fällig ... oder? Far Cry 3 überstürzt das Finale nicht.

Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Gearbox	06/12	–	12. Februar 2013
NEU	**Anno Online**	Aufbau-Strategie	Blue Byte	–	Sehr gut	4. Quartal 2012
	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	09/12	Sehr gut	1. Quartal 2013
NEU	**Battlefield 4**	Ego-Shooter	Digital Illusions	–	–	2013
	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	Irrational Games	12/10, 08/11	Ausgezeichnet	26. Februar 2013
	Command & Conquer: Generals 2	Echtzeit-Strategie	Bioware Victory	02/12, 10/12	–	2013
UPDATE	**Company of Heroes 2**	Echtzeit-Strategie	Relic	10/12	Sehr gut	März 2013
UPDATE	**Crysis 3**	Ego-Shooter	Crytek	07/12, 01/13	Sehr gut	Februar 2013
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Noumena Studios	02/12	Gut	2. Quartal 2013
	Dota 2	Strategiespiel	Valve	12/11, 01/12, 06/12	Sehr gut	2012
	Dragon Age 3: Inquisition	Rollenspiel	Bio Ware	–	–	4. Quartal 2013
	End of Nations	Online-Strategiespiel	Trion Worlds	09/11	Sehr gut	2012
UPDATE	**Firefall**	Online-Shooter	Red 5 Studios	–	Gut	1. Halbjahr 2013
NEU	**Grand Theft Auto 5**	Actionspiel	Rockstar North	01/13	–	2013
NEU	**Half-Life 3**	Ego-Shooter	Valve	–	–	2015
	Homefront 2	Ego-Shooter	Crytec Nottingham	–	–	2013
NEU	**Mass Effect 4**	Action-Rollenspiel	Bio Ware	–	–	2014
NEU	**MechWarrior Online**	Action-Simulation	Piranha Games	–	Sehr gut	1. Quartal 2013
UPDATE	**Metro: Last Light**	Ego-Shooter	4A Games	09/11, 12/12	–	März 2013
UPDATE	**Planetside 2**	Ego-Shooter	Human Head	–	Sehr gut	20. November 2012
	Prey 2	Ego-Shooter	Human Head	–	–	2013
	Rainbow Six: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft Montreal	02/12	–	2013
UPDATE	**SimCity**	Aufbau-Strategie	Maxis	04/12, 08/12, 11/12	Ausgezeichnet	7. März 2013
	Sacred 3	Action-Rollenspiel	Keen Games	11/12	–	2013
	Star Citizen: Squadron 42	Weltraum-Action	Cloud Imperium Games	12/12	–	2013
UPDATE	**Starcraft 2: Heart of the Swarm**	Echtzeit-Strategie	Blizzard	08/11, 01/12	Sehr gut	12. März 2013
	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	ZeniMax Online	7/12, 12/12	Sehr gut	2013
NEU	**The War Z**	Online-Rollenspiel	Hammerpoint Interactive	–	Passabel	2012
	Tomb Raider	Actionspiel	Crystal Dynamics	03/11, 07/11	–	5. März 2013
	Total War: Rome 2	Echtzeit-Strategie	Creative Assembly	09/12		2013
	Warface	Taktik-Shooter	Crytek	10/12	Sehr gut	2012
	Warco: The News Game	Action	Defiant Development	–	–	2012
	Watch Dogs	Action	Ubisoft Montreal	08/12	–	2013
	World of Warplanes	Action-Simulation	Wargaming.net	–	Gut	2012
	XCOM	Ego-Shooter	2K Marin	–	–	2013

NEU In dieser Ausgabe erstmals vorgestellt.

UPDATE Aktualisierte Daten; rote Schrift zeigt, was sich geändert hat. Eine Potenzialeinschätzung vergeben wir nur bei »Angespielt«- Previews. Für »Angeschaut«- Artikel gibt es keine Wertung.

Preview

Crysis 3
Kein Klon des Vorgängers: Crysis 3 will mit **dichterer Story und größerer Entscheidungsfreiheit** glänzen.

Das kommt im Dezember

Arctic Combat	Webzen	06.12.2012
Disney Micky Epic – Die Macht der 2	Blitz Games	06.12.2012
Legends of Dawn	In-house	06.12.2012
Hawken	Adhesive Games	12.12.2012
Blood Knights	Deck 13	12.12.2012
Double Fine Adventure	Double Fine	Dezember

Darauf warten die GameStar-Leser

1	Grand Theft Auto 5	↑	2
2	Dragon Age 3: Inquisition	↑	7
3	Battlefield 4	↑	6
4	Star Citizen: Squadron 42	↑	-
5	Bioshock Infinite	–	5
6	SimCity	↓	4
7	The Elder Scrolls Online	↑	21
8	Total War: Rome 2	↑	15
9	Starcraft 2: Heart of the Swarm	↓	8
10	Half-Life 3	↓	9
11	Aliens: Colonial Marines	↑	16
12	Crysis 3	↓	10
13	Company of Heroes 2	↑	-
14	Tomb Raider	–	14
15	Arma 3	↑	-
16	Command & Conquer: Generals 2	↑	22
17	DayZ	↓	11
18	Half Life 2: Episode 3	–	18
19	Mass Effect 4	↑	-
20	PlanetSide 2	↑	-
21	Metro: Last Light	↑	-
22	Star Wars: 1313	↓	20
23	Cyberpunk 2077	↑	-
24	Doom 4	↑	-
25	Das Schwarze Auge: Demonicon	↑	-

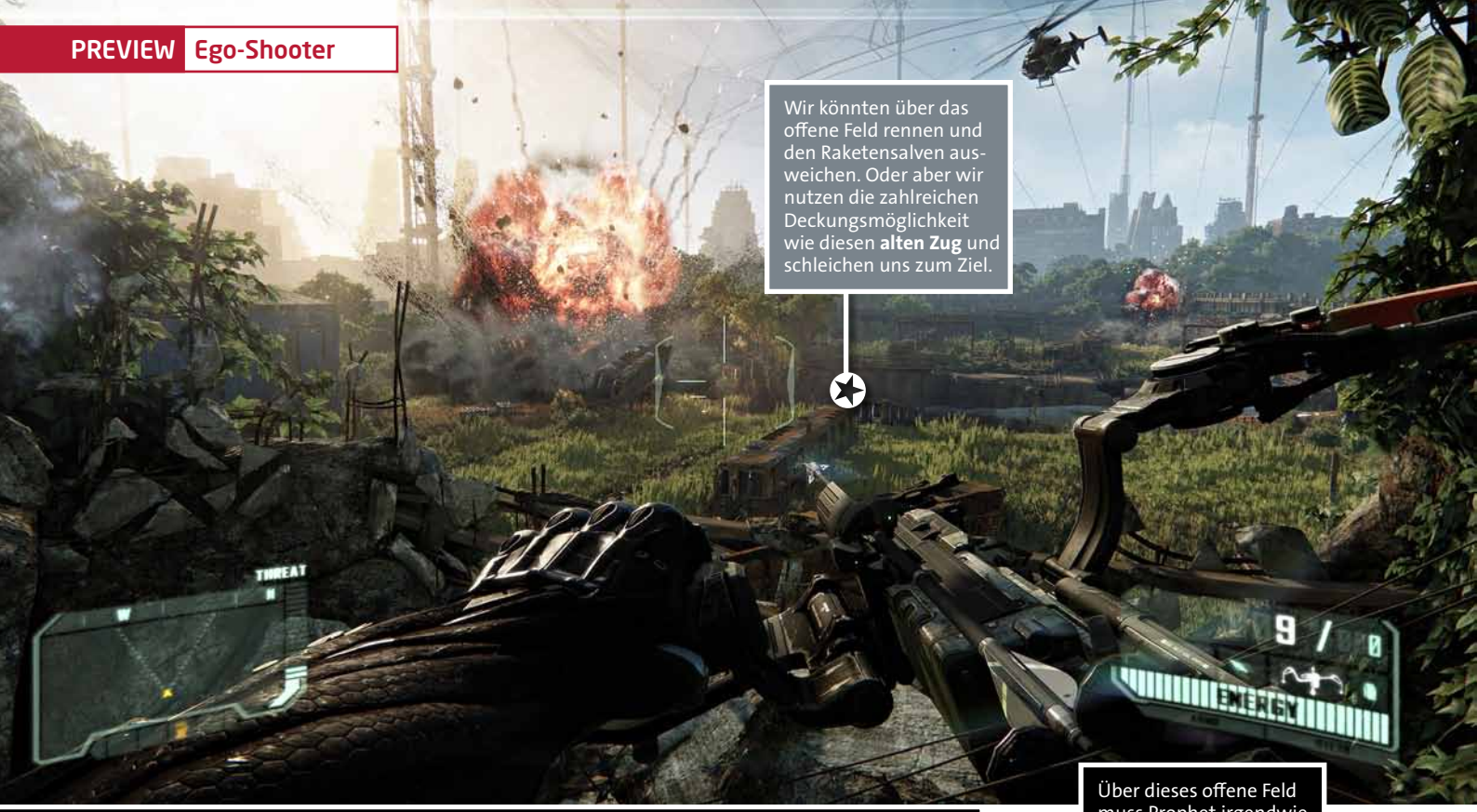
Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 12/12

Wie wir bewerten:
Wir bewerten das Potenzial eines Spiels in drei Stufen: Gut, Sehr gut und Ausgezeichnet. Allerdings nur Titel, die von uns (möglichst lange) angespielt wurden. Haben wir vielversprechende Spiele nur bei Präsentationen oder auf Screenshots angeschaut, gibt's keine Potenzial-Note.

Ausgezeichnet: Diese Einstufung gibt es nur für weit fortgeschrittene Spiele mit Potenzial auf eine hohe 80er-Wertung oder gar einen der seltenen 90er.

Sehr gut: Dieses Potenzial attestieren wir allen Spielen, die wir für sehr vielversprechend halten. Auch mögliche Superhits, die wir noch nicht ausführlich genug selbst spielen konnten, bekommen vorerst nur ein »Sehr gut«.

Gut: Spiele mit »gutem« Potenzial sollten Sie unbedingt im Auge behalten, denn für Genrefans kommt mit einiger Sicherheit ein spannender Titel heraus. Und mit deutlichem Tuning ist bis zum Erscheinungstag sogar noch mehr drin.



Wir könnten über das offene Feld rennen und den Raketensalven ausweichen. Oder aber wir nutzen die zahlreichen Deckungsmöglichkeit wie diesen **alten Zug** und schleichen uns zum Ziel.

Über dieses offene Feld muss Prophet irgendwie gelangen, ohne von solch einer mächtigen **Raketenexplosion** zerfetzt zu werden.

Crysis 3

Wir waren zu Besuch bei Crytek, um uns eine neue Crysis 3-Demo anzuschauen, und waren überrascht über Prophets neue Freiheit. Und seine Stimme. Von Malte Witt

Angeschaut

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **EA Games** Entwickler: **Crytek (Crysis 2, Test in GS05/11, 90 Punkte)**
Termin: **Februar 2013** Status: **zu 65 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7869 | Auf DVD: Preview-Video

Wir hatten es ja erwartet. Aber als im Präsentationsraum von Crytek in Frankfurt die Lichter ausgehen und der Beamer ein live vorgespieltes Level von **Crysis 3** in HD auf die Leinwand wirft, haut es uns doch wieder von den Socken. Das Spiel sieht unfassbar gut aus. Das Offensichtliche hätten wir damit geklärt, Crytek lässt sich auf technischer Seite auch im neuesten Teil der Hochglanz-Serie nicht lumpen. Nun war das von Anfang an klar. Was überhaupt nicht klar war: Wohin bewegt sich **Crysis 3** in Sachen Leveldesign, bekommen wir die Freiheiten des ersten Teils zurück? Kann die Geschichte fesseln, und entwickelt unser Alter Ego Prophet endlich mal ein bisschen Tiefe? Die Antworten auf diese Fragen haben wir nun direkt von den Entwicklern bekommen – und sind positiv überrascht. **Crysis 3** könnte tatsächlich ein sehr guter Mittelweg zwischen den ersten beiden Teilen werden, und sogar noch ein oder zwei Schippchen draufsetzen.

⊕ Stärken

+ großartige Optik
+ tolles Leveldesign
+ bessere Charaktentwicklung

⊖ Schwächen

- (noch) eher maue KI
- Wird die Story auch interessant?

Zu Beginn gibt uns Mike Read, seines Zeichens Producer bei Crytek, noch einmal einen kurzen Überblick über die Hintergrundgeschichte. Seit **Crysis 2** sind 24 Jahre vergangen. 2047 hat die korrupte C.E.L.L.-Corporation überall auf der Erde sogenannte »Nanodomes« errichtet, angeblich um die Bevölkerung vor der Bedrohung durch die Ceph-Aliens zu schützen. In Wahrheit verfolgt C.E.L.L. allerdings ganz andere Pläne – Gebietskontrolle, Sicherung neuer Waffentechnologien, Weltherrschaft. Das missfällt dem Helden Prophet natürlich sehr, weshalb er in seinen Nanosuit gehüllt im »Liberty Dome« von New York aufräumen geht. Die Nanodomes haben das Stadtbild allerdings nicht gerade dezent verändert. Weil unter den Kuppeln das Klima reguliert wird und sich kaum noch Menschen dort aufhalten, konnte sich mitten in der einst geschäftigen Metropole ein echter Urwald bilden.

In diesen Urwald setzt Prophet zu Beginn der uns vorgeführten Demo das erste Mal seine Füße. Wobei Urwald für diesen Teil des Liberty Dome nicht ganz stimmt, viel mehr befindet er sich in einer Savanne. Die Hitze lässt sich förmlich spüren, als Prophet die ersten Schritte über grasbewachsene Straßen geht und greller Sonnenschein ihn blendet. Mike Read kommentiert salopp: »Hier soll es sich so anfühlen, als würde man im Schweiß schwimmen.« Funktioniert. Überhaupt kommt die Steppenstimmung richtig gut rüber. Die hohen Gräser wiegen sich im Wind, in oranges Licht getauchte, niedrige Bäume werfen harte Schatten auf den ausgetrockneten Boden. Dazu gesellen sich sehr dezente Soundeffekte, die aber die Stimmung super unterstützen. Trotzdem sind die Zeichen der alten Zivilisation überall zu sehen, schließlich läuft Prophet immer noch über die gleichen Straßen, durch Häuserschluchten, aus deren Fenstern das Grün

»Savanne« kommt aus einer der karibischen Sprachen und bedeutet so viel wie »weite Ebene«.

Ex-Kollege **Psycho** hat seinen Nanosuit verloren und soll laut Producer Mike Read sowohl »physische als auch psychische Narben« tragen.

sprießt, schließlich verschanzt er sich in einer alten S-Bahn-Station. Die Symbiose aus Großstadt und Wildnis ist den Entwicklern sehr gut gelungen. Ein Kompromiss aus **Crysis** und **Crysis 2**, aus Umwelt und Stadt, aus Linearität und Freiheit. Ein Kompromiss, der der wunderbar funktioniert.

Aber Schluss mit Umgebung bestaunen, Prophet will ja schließlich noch ein bisschen mehr sehen als herumwedelnde Grashalme. Er läuft los, und stößt direkt auf einen Minengürtel. Dank der neuen Hacking-Funktion des Nanosuits kein Problem, inx

Komplett zerstörbare Umgebungen gibt's nicht

einem kleinen Reaktionsspielchen polt der Held die Fallen einfach um. Keine paar Meter weiter bleibt er erneut stehen und ballert auf ein Bushäuschen. Es geht ein bisschen kaputt, Scheiben splittern. »Ihr werdet viel mehr zerstören können«, sagt Mike Read und meint damit: Ganze Levelbausteine lassen sich nicht auseinandernehmen, aber in einem Gefecht geht wieder mehr zu Bruch als im doch recht statischen **Crysis 2**. Auch abseits von Zerstörungswut macht die Physik einen guten Eindruck. Wenn wir eine Granate ins hohe Gras werfen, wird des von der Druckwelle realistisch niedergedrückt, Gegenstände fliegen durch die Luft, so wie wir das erwarten. Das ist nichts Neues in der Serie, sorgt aber erneut dafür, die Levels sehr dynamisch wirken zu lassen.

Direkt im Anschluss an die Physik-Demonstration erleben wir aber etwas völlig Neues in der **Crysis**-Geschichte. Es entspinnt sich ein ausgedehnter Dialog zwischen Prophet und seinem Ex-Kollegen Psycho, der überraschend emotional gesprochen wird. Prophet! Spricht! Zum ersten Mal überhaupt. Das macht uns Hoffnung für das fertige Spiel. Solche Sequenzen sollen dem bislang gesichts- und stimmlosen Helden endlich Charakter verleihen. Wenn das klappt, könnten sie einen sehr guten Einfluss auf die Story haben. Zumal Prophets Geschichte laut Rasmus Hoejengaard, Director of Creative Development bei Crytek, mit **Crysis 3** enden soll: »Crysis 3 beendet nicht unbedingt die Marke Crysis, bringt aber die Handlung zu einem Abschluss, die wir momentan erzählen.« Nach dem Dialog, den wir übrigens aus der Ego-Perspektive erleben, muss Prophet ein weites, offenes Feld überqueren. An sich keine große Aufgabe, dieses spezielle Feld wird allerdings von einem riesigen, automatischen Raketenturm überwacht. Jetzt steht es dem Helden frei:

Crytek lässt sich einiges einfallen, um aus New York einen Dschungel zu machen. So erschafft dieser **Staudamm** einen künstlichen See mitten in der Stadt.

Schon seit 30.000 v.Chr. nutzt der Mensch den Bogen als Waffe.

hardware4u
www.hardware4u.net

PC Go 05/2012

Der Gamers Dream ist tatsächlich sehr leise und bietet trotzdem eine gute 3D-Leistung. Auch der Preis ist für ein aufwendig schallgedämmtes System günstig

Gamers Dream Revision 4.1 Air Micro

- Intel Core i5-3450 @ 3700 Extreme
- Noctua NH-C12P mit 12cm Lüfter
- 4GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- ASRock Z77 Pro4-M
- NVIDIA GEFORCE GTX 660 @ Ultra - silent
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-A04B
- 400W be quiet! Straight Power E9 silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 999,–
oder ab 32,30 €/mtl.[1)]

HOCHWERTIGE INTERNE WASSERKÜHLUNG

PC WELT TEST Tempo-Tipp 12/09

PC WELT TEST Top 10 Platz 1 12/09

Gamers Dream Revision 4.4 GX4

- Intel Core i7-3930K @ 4000 Extreme
- Aquacomputer Wasserkühlung - Big Tower
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 Pro
- 2x NVIDIA GEFORCE GTX 690 @ Ultra im SLI
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Aquacomputer Aquaero 5 XT
- Lian Li PC-A71FB
- 1250W Seasonic X-1250
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 4.999,–
oder ab 161,30 €/mtl.[1)]

Bestell-Hotline:
0851-21553690

Sämtliche PCs werden mit qualitativ hochwertigen Dämmmatten (außer Light-Serie), Betriebssystemen sowie neuesten Treibern und Updates ausgeliefert. Alle Systeme sind frei konfigurierbar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Copyright © hardware4u.net – Thomas Eidinger

1) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei einer Laufzeit von 36 Monaten zu einem effektiven Jahreszins ab 10,9 %.

www.hardware4u.net

Der Soldat (Kreis) hat bereits einen Pfeil abbekommen, ohne dass seine Kollegen etwas gemerkt hätten. Der **Bogen** könnte die ultimative Stealth-Waffe werden.

Back to the roots?

Malte Witt
Trainee
redaktion@gamestar.de

Das zweite Crysis fand ich schlechter als das erste. Zu steril war mir die Stadt-Umgebung, zu geschlossen das Leveldesign. Crysis 3 könnte wieder das bieten, wofür ich den ersten Serienteil geliebt habe: die Entscheidungsfreiheit, wie ich vorgehen möchte. Ich erinnere mich mit Freuden daran, wie ich in Crysis und sogar schon in Far Cry Stunden für einen einzigen Level gebraucht habe, nur weil ich unter keinen Umständen gesehen werden wollte. Nun bin ich guter Hoffnung, dass das auch in Crysis 3 hinhaut. Dazu noch die tolle Optik der Spielwelt und der interessantere Prophet, und Crysis 3 könnte zum besten Teil der Serie werden. Ich sage »könnte«, weil über einigen Dingen noch Fragezeichen schweben: Sprechender Hauptcharakter hin oder her, die Story kann trotzdem öde sein. Und auch die Gegner-KI macht noch längst keinen perfekten Eindruck. Und wer weiß, vielleicht setzt Crytek uns derzeit ja nur das Beste vom Besten vor, und der Rest entpuppt sich als gehobenes Mittelmaß? Ich bin sehr gespannt.

Schleicht er sich mit Hilfe von Stealth-Modus und geschickter Deckungssuche auf die andere Seite oder rennt er drauflos? Beides soll funktionieren. Verspricht zumindest Mike Read, der die Demo kommentiert.

Neue Funktionen bekommt der Nanosuit nicht

Egal wie Prophet vorgeht, auf der anderen Seite der Wiese findet er eine starke Waffe der Ceph. Diese alien-ähnlichen Viecher gibt's nämlich immer noch. Dank seines symbiontischen Anzugs kann Prophet jetzt deren Technologie verwenden. Mit einem fetten Energiestrahl zerlegt er den Raketenturm, der in einer spektakulären Explosion in tausend Stücke zerfetzt - haben wir schon erwähnt, dass **Crysis 3** unfassbar gut aussieht? Abgesehen davon, dass der Held jetzt Minen, MG-Türme und einige andere Dinge in der Spielwelt mit einem kleinen Minispiel hacken kann, hat sich an der Funktionalität des Anzugs wenig getan. »Anstatt immer mehr in die Breite zu gehen, gehen wir lieber in die Tiefe«, sagt Rasmus Hoejengaard. Und meint damit: Anstatt neue Modi und Funktionen einzubauen, sollen sich die vorhandenen lieber weiter spezialisieren lassen. Die Bedienung funktioniert grundsätzlich wie in **Crysis 2**: Der Held befindet sich stets entweder im Tarn- oder im Panzerungsmodus. Höher hüpfen kann er, wenn wir die Sprungtaste länger gedrückt halten, was Anzugenergie verbraucht. Intuitiv und einfach. Genauso verhält es sich, wenn Prophet einen Gegner am Schlafittchen packt und ihn durch die Gegend wirft.

Nachdem er sich des Raketenturms entledigt hat, schwärmen einige Patrouillen aus, um Jagd auf Prophet zu machen. Nachdem er mit denen fertig geworden ist, geht's wiedervereint mit Psycho in den Untergrund. Selbst hier unten hat der Urwald Einzug erhalten, Lianen baumeln aus Löchern an der Decke, Gras und Moos bedecken den Boden. Klar warten auch hier unten Wachposten der C.E.L.L.-Corporation. Zeit, die Nanovision des Anzugs auszuprobieren. Damit lassen sich Feinde durch Wände hindurch erspähen, was Prophet einen guten Überblick über die Lage verschafft. Dann allerdings fliegt eine EMP-Granate in seine Richtung, explodiert und setzt die Funktionen seines Nanosuits kurzzeitig außer Gefecht. Schluss mit Nanovision. Solche Manöver soll die KI in **Crysis 3** öfter verwenden, etwa um uns aus der Deckung zu lo-

Kurz nachdem wir dem **Raketenturm** entkommen sind, stellen sich uns einige Patrouillen der C.E.L.L.-Corporation in den Weg. Selbst Schuld.

 Auch Cervat Yerli hält die Stadtumgebung in Crysis 2 im Nachhinein für keine gute Wahl.

Die sieben Wunder

Mit »Die sieben Wunder« bezeichnet Crytek die sieben unterschiedlichen Umgebungen, durch die wir uns in Crysis 3 schlagen werden. Bekannt sind davon bislang der **Sumpf** (oben), wo wir uns vornehmlich durch feuchte und dunkle Gebiete schlagen werden. Der **Canyon** (unten) soll mit tiefen Häuserschluchten aufwarten. Die dritte Umgebung wurde jetzt enthüllt, die Savanne. Von der stammen die anderen Bilder hier im Artikel, und entsprechend des Namens werden wir dort hauptsächlich mit weiten Ebenen und großer Hitze konfrontiert. Über das, was uns Crytek noch vorsetzt, können wir nur rätseln, aber bei noch vier fehlenden Geländetypen dürften die Jungs einiges in petto haben.

cken. So richtig helle kamen uns die Gegner allerdings nicht vor. Klar, sie suchen Deckung und werfen Granaten, laufen aber auch gerne mal blindlings auf den Helden zu. Doch daran kann Crytek ja noch feilen.

Der letzte Levelabschnitt, den wir zu sehen bekommen, ist eine alte Bahnhofshalle. In deren Mitte ist ein mächtiger Baum bis durch die Decke gewachsen, stellenweise ist sie überflutet, und wieder sprießen überall Pflanzen aus Fenstern und Ritzen. Super sieht das aus. Diese Halle bietet auf den ersten Blick mehr Möglichkeiten als alles, was wir bisher von **Crysis 3** gesehen haben. Prophet kann sich ungesehen am Boden unter Gittern hindurch an den Wachen vorbeischleichen, er kann einen oder zwei der automatischen MG-Geschützürme hacken und ihn auf seine Feinde schießen lassen, er kann sich über die hohen Aufbauten von oben nähern, er kann in einer Ecke Sprengstoff finden und sich damit den Weg freisprengen. So stellen wir uns den Kompromiss zwischen **Crysis** und **Crysis 2** vor. Wir lassen uns gerne führen, wenn die einzelnen Levelabschnitte uns dann ein solches Maß an Freiheit lassen, auf welchem Weg wir von A nach B gelangen.

Ein bisschen überrascht hat es uns also doch, welch guten Eindruck **Crysis 3** in der neuen Demo macht. Dass es super aussehen wird und die Schießereien wohl funktionieren werden, war von vornherein klar. Dass Crytek aber mit einer besser erzählten Story, derart tollen Umgebungen und einem nachvollziehbaren Protagonisten um die Ecke kommt, damit haben wir dann doch nicht gerechnet. Aber diese Art von Überraschung gefällt uns natürlich bestens. Jetzt blicken wir mit deutlich mehr Freude dem Releasetag entgegen, in den kommenden Monaten wird Crytek hoffentlich noch mehr Umgebungen vorstellen (sieben unterschiedliche soll es geben, drei kennen wir bislang), noch ein wenig an der suboptimalen KI feilen und sich Zeit nehmen, die Handlung ordentlich auszuarbeiten und zu erzählen. MW

NEUE VIDEOGAME-ROMANE VON PANINI

DIE OFFIZIELLE FORTSETZUNG DER GAME-REIHE!

GEARS OF WAR
DIE ROMANREIHE

GEARS OF WAR:
The Slab – Der Kerker
ISBN 978-3-8332-2525-3
€ 16,95

AUCH ALS E-BOOK ERHÄLTLICH.

© 2012 Epic Games, Inc. All Rights Reserved.

DIE RÜCKKHER DES STEALTH-KILLERS

Die offizielle Vorgeschichte zu HITMAN: ABSOLUTION exklusiv als Roman!

HITMAN VERDAMMNIS

HITMAN – Verdammnis
ISBN 978-3-8332-2529-1
€ 12,95

AUCH ALS E-BOOK ERHÄLTLICH.

© 2012 Square Enix. All rights reserved.

DER NEUE WORLD OF WARCRAFT-ROMAN IST DA!

EINE HÜTERIN DES FRIEDENS WIRD ZUR ULTIMATIVEN WAFFE!

World of Warcraft:
Jaina Prachtmeer – Gezeiten des Krieges
Gebundene Ausgabe, 19,95 €
ISBN 978-8332-2523-9

New York Times-Bestseller
(Platz 13, 16.9.2012)

www.warcraft.com
www.blizzard.com

© 2012 Blizzard Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Im Buchhandel erhältlich! Weitere Titel und Infos auf www.paninicomics.de

PANINI BOOKS

⊕ Stärken

+ drei spielbare Charaktere ...
+ ... mit verwobenen Geschichten
+ weiter vergrößerte Spielwelt

⊖ Schwächen

- angestaubte Technik
- Erscheint es für den PC?

GTA 5

Rockstar feilt weiter an seiner Vision vom Action-Parralleluniversum. Diesmal mit einer noch größeren Spielwelt und drei verwobenen Geschichten, aber ohne Technik-Fortschritt – eine womöglich veheerende Nachricht für den PC. Von Michael Graf

Angeschaut

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Rockstar Games** Entwickler: **Rockstar North (Max Payne 3, Test in GS 08/12: 89 Punkte)**
Termin: **2. Quartal 2013** Status: **zu 85% fertig**

GameStar.de/Quicklink/7644

Seine Vision, sagt Dan Houser, sei es, »lebende Kunstwerke« zu erschaffen. Große Worte, die große Worte des Ex-Bundeskanzlers Helmut Schmidt in Erinnerung rufen: »Wer Visionen hat, soll zum Arzt gehen.« Doch Dan Houser erfreut sich dem Vernehmen nach bester Gesundheit, der Bruder des Rockstar-Chefs Sam Houser feilt als Story-Guru an **Grand Theft Auto 5**, am Comeback eines Phänomens also, das längst über eine reine Spieleserie hinausgewachsen ist. Woran wir das festmachen? Alleine schon daran, wem Houser seine Vision da in die Schlagzeilen diktiert: der New York Times, dem Mount Everest der amerikanischen Presselandschaft. Spätestens seit dem vierten Teil gilt **GTA** auch traditionellen Medien als Faszinationsmagnet zwischen Gewalt-Sandkasten und Gesellschaftssatire. Entsprechend hohe Erwartungen ruhen auf **GTA 5**, mit dem Houser seine Vision vom lebenden Kunstwerk weitertreiben möchte. Jedoch nicht wie bei Fortsetzungen üblich mit behutsamem Detail-Fortschritt (Bloß nicht die Fans vergraulen!), sondern mit einer Revolution – die zugleich zum Sargnagel für die Plattform PC avancieren könnte.

Wie sein Vorvorgänger **San Andreas** spielt **GTA 5** in und um Los Santos. Dieses Zerrbild von Los Angeles umrahmt Rockstar passend zur aktuellen Wirtschaftskrise mit einem Amerika im Abgrund. Wohlgemerkt »im« und nicht »am«: Der große Börsencrash hat hier schon stattgefunden, statt Gangstern und Ganoven halten Hedgefond-Manager und Investment-Banker als Feindbilder her. Gegen die Macht des Kapitals stemmen sich drei ... nun ja, nennen wir sie mal »Helden«, auch wenn sie **GTA**-typisch alles andere als Strahlemänner sind. Der smarte Ex-Bankräuber Michael genießt im Zeugenschutzprogramm ein Luxusleben, bis ihn akuter Geldmangel und seine shoppingsüchtige Ehefrau zurück in sein altes Handwerk zwingen. Beim Räuber-Comeback helfen soll Michaels früherer Partner Trevor: Kriegsveteran, Psycho-Junkie, menschliche Zeitbombe. Zu diesen beiden Anfangs-Vierzigern stößt der Mittzwanziger Franklin, seines Zeichens Schläger und Schuldeneintreiber für einen skrupellosen Autohändler. Drei typische **GTA**-Antihelden also, jedoch mit einem untypischen Twist: In **GTA 5** steuert man das komplette Trio, per Tastendruck springt man von Charakter zu Charakter – ein Novum.

So dürfte das Dreigestirn nicht nur für bissige Dialoge sorgen, sondern auch der Spielwelt mehr Leben einhauchen, Stichwort »lebendes Kunstwerk«. Während man einen Helden lenkt, leben die beiden anderen nämlich weiter, laufen oder fahren durch die Gegend. Beim Charakterwechsel beamt man sich so gerne mal in eine komplett andere

Franklin und Michael genießen den Blick über **Los Santos**.

Am Strand locken **Läden** die Touristen an.

GTA 5 bietet eine größere Auswahl an **Fahrrädern**.

Trevor sprengt gerne Sachen in die Luft. Oder in DER Luft, hier im **Kampfjet**.

Ecke von Los Santos – das übrigens mitsamt Umland größer sein soll als die Welten von **GTA 4**, **GTA San Andreas** und **Red Dead Redemption** zusammen. Während etwa Michael im klimatisierten Sportwagen durch Villenviertel rauscht und schicke Boutiquen besucht, schmort Trevor in einem Wohnwagen in der Wüste oder rollt im Jeep in ein Staubkaff, um sich mit anderen Junkies zu prügeln. Franklin treibt sich derweil mit seinen Gang-Kumpels herum oder knackt Autos. Zudem reagieren die Stadtbewohner auf jeden Helden anders, der abgehalfterte Trevor etwa wird angepöbelt, während Michael mit seiner gepflegten Erscheinung Eindruck

Drei Helden, drei Blickwinkel, drei Geschichten

schindet. Mit diesen grundverschiedenen Perspektiven führt Rockstar konsequent fort, was die Entwickler in den **GTA 4**-Erweiterungen **The Lost and Damned** und **Ballad of Gay Tony** begonnen haben: Statt den Hauptprogramm-Haudrauf Niko lenkte man darin den Biker Johnny sowie den Türsteher Luiz. Nun gibt's abermals drei Helden, drei Blickwinkel, drei miteinander verwobene Geschichten – nur eben in einem Spiel. Das verleiht der Welt, dem Paralleluniversum **GTA**, mehr Tiefe.

Jeder Charakter bekommt eigene Story-Missionen, die seine Geschichte weiterspinnen, und während derer man nicht zu einem anderen Gangster springen darf. In Schlüsseleinsätzen machen die Jungs jedoch gemeinsame Sache, Wechselspiel inklusive. Beispielsweise fliegt Trevor einen Flucht-Hubschrauber, während Franklin mit dem Präzisionsgewehr die Piloten anderer Helis ausknipst und Michael mit dem Sturmgewehr aus der Heckklappe feuert. Jeden der drei kann man übernehmen. Mit dem Charakterwechsel will Rockstar nicht nur spielerische Vorlieben bedienen, sondern auch Leerlauf minimieren – wer möchte, darf stets mitten in die Action springen. Falls etwa Trevor ein Dach erklimmen muss (was keine Spielspaß-Orgasmen auslösen dürfte), kann man das der KI überlassen und derweil mit Franklin auf Polizisten ballern. Darüber hinaus sollen sich Schusswechsel flüssiger spielen, zudem verspricht Rockstar dynamische Faustkämpfe à la **Red Dead Redemption**.

Wer nun denkt, das Kampagnen-Trio sei die perfekte Vorlage für einen Koop-Modus, der hat Recht. Und wird postwendend enttäuscht, denn die Solo-Kampagne lässt sich nicht gemeinsam mit anderen Spielern bestreiten. Einen Multiplayer-Modus wird es trotzdem geben – wie wär's da wenigstens mit separaten Koop-Einsätzen? Solisten wiederum dürfen sich über vielfältige Nebentätigkeiten freuen. So können Faulenzer wie gehabt vor dem Fernseher fläzen und Parodieprogramme genießen – Rockstar verspricht unter anderem eine Wahlkampf-Satire nach Obama-Romney-Vorbild. Sportliche Naturen vergnügen sich beim Tennis, Yoga oder Base Jumping, sogar eine vollwertige Golfsimulation will Rockstar einbauen. An der Küste locken Jet-Ski-Touren und Tauchgänge, erstmals in der Seriengeschichte wird es erforschbare Unterwasserwelten geben. Noch dazu soll der Fuhrpark wachsen, neben Autos, Trucks und Motorrädern warten BMX-Fahrräder und Mountain Bikes, mit denen man das hügelige Hinterland von Los Santos erkunden kann. Flugzeugfreunde wiederum müssen nicht mehr auf spätere Missionen warten, bis sie abheben dürfen. Denn Trevor kann als Kriegsveteran jede Maschine fliegen, er muss sie nur auftreiben. Zwei Wermutstropfen gibt's jedoch: Die Hel-

WANTED

TREVOR

Alter: Anfang 40

Wohnort: Blaine County

Erscheinungsbild: Abgehalfterter Kriegsveteran, Junkie und Halbglatzen-Träger; trägt gerne T-Shirts und Jeansjacken in Kombination mit Benzinkanistern und Streichhölzern

Sonstige Merkmale: Fliegt alles, was fliegen kann, Tattoo am Hals: gestrichelte Linie nebst Anweisung »Hier durchschneiden« (»Cut Here«)

Im Jahr 2009 wurden in den USA 794.616 Autos gestohlen, der Gesamtschaden betrug fast 5,2 Milliarden Dollar.

Franklin, Trevor und Michael (von links) treffen sich zur **Lagebesprechung**.

Auf dem **Quad** entflieht Trevor der Polizei.

den dürfen weder eigene Häuser kaufen noch Beziehungen außerhalb der Haupthandlung eingehen. Die »Hot Coffee«-Gelegenheitsfreundinnen fallen diesmal flach.

Ebenfalls weitgehend flach fällt technischer Fortschritt. Klar, die vergrößerte Spielwelt ist eine Leistung für sich, ansonsten fußt **GTA 5** jedoch auf den aktuellen Konsolen – und damit auf derselben Plattform wie sein Vorgänger. Dass **GTA 5** für die Xbox 360 und die Playstation 3 erscheint und nicht erst für die Videowürfel der kommenden Generation, begründet Dan Houser damit, dass auch die aktuellen Konsolen noch Potenzial böten und die besten Spiele sowieso immer erst am Ende eines Konsolenzyklus entstünden. Eine eventuelle PC-Version kommentiert Rockstar indes nicht; ob sie überhaupt erscheint, steht in den Sternen. Wir würden's gerne hoffen, weil bislang alle **GTAs** für den PC erschienen sind. Doch wir erinnern uns bestens an jenen Rockstar-Mitarbeiter, der uns vor zwei Jahren auf der Games Developers Conference zuraunte, **Red Dead Redemption** komme »garantiert« für den PC – Pustekuchen! Möglich, dass Rockstar nun auch das PC-Aus von **GTA** besiegelt. Trotz der technischen Fortschritte, die moderne Rechner ermöglichen würden.

Rockstars PC-Verzicht wäre eine Katastrophe

Doch das ist die Krux an der Vision vom lebenden Kunstwerk: In erster Linie braucht's dafür keine Highend-Technik, sondern eine glaubwürdige Spielwelt, in der man wieder stundenlang im Cabrio über den Highway cruisen kann, ohne einen Gedanken an die nächste Mission oder gar – bewahre! – das echte Leben zu verschwenden. Nun wäre das Credo »Spieldesign vor Technik« grundsätzlich begrüßenswert – könnte es nicht zum Sargnagel unserer Lieblingsplattform werden. Wenn mit **GTA** eine der populärsten Spieleserien, ein Medienphänomen und Branchen-Leuchtturm den PC verließe, dann dürfte das auch andere beeinflussen. **Assassin's Creed**, **Bioshock** – kurzerhand alle großen Namen könnten auf die Konsolen abwandern, zumal sich die anteiligen PC-Verkaufszahlen vieler Titel schon jetzt im einstelligen Prozentbereich bewegen. Laut der Statistik-Website Vgchartz.com wanderte **GTA 4** weltweit über 20 Millionen Mal über die Ladentheke, auf den PC entfielen aber nur schlappe 3,5 Prozent der Verkäufe, also etwa 700.000 Exemplare. Doch der PC braucht solche Blockbuster-Titel, ohne sie würde er künftig zum reinen Exil für Kickstarter-Projekte und Indie-Titel werden. Bitte nicht falsch verstehen: Kickstarter-Projekte und Indie-Titel sind großartig, aber genauso braucht der PC weiterhin seine Blockbuster, seine **Diablos**, seine **Battlefields** und ja, auch seine **GTAs.** Sonst wird er auf lange Sicht zur Randplattform schrumpfen. Und der Weg dorthin könnte mit einer PC-Abstinenz von **GTA 5** beginnen. GR

Trevor (Kreis) erklimmt den **»Vinewood«-Schriftzug**, das GTA-Gegenstück zum realen Hollywood-Zeichen.

WANTED

FRANKLIN

Alter: Mitte 20

Wohnort: South Los Santos

Erscheinungsbild: Pulli und Baggy Pants; klassischer Gangsta-Homie, aber zu alt, um mit den anderen Kidz rumzuhängen; kennt bestimmt CJ aus der Grove Street

Sonstige Merkmale: Sucht gerne Streit mit Passanten; verbringt seine Freizeit mit dem Diebstahl von Luxuswagen im Auftrag eines Autohändlers

Faszination und Sorge

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Okay, beim »Charakter wechsle dich«-Spielchen von GTA 5 gibt's noch diverse Details zu klären. Zum Beispiel, wie eigenständig die computergesteuerten Helden wirklich leben. Kann ich mich nach dem Wechsel mitten in einem Tennismatch wiederfinden? Oder im Landeanflug mit einer Propellermaschine? Faszinierend klingt das Heldenspringen allemal, noch dazu in einer derart riesigen Spielwelt. Um das Spiel selbst mache ich mir daher keine Sorgen, sondern vielmehr darum, ob Rockstar GTA 5 überhaupt für den PC umsetzt. Schon die Windows-Version von GTA 4 war eine schwere Geburt, begleitet von DRM- und Technikwehen. Gut möglich, dass sich Rockstar diesen Stress und den damit verbundenen Imageschaden nun einfach spart – vier Prozent der Verkaufszahlen sind einen derartigen Aufwand vielleicht einfach nicht wert. Das ist die eine große Sorge, die ich mit GTA 5 verbinde, die Sorge um die Plattform PC.

Panasonic

FEEL IT.

Bartschneider im sportlichen Design: Stylische Power für einen unwiderstehlichen Auftritt.

Für den verführerisch gepflegten Look: Mit dem Panasonic ER-GB40 ist perfektes Bart- und Haarstyling ganz einfach. Durch 0,5 mm feine Längenabstufungen kannst du deine Kreativität voll ausleben und unterschiedlichste persönliche Styles austesten. Mit den Präzisionsklingen bekommst du dabei feinste Konturen mit sauberen Kanten. Und weil der Trimmer auch noch wasserdicht ist, kannst du ihn ganz schnell unter fließendem Wasser reinigen. Der neue ER-GB40 macht alles mit und ist dabei unglaublich präzise. Du fühlst es.

www.panasonic.de/rasierer

Michael Trier, Chefredakteur
michael@gamestar.de

Zuletzt gelesen Wahnsinnsfettes Handbuch meiner neuen Kamera: Olympus OM-D E-M5. Was für ein Sch****-Name. Aber die Kamera kann alles.
Zuletzt gehört David Bowie »Lodger«. Hat mir früher nie gefallen, aber gutes Album.
Zuletzt gedacht GTA 5 MUSS auch für den PC kommen. So wie Read Dead. Verdammt.
Meine Meinung zu:
Far Cry 3 Exzellent. Riesig. Wahnsinnig. Mein derzeitiger Action-Favorit.
✪✪✪✪✪
Need for Speed Most Wanted Ich spiele Rennspiele nicht Online. Darum nur:
✪✪
Call of Duty: Black Ops 2 Da mir der Solo-Teil am wichtigsten ist:
✪✪✪✪

Michael Graf, Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Zuletzt gelesen Mails von David Braben.
Zuletzt gesehen »Africa Paradis«: interessanter Rollentausch von Afrika und Europa
Zuletzt gedacht Kann Ubisoft bitte die Story-Designer von Far Cry 3 am nächsten Assassin's Creed und die Welt-Designer von Assassin's Creed am nächsten Far Cry arbeiten lassen?
Meine Meinung zu:
Far Cry 3 Trotz der oft sträflich leeren Welt und bis zum famosen Finale: Schön Vaas!
✪✪✪✪✪
Need for Speed Most Wanted Mir gefällt's, ich fahre nun mal auf simple Rennspiele ab.
✪✪✪✪
Call of Duty: Black Ops 2 Für mich das bislang beste Call of Duty. Mit Abstand.
✪✪✪✪

Daniel Visarius, Mitglied der Chefredaktion
daniel@gamestar.de

Zuletzt gelesen Ganz viele Leserbriefe.
Zuletzt gehört Das Klappern lauter mechanischer Tastaturen in der Redaktion.
Zuletzt gedacht GTA5! PC? GTA5! PC....
Meine Meinung zu:
Far Cry 3 Spielerisch bin ich noch zwiegespalten. Technisch ist der Shooter leider immer noch nicht auf Crysis-Niveau.
✪✪✪
Need for Speed Most Wanted Nichts gegen Multiplayer-Rennen, aber ich spiele mehrheitlich alleine Simulationen – für mich also doppelt uninteressant.
✪
Call of Duty: Black Ops 2 Gewohntes Actionspektakel mit neuem Twist.
✪✪✪✪

Fabian Siegismund, Redakteur
fabian@gamestar.de

Zuletzt gelesen »The Watchers« von Dean Koontz. Was für ein schmalziger Quatsch.
Zuletzt gesehen »The Avengers« (Blu-ray). Hatte ich mir toller vorgestellt, aber der Hulk war auf jeden Fall super.
Zuletzt gedacht Es wird Zeit, dass meine Jungs LAN-Partys statt Kindergeburtstag feiern. Ist weniger anstrengend.
Meine Meinung zu:
Far Cry 3 Vaas halte ich für überbewertet, aber das Spiel ist trotzdem cool.
✪✪✪✪✪
Need for Speed Most Wanted Das ist doch wie Burnout, nur in blöd.
✪
Call of Duty: Black Ops 2 Nicht gespielt.
-

GameStar

Jochen Gebauer Redakteur
jochen@gamestar.de

Zuletzt gehört Den Fightsong der Miami Dolphins. Hat aber nix geholfen.
Zuletzt gelesen »A Big Boy Did It And Ran Away«. Genau so großartig wie der Titel.
Zuletzt gedacht? Hoffentlich mehr als die Gegner von Far Cry 3. Hoffentlich.
Meine Meinung zu:
Far Cry 3 Tolle Story, überragende Figuren und ein paar echte Wow-Momente.
✪✪✪✪✪
Need for Speed Most Wanted Sieht schick aus. Und ... naja, sieht schick aus.
✪✪
Call of Duty: Black Ops 2 Huch, was ist denn da passiert? Ne gute Story? Ui!
✪✪✪✪

GameStar-Leser fragen Jochen Gebauer

Wie gefällt's dir als Neuling bei GameStar?
Toll! Super! Das Beste, was mir je passiert ist! Kann der Michael jetzt bitte das Messer wieder wegstecken? Nein, im Ernst: Es gibt fast jeden Tag Kuchen! Und der ist gar keine Lüge!

Die Standard-Frage an Neuzugänge: Deine drei Spiele für die einsame Insel?
Deus Ex, Ultima 7 (beide Teile, versteht sich) und Planescape: Torment. Oder einfach Civilization 2 – das kann man jahrelang neu anfangen, ohne auch nur einmal bis zum Mittelalter zu kommen. Oder vielleicht doch lieber Master of Magic?

Für welches Crowdfunding-Projekt würdest du all dein Erspartes spenden?
Für ein Remake von Ultima 7. Beide Teile, versteht sich. Mit Sprachausgabe und so. Und mit einem neuen Kampfsystem. Ach ja: Und ohne Ruckeln. Wenn jemand mein Erspartes kräftig aufbessern will, dann würde ich das ja glatt selbst in die Hand nehmen. Bill Gates, wie wär's mit uns beiden und Ultima 7?

Heiko Klinge, Redakteur
heiko@gamestar.de

Zuletzt gelesen Alles über den Wechsel von Klaus Allofs zum VfL Wolfsburg.
Zuletzt gesehen Die grandiose Laser-Video-Blitzdings-Live-Show von Muse.
Zuletzt gedacht Wie kann es passieren, dass es in jedem aktuellen, story-lastigen Spiel mindestes eine große Logiklücke gibt?
Meine Meinung zu:
Far Cry 3 Letzten Endes auch nur ein Shooter. Aber Story und Spielwelt reizen mich.
✪✪✪
Need for Speed Most Wanted Das ist kein Need for Speed, sondern Etikettenschwindel.
✪✪
Call of Duty: Black Ops 2 Ein tolles Call of Duty ist immer noch ein Call of Duty.
✪

* Im nächsten Heft: Michael Trier. Welche Fragen haben Sie an Michael? Schreiben Sie an brief@gamestar.de, Stichwort »Teamseite«!

Tom Loske, Trainee

redaktion@gamestar.de

Zuletzt gelesen »American Psycho« von Brett Easton Ellis. Besser als der Film.
Zuletzt gehört Jede Menge Präsentationen und Projektvorstellungen der Kollegen.
Zuletzt gedacht Was soll ich bei der aktuellen Menge an Hits nur spielen?
Meine Meinung zu:
Far Cry 3 Auch dieses Sequel wird dem Original nicht gerecht, trotz Vaas.
★★★
Need for Speed Most Wanted Forza Horizon ist die bessere Alternative.
★★★
Call of Duty: Black Ops 2 Was ist denn hier passiert? Das spiele ich gleich nochmal, um ein anderes Ende zu erleben. Und nochmal.
★★★★★

Petra Schmitz, Redakteurin

petra@gamestar.de

Zuletzt gelesen Die Website der Titanic. Die liefern viel zu langsam neue Texte nach. Wenn wir so arbeiten würden ...
Zuletzt gehört Das Geräusch meiner Faust auf dem Tisch. Tja, Team-Deathmatch in Black Ops 2 eben.
Zuletzt gedacht Aua, meine Hand!
Meine Meinung zu:
Far Cry 3 Vaas ist wie der Joker. Nur ohne Schminke. Aber genauso gut!
★★★★★
Need for Speed Most Wanted Frostbite 2 reicht nicht, um ein tolles Spiel zu machen.
★★
Call of Duty: Black Ops 2 Eine solch positive Überraschung gerne öfter.
★★★★★

Daniel Matschijewsky, Redakteur

danielm@gamestar.de

Zuletzt gehört Jede Menge Lästereien über Disneys Kauf von LucasFilm.
Zuletzt gesehen »Avatar« auf meinem neuen 3D-Fernseher. Wow!
Zuletzt gedacht Was soll ich mir zu Weihnachten wünschen?
Meine Meinung zu:
Far Cry 3 Allein schon für Bösewicht Vaas gibt's von mir fünf Sterne.
★★★★★
Need for Speed Most Wanted Schwaches Remake zu einen großen Spiel.
★★
Call of Duty: Black Ops 2 Überraschung: Der Shooter kann tatsächlich eine Geschichte erzählen. Und was für eine ...
★★★★★

Team

Hendrik Weins, Redakteur

hendrik@gamestar.de

Zuletzt gelesen GameStar.de gehört jetzt zu den Top 50 der deutschen Webseiten – da geht noch was!
Zuletzt gehört Gefühlte tausend Mal die Titelmelodie von Trotro, dem kleinen Esel.
Zuletzt gedacht Schon wieder Weihnachten? Kekse, Lebkuchen und Glühwein her!
Meine Meinung zu:
Far Cry 3 Nach dem völlig verkorksten zweiten Teil endlich wieder Insel-Feeling.
★★★★★
Need for Speed Most Wanted BurnOut light, nicht mal die Karren zerlegt's gescheit.
★★★
Call of Duty: Black Ops 2 Sensationell neu ist's zwar nicht, aber besser als erwartet.
★★★★

Florian Klein, Redakteur

florian@gamestar.de

Zuletzt gelesen Die Beta-Einladung von World of Warplanes – argh, kein Schlaf.
Zuletzt gehört Die Kanonen meiner (viel zu) zahlreichen Stahlsärge in World of Tanks – deshalb schlafe ich schon so wenig.
Zuletzt gedacht Was macht man in der Regel nochmal nachts? Ach ja: Spielen.
Meine Meinung zu:
Far Cry 3 Macht Spaß trotz der nicht gerade überwältigenden Grafik.
★★★★
Need for Speed Most Wanted Nicht gespielt, Rennspiele sind nicht (mehr) meins.
-
Call of Duty: Black Ops 2. Die Story-Variante reißt es raus – Überaschung gelungen!
★★★★

Malte Witt, Trainee

redaktion@gamestar.de

Zuletzt gelesen Kritiken zu Stefan Raabs neuem Polit-Talk. Vernichtend.
Zuletzt gehört Ich hab wieder eine Band entdeckt. »Philter« - Einfach großartig.
Zuletzt gedacht »Bald ist Weihnachten.« Und dann hab ich mich gefreut.
Meine Meinung zu:
Far Cry 3 Zurück in den Dschungel, juhu! Eine gute Story, juhu!.
★★★★
Need for Speed Most Wanted (Noch) nicht gespielt.
-
Call of Duty: Black Ops 2 Ja, der Multiplayer hat seine Macken. Trotzdem macht's mir Riesenspaß.
★★★★★

GastStars

Patrick C. Lück
Kaum jemand weiß, dass das »C« in Patricks Namen für »Calenardhon« steht, den ehemaligen Namen der Provinz Rohan vor der Schenkung an die Rohirrim. Was vermutlich daran liegt, dass das gelogen ist (zumindest der Teil mit dem Namen). Reiter von Rohan durfte Patrick trotzdem testen.

Martin Deppe
Martin ist noch älter als der Wing-Commander-Macher Chris Roberts und damit der perfekte Autor für einen Artikel über die Vergangenheit und Zukunft der Weltraum-Simulationen, in dem Martin in schönen Erinnerungen schwelgt. Wenn er sich denn erinnern kann (das Alter!).

Thomas Wittulski
Wenn es um Need for Speed: Most Wanted geht, ist Thomas ganz anderer Meinung als Heiko. Weil wir den Diskurs zwischen Redakteuren ausdrücklich begrüßen, haben wir den beiden ein Duell im Morgengrauen vorgeschlagen. Sie haben aber doch lieber gemeinsam am Test gearbeitet, diese Langweiler.

Maurice Weber
Mit seinem Rechner und einem Jahresvorrat Energy-Drinks hat sich Maurice tagelang in seinem Spielezimmer verschanzt, um in Diablo 3 Schlüssel für die infernale Maschine zu farmen. Jedoch erfolglos, deshalb musste Michael Grafs Bruder aushelfen. Der spielt nämlich einen der besten Dämonenjäger Europas. Sagt er.

Florian Heider
Regensburger sind bekanntlich Würstchen. Florian ist Regensburger, aber kein Würstchen. Sondern ein begnadeter Drehbuch-Schreiber und Schnellsprecher, der sich in Redaktionsfolgen und Vorshows (auf GameStar.de) austobt. Alles andere ist ihm wurst.

1&1 ALL-N

D-NETZ QUALITÄT ZU

- SURF-GESCHWINDIGKEIT 2,5 MAL SCHNELLER ALS IM E-NETZ[1]
- BESTE VERBINDUNG IMMER UND ÜBERALL
- BESTE SPRACH-QUALITÄT

Internet made in Germany

Sofort starten: 1 NACHT OVERNIGHT-LIEFERUNG

In Ruhe ausprobieren: 1 MONAT TESTEN

Defekt? Morgen neu bei Ihnen: 1 TAG AUSTAUSCH VOR ORT

* 1&1 All-Net-Flat Basic in den ersten 12 Monaten für 19,99 €/Monat, danach 29,99 €/Monat. Aktion bis 30.11.2012: 1&1 All-Net-Flat Basic im 2. Monat kostenlos. 24 Monate Mindestvertragslaufzeit, kundenseitiges Sonderkündigungsrecht zum Ende des 12. Monats. Einmaliger Bereitstellungspreis 29,90 €, keine Versandkosten. [1] Chip 10/2012, Seite 63, Deutschland/Auto

ET-FLAT

MOTOROLA RAZR i | intel inside

M BESTEN PREIS!

- ✓ **FLAT** FESTNETZ
- ✓ **FLAT** ALLE HANDY-NETZE
- ✓ **FLAT** INTERNET

19,99 ~~29,99~~ €/Monat*

1 MONAT KOSTENLOS!*

1&1

Jetzt informieren: 0 26 02 / 96 96

www.1und1.de

Genre-Charts

Action-Charts

In dieser Liste finden Sie die besten Actionspiele der letzten zwei Jahre. Sobald ein Titel die Zweijahresgrenze überschreitet, wird er gegen einen aktuelleren ausgetauscht.

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign / Charaktere	KI / Teamwork	Waffen / Items Kampfsystem	Handlung / Multiplayer-Modi
1	Battlefield 3	Multiplayer-Shooter	EA Games/Dice	01/12	94	10	10	9	10	8	10	9	9	10	9
2	Call of Duty: Modern Warfare 3	Multiplayer-Shooter	Activision/Infinity Ward	01/12	91	8	9	10	9	9	10	8	8	10	10
3	Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Bros./Rocksteady	02/12	91	9	9	9	10	8	10	10	8	10	8
4	Portal 2	Action-Denkspiel	Electronic Arts/Valve	06/11	91	8	10	9	9	10	8	9	10	9	9
5	Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts/Crytek	05/11	90	10	10	10	9	9	8	9	8	9	8
6	Dead Space 2	Actionspiel	Electronic Arts/Visceral Games	03/11	90	9	10	10	10	8	8	8	9	8	10
7	Assassin's Creed 3	Actionspiel	Ubisoft/Ubisoft Montreal	01/13	89	9	8	7	10	9	10	9	8	10	9
8	Darksiders 2	Action-Adventure	THQ/Vigil Games	10/12	89	8	9	9	10	8	10	9	7	10	9
9	Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar/Rockstar	08/12	89	9	10	9	10	8	9	8	9	7	10
10	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft/Ubisoft Montreal	01/13	88	9	9	7	9	8	10	9	7	10	10
11	Call of Duty: Black Ops 2	Ego-Shooter	Aktivision Blizzard/Treyarch	01/13	88	7	8	9	9	10	9	10	6	10	10
12	Hitman: Absolution	Actionspiel	Square Enix/IO Interactive	01/13	87	9	9	7	10	8	10	9	8	9	8
13	Borderlands 2	Ego-Shooter	2K Games/Gearbox	11/12	86	8	8	9	9	8	10	10	7	9	8
14	Spec Ops: The Line	Actionspiel	Take 2/Yager Development	08/12	85	7	9	9	10	9	7	7	7	10	10
15	Rayman Origins	Jump&Run	Ubisoft/Ubisoft Montpellier	05/12	85	9	10	8	9	9	8	10	7	9	6

Abenteuer-Charts

In dieser Liste finden Sie die besten Abenteuerspiele der letzten zwei Jahre. Sobald ein Titel die Zweijahresgrenze überschreitet, wird er gegen einen aktuelleren ausgetauscht.

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests / Handlung	Charaktersystem / Teamwork	Kampfsystem / Dialoge	Items / Rätsel
1	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda/Bethesda	01/12	91	8	9	8	10	8	10	9	9	10	10
2	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft/ArenaNet	11/12	91	9	9	7	10	9	10	8	10	10	9
3	Chaos auf Deponia	Adventure	Daedalic/Daedalic	12/12	90	9	10	7	10	9	8	9	10	10	8
4	Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	EA Games/Bioware	05/12	90	7	10	9	9	9	9	10	10	8	9
5	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	01/13	89	8	9	9	9	9	10	8	8	10	9
6	The Witcher 2 Enhanced Ed.	Rollenspiel	Namco Bandai/CD Projekt	06/12	89	10	10	8	10	8	9	9	8	9	8
7	Rift	Online-Rollenspiel	Trion	05/11	87	8	8	8	8	9	10	9	9	8	10
8	Dragon Age 2	Rollenspiel	Electronic Arts/Bioware	04/11	87	7	9	9	9	8	8	9	10	9	9
9	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	EA/Bioware	03/12	86	7	9	7	9	9	9	9	9	9	9
10	Harveys neue Augen	Adventure	Rondomedia/Daedalic	10/11	86	7	8	9	10	8	7	10	9	10	8
11	Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Deep Silver/Piranha Bytes	06/12	86	7	10	9	9	9	9	8	8	8	9
12	Lost Chronicles of Zerzura	Adventure	dtp/Cranberry Production	03/12	86	7	9	9	10	9	7	9	8	9	9
13	Dark Souls	Action-Rollenspiel	Namco Bandai/From Software	11/12	85	7	9	8	10	5	10	7	9	10	10
14	WoW: Mists of Pandaria	Online-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	12/12	85	7	9	8	9	9	10	8	8	8	9
15	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Daedalic/Runic Games	12/12	85	7	8	9	8	9	9	7	10	9	9

Strategie-Charts

In dieser Liste finden Sie die besten Strategiespiele der letzten zwei Jahre. Sobald ein Titel die Zweijahresgrenze überschreitet, wird er gegen einen aktuelleren ausgetauscht.

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign / Startpositionen	KI / Teamwork	Einheiten / Gebäude	Kampagne / Endlosspiel
1	Anno 2070	Aufbauspiel	Ubisoft/Related Designs	01/12	90	10	9	9	8	8	10	9	8	9	10
2	Shogun 2: Fall of the Samurai	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly	05/12	88	10	8	9	9	7	9	10	6	10	10
3	Tropico 4	Aufbauspiel	Kalypso/Haimimont	10/11	87	8	8	9	9	9	9	8	9	8	10
4	Dawn of War 2: Retribution	Strategiespiel	THQ/Relic Entertainment	04/11	86	9	10	8	9	8	9	8	7	10	8
5	XCOM: Enemy Unknown	Rundenstrategie	2K/Firaxis	12/12	85	7	8	9	9	7	10	9	7	9	10
6	Might & Magic: Heroes 6	Rundenstrategie	Ubisoft/Black Hole	12/11	85	7	9	7	9	9	10	9	7	9	9
7	Panzer Corps	Rundenstrategie	Matrix Games/ The Lordz Games	09/11	85	6	8	9	7	10	10	9	8	10	8
8	Orcs Must Die! 2	Action-Strategie	Robot Entertainment	10/12	84	7	8	9	10	9	8	9	6	10	8
9	Port Royale 3	WiSim	Kalypso/Gaming Minds	06/12	82	6	7	8	7	8	10	10	8	8	10
10	Warlock: Master of the Arcane	Rundenstrategie	Ino-Co Plus/Paradox	07/12	82	8	9	8	8	7	10	8	6	10	8

Sport-Charts

In dieser Liste finden Sie die besten Sportspiele der letzten zwei Jahre. Sobald ein Titel die Zweijahresgrenze überschreitet, wird er gegen einen aktuelleren ausgetauscht.

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus / Fahrverhalten	KI	Management / Tuning	Spielzüge / Streckendesign
1	Fifa 13	Sportspiel	EA Sports/EA Canada	11/12	91	8	9	10	9	9	10	9	9	9	9
2	Pro Evolution Soccer 2013	Sportspiel	Konami/Konami Tokyo	11/12	90	8	8	10	9	9	9	10	9	8	10
3	Dirt 3	Rennspiel	Deep Silver/Codemasters	07/11	90	10	10	8	10	9	8	8	9	8	10
4	F1 2011	Rennspiel	Codemasters/Swordfish Studios	11/11	90	9	9	8	8	10	10	8	9	9	10
5	Trackmania 2: Canyon	Rennspiel	Ubisoft/Nadeo	11/12	86	8	7	9	9	9	8	8	9	10	9

Test

So werten wir

1 Allgemeines

Alle Basisinfos zum Spiel: Wer macht es, wann erscheint es, wie viel kostet es? Wenn der verwendete Kopierschutz Besonderheiten erfordert, etwa eine Online-Aktivierung, dann weisen wir in einem separaten Kasten darauf hin.

2 Spielverlauf und Genre-Check

Die Spielverlauf-Kurve veranschaulicht stark vereinfacht, wie sich der Spaß im Laufe des Spiels entwickelt. Damit wird optisch deutlich, wenn Spiele ihr Niveau nicht halten oder erst spät richtig zünden. Eine Kurzbeschreibung erklärt die Kurve. Der Genre-Check gibt Ihnen Basisinformationen über wesentliche Spielelemente, die ein Genre definieren. Die Ausprägung zeigen wir durch Balken an. So überprüfen Sie, ob sich das Spiel mit Ihren individuellen Vorlieben deckt.

3 Multiplayer-Modus

Der Multiplayer-Modus eines Spieles fließt nicht in die Gesamtwertung ein, sondern wird separat benotet – es sei denn, das Spiel ist ein reiner Multiplayer-Titel. Außerdem finden Sie hier Details zu den jeweiligen Spielmodi.

4 Einzelwertungen

Jedes Spiel bewerten wir in sechs generellen Kategorien (blau) und vier genrespezifischen Kategorien (schwarz) jeweils mit einer Punktzahl von 0 bis 10. Ausführliche Pro- und Kontrapunkte begründen das Urteil.

5 Anspruch

Hier schlüsseln wir auf, wie leicht oder schwierig ein Spiel ist: Richtet es sich nur an Profis oder können dank der Spielhilfen auch Einstiger zuschlagen? Das hilft Ihnen dabei, zu überprüfen, ob ein Spiel Ihrem Erfahrungsniveau entspricht.

6 PC-Konfiguration

Die Systemanforderu ngen des Spiels, eingeteilt in drei Kategorien. Minimum: Das Spiel läuft mit reduzierten Details so, dass es Spaß macht. Standard: Flüssig, aber nicht mit vollen Details. Optimum: Das Spiel läuft flüssig mit allen Details.

7 Spielspaß-Wertung

Die Gesamtwertung des Spiels ergibt sich aus der Addition der zehn einzelnen Kategoriewertungen.

über 90	**Absolutes Ausnahmespiel, Pflichtkauf!**
80 bis 89	**Sehr gut; reizt das Genre voll aus.**
70 bis 79	**Gut, aber nicht genial; kleinere Fehler.**
60 bis 69	**Noch okay für Fans des Genres.**
50 bis 59	**Durchschnittskost mit diversen Macken.**
10 bis 49	**Nicht mal für wenig Geld zu empfehlen.**
unter 10	**Definitiv ein grausames Spiel.**

8 Preis / Leistung

Die Preis-Leistungs-Note soll Ihnen zusätzliche Kaufberatung zur Spielspaßwertung geben: Manches 60er- oder 70er-Spiel entpuppt sich als langfristig motivierend, während nicht wenige sehr gut bewertete Titel arg kurz sind. Die Formel:

$$\frac{\text{Preis in Euro}}{\text{Solo-Spielzeit} + (\text{Multiplayer-Spielzeit} : 2)}$$

Das Ergebnis zeigt an, wie viel Euro Sie pro Spielstunde zahlen. Diesen Wert rechnen wir wie folgt in eine Note um:

bis 1 Euro	Sehr gut
bis 2 Euro	Gut
bis 3 Euro	Befriedigend
bis 4 Euro	Ausreichend
bis 5 Euro	Mangelhaft
darüber	Ungenügend

TERMIN 29.11.2012 **PREIS** 55 Euro **USK** ab 18 Jahren

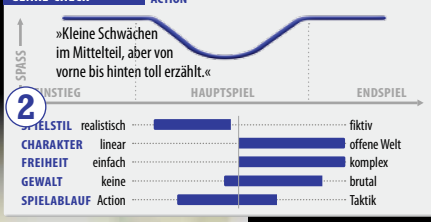
Far Cry 3

Actionspiel

1

Publisher	Ubisoft
Entwickler	Ubisoft Montreal
Sprache	Deutsch, Englisch
Ausstattung	DVD-Box, 2 DVDs, 12 Seiten Handbuch
Kopierschutz	Uplay

GENRE-CHECK ACTION



2

MULTIPLAYER

3

SPIELMODI (SPIELER) Koop (4), Team-Deathmatch (18), Kampfzone (18), Feuerzone (18), Übertragung (18) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** Nein **TESTVERSUCHE** Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 15 Stunden

WERTUNG Sehr gut

»Spaßiger Koop, die übrigen Modi waren zum Testzeitpunkt nicht zu bewerten.«

GRAFIK 9/10

4

+ wunderschöne Inselwelt + dynamische Tag- und Nachtwechsel + hübsche Explosionen − Versatzstücke wiederholen sich vergleichsweise häufig

SOUND 9/10

+ knackige Waffensounds + erstklassige Sprecher + nette Effekt + stellenweise herausragende Musikuntermalung ... − ... sonst aber durchschnittlicher Soundtrack

BALANCE 7/10

+ drei Schwierigkeitsgrade + viele Heilpflanzen + faire Checkpoints − insgesamt zu leicht − Geld und Handwerk nicht ausbalanciert − wenig Motivation zum Waffenwechsel

ATMOSPHÄRE 9/10

+ dynamische Events + glaubhafte Tierwelt + starke Zwischensequenzen − Welt wirkt teilweise zu leer

BEDIENUNG 8/10

+ eingängiges Shooter-Gameplay + komfortable Schnellreise + Steuerung lässt sich frei belegen + gelungene Fahrphysik − fummelige Menüs − nur ein Speicherstand

UMFANG 10/10

+ umfangreiche Hauptstory + viel zu entdecken + etliche sammelbare Gegenstände + Pokern, Wettrennen usw. + diverse Nebenquests + launiger Koop-Modus

LEVELDESIGN 9/10

+ mal schleichen, mal ballern + abwechslungsreiche Zielorte + Welt schon zu Beginn nahezu frei begehbar − stellenweise lange Fahr- oder Laufwege

KI 7/10

+ schön aggressiv + ruft Verstärkung + setzt Granaten sinnvoll ein + geht in Deckung − gelegentliche Totalaussetzer − lässt sich einfach austricksen

WAFFEN & EXTRAS 10/10

+ solides Waffen-Arsenal + Waffen lassen sich verbessern + viele Fahrzeuge + mehr als 50 Fähigkeiten

HANDLUNG 10/10

+ glaubhafter Protagonist + brillante Gegenspieler + immer wieder Wow-Momente + starkes Finale

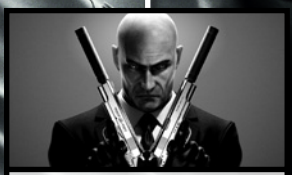
Hitman Absolution

Von spektakulären Unfällen, fiesen Kontrollpunkten und dem coolsten Killer der Welt: Agent 47 ist wieder da – und wie!

Von Jochen Gebauer

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Square Enix**
Entwickler: **IO Interactive (Kane & Lynch 2: Dog Days, GS 10/10: 73 Punkte)** Termin: **20.11.2012**
Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7726 | Auf DVD: Test-Video



Name:
640509-040147

Alias:
Agent 47, Hitman, Mr. 47

Beruf: Auftragskiller

Alter: unbekannt

Bevorzugte Waffen:
Klaviersaite, Silverballer

Besondere Merkmale:
Glatze inklusive Barcode

Bekannte soziale Kontakte: keine

Letzter bekannter Handler:
Diana Burnwood

Letzter bekannter Aufenthaltsort:
unbekannt

Am Arbeitsplatz kann man gar nicht vorsichtig genug sein, finden wir. Was da nicht alles passieren kann! Dem Dom, zum Beispiel: Eben noch erfolgreicher Stripclub-Besitzer, jetzt ein Kandidat für die Darwin-Awards. Was ihm passiert ist? Ach, das war so: Er stand genau in dem Moment unter seiner eigenen Discokugel, als das schlecht gewartete Ding von der Decke plumpste. Und weil die Discokugel das folgende Duell mit Doms Schädel für sich entschied, hat es sich jetzt ausgedomt. Sachen gibt's ... Na schön, vielleicht haben wir zufällig an der Kugelhalterung herumgespielt, als Dom gerade darunter stand. Und ja, besagte Halterung befand sich möglicherweise an einem Ort, an dem wir streng genommen überhaupt nichts verloren hatten. Und wenn wir so drüber nachdenken, dann konnten wir diesen Ort mutmaßlich nur deshalb betreten, weil das Security-Personal gerade an einem akuten Anfall von Ohnmacht laborierte – im, äh, Wandschrank. Eine gewisse Mitschuld am letzten Tango von Stripclub-Dom können wir also nicht leugnen, auch wenn ... ach, wem machen wir hier eigentlich was vor? Wir sprechen schließlich von **Hitman: Absolution** – und von Agent 47, der auch im fünften Teil der Profikiller-Reihe so originell profikillt, dass wir ihm gewisse Story-Schwächen und vergleichsweise kleine Levels schon deshalb verzeihen, weil niemand so spektakuläre »Unfälle« inszeniert wie der Mann mit dem Barcode im Nacken. Wobei er an seinem Arbeitsplatz natürlich gar nicht vorsichtig genug sein kann.

Die Story-Schwächen gehen so: Zu Beginn des Spiels erhält 47 den Auftrag, seine ehemalige Killeragentur-Kontaktdame Diana zu ermorden. Keine große Sache eigentlich, schließlich ist der werte Herr ein professioneller Auftragsmörder und hält sich mit Kleinigkeiten wie einem Gewissen gar nicht lange auf. Kaum allerdings ist aus der Kontaktdame eine Exkontaktdame

⊕ Stärken

+ großartige Atmosphäre
+ viele kreative Lösungswege
+ tolle Zwischensequenzen
+ sinnvolle Instinkt-Features

⊖ Schwächen

- kleinteilige Missionen
- Kontrollpunkte nicht immer fair

Theoretisch könnten wir Absolution auch wie ein **Ballerspiel** angehen – so macht's bloß keinen Spaß.

Steam-Pflicht

Hitman: Absolution muss über die Onlineplattform Steam aktiviert werden. Dazu ist eine Internetverbindung notwendig. Anschließend lässt sich das Spiel auch offline starten, kann aber nicht mehr weiterverkauft werden.

Der Darwin-Award wird seit 1994 an Menschen verliehen, die sich auf ausgesprochen dumme Weise selbst töten.

Die **Wache** (links) guckt zwar nicht genau in unsere Richtung, kriegt aber trotzdem spitz, dass da was nicht stimmt. Die gelbe Anzeige (rechts) verrät uns, wann der Typ misstrauisch wird und mal gucken kommt.

Punktetechnisch sind wir glatt ins Minus gerutscht, als wir diesen Kerl ausgeknockt haben. Macht aber nix: Ist Herr Ohnmacht erst mal ordentlich versteckt, sind wir wieder bei null.

Diese beiden **Kerle** können uns momentan zwar noch gestohlen bleiben; wollen wir sie nachher aber von ihrem Posten weglocken, dann könnten wir den Autoalarm des Jeeps auslösen.

Der gelbe Balken zeigt unseren verfügbaren **Instinkt** an. Im Kreis sehen wir die gerade ausgerüstete Waffen, in diesem Fall unsere Silverballer.

Das **Radar** gibt jederzeit Aufschluss über nahe Gegner und deren Blickrichtung. Aktuelle Ziele werden, na klar, mit einer Zielscheibe markiert.

Wir haben gerade einen **Gegner** ausgeknockt und schleppen ihn zu einem nahen Schuppen, wo wir ihm die Klamotten klauen wollen.

geworden, tut sich ein »Twist« auf: Victoria. Dieses Mädchen nämlich soll 47 plötzlich beschützen, weil … ja, warum eigentlich? »Weil eben«, rufen die Autoren von **Hitman: Absolution** an dieser Stelle und schreiben 47 kurzerhand vom eiskalten Klon-Killer zum väterlichen Beschützer um, sodass die Glaubwürdigkeit zunächst auf der Strecke bleibt. »Moment mal«, wenden nun all jene ein, die mit der bisherigen Handlung nicht vertraut sind: »Was denn für eine Kontaktdame und was denn für ein Klon-Killer?« Das sind berechtigte Fragen – aber **Hitman: Absolution** gibt sich wenig Mühe, Serienneulinge mitzunehmen und elementare Zusammenhänge aus den Vorgängern zu erläutern. Wer die Vorgänger nicht kennt, den lassen die Entwickler trotz kurzer Intro-Erklärung im sprichwörtlichen Regen stehen. Wer sie hingegen sehr gut kennt, der fragt sich immer wieder: Warum zum Kuckuck hat 47 an diesem Mädchen eigentlich einen Narren gefressen?

Im weiteren Verlauf allerdings lenkt **Hitman: Absolution** geschickt von den grundlegenden Plot-Problemen ab. Zum einen, indem es uns mit wunderbar widerwärtigen Bösewichten wie Waffenhändler Dexter konfrontiert, bei denen wir es gar nicht erwarten können, ihnen endlich den unsympathischen Hals umzudrehen. Zum anderen mit so großartig inszenierten Zwischensequenzen, dass wir uns unwillkürlich fragen, warum andere Spiele (ja, wir denken an dich, **Dishonored**) immer noch mit hölzernen Schweigeheld-Dialogen arbeiten. Da trifft es sich prima, dass die deutschen Sprecher exzellent sind – und überhaupt nicht prima, dass die deutsche Übersetzung teilweise miserabel geriet. Wenn 47 seinen minderjährigen Schützling beispielsweise in einem Waisenhaus versteckt, dann verabschiedet er sich im englischen Original mit einem passenden, weil beruhigenden: »I'll be watching!« Im Deutschen wiederum wird daraus ein nicht ganz so passendes, weil beunruhigend-stalkerhaftes »Ich beobachte dich!«. Einen anderen Dialog beendet 47 mit den Worten: »We need to get going« (»Wir müssen los.«) – woraus die Übersetzer unerklärlicherweise ein: »Das finde ich schon noch raus.« machen.

Was da nicht alles passieren kann!

So ärgerlich solche Übersetzungsfehler auch sind – atmosphärisch bleibt **Hitman: Absolution** ein kleines Meisterwerk. IO Interactive bewahrt nämlich die ganz große Stärke der Vorgänger: Wir spielen nicht nur eine Rolle; wir gehen in dieser buchstäblich auf. Klar, theoretisch könnten wir uns einfach eine Schrotflinte schnappen und uns wie in einem Third-Person-Shooter durch die 20 Missionen ballern – bloß hätte das mit **Hitman** in etwa so viel am Hut wie ein Iltis mit Quantenphysik. Nein, um **Absolution** wirklich zu genießen, müssen (und wollen!) wir es als lautloser Killer spielen, als unsichtbarer Racheengel, der ebenso unbemerkt verschwindet, wie er gekommen ist – und der neben einer toten Zielperson lediglich die ratlose Frage zurücklässt, wie zum Teufel das bloß passieren konnte. Also schleichen wir uns durch Lüftungsschächte und vorbei an schwer bewaffneten Bodyguards, erleichtern einen Cop um seine Uniform und verstecken den halbnackten Körper im Wandschrank, klettern durch Fenster, knacken Schlösser, studieren die Gewohnheiten des Ziels und warten auf den perfekten Augenblick, fühlen uns wie der sprichwörtliche Fuchs im Hühnerstall und freuen uns diebisch, wenn wir einen der vielen gemeinen Wege gefunden haben, das unver-

Im neongrellen **Vixen Club** sollen wir Clubbesitzer Dom umlegen – und staunen über das eindrucksvolle Gedrängel.

Ein europäischer Iltis kann eine Kopf-Rumpf-Länge von 46 Zentimetern erreichen.

Wenn wir entdeckt werden, dürfen wir eine **Aufgabe** vortäuschen ...

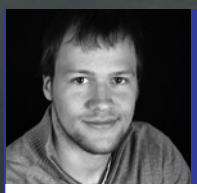
... um den Entdecker anschließend kurzerhand als menschliches **Schutzschild** zu missbrauchen.

meidliche Resultat dieser Mühen wie einen tragischen Unfall aussehen zu lassen.
In diesen Momenten, wenn wir in letzter Sekunde aus dem Sichtfeld einer Wache entwischt sind, wenn wir den eben ausgeknockten Cop gerade noch verschwinden lassen, bevor seine Kollegen um die Ecke kommen, wenn die Zielperson ein Stück der von uns sorgfältig vergifteten Pizza verputzt, in diesen Momenten ist **Hitman: Absolution** nicht nur groß-, sondern in seiner Form auch einzigartig. Nirgendwo sonst fühlen wir uns so unmittelbar für das Gelingen eines Plans verantwortlich – und nirgendwo sonst gehen wir so hart mit uns selbst ins Gericht, wenn uns der ganze schöne Plan spektakulär um die Ohren fliegt.

»Ich beobachte dich!«

Das nämlich tun unsere Pläne bei **Absolution** gern mal, weil IO Interactive den Schwierigkeitsgrad der Vorgänger beibehält. Auf »Normal« ist **Absolution** knifflig, auf den drei höheren Stufen bewegt es sich irgendwo zwischen »Knüppelhart« und »Ach, du liebe Güte«. So kann es durchaus vorkommen, dass wir an einem Kontrollpunkt zwölf Mal neu starten, weil uns eine Wache entdeckt, wir die verräterische Leiche einen Moment zu spät aus dem Fenster werfen oder versehentlich in einen abgesperrten Bereich trampeln und damit die örtliche Polizei zappelig machen. Bei einem schlechteren Spiel würde dieses ständige Neustarten zu Frust und ausgewachsenen Tobsuchtsanfällen führen, zumal die Fehler-Toleranz extrem niedrig angesetzt ist, aber **Absolution** gelingt das Kunststück, jederzeit transparent zu bleiben. Wenn unsere Tarnung auffliegt, dann wissen wir immer, was wir gerade falsch gemacht haben. Der konsequente Verzicht auf ein freies Speichersystem stört uns also nicht die Bohne; wohl aber der Umstand, dass die manuellen Kontrollpunkte eher spärlich und gelegentlich schlicht unfair platziert wurden. Fliegt unsere Tarnung nämlich kurz vor dem eigentlich so perfekt eingefädelten Abschluss einer Mission auf, müssen wir stellenweise den ganzen Abschnitt wiederholen, weil sich der einzige Speicherpunkt geradezu absurd nahe am Leveleingang tummelt.

Apropos Tarnung: Natürlich dürfen wir auch in **Absolution** unsere Klamotten wechseln. Zum Beispiel, um im Mechaniker-Outfit eine Werkstatt zu betreten, in der wir eigentlich nicht das Geringste zu suchen haben. Die Sache hat inzwischen bloß einen Haken: Andere Mechaniker nämlich kriegen ziemlich schnell spitz, dass sie uns noch nie gesehen haben – und werden misstrauisch. Wir müssen nun also sehr genau überlegen, was wir anziehen, und wo wir damit überhaupt hinwollen. Ein Beispiel: Im Gerichtsgebäude der Kleinstadt Hope sollen wir uns Zugang zu den Arrestzellen verschaffen. Kinderspiel, denken wir, schleichen ins Männerklo, braten dem dort pinkelpausenden Polizisten eins über, klauen seine Uniform ... und merken beim Betreten der Arrestzellen, dass unsere Idee eine doofe war. Die dort stationierten Kollegen des Pinkelpolizisten wundern sich nämlich schnell, wer zum Henker wir eigentlich sind. Neuer Versuch:



Der beste Hitman

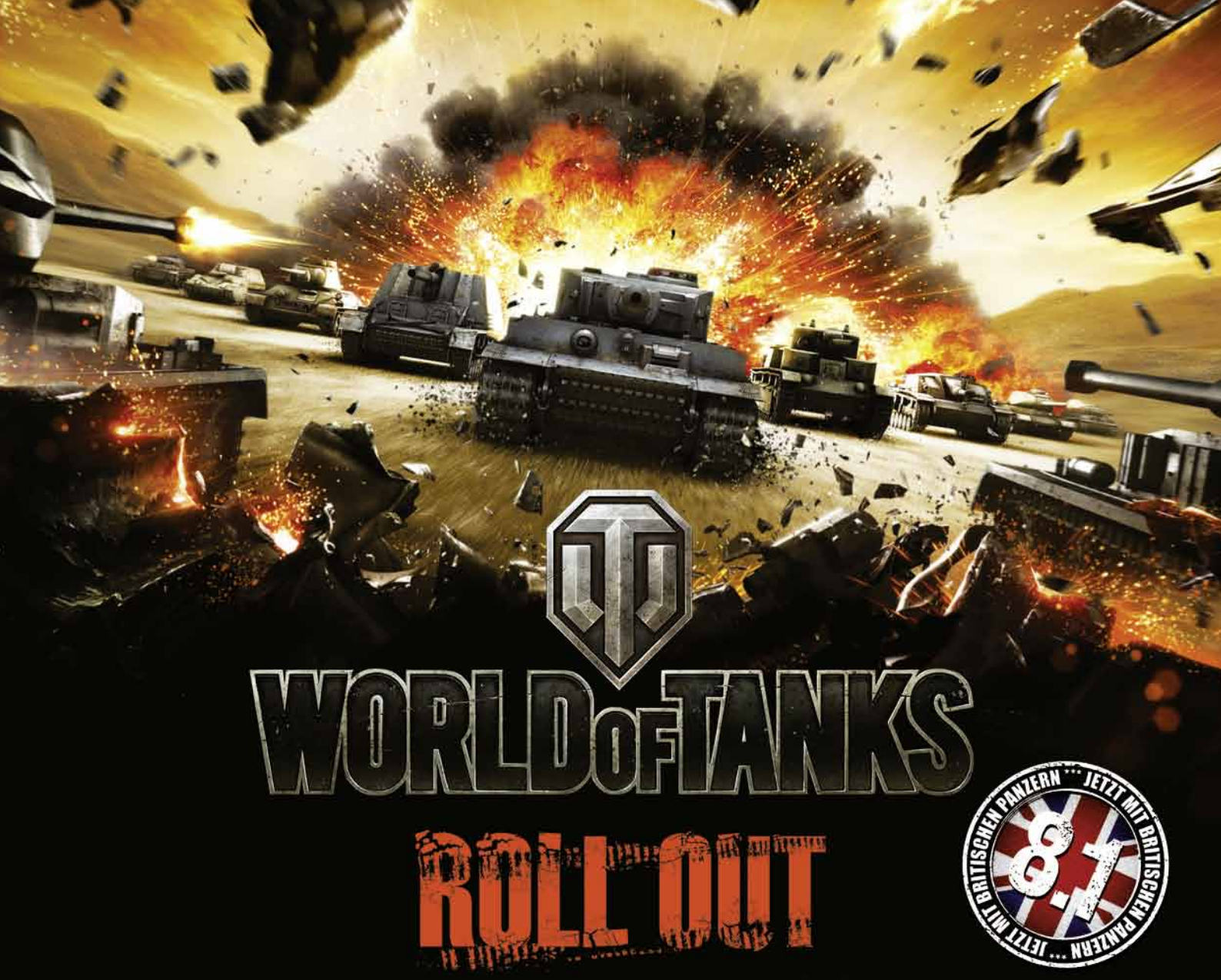
Malte Witt
Trainee
redaktion@gamestar.de

Nach dem Spielen der Preview-Version war ich ja schon ein bisschen enttäuscht, aber jetzt kann ich aufatmen und voller Überzeugung behaupten: Absolution ist das beste Hitman, das ich bislang gespielt habe. Ja, es führt mich deutlich linearer durch die Levels. Dafür ist es aber unglaublich atmosphärisch, die Geschichte fesselt, die Zwischensequenzen kratzen nah am ganz großen Kino. Und wenn ich dann doch mal Lust habe, mich frei auszutoben, starte ich eben den Aufträge-Modus.

Der Aufträge-Modus

Ein originelles Element von **Hitman: Absolution** ist der so genannte Aufträge-Modus. Hier beginnen wir einen Level mit individuell festgelegten Anfangsbedingungen (Welches Outfit tragen wir, welche Waffen haben wir dabei?) und bringen bis zu drei beliebige Ziele um. Wie? Genau darin liegt der Clou: Mit unserem persönlichen Vorgehen bestimmen wir, welche Parameter dieser Auftrag später für andere Hitmen hat – wir dürfen ihn nämlich online teilen. Haben wir alle Leichen versteckt? Uns nie erwischen lassen? Besonders ausgefallene Mordwerkzeuge benutzt? Grundsätzlich sind der teuflischen Fantasie (fast) keine Grenzen gesetzt. Wir finden: Eine tolle Idee – aber es bleibt abzuwarten, wie die Hitman-Community dieses Features annimmt. Und ob IO Interactive neue (und größere) Level bereitstellt, denn die Einsätze des Hauptspiels eignen sich nicht immer perfekt.

Im Jahr 2011 wurden in den Vereinigten Staaten 163 Polizisten getötet.



WORLD OF TANKS

ROLL OUT

JETZT MIT BRITISCHEN PANZERN ... JETZT MIT BRITISCHEN PANZERN ... 8.1

Die Briten kommen!

SPIELT KOSTENLOS - WWW.WORLDOFTANKS.EU

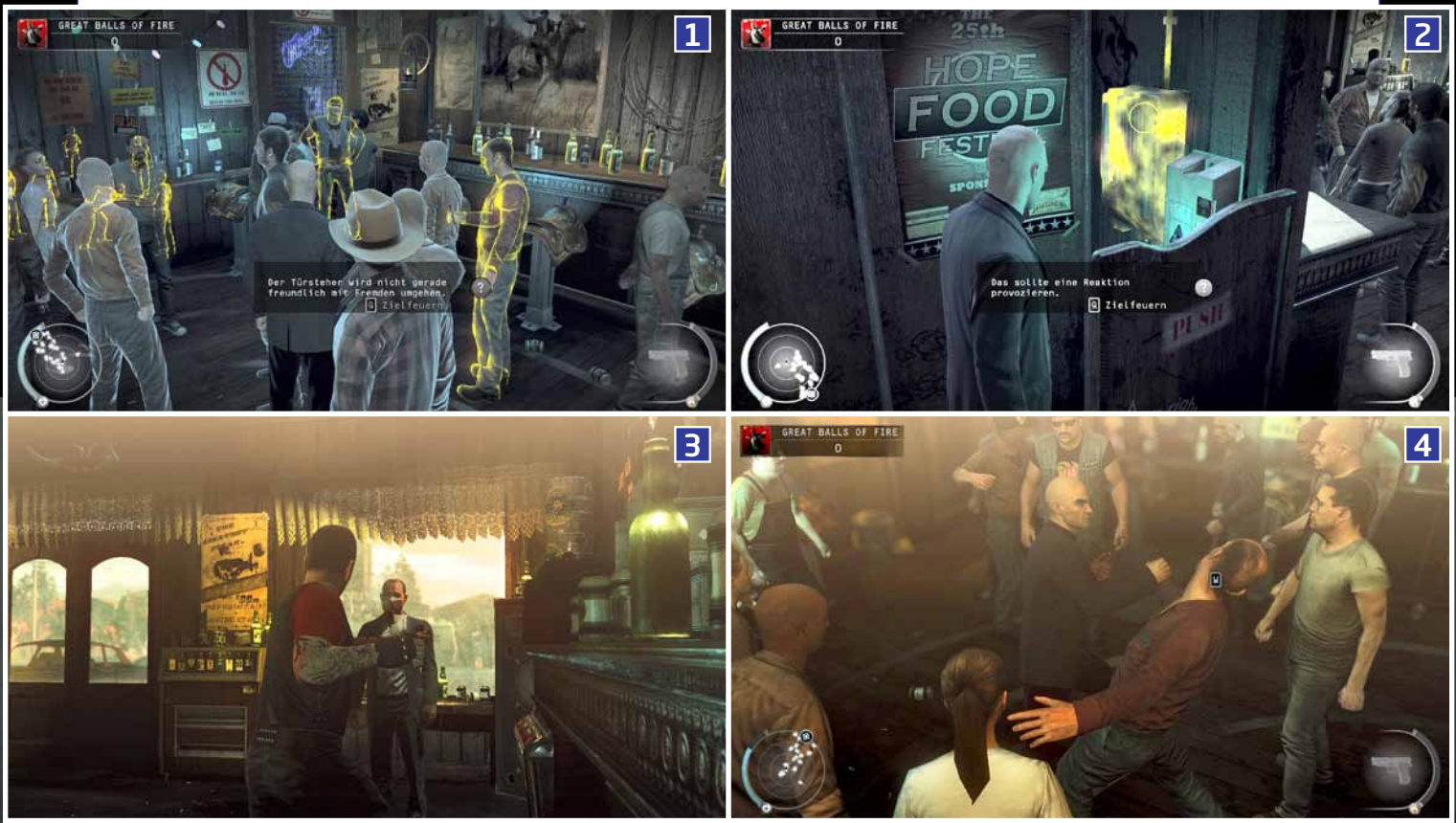
GameStar "…Counterstrike auf Ketten…"

EUROGAMER "…technisch ist World of Tanks erstklassig…"

gamona "Die Mischung aus Action und Sim funktioniert einfach."

WARGAMING.NET
LET'S BATTLE

Chaos in vier Schritten



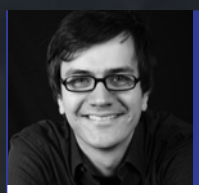
1 In einer Hillbilly-Kneipe wollen uns die Türsteher einfach nicht ins Hinterzimmer lassen. 2 Da trifft es sich blendend, dass wir auf dem Klo einen Stromkasten für die Jukebox finden. 3 Das löst auch bei den Hillbillys einen Kurzschluss aus, die sich furchtbar in die Haare kriegen. 4 In der anschließenden Massenschlägerei boxen wir uns nun munter in Richtung Hinterzimmer.

Wir klauen dem bedauernswerten Cop zwar wieder die Uniform, machen um die Arrestzellen aber einen großen Bogen und sabotieren stattdessen die parallel stattfindende Gerichtsverhandlung mit einer kleinen technischen Panne. Die folgende Unterbrechung nutzt der Angeklagte, um ebenfalls mal pinkeln zu gehen, wir braten ihm eine über, stecken ihn zum Polizisten in den Putzschrank und kehren in den Klamotten des Angeklagten in den Gerichtssaal zurück – wo wir prompt verurteilt und in die Arrestzellen abgeführt werden. Das nennen wir doch mal guten Service!

So schlüssig dieses Prinzip wirkt und so toll es in vielen Missionen in das Leveldesign integriert ist, so befremdlich wirkt es an manchen Eckpunkten der Handlung. Wenn uns die Polizei von Chicago zur Großfahndung ausschreibt, dann fragen wir uns schon, ob es zur Einstellungsvoraussetzung des Chicago Police Department gehört, jeden der über 12.000 Kollegen (wir haben bei Wikipedia nachgeschlagen) an der Nasenspitze identifizieren zu können. Schließlich macht uns in dieser mehrteiligen Mission ausnahmslos jeder Cop auf 20 Meter Entfernung in fünf Sekunden als Fremdkörper aus, wenn wir uns in eine Uniform werfen. Aber wir haben ja den Instinkt-Modus. »Instinkt-was?«, murmelt nun vielleicht ein Serienveteran, denn dieser Modus ist neu. Per Tastendruck werden dabei Zielpersonen (rot) und störende Nichtziele (gelb) angezeigt – auch durch Wände hindurch, sodass wir einen Raum nicht betreten müssen, um herauszufinden, ob potenzielle Gegner darin lümmeln. Zudem werden die Patrouillenrouten von Wachen sowie relevante Gegenstände und Orte (wie beispielsweise Versteckmöglichkeiten) optisch hervorgehoben. Was das jetzt mit Verkleidungen zu tun hat? Folgendes: Wollen wir als Klempner verkleidet unbedingt an einem anderen Klempner vorbei oder ist weit und breit mal keine bessere Tarnung auffindbar, dann dürfen wir unseren Instinkt einsetzen, um für kurze Zeit zu verhindern, dass der andere Klempner misstrauisch wird – auch wenn wir ihm verflixt dicht auf die Pelle rücken. Während die optischen Hilfen auf niedrigen Schwierigkeitsgraden immer verfügbar sind, müssen wir für die hohe Kunst der Irreführung zunächst Instinkt sammeln; das wiederum tun wir durch das Erfüllen von Missionszielen oder das Ausschalten von Gegnern – vorzugsweise auf eine nicht ganz so finale Weise. Wer mit dem Instinkt-Feature gar nicht warm wird (oder findet, dass es in einem **Hitman**-Spiel überhaupt nix verloren hat), der darf es im Puristen-Modus auch ausschalten. Dann verschwindet die nützliche Minikarte aber gleich mit.

Fuchs im Hühnerstall

Wer es hingegen benutzt, der darf den angehäuften Instinkt auch dafür einsetzen, viele Störenfriede auf einmal ruhigzustellen; und zwar auf sehr finale Weise. Mit einer speziellen Zielfunktion wechseln wir nämlich in die Zeitlupe und können in ei-



Liebe und Hass

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Oft habe ich in letzter Zeit gelesen, Dishonored sei ein Spiel für Geduldige. Ha! Wenn Dishonored Geduld erfordert, dann muss ich für Absolution zehn Jahre ins Kloster! Die Meuchel-Simulation lebt davon, dass ich ruhe, beobachte. Was mein Opfer treibt, wann sich das Fensterchen für das perfekte Attentat auftut. Durchballern kommt nicht infrage, ein echter Killer bleibt unsichtbar. Das war schon immer die Faszination der Hitman-Reihe, dafür liebe ich sie bis heute. Zugleich hasse ich sie für ihren Sadismus. Denn natürlich muss ich im Puristen-Modus ran, weil der Instinkt-Kram für mich nicht ins realistische Szenario passt. Und natürlich rege ich mich ständig auf, weil es darin nicht mal aktivierbare Kontrollpunkte gibt. Wobei die auch auf den anderen Stufen gerne mal so weit auseinander liegen, dass ich nun endlich weiß, warum der Hitman eine Glatze hat: vom Haareraufen. Aber egal, so lange ich noch Haare habe, raufe ich sie für Absolution gerne.

Hitman ganz klassisch: Die **Klaviersaite** darf natürlich auch im neuen Teil nicht fehlen.

Cool, aber übermächtig: Beim **Zielfeuern** markieren wir Gegner zur automatischen Exekution.

Einige frühe **Missionen** sind sehr linear und ziemlich stark geskriptet – kommt später aber kaum noch vor.

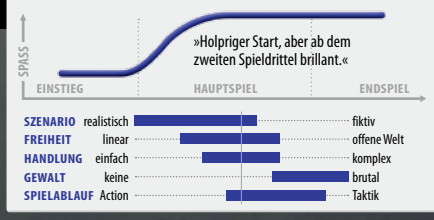
TERMIN 20.11.2012 **PREIS** 45 Euro **USK** ab 18 Jahren

Hitman: Absolution

Actionspiel

Publisher	Square Enix
Entwickler	IO Interactive
Sprache	Deutsch, Englisch
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch
Kopierschutz	Steam

GENRE-CHECK ACTION

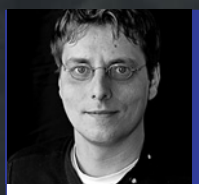


Verhängnisvolle Pinkelpause

nem knapp bemessenen Zeitfenster (je mehr Instinkt wir haben, desto länger fällt es aus) so viele Feinde wie möglich umpusten – ohne dass die großartig etwas dagegen tun könnten. Dieses »Bullet Time«-Feature ist uns allerdings einen Tick zu mächtig, und macht für einen echten **Hitman** ohnehin viel zu viel Unordnung. Zumal uns das Spiel gnadenlos abstraft, wenn wir mordend durch die Levels ziehen: Bringen wir eine Nichtzielperson um oder werden entdeckt, dann kassieren wir teils massive Abzüge in der Einsatzbewertung – und das ist doof, weil wir bei Erreichen einer bestimmten Punktzahl mehr oder minder hilfreiche Boni freischalten. Wir sagen »mehr oder minder«, denn IO Interactive schafft es nach wie vor nicht so recht, uns wirklich sinnvoll zu belohnen. Gehen wir heimlich, still und lautlos vor, dann klingeln zwar die Punkte und wir schalten in Windeseile neue Boni frei – bloß können wir mit vielen davon wenig anfangen. Schneller nachladen? Wir schießen ja (fast) nie. Mehr Schaden aushalten? Wir kriegen ja (fast) keinen, denn wir schießen ja (fast) nie.

Aber auch wenn die Boni paradox wirken, weil sie das Spielprinzip teilweise konterkarieren, macht **Hitman: Absolution** verdammt viel Spaß – und zwar mit zunehmender Spieldauer mehr. Sind die Levels im ersten Drittel noch überschaubar und, ja, auch einen Tick zu linear, so werden die Missionen im weiteren Verlauf komplexer, die alternativen Routen zahlreicher, die unterschiedlichen Lösungsmöglichkeiten origineller. Zudem sehen die Schauplätze einfach unverschämt gut aus: Ob wir nun im Regen von Chicago oder unter der Sonne von South Dakota unterwegs sind, im Stripclub oder einer Hillbilly-Kneipe, das Leveldesign blutet Atmosphäre und schwitzt Detailverliebtheit. Gelegentlich laufen uns zwar ein paar Klon-Gegner über den Weg, aber Schwamm drüber, denn die Charaktermodelle sind erstklassig und die Beleuchtung ein kleiner Traum. Alles astrein an der Technik-Front also? Fast – denn die eigentlich tadellose Steuerung erlaubt sich einen kleinen, aber ärgerlichen Fauxpas: Wollen wir ein Objekt benutzen, zum Beispiel an einem Schalter ziehen oder einen ruhiggestellten Gegner wegschleppen, dann müssen wir 47 millimetergenau an die korrekte Position bewegen – sonst wird die entsprechende Option zwar angezeigt, lässt sich aber nicht ausführen.

Und für langjährige Serienfans müssen wir zum Abschluss noch einen kleinen Wermutstropfen erwähnen: Das Sandkasten-Feeling der Vorgänger erreicht der neue **Hitman** nicht ganz, weil IO Interactive selbst große Abschnitte in kleine Häppchen zerlegt. Müssen wir ein Hotel infiltrieren, dann bilden Keller sowie der erste Stock einen solchen Happen – und die beiden oberen Stockwerke einen zweiten. Diese Änderung muss man nicht mögen, zu kurz wird **Absolution** aber nicht. Bei unserem ersten Durchgang haben wir 20 Stunden benötigt – und dabei längst nicht alle Herausforderungen erledigt. Wer ausgiebig ballert und die lautlose Sache nicht ernst genug nimmt, um einen Abschnitt auch zehnmal neu anzugehen, der dürfte etwa halb so lange beschäftigt sein. Wer die Heimlichkeit hingegen sehr genau nimmt, kann ruhig noch ein paar Stunden draufrechnen. Extrem vergnügliche Stunden. JG



Einfach großartig

Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamestar.de

In gewisser Weise habe ich Hitman immer als Rollenspiel begriffen. Ja, es gibt keine Charakterwerte und keine Erfahrungsstufen, aber für 20 Stunden – 20 wunderbare Stunden – schlüpfe ich tatsächlich in eine andere Rolle. Ich spiele den Hitman nicht; ich bin der Hitman. Ein nachdenklicher und schleichender Hitman, einer, der das Scheitern beim ersten (oder zwölften) Versuch nicht als Versagen begreift, sondern als süßes Vorspiel auf jenen einen perfekten Moment, in dem alle Rädchen nahtlos ineinander übergreifen und ich mit einem seligen Mörderlächeln davonschleiche, während hinter mir ein spektakuläres »Unglück« seinen tragischen Lauf nimmt.

GRAFIK 9/10
- ⊕ Level wimmeln von Details ⊕ beeindruckende Menschenmengen ⊕ perfekt ausgeleuchtet
- ⊖ gelegentliche Klon-Gegner

SOUND 9/10
- ⊕ erstklassiger Soundtrack ⊕ exzellente deutsche Sprecher ⊕ knackige Waffensounds
- ⊖ oft nicht lippensynchron

BALANCE 7/10
- ⊕ sanfter Einstieg ⊕ später schön knifflig
- ⊕ hilfreiche Instinkt-Features
- ⊖ Kontrollpunkte nicht immer fair ⊖ viel Trial & Error

ATMOSPHÄRE 10/10
- ⊕ abwechslungsreiche Schauplätze ⊕ erstklassige Zwischensequenzen ⊕ lebendige Level ⊕ echtes Hitman-Feeling
- ⊖ seltene Übersetzungsfehler

BEDIENUNG 8/10
- ⊕ einfacher Waffenwechsel ⊕ nützliche Minikarte
- ⊕ gutes Deckungssystem
- ⊖ Objektanwahl erfordert zu viel Präzision

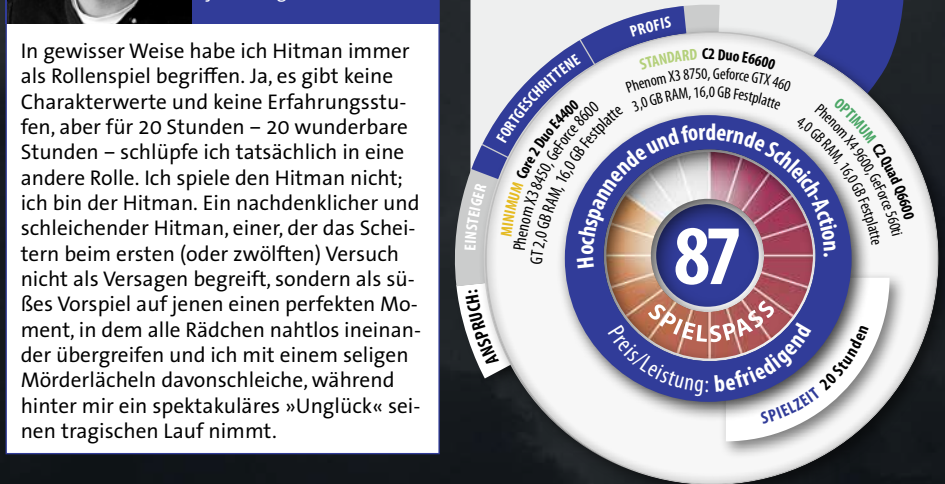
UMFANG 10/10
- ⊕ über 50 Abschnitte ⊕ solide Spieldauer
- ⊕ hoher Wiederspielwert
- ⊕ Aufträge-Modus

LEVELDESIGN 9/10
- ⊕ alternative Routen ⊕ unterschiedliche Lösungswege
- ⊕ etliche optionale Herausforderungen
- ⊖ Abschnitte eher klein

KI 8/10
- ⊕ hält aktiv Ausschau ⊕ geht aggressiv vor ⊕ reagiert in der Regel sinnvoll ... ⊖ ... ist bei Schießereien aber überfordert
- ⊖ durchschaut Verkleidungen absurd schnell

WAFFEN & EXTRAS 9/10
- ⊕ mehr als 50 Verkleidungen ⊕ ordentliches Waffenarsenal
- ⊕ über 80 improvisierte Waffen ⊕ freischaltbare Boni ...
- ⊖ ... die nicht immer nützlich sind

HANDLUNG 8/10
- ⊕ cooler »Held« ⊕ wunderbar unsympathische Gegenspieler
- ⊕ nimmt im Verlauf spürbar Fahrt auf ...
- ⊖ ... bleibt zu Beginn aber unglaubwürdig



South Dakota besteht aus 66 Counties.

Assassin's Creed 3

Nach unserem Vorabtest der Konsolenversion in der letzten Ausgabe testen wir die PC-Fassung und klären warum sich das Warten gelohnt hat. Von Daniel Matschijewsky

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal (Assassin's Creed: Revelations, GameStar 01/12: 88 Punkte)**
Termin: **22.11.2012** Spieler: **1 bis 8** Sprache: **Deutsch, Englisch, Span., Ital., Franz.** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7442 | Auf DVD-XL: Test-Video

Kollektives Augenrollen bei den PC-Spielern. Während **Assassin's Creed 3** für die Konsolen bereits am 30. Oktober erschienen ist, mussten Besitzer eines Rechners drei Wochen länger auf das Actionspiel warten. Das war bei den Vorgängern zwar auch schon so, und Ubisoft wird nicht müde zu erklären, dass man die zusätzliche Zeit benötige, das Spiel auf den PC zu portieren. Abseits höherer Auflösungen hatte man von dem Plattform-Feinschliff im ersten **Assassin's Creed** sowie der Ezio-Trilogie aber nur wenig gespürt. Entsprechend skeptisch starteten wir die PC-Fassung von **Assassin's Creed 3** – und wurden positiv überrascht. Gut, dass der fünfte Teil des Attentäter-Abenteuers ein grandioses Spiel ist, wussten wir bereits von der Konsolenversion. Dass es nun aber auch besser für unsere Lieblingsplattform angepasst wurde, hatten wir so nicht erwartet.

Doch erst mal zum Spiel selbst. Nach drei Teilen, die uns als Ezio Auditore ins Italien der Renaissance versetzten, schickt **Assassin's Creed 3** nun den Halb-Indianer Connor in die Neue Welt zur Zeit des amerikanischen Unabhängigkeitskrieges. Anders als bei den Vorgängern verbringen wir den Auftakt des Spiels aber nicht in der Haut des neuen Helden, sondern in der seines Vaters Haytham Kenway. Ungewöhnlich dabei: Connors Papa entpuppt sich als, nun ja, wenig liebenswerter Zeitgenosse. Wollen wir den überhaupt

Online-Aktivierung

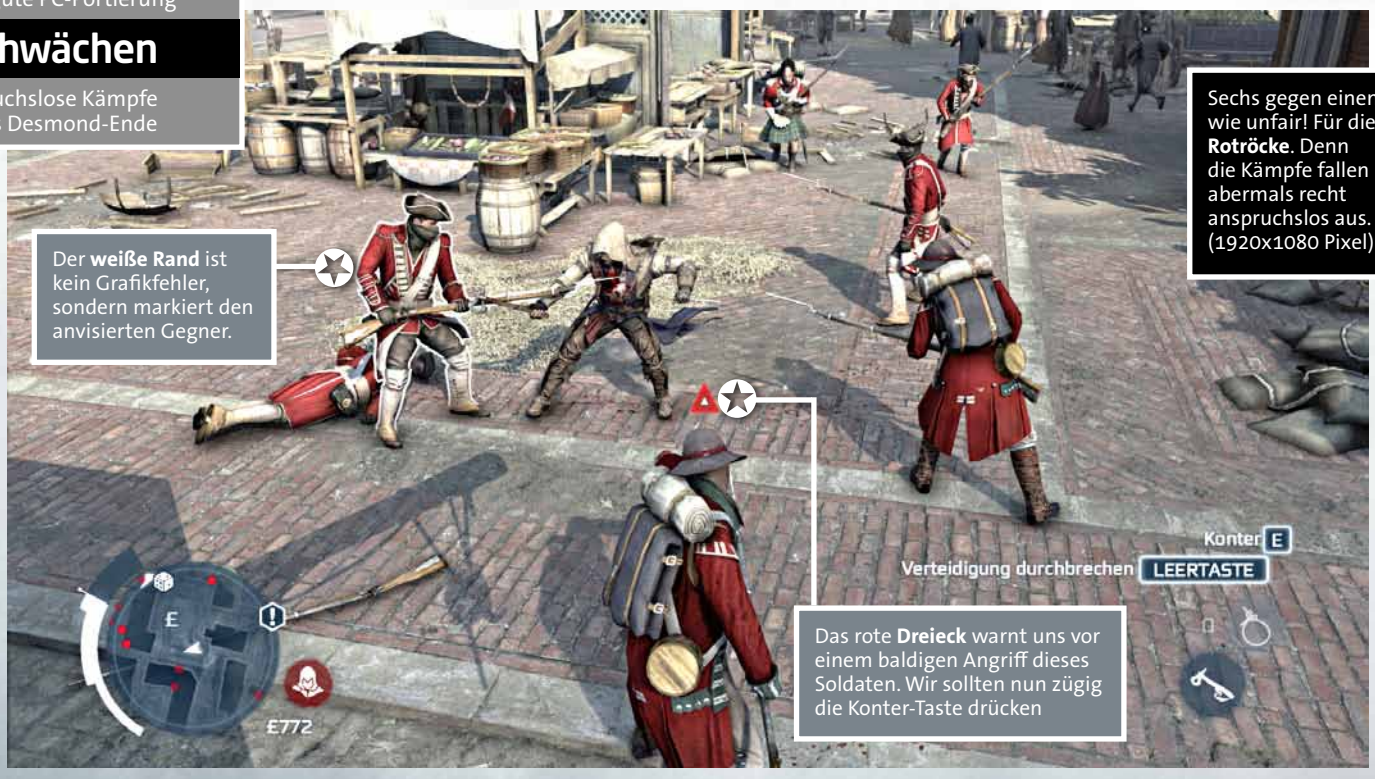
Wie nahezu jedes Ubisoft-Spiel muss **Assassin's Creed 3** über UPlay online aktiviert werden. Einmal mit Ihrem Konto verknüpft, dürfen Sie das Programm auf beliebig vielen Rechnern installieren. Ein Weiterverkauf ist dann allerdings nicht mehr möglich. Gut: Beim Spielen der Singleplayer-Kampagne muss Ihr PC nicht dauerhaft mit dem Internet verbunden sein.

Stärken

+ riesige Spielwelt
+ spannende Geschichte
+ durchdachte Neuerungen
+ Assassin's Creed pur!
+ sehr gute PC-Portierung

Schwächen

- anspruchslose Kämpfe
- maues Desmond-Ende



spielen? Ja, denn wie Ubisoft Haythams Motivation erklärt, gehört zum Besten, was die **Assassin's Creed**-Reihe bislang hervorgebracht hat. Zumal Haythams Geschichte den Teppich für Connors Auftritt nahezu perfekt ausrollt. Denn wenn wir nach gut acht bis zwölf Spielstunden in dessen Mokassins schlüpfen, haben wir nicht nur einen greifbaren Antagonisten, den wir jagen können, sondern sehen uns auch mit einem spannenden Vater-Sohn-Konflikt konfrontiert, der Connor zur bislang nachvollziehbarsten Figur des **Assassin's Creed**-Universums macht. Das alles hat Ubisoft in ein Szenario verpflanzt, das unverbraucht ist und von den Entwicklern auch enorm stimmungsvoll in Szene gesetzt wurde. Schade indes, dass es Ubisoft abermals versäumt, die eigentliche Rahmenhandlung um Desmond Miles, den Nachfahren von Altaïr, Ezio und Connor, vernünftig weiterzuerzählen. Das Finale seiner Geschichte dürfte so manchen Fan enttäuschen.

Assassin's Creed 3 ist aber nicht nur besser erzählt als seine Vorgänger, sondern auch erheblich umfangreicher. Wer nur der in zwölf Kapitel unterteilten Hauptquest folgt, dürfte zwar in rund 20 Stunden den Abspann sehen, das wird dem Spiel aber nicht gerecht. Denn Ubisoft hat die riesige Spielwelt, bestehend aus den beiden Städten Boston und New York sowie dem so genannten Umland, mit jeder Menge Abenteuer gefüllt. Das fängt beim serientypischen Einsammeln versteckter Federn und Schatzkisten an, geht mit unzähligen Herausforderungen (»Überwinde 100 Meter in Bäumen, ohne den Boden zu berühren« etc.) weiter und gipfelt in hübsch erzählten Nebenaufgaben, in denen wir englische Forts erobern, Teilen einer Schatzkarte hinterher jagen, Siedler miteinander verkuppeln oder gegen die Pocken-Epidemie ankämpfen, die nach dem Großen Feuer in New York grassierte – schöne Ideen!

Das Land der unbegrenzten Möglichkeiten

Zwar besteht ein Großteil des Spiels aus dem serientypischen Klettern, Schleichen und Kämpfen, Ubisoft hat sich aber einige coole Neuerungen einfallen lassen. Beispielsweise können wir uns im Umland mit Pfeil und Bogen, Ködern und Fallen auf die Jagd nach Wildtieren machen. Auch das neue parkour-mäßige Klettern in Bäumen macht jede Menge Spaß und erzeugt einen tollen Spielfluss. Ein besonderes Highlight sind die Seeschlachten, in denen wir ein großes Segelschiff steuern und mit Kanonen auf

Das Test-Video

Leider hat uns die PC-Fassung von **Assassin's Creed 3** erst nach unserem DVD-Schluss erreicht. Damit sie sich trotzdem ein Bild von dem Actionspiel machen können, haben wir Daniels Konsolen-Testvideo auf die XL-DVD gepackt.

Konsole vs. PC

Naturgemäß hat der PC (rechtes Bild) vor allem bei der **Weitsicht** und der Darstellung von Details in der Ferne die Nase deutlich vorn. Auch die **Beleuchtung** sowie die Schatten fallen einen Tick aufwändiger aus als auf den Konsolen (links, Xbox 360). Merkliche Unterschiede haben wir bei den **Charakterdetails** und **Animationen** indes nicht feststellen können. Die sind auf den Konsolen wie auf dem PC gleichermaßen grandios.

Die **Seegefechte** bringen frischen Wind in die Serie und machen viel Spaß.

andere Pötte ballern. Eine willkommene Abwechslung, zumal wir je nach Mission nicht nur mit feindlichen Schiffen, sondern auch mit Untiefen, starkem Wind oder gar tsunami-ähnlichen Riesenwellen zu kämpfen haben. Ubisoft hat auch an der aus **Brotherhood** und **Revelations** bekannten Assassinen-Ausbildung gefeilt. So dürfen wir zwar immer noch Meuchelmörder-Azubis auf Trainings-Missionen schicken oder in brenzligen Situationen herbeipfeifen, all zu übermächtig wie noch in den Vorgängern sind die Burschen im Kampf aber nicht mehr. Apropos Kämpfe: Die zahlreichen Handgemenge fallen auch diesmal nicht sonderlich anspruchsvoll aus. Zwar hat Ubisoft das Zeitfenster für Konter etwas verkleinert, dennoch ist es nach wie vor ein Leichtes, selbst ein Dutzend Gegner – einen nach dem anderen – mit jeweils nur einem Tastendruck niederzustrecken.

Der Echtgeld-Shop

Erstmals bei einem **Assassin's Creed** steckt im Mehrspieler-Teil ein Echtgeld-Shop, in dem Sie bare Münze gegen so genannte Erudito-Credits tauschen können. Diese dienen dazu, Bonus-Gegenstände (mit Ausnahme von Relikt-Belohnungen) zu kaufen, die Sie unabhängig Ihres aktuellen Charakterlevels einsetzen dürfen. Sämtliche Items können aber auch durch Abstergo-Punkte freigeschaltet werden, die Sie wie gewohnt durch den normalen Spielfortschritt ansammeln. Das dauert aber länger.

Ein neuer Meilenstein

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Assassin's Creed 3 ist eines meiner Spiele des Jahres. Weil so unglaublich viel drin steckt. Ein greifbarer Held, den ich durch eine spannende Geschichte begleite. Ein unverbrauchtes Szenario, das mich den Unabhängigkeitskrieg regelrecht miterleben lässt. Und die schiere Masse an Quests, Herausforderungen und Geheimnissen, die mich garantiert noch für Wochen beschäftigen werden. Zudem hat Ubisoft das Spiel sehr gut auf den PC portiert. Wie viel die Entwickler aus der alten Grafikengine herausgeholt haben, beeindruckt mich fast noch mehr, als die nun sehr präzise Maus- und Tastatursteuerung. Alles in allem eine klare Kaufempfehlung.

Doch wie spielt sich all das nun auf dem PC? Die kurze Antwort: sehr gut und vor allem besser als die Vorgänger. Denn Ubisoft scheint an der Maus- und Tastatursteuerung gefeilt zu haben. Auch wenn sich das Layout der Tastenbelegung nicht merklich geändert hat, haben wir doch das Gefühl, Connor etwas präziser über die Dächer hüpfen lassen zu können, als das noch bei Altaïr und Ezio der Fall war. Ebenfalls gut: Wo in **Assassin's Creed: Revelations** noch kryptische Tastensymbole für so manche Irritation sorgten, bekommen wir nun genau angezeigt, welcher Buchstabe welcher Funktion zugeordnet ist – vor allem bei Quicktime-Events eine enorme Hilfe. Weniger gelungen ist indes die Schnellzugriffsleiste, dank der wir mit den Tasten 1 bis 4 häufig genutzte Waffen und Werkzeuge sofort anlegen können, die aber gemäß des Gamepad-Layouts kreuzförmig gestaltet ist und so erst auf den zweiten Blick ersichtlich wird, welche Zahl wir nun beispielsweise der Rauchbombe zugeordnet haben. Nach kurzer Eingewöhnungszeit fällt aber auch das ebenso wenig negativ ins Gewicht wie die anfangs etwas fummelige Bedienung der Karte mit der Maus.

Grafisch sind die Unterschiede zwischen PC und Konsole besonders gravierend. Nicht nur, dass die höheren Auflösungen und vor allem das Antialiasing (Kantenglättung) für ein insgesamt besseres Bild sorgen, auch die Beleuchtung sowie die Partikeleffekte sind aufwändiger als auf der Xbox 360 und Playstation 3. Zudem stellt die PC-Fassung Details auch in der Ferne knackscharf dar (siehe Kasten). Zu guter Letzt hat Ubisoft auch an den Schatten gearbeitet, die auf dem PC viel schärfer und detaillierter ausfallen. Solche Schauwerte haben allerdings ihren Preis: Der Hardware-Hunger von **Assassin's Creed 3** ist vergleichsweise hoch, vor allem in den Städten geraten selbst leistungsstarke Rechner an ihre Grenzen – zumindest, wenn man alle Effekte auf Anschlag stellt. Dafür lädt die PC-Fassung Spielstände oder neue Gebiete schneller als ihr Konsolenbruder, zudem haben die Entwickler die gröbsten Grafik-Bugs behoben. Allerdings müssen wir dafür einen gut 100 MByte großen Patch herunterladen. Anders als von Ubisoft versprochen ist die Verkaufsfassung nämlich nicht auf dem neuesten Stand. Doch bevor wir noch länger auf die PC-Fassung hätten warten müssen, nehmen wir dieses kleine Manko gerne in Kauf. DM

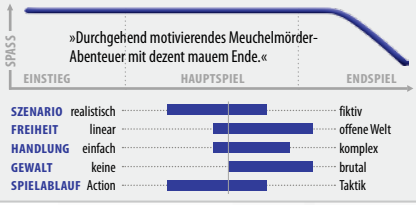
TERMIN 22.11.2012 PREIS 45 Euro USK ab 16 Jahren

Assassin's Creed 3

Actionspiel

Publisher	Ubisoft
Entwickler	Ubisoft Montreal
Sprache	Deutsch, Englisch, Span., Ital., Franz.
Ausstattung	DVD-Box, 2 DVDs, 10 Seiten Handbuch
Kopierschutz	Game Launcher

GENRE-CHECK ACTION



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Gesucht (8), Deathmatch (8), Dominanz (8), Wolfsrudel (4), drei weitere Modi SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

WERTUNG Sehr gut

»Viele Modi und interessante Charakterklassen sorgen für Dauermotivation.«

GRAFIK 9/10
⊕ klasse Animationen ⊕ stimmige Beleuchtung ⊕ enorme Weitsicht ⊕ viele Details ⊕ realistische Gesichtszüge
⊖ teils matschige Texturen

SOUND 8/10
⊕ gelungene Kampfgeräusche ⊕ sich dynamisch anpassende Musik ⊕ sehr gute deutsche Sprecher
⊖ asynchrone Lippenbewegungen

BALANCE 7/10
⊕ Einsteiger finden gut ins Spiel ⊕ wird stetig kniffliger ⊕ fordernde Nebenziele
⊖ nur ein Schwierigkeitsgrad ⊖ anspruchslose Kämpfe

ATMOSPHÄRE 10/10
⊕ enorm stimmige Spielwelt ⊕ überall pulsiert das Leben ⊕ tolles Freiheitsgefühl ⊕ Tageszeitenwechsel ⊕ bekannte Orte und Figuren

BEDIENUNG 9/10
⊕ frei konfigurierbar ⊕ gut mit Maus und Tastatur ⊕ optimal mit Gamepad ⊕ zahlreiche, sinnvolle Speicherpunkte
⊖ teils fummelige Menüs

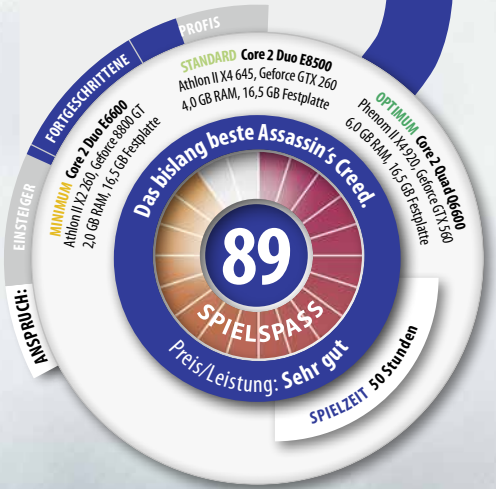
UMFANG 10/10
⊕ riesige Spielwelt ⊕ mehrstufige Hauptmissionen ⊕ jede Menge Nebenquests ⊕ viele versteckte Extras ⊕ Herausforderungen

LEVELDESIGN 9/10
⊕ eindrucksvolle, detaillierte Städte ⊕ organisches Umland ⊕ Außen- wie Innenbereiche stimmig
⊖ teils zu lange Laufwege

KI 8/10
⊕ jeder Gegnertyp mit eigenen Manövern ⊕ nützliche Verbündete ⊕ verfolgen Connor penetrant
⊖ Aussetzer beim Klettern

WAFFEN & EXTRAS 10/10
⊕ großes Waffen- und Rüstungsarsenal ⊕ Munition, Gifte, Schatzkarten ⊕ aufrüstbare Assassinen-Kollegen ⊕ coole Jagdutensilien

HANDLUNG 9/10
⊕ greifbarer Held ⊕ markante Nebenfiguren ⊕ durchgehend packend erzählt ⊕ gut platzierte Wendungen
⊖ maues Desmond-Ende



AKTUELLE PREISE VOM 15.11.2012

UNSERE KLEINEN WEIHNACHTS PREISE

K&M COMPUTER
günstig. gut beraten.
Eine Marke der K&M Elektronik AG!

UNSERE 33 FILIALEN

04105 Leipzig - Ehrensteinstr. 49
10178 Berlin-Mitte - Alexanderstr. 3
10625 Berlin-Charlottenb. - Bismarkstr. 8
12161 Berlin-Steglitz - Rheinstr. 44
20097 Hamburg - Beim Strohhause 20
22307 Hamburg-City - Fuhlsbütteler Str. 324
28195 Bremen - Faulenstr. 38
30177 Hannover - Podbielskstr. 96
34117 Kassel - Kurt-Schumacher-Str. 13
40211 Düsseldorf - Scheurenstraße 59
44137 Dortmund- Kampstr. 80
44787 Bochum - Südring. 32
45127 Essen - Vereinstraße 14
47798 Krefeld - Ostwall 50
50674 Köln - Hohenstaufenring 12
53111 Bonn - Oxfordstr. 10
55122 Mainz - Binger Str. 22
60329 Frankfurt - Gutleutstraße 92a
67655 Kaiserslautern - Eisenbahnstr. 50
68161 Mannheim - Kaiserring 36
70173 Stuttgart-City - Eberhardtstr. 65
70469 Stuttgart - Heilbronnerstr. 326
71034 Böblingen - Bahnhofstr. 7
71063 Sindelfingen - Gartenstr. 13
71106 Magstadt - Blumenstr. 21
72764 Reutlingen - Albtorplatz 3
74072 Heilbronn - Urbanstr. 7
75172 Pforzheim - Zerrennerstr. 7
76133 Karlsruhe - Kaiserallee 7a
79098 Freiburg - Friedrichring 1
80801 München - Nordendstr. 23
86152 Augsburg - Bei der Jakobskirche 3
90402 Nürnberg - Willy-Brandt-Platz 20

8GB CORSAIR CL9 DDR3-1600
ART-NR: 29992

32,99*

ARBEITSSPEICHER		
8GB Corsair CL9 1333+ KIT	29111	31,99*
4GB G.SKILL CL9 1333+ KIT	26788	15,99*
16GB Corsair CL10 1600+ KIT	34001	65,99*
4GB SO Corsair CL9 1333+	27156	14,99*
2GB SO Corsair CL5 667+	14521	19,99*
4GB Corsair CL5 800+ KIT	22287	37,99*

XFX RADEON HD6870 900M 1GB GDDR5
ART-NR: 32958

139,99*

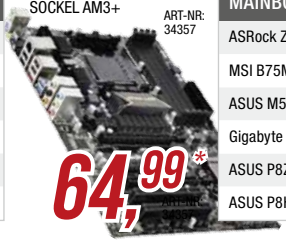
GRAFIKKARTEN		
Gainward GTX650 1GB	37149	94,99*
Gainward GTX660 2GB	37150	199,99*
Sapphire HD7850 OC 2GB	36565	189,99*
Gainward GTX650Ti 2GB	37198	149,99*
Palit GTX680 JetStream 2GB	35834	456,99*
MSI N210-MD1G 1GB DDR3	32897	24,99*

2TB SEAGATE 3.5" 7200U/MIN 64 MB
ART-NR: 34720

84,99*

FESTPLATTEN/ SSDs INTERN		
2TB WD Red 7200U/min	36499	109,99*
3TB WD Green SATA 3 64 MB	31067	128,99*
120GB Samsung SSD SATA3	37224	99,99*
250GB Samsung SSD SATA3	37225	174,99*
64GB Crucial SSD SATA3	31535	69,99*
500GB HItachi 7200U/min	24617	49,99*

ASROCK 970 EXTREME3 SOCKEL AM3+
ART-NR: 34357



64,99*

MAINBOARDs		
ASRock Z77 Extreme4	35483	119,99*
MSI B75MA-P45, LGA 1155	36253	59,99*
ASUS M5A78L-M LE AM3+	31871	47,99*
Gigabyte GA-Z77-DS3H	35710	89,99*
ASUS P8Z77-V LGA 1155	35638	154,99*
ASUS P8H77-M LGA 1155	35647	79,99*

AMD BULLDOZER FX-4100 4X 3.6GHZ BOXED

91,99*
ART-NR: 33187

CPUs		
Intel Core i5-3550 4x3.30GHz	35773	183,99*
AMD FX-8350 BE 8x4.0GHz	37284	184,99*
Intel Core i5-2500 4x3.30GHz	30527	184,99*
Intel Core i3-2100 2x3.10GHz	30631	104,99*
Intel Core i7-3770K 4x3.5GHz	35788	299,99*
AMD Athlon II X2 270 2x3.4	35561	49,99*

TP-LINK TL-WR1043ND WLAN ROUTER 300MBPS

39,99*
ART-NR: 25794

NETZWERK		
D-Link Wireless N Router 615	24119	24,99*
TP-LINK Wireless USB	25957	10,99*
AVM Fritz!Box 7390	24764	219,99*
TP-LINK PowerLan 500Mbps	36399	39,99*
TP-LINK 8Port Switch	25839	9,99*
TP-LINK PCI WLAN Karte 300	25797	21,99*

GRATISVERSAND!

BEI VORKASSE!
AB 50 EURO
BESTELLWERT!

WAHNSINN!
NOCH GÜNSTIGERE PREISE FÜR GESCHÄFTS- UND HÄNDLERKUNDEN

HIER REGISTRIEREN UND SPAREN : WWW.KMCOMPUTER.DE/FIRMENKUNDEN
FIRMEN-HOTLINE: 07159 / 943-299 | BUSINESS@KMCOMPUTER.DE

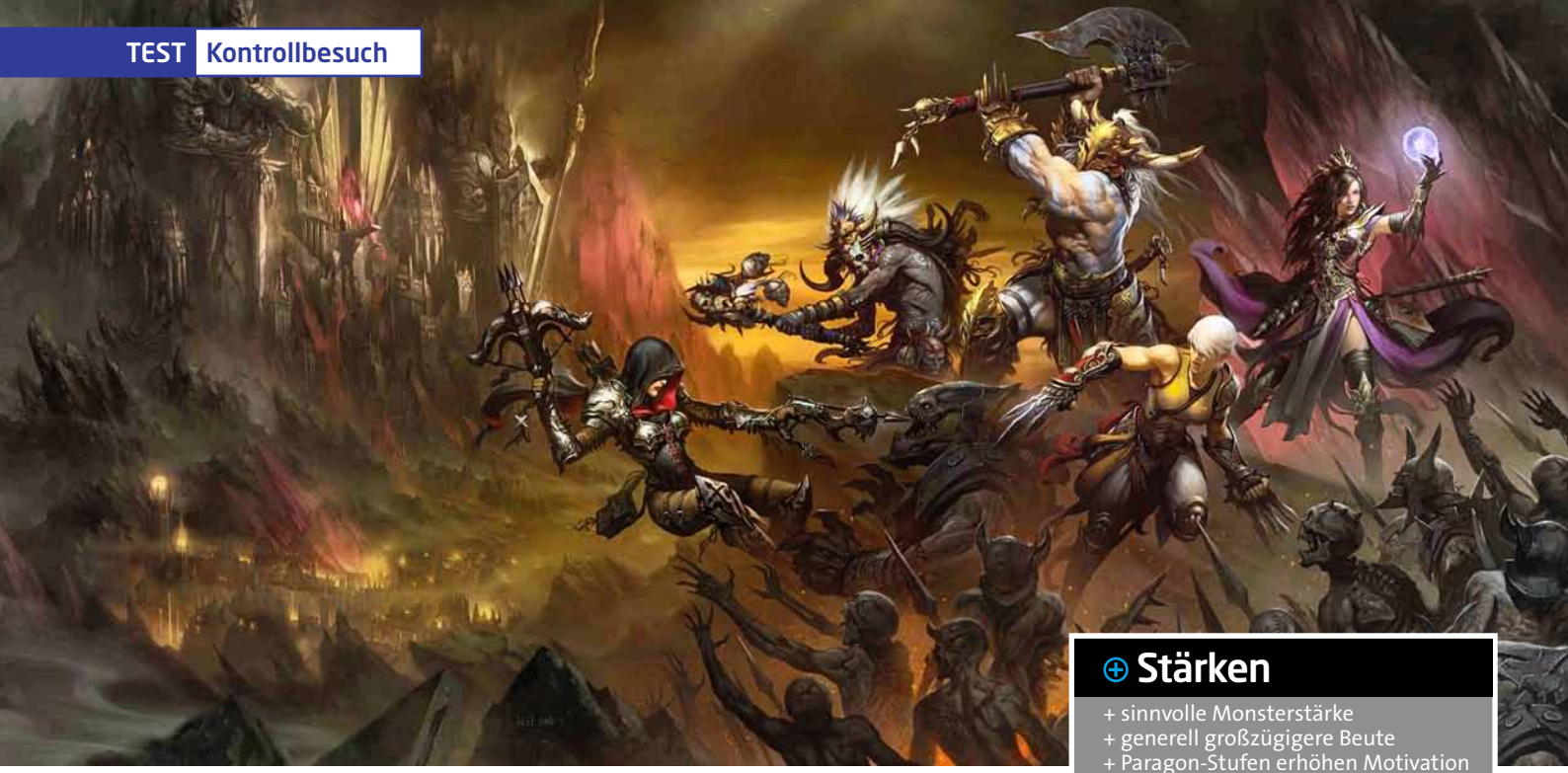
BESTELL-HOTLINE

07159 / 943-111

WWW.KMCOMPUTER.DE

K&M ELEKTRONIK AG - BLUMENSTR. 21 - 71106 MAGSTADT - INFO@KMCOMPUTER.DE

* Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Keine Mitnahmegarantie. Irrtum und Änderungen vorbehalten. Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung. Abb. ähnlich. Nur solange der Vorrat reicht!



⊕ Stärken

+ sinnvolle Monsterstärke
+ generell großzügigere Beute
+ Paragon-Stufen erhöhen Motivation
+ infernale Maschine als Abwechslung
+ weniger Frustmomente ...

⊖ Schwächen

- ... aber immer noch einige Schwächen
- Item-System etwas oberflächlich

Diablo 3

Im Inferno-Modus blieb der Spielspaß für viele auf der Strecke. Wir prüfen, ob Blizzard die Probleme mit den jüngsten Patches in den Griff bekommen hat. Von Maurice Weber

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard (World of Warcraft: Mists of Pandaria, GS 11/12: 85 Punkte)**
Termin: **15.5.2012** Spieler: **1 bis 4** Sprache: **Deutsch, Englisch, 7 weitere** Preis: **30 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7027 Auf DVD: Kontrollbesuchs-Video

Was gibt's Schöneres als eine dämonische Invasion? Für wackere **Diablo 3**-Helden ist die bevorstehende Apokalypse immer noch der beste Vorwand, wahllos Höllenbiester über den Haufen zu metzeln und sich schamlos daran zu bereichern. Aber wie sieht's aus, wenn jeder dahergelaufene Dämon den Helden mühelos in den Boden rammt, statt lukrative Beute rüberwachsen zu lassen? Dann vergeht schnell der Spaß –

Mehr Erfolgserlebnisse, mehr Motivation

und der Spielfluss stockt. Der »Inferno«-Schwierigkeitsgrad von **Diablo 3** entpuppte sich in der Verkaufsversion als derart frustrierende Motivationsbremse, dass wir Blizzards Action-Rollenspiel in einem Nachtest um fünf Punkte abwerteten. Zwei umfangreiche Patches später nehmen wir das Spiel in einem zweiten Kontrollbesuch erneut unter die Lupe – haben die Entwickler an den richtigen Schrauben gedreht?

Um Inferno überhaupt zu erreichen, müssen angehende Dämonentöter erst einmal die vorherigen Schwierigkeitsgrade Normal, Alptraum und Hölle bewältigen. Weil sie dabei schon an das Höchstlevel 60 stießen, waren Erfahrungspunkte in Inferno bislang wertlos und besiegte Feinde Zeitverschwendung, wenn sie am Ende keine brauchbare Beute brachten. Hier setzt Blizzards erste große Neuerung an. Nach Stufe 60 steigen wir nun 100 weitere Paragon-Levels auf. Mit jedem davon verdienen wir leicht verbesserte Charakterwerte und eine um drei Prozent erhöhte Beutechance auf Gold und seltene Gegenstände. Gut, diese Zahlenfuchserei motiviert nicht ganz so sehr wie neue Fähigkeiten, besonders weil sich die Auswirkungen einer einzelnen Paragon-Stufe kaum bemerkbar machen. Aber in der Summe freuen wir uns doch auf einen dicken Schub für unser Sammelglück und daher über jeden Fortschritt des Erfahrungsbalkens. Für die Motivation im Inferno-Modus ist diese Reihe zusätzlicher Erfolgserlebnisse ein spürbarer Gewinn.

Doch die Paragon-Stufen wären nur Tropfen auf den heißen Stein, wenn **Diablos** klassischer Suchtmotor weiter stottern würde: die Jagd nach besserer Ausrüstung. Denn **Diablo 3** überhäufte uns zwar mit Müllton-nen-Beute, knauserte aber mit brauchbaren Gegenständen. Sammelwut kam nur selten auf, weil wir uns sowieso kaum Chancen auf den großen Fund ausmalen durften. Nach den Patches 1.04 und 1.05 gibt sich **Diablo 3** spürbar spendabler, magische Beutestücke fallen uns häufiger vor die Füße und haben bessere Chancen auf durchschlagende Schadenswerte. Das gilt besonders für die bislang meist nutzlosen legendären Gegenstände, die nun garantiert mindestens einen Effekt für erhöhten Schaden besitzen und

Für die Bestandteile der infernalen Maschine müssen wir vier **Schlüsselhüter** erledigen.

 Nach Diablo 2 arbeitete Blizzard für eine Weile an einem Prototypen für ein Weltraum-Hack'n'Slay mit dem Arbeitstitel »Starblo«.

Einen der drei **Maschinen-Kämpfe** bestreiten wir gegen Zoltun Kull und den Belagerungsbrecher.

obendrein mit besonderen Eigenschaften aufwarten. Das Schwert »Himmelsschlitzer« etwa ruft einen kämpfenden Engel an unsere Seite. Außerdem verdoppelt sich die Chance, eines der Items zu erbeuten. Angemessen selten sind die Super-Gegenstände natürlich trotzdem noch, pro komplettem Schwierigkeitsgrad-Durchlauf erbeuten wir vielleicht zwei oder drei.

Crafting bleibt oberflächlich

Schade aber: Abseits der legendären Ausrüstung gibt's wenig ausgefallene Item-Effekte. Meist suchen wir daher einfach nach Zahlenwerten wie erhöhter kritischer Trefferchance oder mehr Punkten für unser primäres Attribut, um unseren Schadens-Output hochzuschrauben. Auch das Crafting bleibt flach, weil Edelsteine nur die vier Charakterattribute erhöhen und der Schmied kaum etwas Nützliches herstellt. Da bieten Konkurrenten wie **Torchlight 2** deutlich mehr Tiefgang, ganz zu schweigen von **Diablo 2** mit dem Horadrim-Würfel, den Runenwörtern und vielfältigeren Juwelen.

Die Beutesuche selbst wird dafür abwechslungsreicher, obwohl wie gehabt nichts ohne den »Mut der Nephalem« geht. Diesen Stärkungszauber können wir bis zu fünfmal steigern, indem wir mächtige Champions und Elite-Monster erlegen. Jede Aufladung erhöht unsere Chance auf lukrative Ausbeute, Story-Bossen entlocken wir überhaupt erst mit fünffachem Mut brauchbare Beute. Neu ist, dass neben den Elite-Monstern nun auch die über die Karte verstreuten Ereignisse und prächtigen (goldenen) Truhen Nephalem-Mut verleihen. Das macht die Beutezüge eine ganze Ecke abwechslungsreicher. Schade aber, dass die meisten Story-Aufgaben und Questgeber weiterhin so gut wie gar nichts abwerfen und daher kaum noch eine Rolle spielen, wenn man die Handlung einmal durch hat. Immerhin: Beim ersten Durchgang jedes Schwierigkeitsgrades gibt's jetzt besonders dicke Belohnungen von Bossgegnern.

Auf der anderen Seite langen wir selbst ein ganzes Stück heftiger zu, weil bislang wenig genutzte Heldentalente an Schlagkraft gewonnen haben. Das kommt der Klassenbalance zugute: Nahkämpfer haben nun keinen Nachteil mehr, im Gegenteil gilt der Barbar vielen sogar als die stärkste Klasse. Trotzdem stolpern wir noch gelegentlich über frustrierende Feinde. Spaßbremse Nummer Eins bleiben Monster, die uns die Kontrolle über unseren Helden rauben, indem sie uns beispielsweise zu sich ziehen, festhalten oder durch die Gegend schleudern. Besonders in engen Räumen wirkt das sehr schnell sehr tödlich, wenn wir gleichzeitig magischen Flächeneffekten ausweichen müssen – etwa Flammenspuren oder rotierenden Energiestrahlen.

Alles in allem läuft Inferno aber wesentlich fairer ab als zuvor. So müssen wir auch nicht mehr wieder und wieder bereits bekannte Gebiete abgrasen, nur um ausreichend mächtige Gegenstände zum Weiterkommen zu finden – diese ständigen Wiederholungen ermüdeten rasch. Ganz wichtig auch: Dank der besseren Beute und des generell niedrigeren Schwierigkeitsgrades fühlen wir uns nicht mehr alle naselang genötigt, unseren Helden im Auktionshaus hochzurüsten – obwohl wenn es natürlich nach wie vor die beste Anlaufstelle für maßgeschneiderte Ausrüstung ist.

Über den gesenkten Schwierigkeitsgrad dürfte sich allerdings nicht jeder freuen –

Bossgegner werfen nun bessere Gegenstände ab, wenn wir sie zum ersten Mal erledigen.

Inferno-Monster sind nun weniger resistent gegen lähmende Zauber wie die **Frostnova**.

Die Besserung des Teufels

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Als David Brevik, seines Zeichens ehemaliges Blizzard-Urgestein und Ex-Diablo-Designer, im August in einem Interview das Beutesystem von Diablo 3 zaghaft kritisierte, fauchte dessen Chefdesigner Jay Wilson prompt auf Facebook: »F*ck that loser.« Natürlich hatte Wilson seine Entgleisung rasch wieder gelöscht, der folgende Aufschrei hallte aber noch wochenlang im Internet nach. Denn Wilson hatte nicht nur Brevik, sondern die komplette Community vor den Kopf gestoßen: Hält sich Blizzard denn für derart unfehlbar, dass es berechtigte Kritik am Beutesystem einfach mit Arroganz und Spott beantwortet? Sitzen die Jungs in ihrem Elfenbeinturm und belächeln die Beschwerden der Spieler?

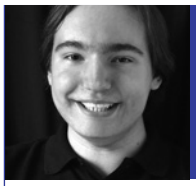
Glücklicherweise sind Wilson & Co. einsichtiger, als das – wohl durch einen Nerven-Kurzschluss entstandene – Zitat vermuten ließe. Denn in Version 1.05 fühlt sich Diablo 3 wesentlich befriedigender an als noch vor einigen Monaten. Und auch wesentlich durchdachter. Die Designer haben nicht einfach nur den Inferno-Frustfaktor gesenkt, sondern durch das Monsterstärke-System zugleich sichergestellt, dass auch Veteranen weiterhin gefordert bleiben. So hat nun jeder Spieler selbst in der Hand, wie heftig die Herausforderung und wie gut die Belohnung ausfallen soll. Okay, die beliebige Charakterentwicklung kekst mich nach wie vor, und das Item-System könnte in der Tat mehr Tiefgang vertragen als das Dauermotto »Wie erhöhe ich meinen Schaden?«. Doch unterm Strich ist Diablo 3 auf dem richtigen Weg. Das freut sicher auch David Brevik.

Neben Starblo gab es auch Konzepte für »Diablo Junior«, ein Prequel für GameBoy Color und GameBoy Advance.

Maghda und Leoric nehmen unseren Helden in die Zange.

Ereignisse wie der **Seelengefäß-Kampf** erhöhen nun unseren Mut der Nephalem.

schließlich gibt's ja auch hochgerüstete Spieler, für die schon das alte Inferno ein Zuckerschlecken war. Doch die können nun ja einfach die Monsterstärke hochschrauben: Für jeden Schwierigkeitsgrad lässt sich die Kampfkraft der Widersacher in zehn Stufen steigern. Hauptsächlich vertragen die Monster damit mehr Schläge, ihr Schaden steigt (wohl zwecks Frustvermeidung) vergleichsweise gering. Schon mit Monsterstärke 1 erhalten Inferno-Monster 50 Prozent mehr Lebenspunkte, auf Stufe 10 gar beängstigende 3.439 Prozent. Damit einhergehen für jede Stufe lukrativere Beute sowie mehr Erfahrung und Gold. Jeder Spieler hat also selbst die Wahl, wie hart er gefordert werden möchte, und wird für mehr Risiko auch belohnt. Besonders, weil mit aktivierter Monsterstärke die Feinde aller Akte die gleiche Chance auf die beste Beute haben. Folglich können wir dort auf die Jagd gehen, wo es uns gerade am meisten Spaß macht – das endlose Abgrasen der immergleichen Areale ist damit passé. Darunter leidet nur der vierte Akt, der mit seinen besonders harten Monstern und den zahlreichen geizigen Story-Bossen wenig attraktiv ist, wenn er dieselben Gegenstände abwirft wie der erste.



Auf dem richtigen Weg

Maurice Weber

redaktion@gamestar.de

In der aktuellen Version fühlt sich Diablo 3 endlich wie ein Spiel für die Spieler an statt wie eines, das mit Schweiß und Frust überwunden werden will. Vorbei die Zeiten, als ich mir an jeder Ecke die Zähne an Frustmauern ausbiss und gute Waffen kaum selbst fand, während die Auktionshaus-Wirtschaft florierte. Diablo 3 ist zu einem faireren, einem großzügigeren und damit einem besseren Spiel geworden. Aber Blizzard sollte sich nicht auf den Lorbeeren ausruhen, klare Schwachpunkte hat ihr Spiel nämlich weiterhin. Bei den Items stimmt nun die Stärke-Balance, aber was Vielfalt und Tiefe angeht, kann Diablo 3 mit Torchlight 2 oder dem kommenden Path of Exile noch nicht mithalten. Nachdem die Entwickler aber gezeigt haben, dass sie auf Kritik hören können und zu entsprechenden Änderungen bereit sind, blicke ich der Zukunft von Diablo 3 zuversichtlich entgegen.

Frischgebackene Helden wiederum können die Monsterstärke nutzen, um den faden Einstiegs-Schwierigkeitsgrad spannender zu gestalten. Das beschert sowohl Veteranen, die eine neue Klasse beginnen wollen, als auch abenteuerlustigen Neueinsteigern ein viel packenderes Spielerlebnis. Und wer von Anfang an mit hoher Monsterstärke spielt, trifft später auch besser gewappnet auf den Inferno-Modus – nicht zuletzt, weil er wegen der höheren Belohnungschancen mit besserer Ausgangsbewaffnung einsteigt.

Kämpfe für Veteranen

Eindeutig an Langzeit-Profis richtet sich die neue »infernale Maschine«, die uns mit einigen der härtesten Schlachten im Spiel konfrontiert. Schon der Zutritt zur Arena verlangt nach Veteranen: In jedem Akt lauert nun ein besonders mächtiger Schlüsselhüter, denen wir drei Schlüssel und den Schmiedeplan für eine höllische Portalmaschine abknöpfen müssen. Die erbeuten wir erst gar nicht ohne fünffachen Mut der Nephalem, und selbst dann bleibt die Fund-Wahrscheinlichkeit lachhaft klein. Erhöhen können wir sie nur, indem wir die Monsterstärke hochstellen, pro Stärkelevel addiert **Diablo 3** 10 Prozent zur Beutechance. Um die Bestandteile der Maschine zu ergattern, müssen wir also erst den massiv aufgebrezelten Inferno-Monstern gewachsen sein.

Der Schmied setzt die Bauteile dann zur (nur einmal benutzbaren!) infernalen Maschine zusammen, und wir können in Tristram ein Portal öffnen, das uns zufällig zu einem von drei Bosskämpfen bringt. In jedem davon bekommen wir es gleich im Doppelpack mit übermächtigen Versionen bekannter Story-Bosse zu tun. Zur Belohnung winkt pro Kampf einer von drei Bestandteilen des neuen »Höllenfeuer-Rings«, allerdings mit denselben mickrigen Beutechancen wie die Schlüssel. Wenn wir nach einem Kampf leer ausgehen, müssen wir für einen zweiten Anlauf eine neue Portal-Maschine basteln.

Bis wir tatsächlich mal alle drei Teile des Höllenfeuer-Fingerschmucks beisammen haben, kann es also eine Weile dauern. Den Ring dürfen wir mit Fokus auf eines der vier Charakterattribute schmieden, das er dann drastisch erhöht. Außerdem verschießt er Feuerbälle bei Angriffen und erhöht die Erfahrung – nützlich entweder für Paragon-Level oder fürs schnelle Aufleveln eines neuen Charakters. Die Schlüsselhüter und die Bosskämpfe der Maschine bescheren uns eine Reihe fordernder neuer Experten-Gefechte, mit dem Ringschmieden kann man sich eine ganze Weile beschäftigen. Wirklich neue Inhalte sehen aber anders aus, alle Bossmonster kennen wir in ihrer Grundform ja bereits.

Zwar hat Blizzard in einigen Bereichen noch Arbeit vor sich, aber viele der größten Schwächen von **Diablo 3** konnten sie schon ausmerzen. Das belohnen wir mit einer Aufwertung: Bei der Balance schlagen wir wegen des deutlich weniger zermürbenden Inferno-Modus und der frei wählbaren Monsterstärke einen Punkt drauf. Einen weiteren Punkt gibt's beim Umfang, weil wir nicht mehr ständig dieselben Gebiete abgrasen müssen, bevor's in Inferno weitergeht, und weil die Beutejagd generell vielfältiger wird. Die Paragon-Stufen schlagen sich in unserer Charaktersystem-Wertung nieder. Und für die deutlich nützlicheren legendären Gegenstände und die allgemein stärkere Beute erhöhen wir die Item-Wertung von 8 auf 9, für die maximale Punktzahl fehlt es dem Item-System und dem Crafting aber an Tiefgang. So oder so ist **Diablo 3** auf einem guten Weg, Blizzard hat sich die Kritik der Spieler offensichtlich zu Herzen genommen. Eine Hölleninvasion soll schließlich etwas Schönes bleiben. MA

TERMIN 15.5.2012 PREIS 30 Euro USK ab 12 Jahren

Diablo 3

Action-Rollenspiel

Publisher	Activision Blizzard
Entwickler	Blizzard
Sprache	Deutsch, Englisch, 7 weitere
Ausstattung	DVD-Box im Schuber, 1 DVD, 36 Seiten Handbuch
Kopierschutz	Anmeldung

BALANCE	8	9
UMFANG	9	10
CHARAKTERSYSTEM	7	8
ITEMS	8	9

Jetzt bei

MediaMarkt®

DIE EXKLUSIVE STEELBOOK™ EDITION
VON CALL OF DUTY BLACK OPS II
FÜR PC

CALL OF DUTY® BLACK OPS II

STEELBOOK™ EDITION

ANGEBOT NUR GÜLTIG SOLANGE VORRAT REICHT.

treyarch ACTIVISION activision.com

© 2012 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, CALL OF DUTY BLACK OPS und die stilisierte römische Ziffer II sind Markenzeichen von Activision Publishing, Inc.
Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.

Call of Duty Black Ops 2

Überraschung: Statt mit dauerexplodierenden Levelschläuchen punktet die Solokampagne von Black Ops 2 mit Erzählung und Entscheidungsfreiheit. Von Petra Schmitz

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Activision** Entwickler: **Treyarch (Call of Duty: Black Ops, GS 01/11: 85 Punkte)**
Termin: **13.11.2012** Spieler: **1 bis 18** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **55 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7891 | Auf DVD: Test-Video

Eigentlich hatten wir gedacht, wir wüssten vor dem Test schon alles über **Call of Duty: Black Ops 2**. Auch wenn es die Solokampagne immer nur in Vorführungen wie in der bekannten E3-Präsentation zu sehen gab, in der Los Angeles in Schutt und Asche gelegt wird. Von Kampfdrohnen, die so ein Schurkentyp namens Menendez im Jahre 2025 dank groß angelegtem Hacker-Angriff auf die USA loslässt. »Schnarch!«, dachten wir. Und hielten uns an den Klischees fest, die die Serie so erfolgreich um sich selbst hochgezogen hat: dünne Story, dicke Explosionen. Die E3-Szene jedoch könnte nicht schlechter ausgesucht sein, die Stärken von **Black Ops 2** liegen nicht im Krawall.

Na klar, auch der (plattformübergreifend gerechnet) neunte Teil der Reihe liefert genug Gründe, ihn doof zu finden. Serienhasser freuen sich über die nach wie vor stullenblöde Gegner-KI und die inzwischen mehr als deutlich in die Jahre gekommene Grafik. Trotzdem: **Black Ops 2** sei der seit langem beste Teil der Serie. Wir haken zunächst mal ganz stumpf die größten Herausstellungsmerkmale von **Black Ops 2** ab: nachvollziehbare Handlung, nachvollziehbarer Bösewicht, nachvollziehbare Helden, unterschiedliche Vorgehensweisen, Spielerentscheidungen mit echten Konsequenzen sowie sage und schreibe sechs mögliche Enden. Letztere zwischen »Jippie!« und »Ach du meine Güte!« changierend. Denn – und das finden wir gerade im Kontext der Serie, aber auch genreübergreifend ungewöhnlich bis ungewöhnlich gut – das Spiel erlaubt es

Steampflicht

Call of Duty: Black Ops 2 muss einmalig über Valves Online-Plattform Steam freigeschaltet werden. Danach dürfen Sie das Spiel auf beliebig vielen Rechnern parallel installieren. Ein Weiterverkauf ist dann aber nicht mehr möglich.

In **Los Angeles** müssen wir Menendez' Armee abwehren. An unserer Seite kämpft Kollege Harper.

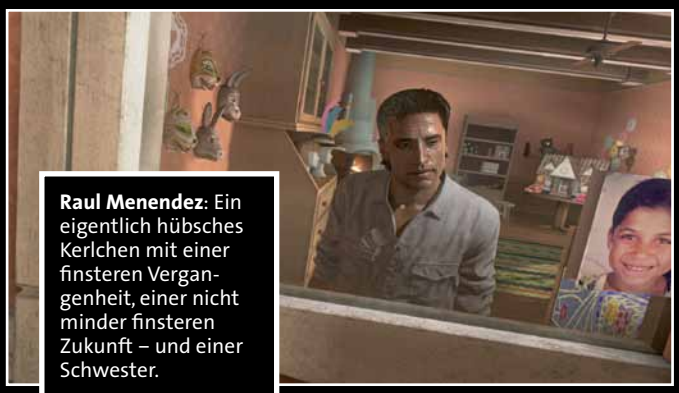
⊕ Stärken

+ tolle Story
+ sechs Enden
+ Spielerentscheidungen
+ nachvollziehbar angelegte Figuren

⊖ Schwächen

- müde Grafik
- dämliche Gegner-KI

Die für unseren Geschmack viel zu kurze **Wingsuit-Sequenz** gleich im zweiten Kapitel macht trotz der einfachen Mechanik einfach großen Spaß.



Raul Menendez: Ein eigentlich hübsches Kerlchen mit einer finsteren Vergangenheit, einer nicht minder finsteren Zukunft – und einer Schwester.

Gerade die **Auftaktmission** lässt uns Schlimmes über die Grafik ahnen, ganz so gruselig bleibt's dann aber nicht.

Mit dieser **Zukunftsknarre** können wir Feinde auch durch Hindernisse hindurch erkennen.

uns, zu versagen. Mal durch eine blöde Entscheidung, mal durch spielerisches Unvermögen. Die Quittung gibt's dann am Schluss. Nur ein paar wenige, für die Story nicht wahnsinnig relevante Beispiele: Wer's geschickt anstellt, kann den Flugzeugträger »U.S.S. Barack Obama« vor dem Absaufen retten und damit die anschließende Mission in Los Angeles einfacher gestalten. In Los Angeles selbst gilt es, die amerikanische Präsidentin in einen sicheren Unterschlupf zu schaffen, das wissen wir schon aus der E3-Präsentation. Wir können aber auch noch einen französischen Staatsmann vor dem Tod bewahren. Das haben wir aber erst beim zweiten Durchgang bewerkstelligt. Und wer's in L.A. schafft, dass Pilotin Anderson nicht stirbt, wird von ihr für den Luftkampf gegen Menendez' Drohnen mit einem besonderen Raketensystem belohnt.

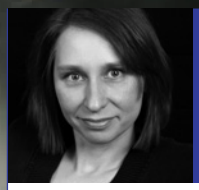
Aber bis Los Angeles dauert's noch. **Black Ops 2** eröffnet mit einer fiesen Szene, in der zwei Kindern etwas widerfährt, was man seinem schlimmsten Feind nicht wünscht. Bei dem Bub handelt es sich um die junge Ausgabe von Bösewicht Raul Menendez, das Mädchen ist seine Schwester Josefina. Josefina nimmt eine Schlüsselrolle in der Handlung ein. In einer Handlung, die von Verzweiflung, altem Hass, Schuld und Rache bestimmt ist. Menendez erleben wir immer mal wieder in Situationen, in denen wir nicht anders können, als mit ihm mitzufühlen.
Auf der anderen Seite begegnen uns unter anderem Alex Mason, Held aus dem ersten **Black Ops**, Masons Partner Woods und Masons Sohn David – in unterschiedlichen Zeitperioden. Die Sprünge zwischen Zeiten und Protagonisten klingen nach dem üblichen großen **CoD**-Wirrwarr, sie werden aber geschickt durch eine Konstante zusammengehalten: Der alte, im Rollstuhl sitzende Woods erzählt dem jungen Mason die Geschichte von Raul Menendez, Davids Vater und sich selbst. Vergangenheit und Zukunftsgegenwart (**Black Ops 2** spielt hauptsächlich im Jahr 2025) ergeben eine homogene Mischung. Dass Treyarch sich mit David S. Goyer einen etablierten Drehbuchautor (unter anderem mitverantwortlich für **Batman Begins** und **The Dark Knight Rises**) ins Boot geholt hat, spürt man an jeder Ecke.

Dass sich Treyarch vom üblichen »Renne von A nach B und erschieße alles und jeden« verabschiedet hat, kann man allerdings nicht behaupten, denn letztlich rennt man doch noch immer von A nach B und erschießt alles und jeden, aber die Route von A nach B ist in den meisten Levels keine festgetackerte, es gibt häufig Alternativen. In einem Abschnitt ist es sogar dringend anzuraten, die Augen nach dem deutlich kürzeren Weg offen zu halten, sonst geht die ganze Aktion in die Hose. Was das Spiel nicht weiter kümmert. Es geht weiter, mit den daraus resultierenden Konsequenzen.

Wer in den Levels nicht nur stumpf von Checkpoint (Speicherpunkt) zu Checkpoint stürmt, wird zudem belohnt. Mit Hilfsmit-

Shooter trifft Taktik

Die Strike-Force-Missionen bieten eine **Taktik-Ansicht**, in der wir die Einheiten über die Karte lenken und Positionen sowie Ziele vorgeben können. Wir können aber auch in die klassischen **Shooter-Perspektive** wechseln und direkt an den Kämpfen teilnehmen.



Besser als Modern Warfare

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Mensch Meier, wenn's die Solokampagne von Black Ops 2 in der Grafik von Battlefield 3 gäbe, dann wäre Treyarchs letzter Streich gleichauf mit Modern Warfare, dem bekanntlich besten Teil der Reihe. So kommt's nur auf Platz 2, auch wenn der Preis nach Adam Riese eigentlich an Modern Warfare 2 gehen müsste. Aber Modern Warfare 2 ist jetzt auch schon wie alt? Genau! Und wie alt ist das erste Modern Warfare nochmal? Noch älter! Unter uns: Für mich ist die Kampagne von Black Ops 2 sogar besser als die von Modern Warfare. Und das nicht nur wegen der spielerischen Neuerungen, sondern vor allem wegen der verflixt guten Story mit ihren optionalen Verläufen. Wer hätte gedacht, dass ich mich mal mit den Kollegen über unterschiedliche Enden in einem Call of Duty-Spiel unterhalten würde? Ich jedenfalls bis vor wenigen Tagen nicht.

teln wie besseren Rüstungen, Unterstützung durch Kampfroboter oder Selbstschussanlagen. Die Erfolge in den einzelnen Einsätzen werden zudem in Waffen- und Gadget-Freischaltungen abgerechnet. Wir können uns vor Missionen also unsere Ausrüstung selbst zusammenstellen.

Pferd + Raketenwerfer = Unsinn

Apropos »besser machen« beziehungsweise »in die Hose gehen«: Wer in dem weiter vorne bereits angedeuteten Fall des möglichen Versagens tatsächlich versagt, hat die Chance, das Ruder in einem der Strike-Force-Einsätze noch mal rumzureißen. Hinter diesen besonderen Aufträgen verbirgt sich eine Mischung aus Echtzeit-Taktik und Shooter. Wir befehligen mehrere Einheiten auf einem begrenzten Schlachtfeld und müssen mal einen Konvoi eskortieren oder Punkte einnehmen beziehungsweise halten. Dabei können wir frei zwischen isometrischer Kartenansicht und Ego-Perspektive hin und herschalten. Das entpuppt sich übrigens als fordernder, als man es sonst so von **Call of Duty** gewohnt ist. Die Strike-Force-Missionen bleiben – bis auf die erste – optional, jedoch ist anzuraten, alle zu absolvieren, wenn man das beste Ende erleben möchte.

Aber auch ohne ein finales »Jippie!« unterhält **Black Ops 2** hervorragend. Für Abwechslung sorgen die vielen hübschen Ideen, mit denen Treyarch die Schießereien auflockernd unterbricht. Wir brausen mit einem Wingsuit (Flughörnchen-Kostüm für Menschen) über dichte Wälder und durch enge Schluchten, wir lassen eine Roboterspinne durch Lüftungsschächte krabbeln, wir steuern einen Jeep durch eine um uns herum einstürzende Stadt. Nur diesen Unsinn in Afghanistan mit dem mit Rückwärtsgang ausgestatteten Gaul und dem Raketenwerfer mit 15 Schuss hätte man sich echt sparen können.

Wir haben schon angedeutet, dass das Spiel grafisch gegen die Solokampagnen von **Medal of Honor: Warfighter** oder **Battlefield 3** gehörig abstinkt. Gerade die ersten spielbaren Minuten in der angolanischen Steppe lassen Schlimmes erahnen. Aber so katastrophal bleibt es nicht, keine Sorge. Und in Sachen Animation und Mimik mischt **Black Ops 2** ganz weit oben mit. Die englische Sprachausgabe gefällt uns tendenziell etwas besser, weil markantere Stimmen ausgewählt wurden. Die deutschen Sprecher klingen im Vergleich etwas schwach, machen ihren Job insgesamt aber gut. Manchmal stimmt auch die Abmischung nicht hundertprozentig. Aber keine Sorge, das stört bei Weitem nicht so wie das fremdschämige Gebelle von Ben Becker als Soap MacTavish in **Modern Warfare 3**. Obendrauf dann der ohnehin serientypisch großartige Sound, abgeschmeckt mit den Klängen aus Jack Walls (**Mass Effect**) Feder.

Überhaupt **Modern Warfare 3**! Wer hätte gedacht, dass Treyarch mit dem letzte Infinity-Ward-Teil den Boden aufwischt? Wir jedenfalls nicht. **Black Ops 2** ist nichts anderes als das beste **Call of Duty** seit dem ersten **Modern Warfare**. Und wenn die veraltete Grafik und die bekannte Dussel-KI nicht wären, gäb's auch eine entsprechend hohe Wertung. Naja, die 90 dann vielleicht beim nächsten Mal, Treyarch. PET

In der Zukunft stecken Soldaten auch mal gerne in **Tarnanzügen**, die sie nahezu unsichtbar machen.

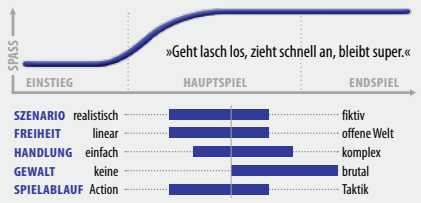
TERMIN 13.11.2012 PREIS 55 Euro USK ab 18 Jahren

Call of Duty Black Ops 2

Ego-Shooter

Publisher	Activision
Entwickler	Treyarch
Sprache	Deutsch, Englisch
Ausstattung	DVD-Box, 2 DVDs
Kopierschutz	Steam

GENRE-CHECK EGO-SHOOTER



GRAFIK 7/10
- klasse Animationen und Mimik
- schlimme Matschtexturen
- wenige Details

SOUND 8/10
- tolle englische Sprachausgabe
- knackige Waffensounds
- brillante Musik
- Abmischung in der dt. Version zum Teil fehlerhaft
- dt. Sprecher zuweilen müde

BALANCE 9/10
- vier Schwierigkeitsgrade
- fair gesetzte Kontrollpunkte
- Strike-Force-Missionen ganz perfekt ausbalanciert

ATMOSPHÄRE 9/10
- dichte Stimmung durch geschickt platzierte Zwischensequenzen
- guter Tempowechsel
- einige unpassend überdrehte Momente (Afghanistan)

BEDIENUNG 10/10
- eingängige Shooter-Steuerung
- präzises Zielen
- Tastenbelegung frei konfigurierbar
- Achievement-Listen
- Ausrüstung frei wählbar

UMFANG 9/10
- hoher Wiederspielwert dank alternativer Story-Verläufe
- versteckte Extras
- eingebaute Punktejagd
- optionale Strike-Force-Missionen

LEVELDESIGN 10/10
- alternative Routen
- Scharfschützenpositionen
- versteckte Hilfsmittel
- Auto-, Drohnen- und Jetsequenzen

KI 6/10
- KI-Kameraden agieren selbstständig und effektiv
- Feinde nutzen Deckungen ...
- ... trauen sich aber in unsinnigen Momenten heraus
- zu viele Gegner preschen blöd vor

WAFFEN & EXTRAS 10/10
- Drohnen und Kampfroboter
- Freischaltung von Waffen und Gadgets
- vor Missionsbeginn Ausrüstung selbst zusammenstellbar

HANDLUNG 10/10
- nachvollziehbare Story
- nachvollziehbarer Antagonist
- tolle Dialoge
- sechs in sich konsistente Enden

 2005 wurde Gray Matter (Return to Castle Wolfenstein) in Treyarch aufgelöst.

GRÖSSE IST ENTSCHEIDEND

UND WIE GROSS IST DEINER?

JETZT ZUM **EXKLUSIVPREIS** BEI ALTERNATE
03.12.–09.12.2012

ENERMAX FULMO
DAS MASS ALLER DINGE!

Wenn groß nicht mehr groß genug ist und die Hardware alle Rahmen sprengt, dann reicht der Standard nicht mehr aus. Enermax hat mit der Fulmo-Serie für alle Hardware-Verrückten eine neue Dimension geschaffen. Bis zu vier Grafikkarten, alle möglichen Mainboard-Formate bis hin zu überdimensionalen HPTX-Modellen im Fulmo GT, unzählige Festplatten und Lüfter verschwinden in den Großraum-Towern von Enermax. Datenübertragung erfolgt in Höchstgeschwindigkeit per USB 3.0. Dazu kommen eine Hot-Swap-Dockingstation (2,5"/3,5" HDD/SSD), vorinstallierte blaue LED-Lüfter, ein stufenloser Drehzahlregler (ECA1092AG-BL/ECA892AG-BL) und unzählige Extras für eine bequeme und schnelle Systeminstallation.

Limitierte ALTERNATE-Aktion!
Kauf ein Fulmo Premium und du bekommst ein Briskie Tastatur-Maus-Set gratis dazu!
Begrenzt auf die ersten 30 Käufer eines Fulmo Premium.

ENERMAX
POWER. INNOVATION. DESIGN.

WWW.ENERMAX.DE/FULMO

amazon.de · 20 Jahre seit 1992 ALTERNATE · ATELCO Computer · DiTech Computer und Sport Ingenhaag · HOH.de · Mindfactory · reichelt elektronik Der Technik-Sortimenter · SNOGARD Computer-World

© Enermax 2012. Alle Rechte vorbehalten. Alle Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Änderungen ohne vorherige Ankündigung vorbehalten. Maße für den Vergleich: FULMO GT B 235 mm x T 674 mm x H 640 mm, FULMO B 221 mm x T 520 mm x H 505 mm

Der Multiplayer-Modus

Der Mehrspieler-Modus von Call of Duty: Black Ops 2 bleibt im Test hinter unseren Erwartungen, macht aber trotzdem noch gehörig Spaß. Von Petra Schmitz

Im **Hauptquartier** balgen sich die Teams um Positionen, dargestellt durch Kisten und Laptops.

85
GameStar Gold-Award

⊕ Stärken

+ massig Unlocks
+ Pick-10-System
+ temporeiches Spielgeschehen
+ viele Spielmodi
+ spaßiger Zombie-Koop

⊖ Schwächen

- durchwachsenes Kartendesign
- Sound nicht perfekt
- Matchmaking-System

Im neuen Modus »**Stellung**« markieren weiße Pfeile das einzunehmende Gebiet.

Im **Editor** können wir unsere Soldaten relativ frei nach Wunsch bauen. Einzige Voraussetzung: Es dürfen insgesamt nicht mehr als zehn Waffen, Aufsätze, Granaten und Perks verbraten werden.

Komisch: Von der Solokampagne haben wir nichts erwartet und ziemlich viel bekommen. Beim Multiplayer-Modus haben wir ganz fest mit diesem einen für PC-Spieler essentiell wichtigen Dingsbums gerechnet – und stellen im Test jetzt fest: Es ist nicht da! Oder anders: Im Mehrspielerteil von **Call of Duty: Black Ops 2** fehlt der Serverbrowser. (Wir hören den verzweifelten Aufschrei von Tausenden und stimmen gerne ein.) Um in ein Spiel zu kommen, muss man sich weiter mit dem schon aus den letzten beiden **Modern Warfares** bekannten und wenig glücklichen Matchmaking-System rumschlagen. Das heißt aber seltsamerweise nicht, dass es keine dedizierten Server gäbe. Die gibt's sehr wohl. **Black Ops 2** läuft ausschließlich auf dedizierten Servern, die werden aber allesamt von Treyarch beziehungsweise Activision betrieben. Mietserver, wie wir sie beispielsweise von **Battlefield 3** kennen, sucht man vergebens. Naja, dann eben keine ganzen Tage auf unseren Lieblingsmaps wie noch im ersten **Black Ops**.

Spaß macht's trotzdem, die fetzigen Modi und das unvergleichbar hohe Tempo der **Call of Duty**-Mehrspieler-Teile sorgen auch in **Black Ops 2** für volle Partien und bei uns für Ringe unter den Augen (»Noch eine Runde, dann aber wirklich ins Bett!«). Außerdem hat sich Treyarch auch wieder ein paar nette Neuerungen einfallen lassen, um das seit Jahren bekannte Konzept frisch zu halten. Ganz weit vorne dabei: das Pick-10-System. Das funktioniert auf den ersten Blick genau wie der Klassen-Editor der vorherigen Teile, sieht nur anders aus. Auf den zweiten Blick erkennt man aber, dass Treyarchs neues System uns deutlich mehr Freiheiten beim Soldatenbau lässt. Für jeden Kämpfer stehen zehn Slots zur Verfügung, die wir relativ frei befüllen können. Wer beispielsweise gerne drei Aufsätze für die Hauptknarre haben möchte, lässt einfach den Granatentyp zuhause, den er eh nie benutzt. Oder vielleicht die Sekun-

Modern Warfare 2 und 3 arbeiten mit einem Peer2Peer-Matchmaking.

Vier gegen Zombies

Mit bis zu drei anderen Spielern stellen wir uns im **Zombie-Koop** immer neuen Wellen von Untoten.

Im Paket von **Black Ops 2** steckt auch noch ein umfangreicher Vierer-Koop-Modus, in dem man gegen Zombie-Wellen antritt. Ziel: so lange wie möglich zu überleben. Das kennt man so ähnlich schon aus dem Vorgänger, ist aber in **Black Ops 2** noch um einiges umfangreicher geraten. Und außerdem gibt's einen Bus. Zumindest in der so genannten »Tranzit«-Variante. Hier starten wir an einer Busstation, erledigen dort die ersten Untoten-Wellen, sammeln die ersten besseren Waffen ein und steigen schließlich in einen Bus, der unsere unerschrockene Viererbande zum nächsten Hauptschauplatz bringt. Dort warten dann noch bessere Waffen und Gadgets – und noch mehr Zombies. Oder auch mal brandgefährliche Flammen, die aus Erdspalten nach den Spielern züngeln. Kurz: Die Zombiehatz wird nach und nach immer schwieriger und ist auf gut zusammenarbeitende Teams ausgelegt. Letzteres ist noch wichtiger im so genannten »Grief-Modus«, in dem zwei Gruppen gleichzeitig auf einer Karte gegen die modernden Horden antreten. Gewonnen hat schließlich die Mannschaft, die am längsten überlebt. Wer keine Lust auf Koop hat, kann sich auch alleine den Untoten stellen, aber der eigentliche Reiz liegt weniger im Zombie-Schnetzeln als vielmehr im panischen Gekreische, im gemeinsamen Gelächter, Gefluche und Siegesgeheul von vier tapferen Spielern. Darum unsere Empfehlung: unbedingt mit guten Freunden angehen!

därwaffe. Oder ein Perk. Wer gerne vier statt der im Basissatz vorgesehenen drei Perks mitnehmen möchte, schnappt sich eine entsprechende so genannte Wildcard (belegt auch einen Slot) und streicht dafür dann etwas anderes. So kann man sich dann seinen perfekten Soldaten für die unterschiedlichen Spielmodi zusammenbasteln: für reguläre Spiele etwa einen mit stärkeren Vollmantelgeschossen, die für Hardcore-Partien überflüssig sind.

Ebenfalls neu – jedenfalls innerhalb der Serie und für Menschen, die **Medal of Honor: Warfighter** nicht gespielt haben: die Punkteserienbelohnungen. Anders als frühere Teile belohnt **Black Ops 2** nicht aufeinander folgende Abschüsse, sondern bestimmte Punktemengen, die man ohne zwischenzeitlichen Tod erringt. Etwa, indem man die Flagge einnimmt oder die Bombe entschärft oder, oder, oder. Das ist hauptsächlich toll, da man die Punkte fast unbemerkt sammelt und nicht in eine Art Abschusspanik gerät, weil nur noch ein Kill zur Mega-Luftunterstützung fehlt wie in früheren Serienteilen. Blöd allerdings, dass die Punkteserienbelohnungen Punkte ausspucken, die wieder zu Punkteserien addiert werden und so weiter. Der so entstehende Schneeballeffekt kann einem schon mal eine Partie für ein paar Minuten madig machen, weil vielleicht ein Spieler beständig seine mächtigen Luftangriffe zündet. Schick aber: Das neue Liga-System (extra Auswahl beim Matchmaking) wertet unsere Erfolge und schmeißt uns nach einer Evaluierung unserer Leistungen nur noch mit Spielern in die Schlachten, die auf unserem Level spielen.

Bei den Spielmodi ist **Black Ops 2** größtenteils traditionell. Wir kennen die meisten Varianten aus früheren **Call of Duty**-Teilen: Team-Deathmatch, Capture the Flag, Herrschaft, Sprengkommando und so weiter. Und unter dem Reiter »Party-Spiele« hat Treyarch die Modi zusammengefasst, die wir aus dem ersten **Black Ops** noch als Wettspiele kannten, um mehr CoD-Dollar zu verdienen. Wir müssen also nicht ohne »Eine im Lauf« oder »Stock und Stein« auskommen. Der einzige neue und dann auch wieder gar nicht so neue Modus nennt sich Stellung. Das ist im Kern eine Mischung aus Herrschaft und Hauptquartier: Das Spiel weist nacheinander Bereiche auf der Karte aus, die die Teams erobern und von Gegnern frei halten müssen. Dafür hagelt's Punkte. Nach Ablauf einer überschaubaren Zeit geht's weiter zum nächsten Bereich. Und dazu gibt's jetzt noch die Multi-Teamspiele, in denen drei Mannschaften à drei Spieler in bekannten Modi gegeneinander antreten. Macht genau so viel Spaß wie der Rest der Spielvarianten auch. Wobei – gerade die Deathmatch-Varianten kranken noch immer an dem gleichen alten Problem der Serie. Die Spawnpunkte können einen an den Rand der Verzweiflung treiben. Wie oft wir schon fast schon in der Knarre eines Gegners wieder in eine Partie eingestiegen sind! Oder wie oft uns das Spiel einen Rivalen direkt in unserem Rücken wieder hat einsteigen lassen! Unzählbar! Es mag unglaublich klingen, aber das löst ausgerechnet der Mehrspieler-Modus von **Medal of Honor: Warfighter** deutlich besser.

Ein Soldat aus zehn Einzelteilen

Ein weiterer Punkt, der uns an **Black Ops 2** nicht hundertprozentig schmeckt: das Mapdesign. Treyarchs neuste Vision von einem fetzigen Mehrspieler findet fast nur noch auf kleinteilig verwinkelten und somit über viele Partien hinweg auf verwirrenden Karten statt. Die schönen, klaren und deswegen schnell zu erlernenden Mischungen aus offenen Arealen und gut platzierten Gebäuden, wie wir sie noch aus dem ersten **Black Ops** kennen, fehlen. An die Qualität eines Array, Grid, WMD oder Hanoi kommt keine der neuen Karten heran. Und wer gerne die

Kino und CoD-Casting

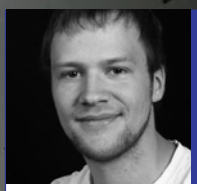
Genau wie schon in Black Ops können wir uns auch in Black Ops 2 unsere Partien im **Kino** als Replays aus jeder x-beliebigen Perspektive anschauen, daran rumschneiden und so coole Filmchen erstellen. Das neue **CoD-Casting** ist auf Spieler- und Match-Analyse ausgelegt. Man kann sich Partien aus jeder beliebigen Perspektive ansehen und sogar über eine Minimap die Laufrouten jedes Einzelnen verfolgen.

Spaß mit Wimpeln: Der Traditionsmodus **Capture the Flag** ist auch wieder mit dabei.

Scharfschützenknarre auspackt, der schaut traurig aus der Wäsche. Für eine solche Spielweise finden sich in **Black Ops 2** nur ganz wenige brauchbare Positionen.

Die vielen Winkel, Ecken und schmalen Passagen, aus denen die Karten von **Black Ops 2** hauptsächlich zusammengebaut sind, erfordern umso mehr, dass man sich über die Ohren orientieren kann. Höre ich da Schritte? Nähert sich ein Feind? Und wenn ja, von wo? Diese Fragen lässt **Black Ops 2** größtenteils unbeantwortet, denn eine Ortung von Feinden über den Sound ist nach unseren Erfahrungen fast unmöglich. Irgendwas scheint mit der Abmischung schief gelaufen zu sein, Schritte oder gar Nachladegeräusche sind im Vergleich zu den anderen Serienteilen viel zu leise geraten.

Black Ops 2 bleibt in Sachen Multiplayer trotz des traditionell hohen Spieltempos und der sinnvollen Neuerungen etwas hinter unseren Erwartungen: fehlender Serverbrowser, teils zu verwinkeltes Mapdesign, die schlaffe Soundabmischung ohne echte Ortungschance und die mittlerweile altbackene Optik verwehren höhere Wertungsweihen. Nichtsdestotrotz zieht die Suchtspirale wieder an. In keiner anderen neueren Shooter-Serie findet man derart flotte sowie spannende Gefechte kombiniert mit einem solch motivierenden Freischaltsystem. Das Pick-10-System hätten wir auch gerne in allen folgenden **Call of Dutys**. Bis wir in **Black Ops 2** die für uns perfekten Soldaten zusammengestellt haben, werden noch zig Partien zu spielen und noch viel auszuprobieren sein. Jetzt fehlen nur noch die richtigen Schlachtfelder, aber da kommt ja sicher noch was, wenn auch nur wieder gegen Extra-Kohle in teuren DLC-Paketen. Nun ja, wenn die Karten dann stimmen, geht der Spaß so richtig los. PET



Es flutscht wieder

Malte Witt
Trainee
redaktion@gamestar.de

Ich erst so: »Boah, super!«. Und dann so: »Nee, vielleicht doch nicht so ganz.« Der Multiplayer-Modus von Black Ops 2 macht von der ersten Sekunde Spaß, überhaupt keine Frage. Die Jungs bei Treyarch wissen einfach inzwischen, wie man's macht – sollten sie auch, sie benutzen ja auch schon ewig die gleiche, olle Engine. Aber die stört mich nicht, solange die Gefechte weiter so flutschen. Zumal mich das neue Pick-10-System fast alle Fehler vergessen lässt. Über die wenig räumliche Soundabmischung kann ich zum Beispiel hinweg sehen, weil ich eh meist mit Musik spiele. Was mich dafür umso mehr stört, ist das oft ziemlich lahme Kartendesign. Die Call-of-Duty-Serie hat die großartigsten Multiplayer-Level hervorgebracht, wieso sind die Maps in Black Ops 2 so durchschnittlich? Da erwarte ich noch eine deutliche Steigerung bei zukünftigen Mappacks. Aber trotz der Mängel werde ich noch viele Stunden in Black Ops 2 versenken, Pick-10, Punkteserien und ja, auch CoD-TV sei Dank.

Grundrezept passt

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Schade eigentlich, mit dem Multiplayer von Black Ops 2 werde ich in seiner jetzigen Form wohl nicht ganz so viele Stunden wie mit dem des ersten Teils verbringen. Dabei hatte ich mich gerade auf den wie verrückt gefreut. Immerhin habe ich beim ersten Teil irgendwas jenseits der 200 Stunden auf dem Zähler. Aber auf diesen Wert wird Black Ops 2 nicht kommen, dafür rocken mich die Karten nicht genug. (Hey Treyarch, die alten Karten vielleicht in einem der unvermeidlichen Map-Pakete?) Und mir fehlt der Serverbrowser enorm, dieses Matchmaking-Dings kommt direkt aus der Nervhölle. Trotzdem halten mich die kurzen und knackigen Partien bestimmt noch eine Weile länger bei der Stange. Allein wegen des wirklich gelungenen Pick-10-Systems und den ganzen Möglichkeiten, die darin stecken. Das Grundrezept stimmt also, jetzt fehlt noch das Feintuning, vor allem die passenden Karten. Dann wird die Uhr auch sicher in Black Ops 2 bei mir Richtung dreistelliger Anzeige marschieren.

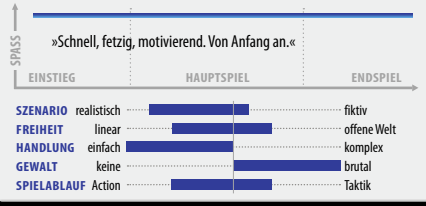
TERMIN 25.10.2012 PREIS 55 Euro USK ab 18 Jahren

Call of Duty: Black Ops 2

Ego-Shooter

Publisher	Activsion
Entwickler	Treyarch
Sprache	Deutsch, Englisch
Ausstattung	DVD-Box, 2 DVDs
Kopierschutz	Steam

GENRE-CHECK ACTION



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Team-Deathmatch (12), Herrschaft (12), Suchen und zerstören (12), Stellung (12) plus sieben weitere (4-18)
SPIELTYPEN Internet
DEDICATED SERVER Ja SERVERSUCHE Intern
MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden

GRAFIK 7/10
+ prima Animationen
+ gute Waffenmodelle
− Matschtexturen − wenig Details − insgesamt veraltet

SOUND 7/10
+ gute Waffen- und Explosionssounds + treibende Musik ...
− ... die aber schnell nerven kann
− Gegner nur schlecht übers Gehör zu orten

BALANCE 9/10
+ Selbstbauklassen dank Pick-10-System + keine übermächtigen Waffen − frustrierende Spawn-Punkte in Deathmatch-Partien − Schneeballeffekt bei Punkteserien-Belohnungen

ATMOSPHÄRE 9/10
+ hohes Spieltempo
+ einige Spielmodi hochspannend
+ Waffenoptik und Spielerkarten anpassbar

BEDIENUNG 9/10
+ 1a-Steuerung + guter Klasseneditor
+ dedizierte Server ...
− ... aber ohne Serverbrowser

UMFANG 10/10
+ 14 Karten + elf Spielmodi
+ zig freischaltbare Waffen und Perks
+ große Koop-Zombiejagd

LEVELDESIGN 7/10
+ abwechslungsreiche Karten + stets alternative Routen
− Layout einiger Maps auch nach zig Partien noch verwirrend
− kaum brauchbare Scharfschützenpositionen

TEAMWORK 7/10
+ integrierter Sprach-Chat + unkomplizierte Gruppenbildung
+ Assist-Punkte + teamunterstützende Punkteserien-belohnungen − keine das Teamspiel fördernde Mittel

WAFFEN & EXTRAS 10/10
+ zahlreiche spannende Upgrades
+ riesiges Waffenarsenal
+ viele unterschiedliche Punkteserien-Belohnungen

MULTIPLAYER-MODI 10/10
+ altbekannte und bewährte Modi
+ spaßige Fun-Spiele Wettspiele
+ Hardcore-Varianten

PURE POWER. PURE FORM.

PURE AWESOME.

THE NEW ROCCAT™ KONE PURE

CORE PERFORMANCE GAMING MOUSE

Du willst die legendäre Kone Performance, aber stehst auf ein kompakteres Shape? Für die Kone Pure haben wir das bewährte Kone Design um 9 Prozent verkleinert. Mit ihrem 8200 DPI Pro-Aim R3 Lasersensor, einem 32-Bit Turbo Core V2 72MHz ARM MCU Prozessor und der weltweit modernsten Tracking & Distance Control Unit, sorgt die Kone Pure für den Speed und die Präzision, die du zum Siegen brauchst. Mit doppelter Tastenbelegung dank Easy-Shift[+]™ Technologie, 16,8 Millionen Farben für individuelle Effekte und atemberaubende Atmosphäre, umfangreicher Treiber-Software und dem ROCCAT™ Titan Wheel, ist die Kone Pure ein großartiges Werkzeug für die pure Herrschaft im Spiel.

ROCCAT™
SET THE RULES

GET PURE NOW
WWW.ROCCAT.ORG/KONEPURE

Medal of Honor Warfighter

Neuer Versuch: Mit Medal of Honor: Warfighter will der Entwickler Danger Close den mauen Vorgänger vergessen machen. Mit mehr Abwechslung, mehr Action – und mehr Handlung. Von Daniel Matschijewsky

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Danger Close (Medal of Honor, GS 12/10: 68 Punkte)**
Termin: **25.10.2012** Spieler: **1 - 20** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7829 Auf DVD: Test-Videos

Schade: Welche **Tür-Aufbrech-Variante** wir wählen, macht keinen Unterschied.

Die **Schleicheinsätze** bringen Abwechslung, sind aber nicht sonderlich fordernd.

In den aufwändig animierten **Zwischensequenzen** erfahren wir mehr über »Preacher« und seine Motivation.

Eine gehörige Portion Skepsis ist es, die uns begleitet, als wir **Medal of Honor: Warfighter** installieren. Kein Wunder, schließlich erinnern wir uns nur zu gut an den Vorgänger von 2010, der von Electronic Arts zum rundum aufgefrischten Serien-Neustart hochgepuscht wurde, letztlich aber enttäuschte. GameStar vergab magere 68 Spielspaß-Punkte. Nun gelobt der Entwickler Danger Close Besserung: **Warfighter** soll mehr Abwechslung bieten, uns in noch spektakulärere Anti-Terror-Einsätze schicken und dabei auch noch eine emotional packende Geschichte erzählen. Das macht **Warfighter** tatsächlich zu einem ansatzweise besseren Spiel. Aber noch längst nicht zu einem großartigen.

Der Auftakt der Story-Kampagne schickt uns an den Hafen der pakistanischen Küstenstadt Karatschi. Hier sollen wir als Elitesoldat »Preacher« gemeinsam mit unserem KI-gesteuerten Kollegen »Mother« (beide kennen wir bereits aus dem Vorgänger) die illegale Waffenlieferung einer im Nahen Osten operierenden Terrorzelle sabotieren. Doch der Einsatz geht gründlich schief. Denn als wir den Lieferwagen in die Luft jagen, explodiert das daneben geparkte Containerschiff gleich mit. Prompt entwickelt sich das Tutorial zum Inferno allererster Roland-Emmerich-Güte – so spektakulär darf ein Ego-Shooter gerne anfangen. Im Verlauf der rund sechs Spielstunden umfassenden Kampagne finden wir heraus, was bei dem Karatschi-Einsatz schief gelaufen ist, spüren die Hintermänner des Terror-Netzwerks auf und jagen sie quer über den Globus. **Medal of Honor: Warfighter** gibt sich dabei allerdings kaum Mühe, dem ausgelutschten Anti-Terror-Szenario frisches Leben einzuhauchen. Böse Araber, noch bösere Serben, geklauter Super-Sprengstoff – kennen wir alles schon.

⊕ Stärken

+ hübsche Grafik
+ kurzweilige Action
+ abwechslungsreiche Schauplätze

⊖ Schwächen

- ideenarme Missionen
- kurze Solo-Kampagne
- belanglose Geschichte

Das einzige Herausstellungsmerkmal der **Warfighter**-Story ist Preachers persönliche Geschichte, die vor jedem Einsatz in aufwändig animierten Rendersequenzen erzählt wird. Darin versucht der zwischen Ehrgefühl und Pflichtbewusstsein gegenüber seiner Familie hin- und hergerissene Soldat, seine Ehe zu retten. Diese Sequenzen gehören zu den emotionalen Höhepunkten des Spiels, allerdings reizen die Autoren das Potenzial nicht aus. Denn in den Einsätzen selbst gibt Preacher kaum ein Wort von sich, was ihn

Pakistan grenzt an den Iran, Afghanistan, Indien und sogar China.

Einmal mehr schickt uns ein Ego-Shooter in den **Nahen Osten**. Einen äußerst hübschen Nahen Osten, der Frostbite Engine 2 sei Dank.

Darf in keinem Militär-Shooter fehlen: das **Nachtsicht-Gerät**.

Im Story-Verlauf setzen wir uns zweimal ans Steuer eines **Fluchtfahrzeugs**.

zur stupiden Ballermaschine macht und die eigentlich gelungenen Filmclips mit der Familie aufgesetzt wirken lässt. Hier vergibt Danger Close eine große Chance, der Handlung mehr Tiefe und einen glaubhaften Rahmen zu verleihen. Denn ein klarer roter Faden fehlt, zwischen Preachers Einsätzen gibt es Zeitsprünge, die nicht mal ansatzweise erklärt werden. Da spannt selbst der Russen-Terroristen-Weltkrieg von **Modern Warfare 3** einen deutlich verständlicheren Handlungsschirm über die Schießereien.

Spielerisch könnte das neue **Medal of Honor** genretypischer nicht sein. In atemberaubendem Tempo hetzt uns das Programm durch Schlauchlevels und vor die Gewehrläufe unzähliger KI-Gegner, die wir in unkomplizierten Schießereien aufs Korn nehmen. Dabei bemüht sich Danger Close allerdings, Abwechslung ins Kriegsgeschehen zu bringen. Da schleichen wir bei Nacht durch ein verregnetes Terrorcamp, geben patrouillierenden KI-Kameraden mit einem Präzisionsgewehr Deckung oder brettern mit bewaffneten Schlauchbooten durch die von einem Hurrikan zerstörte philippinische Stadt Isabela. Aber: Wir erleben dabei nichts, was wir nicht schon in zig anderen Militär-Shootern genauso, so ähnlich oder mitunter auch besser erlebt hätten. Immerhin gibt's in Karatschi und Dubai für das

Call/Medal of Duty/Honor

Genre eher ungewöhnliche Sequenzen. In beiden Städten lenken wir ein Auto in der Cockpit-Perspektive durch den Stadtverkehr. Natürlich nicht in gemütlichem Sightseeing-Tempo, sondern rasend schnell. Allerdings überspannen die Designer den Bogen. Denn die Raser-Einlagen mögen für zwei, drei Minuten viel (Schaden-)Freude machen. Wenn wir aber jeweils eine geschlagene Viertelstunde damit zubringen, dem (natürlich vorgegebenen) Straßenverlauf zu folgen, wäre das selbst für ein Rennspiel der Marke **Need for Speed** zu viel des Guten.

Über nicht ganz zu Ende gedachtes Spieldesign sind wir auch an diversen anderen Stellen gestolpert. Beim Thema »Türe aufbrechen und Raum stürmen« etwa. Das kennen wir zwar bereits aus **Call of Duty** & Co., die Eintreterei wurde in **Warfighter** aber um eine theoretisch interessante Komponente erweitert. So schalten wir durch erfolgreiche Abschüsse bei einem Zugriff nach und nach weitere Möglichkeiten frei, künftige Türen aufzubrechen, vom Tomahawk, mit dem wir den Knauf zertrümmern, bis zur Mini-Sprengladung, die gleich die komplette Tür aus den Angeln hebt. Allerdings macht es schlicht keinen Unterschied, welche Variante wir wählen und ob wir nun laut oder leise »eintreten«. Schade, denn das kostet den Shooter nicht nur Anspruch, sondern vor allem Authentizität. Ebenfalls dämlich: Unsere Pistole hat unendlich viel Munition. Und

EA Origin

Medal of Honor: Warfighter muss einmalig über Electronic Arts' Online-Plattform Origin aktiviert werden. Danach können Sie das Programm auch im Offline-Modus starten und spielen. Aber: Einmal mit Ihrem Konto verknüpft können Sie das Spiel nicht mehr weiterverkaufen.

Vom Fließband

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

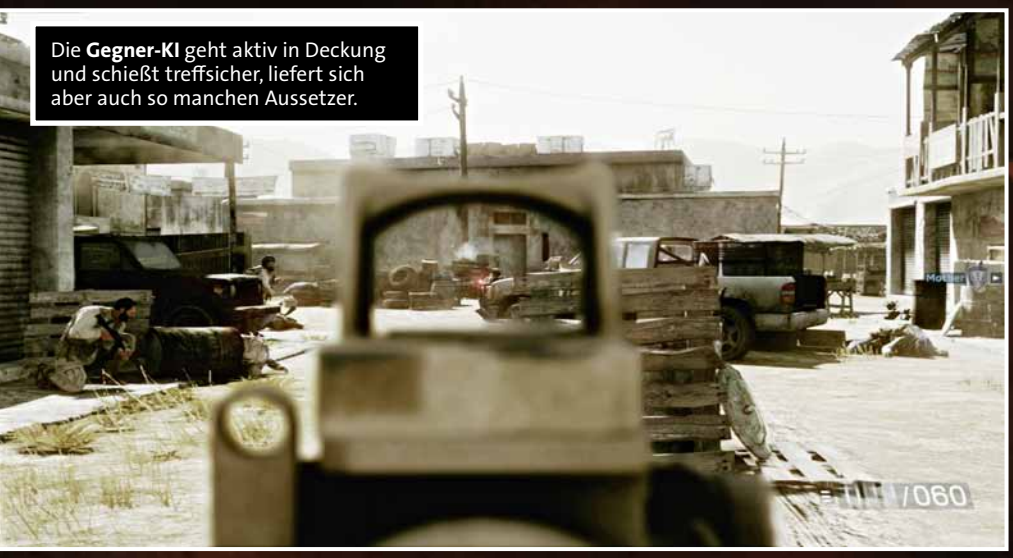
Warfighter ist handwerklich gut gemacht, wurde aufwändig in Szene gesetzt und sieht stellenweise zum Anbeißen gut aus. Allerdings habe ich laufend das Gefühl, das ganze Spektakel schon in gefühlt drei Dutzend anderen Shootern erlebt zu haben – und zwar streckenweise sogar besser. Wenn wir schon Call of Duty als Beispiel für eine besser erzählte Geschichte hinstellen müssen, dann ist wirklich etwas schief gelaufen. Noch dazu muss sich Danger Close für Medal of Honor endlich konsequent um Alleinstellungsmerkmale abseits dämlicher Realismus-Versprechen bemühen, über die ich angesichts der unendlichen Munitionsvorräte eh nur müde grinsen kann. Preachers Ehekrise ist da ja ein Anfang, aber dann sollen die Entwickler das Thema bitte auch konsequent durchziehen. Auch Militär-Shooter-Entwickler brauchen den Mut, Dinge neu oder anders zu machen – siehe Spec Ops: The Line. So ist Warfighter zwar ein unterhaltsamer Militär-Shooter. Aber eben nur einer von vielen.

wenn uns die Kugeln für unsere Hauptwaffe ausgehen, dürfen wir jederzeit (!) und beliebig oft (!!) bei unseren Kameraden neue abholen. Soll das etwa die viel gerühmte Authentizität sein, für die sich Danger Close extra ehemalige Soldaten als Berater geholt hat? Dass die GIs im echten Leben mit lastwagengroßen Munitionsrucksäcken in den Krieg ziehen, ist uns jedenfalls nicht bekannt. Glücklicherweise halten sich derartige Logikpatzer in Grenzen, dennoch sollte man in **Medal of Honor: Warfighter** nicht zu sehr über Sinn und Unsinn nachdenken und sich stattdessen auf das Herzstück des Spiels konzentrieren: die Schießereien.

Die machen nämlich tatsächlich viel Spaß, selbst auf dem mittleren der drei Schwierigkeitsgrade müssen wir stets darauf achten, nicht zu ambitioniert vorzupreschen. Denn: Anders als in **Call of Duty** verkommen die Gegner nicht zum simplen Kanonenfutter. Gut, durch ihre schiere Masse bekommen wir zwar doch immer mal wieder das Gefühl, es mit einer Schießbude zu tun zu haben. Die Burschen suchen aber aktiv Deckung und warten dann oft taktisch kluge Momente ab, etwa wenn wir das Magazin wechseln müssen. Intelligenzbestien sind die Terroristen trotzdem keine. Zum einen arbeiten sie nicht im Team, zum anderen neigen sie immer wieder zum sinnlosen Vorstürmen in unser Sperrfeuer. Etwas mehr Grips hätten wir auch unseren KI-Kameraden gewünscht. Die schoben uns im Test nämlich häufig aus der Deckung, nur um selbst an der geschützten Stelle Platz zu nehmen.

In **Medal of Honor: Warfighter** arbeitet die Frostbite Engine 2, die bereits in **Battlefield 3** für große Augen sorgte. Und auch hier lässt das mächtige Technikgerüst seine Muskeln spielen. Angesichts der aufwändigen Beleuchtung, detaillierten Figuren und der grandiosen Partikeleffekte wollten wir beim Test regelmäßig zum Telefonhörer greifen, Activision anrufen und vorschlagen, dass künftige **Call of Dutys** doch bitte so auszusehen haben. Allerdings wurde unsere Testversion immer wieder von spät nachladenden Texturen geplagt. Auch das zerstörbare Terrain, für das die Engine so berühmt ist, äußert sich höchstens mal in bröckelndem Putz; Gebäude bleiben in **Warfighter** auch bei heftigstem Granatenbeschuss unbeeindruckt stehen. Beim Sound gibt es hingegen kein Anlass zur Kritik. Vor allem die herausragende Surround-Abmischung katapultiert uns förmlich in die knalligen Actionszenen, und auch die deutsche Sprachausgabe ist dank prominenter Stimmen wie die von Samuel L. Jackson und Wesley Snipes auf sehr hohem Niveau, zumal die Burschen ihre Sätze passend rüberbringen. Insofern ist unsere Skepsis, die uns noch bei der Installation begleitete, zumindest in Sachen Technik schnell verflogen. Bei Story und Spieldesign hätten wir uns indes mehr Mut zu Innovation und Erzählung gewünscht. DM

Die Kunst des (logischen) Krieges



Die **Gegner-KI** geht aktiv in Deckung und schießt treffsicher, liefert sich aber auch so manchen Aussetzer.

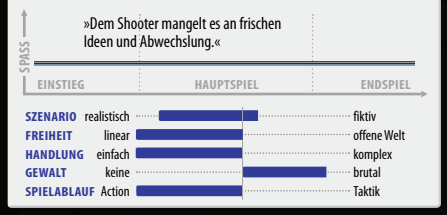
TERMIN 25.10.2012 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

Medal of Honor: Warfighter

Ego-Shooter

Publisher	Electronic Arts
Entwickler	Danger Close
Sprache	Deutsch, Englisch
Ausstattung	DVD-Box, 2 DVDs
Kopierschutz	EA Origin

GENRE-CHECK EGO-SHOOTER



GRAFIK 8/10
+ aufwändige Beleuchtung + klasse Animationen
+ hübsche Blend- und Partikeleffekte
– spätes Nachladen der Texturen – unerklärliche Ruckler

SOUND 9/10
+ grandiose Surround-Abmischung + knackige Waffensounds
+ treibende Musik + Sprecher leisten gute Arbeit
– Kommandos wiederholen sich

BALANCE 8/10
+ drei Schwierigkeitsgrade + Niveau der Kampagne nimmt stetig zu + fair gesetzte Kontrollpunkte – für Einsteiger generell zu schwer – unrealistischer Munitionsüberfluss

ATMOSPHÄRE 7/10
+ Mix aus Action und ruhigen Passagen + stimmige Umgebungen – erhebliche Logikmacken – Missionen gelegentlich in die Länge gezogen – Preacher wirkt inkonsistent

BEDIENUNG 9/10
+ eingängige Shooter-Steuerung + präzises Zielen
+ Tastenbelegung frei konfigurierbar
– Munition auffrischen hakt gelegentlich

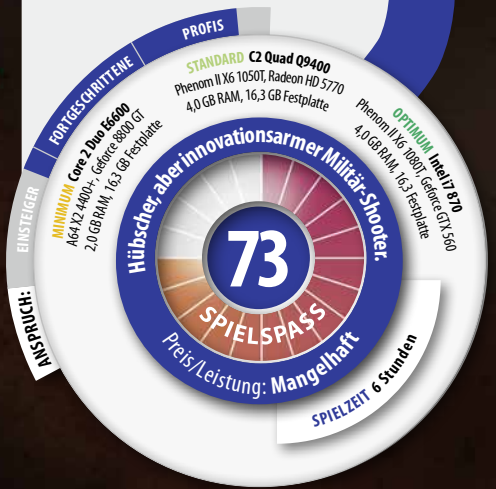
UMFANG 5/10
+ viele Schauplätze – nur rund sechs Stunden Spielzeit
– streng linearer Story-Verlauf – keinerlei Wiederspielwert
– keine versteckten Extras

LEVELDESIGN 8/10
+ hübsche, aufwändig gebaute Areale + abwechslungsreich
+ Auto-, Boot- und Helikoptersequenzen
– Gelände nur bedingt zerstörbar

KI 7/10
+ geht aktiv in Deckung + nutzt das Nachladen von Waffen aus
+ verbesserte Kameraden-KI
– neigt zum Heranstürmen – arbeitet nicht im Team

WAFFEN & EXTRAS 8/10
+ umfassendes Waffenarsenal
+ Fahrdrohnen und Autos
– Talente beim Raumstürmen sinnlos

HANDLUNG 4/10
+ emotionale Momente mit Preachers Familie ... – ... die aber aufgesetzt wirken – kein roter Faden – ideenarme Anti-Terror-Geschichte – unspektakuläres Finale



DIE FANTASTISCHEN FÜNF

Im Kampf gegen Langweilor

Scan mich!

High5

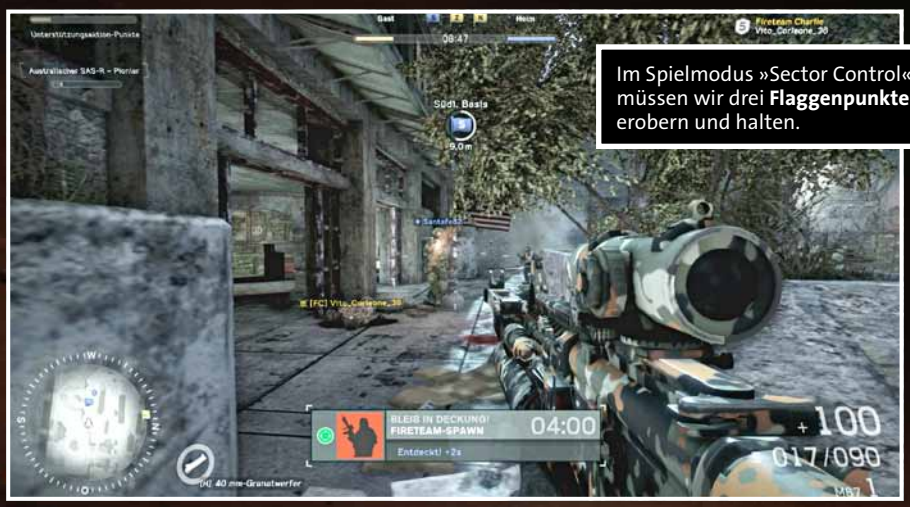
Der Unterhaltungskanal auf YouTube

www.youtube.com/high5

Der Multiplayer-Modus

Nach dem wenig berauschenden Solo-Erlebnis stürzen wir uns voller Hoffnung in den Mehrspieler-Teil von Medal of Honor: Warfighter. Können wenigstens die Online-Schlachten überzeugen? Oder gibt's auch hier nur Mittelmaß? Von Petra Schmitz

Wir fühlten uns eingesperrt. In jeder Multiplayer-Partie von **Medal of Honor: Warfighter**, die nicht nach unserem Geschmack verlief und aus der wir raus wollten. Aber nicht konnten – weil Danger Close den »Partie beenden«-Button so gut versteckt hat, dass ihn vier Leute in der Redaktion nicht gefunden haben. Bis zum rettenden Hinweis durch einen unserer Leser (vielen Dank!) haben wir immer die Reißleine ALT+F4 gezogen. Was zur Folge hatte, dass wir für ein weiteres Match das komplette Programm neu starten mussten.



Im Spielmodus »Sector Control« müssen wir drei **Flaggenpunkte** erobern und halten.

Der »Spiel beenden«-Button (taucht unten rechts auf, wenn man »lebend« die Escape-Taste drückt) ist ärgerlich, aber im großen **Warfighter**-Multiplayer-Kontext fast schon vernachlässigbar. Denn das Hauptproblem ist deckungsgleich mit dem der Solokampagne: Danger Close hat fleißig Zutaten aus anderen Spielen in einen Topf geworfen, dabei aber den Spaß verkocht. Der Aufbau des **Warfighter**-Multiplayers ist für Spieler aktueller Militär-Shooter nichts Neues: Wir balgen uns mit maximal 19 anderen in Modi wie Capture the Flag, teilweise immerhin mit Variationen. Der Modus »Krisengebiet« etwa sucht aus fünf möglichen Bombenlegepunkten das Ziel nach einem Zufallsprinzip aus. In »Homerun« muss ein Team zwei Flaggen verteidigen, darf aber selbst keine mopsen; und wer ins virtuelle Gras beißt, schaut bis zum Ende der Runde nur zu – was uns allerdings aufgesetzt erscheint.

Wir wollten raus und konnten nicht

Wir haben Soldatenklassen, alle mit entsprechenden Spezialitäten. Der Spec-Ops-Mann kann mit einem Scanner die Umgebung nach Feinden absuchen, selbst durch Wände hindurch. Die Angreifer-Klasse führt einen Granatwerfer mit. Der Pionier hüllt sich auf Knopfdruck in eine besonders starke Rüstung und so weiter. Ein Medic fehlt übrigens, auch wenn verletzte Soldaten nicht müde werden, automatisch nach einem zu brüllen.

Über Spielerfolge steigen wir im Rang auf und schalten neue Waffen und Aufsätze frei. Und obendrein neue Nationalitäten mit wiederum neuen Waffenoptionen. Eigentlich die perfekte Motivationskarotte, die uns die Entwickler vor die Nase hängen. Die Krux: Die Waffen fühlen sich selbst mit fortschreitendem Erfolg noch viel zu lange beliebig an. Spürbare Unterschiede sind gerade in der über Liebe oder Abscheu entscheidenden Anfangsphase so rar, dass man fast glaubt, sie seien ein Versehen. Schlimmer noch: Das Soldatenmenü, in dem wir Klassen, Nationalitäten und Waffen festlegen, bietet in etwa so viel Übersicht wie der Blick in einen Ameisenbau. Die Lust, sich intensiv mit den Möglichkeiten zu beschäftigen, verpufft in Sekunden. Dann doch lieber in einen Ameisenbau schauen.

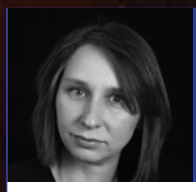
Wer die Solokampagne von **Warfighter** gespielt hat und sich dann das erste Mal in den Multiplayer-Modus begibt, will unwillkürlich nach einer Brille greifen, auch wenn er eigentlich keine braucht. Danger Close hat die eigentlich schicke Grafik für die Online-Schlachten deutlich heruntergeregelt. Das heißt nicht, dass die Mehrspieler-Kämpfe hässlich wären. Trotzdem: Beleuchtung, Explosionen, Texturen, Details – alles fällt qualitativ gegenüber den Solo-Abschnitten ab. Das stört jedoch nur solange, bis man bemerkt hat, wie fade, uninspiriert und zuweilen auch unfair das Kartendesign ausgefallen ist. Der Entwickler hat mit Kisten vollgerümpelte Schlauchwege, Gebäude, kleinere und (selten) größere Plätze ohne Finesse aneinander gereiht, ohne Bemerkenswertes zu bieten. Wir vermissen Punkte, an denen sich unsere Augen und Vorgehensweisen orientieren können, etwa Wohlfühlpositionen für Scharfschützen. Gerade auf den etwas offeneren Karten fehlen obendrein optisch klare Grenzen, die signalisieren, dass man bestimmte Steigungen oder

⊕ Stärken

+ Fireteams

⊖ Schwächen

- durchwachsenes Kartendesign
- schlechte Menüs
- kaum Atmosphäre
- maue Effekte



Lieblos

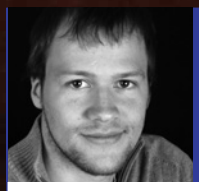
Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Fabian schaute mir neulich beim Spielen des Multiplayers von Warfighter ein paar Minuten über die Schulter und verabschiedete sich dann trocken mit: »Ich hab's auch ausprobiert. Ist doof.« Soweit würde ich nicht gehen. Doof ist Warfighter nun wirklich nicht, es ist schlicht lieblos. Lieblos in fast jeder Hinsicht, vor allem aber im Klassen- und Kartendesign. Und diese Lieblosigkeit schreit mir das Spiel die ganze Zeit entgegen. So, als wolle es gar nicht, dass ich es spiele. So, als sei es ihm völlig egal, ob ich Spaß habe oder nicht. Dass das nicht die Strategie von Danger Close und Electronic Arts sein kann, liegt auf der Hand. Aber nach zwei gescheiterten Versuchen sollten Entwickler und Publisher nun die Konsequenzen ziehen.

Sieht auf den ersten Blick harmlos aus, ist aber hinter der Fassade sehr unübersichtlich: das **Soldatenmenü**.

Felsen nicht erklimmen kann. So rennt man umher und erspäht eine vermeintlich tolle Position, die dann aber doch unerreichbar bleibt. Der uns aus vielen anderen Spielen bekannte Wunsch, sich den ganzen Tag auf ein und derselben Map aufzuhalten, will in **Warfighter** nicht mal ansatzweise aufkommen. Aber es ist ja nicht alles schlecht oder mittelmäßig, die Idee mit den »Fireteams« gefällt uns sogar gut. Wer einer **Warfighter**-Partie beitritt, wird automatisch einem Mitspieler zugewiesen. Die Mitglieder eines solchen Duos können sich gegenseitig heilen (aber nicht wiederbeleben) und mit Munition versorgen. Sollte ein Teamkamerad ausgeknipst werden, darf er an der Position seines Mitspielers wieder ins Geschehen einsteigen, sofern der sich nicht gerade unter Beschuss befindet. Gute Fireteams können so schon mal eine Partie entscheiden. Der Teamwork-Anreiz liegt nicht nur in den individuell zu verdienenden Punkten, sondern auch darin, dass **Warfighter** das beste Team am Ende eines Matches für alle sichtbar in einem Einspiel-Filmchen bejubelt. Das ist tatsächlich besser und befriedigender als Rangaufstiege und Medaillen.

Gute Fireteams entstehen aber selten nach dem Zufallsprinzip, sondern wollen vor einer Partie geformt werden. Wer glaubt, das gehe ähnlich komfortabel wie in **Battlefield 3** übers Battlelog, der wird sich zumindest jetzt noch die Augen wund suchen, auch wenn **Medal of Honor: Warfighter** schon über eine Einbindung in Electronic Arts' Browsertool verfügt und man dort bereits die (ausschließlich) dedizierten Server betreten und seine persönlichen Statistiken einsehen kann. Fireteams muss man aktuell noch umständlich über das eigentliche Spielmenü und Origin bilden. Bitte nachbessern, Danger Close! Und bitte auch beim Map-Design, beim Soldatenmenü und bei den Waffen nachbessern. Und die Grafik nicht vergessen! Und wenn dann noch Zeit und Energie übrig ist, könnte man über ein paar zerstörbare Gebäude nachdenken. Man kann aber auch alles lassen und sich stattdessen Gedanken darüber machen, ob man die Serie nicht besser ad acta legt. PET



Einfach langweilig

Malte Witt
Trainee
redaktion@gamestar.de

Bei einem Multiplayer-Shooter kann man nicht mehr viel verkehrt machen, wenn Bewegungsgefühl und Waffenhandling einigermaßen stimmen, finde ich. Beides geht im Multiplayer-Modus von Warfighter für mich in Ordnung. Dafür ist der ganze Rest ein Schuss in den Ofen. Die Spielmodi sind nichts anderes als schlechte Variationen bekannter und beliebter Modi wie Rush oder Capture the Flag, die Unlocks lassen mich vollkommen kalt, die Fireteams gehören für mich in die Kategorie »Nett«. Den einzigen Spaß hatte ich in ein paar Runden mit Petra, aber auch nur, weil wir uns simultan über die vielen Patzer des Spiels aufregen konnten. Ich geh wieder Battlefield spielen.

»Kampfeinsatz« spielt sich ähnlich wie Rush in Battlefield 3. Ein Team muss **Bomben** legen, hat dafür aber nur begrenzte Tickets.

TERMIN 25.10.2012 PREIS EUR 45 Euro USK ab 18 Jahren

Medal of Honor: Warfighter

Ego-Shooter

Publisher	Electronic Arts
Entwickler	Danger Close
Sprache	Deutsch, Englisch
Ausstattung	DVD-Box, 2 DVDs
Kopierschutz	EA Origin

GENRE-CHECK ACTION

»Gute Ansätze, mäßige Umsetzung. Einzig die Fireteams finden wir gut.«

SPASS: EINSTIEG – HAUPTSPIEL – ENDSPIEL

SZENARIO	realistisch	fiktiv
FREIHEIT	linear	offene Welt
HANDLUNG	einfach	komplex
GEWALT	keine	brutal
SPIELABLAUF	Action	Taktik

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Kampfeinsatz (20), Sektoren-Kontrolle (20), Krisengebiet (20), Team-Deathmatch (20), Homerun (20)
SPIELTYPEN Internet
DEDICATED SERVER Ja
SERVERSUCHE Intern / Battlelog
MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

GRAFIK 8/10
- + gute Animationen
- + gute Waffenmodelle + schwache Effekte
- − sieht schlechter aus als Solokampagne

SOUND 8/10
- + brauchbare Soundabmischung
- + Ortung von Gegnern übers Gehör
- − Soundkulisse insgesamt dünn

BALANCE 7/10
- + faire Spawnpunkte
- + Angreifer-Tickets im Spielmodus Kampfeinsatz
- − Klassen unterscheiden sich zu wenig

ATMOSPHÄRE 4/10
- + hohes Spieltempo
- − lieblose Schauplätze
- − keine optischen Highlights

BEDIENUNG 5/10
+ gute Steuerung + Tasten frei konfigurierbar + dedizierte Server − unübersichtliche Menüs − Bildung von Fireteams umständlich − kein Fireteam- und Mannschaftswechsel im Spiel

UMFANG 9/10
+ acht Karten mit Variationen + freischaltbare Upgrades + sechs Klassen + zwölf Nationen ... − ... die man getrost unter »nervige Kosmetik« abhaken kann

LEVELDESIGN 4/10
+ Leveldesign wird den Spielmodi angepasst − beliebige Positionierung von Gebäuden und Kisten − keine gescheiten Sniper-Punkte − unsinnige und unklare Spielerbegrenzungen

TEAMWORK 9/10
- + gelungene Fireteams + Punkte für Zusammenarbeit
- + defensive und offensive Score-Streaks
- − keine Interaktionen übers Fireteam hinaus

WAFFEN & EXTRAS 7/10
+ Spezialfähigkeiten + viele Waffen und Aufsätze + Score-Streaks − zu Beginn kaum nennenswerte Unterschiede im Waffenverhalten

MULTIPLAYER-MODI 9/10
+ Hardcore-Option + altbekannte Modi ... + ... mit kleinen Variationen − Variationen nicht ganz durchdacht

Electronic Arts übernahm 2000 Limited Liability Company und taufte das Studio 2010 in Danger Close um.

GameStar
für Multiplayer-Güte

Need for Speed Most Wanted

Criterion hat früher die Burnout-Spiele entwickelt. Eigentlich machen sie das immer noch. Wie viel Need for Speed steckt im neuen Most Wanted? Von Heiko Klinge und Thomas Wittulski

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Criterion Games (Need for Speed: ProStreet, GS 01/11: 86 Punkte)**
Termin: **31.10.2012** Spieler: **1 bis 12** Sprache: **Deutsch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7932 | Auf DVD: Test-Video

Wer mit 250 Sachen durch die Münchener City düst, der ist nicht nur seinen Lappen, sondern gleich auch noch seine Freiheit los. In Fairhaven hingegen hockt man schon kurze Zeit nach seiner Festnahme wieder im Supersportwagen – und auch das zu Recht. Immerhin handelt es sich bei der (fiktiven) Stadt um die frei befahrbare Welt aus **Need for Speed: Most Wanted**. Und da muss Rasen ja erlaubt sein. Wie schon **Hot Pursuit** entstand auch die Neuauflage des Rennspiels von 2005 beim Burnout-Macher Criterion. Und der will es mit **Most Wanted** sowohl den Fans des Originals als auch Freunden von **Burnout Paradise** recht machen. Ein Spagat, den die Entwickler grundsätzlich gut hinbekommen. Allerdings auf Kosten vieler Kompromisse, die vor allem Solo-Rasern und treuen **Need for Speed**-Fans sauer aufstoßen werden.

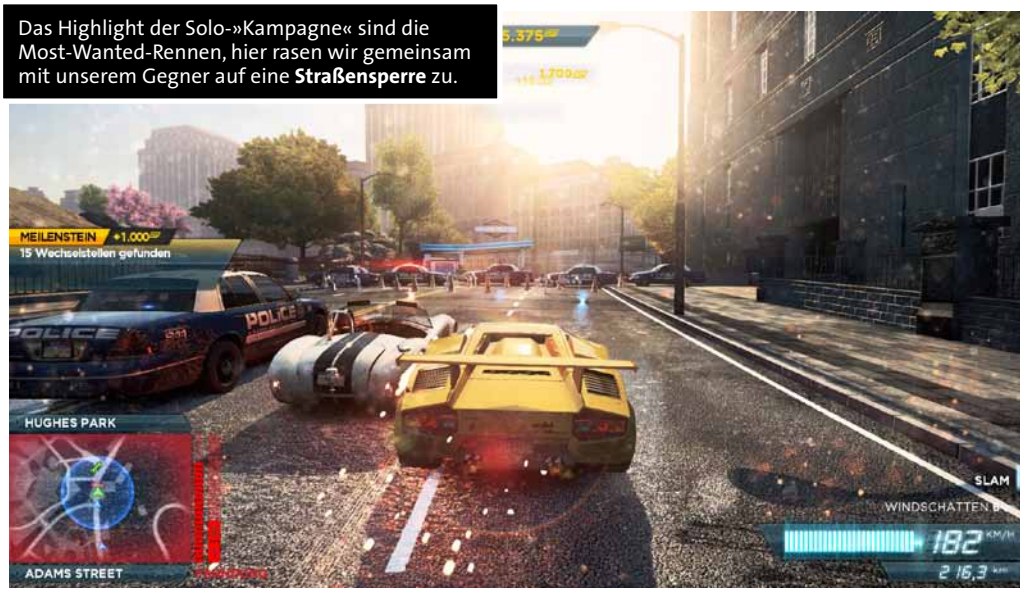
Grenzen in Form lästiger Fußgänger und Radler, die einem mutwillig vor der Motorhaube herumtanzen, gibt es in Fairhaven ebenso wenig wie verbindliche Verkehrsregeln. Die Stadt bietet aber noch mehr: Neben amerikanisch angehauchten Wohnhäusern und Wolkenkratzern heizen wir auf einer Probefahrt an einem Strand vorbei, fahren in idyllischer Bergkulisse über Landstraßen und rasen über Highways, Brücken oder durch Grünanlagen. Auch ein Abstecher in Sperrzonen wie etwa ein Baustellengebiet birgt eine Menge Spaß. Hier fahren wir beispielweise ins oberste Stockwerk eines Gebäudes, um dann mit Vollgas aufs nächste Haus zu springen. Die Kurssetzung der Rennen holt dabei das Maximum aus den Möglichkeiten heraus: enorm abwechslungsreich, stets fordernd und mit mehreren

⊕ Stärken

+ schicke, offene Rennspiel-Welt
+ großartiger Multiplayer-Modus
+ luxuriöser Fuhrpark

⊖ Schwächen

- kurze, langweilige Kampagne
- verrät viele Serientraditionen



Das Highlight der Solo-»Kampagne« sind die Most-Wanted-Rennen, hier rasen wir gemeinsam mit unserem Gegner auf eine **Straßensperre** zu.

EA Origin

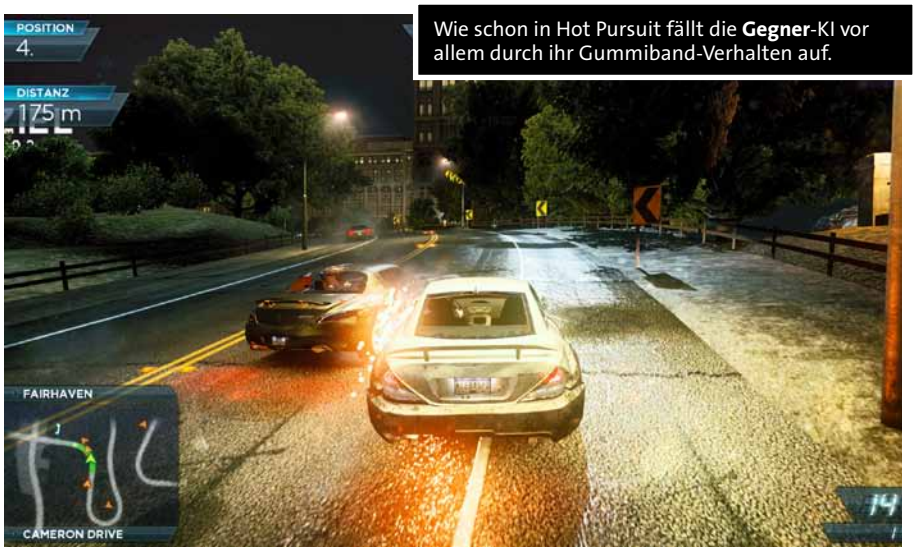
Need for Speed: Most Wanted muss einmalig über EAs Online-Plattform Origin aktiviert werden und lässt sich dann nicht mehr weiter verkaufen. Nach der Registrierung können Sie das Spiel auch offline starten, müssen dann aber auf den großartigen Multiplayer-Modus sowie auf sämtliche anderen Online-Funktionen (etwa Anzeige der Bestzeiten von Freunden) verzichten.

Drei coole Multiplayer-Modi

1 **Block Jumper:** Wer die meisten Meter springt, gewinnt. Die Absprungstelle ist dabei fest vorgegeben. Cool, auf dem Weg zur Rampe können wir unsere Gegner von der Piste rammen, um ihnen den Sprung zu vermasseln.

2 **Team-Rennen:** Klingt langweilig, ist es aber nicht. Der Spaß beginnt schon vor dem Rennen, wenn alle Teilnehmer kreuz und quer zum Treffpunkt fahren – der erste bekommt immerhin einige Speed-Points. Zudem erfolgt der Start unangekündigt.

3 **Pyramid Platform:** Über eine Rampe müssen die Spieler auf eine Kran-Plattform springen – und möglichst lange oben bleiben. Schon alleine der Sprung ist knifflig, zudem entbrennt in der engen Freiluft-Arena schnell ein übles Schubsen und Drängen.



Wie schon in Hot Pursuit fällt die **Gegner**-KI vor allem durch ihr Gummiband-Verhalten auf.

unterschiedlich riskanten Routen, dazu viele versteckte Abkürzungen. Ähnlich wie in **Burnout Paradise** passiert es aber immer mal wieder, dass wir eine entscheidende Abkürzung verpassen – die fitzelige Mini-Map ist keine wirkliche Orientierungshilfe. Und da anders als bei den Codemasters-Spielen eine Rückspulfunktion fehlt, hilft bei Verfransungen oft nur ein Renn-Neustart. Vor allem Einsteiger müssen sich hier auf einige Frustmomente gefasst machen. Cool: Zu Renn-Events, neuen Karren und freigespielten Upgrades geht's auf Wunsch sofort. Möglich wird das durch das »Easy-Drive« getaufte Drop-Down-Menü, welches sich auf Wunsch am Bildschirmrand aufklappt und komplett per Steuerkreuz oder Nummernblock bedienen lässt. Komfortabel, zumindest solange man sich nicht im Rennen befindet. Das Umgreifen bei gleichzeitiger Steuerung des Autos mündet nahezu zwangsläufig in einem Unfall.

Als Raser-Greenhorn in Fairhaven ist es unsere Pflicht, den Respekt der Mitstreiter zu gewinnen. Das machen wir, indem wir Rennen gewinnen und in der Blacklist der meistgesuchten Raser langsam, aber sicher nach oben rücken. Zehn Fahrer gilt es im Verlauf der Singleplayer-Kampagne zu besiegen. Die Most-Wanted-Kandidaten und uns trennen allerdings die Speedpoints, quasi die Währung in Fairhaven. Erst wenn wir eine bestimmte Punktzahl gehortet haben, dürfen wir gegen den nächsten Gesuchten antreten. Verschenkte Chance: Unsere Rivalen bleiben komplett gesichtslos und sind letzten Endes nur Menüpunkte, die wir der Reihe nach abhaken. Das Original-**Most Wanted** hatte hier mit seinen zwar albernen, aber stets unterhaltsamen Zwischensequenzen und der Endgegner-Inszenierung unserer Rivalen weitaus mehr Streetracing-Atmosphäre zu bieten. Ein weiteres Problem der Solokampagne: Mit jedem der mehr als 30 lizenzierten Fahrzeuge können wir lediglich fünf Rennen unterschiedlicher Schwierigkeitsstufen bestreiten. Wer in der Rangliste vorankommen möchte, muss also zwangsläufig alle naselang das Auto wechseln. Tuningteile wie Nachbrenner, Rennreifen oder ein leichteres Chassis schalten wir dabei automatisch durch gute Platzierungen frei, der Einbau »passiert« als beiläufige Textnachricht. Optisches Tuning fehlt in **Most Wanted** gänzlich – vom langweiligen Instant-Farbwechsel beim Durchfahren einer Tankstelle einmal abgesehen.

Online top, offline flop

Ebenfalls Geschmackssache: Die allermeisten der todschicken Superwagen, darunter etwa der Bugatti Veyron Super Sport oder der Lamborghini Gallardo Spyder Performante stehen einfach so in der Gegend herum. Wir müssen sie nur finden, eine Taste drücken und – schwupps! – befinden wir uns im neuen Wagen. Lediglich die zehn Most-Wanted-Flitzer müssen wir uns erst durch einen Sieg verdienen. Wir kommen also gar nicht dazu, wie in früheren **Need for Speeds** eine echte Beziehung zu unserem hart erkämpften und liebevoll aufgebrezelten Lieblingsauto aufzubauen. Stattdessen hetzten wir von Schönheit zu Schönheit und können nicht mal einen Unterschied feststellen. Ein Porsche fährt sich genauso wie ein Lamborghini und ist genauso schnell. Diese erzwungene Gleichschaltung mag für den Multiplayer-Modus sinnvoll sein, für Soloraser ist sie jedoch eine echte Spaßbremse.

Neben normalen Straßenrennen über mehrere Runden und über eine bestimmte Distanz gibt's im Singleplayer-Modus auch noch den »Speed Run«, in dem wir eine vorgegebene Durchschnittsgeschwindigkeit erreichen sollen und den Modus »Ambush«, in dem es gilt, den Cops zu entkommen. Die dramatischen und spektakulär inszenierten Verfolgungsjagden zählen ganz klar zu den spielerischen Highlights von **Most Wanted**. Die eigentlichen Rennen sind zwar auch durchgehend bis zur letzten Kurve spannend und fordernd, allerdings auf Kosten einer grotesk albernen Gummiband-KI. Selbst wenn wir einen Gegner per Takedown in

Online überragend

Thomas Wittulski
Redakteur
heiko@gamestar.de

Most Wanted ist für mich ein erstklassiges Multiplayer-Rennspiel. Der Offline-Modus wirkt im Vergleich wie ein erweitertes Tutorial. Warum sind da die meisten Autos von Beginn an verfügbar? Und warum gibt es nur vier Rennmodi? Klar, Spaß machen die Rennen auch offline, aber da wäre deutlich mehr drin gewesen. Online geht dafür die Luzi ab. Süchtig machende Modi und herausfordernde Autolog-Empfehlungen halten mich stundenlang vorm Monitor.

Criterions Erstlingswerk war der Action-Strategie-Mix Scorched Planet (1996).

Auf der höchsten Fahndungsstufe hetzt die Polizei gepanzerte **SWAT-Mannschaftswagen** auf uns.

den nächsten Brückenpfeiler befördern, klebt er nur wenige Sekunden später wieder an unserem Heck. Umgekehrt können aber auch wir nahezu gefahrlos gegen Brückenpfeiler ballern, weil unsere Gegner danach sofort auf Sonntagsfahrer-Niveau runterdrosseln und brav auf uns warten.

Ohne Internetanschluss ist man schnell durch mit **Most Wanted**. Rennen fahren, Gesuchten besiegen, wieder ein paar Rennen und so weiter. Mit einem Online-Anschluss hingegen eröffnet sich uns erst das komplette Potenzial des Spiels. Mit Autolog (so nennt Electronic Arts die Facebook-ähnliche Online-Anbindung in **Need for Speed**) wird beinahe alles in Fairhaven zu einer Herausforderung. So müssen wir zum Beispiel in 90 Sekunden mit Höchstgeschwindigkeit am Blitzer vorbeidonnern. Das Lustige daran: Weitere sieben Teilnehmer versuchen dasselbe und kommen sich und uns dabei laufend in die Quere – ein Mordsspaß! Zusätzliche Motivation: In jeder Runde fliegt der jeweils Schwächste, wodurch der Wettbewerb stets in einem packenden Finale gipfelt. Allerdings haben ausgeschiedene Teilnehmer weiterhin ein Mitbestimmungsrecht: Sie können die aktiven Fahrer per Takedown von der Strecke pusten. Überhaupt haben Takedowns auf den Straßen online weitaus mehr Wert als in der Solo-Kampagne. Markieren wir etwa vor Turnieren einen Gegner und schießen den dann während des Events per Takedown ab, bekommen wir einen saftigen Extraschub Speedpoints. Autos im Mehrspielermodus werden – ganz anders als offline – zudem erst mit dem Spielfortschritt bzw. mit Speedpoints freigeschaltet, auf diese Weise verdienen wir außerdem Upgrades. Das hätte auch der Solo-Kampagne nicht geschadet, die im Vergleich nur wie ein uninspiriertes Tutorial samt aktiviertem Cheat-Modus wirkt.

Zur Technik: **Most Wanted** sieht schlichtweg fantastisch aus. Sowohl die Umgebungsgrafik als auch die originalgetreuen Automodelle lassen den Vorgänger **Hot Pursuit** sprichwörtlich alt aussehen. Aufwändige Licht- und Spezialeffekte sowie ein tolles Geschwindigkeitsgefühl machen **Most Wanted** endgültig zu einem der derzeit schönsten PC-Rennspiele. Die ganze Pracht geht allerdings auf Kosten von enorm hohen Hardware-Anforderungen. Auch die Akustik lässt keine Wünsche offen: Mit den knackigen Motorengeräuschen fahren sich die Wagen gleich doppelt so gut – in Tunnels bekommen Autofans bei voller Fahrt garantiert eine Gänsehaut. Auch die breite Song-Auswahl des Soundtracks trägt zum sehr guten Gesamteindruck bei. HK / TW

Die Licht- und Partikeleffekte, etwa bei **Kollisionen**, sind großartig.

Verrät den Namen

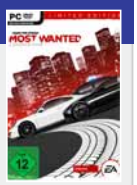
Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Thomas sieht in erster Linie ein kurzweiliges, aber dennoch langfristig motivierendes Online-Rennspiel. Für mich als Serienfan, der am liebsten solo über die Straßen bügelt, ist Most Wanted jedoch blanker Etikettenschwindel. Wo ist das liebevolle Lieblingsauto-Aufbrezeln eines Porsche Unleashed? Wo die Streetracing-Atmosphäre eines Underground? Oder die motivierenden Story-Elemente des ersten Most Wanted? Gerade mit dem Vorbild hat das neue Need for Speed tatsächlich nur den Namen gemein. Sie suchen ein famoses Online-Rennspiel und pfeifen ebenso auf eine Solokampagne wie auf die Traditionen von Need for Speed? Bitte kaufen! Sie haben sich auf eine spannende Karriere als Street Racer oder gar eine modernisierte Neuauflage des ersten Most Wanted gefreut? Machen Sie bloß einen Bogen um dieses Spiel!

TERMIN 31.10.2011 PREIS 45 Euro USK ab 12 Jahren

Need for Speed
Most Wanted

Rennspiel



Publisher	Electronic Arts
Entwickler	Criterion Games
Sprache	Deutsch
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD EA Origin
Kopierschutz	

GENRE-CHECK SPORT

LIZENZ	keine	komplett
MANAGEMENT	keines	komplex
SPIELABLAUF	Action	Taktik
KARRIERE	keine	ausgefeilt
REALISMUS	Arcade	Simulation

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Rennen (12), Challenges (12), Freie Fahrt (12)
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden

WERTUNG Sehr gut

»Anarchisch, abwechslungsreich, langfristig motivierend.«

GRAFIK 9/10
- + wunderschöne Automodelle + tolle Lichteffekte
- + klasse Geschwindigkeitsgefühl
- − teils detailarme Texturen

SOUND 9/10
- + kernige Motorengeräusche + kristallklare Surround-Abmischung + abwechslungsreicher Soundtrack
- − Funksprüche wiederholen sich schnell

BALANCE 6/10
- + stets faire, fordernde Rennen
- − erzwungene Autowechsel − keine Rückspulfunktion
- − Autos werden künstlich angepasst

ATMOSPHÄRE 8/10
- + spektakuläre Verfolgungsjagden + lizenzierte Traumautos
- + detailreiches optisches Schadensmodell − gesichtslose Most-Wanted-Fahrer − kaum Identifikation mit dem eigenen Auto

BEDIENUNG 8/10
- + cleveres Easy-Drive-System + präzise mit Tastatur
- + gutes Force Feedback − Route nicht immer klar erkennbar
- − nur zwei Kameraperspektiven

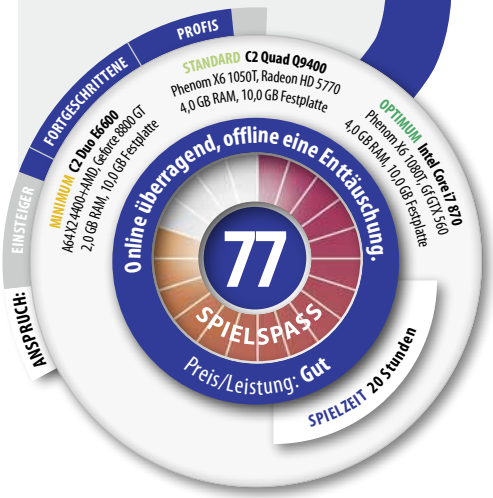
UMFANG 7/10
- + riesige Spielwelt + langfristig motivierender Mehrspieler-Teil − wenige Rennvarianten
- − uninspirierte und kurze Solokarriere

KI 7/10
- + hartnäckige Cops + packende Tür-an-Tür-Duelle
- − schummelnde Gummiband-KI
- − selbst Unfälle ohne Konsequenzen

FAHRVERHALTEN 7/10
- + eingängig und meist nachvollziehbar
- + erlaubt spektakuläre Manöver − starkes Untersteuern
- − Autos unterscheiden sich kaum

TUNING 6/10
- + motivierendes Leistungs-Tuning ...
- − ... mit eingeschränkten Möglichkeiten
- − sehr abstrakt präsentiert − kein optisches Tuning

STRECKENDESIGN 10/10
- + abwechslungsreiche, wunderschöne Spielwelt
- + viele versteckte Abkürzungen und Goodies + interessante, fordernde Kurssetzungen + zahlreiche Sehenswürdigkeiten



 Russland, Bosnien-Herzegowina und die Ukraine sind die einzigen Länder Europas, in denen man innerorts 60 km/h fahren darf.

NEU AUF COMEDY CENTRAL

RULES OF ENGAGEMENT

MO–DO 22:00

CentralDE

comedycentral.tv

COMEDY CENTRAL

Mark of the Ninja

⊕ Stärken

+ coole Spezialfähigkeiten
+ tolle Optik
+ unterschiedliche Vorgehensweisen

⊖ Schwächen

- lahme Handlung
- maue KI

Mark of the Ninja entpuppt sich im Test als eines der besten Schleichspiele der letzten Jahre – trotz oder gerade wegen der 2D-Grafik? Von Malte Witt

Genre: **Jump&Run** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Klei Entertainment (Shank 2, 71 Punkte)**
Termin: **16.10.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **15 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8103

Zugegeben: Als wir das erste Mal von **Mark of the Ninja** gehört haben, waren wir eher skeptisch. Ein Stealth-Titel in 2D? Ist das nicht im wahrsten Sinne des Wortes zu »flach«? Ganz im Gegenteil: Nachdem wir ausgiebig als Schattenkrieger gemeuchelt haben, sind wir mehr als verzückt. **Mark of the Ninja** ist nicht nur eines der besten Jump&Runs des Jahres, sondern auch eines der besten Stealth-Spiele überhaupt. **Mark of the Ninja** ist ein Sidescroller, in dem wir als tödlicher Ninja durch ein Dutzend Levels schleichen und unsere Feinde möglichst aus den Schatten heraus um die Ecke bringen.

Und dafür, dass wir eine flache 2D-Ebene beschränkt sind, birgt der Titel Unmengen an eleganten Ninja-Fähigkeiten. Fit wie ein Turnschuh kraxeln wir durch Belüftungsschächte, hangeln uns kopfüber an der Decke entlang, schwingen uns mit unserem Enterhaken durch die Levels oder verstecken uns hinter Blumentöpfen und in dunklen Gängen. Unser pyjamatragender Meuchler hat zudem mystische Tattoos, die seine Sinne verstärken. So spürt er auch Wachen, die außer Sichtweite sind, oder kann durch Türen sehen, wenn er sich dagegen lehnt. Aber wir können auch anders: Auf Knopfdruck stürzt sich unser Ninja auf unvorsichtige Wachen und rammt ihnen das Schwert in den Rücken. Oder wir lenken die Schergen mit Bambus-Dartpfeilen oder Rauchbomben ab. Oder erschrecken sie mit den Körpern erledigter Kollegen, sodass die verängstigten Kerle wild um sich ballern und im besten Fall ihre eigenen Kumpels ausknipsen. Die zahlreichen Möglichkeiten, Situationen zu lösen, lassen viel spielerischen Freiraum. Und sind ausgesprochen blutig

Im späteren Spielverlauf stoßen wir auf die **Stalker**, die uns in einem kleinen Bereich um sie herum sogar spüren.

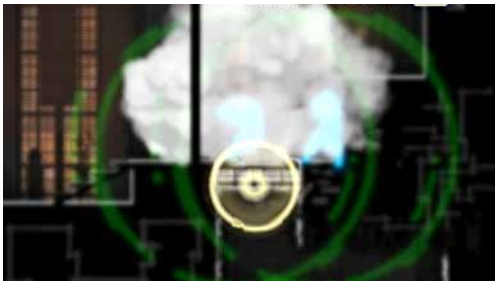
Steam-Pflicht

Mark of the Ninja muss über die Onlineplattform Steam aktiviert werden. Dazu ist eine Internetverbindung notwendig. Anschließend lässt sich das Spiel auch offline starten, kann aber nicht mehr weiterverkauft werden.

Die coolsten Fähigkeiten

Mit dem **Geräuschentwickler** (blauer Kreis) lenken wir Wachen ab, um sie entweder hinterrücks zu erstechen oder an ihnen vorbeizuschleichen.

Wer entdeckt den **Karton**? Darunter verstecken wir uns vor Wachen. Laufen können wir damit auch, wenn gerade niemand hinschaut.



Die in Ninja-Spielen obligatorische **Rauchbombe** erlaubt es uns, ungesehen an Gegnern vorbeizuhuschen.

und brutal, deshalb gehört **Mark of the Ninja** auf keinen Fall in Kinderhände.

Vorbildlich gelungen ist dem Entwickler Klei Entertainment das Interface. Ob wir gesehen werden können oder nicht, wird etwa dadurch angezeigt, dass unser Charakter oder die Gegner in Farbe oder nur als schwarze Silhoutte erscheinen. Dank der gelungenen Steuerung sind wir zudem immer Herr der Lage und können punktgenau Aktionen setzen, selbst mit Maus und Tastatur haben wir das Geschehen jederzeit unter Kontrolle. Das macht es intuitiv und spaßig, wie im Sandkasten mit unseren coolen Ninja-Fähigkeiten zu experimentieren. Die zahlreichen Manöver müssen wir aber erst mal freischalten. Je heimlicher und unauffälliger wir durch die Levels turnen und je mehr Artefakte und Schriftrollen wir finden, desto mehr Ehre-Punkte bekommen wir spendiert. Damit können wir nach und nach Gadgets kaufen, etwa Knallkörper, die Gegner ablenken und so das Punkte-Sammeln erleichtern. So sind wir nicht nur die knapp acht Stunden beim ersten Durchlauf motiviert, sondern können uns gleich mit den erworbenen Fähigkeiten in den noch knackigeren Modus »New Game Plus« stürzen und andere Meuchelmethoden ausprobieren.

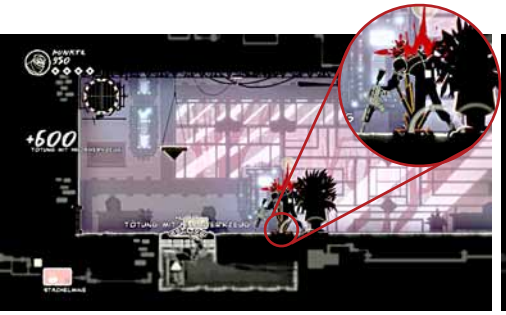
Und als wäre das geschliffene Spieldesign noch nicht genug, erzeugt **Mark of the Ninja** als Dreingabe noch eine ebenso geschliffene Atmosphäre, vor allem dank der stilistisch einwandfreien Comicgrafik. Kein Wunder, denn die Entwickler haben schon mit den beiden **Shank**-Spielen unter Beweis gestellt, dass sie 2D einfach drauf haben. Natürlich hat **Mark of the Ninja**, wie jedes Spiel, auch seine kleinen Problemzonen. Die Story ist nur mittelprächtig und recht vorhersehbar, alle Charaktere und Figuren sind lediglich Klischee-Schablonen, und den KI-Gegnern hätte man gut und gerne noch eine zusätzliche Portion Gehirn in die Birne pumpen können. Aber diese Fehler vergeben wir gern: Spieldesign, Steuerung und Präsentation greifen derart gut ineinander, dass uns diese Schnitzer kaum stören. Wenn wir als Ninja erst mal aufdrehen und mit den gerade freigeschalteten Fähigkeiten herumspielen, saugt uns das Spiel binnen Minuten in die Rolle des tödlichen Schattenkriegers und lässt uns so schnell nicht mehr los. Wenn es den vielbeschworenen »Flow« gibt, hier ist er zu finden. MW

Muss man kaufen!

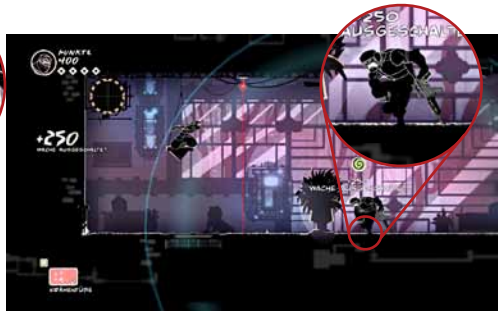
Malte Witt
Trainee
redaktion@gamestar.de

Danke, Klei Entertainment, vielen, vielen Dank! Erst habt ihr mir mit den beiden Shank-Teilen viele Stunden Spielspaß beschert, und jetzt setzt ihr mit Mark of the Ninja noch einen drauf. Genau so muss ein Stealth-Spiel aussehen: Im Grunde sind die Levels zwar streng linear, bieten aber stets mehrere mögliche Wege. Die zahlreichen Ninja-Fähigkeiten und Gadgets vervielfachen die Menge an denkbaren Vorgehensweisen noch. Ich könnte sogar jedes Level abschließen, ohne eine einzige Wache aus dem Verkehr zu ziehen. Und wenn ich das im normalen Spielmodus geschafft habe, stürze ich mich eben auf »New Game Plus«. Mark of the Ninja wird mir noch einige schöne Spielstunden bescheren, da bin ich mir sicher.

Diese speziellen, oft sehr gut **versteckten Portale** führen uns in geheime Bonus-Level.



Fies, aber effektiv: Die **Stachelmine** erledigt unvorsichtige Feinde innerhalb von Sekundenbruchteilen.

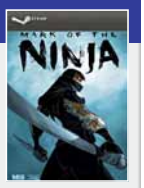


Mit den **Krähenfüßen** töten wir keine Gegner, aber setzen sie für kurze Zeit außer Gefecht. Das hilft, wenn wir das Spiel friedlich abschließen wollen.

TERMIN 16.10.2012 PREIS 15 Euro USK nicht geprüft

Mark of the Ninja

Action



Publisher	Microsoft
Entwickler	Klei Entertainment
Sprache	Englisch
Ausstattung	-
Kopierschutz	Steam

GRAFIK 8/10
- ⊕ sehr schöne Hintergründe
- ⊕ schickes 2D ⊕ abwechslungsreiche, flüssige Animationen
- ⊖ wirkt stellenweise etwas altbacken

SOUND 8/10
- ⊕ gute (englische) Sprachausgabe ⊕ cleveres Audio-Feedback
- ⊕ atmosphärische Musik
- ⊖ schwache Waffengeräusche

BALANCE 9/10
- ⊕ fordernd, aber fair
- ⊕ flache Lernkurve
- ⊕ unterschiedliche Vorgehensweisen werden gleich belohnt

ATMOSPHÄRE 8/10
- ⊕ cooler Ninja-Held ⊕ überzeichnete Charaktere
- ⊕ passende Hintergrundmusik in jedem Level
- ⊖ eher uninteressante Zwischensequenzen

BEDIENUNG 9/10
- ⊕ fair verteilte Speicherpunkte
- ⊕ sehr komfortabel auch mit Maus und Tastatur
- ⊖ teils arg konsolige Menüs

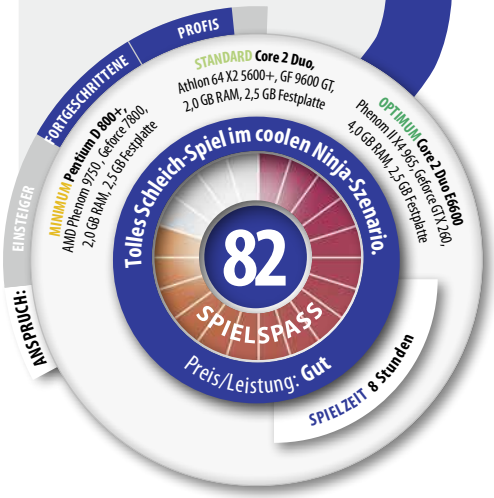
UMFANG 8/10
- ⊕ »New Game Plus« erhöht Wiederspielwert ⊕ jede Menge Ninja-Fähigkeiten zum Freischalten ⊕ viele unterschiedliche Gegnertypen ⊖ relative kurze Spielzeit

LEVELDESIGN 10/10
- ⊕ unterschiedliche Umgebungen
- ⊕ stets mehrere Ebenen ⊕ versteckte Geheimnisse
- ⊕ immer mehrere Vorgehensweisen möglich

KI 7/10
- ⊕ unterschiedliche Gegner erfordern unterschiedliche Vorgehensweisen ⊕ Wachen sprechen sich ab ⊖ KI-Routinen lassen sich ausnutzen ⊖ keine besonderen Waffen

WAFFEN & EXTRAS 10/10
- ⊕ Angriffe aus jedem erdenklichen Winkel möglich
- ⊕ viele unterschiedliche Ablenkungsmethoden
- ⊕ viele offensive Gegenstände

HANDLUNG 5/10
- ⊕ interessante Ausgangssituation ...
- ⊖ ... aber komplett belanglos
- ⊖ klischeebehaftet



Der Gründer von Klei Entertainment, Jamie Cheng, war vorher KI-Programmierer bei THQ.

SAMSUNG

TURN ON TOMORROW

Samsung 840 series 2,5" 250 GB

- Solid-State-Drive • MZ-7TD250BW • 250 GB Kapazität • 540 MB/s lesen
- 250 MB/s schreiben • 96.000 IOPS • 512 MB Cache • SATA 6Gb/s
- 2,5"-Bauform

IMIM4B

Intel® Core™ i5-3570K

- Sockel-1155-Prozessor • „Ivy Bridge "
- 4x 3.400 MHz Kerntakt
- 6 MB Intel® Smart Cache
- Intel® HD 4000 Grafikkern
- inkl. aktivem CPU-Kühler

HR5I28

ASRock Z77 OC Formula

- SSI-CEB-Mainboard • Sockel 1155
- Intel® Z77 Express Chipsatz
- Gigabit-LAN • USB 3.0 • HD-Sound
- 4x DDR3-RAM • 6x SATA 6Gb/s, 4x SATA 3Gb/s
- 2x PCIe 3.0 x16, 1x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1

GRER41

MSI N660 TF 2GD5/OC

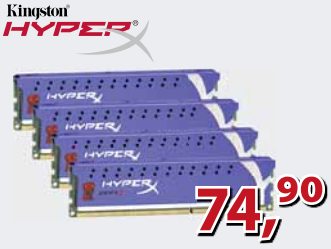
- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 660
- 1033 MHz Chiptakt (Boost: 1098 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (6,0 GHz)
- 960 Shadereinheiten • DirectX 11.1, OpenGL 4.2
- 1x DisplayPort, 1x HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXNYD

ASUS P8Z77-V LX2

- ATX-Mainboard • Sockel 1155
- Intel® Z77 Express • CPU-abhängige Grafik
- Gigabit-LAN • HD-Sound • 4x DDR3-RAM
- 2x SATA 6Gb/s, 4x SATA 3Gb/s • 3x PCI
- PCIe 3.0/2.0 x16, PCIe 2.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1

GREAB3



Kingston HyperX 16 GB DDR3-1600 Quad-Kit

- Arbeitsspeicher-Kit
- „KHX1600C9D3K4/16GX"
- Timing: 9-9-9-27 • DDR3 - 1600 (PC3 - 12600)
- Kit: 4x 4 GB

IEIF7G

G.Skill 8 GB DDR3-1600 Kit

- 2x 4 GB Arbeitsspeicher-Kit
- „F3-12800CL9D-8GBXL" RipjawsX
- Timing: 9-9-9-24
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)

IDIFG7J4

Seagate ST750LX003 750 GB

- Festplatte • „ST750LX003"
- 750 GB Kapazität • 32 MB Cache
- 7.200 U/min • 10,4 ms (Lesen)
- 2,5"-Bauform • SATA 6Gb/s
- FAST-Factor-Technologie

AABSK6

XFX HD7950 Dual Fan

- Grafikkarte • AMD Radeon HD7950
- 800 MHz Chiptakt • 3 GB GDDR5-RAM
- 5 GHz Speichertakt • DirectX 11.1, OpenGL 4.2
- 2x Mini-DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI
- PCIe 3.0 x16

JDXXX5

Asus VH242H

- LCD-Monitor • 59,9 cm (23,6") Bilddiagonale
- 1.920x1.200 Pixel • Helligkeit: 300 cd/m²
- dynamischer Kontrast: 20.000:1
- Reaktionszeit: 5 ms • Lautsprecher
- HDMI, DVI-D, VGA

V5LO32

MS-TECH CA-0300 Husky NG

- Midi-Tower
- Einbauschächte extern: 4x 5,25", 1x 3,5"
- Einbauschächte intern: 4x 3,5" • inkl. 3 Lüfter
- Front: 3x USB, eSATA, 2x Audio
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXJ5O

Kaspersky Internet Security 2013 Limitierte Special Edition

Kaspersky Internet Security 2013 bietet Rundum-Schutz für den PC vor Internet-Bedrohungen.

- Lizenz für 2 Benutzer • Vollversion
- für Windows XP, Vista und 7

YVVK2Y09

Scythe Katana 4

- CPU-Kühler für Sockel 775, AM2, AM2+, 1366, 1156, AM3, 1155, AM3+, FM1, FM2, 2011
- Abmessungen: 100x143x103 mm
- 6 Heatpipe-Verbindungen
- 1x 92-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLY51

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebote gültig bis zum 12.12.2012

249,-

Samsung UE32EH4000WXXN

- LED-TV-Gerät • 80 cm (32") Bilddiagonale
- 50 Hz (CMR) • 1.366x768 Pixel (HD ready)
- Energieklasse: A • HyperReal Engine
- SRS TheaterSound • DVB-C/T-Tuner
- 2x HDMI, USB

EL6U3N

64,90

SteelSeries Siberia v2 Green

- Full-size Headset mit hohen Tragekomfort
- Stummschalter im Kabel integriert
- ausziehbares Mikrofon • 50-mm-Treiber
- 10 Hz bis 28 kHz • 32 Ohm
- 2x 3,5-mm-Klinkenstecker

KH#I1F

189,90

WD My Book Essential 4 TB

- Externe Festplatte • WDBACW0040HBK
- 4 TB Kapazität • vorformatiert mit NTFS
- unterstützt Windows XP, Vista, 7, 8
- Abmessungen: 48x165x135 mm
- USB 3.0

AHUW01

79,90

Kingston DataTraveler HyperX 3.0

- USB-Stick • 64 GB Speicher
- max. 225 MB/s lesen • max. 135 MB/s schreiben
- 8-Kanal-Hochgeschwindigkeitsarchitektur
- USB 3.0

IMGL2F

99,90

Sharkoon X-Tatic Air

- Headset • für PlayStation 3, Xbox 360, Wii & PC • 40-mm-Treiber
- Spiele- und Sprach-Lautstärkeregelung • Abnehmbares Mikrofon
- Transmitter mit integrierter Ladefunktion • USB-Ladeport für PS3-Gamepads

KH#S50

79,90

Thermaltake Level 10 GTS

- Midi-Tower für Mainboard bis ATX-Bauform
- 4x EasySwap HDD
- Einbauschächte extern: 4x 5,25", 1x 3,5"
- Einbauschächte intern: 4x 3,5" oder 4x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: 4x USB, 2x Audio

TTXT2G

94,90

Lian Li PC-60FN

- Midi-Tower
- Einbauschächte extern: 5x 5,25"
- Einbauschächte intern: 4x 3,5" oder 4x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: 2x USB, FireWire, Audio-I/O • für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXL5F

104,90

Enermax ETA700AWT-M

- Netzteil • 700 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 88% • 15x Laufwerksanschlüsse
- 4x PCIe-Stromanschlüsse • 1x 120-mm-Lüfter
- ATX 2.03, EPS, ATX12V 2.3

TN7X71

56,90

be quiet! Pure Power L7

- 530-Watt-Netzteil • Effizienz bis zu 87%
- 10x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse
- 1x 120-mm-Lüfter
- ATX12V 2.3, EPS

TN5V26

44,99

Corsair Vengeance M60 FPS

- optische Lasermaus • 5.700 dpi
- 8 frei belegbare Tasten • Scrollrad • 30 G
- 1.000 Hz Ultrapolling • anpassbare Gewichte
- extra Sniper-Button • Aluminiumgehäuse
- USB

NMZVV3

25,90

Sharkoon Drakonia Mouse

- optische Lasermaus • 5.000 dpi
- 11 frei belegbare Tasten • 30 G • Scrollrad
- Weight-Tuning-System (max. 30g)
- On-Board-Speicher für Nutzerprofile
- USB

NMZS56

299,-

Microsoft Xbox 360 250GB

- Xbox-360-Spielkonsole • 250-GB-Festplatte
- inkl. Kinect, Spiele "Kinect Adventures", "Kinect Sports", "Dance Central" und einem Monat Live Gold Mitgliedschaft

QX#M5I

47,99

Assassin's Creed 3

Vor dem Hintergrund der Amerikanischen Revolution im späten 18. Jahrhundert präsentiert Assassin's Creed III einen neuen Helden.

- PC-System-Spiel

YSAC7O

Herr der Ringe Online

Die Reiter von Rohan

Nach zwei durchwachsenen Erweiterungen gallopieren im Tolkien-MMO die Reiter von Rohan los. Mit dynamischen Quests, originellen Pferdekämpfen und (fast) ohne Endgame. Von Patrick C. Lück

⊕ Stärken

+ Kriegsrösser
+ dynamische Quests
+ Kampfgruppen
+ eigene Stadt
+ eine Welt im Krieg
+ zehn neue Level bis 85

⊖ Schwächen

- derzeit nur halb Rohan bespielbar
- bislang wenig neuer Endgame-Content

Genre: **Adventure** Publisher: **Warner Interactive** Entwickler: **Turbine (Herr der Ringe Online, GS 07/07: 85 Punkte)**
Termin: **15.10.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **ca. 38-65€**

GameStar.de/Quicklink/8107 | Auf DVD: Test-Video

Fünf Jahre! Sogar fünfeinhalb! So lange mussten wir uns bei **Herr der Ringe Online** gedulden, bevor Entwickler Turbine endlich das Tor nach Rohan aufstieß. Diesmal, so rechtfertigte Turbine noch auf der Gamescom die Verzögerungen beim Release von **Die Reiter von Rohan**, wolle man schließlich alles richtig machen. Ein hehres Vorhaben – und ein indirektes Eingeständnis, dass die beiden letzten Addons **Die Belagerung des Düsterwaldes** (2009) und **Der Aufstieg Isengarts** (2011) das großartige Niveau der ersten Erweiterung **Die Minen von Moria** (2008) schlicht nicht halten konnten. Mit Rohan soll sich das ändern, und siehe da: Das tut's auch!

Die **Reiter von Rohan** erweitern das spielbare Mittelerde um sechs neue und zusammenhängende Gebiete in Ost-Rohan sowie im südlichen Zipfel des uralten Fangorn-Waldes (Heimat von Baumbart und den Ents). Die neuen Landstriche sehen trotz der betagten Engine ausgesprochen hübsch aus: Neben den imposanten und sehr atmosphärischen Met-Hallen hat Turbine insbesondere an der Vegetationsdichte geschraubt, was vor allem dem Fangorn gut zu Baum steht, denn der wirkt nun deutlich »waldiger« als Lórien oder der Düsterwald. Diese Detailfülle hat aber ihren Preis: So kommt es bei maximalen Grafikeinstellungen immer wieder zu nervigen Nachladerucklern – auch auf Highend-Rechnern. Außerdem sind einige Objekte und Texturen von der klobigen beziehungsweise matschigen Sorte, während die Animationen bei **Herr der Ringe Online** seit jeher in die Abteilung »Grobmotorik« fallen. Aber Schwamm drüber, wir wollen endlich Helms Klamm und die Goldene Halle sehen! Dürfen wir aber nicht, denn **Die Reiter von Rohan** reiten momentan nur im östlichen Teil des Landes. Edoras und Helms Klamm werden erst durch kostenlose Inhalt-Updates nachgereicht. Das gilt auch für erhebliche Teile des Endgames, vor allem Gruppeninstanzen und Raids, die aktuell mit Abwesenheit glänzen und im Dezember folgen sollen.

Rohan: eine Welt im Krieg

Das neue Endgame besteht, neben den wie immer frei skalierbaren älteren Instanzen, aus der bis auf die Grundmauern niedergebrannten Stadt Hytbold, die wir über tägliche Quests mühsam wieder aufbauen. Es motiviert schon, eine eben noch verkohlte Ruine wieder in voller Pracht zu erleben, aber durch die Beschränkung auf fünf Quests pro Tag ist das Ganze ein zäher Prozess – wobei wir am Ende wenigstens mit einem rohirrischen Adelstitel entschädigt werden. Immerhin: Im Rahmen der Buch-Quest dürfen wir schon mal einen kurzen, instanzierten Blick in die Goldene Halle werfen, und der fällt ziemlich beeindruckend aus. Neben den neuen Gebieten, der Fortführung der wie immer spannenden Buch-Geschichte und zehn neuen Erfah-

Troll **Haglob** ist einer der neuen Bossgegner, die als so genannte Kampfgruppen durchs Land ziehen. Ohne eine Gruppe oder einen Schlachtzug bilden zu müssen, darf jeder vorbeikommende Held am Kampf teilnehmen.

Versionen-Übersicht

In digitaler Form gibt es die Reiter von Rohan in den drei Ausführungen Standard- (38€), Helden- (47€) und Legendäre Edition (65€), die jeweils unterschiedliche Boni (wie einen sechsten Inventar-Beutel oder exklusive Zierwerke) und zusätzliche Turbine-Shop-Punkte bieten. Eine Retailfassung ist für circa 38€ erhältlich.

Wer reitet mit mir?

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Huch, was ist denn da passiert? Auf einmal interessiere ich mich für Pferde, wo ich sie vorher doch nur als Steak auf dem Teller wahrgenommen habe. Ich hege und pflege mein Kriegsross, kleide es modisch und achte penibel auf jeden Stufenaufstieg. Turbine hat es geschafft, nach meiner eigentlichen Heldin und den legendären Waffen eine dritte Motivationsspirale zu integrieren. Dazu kommen sinnvolle Neuerungen wie das offene Anzapfen, die Kampfgruppen und die dynamischen Quests. Das alles macht die Reiter von Rohan zum besten und rundesten HdRO-Addon seit den grandiosen Moria-Minen. Jetzt fehlt bloß noch das Endgame.

rungsstufen stellt der berittene Kampf ab Level 75 die größte Neuerung dar (siehe Kasten). Jede Klasse erhält mit dem Addon spezifische Reitfertigkeiten. So verschießt zum Beispiel der Jäger bevorzugt Pfeile aus der Distanz, der Kundige arbeitet wie gewohnt mit Buff- und Debuff-Fertigkeiten und der Hüter spießt seine Gegner kurzerhand im Nahkampf auf. Entsprechend unterscheiden sich auch die Reittaktiken. Fernkämpfer beispielsweise ziehen große Kreise ums Ziel, während Nahkämpfer den Feind zielgenau anreiten müssen. Das neue Kampfsystem fühlt sich dabei deutlich actionreicher an, als die herkömmlichen Bodenscharmützel – und macht nach einer gewissen Einarbeitungszeit verflixt viel Spaß.

Auch kleine Detailverbesserungen überzeugen uns, obwohl sie zum Teil aus anderen Online-Rollenspielen wie etwa **Guild Wars 2** »geklaut« sind. So lassen sich inzwischen fast alle Gegner offen »anzapfen«. Will heißen: Jeder, der am Kampf teilnimmt, erhält Beute und Erfahrung; ganz egal, ob er Teil einer Gruppe ist oder nicht. Das führt zu spürbar mehr Teamplay in Mittelerde, zumal die neuen »Kampfgruppen« ohne Teamplay kaum zu knacken sind. Dabei handelt es sich um teils sehr starke Bossgegner, die ein bestimmtes Gebiet unsicher machen, in der Regel von nicht ganz so starken Kumpels begleitet werden und mit Solisten kurzen Prozess machen. Ebenfalls gut gelöst: Das dynamische Quest-System in Rohan, mit dem wir Aufträge ganz ohne Questgeber (und ganz ohne nervige Lauferei) annehmen und abschließen. Und wie es sich für eine ordentliche Erweiterung gehört, gibt's auch eine neue Handwerksstufe sowie unzählige neue Gegenstände. Besonders gut aber gefällt uns die Atmosphäre in Rohan: So muss eine Welt im Krieg aussehen. Jede Stadt kämpft ums nackte Überleben, wird angegriffen oder belagert, manche Siedlungen sind längst gefallen und niedergebrannt. Endlich, seufzen wir immer wieder, endlich nimmt der virtuelle Ringkrieg jene epischen Dimensionen an, die wir aus Buch und Film kennen. Wurde auch Zeit nach fünfeinhalb Jahren. Patrick C. Lück / JG

Das Zentrum einer jeden Stadt oder Siedlung bildet die **Met-Halle** des örtlichen Thanes.

Der berittene Kampf

Die neuen Kriegsrösser steuern sich weniger direkt als die bisherigen Reisepferde. Über die W- bzw. S-Taste regulieren wir die Geschwindigkeit; je schneller ein Pferd reitet, umso träger reagiert es. Je länger unser Kriegsross dabei auf ein Ziel zu galoppiert, umso größer wird seine »Wut«, die den Schaden der Fertigkeiten am Ziel vergrößert. Wer aus dem Stand attackiert, verursacht kaum Schaden, ein Treffer aus vollem Galopp entsprechend viel.

TERMIN 15.10.2012 **PREIS** ca. 38-65 Euro **USK** ab 12 Jahren

HdR Online: Die Reiter von Rohan

Online-Rollenspiel

Publisher	Warner Interactive
Entwickler	Turbine
Sprache	Deutsch
Ausstattung	-
Kopierschutz	Online-Registrierung

GRAFIK 7/10
+ schöne Landschaften + teils dichte Vegetation
+ hübsche Lichtstimmungen
– gelegentlich klobig – schwache Performance

SOUND 8/10
+ tolle und dynamische Musik + mit Anleihen an die Rohan-Film-Musik + mehr Vertonung …
– … aber immer noch nicht genug

BALANCE 8/10
+ sinnvolle Feinjustierungen an den Klassen
+ berittener Kampf wird sanft eingeführt und dann gesteigert
– Nahkämpfer gegen berittene Fernkämpfer chancenlos

ATMOSPHÄRE 9/10
+ eine raue Welt im Krieg + sehr stimmungsvolle Met-Hallen
+ wieder mehr Ring-Feeling
– maue Präsentation und Inszenierung

BEDIENUNG 8/10
+ individuell anpassbares Interface + größtenteils einfache Bedienoberflächen + zwei Steuerungsmodi für Pferde
– berittener Kampf gewöhnungsbedürftig

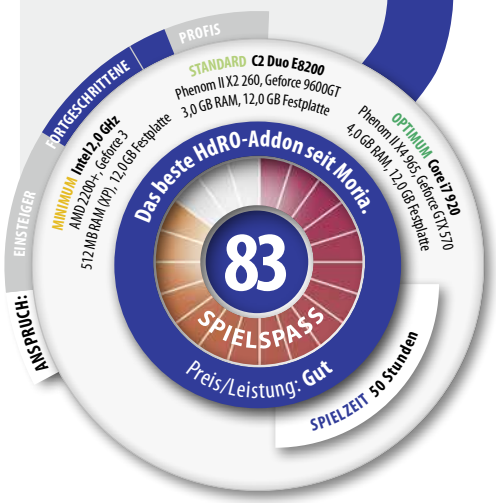
UMFANG 6/10
+ sechs große neue Landstriche + viel zu entdecken
– bisher nur Ost-Rohan erkundbar
– kaum Endgame

QUESTS/HANDLUNG 9/10
+ neue dynamische Quests + Kampfgruppen
+ Hytbold-Instanzen + wie immer spannende Buch-Reihe
– fast nur Töte- und Sammel-Aufgaben

CHARAKTERSYSTEM 9/10
+ gute Klassenauswahl
+ legendäre Fähigkeiten ermöglichen Individualisierung
+ etliche Ruf-Fraktionen

KAMPFSYSTEM 9/10
+ bewährtes Kampfsystem zu Fuß
+ actionreiche Pferdekämpfe
+ offenes Anzapfen fördert Teamplay

ITEMS 10/10
+ umfangreiches Crafting mit Gilden + Kriegsross mit eigenem Levelsystem + legendäre Waffe jetzt auch fürs Kriegsross
+ zahllose Zierwerk-Möglichkeiten



Giana Sisters Twisted Dreams

Ein legendäres Schwesternpaar feiert sein Comeback. Ob es dem Kult-Original das Wasser reichen kann ? Von Jochen Gebauer

Genre: **Jump&Run** Publisher: **–** Entwickler: **Black Forst Games**
Termin: **16.10.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **15 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8106 | Auf DVD: Test-Video

Es waren einmal zwei Schwestern. Die eine hieß Giana und hatte blonde Haare. Die andere hieß Maria und hatte grüne Haare. Beide Mädchen hatten einen Alptraum und landeten dabei in einer ... Ach, wen interessiert das schon?! **Giana Sisters: Twisted Dreams** jedenfalls nicht – das Indie-Hüpfabenteuer mit Kickstarter-Finanzierung gibt sich nämlich keine große Mühe, so etwas wie eine Story zu erzählen. Und uns interessiert es offen gestanden auch einen feuchten Kericht, schließlich hatte das großartige Original ebenfalls keine. Man kann es im Jahr 2012 zweifellos ein bisschen schade finden, wenn ein Spiel keinen echten Plot erzählt – auch im Jump&Run-Genre. Man kann aber auch sagen: Mir doch so was von wumpe, so lange ein großes kleines Jump&Run dabei rumkommt, bei dem der Kern des Spiels, nämlich das Hüpfen und Rennen richtig viel Spaß macht. Wie damals eben.

Twisted Dreams katapultiert uns zurück in die goldene Ära der Jump&Run-Spiele; in eine Zeit, in der sich Entwickler nicht großartig mit Geschichten aufhielten oder massenweise Extra-Waffen oder Zwischensequenzen. Solche Sachen gab der Brotkasten (für die Spätgeborenen: Commodore 64, kurz C64) in dieser Hochphase sowieso nicht her. Um erfolgreich zu sein, mussten Hüpfspiele vor allem eines tun: die richtige Balance finden zwischen »verflixt viel Spaß machen« und »dabei angenehm fordernd sein«. **The Great Giana Sisters** fand sie. Und dieses Remake findet sie auch. Prinzipiell machen wir in den drei Welten und insgesamt 23 Levels gar nicht viel: Wir suchen lediglich nach dem Ausgang und sammeln unterwegs so viele bunte Kristalle wie möglich. Der Weg ist gewissermaßen das Ziel, und dieses Ziel ist rammelvoll mit Aufzügen, Geheimräumen, knuddeligen Gegnern, Steinen, die sich auflösen, wenn wir drauf treten, Unterwasserpassagen, alternativen Routen ... kurz: mit so ziemlich allem, was klassische Sidescroller in den 80er- und 90er-Jahren so zu bieten hatten.

Das Kult-Original

Als **The Great Giana Sisters** im Jahr 1987 für den C-64 erschien, war es zwei Sachen: ein ausgezeichnetes Jump&Run und eine ziemlich schamlose Kopie von **Super Mario Bros**. Ein auch heute noch populäres Gerücht besagt, dass Nintendo den **Giana**-Publisher Rainbow Arts aufgrund der frappierenden Ähnlichkeit verklagte – aber dafür gibt's keine Beweise. Als wahrscheinlicher gilt, dass Nintendo direkt beim Handel intervenierte und die Auslieferung auf diese Weise verhinderte. Dass **Giana Sisters** trotzdem zu einem der bekanntesten (und beliebtesten) C-64-Spiele avancierte, dürfte nicht zuletzt ein »Verdienst« der fleißigen Raubkopierer gewesen sein.

⊕ Stärken

+ brillanter Welten-Wechsel
+ erstklassiger Soundtrack
+ große, komplexe Level

⊖ Schwächen

- keine Story
- gelegentliche Frustmomente

Und mit einem Clou: Auf Knopfdruck dürfen wir nämlich jederzeit zwischen der blonden Giana und ihrem punkigen Pendant hin- und herwechseln. Die Punk-Variante hat eine lila Mähne, aber das ist nicht der Clou. Der Clou ist, dass sich beim besagten Knopfdruck auch die Spielwelt ändert. Und zwar umgehend. Während Blondie durch einen düsteren Alptraum hüpft, ist Lila in einem bonbonfarbenen Launeland unterwegs. Der fliegende Wechsel ist dabei so wunderbar stimmig inszeniert, dass wir uns immer wieder beim völlig sinnbefreiten Umschalten ertappen – wir wollen doch bloß sehen, was genau sich nun wieder verändert. Denn verändern tut sich eine Menge: Die verdorrte Pflanze wird zur wunderschönen Blume, der grimmige Knuddel-Teufel zur flauschigen Knuddel-Eule, die eben noch so garstigen Piranhas zu Kulleraugen-Schildkröten.

Dürfen natürlich nicht fehlen: **Brücken**, die zusammenbröseln, wenn wir drüberlaufen.

Einfach großartig

Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamestar.de

Mit dem C64-Original habe ich Wochen meiner Kindheit vertrödelt – und ich würde es wieder machen. Mit Twisted Dreams zum Beispiel. Das Remake fängt den Charme der Vorlage wunderbar ein, jenes Retro-Feeling aus der goldenen Jump&Run-Ära, als Gameplay König war und mein kindliches Ich zwei Stunden lang an einer kniffligen Stelle verzweifelte. Ja, man könnte dem Spiel durchaus vorwerfen, dass es keine Handlung erzählt. Aber dann würde man von einer Katze das Bellen erwarten.

Diese Veränderungen sind nicht bloß optisches Gimmick, sondern spielerisch zentral. Eine Plattform ist in der einen Welt da – und in der anderen nicht. Ein Aufzug fährt in der einen Welt nach oben – und in der anderen runter. Zudem hat jede Schwester ihre eigene individuelle Fähigkeit. Blondie kann beim Hüpfen herumwirbeln und damit für kurze Zeit schweben, während Lila die Kanonenkugel mimt und sich von Wand zu Wand schießt, um besonders hoch zu springen. Die Elemente greifen so nahtlos und organisch ineinander, dass wir uns stellenweise an **Portal** erinnert fühlen. Was auf den ersten Blick unmöglich erscheint (Wie sollen wir denn da bitte hinkommen?), erweist sich mit ein wenig Nachdenken als vollkommen logisch – und wir kommen uns nach der Lösung unglaublich clever vor.

Manchmal allerdings kommen wir uns ziemlich doof vor. Dass **Twisted Dreams** den Schwierigkeitsgrad nach einem kinderleichten Anfang urplötzlich (und gewaltig) anzieht – nicht die feine Art, aber Schwamm drüber. Wenn wir gewisse Abschnitte jedoch wieder und wieder und immer wieder probieren müssen, weil irgendein Sprung eine nanometrische Präzision erfordert, dann würden wir am liebsten ins Gamepad beißen – trotz der grundsätzlich fair platzierten Speicherpunkte. Ob das ein dezenter Hinweis darauf sein soll, dass wir dem besagten Gamepad den Vorzug geben vor Maus und Tastatur? Ja, schon. Mit dem Keyboard spielt sich **Twisted Dreams** zwar ordentlich, aber mit einem Pad geht's flotter und runder von der Hand.

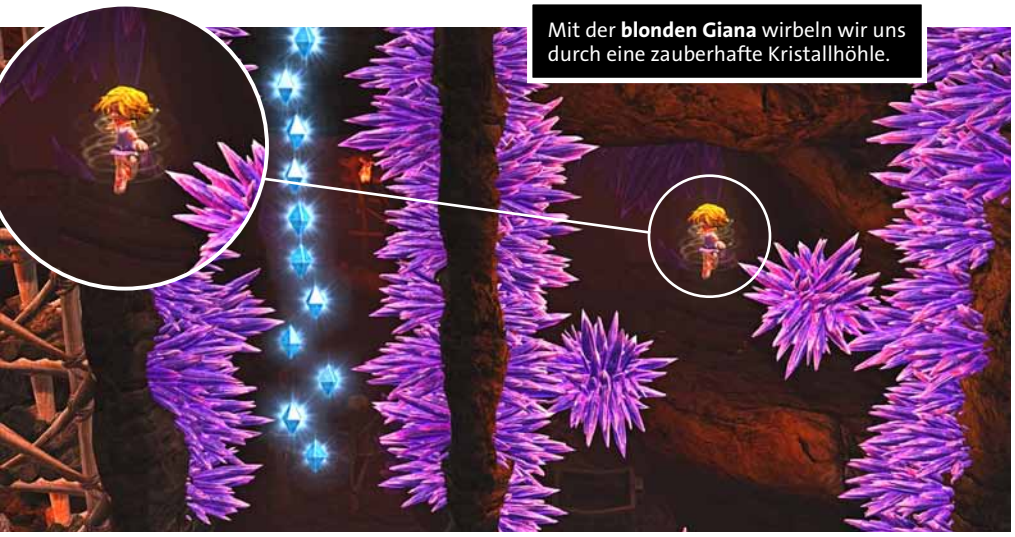
Aber genug gemäkelt, denn wir haben noch nicht von Chris Hülsbeck erzählt. Wer den nicht kennt, der hat die 80er und 90er verpennt – oder war da noch nicht geboren, was, wenn man sich's mal genau überlegt, eigentlich ein Segen ist, weil er nicht mit Opus oder Modern Talking aufwachsen musste. Aber das nur am Rande. Chris Hülsbeck jedenfalls, Komponist von **Turrican** oder **X-Out** oder, genau, **Great Giana Sisters** – und wer diese Spiele nicht kennt, der hat die 80er und 90er ... aber soweit waren wir ja schon. Wir erwähnen Chris Hülsbeck vor allem deshalb, weil er auch den Soundtrack von **Twisted Dreams** komponiert hat; und weil dieser Soundtrack großartig ist. Eingängig, mit dezentem Remix des Originals, tanzt ins Ohr und nicht wieder raus. Ergänzt wird Hülsbecks vertäumte Komposition durch die schwedische Metal-Alternative-Band Machinae Supremacy, die nahtlos mit E-Gitarren-Rifs übernimmt, wenn wir zur lila Giana wechseln. Das Ergebnis ist ziemlich nahe dran an musikalischer Perfektion.

Tanzt ins Ohr und nicht wieder raus

Wie lange wir Musik mitsummen, hängt in erster Linie davon ab, wie viel Spaß wir daran haben, ganz besonders gründlich zu sein. Spielen wir **Twisted Dreams** einfach durch, dann ist das Vergnügen nach ein paar Stunden schon wieder vorbei; schließlich haben wir im normalen Modus unendlich viele Leben und die Speicherpunkte sind reichlich gesetzt. Da das Spiel dementsprechend keine Extraleben kennt (und auch keine Powerups), ist das Aufspüren von Geheimräumen eher Selbstzweck und dient meist dazu, den Levels auch noch die letzten Kristalle zu entreißen. Wer daran aber eine diebische Freude hat, und wer seine Jump&Runs ohnehin so fordernd wie damals mag, der wird an diesem Remake seine helle Freude haben. JG

Wo kaufen?

Giana Sisters: Twisted Dreams ist aktuell nur als Download auf den Plattformen Steam, GOG und Gamersgate erhältlich. Der Preis der digitalen Fassungen liegt bei circa 15 Euro, allerdings lassen sich die an Konten gebundenen Versionen nicht weiterverkaufen.

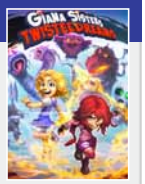


Mit der **blonden Giana** wirbeln wir uns durch eine zauberhafte Kristallhöhle.

TERMIN 16.10.2012 PREIS 15 Euro USK nicht geprüft

Giana Sisters
Twisted Dreams

Jump&Run



Publisher	–
Entwickler	Black Forest Games
Sprache	Deutsch, Englisch
Ausstattung	Download
Kopierschutz	Account-Bindung

GRAFIK 8/10
⊕ viele Details ⊕ tolle Optik-Wechsel ⊕ knuddelige Animationen ⊕ liebevolle Hintergründe ⊖ Versatzstücke wiederholen sich

SOUND 9/10
⊕ brillanter Soundtrack ⊕ nahtlose Musik-Wechsel ⊕ knuffiges Feedback ⊖ spärliche Effekte

BALANCE 8/10
⊕ faire Speicherpunkte ⊕ erfrischend fordernd ⊕ sanfter Einstieg ... ⊖ ... aber urplötzlich knüppelhart ⊖ Frustmomente

ATMOSPHÄRE 9/10
⊕ fängt Original-Charme ein ⊕ niedliche Gegner ⊕ beide Welten stimmig

BEDIENUNG 7/10
⊕ kommt mit wenigen Tasten aus ⊕ intuitives Wechseln ⊕ mit Gampad perfekt ... ⊖ aber mit Tastatur hakelig

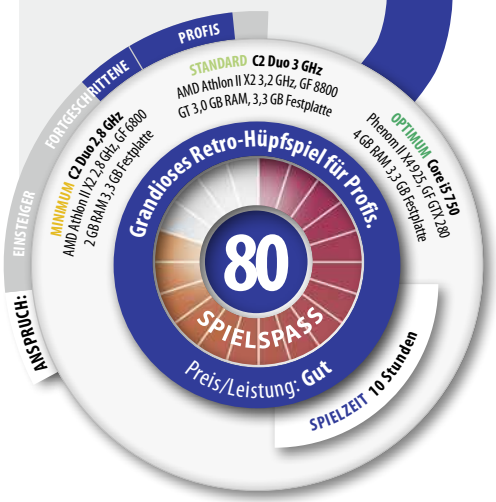
UMFANG 8/10
⊕ ordentliche Spieldauer ⊕ zwei Hardcore-Modi ⊕ zusätzliche Challenge-Modi ⊖ kein Koop

LEVELDESIGN 9/10
⊕ abwechslungsreich und komplex ⊕ viele Geheimräume ⊕ alternative Routen ⊖ Erkunden eher Selbstzweck

RÄTSEL 9/10
⊕ Welten ergänzen sich clever ⊕ nie unfair ⊕ erfordern Köpfchen ⊖ gelegentlich fehlt ein Hinweis

WAFFEN & EXTRAS 8/10
⊕ Aufzüge, Kisten, Wägen usw. ⊕ zwei individuelle Fähigkeiten

KAMPAGNE 5/10
⊕ stimmungsvolle Traumwelten ⊕ unterschiedliche Settings ⊖ keine echte Handlung ⊖ Schwestern bleiben blass



Opus landete 1984 mit Life is Live einen Megahit. Warum, weiß heute niemand mehr.

Freispiel

Slenderman's Shadow

Slender und kein Ende in Sicht. Wer von dem langen Elend noch nicht genug hat, dem bietet das Fan-Projekt Slenderman's Shadow frisches Horrorfutter.

Freeware

WAS **Adventure** WER **Slenderman's Shadow**
WO **Quicklink 8105** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

So sehr das Indie-Horrorspiel **Slender** in den ersten Durchgängen auch für wohligen Grusel sorgte, stellten sich beim nächtlichen Waldmarsch mit der Taschenlampe im Anschlag doch recht bald Abnutzungserscheinungen ein. Das Fan-Projekt **Slenderman's Shadow** will Abhilfe schaffen und versucht, den Horrorschocker mit neuen Schauplätzen und kleinen Kniffen aufzufrischen.

Während ein Großteil der bisher sieben neuen Karten wie »Claustrophobia« (ein Irrgarten) oder »Sanatorium« (eine Nervenheilanstalt) dezent im Mittelmaß versinkt, bildet »Elementary« (eine Grundschule) gar das traurige Schlusslicht. Der mit einem Kinderlied versehene Anfang weckt Gänsehaut-Hoffnung, die durch hell beleuchtete, gut einsehbare Gänge und unpassende Splatter-Einlagen schnell wieder zunichte gemacht wird. Einen echten Höhepunkt stellt hingegen »Mansion« dar. Als Komapatient durchqueren wir ein in unserem Unterbewusstsein geschaffenes Herrenhaus auf der Suche nach Erinnerungstücken. Neben der abwechslungsreicheren Umgebung hebt sich Mansion vor allem durch zwei kleine Tricks vom Rest ab: Zum einem ist da das Gewitter, das den Regen gegen die Wände des Gemäuers peitschen und uns bei jedem Donnerschlag einen Schreck durch die Glieder fahren lässt. Zum anderen finden wir immer wieder verschlossene Türen, die sich nur mit dem passenden Schlüssel öffnen lassen. So simpel es sein mag, bringt dieses kleine Adventure-Element doch frischen Wind ins altbewährte **Slender**-Spielprinzip. Bleibt zu hoffen, dass sich künftige Karten daran orientieren. FH

Fazit: Unbedingt ausprobieren!

Macht bitte jemand das Licht aus? Spannung gibt es in **Elementary** kaum

Mansion hingegen sorgt mit dichter Atmosphäre für Gänsehaut.

HAF XB
ATX-GEHÄUSE

COOLER MASTER

Zu jedem HAF XB gibt es gratis einen MegaFlow-Lüfter.*

CMSTORM BY COOLER MASTER

TRIGGER

~~€129.90~~ Jetzt €89.90*

~~€69.90~~ Jetzt €49.90*

SONUZ

RECON

~~€49.90~~ Jetzt €39.90*

Erhältlich bei:
www.alternate.de | www.caseking.de | www.mindfactory.de

* Sonderaktion – nur solange der Vorrat reicht

Cityville 2

Social Game

WAS **Aufbauspiel** WER **Zynga** WO **Quicklink 8109**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Wir hätten die Uhr danach stellen können. Nach dem Facebook-Urgestein **Farmville** setzt der Social-Games-Gigant Zynga nun sein zweites großes Zugpferd **Cityville** fort. Wie schon die Bauernhof-»Simulation« kommt auch **Cityville 2** in schickem 3D daher. Selbst an einen dynamischen Tag-Nacht-Wechsel haben die Entwickler gedacht. Spielerisch bleibt hingegen fast alles beim Alten. Abermals ziehen wir Wohnhäuser und Geschäfte hoch, lösen kurzweilige Sammelaufgaben und kleistern die Pinnwände unserer Freunde mit Anfragen voll. Wer das schon im Vorgänger mochte, den wird auch **Cityville 2** wieder für Wochen, wenn nicht Monate motivieren. Zumal uns das Programm neuerdings bei jeder Aktion ein simples Geschicklichkeitsspiel vorsetzt: Wenn wir im richtigen Moment klicken, erhalten wir Bonusgegenstände und kommen so schneller voran. Und schon hat sie uns wieder, die zynga-typische Suchtspirale. DM

Fazit: Für Fans

Trotz der neuen **3D-Grafik** spielt sich Cityville 2 weitgehend wie sein Vorgänger.

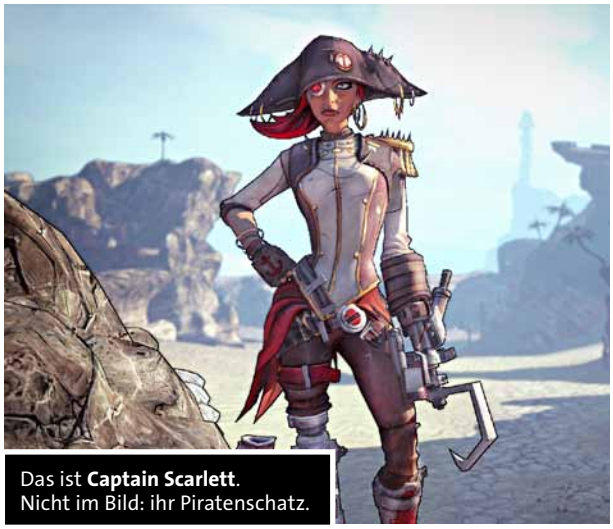
Borderlands 2 Captain Scarlett und ihr Piratenschatz

DLC

WAS **DLC für Borderlands 2** WER **Gearbox** WO **Quicklink 7543**
WANN **bereits erschienen** GELD **ca. 10 Euro**

Der erste Story-DLC zum abgedrehten Rollenspiel-Shooter-Mix **Borderlands 2** steht dem großartigen Hauptspiel in nichts nach. Nach der Installation erscheint im Schnellreisesystem ein neuer Knotenpunkt: Oasis. Dort angekommen, retten wir erst mal den leicht verrückten Kerl Shade vor einer Horde Banditen – unseren ersten Verbündeten haben wir so schon mal gefunden. Kurz darauf meldet sich auch die namensgebende Captain Scarlett bei uns und schlägt vor, anstatt sich gegenseitig umzubringen, zusammen nach einem sagenumwobenen Schatz zu suchen. Und sich erst danach gegenseitig umzubringen. Auch in **Captain Scarlett und ihr Piratenschatz** werden wir mit dem typisch derben **Borderlands**-Humor konfrontiert. Das übrigens in komplett neuen Umgebungen. Die knapp acht Stunden Spielzeit unterhalten Fans prächtig, auch wenn's in der Mitte ein bisschen an Abwechslung mangelt. Alles in allem legt Gearbox einen tollen DLC-Start hin. Nur der Preis fällt mit knapp zehn Euro etwas happig aus. MW

Fazit: Für Fans



Das ist **Captain Scarlett**. Nicht im Bild: ihr Piratenschatz.

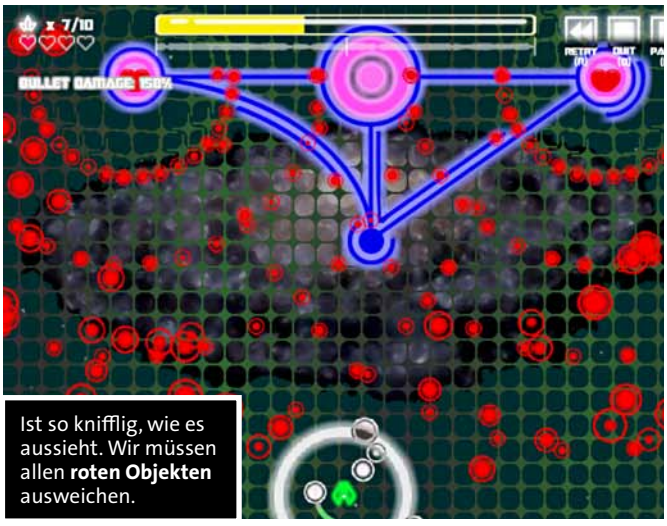
Bullet Audyssey

Browserspiel

WAS **Actionspiel** WER **Newgrounds** WO **Quicklink 8110**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Bullet Audyssey ist einer dieser Top-Down-Shooter, wie wir sie aus der goldenen Automaten-Ära kennen. Soll heißen: Wir heizen aus der Draufsicht durchs All und weichen unzähligen Geschossen aus, die auf unser Raumschiff zurasen. Allerdings hat das Browserspiel einige Besonderheiten in petto. Zum einen verbraucht jeder unserer Schüsse Energie. Diese gewinnen wir, indem wir feindlichen Beschuss möglichst nah umfliegen. Alternativ können wir die Energie auch nutzen, um eine Zeitlupenfunktion zu aktivieren, und uns so aus misslichen Lagen befreien. Zum anderen verfügt **Bullet Audyssey** über Rollenspielelemente. Nach allen Levels, die übrigens stets nur aus einem Bosskampf bestehen, gewinnen wir an Erfahrung. So erhöht sich beispielsweise unser ausgeteilter Schaden. Dazu gibt's freispielbare Inhalte wie etwa einen Zwei-Spieler-Modus. Für kurze, aber intensive Ballerstunden ist das Spiel also bestens geeignet. FH

Fazit: Für (nervenstarke) Fans



Ist so knifflig, wie es aussieht. Wir müssen allen **roten Objekten** ausweichen.

DIE ZUKUNFT BEGINNT HEUTE!

MIT

PROMETHEUS

– DUNKLE ZEICHEN –

MAD CATZ

DIE WAFFE DEINER WAHL IN DER FARBE DEINER WAHL.

DIE BELIEBTE R.A.T. MAUS-REIHE (R.A.T.3, R.A.T.5, R.A.T.7, R.A.T.9 UND M.M.O.7) GIBT ES AB SOFORT AUCH IN GLANZ-ROT, GLANZ-WEISS UND GLANZ-SCHWARZ. SPIELE DEINEN STIL UND HOL DIR DEINE INDIVIDUELLE FARBE.

GAME YOUR STYLE – STYLE YOUR GAME

MAD CATZ S.T.R.I.K.E.5 GAMING KEYBOARD

DIE TASTATUR FÜR MAXIMALE ANPASSBARKEIT.
SPIELE DEINE GAMES ENDLICH SO, WIE DU ES WILLST!

MAD CATZ F.R.E.Q.5 HEADSET

DAS KRAFTVOLLE STEREO-SPIELE-HEADSET FÜR PC UND MAC.

PROMETHEUS

– DUNKLE ZEICHEN –

JETZT AUF DVD, BLU-RAY, BLU-RAY 3D UND ALS VOD ÜBERALL IM HANDEL.

www.madcatz.com | www.folge-den-zeichen.de

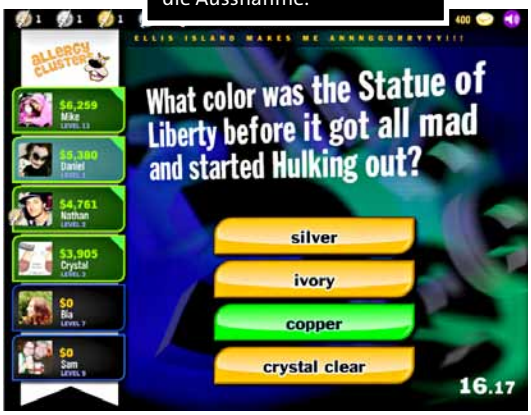
© 2012 Mad Catz, Inc. Mad Catz and the Mad Catz logos are trademarks or registered trademarks of Mad Catz Interactive, Inc., its subsidiaries and affiliates. The shape and design of this product are a trade dress of Mad Catz Interactive, Inc., its subsidiaries and affiliates. All rights reserved. Certain of these products are manufactured under license from All rights reserved. All other product names and images are trademarks or registered trademarks of their respective owners. Product features, appearance and specifications may be subject to change without notice.

© 2012 Twentieth Century Home Fox Entertainment LLC. All Rights Reserved.

You Don't Know Jack

Social Game

WAS **Quizspiel** WER **Jellyvision Games** WO **Quicklink 8131**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**



So einfache **Fragen** sind in You Don't Know Jack eher die Aussnahme.

Richtig gelesen: Der grandiose Quizspiel-Klassiker **You Don't Know Jack** feiert sein längst überfälliges Revival. Doch bevor Fans nun Luftsprünge machen, müssen wir Sie warnen. Zwar versprüht die Facebook-Variante den serientypischen Anarcho-Humor, genial vertont von einem respektlosen Kommentator, und auch die knallige Präsentation erinnert an die gute alte **Jack**-Zeit. Allerdings lässt das Social-Game den Umfang und die Vielfalt des Originals vermissen. Eine Runde besteht aus lediglich fünf Quiz-Varianten, die sich zudem laufend wiederholen. Noch schlimmer: Sie dürfen lediglich alleine knobeln, eine Mehrspieler-Variante gibt es nicht. Wer's trotzdem ausprobieren will, der sollte der englischen Sprache mächtig sein und sich in der amerikanischen Medienlandschaft auskennen, da sich die Fragen fast durch die Bank um Filme, TV-Serien und Prominente aus den USA drehen. DM

Fazit: Nur für (Englisch sprechende) Fans

Darksiders 2 Die Abgrundschmiede

DLC

WAS **DLC für Darksiders 2** WER **Vigil Games**
WO **Quicklink 7185** WANN **bereits erschienen** GELD **ca. 7 Euro**

Mit dem DLC **Die Abgrundschmiede** erscheint bereits die zweite kostenpflichtige Download-Erweiterung für THQs Actionhit **Darksiders 2**. Zusammen mit Tod erkunden wir diesmal ein komplett neues Gebiet namens Schattenland. Das sumpfige Areal bietet zwei Dungeons, darunter die namensgebende Abgrundschmiede, in der wir einem durchgeknallten Hammerschwinger dabei helfen müssen, die Kreaturen des Dungeons zurückzuhalten. Der Spielablauf besteht dabei abermals aus Klettereinlagen, Kämpfen und Rätseln. Besonders an Letzteren werden selbst **Darksiders**-Könner ordentlich zu knabbern haben. Überhaupt richtet sich **Die Abrundschmiede** hauptsächlich an Profis. Denn wer noch keinen hochstufigen Charakter hat, sieht schon beim ersten Zwischenboss-Kampf kein Land. TV

Auf den **verrückten Schmied** trifft Tod gleich zu Beginn des DLCs.

Fazit: Für Profis

The Apartment

Freeware

WAS **Horror-Adventure** WER **Neverdream Games**
WO **Quicklink 8108** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Der Platz für das RPG-Maker-Spiel im Freispielteil geht dieses Mal an **The Apartment**. Und womit hat es sich diese besondere Ehre verdient? Vor allem dadurch, dass sich die komplette Handlung auf engstem Raum abspielt – wir bewegen unsere Spielfigur, den kürzlich eingezogenen Joel Malcom, nicht ein einziges Mal aus seinem winzigen Apartment heraus. Doch das wird uns im Laufe der mit etwas mehr als einer Stunde sehr kurzen Spielzeit zum Verhängnis. Denn ganz offensichtlich treibt in unserer Bude ein Dämon sein Unwesen. Der sorgt für eine Handvoll unerwarteter Schreckmomente, ansonsten setzen die Macher aber eher auf subtilen Grusel. Und der ist gelungen: Das draußen wütende Unwetter und die stellenweise äußerst schaurige Musik unterstreichen die Stimmung bestens. **The Apartment** ist vor allem ein Lehrbeispiel: Selbst mit den technischen Limitierungen des RPG-Makers lässt sich eine dichte Atmosphäre erzeugen. Schon allein deshalb sollte man sich das Spiel einmal anschauen. MW

In diesem kleinen **Apartment** verbringen wir die komplette Spielzeit.

Fazit: Unbedingt spielen!

ESET NOD32 ANTIVIRUS 5

So geht Virenschutz heute!

GAMER EDITION 2012

Gewinne eine von 5 ESET Antivirus 5 Gamer Edition!

So funktioniert's:
Scanne den QR-Code und schreib uns auf die Pinnwand, welches PC-Spiel Dich gerade am meisten fesselt. Teilnahmeschluss ist Sonntag, der 18.12.2012 um 12:00 Uhr - es gilt das Absendedatum des Posts. Die Gewinner werden per Los ermittelt.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

eset

www.eset.de

Leserbriefe

GameStar-Fußnoten
Wer schreibt die eigentlich?

Diese informativen und oft auch sehr lustigen Fußnoten im Heft, stammen die eigentlich jeweils von den Redakteuren, die den Artikel geschrieben haben, oder gibt es bei euch einen eigenen Fußnoten-Delegierten, der sich um alle im Heft kümmert? Ich finde dieses kleinen Schmankerl übrigens eine grandiose Idee und ertappe mich immer wieder dabei, wie ich nach dem Umblättern zuerst meinen Blick ans Seitenende schweifen lasse. **Benjamin Semmler**

Tatsächlich schreibt jeder Redakteur seine Fußnoten selbst. Doch wenn ich mir zum Beispiel nach vier Assassin's-Creed-Teilen, die wir durch mehrseitige Previews, Tests und Titelstorys begleitet haben, für das fünfte Spiel wieder thematisch passende Fußnoten einfallen lassen muss, mündet das oft in verzweifelten Schreiattacken. Insofern wäre ein Fußnoten-Delegierter eine wirklich gute Idee. Daniel Matschijewsky

»Die Redaktion«
Tolle Slender-Folge

Ein besonderes Hallo an alle Beteiligten der aktuellen Slender-Redaktionsfolge. Die Aufmachung, die Kameraführung und die Arbeit mit Filtern, die Story und gut platzierten Wortwitze, alles zu einem tollen Gesamtkonzept vermengt, machen sie zur besten Redaktionsfolge seit langer Zeit. So einen Beitrag könnte ich mir auch gut auf einem Kurzfilmfestival mit Chancen auf eine hohe Platzierung vorstellen. **Cliff Meißner**

Konsolen-Umsetzungen
Eine Frage des Menüs

Was haben XCOM: Enemy Unknown, Skyrim und Borderlands 2 gemeinsam? Richtig. Sie nerven mit Konsolenmenüs. Klar lässt sich die Benutzeroberfläche auch mit Maus und Tastatur steuern – kann man in der heutigen Zeit ja froh genug drüber sein –, aber warum müssen gerade wir PC-Nutzer dabei immer den Kürzeren ziehen? Denn riesige Buttons und Texttafeln, die für die niedrigen Konsolenauflösungen gedacht sind, sind auf dem PC völlig unpraktisch. Ist es so schwer für die Entwickler, ein vernünftiges Menü für die PC-Kunden zu entwickeln? Und zwar so, dass ich nicht jedes Mal die Augen verdrehen muss, wenn ich auf »I« oder »M« drücke. **Rene Anhuth**

Shooter-Einerlei
Szenario-Müdigkeit

Vor ungefähr zehn Jahren konnte man in so vielen Shooter-Tests die einhellige Meinung der Redakteure lesen: »Schon wieder Zweiter Weltkrieg, alles bereits gesehen.« Ich möchte behaupten: Die Spielebranche ist wieder genau an diesem Punkt angekommen. Nur: Warum lese ich kein »Schon wieder Krieg gegen den Terror, Entwickler lasst euch mal was Neues einfallen.«? Ich behaupte, dass die Spieler dieses Szenarios mittlerweile derart überdrüssig sind, wie sie es damals bei den Weltkriegs-Shootern waren. Deshalb wundert es mich, dass die GameStar

So erreichen Sie uns

- Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de Bitte achten Sie darauf, bei Briefen und E-Mails Ihren vollständigen Namen und Ihre Postadresse anzugeben.
- Bei Fragen zur GameStar-DVD schreiben Sie bitte an dvd@gamestar.de
- Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 0711/7252-275, Fax: 0711/7252-377, E-Mail: shop@gamestar.de. Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

Diablo 3
Verdient eine Aufwertung

Im Heft 09/2012 thematisiert ihr den hohen Frustfaktor von Diablo 3 auf dem Schwierigkeitsgrad »Inferno«. Diese Kritik mag zum damaligen Zeitpunkt vertretbar gewesen sein. Ich finde es auch gut, dass ihr euch nach dem ersten Test noch so intensiv mit einem Spiel beschäftigt. Mittlerweile hat Blizzard jedoch deutlich nachgebessert. Meiner Meinung nach ist Inferno durch die Einführung des Monsterstärkesystems nun jederzeit variabel einstellbar und somit auch bei niedrigen Stufen leicht lösbar. Die Abwertung der Balance ist somit aus meiner Sicht nicht mehr haltbar. Genauso beim Thema Umfang. Geht es bei Diablo nicht eigentlich immer um die Suche nach den besten Gegenständen? Das ändert sich doch nicht am Ende des Spiels. Außerdem hat Blizzard mit der Einführung der Schlüsselwächter und der infernalen Maschine neue Bestandteile eingebracht, die es zu würdigen gilt. Ich hoffe, ihr werdet eure Wertungen auch weiterhin anpassen, wenn ein Spiel so gravierende Änderungen erfährt, wie es bei Diablo 3 mit der Einführung des Patches 1.0.5 der Fall war. **Stefan Schwarten**

Wir haben Diablo 3 auch nach unserer Abwertung begleitet und vor allem die letzten Updates 1.0.4 und 1.0.5 intensiv unter die Lupe genommen. Und tatsächlich hat sich Blizzard vieler Probleme angenommen und die Monsterhatz an einigen Stellen verbessert, weshalb wir Diablo 3 in diesem Heft einen erneuten Kontrollbesuch gewidmet und die Wertung entsprechend angepasst haben. Der Grund für den Punktabzug beim Umfang lag übrigens nicht an der dauerhaften Suche nach neuen Gegenständen – die gehört ja dazu –, sondern an der mangelnden Abwechslung dabei: Man musste immer und immer wieder dasselbe Inferno-Gebiet abgrasen, um endlich geeignete Ausrüstung fürs nächste zu finden. Auch hier gibt's nun mehr Vielfalt. Michael Graf

Diablo 3: »Ich finde es auch gut, dass ihr euch nach dem ersten Test noch so intensiv mit einem Spiel beschäftigt.«

Die Redaktion: »So einen Beitrag könnte ich mir auch gut auf einem Kurzfilmfestival vorstellen.«

als Sprachrohr der Spielergemeinde diese Entwicklung ignoriert. Solange sich die Publisher auf die faule Haut legen und die Cashcow »Moderne Kriegsführung« weiter in diesem Ausmaß melken, tritt die Branche auch weiterhin auf der Stelle. Und das kann für niemanden gut sein. Oliver Hergeth

Du hast recht. Das Thema Weltpolizei gegen Terroristen ist ausgelutscht, leergesaugt, und die schlaffe Hülle gehört schon längst mal entsorgt. Oder muss zumindest mit spannendem, überraschendem und wendungsreichem Füllstoff frisch aufgepolstert werden. Hast du das gehört, Branche? Wir sind's leid, wir brauchen frische Wäsche, in der die alte Gut-gegen-Böse-Geschichte wieder so richtig Spaß macht. Deshalb haben wir uns in der letzten Ausgabe ja auch so über Dishonored gefreut. Michael Trier

Dishonored
Zu kritisch bewertet

Mit Spannung habe ich den Test zu Dishonored erwartet, obwohl ich das Spiel bereits zweimal durchgespielt hatte. Bei aller berechtigten Beanstandung vermisse ich die Würdigung als Gesamtkunstwerk; die Kritik ist in einigen Punkten Beckmesserei. Es ist zu leicht, das stimmt. Aber dieses Spiel will kein Call of Duty sein. Die Fähigkeiten sind integraler Bestandteil des Spiels und dafür gedacht, das Spiel entweder komplett ohne eine einzige Tötung oder als Rambo zu beenden. Zudem ist ein Punkt meiner Meinung nach schlicht falsch. Dies betrifft die Spielzeit und das Preisleistungs-Verhältnis. Die Spielzeit liegt bei deutlich über 20 Stunden. Das mit »Ausreichend« zu bewerten, ist ein Witz. Aus diesem Grunde wäre eine Aufwertung im Punkt Umfang möglich und damit die Vergabe des Gold-Awards, den dieses Spiel als Gesamtkunstwerk mehr als verdient hat. Jürgen Kellner

Wir haben Dishonored für den Test zweimal durchgespielt, einmal schleichend und einmal als »Rambo«. In beiden Fällen betrug die Spielzeit (übrigens inklusive Nebenquests, Knochenartefakten und Runen) zwischen zehn und 15 Stunden. Das ist ordentlich, aber nicht herausragend, zumal der Wiederspielwert darunter leidet, dass wir sämtliche Fähigkeiten schon im ersten Durchgang freischalten können und sich die Story nur um Nuancen verändert. Das Ergebnis sind gute, aber eben nicht perfekte 8 von 10 Punkten beim Umfang. Jochen Gebauer

Windows 8
Eine große Chance

Ich benutze schon seit einiger Zeit die Release-Preview von Windows 8 auf meinem Desktop-PC und muss sagen: Ich bin positiv überrascht. Nicht nur, dass die Startzeiten um Welten besser sind, auch der Wechsel in die Mail-App oder das Gruppieren von oft verwendeten Verknüpfungen im Startmenü funktioniert hervorragend. Gerade im Betrieb mit zwei Monitoren ist es geradezu genial, wie ich ohne das Spiel mit Alt-Tab verlassen zu müssen, mit dem Mauszeiger den Bildschirm wechseln kann, um etwa eine Nachricht auf Skype zu senden. Nun mag man sagen, dass so etwas auch ein Update von Windows 7 hätte leisten können. Dabei darf man aber nicht vergessen, was Windows 8 für Microsoft bedeutet – den Angriff auf die etablierten Größen im Mobilsektor: Apple und Google. Windows ist bekannt, es wird verbunden mit Produktivität und mit einfacher Portierbarkeit. An dieser Stelle zeigt sich, was Apple versäumt hat: die breite Masse der Kunden zu erreichen. Sicher, ein iPhone gilt als cool, funktioniert zusammen mit einem Mac, iPod oder iPad geradezu perfekt. Und doch bleibt es aufgrund des hohen Preises und des exklusiven Images der Firma ein Statussymbol. Microsoft könnte es allerdings schaffen, durch massenhafte Verbreitung seines Systems auf Geräten verschiedenster Hersteller einen Wettbewerb zu schaffen, der die Qualität der Produkte bald weit über die von Apple treibt. Windows 8 ist von diesem Blickpunkt aus kein einfacher Nachfolger von Windows 7, es ist eine Perspektive, eine Hoffnung für die neue, schöne Mobile-Welt. Florian Knecht

Militär-Shooter: »Ich behaupte, dass die Spieler dieses Szenarios mittlerweile derart überdrüssig sind, wie sie es damals bei den Weltkriegs-Shootern waren.«

Fehler!

Weihnachten steht vor der Tür. Und während es draußen immer kälter wird, sitzen die Kinder in der warmen Stube und schreiben Wunschzettel an den Weihnachtsmann. GameStar-Leser indes adressieren lieber an brief@gamestar.de. Wohl wissend, dass die Briefe garantiert bei Santas kleinem Gehilfen Knecht Ruprecht landen, der unartige Redakteure bestraft, weil sie Fehler ins Heft geschmuggelt haben.

Mit Andreas Ritter und Holger Ley schicken gleich zwei Leser den berühmten Rutenschwinger zu unserem Neu-Kollegen Jochen Gebauer. Der hat in seinem Test zu Dishonored nämlich behauptet, dass der Held Corvo Attano Schusswaffen und Magie mit der rechten Hand und Schwerter mit der linken einsetzen würde. Das dazugehörige Bild auf Seite 51 beweist allerdings das Gegenteil. Knecht Ruprecht lässt Jochen die Wahl: Hinter der rechten Tür gibt's Schläge, hinter der linken winkt die Straffreiheit. Fröhlich pfeifend stapft Jochen durch die rechte – klatsch!

Robin Kertels will unseren Redaktionspraktikanten Florian Heider bestraft wissen. Der hat in seinem Freispiel-Test von Where am I? nämlich geschrieben, dass das Indie-Horrorspiel beim so genannten »Indum Dave«-Wettbewerb entstanden ist. In Wahrheit heißt die Veranstaltung aber »Ludum Dare«. Florian schiebt die Schuld auf Michael Graf, dessen handschriftliche Korrekturen doch niemand entziffern könne. Auch nicht unsere Layouter, die den Namen daraufhin falsch eingebaut hätten. Der GameStar-Vize winkt ab und schickt Ruprecht trotzdem zu Florian. Hierarchien sind eine tolle Erfindung.

Mitmachen & Gewinnen

www.silenthill2-derfilm.de

Silent Hill: Revelation (3D)

Willkommen zurück in Silent Hill. Dahin verschlägt es die 18jährige Heather (Adelaide Clemens) auf der Suche nach ihrem verschwundenen Vater Harry (Sean Bean, **Game of Thrones**). Doch in dem abgeschiedenen Städtchen wüten nach wie vor dämonische Kräfte, die Heather alsbald zu verschlingen drohen. Das dürfte auch dem Zuschauer passieren, denn **Silent Hill: Revelation** wurde in 3D gedreht und saugt Sie so regelrecht in den Horror hinein. Anlässlich des Kinostarts am 29. November verlosen wir das **System 7** vom Lautsprecher-Profi Teufel (www.teufel.de). Das aufwändig verarbeitete 7.1-Surround-System besteht aus einem 500 Watt starken Subwoofer sowie sieben Satelliten mit insgesamt 26 Hoch-, Mittel- und Tieftönern, die eine Frequenzspanne von 80 bis 22.000 Hz abdecken. In Verbindung mit einem entsprechenden A/V-Receiver garantiert der zertifizierte THX Select 2-Standard besten Rundumklang für Ihr ganz persönliches Heimkino.

Wert: rund 3.000 Euro.

So machen Sie mit

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter www.gamestar.de/mitmachkarte oder unter /Quicklink/3980. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit Namen, Adresse und der Nummer der Ausgabe. Der Einsendeschluss ist der 17. Dezember 2012

20th Century Fox

»3D ist die Zukunft des Heimkinos«, sagt James Cameron. Kein Wunder, schließlich zauberte der Starregisseur mit **Avatar: Aufbruch nach Pandora** noch nie gesehene 3D-Effekte auf die Leinwand. Um diesen technischen Fortschritt zu würdigen, bringt 20th Century Fox nun nicht nur **Avatar** erstmals auf 3D-Blu-ray, sondern auch **I, Robot** mit Will Smith sowie Ridley Scotts Science-Fiction-Hit **Prometheus** in einer Collector's Edition Anlässlich dieser Veröffentlichungen verlosen wir **zehn** Exemplare der **Kone XTD** von Roccat (www.roccat.org). Die Profimaus besitzt acht programmierbare Tasten, einen hochaufgelösten Laser (8.200 dpi) sowie zusätzliche Gewichte, mit denen Sie den Nager an Ihre persönlichen Vorlieben anpassen können. Drei weitere Gewinner freuen sich über je ein 3D-Blu-ray-Paket, bestehend aus **Avatar**, **I, Robot** und **Prometheus.**

Wert: rund 1.000 Euro.

Gewinner 11/2012

B. Brede, Berlin • A. Bühl, Euskirchen • A. Eckoff, Schwabach • A. Eisenach, Eschborn • A. Elcelik, Hemer • C. Engelhardt, Gießen • A. Heinz/Asmus, Berlin • A. Kaplan, Berlin • A. Kern, Erlangen • A. Knauerhase, Wiesbaden • A. Lohmann, Recklinghausen • B. Müller, Kirchheim am Ries • A. Nemirov, Edemissen • A. Opitz, Obertshausen • B. Pries, Bad Bramstedt • A. Ranft, Aachen

Gewinner der Abo-Verlosung 01/2013 K. Geier, Schönbrunn • U. Kleinhans, Berlin • D. Koch, Völklingen • N. Rechnitzer, Worms • E. Salbeck, Bad Reichenhall

RAZER Naga
expert mmo gaming mouse

Razer Naga Expert 2012

- Gaming-Maus
- 17 MMO-optimierte Tasten (inkl. 12er Daumentastenfeld)
- 3 austauschbare Seitenteile
- Razer Synapse 2.0
- 5.600 DPI Razer Precision 3.5G Lasersensor
- 1.000 Hz Ultrapolling / 1 ms Reaktionszeit
- max. Tracking-Geschwindigkeit von 200 IPS
- Geräuschfreie Ultraslick™-Gleitfüße • USB

NMZR3100

74,90

RAZER Ouroboros

129,90

Razer Ouroboros

- Gaming-Maus
- Individuell anpassbare Ergonomie für alle Handgrößen und Griffstile
- 8.200 DPI 4G Dual Sensor System
- Funktechnologie für Gaming mit Ladestation
- Razer Synapse 2.0
- 11 programmierbare Hyperesponse-Tasten
- 1.000 Hz Ultrapolling / 1 ms Reaktionszeit
- Beschleunigung bis zu 200 IPS (Zoll pro Sekunde) und 50 G
- Akkulebensdauer: (ca.) 12 Stunden (durchgehendes Gaming)
- 2,4-GHz-USB-Empfänger

NMZR49

RAZER Nostromo

59,90

Razer Nostromo

- Gaming-Keypad
- Ergonomisches Design und Layout für Turniermatches
- 16 programmierbare Hyperesponse-Tasten
- Programmierbares 8-Wege D-Pad und Scrollrad
- Sofortumschaltung zwischen 8 Tastenbelegungen
- Unbegrenzte Makro-Länge
- Speichert bis zu 20 verschiedene Spielprofile
- Verstellbare, angenehm weiche Handgelenkauflage
- Beleuchtetes Keypad und Scrollrad
- USB

NTZR11

RAZER TIAMAT 7.1

179,90

Razer TIAMAT Elite 7.1

- Gaming-Headset
- 7.1-Surroundsound über 10 separate Lautsprecher
- Multifunktions-Audioregler für Mehrkanalanpassung und Wechsel zwischen Headset und Lautsprechern
- Bequemer, optimaler Sitz für lange Gaming-Sessions
- Einklappbares, rauschunterdrückendes unidirektionales Mikrofon
- Austauschbare Panele an den Ohrmuscheln
- Auswechselbare, angenehm weiche Ohrkissen aus Kunstleder • Geflochtenes Faserkabel
- 5x 3,5-mm-Klinkenstecker, USB

KH#RB2

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis 12.12.2012

WELTRAUMSPIELE
GESTERN • HEUTE • MORGEN

Plötzlich meldet sich Chris »Wing Commander« Roberts zurück, gefolgt von Elite-Erfinder David Braben. Kommen sie also wieder, die großartigen Weltraum-Simulationen von damals? Und warum waren sie eigentlich weg? Von Martin Deppe

GameStar.de/Quicklink/8102 | Auf XL-DVD: Video-Special

Hach, Weltraumspiele! Ihretwegen haben wir uns einen gescheiten Joystick gekauft, nicht so ein Rüttelding wie für **Summer Games**. Haben vor **Elite**-Raumstationen rückwärts einparken geübt, bis wir uns endlich den verdammten Docking-Computer leisten konnten. Haben uns für mindestens zwei der fünf **Wing Commander** einen neuen PC zugelegt, den übrigen dreien verschämt einen RAM-Riegel zugesteckt. Weltraumspiele waren toll, wir glücklich. Und später unglücklich, weil's keine mehr gab.

Doch nun keimt wieder Hoffnung, die Triebwerke glühen vor. Der **Wing Commander**-Schöpfer Chris Roberts sammelt Crowdfunding-Millionen für sein Traumprojekt **Star Citizen**, David Braben versucht dasselbe mit der Neuauflage **Elite: Dangerous**, in Deutschland feilt Egosoft an **X: Rebirth** – und selbst der **Half-Life**-Entwickler Valve scheint an einem Weltraumspiel namens **Stars of Blood** zu arbeiten, jüngst sickerten Konzeptzeichnungen ins Netz. Noch dazu bastelt **Minecraft**-Notch am Raumschiff-Programmierspiel **0x10c**, und auch auf Kickstarter blühen Fanprojekte wie **FTL** (siehe Kasten auf Seite 95) oder **Starlight Inception**, an dem ein ehemaliger **X-Wing**-Designer arbeitet. Kehren die Weltraumspiele zurück? Wir beleuchten die ruhmreiche Vergangenheit des Genres – und seine hoffnungsfrohe Zukunft.

Beginnt nun eine neue Weltraum-Ära?

Wir waren damals nicht wenige Verrückte, sondern sehr, sehr viele. Rufen Sie mal testweise »Wing Commander 3!« in einen Raum voller 30- bis 50-jähriger Männer, und Sie bekommen Echos wie: »Neuer Rechner!«, »Luke Skywalker!«, »Rachel, das alte Luder!«, und (verbittert): »Auch du, Hobbes?« Denn **Wing Commander 3** verkaufte sich 1994 millionenfach, jeder kennt es, und selbst wer danach Finanzbeamter wurde und nie wieder ein Spiel anfasste, schwärmt noch heute von der Kilrathi-Hatz. Dabei waren **Wing Commander** und **Elite** nicht die einzigen großen Namen. **X-Wing**, **TIE Fighter**, **Privateer**, **I-War**, **Freespace**, sie alle tummeln sich in den Neunzigern erfolgreich in einem beliebten Genre. Eine große Übersicht der 32 wichtigsten Weltraumspiele finden Sie übrigens am Ende dieses Artikels.

Doch dann, Anfang des neuen Jahrtausends, haben sie plötzlich Schluss mit uns gemacht, ließen sich kaum noch blicken. **Freelancer** war unser letzter großer Ausflug ins Hollywood-All – und das ist fast zehn Jahre

Chris Roberts' Ankündigung von **Star Citizen** schlug ein wie eine Temblor-Bombe und landete auch auf den Webseiten von Spiegel, Stern, Guardian.

Bernd Lehahn, Egosoft: »Ich bin überzeugt, dass Weltraumspiele massentauglich sind.« **X: Rebirth** soll alte Fans und neue Spieler ansprechen.

>»Gestern, Heute, Morgen« heißt die abschließende Doppelfolge von Star Trek: The Next Generation.

Interview mit David Braben

Der Brite David Braben, Jahrgang 1964, hat zusammen mit Ian Bell das Kultspiel Elite programmiert. Auf Kickstarter sammelt er die Mittel für die Neuauflage Elite: Dangerous ein, die Anfang 2014 erscheinen soll - wenn Braben das Geld dafür bekommt.

GameStar Freelancer war das letzte große Weltraumspiel. Warum hat niemand ein neues entwickelt?
David Braben Die Publisher waren lange Zeit sozusagen die Türsteher und haben entschieden, welche Spiele in den Markt reinkommen. Dabei ist die zu erwartende Rendite das Schlüsselelement. Deren Einschätzung basiert darauf, wie erfolgreich ein bereits erschienener ähnlicher Titel war, den man zum Vergleich heranzieht. Darum erleben wir auch so viele Fortsetzungen. Momentan gibt es aber kein Weltraumspiel zum Vergleichen, also gehen die Publisher auf Nummer Sicher und schätzen die potentiellen Verkaufszahlen eher niedrig ein. Aber das war VOR Kickstarter. Denn Growdfunding umgeht diesen Prozess und finanziert das Spiel direkt. Das ist eine fantastische Lösung – aus Sicht der Entwickler.

▶ Mit Elite: Dangerous und Chris Roberts' Star Citizen kommen zwei berühmte Weltraumspiele-Designer zurück. Ist das ein Zufall, werden diese Spiele die einzigen bleiben, oder erleben wir ein neues Zeitalter der Weltraum-Opern?
◀ Ich vermute, dass es auch andere Spiele geben wird. Star Citizen und Elite: Dangerous wurden erst durch Crowdfunding möglich, das ist kein Zufall.

▶ Seit deinem letzten Elite-Spiel sind 17 Jahre vergangen. Seitdem hat sich nicht nur die Spieleindustrie verändert, sondern auch die Spieler selber. Wir sind sicher, dass du viele Elite-Veteranen einsammeln wirst – aber wie gewinnst du Gelegenheitsspieler und Weltraum-Neulinge?
◀ Das ist eine sehr gute Frage. Ich betrachte Elite: Dangerous für einige Spieler als Alternative zu nächtlichen Sessions mit Call of Duty, nur als Beispiel. Call of Duty ist ein großartiger Test von Präzision und Können, und es ist ein Spiel, in das man völlig eintaucht und die echte Welt ausblendet. Das soll auch das neue Elite hinbekommen – eine große Herausforderung, aber sie ist machbar.

▶ Ganz ehrlich – wird Elite: Dangerous die Weltraumspiele wiederbeleben, wie es Baldur's Gate 1998 mit dem Rollenspiel-Genre geschafft hat?
◀ Nichts ist sicher, aber das Interesse steigt bereits. Abgesehen davon sehe ich Elite nicht nur als Weltraum-Simulation, sondern auch als ein Open-World-Spiel. Gary Penn, der Creative Director des ersten GTA, hat mir GTA mal als »Elite in der Stadt« beschrieben. Beide Spiele bieten eine ähnliche Freiheit, das zu tun, was Du willst. Also ja –ich hoffe, dass Elite 4 das Genre wiederbelebt.

her. Als wir die beiden Urgesteine Chris Roberts und David Braben nach den Gründen für das Dahinsiechen des einstigen Vorzeige-Genres fragen, bekommen wir zwei völlig unterschiedliche Theorien zu hören. Understatement-Brite Braben begründet die Flaute mit vorsichtigen Publishern, die ein Investment in Weltraumspiele mangels positiver Beispiele für zu riskant halten (siehe auch unser Interview). Demnach beißt sich die Kilrathi-Katze selbst in den Schwanz: Wenn ein konservativer Publisher die Wirtschaftlichkeit eines potenziellen Weltraumspiels nicht mit anderen vergleichen kann, weil es keine Spiele zum Vergleichen gibt, dann wird er auch selber keines machen.

Sunnyboy-Amerikaner Chris Roberts hingegen haut in unserem Skype-Telefonat auf die Ego-Pauke: »Jedes Genre braucht jemanden, der es nach vorne bringt. Der Call-of-Duty-Entwickler Infinty Ward hat das bei den Shootern geschafft, und ich habe die Weltraumspiele zu dem gemacht, was sie waren.« Gleichzeitig gibt Roberts den Konsolen die Schuld am Ende der Weltraum-Ära, vor allem der Xbox: »Während mein Freelancer noch in der Entwicklung war, konzentrierte sich Microsoft immer stärker auf die Xbox, weg vom PC. Wenn du dich aber auf den PC beschränkst und dich deshalb kein Multiplattform-Publisher unterstützt, wird es schwer, so ein Spiel zu finanzieren. Vielleicht gäbe es heutzutage mehr Weltraumspiele, wenn ich damals eines für die Konsolen gemacht hätte.«

Wir fragen noch jemanden, der sich bestens mit Weltraumspielen auskennt – weil er seit 1999 davon lebt. Bernd Lehahn ist Chef von Egosoft, das deutsche Studio entwickelt ausschließlich die **X**-Serie, quasi das deutsche **Elite**. Aber auch dessen bisher letzter Teil, **X3: Reunion**, hat inzwischen sieben Jahre auf dem Buckel, momentan arbeitet das Team an **X: Rebirth**, das 2013 erscheinen soll. Gleichzeitig baut Egosoft **X3** kontinuierlich weiter aus, denn es wird trotz seines Alters noch viel gespielt, neben Deutschland in immer mehr Ländern, darunter Russland, Japan, die USA. Aber warum traut sich dann kein anderer Publisher an ein gro-

Railshooter und Abtaucher

Weltraumspiel ist nicht gleich Weltraumspiel: Obwohl uns viele Titel ins All schicken, haben wir uns in unserem Report auf weitgehend klassische Weltraum-Simulationen mit Cockpit-Perspektive konzentriert. Diese vier Abweichler fallen nicht darunter.

Simulationen wie **Space Shuttle: A Journey into Space** (1983) oder die Apollo-Sims sind nicht wirklich Spiele. So spannend sie auch sind – wenn man einen Doktor in Luft- und Raumfahrttechnik hat.

Rebel Assault (1993) ist zwar ein Klassiker – aber wir fliegen wie auf Schienen durch Todessterngräben und Tatooine-Schluchten. Selber lenken ist zwar erlaubt, aber nur in sehr engen Bahnen.

Im verwirrend-genialen **Descent** (1994) steuern wir zwar ein Raumschiff – aber durch Bergwerksanlagen. Dafür reichten die Entwickler später mit Freespace eine echte Weltraum-Sim nach.

Wenn Sie sich das Wasser mal kurz wegdenken, spielt sich das brillante **Aquanox** (2001) wie ein Weltraumtitel. Den inoffiziellen Schleichfahrt-Nachfolger können wir Ihnen heute noch empfehlen!

Vier Tage vor Ablauf hatte Roberts' Kickstarter-Sammelaktion 23.420 Unterstützer, die 1.232.481 US-Dollar zusammenbrachten.

Von **Elite: Dangerous** gibt es außer ein paar Renderings und Konzept-Artworks bisher kaum etwas zu sehen.

Eingestellt: Valves Weltallspiel **Stars of Blood** (auch als Stars of Barathrum bekannt) kam nicht über die Konzeptphase hinaus.

ßes Weltraumspiel? »Das Genre dümpelt bis heute dahin, weil es zu wenige Innovationen gab. Weltraumspiele waren nicht mehr konkurrenzfähig. Früher ist man auch mal eine Minute lang nur geradeaus geflogen, doch vor allem die Shooter haben mit immer dichterer Atmosphäre aufgeholt – bei Weltraumspielen hingegen spricht man schon von dichter Atmosphäre, wenn man durch Nebel fliegt. Wenn du so ein Spiel mit einem Ego-Shooter vergleichst, ist das, als ob deine Gegner am anderen Ende einer fünf Kilometer langen Halle auftauchen, und in der Mitte steht ein Raketenwerfer.«

Atmosphäre steht beim nächsten **X** deshalb im Vordergrund. Lehahn will die Spieler zum Beispiel näher an die kilometerlangen, bewaffneten Raumstationen heranbringen, Kämpfe sollen direkt davor entbrennen, nicht weit weg wie in anderen Spielen, in denen man die Stationen nur anfliegt, andockt und in Menüs landet. Es soll daher Spionageaufträge gegen die Kolosse geben, Raubzüge, Überfälle – »weg vom langen Nur-durchs-All-Fliegen«. **X: Rebirth** heißt nicht umsonst so: Egosoft wird viel Bekanntes über den Haufen werfen, »den Fans etwas zumuten«, wie Bernd Lehahn es formuliert. Er hoffe, »dass die Leute offen sind. Diejenigen, die heute Weltraumspiele spielen, sind nicht so engstirnig wie die Mitglieder in anderen Communitys. Wir haben alle Altersgruppen, sehr unterschiedliche Spielertypen, und wir können nicht alle glücklich machen. Aber wir haben früh angefangen, die Community einzubinden.«

Der Begriff Community wird gern gebetsmühlenartig verwendet, doch bei den Weltraumspielen ist er goldrichtig. Ohne Community gäbe es keine Mods wie ein **Wing Commander Saga** oder wie Dutzende Spiele

Das Internet, unendliche Weiten

Natürlich erobern Weltraumspiele auch das Internet – oder versuchen es zumindest. Hier die MMO-Meilensteine, zwei von sechs kamen durch.

Über 400.000 zahlende Abonnenten hat das Weltraum-MMO des isländischen Entwicklers CCP derzeit. Eve Online ist sozusagen Elite in riesengroß, die Galaxie besteht aus über 5.000 Sonnensystemen, Schlachten mit über 1.000 Schiffen sind keine Seltenheit. Eve ist kein einfaches Spiel, denn es simuliert unter anderem ein offenes Wirtschaftssystem, die Schiffe steuert man indirekt, und im Alleingang kommen Spieler fast gar nicht voran.

Das Free2Play-MMO dreht sich um den Kampfstern Galactica, der in unbekannte Gebiete des Universums katapultiert wird – zusammen mit seinen zylonischen Verfolgern, die Sie auch spielen können. Weil sich der Großteil der Spieler auf Seiten der Menschheit schlägt (Wer will schon einen Toaster steuern?), bekommen Einsteiger einen XP-Bonus, wenn Sie einen Zylonen übernehmen. Über 15 Millionen Registrierungen verzeichnet Galactica momentan.

Netdevils Jumpgate ist eines der ersten großen Online-Weltraumspiele, quasi ein Eve Online Light. Für rund 20 DM (!) im Monat dürfen wir Waren umherfliegen, Asteroidenerze abbauen, natürlich PvE- und PvP-Feindschiffe zerlegen und uns levelweise hocharbeiten. Das erfordert Geduld, macht dank der netten und hilfreichen Community aber auch auf langwierigen Flügen Spaß. So muss sich ein Trucker fühlen, der auf der A1 nachts mit seinen Kollegen funkt ...

Aus C&C mach E&B: Niemand anderes als die Westwood Studios starten im September 2002 das MMO Earth & Beyond – nach sieben Jahren Entwicklung. Das Spiel sieht aus wie eine Weltraum-Simulation, spielt sich aber wie ein Rollenspiel. In den Gefechten hängen wir uns automatisch an ein Ziel und greifen es mit Bordwaffen an – Steuern ist überflüssig. Obwohl das Spiel gut ist, macht der Publisher EA nach zwei Jahren Schluss.

Es sollte groß werden, fing bombastisch an – und endete nur anderthalb Jahre später mit der Abschaltung: das deutsche Free2Play-Weltraumspiel Black Prophecy. Das sollte sich von Eve Online absetzen, doch nach fulminanten ersten Stunden geht Black Prophecy die Puste aus. Die Quests werden öde, die Story bricht ab, das Spiel wird ohne Erfahrungs-Boost aus dem Shop so zäh wie Bantha-Leder. Im September 2012 knipst Gamigo die Server aus.

Seit 2006 geistert beharrlich Jumpgate Evolution durch die Weiten des Internets. Ursprünglich hätte die Fortsetzung 2009 erscheinen sollen – doch unsere monatliche Termin-Rückfrage bei Codemasters wird über die Jahre zum Running Gag und ruft auf der anderen Seite bald nur noch hysterisches Gelächter hervor. Seit 2010 ist von Jumpgate 2 nichts mehr zu hören. Das Ur-Jumpgate läuft da noch, erst im April 2012 gehen die Sternenlichter aus.

auf Basis der kostenlosen **Freespace 2**-Engine. Und vor allem gäbe es ohne die treuen Fans kein neues Epos von Chris Roberts oder David Braben. Besonders Roberts, der via Crowdfunding über 3,5 Millionen US-Dollar eingesammelt hat, davon 1,2 über Kickstarter (Stand jeweils 14. November 2012), ist heilfroh, ohne Publisher auszukommen. »Dafür habe ich jetzt zehntausende Mini-Publisher im Nacken, die mir über die Schulter schauen«, erzählt er uns im Skype-Interview und lacht. »Natürlich designen die das Spiel nicht, der Designer bin ich, aber ich sehe gleich, was den Leuten wichtig ist. Und sie haben auch tolle Ideen – als wir angekündigt haben, dass man seine Raumschiffe gegen Schäden oder Totalverlust versichern kann, wollten die gleich Versicherungsbetrügereien eingebaut haben. Das Schöne am Crowdfunding: Ich kann mein Spiel direkt für die Leute machen, die es spielen wollen.« Und die bislang gesammelten 3,5 Millionen Dollar ermöglichen sogar ein größeres Spiel als ursprünglich geplant, neben der **Wing Commander**-ähnlichen Story-Kampagne **Squadron 42** soll es nun auch ein offenes Universum à la **Privateer** geben, das man gemeinsam mit anderen Spielern erkunden kann. Sieht so aus, als würde Roberts' Traum von der lebendigen Online-Galaxis endlich wahr, zumindest ein bisschen. Bei **Freelancer** hatte ihn ja noch Microsofts Konsolen-Fokus davon abgehalten.

Allerdings hatte Roberts sich fürs Crowdfunding auch mächtig ins Zeug gelegt und schon einen Prototyp parat, der fantastisch aussieht. David Brabens Kickstarter-Auftritt hingegen wirkt, böse gesprochen, wie der eines Trittbrettfahrers: Ein paar Rendermodelle und Konzeptbilder, jede Menge Erinnerungen, wie toll das Ur-**Elite** doch war, und ein beschwörendes Spendenaufruf-Video. Das war's. Nicht nur im GameStar-Forum wird Brabens Kickstarter-Projekt deshalb eher skeptisch gesehen; während die Kommentare sich bei **Star Citizen** vor Freude überschlugen, fallen hier oft Sätze wie »kein Video, keine Bilder, nur Gelaber« und »der will nur was vom Kuchen abhaben«.

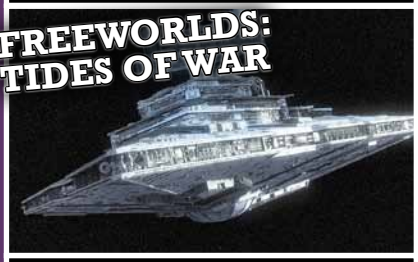
Doch die schwächere Präsentation ist nicht der einzige Grund, warum sogar **Elite**-Fans zurückhaltend reagieren: Im Gegensatz zu Chris Roberts, der mit seinen Weltraumspielen durchgehend sehr gute bis fantastische Arbeit ablieferte, sind die **Elite**-Fortsetzungen von 1993 und 1995 nicht nur viel länger her, sondern auch umstritten, wegen zahlreicher Bugs und einer realistischen, aber schwer zu handhabenden Steuerung. Der Autor diese Artikels steckte 1993 selber in dem Dilemma, sich mangels Budgets für eines der beiden neuen Spiele entscheiden zu müssen: **Privateer** oder **Elite 2**? Internet gab's quasi nicht, und die Previews in den damaligen Magazinen fanden beide Spiele toll. Am Ende bekam **Privateer** den Zuschlag – eine sehr weise Entscheidung. Schön wäre es, wenn wir solche Entscheidungen bald wieder treffen dürften, dann zwischen **Star Citizen**, **X3: Reunion** und Brabens **Elite: Dangerous**. **Stars of Blood** hat Valve indes schon in der Konzeptphase eingestellt, das Projekt ist tot. **Star Citizen** hingegen könnte kaum lebendiger sein: Roberts hat über Kickstarter und seine eigene Webseite »Roberts Space Industries« schon Mitte November insgesamt über 3,5 Millionen US-Dollar eingesammelt – und übertrumpft damit sogar Tim Schafer, dessen **Double Fine Adventure** mit 3,3 Millionen Spendendollar das bislang höchstfinanzierte Spieleprojekt war. Martin Deppe / GR

Fan-Projekte

»Weltraum-Simulationen sind tot? Dann baue ich mir eben selber eine!« Zahllose Fan-Projekte, Mods und winzige Teams halten das Genre tapfer lebendig – so entstehen spannende Spiele wie diese beiden hier. Hut ab!

Wer braucht Mark Hamill?! Die kostenlose Wing Commander Saga konzentriert sich auf bombastische Gefechte mit den Original-Fliegern, während die Briefings und Piloten-Animationen auf dem Trägerschiff eher ... nun ja ... zweckmäßig sind. Aber wir wollen schließlich kämpfen, nicht quatschen!

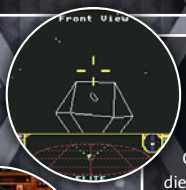
Zwei Mann plus Zuarbeiter bauen ein »Spaceship Management Game« und veröffentlichen es dank Kickstarter-Support – klasse! Der Mix aus Action, Strategie und Crew-Hantieren ist stimmig – und nervenkitzlig, denn wenn ein Crew-Mitglied tot umfällt, geht schon mal das ganze Schiff hops.



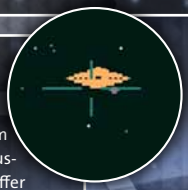
Die gelungene Star-Wars-Mod für Freelancer steht hier stellvertretend für alle die tollen Mods zu – nun ja – Freelancer und Freespace 2. Beide Klassiker haben bis heute überaus aktive Communitys, die weiter an Modifikationen basteln. Darunter auch The Babylon Project, eine feine Babylon-5-Mod für Freespace 2.

VOR LANGER STERNENZEIT

Die Geschichte der Weltraum-Simulationen, von Star Raiders bis Darkstar One. von Martin Deppe



1984 Der Urknall: **Elite** bietet spielerische Freiheit, komplette Galaxien, Missionen, aufrüstbare Schiffe, Handel, Piraten. Auf dem C64, Apple II und ZX Spectrum sind die Handvoll Raumschiff-Polygone nicht mal ausgefüllt, aber die Vektorgrafik-Duelle trotzdem spannend.



1979 Eine der ersten großen Weltraum-Simulationen. Auf dem Atari 8-bit klappern wir in **Star Raiders** Sektoren ab, um Gegner mit Torpedos wegzupusten. Jeder Sektorensprung, Treffer oder Asteroiden-Bumms senkt unsere Energie – bei Null heißt's Game Over.

1990 Nackte Polygone? Darüber kann Chris Roberts nur lachen! Sein **Wing Commander** zerbombt in Sachen Grafik und Sound ALLE anderen Spiele. Die Dogfights gegen die Kilrathi-Katzen sind auch deswegen so aufregend, weil wir mit dem Helden Christopher Blair und seinen Kumpels mitfiebern. Roberts schafft aber auch das Unwort des Jahres: Hardwarehunger.

1993 in X-Wing: Der Flugsimulations-Veteran Larry Holland stürzt sich ins Star-Wars-Universum – und inszeniert bockschwere, aber packende Raumschlachten. Die sind simulationslastiger als bei Wing Commander, taktischer und vielfältiger.

1979 1984 1990 1991 1993

1991 Nach nur einem Jahr hebt Christopher Blair in **Wing Commander 2** erneut ab. Der zweite Teil der Saga ist ein wenig Stillstand auf sehr hohem Niveau und spielt sich eher wie ein Addon zum ersten Teil: neue Schiffe, mehr Schwerpunkt auf Torpedo-Angriffe gegen Großkampfschiffe. Dafür gibt's hier erstmals ein separat erhältliches »Speech Pack« – ein Sprachausgabe-Addon.

1993 Chris Roberts schlägt erneut zu und bringt seinen Bruder Erin mit. Ihr Wing-Commander-Ableger **Privateer** spielt sich wie ein kastriertes Elite: Mit einem Dümpelschiff beginnt unsere Karriere, wir können handeln, uns als Söldner verdingen – oder beides. Das Universum ist kleiner als das von Elite, aber ausgearbeiteter. Durch die freie Spielwelt zieht sich zudem ein roter Story-Faden.

1993 David Brabens **Elite 2: Frontier** legt eine Bruchlandung hin. Zum einen ist es völlig verbuggt, zum anderen hat Braben einen echten Simulator gebaut: Wegen seiner realistischen Flugphysik mit Schwerkraft, Trägheit & Co. kriegen wir Feinde nur für Millisekunden ins Fadenkreuz.

1994

1994 Larry Holland legt in **Tie Fighter** noch einen drauf, diesmal für die Dunkle Seite der Macht. Wir machen nämlich Jagd auf Verräter und Rebellen. Die ungewohnte Perspektive ist allein schon ein Atmosphäre-Highlight, doch Holland bohrt die Stärken von X-Wing noch weiter auf: Abwechslungsreiche Missionen geben uns das Gefühl, als kleines Licht im großen Sternenkrieg zu kämpfen.

1995

1994 Wing Commander 3 kombiniert die bewährte Spielmechanik (Wegpunkte abklappern, Kilrathis grillen) mit echten Schauspielern, allen voran Mark »Luke Skywalker« Hamill. Das Ergebnis: vier Millionen Dollar Entwicklungskosten – und erneut ein Unwort des Jahres: Hardware-Heißhunger.

1996 Weil Derek Smarts vorab hochgejubelte, dann aber völlig verhunzte Schlachtschiff-Simulation **Battlecruiser 3000AD** von Internet-Usern massiv eins auf den Deckel kriegt, beißt Smart unsmart zurück. Statt die offensichtlichen Fehler anzuerkennen, verteidigt er sein Werk und blafft die Kritiker an.

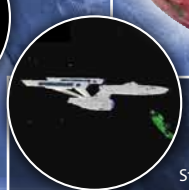
1996

1995 Brabens bislang letzter Elite-Ausflug **Frontier: First Encounters** hat mehr Bugs als Planeten – und davon gibt es sehr, sehr viele. Spieler, die Action wollen und auf Simulation pfeifen, greifen nach dem Elite-2-Schock jetzt gar nicht erst zu. Das inoffizielle Elite 3 verkauft zwar immer noch über 100.000 Stück, im Vergleich zum ersten Teil ist das aber nur ein Bruchteil.

1997

1995 Für **Wing Commander 4** legt Chris Roberts noch eine Schippe zu: Mit insgesamt über zehn Millionen Dollar Budget heuert er fast die gleiche Schauspielerriege an, die diesmal noch mehr Zwischensequenzen füllt. Das Aufrüsten der Schiffe wird wichtiger, zumal wir gelegentlich die Wahl zwischen zwei Einsatztypen haben. Und die Gefechte werden taktischer, ohne an die Star-Wars-Rivalen heranzukommen.

1996 Chris Roberts' Bruder Erin inszeniert **Privateer 2** mit professionellen Filmszenen (unter anderem mit John Hurt, Christopher Walken und Jürgen Prochnow) und einer fesselnden Story. Nur der Anspruch könnte fairer sein, schon zu Beginn gibt's fast unbesiegbare Piraten.



1997 Starfleet Academy schickt uns als Star-Trek-Kadetten an die Sternenflotten-Akademie und danach in »echte« Aufträge. In über zwei Stunden Filmsequenzen dürfen die alten Hollywood-Haudegen noch mal ran, darunter Kirk, Chekov und Zulu – ein echter Atmosphäre-Knüller. Und das trotz der actionlastigen und damit wenig trekkigen Gefechte.

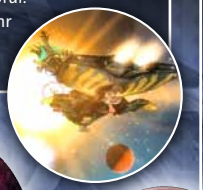
1997 Schlachtschiff und realistisches Flugverhalten: I-War kombiniert quasi Frontier mit Battlecruiser 3000AD, lässt aber die Bugs weg. Heraus kommt die hochgradig spannende Simulation einer 150-Meter-Corvette. Missionen dauern schon mal eine halbe Stunde am Stück und wimmeln vor Überraschungen und cleveren Gegnern.

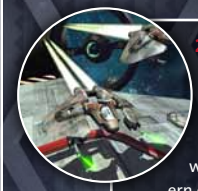
2005 X3: Reunion setzt wie seine Vorgänger auf viel spielerische Freiheit – lässt aber sogar Genre-Veteranen schnell alleine. Die Steuerung ist erneut der größte Knackpunkt, dranbleiben lohnt sich aber, denn Erforschen, Handeln und der Ausbau der Flotten und Fabriken motivieren monatelang.

2003 Seit der Gründung von Digital Anvil 1996 bastelt Chris Roberts an seinem »Über-Spiel«, verlässt die Firma aber 2000. Erst 2003 erscheint **Freelancer**, und ist zwar weit von Roberts' Ursprungsvision entfernt, aber dennoch ein fantastisches Spiel. Im Prinzip spielen wir ein modernisiertes Privateer – mit der Maus!

2002 Nach den beiden Academy-Spielen gilt **Star Trek: Bridge Commander** als das trekkigste: Die Schiffe steuern sich wirklich wie ... große Schiffe, und wir kommandieren die Crew, statt uns selber die Hände schmutzig zu machen – optional sogar per Spracheingabe! Zeitlich ist das Ganze bei The Next Generation angesiedelt; wir treffen sogar Picard und Data.

2006 Es ist das letzte große Spiel in Privateer-Tradition: Mit dem sehr guten **Darkstar One** wagt sich das deutsche Studio Ascaron ins All. Auch hier lockt eine offene Galaxis, allerdings schwanken die Karrierepfade in Sachen Spannung. Kurz gesagt: Kämpfen hui, Asteroidenbergbau pfui. Trotzdem ein sehr stimmungsvoller Titel.





2003 Vom Jäger bis zum imposanten Träger: In **X2: Die Bedrohung** haben wir eine große Auswahl an Schiffen, die wir entweder selber steuern oder in unseren Flotten automatisch steuern lassen. Wie das Ur-Spiel von 1999 ist X2 ein Zeitfresser par excellence, es lässt uns nämlich schön viel Freiheit: Wir können die Story backbord liegen lassen und uns nur unserer eigenen Firma widmen.

2002 Das ist schon frech: Kurz vor dem Kinostart von Episode 2 bringt LucasArts **Star Wars: Starfighter** auf den PC-Markt, eine Konvertierung des Playstation-2-Spiels von 2001. Das ist schön bunt und laut, aber anspruchslos. Warum es dann hier gelandet ist? Weil es zeigt, wie LucasArts nach X-Wing Alliance ins Weltraum-Nirwana abstürzt.

2001 Das erste I-War war schon kein Leichtgewicht, doch was uns **Independece War 2** entgegenwirft, lässt selbst Simulationsexperten die Contenance verlieren: Schon die ersten Missionen sind unfair schwer, später regiert der Frust komplett. Schade um die anspruchsvolle Steuerung und das an sich interessante Missionsdesign.

2006

2005

2003

2002

2001

2000

1999

1998

2006 Bis zu vier Star-Trek-Pötte steuern wir in **Star Trek: Legacy** gleichzeitig – einen direkt aus der Verfolgerperspektive, den anderen drei weisen wir wie in einem Echtzeit-Strategiespiel Ziele zu. Für erfolgreiche Abschüsse und Missionen gibt's Punkte, die wir in neue und bessere Schiffe investieren. Das klingt spannend, spielt sich aber mäßig aufregend, ja sogar träge. Vor allem die zäh reagierenden Begleitschiffe strapazieren unsere Kapitänsnerven.

1999 Das deutsche Studio Egosoft konzentriert sich auf drei Dinge, nämlich Weltraum, All und Kosmos. Der ist in **X: Beyond the Frontier** riesig, lockt zum Erkunden und Schiff-Aufrüsten. Sogar eigene Fabrikstationen und Flotten können wir bauen. Das erfordert zwar viel Geduld und Einarbeitung, belohnt aber beides mit enormer Spieltiefe.

2000 Mit ihrem neuen Studio Digital Anvil stricken Chris und Erin Roberts erstmal **Starlancer**, das uns in den Erden-Bürgerkrieg gegen Russen und Chinesen schickt. Das ist auch schon der größte Unterschied zu Wing Commander. Grafisch kommt Starlancer nicht an Freespace 2 heran – eine Schlappe für Roberts.

2000 Verfolgungsjagden durch galaktische Müllkippen, riesige Weltraumstädte: Novalogics erstes Weltraumspiel **Tachyon** steckt sogar Starlancer in die Tasche. Schön gemein: Zum Beginn sind wir mit einem Luxusjäger unterwegs – doch dann landen wir im Exil und fangen mit einer Nussschale von vorne an.

2000 »Was Star Wars kann, können wir schon lange!« Nach diesem Motto schickt uns **Klingon Academy** wie TIE Fighter auf die dunkle Seite der Macht – zu den Klingonen, die hier noch keine braven Föderationsfreunde sind, sondern knallharte Kirk-Hasser. Diesmal spielen sich die Gefechte taktischer, aber trotzdem spannend.

1997 Die Filme schreien förmlich danach: Online-Schlachten zwischen Imperium und Rebellen! **X-Wing vs. Tie Fighter** lässt im Netzwerk acht Piloten kämpfen, via Internet vier. Trotzdem sind die Dogfights spannend, auch wenn die typischen Einsatzziele mangels Story arg generisch daherkommen. Eine Solo-Kampagne gibt's erst ein Jahr später per Addon.

1997 Unser Tester Jörg Langer bringt's auf den Punkt: »Nie hatte ich so sehr das Gefühl, mitten in einer Raumschlacht zu sein«, schreibt er über **Wing Commander: Prophecy**. Um dann hinzuzufügen: »Und das, obwohl die Missionen praktisch keine Planung erfordern«. Denn das fünfte und letzte Wing Commander spielt sich wie ein geradliniges Actiongewitter, wie Popcorn-Weltraumkino. Apropos: Mister Skywalker ist auch dabei.

1998 Conflict: Freespace stammt vom Descent-Macher Volition, in den USA wurde es daher unter dem Namen Descent: Freespace veröffentlicht. In Sachen Präsentation und Story dümpelt Freespace zwar Lichtjahre hinter Wing Commander: Prophecy her, tischt uns aber dynamische Missionen auf – und ein schön fluffiges Fluggefühl.

1999 Nur ein Jahr nach dem ersten Freespace sausen wir in **Freespace 2** wieder zwischen Großschiffen umher, die sich gegenseitig mit Energiestrahlen zerschneiden. Das sieht jetzt endlich auch fantastisch aus, verkauft sich aber so miserabel wie Heizdecken auf Tatooine, die kleine Serie endet abrupt.

1999 1999 erscheint der erste neue Star-Wars-Film – und die alten Fans sehnen sich nach den alten Zeiten zurück. Da kommt **X-Wing Alliance** gerade recht, denn es perfektioniert die X-Wing-Schlachten, bessert die Grafik auf, punktet mit Kino-Atmosphäre. Kurz gesagt: Der Zauber fliegt mit.

XMX
HIGH PERFORMANCE SYSTEMS

PC Systeme direkt vom Hersteller!!!
Alle Systeme versandkostenfrei![1)]

+ GRATIS ZYKON GAMING MOUSEPAD ZU JEDEM XMX PC-SYSTEM!

HDMI
Bluetooth
USB 3.0

Artikel-Nr.: 50180

» Full HD Display NON Glare-Type mit LED-Backlight
» Intel® Core™ i7-3630QM mit bis zu 4 x 3.40 GHz
» 8192 MB DDR3 1333 MHz
» 4 GB NVIDIA GeForce GTX 680M
» 1000 GB 7.200 U/Min
» Blu-ray Rom / DVD Brenner Laufwerk
» HDMI, VGA, HD Webcam, Bluetooth 4.0, USB 3.0, Fingerprint, Nummernblock, 4in1 Cardreader, HD Audio Killer Wireless-N 1202 2x2 Wifi

1399,-€*
ab 26,19€ mtl., Laufzeit: 72 Monate[2)]

Full HD 1080 HDMI

Intel® Core™ i5-3570K Prozessor
@ 4 x 4.4 GHz übertaktet!

» 8 GB High End DDR3 Corsair XMS 3
» 2 GB NVIDIA GeForce® GTX650 POV/TGT Charged (übertaktet und leise)
» 1000 GB SATA3, 7200 U/Min.
» 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
» Interne Hochleistungswasserkühlung
» 500 W IN WIN Mana 136 Tower
» MSI Z77A-G43

779,-€*
ab 16,70€ mtl., Laufzeit: 60 Monate[2)]

DVI
HDMI
USB 3.0
SATA 3
DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50173

2 x DVI
HDMI
USB 3.0
SATA 3
DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50183

AMD FX-Series FX-8350 Prozessor
@ 8 x 4.6 GHz übertaktet!

» 16 GB High End DDR3 Corsair XMS 3
» 2 GB AMD Radeon® HD 7870 HIS IceQ X Turbo (übertaktet und leise)
» 1500 GB SATA3
» 64 GB Samsung 830 SATA III SSD
» Blu-Ray ROM / DVD±RW
» Interne Hochleistungswasserkühlung
» 730 W Thermaltake / Thermaltake Overseer RX-I Tower
» Gigabyte GA-970A-UD3

1099,-€*
ab 20,57€ mtl., Laufzeit: 72 Monate[2)]

1) Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. * Abbildung enthält Sonderausstattung.

0180 1 994041

(3,9 Cent/Min. Festnetz der T-COM; max. 42 Cent/Min. aus dem Mobilfunknetz)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 994041 Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag 10-18 Uhr

Schneller Leiser Besser

2x DVI
HDMI
Display MiniPort
USB 3.0
SATA 3
DirectX® 11

Intel® Core™ i7-3770 Prozessor
@ 4 x 4.1 GHz übertaktet!

- 8 GB High End DDR3 Corsair XMS 3
- 2 GB NVIDIA GeForce® GTX670 POV/TGT UltraCharged (übertaktet und leise)
- 1000 GB SATA 3, 7200 U/Min.
- 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- Interne Hochleistungswasserkühlung
- 550 W Be Quiet / NZXT Phantom Tower 410
- MSI Z77A-G43

Artikel-Nr.: 50148

1199,-€ *

ab 22,44€ mtl., Laufzeit: 72 Monate 2)

AMD FX-Series FX-8350 Prozessor
@ 8 x 4.6 GHz übertaktet!

- 32 GB High End DDR3 Corsair XMS 3
- 3 GB AMD Radeon® HD 7970 HIS IceQ X2 GHz Edition (übertaktet und leise)
- 2000 GB SATA3, 7200 U/Min.
- 64 GB Samsung 830 SATA III SSD
- Blu-Ray ROM / DVD-RW SATA
- Interne Hochleistungswasserkühlung
- 730W Thermaltake / Coolermaster Storm Trooper
- Gigabyte GA-970A-UD3
- inkl. Farcry 3, SLEEPING DOGS, Hitman + 20% Rabatt beim Kauf von Medal of Honor -Warfighter-

DVI
HDMI
2 x MiniPort
USB 3.0
SATA 3
DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50182

1399,-€ *

ab 26,19€ mtl., Laufzeit: 72 Monate 2)

2 x DVI
HDMI
Display Port
USB 3.0
SATA 3
DirectX® 11

Intel® Core™ i7-3770K Prozessor
@ 4 x 4.5 GHz übertaktet!

- 16 GB High End DDR3 Corsair XMS 3
- 2 GB NVIDIA GeForce® GTX680 TGT UltraCharged (übertaktet und leise)
- 1500 GB SATA 3
- 64 GB Samsung 830 SATA III SSD
- 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- Hochleistungsluftkühlung: Alpenföhn Shamrock
- 730 W Thermaltake / Coolermaster Storm Trooper
- Gigabyte GA-Z77X-D3H

Artikel-Nr.: 50130

1599,-€ *

ab 29,93€ mtl., Laufzeit: 72 Monate 2)

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 999 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 72 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 9,3 % 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.

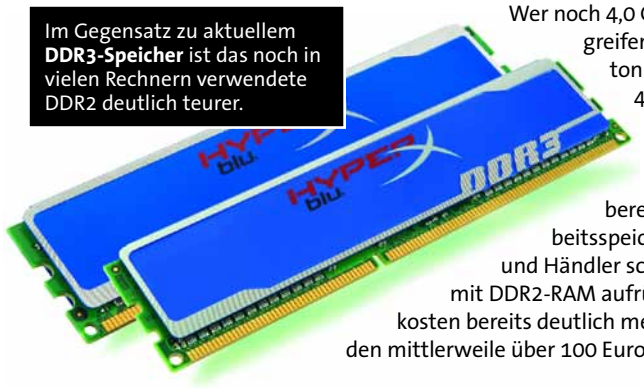
KONFIGURIEREN SIE IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...

www.xmx.de

Hardware News

Arbeitsspeicher noch günstiger

GameStar.de/Quicklink/8123



Im Gegensatz zu aktuellem **DDR3-Speicher** ist das noch in vielen Rechnern verwendete DDR2 deutlich teurer.

Selten war das Aufrüsten von DDR3-Arbeitsspeicher günstiger. Wer noch 4,0 GByte oder gar weniger in seinem System stecken hat, sollte daher jetzt zugreifen. Selbst Pakete aus mehreren Modulen von Markenherstellern wie Kingston sind aktuell enorm preiswert. Ein 8,0-GByte-Kit bestehend aus zwei 4,0-GByte-Riegeln des HyperX-Speichers beispielsweise bekommen Sie im Preisvergleich bei diversen Händlern ab etwa 35 Euro, für die doppelte Menge müssen Sie zudem nur knapp das Doppelte auf den Tisch legen: Ein aus zwei 8,0-GByte-Bausteinen bestehendes Set von Crucial wechselt bereits ab 65 Euro den Besitzer. Nochmals spürbar günstiger dürfte DDR3-Arbeitsspeicher vermutlich nicht mehr werden, weil die Gewinnmargen von Hersteller und Händler schon jetzt kaum noch der Rede wert sind. Wer dagegen ein älteres System mit DDR2-RAM aufrüsten möchte, muss sich beeilen. Die wenigen noch erhältlichen Module kosten bereits deutlich mehr als ihre DDR3-Pendants. Für ein Paket aus zwei 4,0-GByte-Riegeln werden mittlerweile über 100 Euro fällig, zwei 2,0-GByte-Module kosten 35 Euro. TL

Referenzklassen Spiele-PCs

Hardware-Details	Standard-PC	Mittelklasse-PC	High-End-PC
Prozessor	Core 2 Duo E8500	Phenom II X4 965	Core i5 3570K
Arbeitsspeicher	2,0 GByte	4,0 GByte	8,0 GByte
Grafikkarte	Radeon HD 5770	Geforce GTX 560	Geforce GTX 660 Ti
Spiele-Details			
Anno 2070	1920x1080, hohe Details, Post-Effekte mittel	1920x1080, hohe Details, Post-Effekte mittel	1920x1080, sehr hohe Details, Post-Effekte
Battlefield 3	1680x1050, hoch, ohne AO, Bewegungsverzerrung	1920x1080, ultra, 4x AA	1920x1080, ultra, 4x AA, HBAO
Guild Wars 2	1920x1080, mittlere Details, Rendersampling Nativ	1920x1080, hohe Details, Rendersampling Super	1920x1080, ultra Details
The Elder Scrolls 5: Skyrim	1920x1080, hohe Details, 4x AA	1920x1080, sehr hohe Details, 4x AA	1920x1080, maximale Details, 8x AA
WoW: Mists of Pandaria	1920x1080, hohe Details, 2x Kantenglättung	1920x1080, ultra Details, 4x Kantenglättung	1920x1080, ultra Details, 4x Kantenglättung

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Geforce 200	GTX 260 k.A., GTX 285 k.A.	GTX 295 k.A.	
Radeon HD 5/6	HD 5770 k.A., HD 6850 150 €, HD 5850 k.A.	HD 6870 150 €, HD 5870 k.A., HD 6950 200 €, HD 6970 300 €	HD 6990 k.A.
Geforce 400/500	GTS 450 80 €, GTX 550 Ti 110 €, GTX 460 180 €	GTX 560 170 €, GTX 560 Ti 200 €, GTX 570 250 €	GTX 580 350 €, GTX 590 k.A.
Radeon HD 7000	HD 7750 90 €, HD 7770 110 €	HD 7850 170 €, HD 7870 210 €	HD 7950 270 €, HD 7970 380 €
Geforce 600	GTX 650 110 €	GTX 650 Ti 130 €, GTX 660 200 €	GTX 660 Ti 280 €, GTX 670 360 €, GTX 680 480 €, GTX 690 900 €
Prozessoren	**Einsteiger**	**Mittelklasse**	**High-End**
Athlon	II X3 440 k.A., II X4 645 k.A.		
Phenom II	X2 555 70 €, X3 720 k.A., X4 925 k.A.	X4 965 90 €, X4 980 k.A., X6 1100T k.A.	
FX	4100 100 €	4170 120 €, 6100 110 €, 6200 130 €, 8120 150 €, 8150 180 €	8350 190 €
Core 2	E6600 150 €, E8500 170 €, Q6600 150 €	Q9400 170 €, Q9650 270 €	
Core i	i3 540 k.A., i5 650 k.A.	i5 760 k.A., i7 870 300 €, i5 3450 180 €, i5 2500 200 €	i5 3570K 210 €, i7 2600K 280 €, i7 3770K 300 €, i7 3960X 920 €

Spiele-PCs

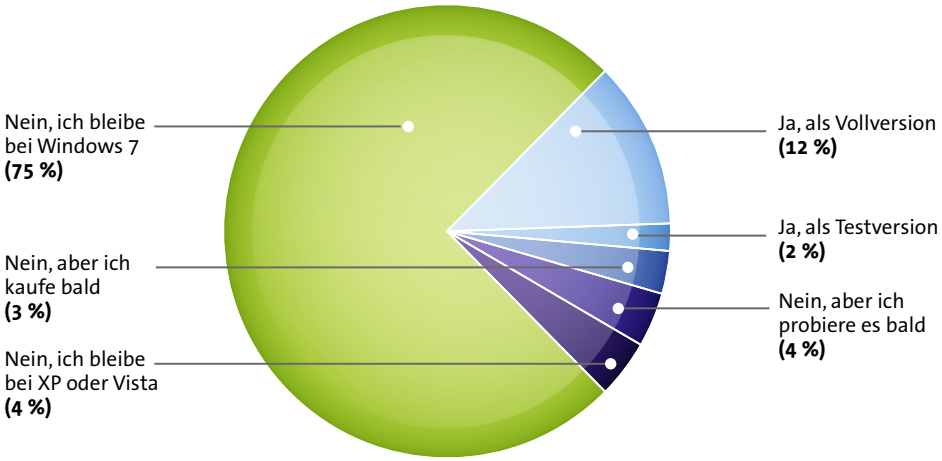
Die GameStar-Referenzklassen geben drei typische PC-Konfigurationen der Mehrzahl der GameStar-Leser wieder. Die Spiele-Details verraten, in welcher Einstellung die angegebenen Titel flüssig gespielt werden können.

Leistungsindex

Der Grafikkarten-Prozessor-Index ordnet Grafikchips und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse können Sie moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.

»Haben Sie Windows 8 bereits installiert?«

Windows 8 hat viele Vor- und Nachteile. Für das neue Betriebssystem sprechen Performance und Preis, dagegen der Mischmasch aus Kachel- und Desktop-Oberfläche. 14 Prozent nutzen bereits Windows 8, aber nur 7 Prozent erwägen noch eine Anschaffung. Drei Viertel wollen bei Windows 7 bleiben – tatsächlich gibt es für Spieler auch keinen triftigen Grund zum Upgrade.



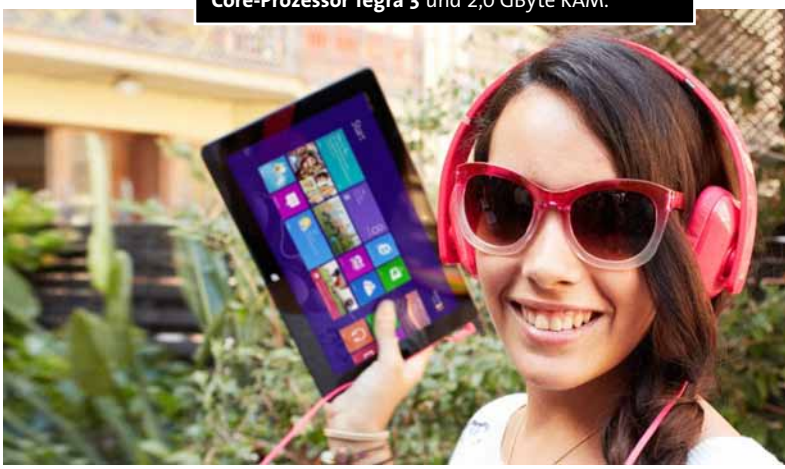
Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 7.061 Teilnehmer

News-Ticker

Intel: Mit Erscheinen dieses Heftes soll der neue Hyperthreading-Sechskerner Core i7 3970X für den Sockel 2011 erhältlich sein. Wie das derzeitige Spitzenmodell 3960X basiert aber auch der neue Prozessor noch auf dem alten Sandy-Bridge-Kern und taktet lediglich 200 MHz schneller.

Sony: Der Elektronik-Riese soll erste Entwicklerkonsolen seiner nächsten Playstation-Generation ausgeliefert haben, die angeblich auf AMDs CPU-GPU-Kombination A10 5800K mit integrierter Radeon-HD-6900-Grafik und 16 GByte RAM basieren. Weil die Entwicklersysteme meist doppelt so viel Speicher wie die endgültige Konsole haben, dürfte die nächste Playstation 8,0 GByte Speicher haben.

Windows-Tablet die Erste – Microsoft Surface RT



Im Microsoft Surface RT stecken Nvidias **Quad-Core-Prozessor Tegra 3** und 2,0 GByte RAM.

GameStar.de/Quicklink/8118 Zum Start von Windows 8 stellt Microsoft auch das erste eigene Tablet **Surface RT** mit 10,6-Zoll-Display vor. Das **Surface RT** wird mit einer auf die ARM-Architektur des verwendeten Tegra-3-Prozessors von Nvidia angepassten Windows-8-Version namens Windows RT ausgeliefert, die zwar Apps aus dem Store, aber keine klassischen Desktop-Programme unterstützt. Eine auf ARM angepasste Version von **Office 2013** liefert Microsoft aber gratis mit. In unserem Test zeigt sich das mindestens 480 Euro teure **Surface RT** dank USB-2.0-Port und Tastaturunterstützung vielseitiger als gängige Tablets, offenbart aber auch Schwächen: Etwa den beim 32-GByte-Modell viel zu geringen freien Speicherplatz von lediglich 20 GByte oder die teils ruckelige Performance bei mehreren gleichzeitig laufenden Apps. Interessanter (aber auch noch teurer) dürfte das für Anfang 2013 geplante **Surface Pro** mit schnellerem Core-i5-Prozessor und 1920x1080 statt 1366x768 Pixeln Auflösung werden, das auch alle gängigen Windows-Programme unterstützt. TL

Linux-Steam im Beta-Test mit doppelter Geforce-Leistung

Auch wegen des Mangels an aktuellen Spielen blieb Linux ein **Erfolg im Massenmarkt** bisher verwehrt.

GameStar.de/Quicklink/8122 Seit geraumer Zeit entwickelt Valve seine Distributionsplattform Steam für Ubuntu Linux, nun läuft ein Beta-Test mit **Team Fortress 2**, **Trine 2**, **Serious Sam 3** und einigen weiteren Titeln. Zum Start des Beta-Tests hat Nvidia zudem einen neuen Grafikkartentreiber veröffentlicht, der im (noch nicht selbst spielbaren) **Left 4 Dead 2** die ohnehin schon hohe Spieleleistung unter Linux angeblich verdoppeln soll. Dass Linux plötzlich stärker in den Fokus kommerzieller Anbieter rückt, könnte vor allem an Valve liegen, die durch den in Windows 8 integrierten App-Store Umsatzeinbußen befürchten und Nvidia mitziehen. Zumindest für fortgeschrittene Nutzer könnte sich Linux langfristig zu einer Windows-Alternative entwickeln, wenn denn das Spieleangebot umfassend genug ausfällt. Wann Steam für Linux erscheint und mit welchen Spielen, steht aber noch nicht fest. DV

Inhalt

Grafikkarten 106
CPU-Mainboard-Kombis 108
Eingabegeräte 112
Sound-Equipment 114
Monitore 116

Die beste Spiele-Hardware fürs Geld

Zum Jahreswechsel empfehlen wir wieder die beste Hardware für PC-Spieler – vom Prozessor bis zur Grafikkarte, vom Monitor bis zur Tastatur. Von Daniel Visarius

GameStar.de/Quicklink/8128 Auf DVD: Browser-ErweiterungGameStar-Sparberater

Überteuert spielen ist keine Kunst – mit dem Intel **Core i7 3960X**, einem passenden Sockel-2011-Mainboard der 400-Euro-Extraklasse und 32,0 GByte RAM lassen sich nur für CPU, Hauptplatine und Arbeitsspeicher locker über 1.500 Euro raushauen, ohne dass in Spielen ein relevanter Unterschied zu einer 400-Euro-Konfiguration aus **Core i7 3770**, 16 GByte RAM und grundsolider 100-Euro-Platine zu spüren wäre.

Auch in anderen für Spieler relevanten Produktkategorien wie Tastaturen, Mäusen oder Grafikkarten gibt es zahlreiche Angebote mit diversen teuer zu bezahlenden Sonderfunktionen, die in der Praxis aber nur von den wenigsten wirklich gebraucht werden. Gute Mäuse mit ausreichend Tasten und perfekter Präzision kosten kaum mehr als 40 Euro, während die Spitzenmodelle teils über 100 Euro kosten.

Der Schwerpunkt unserer Kauf-Tipps in diesem Schwerpunkt liegt auf einem möglichst guten Preis-Leistungs-Verhältnis, weshalb wir in den meisten Kategorien teure High-End-Produkte ignorieren. Einzige Ausnahmen sind Grafikkarten und Monitore, weil die Angebotspaletten hier genauso vielfältig ausfallen wie die qualitativen Unterschiede. Bei Grafikkarten etwa verschlechtert sich mit jedem 100-Euro-Schein zwar das Preis-Leistungs-Verhältnis, aber die Performance steigt spürbar an und macht eine 300-Euro-Karte für finanziell entsprechend ausgestattete Spieler so zu einer guten Investition mit Zukunftssicherheit. Bei Flachbildschirmen beeinflusst das eingesetzte Panel maßgeblich die Bildqualität und den Preis. Zum Spielen und Filme schauen genügt ein gutes Modell mit TN-Bildschirm. Wer aber regelmäßig Bilder bearbeitet, sollte unbedingt den Aufpreis für ein IPS- oder PLS-Panel investieren, weil Blickwinkel und Farbtreue wesentlich besser ausfallen. Ebenfalls teurer ist die 120-Hertz-Unterstützung für stereoskopisches 3D oder einen besonders weichen Bildaufbau. Auch die auffallend feine 27-Zoll-Auflösung 2560x1440 kostet weit mehr Geld als die üblichen 1920x1080 Bildpunkte, bietet aber eine um Längen bessere Darstellung. Durch die hohe Lebenszeit von Monitoren rechnet sich ein höherer Anschaffungspreis viel eher als beispielsweise bei Grafikkarten, die nach spätestens drei Jahren einige Klassen tiefer spielen.

Preiswert statt billig

Neben Grafikkarten ab 100 Euro, Monitoren ab 160 Euro, Tastaturen ab 10 Euro und Mäusen ab 20 Euro empfehlen wir auch starke Gamepads ab 20 Euro und Lenkräder ab 100 Euro sowie Soundkarten ab 50 Euro und Headsets ab 30 Euro. Trotz der niedrigen Einstiegspreise haben wir Billigheimer aussortiert, im Fokus steht volle Spieletauglichkeit zum attraktiven Preis. Die Prozessor-Tipps schnüren wir in praktische Aufrüstpakete inklusive RAM, Mainboard und Kühler ab 180 Euro. Die Kombis passen in die meisten vorhandenen Gehäuse, das Netzteil sollte aber mindestens 550 Watt liefern, um noch Reserven zu haben. DV

Unsere kostenlose Browser-Erweiterung **GameStar-Sparberater** (auf DVD) läuft im Hintergrund und meldet sich mit gegebenfalls günstigeren Angeboten, wenn Sie gerade shoppen. Der GameStar-Sparberater unterstützt Firefox, Chrome, Safari und den Internet Explorer.

Unsere Preisangaben bilden einen Mittelwert zwischen Online-Angeboten inklusive Versand und denen großer Elektronikketten.

CASEKING.de

präsentiert:

CM STORM
ARMING THE GAMING REVOLUTION

SCOUT 2

Built For Invincible Gamers

- Nachfolger des mehrfach ausgezeichneten CM Storm Scout Gehäuses
- perfektes Midi-Tower-Gehäuse mit Tragegriffen für LAN-Partys
- enorm leistungsfähiges Belüftungssystem mit bis zu acht Lüftern (optional)
- umfangreich ausgestattetes I/O-Panel inklusive USB 3.0
- StormGuard-Sicherung schützt vor Diebstahl angeschlossener Peripherie
- erhältlich in metallic Grau und Schwarz

COOLER MASTER®

912 HAF

Advanced Edition

- High-Air-Flow (HAF) Midi-Tower
- hoher Luftdurchsatz für maximale Kühlleistung
- zwei USB 3.0-Anschlusse an der Vorderseite
- zusätzlicher 200 mm Lüfter an der Oberseite
- auch ohne Window-Seitenteil erhältlich

Caseking Outlet: **Gaußstr. 1, 10589 Berlin** eMail: **info@caseking.de** tel. bestellen: **030 52 68 473 00** online bestellen: **www.caseking.de**

Die besten Grafikkarten

AMD hat sechs, Nvidia sogar elf aktuelle Grafikchips am Markt. Wir geben Kaufempfehlungen und sagen, welche Karte sich für welchen Spieler lohnt. Von Hendrik Weins

AMD und Nvidia werfen im Monatstakt neue Grafikkarten, überarbeitete Chips oder optimierte Treiber auf den Markt – wer da folgen will, muss immer am Ball bleiben. Während AMD einige Modelle mit gesteigerten Taktraten als »GHz Edition« oder »Boost Edition« werbewirksam vermarktet, hat Nvidia mehrere »Ti«-Versionen im Angebot, die ebenfalls deutlich mehr Leistung als die nahezu namensgleichen Varianten bieten. Zudem tummeln sich neben den aktuellen Geforce-GTX-600- und Radeon-HD-7000-Modellen noch zahlreiche Karten älterer Baureihen in den Läden, deren Leistung durchaus noch mithalten kann. Der Stromverbrauch fällt jedoch signifikant höher aus, und vor allem sind GTX 500 und HD 6000 technisch nicht mehr auf dem neuesten Stand, weil ihnen unter anderem die Unterstützung für DirectX 11.1 fehlt. Auf die Spieleleistung hat dies jedoch keinen Einfluss. Wir schlagen uns für Sie durch den Karten-Dschungel und empfehlen neun Modelle, die bei Preis, Leistung und vor allem Lautstärke voll überzeugen.

Bis 200 Euro

Die Preis- und Leistungsspanne zwischen Grafikkarten für 100 und 200 Euro ist immens. Neben den aktuellen Modellen bieten auch ältere Platinen noch gute Leistung fürs Geld.

Auch wer weniger als 100 Euro ausgibt, kann aktuelle Titel wie **Medal of Honor: Warfighter** oder **Need for Speed: Most Wanted** spielen – allerdings nur mit herben Einbußen bei der Bildqualität. Denn die Einsteigerkarten bieten für technisch anspruchsvolle Spiele zu wenig Leistung. Wer aber eher **Diablo 3**, **Torchlight 2** oder den ein oder anderen Indie-Titel auf dem Schirm hat, dem können wir die etwa 100 Euro teure Radeon HD 7770 oder die 120 Euro teure Geforce GTX 650 Ti empfehlen. Deutlich mehr Dampf im Kessel hat eine Radeon HD 6870 aus der Vorgängergeneration für etwa 130 Euro – unser Spar-Tipp bis 200 Euro. Gegenüber einer HD 7770 arbeitet die HD 6870 gut 20 Prozent schneller, Nvidias ähnlich teure GTX 650 Ti hängt zehn Prozent hinterher. Das übertaktete Asus-Modell mit dem kryptischen Namen **EAH6870 DC/2DI2S/1GD5** rechnet noch schneller als die Referenzversion, und der ausladende Kühler bleibt auch in Spielen leise. 20 Prozent schneller, aber mit 160 Euro auch 20 Prozent teurer ist unser ebenfalls leiser Preis-Leistungs-Tipp Powercolor **Radeon HD 7850** mit 1,0 GByte. Am meisten Leistung unter 200 Euro bietet allerdings eine Geforce GTX 660. Verglichen mit der HD 7850 steigt die Bildwiederholrate zwar nur um knapp zehn Prozent, der Leistungs-Tipp MSI **N660-2GD5/OC** arbeitet durch erhöhte Taktraten nochmals einige Prozentpunkte schneller – und dennoch auch in Spielen leise.

100 Euro sind Minimum

Spar-Tipp

Produkt Asus EAH6870 Direct CU 1,0 GB
Preis 130 Euro

Bewertung

- ⊕ gute Leistung fürs Geld
- ⊕ auch unter Last leise
- ⊖ oft zu langsam für Kantenglättung

Fazit: Genug Leistung für volle Details in Full HD sowie ein leiser Lüfter zeichnen die günstige Radeon HD 6870 von Asus aus.

Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Powercolor Radeon HD 7850 1,0 GB
Preis 160 Euro

Bewertung

- ⊕ viel Leistung fürs Geld ⊕ leise
- ⊕ geringer Stromverbrauch
- ⊖ von hohen AA-Modi überfordert

Fazit: Die 1,0-GByte-Version der HD 7850 ist unser Preis-Leistungs-Tipp, das Modell von Powercolor zudem ausgesprochen leise.

Leistungs-Tipp

Produkt MSI Geforce GTX 660 OC 2,0 GB
Preis 190 Euro

Bewertung

- ⊕ sehr schnell ⊕ auch Kantenglättung oft flüssig
- ⊕ geringer Stromverbrauch
- ⊖ von hohen AA-Modi überfordert

Fazit: Sparsam, schnell und übertaktet: Mit der leisen MSI Geforce GTX 660 N660-2GD5/OC machen Spieler alles richtig.

Bis 300 Euro

Zusammengenommen verkaufen die Hersteller Hunderte Karten im bei unseren Lesern beliebtesten Bereich von 200 bis 300 Euro. Wer Wert auf mindestens vierfache Kantenglättung legt, greift hier zu.

Die meisten Spiele laufen in maximalen Details und Full HD auf Geforce GTX 660 oder Radeon HD 7850 ruckelfrei. Wenn Sie zusätzliche Bildverbesserungen wie Kantenglättung nutzen möchten, kommen die Modelle unter 200 Euro aber zumindest in technisch anspruchsvollen Spielen wie **Battlefield 3** an ihre Grenzen. Während eine Radeon HD 7850 in Full HD mit 4xAA/8xAF hier nur knapp über 30 fps leistet, sind es bei der Geforce GTX 660 immerhin bereits gut 40 Bilder pro Sekunde. Um auch in Extremsituationen stets ohne Ruckeln zu spielen, ist ein größeres Leistungspolster aber nicht verkehrt. Als Preis-Tipp bis 300 Euro empfehlen wir die XFX **Radeon HD 7870 GHz Edition 1000M Double Dissipation** für 210 Euro. XFX übertaktet die ohnehin schon schnelle Radeon HD 7870 kräftig und beschert ihr so eine Mehrleistung von knapp fünf Prozent – im Schnitt liegt die Karte zehn Prozent vor einer GTX 660. Bei der noch schnelleren Radeon HD 7950 packt AMD statt 2,0 wie bei der HD 7870 gleich 3,0 GByte Videospeicher auf die Platine – vor allem in hohen Auflösungen oder mit aktivierter Kantenglättung ein wirksames Mittel gegen Leistungseinbrüche. Unser Preis-Leistungs-Tipp geht an die 260 Euro teure Sapphire **Radeon HD 7950 Dual Fan**, deren Taktraten wegen des günstigen Preises zwar dem Referenzdesign von AMD entsprechen, der neue Kühler mit Doppellüfter arbeitet aber wesentlich leiser. Im Schnitt liegt diese Grafikkarte gut sechs Prozent vor einer Radeon HD 7870 und bietet dank des höheren Speicherausbaus mehr Spielraum für hohe Kantenglättungseinstellungen. Mit 290 Euro am obersten Ende der Kategorie liegt die Palit **Geforce GTX 660 Ti Jetstream**. Neun Prozent schneller als die Sapphire-Platine packt die **Jetstream** in den meisten Spielen achtfache Kantenglättung, mit 4xAA befeuert sie viele Titel auch bis 2560x1440 ruckelfrei – und das alles mit einem leisen und dennoch potenten Kühler mit zwei Lüftern.

Leise Kraftpakete

Spar-Tipp

Produkt XFX HD 7870 GHz Edition 1000M Double Dissipation Edition 2,0 GB
Preis 210 Euro

Bewertung

- ⊕ sehr schnell
- ⊕ leise
- ⊕ schnell genug für 4x MSAA

Fazit: Dank kräftiger Übertaktung arbeitet die XFX Radeon HD 7870 sehr schnell, der leise Lüfter und der günstige Preis überzeugen ebenfalls.

Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Sapphire Radeon HD 7950 Dual Fan 3,0 GB
Preis 260 Euro

Bewertung

- ⊕ sehr schnell auch mit Kantenglättung
- ⊕ zukunftssicher dank 3,0 GByte Videospeicher
- ⊕ leise

Fazit: Sapphires Radeon HD 7950 Dual Fan bleibt stets leise und liefert dabei Oberklasseleistung zum vertretbaren Preis.

Leistungs-Tipp

Produkt Palit Geforce GTX 660 Ti Jetstream 2,0 GB
Preis 290 Euro

Bewertung

- ⊕ sehr schnell in jeder Situation
- ⊕ leise
- ⊕ auch 8x MSAA meist möglich

Fazit: Die Palit Geforce GTX 660 Ti Jetstream ist sehr schnell und leise – für zehn Euro mehr gibt's auch eine Variante mit Borderlands 2.

Ab 300 Euro

Bei 300 Euro beginnt die Luxusklasse der Grafikkarten. Maximale Details mit mindestens vierfacher Kantenglättung sind hier Pflicht, üppige Leistungsreserven inklusive.

Wenn Sie vierfache Kantenglättung als das Minimum ansehen und lieber noch höhere AA-Modi nutzen wollen, dann müssen Sie mehr als 300 Euro in eine Grafikkarte investieren. Neben zahlreichen übertakteten Modellen der Geforce GTX 660 Ti oder der Radeon HD 7950 findet sich auch die schnellere Geforce GTX 670 in dieser Preiskategorie. Unser Preis-Tipp geht an die Palit **Geforce GTX 670 Jetstream**, die mit dem gleichen leisen und leistungsstarken Kühler ausgestattet ist wie die **GTX 660 Ti Jetstream**. Im Schnitt schlägt die **GTX 670 Jetstream** eine Geforce GTX 660 Ti um durchschnittlich 14 Prozent, eine Radeon HD 7950 gar um 20 Prozent. Allerdings müssen Sie dafür mit 340 Euro auch deutlich tiefer in die Tasche greifen. Nur minimal teurer sind die ersten Modelle mit AMDs Top-Chip Radeon HD 7970. Gegenüber der GTX 670 ist der Geschwindigkeitsvorteil zwar meist nur marginal, aber besonders in sehr hohen Auflösungen oberhalb von Full HD oder mit hohen Kantenglättungsmodi kann sich die Karte durch den 3,0 GByte große Videospeicher vom Geforce-Pendant absetzen. Unser Preis-Leistungs-Tipp ist die 380 Euro teure Gigabyte **Radeon HD 7970** mit ausladendem Kühler und drei Lüftern. Zudem wurde die Karte vom Hersteller auf 1.000 MHz übertaktet, womit sie sogar mit einer Geforce GTX 680 gleichzieht oder sie gar in einigen Benchmarks überholt. Unsere High-End-Empfehlung geht dennoch an die Asus **GTX 680 Direct CU2** mit Geforce-GTX-680-Chip für 470 Euro, die zwar etwas weniger leistet als die GHz-Versionen der **Radeone HD 7970**, aber wesentlich sparsamer und leiser arbeitet sowie mit der 3D-Technik 3D Vision und PhysX zusätzliche Extras für Spieler mitbringt. Vor allem die geringe Lautstärke gehört zur Stärke der Asus-Karte, auch wenn der eingesetzte, riesige Kühlkörper drei Slots verdeckt und nur in große Gehäuse passt. HW

Spar-Tipp

Produkt Palit Geforce GTX 670 Jetstream Dissipation 2,0 GB
Preis 340 Euro

Bewertung

- ⊕ extrem schnell
- ⊕ sehr leise
- ⊕ meist genug Leistung für 8x MSAA

Fazit: Die Palit Geforce GTX 670 Jetstream arbeitet trotz sehr hoher Spieleleistung stets leise, der Preis ist hoch, aber angemessen.

Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Gigabyte Radeon HD 7970 3,0 GB
Preis 380 Euro

Bewertung

- ⊕ schnell genug für höchste Auflösungen und AA-Einstellungen ⊕ leise
- ⊕ zukunftssicher dank 3,0 GByte Videospeicher

Fazit: Gigabytes Radeon HD 7970 ist vergleichsweise günstig, leise und bietet eine sehr hohe Spieleleistung auf High-End-Niveau.

Leistungs-Tipp

Produkt Asus GTX680-DC2O-2GD5 2,0 GB
Preis 470 Euro

Bewertung

- ⊕ schnell genug für höchste Auflösungen und AA-Einstellungen ⊕ leise ⊕ 8x MSAA (fast) immer möglich ⊖ sehr großer Kühler

Fazit: Zwar mag der riesige Kühler abschrecken, im Betrieb arbeitet die Asus GTX680-DC2O-2GD5 aber trotz brachialer Leistung stets zurückhaltend.

Bei Nvidia gibt es ausgewählte Modelle mit den Vollversionen von Borderlands 2 oder Assassin's Creed 3.

Die besten CPU-Upgrades

Mit der richtigen Kombination aus CPU, Mainboard, Speicher und Kühler verwandeln Sie Ihren alternden PC günstig in eine topmoderne Spieleplattform. Von Florian Klein

GameStar.de/Quicklink/8124 Anleitung: Spiele-PC zusammenbauen

Während die Grafikkartenleistung stetig voranschreitet und die 3D-Beschleuniger entsprechend schnell veralten, geschieht das bei anderen Komponenten im Spiele-PC deutlich langsamer. Prozessoren etwa liefern problemlos drei und mehr Jahre ausreichend Leistung, um selbst brandaktuelle Titel noch in maximaler Detailstufe spielen zu können. Und bei Gehäuse, Netzteil, Festplatten und Laufwerken ist das Haltbarkeitsdatum mittlerweile oft noch deutlich länger. Beachten Sie aber, dass die Mehrheit moderner Mainboards nur noch zwei IDE-Anschlüsse für ältere CD/DVD-Laufwerke oder Festplatten besitzt, sodass Sie eventuell nicht alle Laufwerke weiter verwenden können. Der ATX-Formfaktor aktueller Mainboards besteht allerdings seit langem, sodass diese auch in PC-Gehäuse passen, die bereits einige Jahre auf dem Buckel haben. Da der Energiebedarf von Prozessoren und Grafikkarten gegenüber den letzten Generationen eher zurückgeht oder zumindest stagniert, gilt für (Marken-) Netzteile ab etwa 500 Watt das Gleiche. Um Ihren PC mit mehr Rechenleistung zu versorgen, reicht es aber meist nicht, nur einen leistungsstarken neuen Prozessor zu kaufen. Denn kaum eine aktuelle CPU passt in ein mehrere Jahre altes Mainboard, mit der löblichen Ausnahme einiger AMD-Prozessoren. In der Regel wird jedoch meist das ganze Paket aus Prozessor, Mainboard, Arbeitsspeicher und Kühler fällig, im Vergleich zu einem komplett neuen Spiele-PC sparen Sie so aber immer noch viel Geld. Der Einbau der Upgrade-Kombination ins Gehäuse ist dabei selbst für Anfänger nicht schwer,

Aus alt mach neu

eine paar Profi-Tipps helfen aber dabei – eine ausführlich beschriebene und bebilderte Einbau-Anleitung finden Sie direkt unter www.gamestar.de/praxis oder indem Sie oben genannten Quicklink eingeben.

Spar-Tipp für 180 Euro

Unser Spar-Tipp bietet vier 3,4 GHz schnelle Rechenkerne, ein modernes Mainboard mit Aufrüstpotenzial sowie enorm viel Spieleleistung pro Euro.

Wer möglichst viel Spieleleistung pro Euro sucht, ist bei unserem Spar-Tipp goldrichtig. Der **Phenom II X4 965 BE** stammt zwar aus AMDs vorheriger Generation, kann es dank seiner vier 3,4 GHz schnellen Rechenkerne hinsichtlich der Spieleleistung aber auch mit wesentlich teureren CPUs aufnehmen und kostet nur unschlagbar günstige 85 Euro. Sogar inklusive des ausreichenden, in Spielen allerdings nicht wirklich leisen Standardkühlers. Als Mainboard stellen wir ihm das mit AMDs aktuellem 970-Chipsatz ausgestattete MSI **970A-G46** zur Seite, das USB 3.0 sowie SATA3 und nebenbei auch die kürzlich veröffentlichten FX-Prozessoren mit überarbeitetem Piledriver-Kern unterstützt. Spürbar mehr Leistung als der **Phenom II X4 965 BE** bietet allerdings erst der **FX 6300** mit drei Dual-Core-Modulen und 3,5 GHz (Turbo bis 4,1 GHz) Takt, der mit 125 statt 85 Euro aber auch deutlich mehr kostet. Momentan noch problemlos zum Spielen ausreichende 4,0 GByte DDR3-1600-RAM als Dual-Channel-Kit für sehr günstige 25 Euro runden unser Sparpaket ab.

Prozessor

Produkt Phenom II X4 965 BE

Preis 85 Euro

Bewertung

- ⊕ sehr viel Leistung pro Euro
- ⊕ alle Titel in maximalen Details
- ⊖ Intels Ivy Bridge schneller und sparsamer

Fazit: Immer noch schneller und momentan extrem günstiger Quad-Core-Prozessor, der alle Titel in maximalen Details beschleunigt.

Kühler

Produkt AMD Boxed Kühler

Preis bei CPU mitgeliefert

Bewertung

- ⊕ kühlt ausreichend
- ⊕ unter Windows leise
- ⊖ in Spielen hörbar

Fazit: AMDs gratis beim Prozessor mitgeliefertes Boxed-Modell kühlt die CPU unter Windows leise, wird unter Last aber hörbar.

Mainboard

Produkt MSI 970A-G46

Preis 75 Euro

Bewertung

- ⊕ USB 3.0 und SATA3
- ⊕ Sockel AM3+ kompatibel mit FX-CPUs
- ⊕ solide Übertaktungseinstellungen

Fazit: Das Sockel-AM3+-Mainboard bietet dem Phenom II X4 eine moderne Basis und ermöglicht das spätere Aufrüsten mit einer FX-CPU.

Arbeitsspeicher

Produkt Kingston HyperX DDR-1600, 4,0 GByte Kit

Preis 20 Euro

Bewertung

- ⊕ schnell und stabil
- ⊕ zwei Module für Dual-Channel-Betrieb
- ⊕ günstig

Fazit: Das 20 Euro günstige HyperX-Kit von Kingston arbeitet stabil und schnell. 4,0 GByte reichen noch problemlos zum flüssigen Spielen.

BOMBEN SICHER

© Enermax 2012. Alle Rechte vorbehalten. Alle Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Änderungen ohne vorherige Ankündigung vorbehalten.

OSTROG:
DIE FESTUNG FÜR DEINE HARDWARE!

Edle Hardware braucht einen massiven und unbezwingbaren Tower. Das neue Enermax Ostrog verwandelt dein System in eine Festung. Bis zu sieben Lüfter verteidigen deinen Rechner gegen Hardware-feindliche Hot Spots. Bewaffne dich mit hochleistungsfähigen Grafikkarten (bis zu 413mm Länge) und einem leistungsstarken CPU-Kühler (bis zu 174mm Höhe). Deine kostbaren Datenträger sind optimal gesichert durch stabile Schnellverschlüsse und perfekt geschützt vor Erschütterungen mit gummierten Laufwerksschienen. Der Ostrog-Tower besticht durch einen durchdachten und geräumigen Innenraum mit herausnehmbarem Festplattenkäfig und viel Platz für eine saubere und bequeme Kabelverlegung. 12-cm-Rückwandlüfter, Adapter für 2,5"-SSDs und USB-3.0-Anschluss inklusive. Auch als weißer Hardware-Palast mit Sichtfenster.

ENERMAX
POWER. INNOVATION. DESIGN.

WWW.ENERMAX.DE/OSTROG

amazon.de · 20 Jahre ALTERNATE · ATELCO Computer · DiTech · HOH.de · Mindfactory · reichelt elektronik Der Technik-Sortimenter · SNOGARD Computer-World

Preis-Leistungs-Tipp für 315 Euro

Sehr hohe Spieleleistung zum vernünftigen Preis – für 135 Euro Aufpreis übertrifft er den Spar-Tipp deutlich.

Herzstück unserer Preis-Leistungs-Kombination ist der **Core i5 3470** aus Intels aktueller Ivy-Bridge-Generation mit einem Standardtakt von 3,2 GHz. Dank der integrierten Turbofunktion und abhängig von der momentanen Auslastung und Hitzeentwicklung der vier Rechenkerne steigt der Takt automatisch auf bis zu 3,6 GHz. Die Spieleleistung des 165 Euro günstigen Quad-Core-Prozessors bewegt sich auf sehr hohem Niveau, im Durchschnitt all unserer Spiele-Benchmarks in der Full-HD-Auflösung 1920x1080 Pixel ist der **Core i5 3470** nur elf Prozent langsamer als das 300 Euro teure Ivy-Bridge-Topmodell **Core i7 3770K**! Als Sockel-1155-Mainboard empfehlen wir Ihnen das Asrock **Z77 Pro 3** mit zwei PCIe-16x-Steckplätzen für Grafikkarten (nur Crossfire, kein SLI möglich), zwei SATA3- sowie zwei USB-3.0-Ports für faire 85 Euro. Für die integrierte HD-2500-Grafikeinheit des **Core i5 3470** stellt das Board einen HDMI- und einen VGA-Ausgang bereit. Zum Spielen benötigen Sie zwar eine separate Grafikkarte, als Notlösung ist die HD 2500 aber praktisch. Als Kühler kommt der Enermax **T40-TB** (30 Euro) zum Einsatz, der die CPU stets zuverlässig und leise kühlt sowie eine simple Montage bietet. Dank 8,0 GByte DDR3-1600-RAM von Kingston müssen Sie sich beim Preis-Leistungs-Tipp noch einige Jahre keine Gedanken ums Aufrüsten machen. Sollte das doch einmal nötig werden, bietet das Mainboard noch zwei freie RAM-Slots.

Prozessor

Produkt Intel Core i5 3470

Preis 165 Euro

Bewertung

- ⊕ sehr schnell in Spielen
- ⊕ sehr sparsam
- ⊕ günstig

Fazit: Die aus Preis-Leistungs-Sicht empfehlenswerteste Ivy-Bridge-CPU - in Spielen fast so schnell wie das Topmodell, aber nur halb so teuer.

Kühler

Produkt Enermax T40-TB

Preis 30 Euro

Bewertung

- ⊕ starke Kühlleistung
- ⊕ auch in Spielen leiser Lüfter

Fazit: Für 30 Euro bietet der Enermax-Kühler ein rundes Gesamtpaket aus hoher Kühlleistung, leisem Lüfter und simpler Montage.

Mainboard

Produkt Asrock Z77 Pro 3

Preis 85 Euro

Bewertung

- ⊕ SATA3 und USB 3.0
- ⊕ stabil
- ⊕ HDMI und VGA für HD-2500-Grafikeinheit

Fazit: Das Asrock Z77 Pro 3 hat alles, was man von einem modernen Mainboard erwartet und ist noch etwas günstiger als die Konkurrenz.

Arbeitsspeicher

Produkt Kingston HyperX DDR-1600, 8,0 GByte Kit

Preis 35 Euro

Bewertung

- ⊕ schnell und stabil
- ⊕ zwei Module für Dual-Channel-Betrieb
- ⊕ günstig

Fazit: Für 35 Euro erhalten Sie bei Kingston satte 8,0 GByte DDR3-1600-RAM als Dual-Channel-Kit – mehr als genug für die nächsten Jahre.

Leistungs-Tipp für 390 Euro

Wer noch etwas mehr ausgeben kann, findet bei unserem Leistungs-Tipp die ideale Spiele-Kombination ohne unnötige Geldverschwendung.

Wer annähernd maximale Spieleleistung will, ohne dafür unvernünftig tief in die Tasche greifen zu müssen, entscheidet sich am besten für den **Core i5 3570K** für 200 Euro. Der **Core i5 3570K** ist der schnellste Quad-Core-Prozessor ohne Hyperthreading aus Intels aktueller Ivy-Bridge-Generation, die virtuelle Kernverdoppelung bringt in Spielen aber herzlich wenig und Intel verlangt für mit Hyperthreading ausgestattete Quad-Core-CPUs (Core-i7-Modelle) einen fürstlichen Aufpreis. Der 300 Euro teure **Core i7 3770K** etwa ist in Spielen nur magere sechs Prozent schneller als der **Core i5 3570K**. Das »K« im Namen symbolisiert zudem einen freien Multiplikator, sodass Sie den Prozessor bequem übertakten können. Nötig ist das dank 3,4 GHz Standardtakt (Turbo bis 3,8 GHz) aber nicht. Das Mainboard bleibt auch beim Leistungs-Tipp das bewährte Asrock **Z77 Pro 3**, das uns noch nie im Stich gelassen hat. Als übertaktungsfreudigen Kühler empfehlen wir den riesigen Scythe **Mugen 3 Rev. B**, der auch bei hohen Taktfrequenzen stets leise bleibt. In engen Gehäusen kann der ausladende Kühler allerdings Platzprobleme verursachen. Greifen Sie in diesem Fall (oder wenn Sie nicht übertakten wollen) einfach zum Enermax-Kühler **T40-TB** aus unserem Preis-Leistungs-Tipp. FK

Prozessor

Produkt Intel Core i5 3570K

Preis 200 Euro

Bewertung

- ⊕ sehr schnell in Spielen
- ⊕ sehr sparsam
- ⊕ freier Multiplikator

Fazit: Schnellster aus Spielersicht noch vernünftiger Ivy-Bridge-Prozessor, der dank freiem Multiplikator auch Übertakter zufriedenstellt.

Kühler

Produkt Scythe Mugen 3 Rev. B

Preis 40 Euro

Bewertung

- ⊕ extreme Kühlleistung
- ⊕ sehr leise
- ⊖ sehr groß

Fazit: Sehr großer Kühler, der nicht in alle PC-Gehäuse passt, dafür aber hohe Übertaktungsreserven bietet und stets sehr leise arbeitet.

Mainboard

Produkt Asrock Z77 Pro 3

Preis 85 Euro

Bewertung

- ⊕ SATA3 und USB 3.0
- ⊕ stabil
- ⊕ HDMI und VGA für HD-2500-Grafikeinheit

Fazit: Da das Asrock Z77 Pro 3 alles bietet, was man für einen modernen Spiele-PC braucht, nutzen wir das günstige Board auch im Leistungs-Tipp.

Arbeitsspeicher

Produkt Kingston HyperX DDR-1600, 16 GByte Kit

Preis 65 Euro

Bewertung

- ⊕ schnell und stabil
- ⊕ zwei Module für Dual-Channel-Betrieb
- ⊕ günstig

Fazit: Zwar profitiert noch lange kein Spiel von 16 GByte RAM. Für 65 Euro müssen Sie sich aber auch keine Gedanken ums Aufrüsten machen.

Sharkoon

SKILLER
GAMING KEYBOARD

VIDEO

YOU are in COMMAND

- PROGRAMMIERBARE **TASTEN**
- 8 AUSTAUSCHBARE GAMING-TASTEN
- CUSTOMIZATION **SOFTWARE**
- **N-KEY** ROLLOVER UNTERSTÜTZUNG
- 10 UNTERSCHIEDLICHE **PROFILE**

GET READY TO RULE THE GAME

www.sharkoon.de

Die besten Mäuse, Tastaturen & Co.

Für optimale Kontrolle brauchen Sie die richtigen Eingabegeräte. Wir haben die besten Mäuse, Tastaturen, Gamepads und Lenkräder zusammengestellt. Von Tom Loske

Mäuse

Hohe Präzision und gutes Handling bietet heute nahezu jede Spieler-Maus, Preisunterschiede rechtfertigen sich durch bessere Verarbeitung und kostspielige Extras wie eine konfigurierbare Beleuchtung oder auswechselbare Gehäuseschalen.

Für eine High-End-Gaming-Maus können mehr als 100 Euro über die Ladentheke wandern, aber auch für wesentlich weniger Geld bekommen Sie schon hochpräzise und gut ausgestattete Modelle. Unseren Spar-Tipp Sharkoon **Fireglider** gibt es ab 20 Euro. Trotz des geringen Preises bietet die Maus alle für Spieler wichtigen Extras, wie etwa Zusatzgewichte oder die Makrofunktion. Bei der Verarbeitung kann die **Fireglider** nicht ganz bei teureren Modellen mithalten, bewegt sich aber immer noch auf einem guten Niveau.

Präzision ist das A und O

Wenn Sie etwas mehr Geld investieren können, greifen Sie zu unserem Preis-Leistungs-Sieger Logitech **G400**. Der Klassiker hat acht Tasten, unterstützt Makros und Profile und besitzt die gleiche Form wie die legendäre **MX 518**, die Verarbeitung ist über jeden Zweifel erhaben. Der optische Sensor arbeitet zudem in jeder Situation äußerst präzise. Für abermals zehn Euro mehr bekommen Sie mit der Logitech **G500** bereits eine High-End-Spielemaus. Der 5.700-dpi-Sensor meistert jede Spielsituation mühelos. Die Abtastrate passen wir per Sondertaste im laufenden Spiel an. Zudem lassen sich alle acht Tasten der Maus per Treiber wie bei der **G400** frei belegen.

Unsere symmetrische Alternative , die 50 Euro teure Roccat **Kova [+]**, passt in linke und rechte Hände. Zusätzlich bietet der Nager alle relevanten Gaming-Funktionen wie freie Programmierbarkeit seiner Tasten- und Makros.

Spar-Tipp

Produkt Sharkoon Fireglider
Preis 20 Euro

Bewertung

- ⊕ sehr präzise
- ⊕ Makros ⊕ interner Speicher
- ⊖ leichte Verarbeitungsschwächen

Fazit: Sehr gut ausgestattete Spielermaus mit hoher Präzision und vielen Konfigurationsmöglichkeiten zum kleinen Preis.

Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Logitech G400
Preis 30 Euro

Bewertung

- ⊕ sehr gute Verarbeitung
- ⊕ tolles Handling ⊕ Präzision
- ⊖ wenig Ausstattung

Fazit: Ein Klassiker unter den Gaming-Mäusen, der bei Präzision und Verarbeitung keine Wünsche offenlässt, aber etwas dürftig ausgestattet ist.

Leistungs-Tipp

Produkt Logitech G500
Preis 40 Euro

Bewertung

- ⊕ sehr gute Verarbeitung
- ⊕ frei programmierbare Tasten ⊕ hohe Präzision
- ⊖ Mausrad etwas schwach gerastert

Fazit: Toll verarbeitete, enorm präzise Spielermaus mit tollem Handling. Im Vergleich zur G400 ist die G500 zudem besser ausgestattet.

Symmetrische Alternative

Produkt Roccat Kova [+]
Preis 50 Euro

Bewertung

- ⊕ präzise ⊕ frei programmierbare Tasten
- ⊕ für beide Hände geeignet
- ⊖ Sensor funktioniert nicht auf Glas

Fazit: Die Kova liegt bequem in rechten wie linken Händen und bietet eine reiche Ausstattung, Glasunterlagen bereiten dem Sensor Probleme.

Lenkräder

Beim Arcade-Racer für zwischendurch regelt es noch das Gamepad. Bei Simulationen wie rFactor oder dem kommenden Project C.A.R.S. allerdings erreichen Sie nur mit einem guten Lenkrad das Siegertreppchen.

Für Simulations-Enthusiasten gehören sie ohnehin zum Standard, günstige Einstiegsmodelle machen Lenkräder aber auch für den Gelegenheitsraser interessant. Die Vorteile gegenüber Gamepad oder Tastatur liegen auf der Hand: Die Steuerung ist aufgrund der längeren Wege von Gas, Bremse und Lenkung deutlich präziser und besser zu dosieren. Dazu erzeugt ein Lenkrad ein viel intensiveres »Mittendrin-Gefühl«. Unser Preis-Leistungs-Tipp kostet etwa 100 Euro und fällt auf das Thrustmaster **Ferrari 430 FFB**. Der Volant ist dem aus dem echten Ferrari F430 nachempfunden und überzeugt mit seiner soliden Verarbeitung und der präzisen Lenkung, der maximale Lenkeinschlag beträgt dabei 270 Grad. Den guten Eindruck bestätigen auch die intensiven Force-Feedback-Effekte des **F430**-Lenkrads. Unsere Erfahrungen haben gezeigt, dass es bei Lenkrädern keinen Sinn hat, noch weniger Geld auszugeben. Die günstigeren Modelle haben mit unpräziser Steuerung und mangelhafter Verarbeitung zu kämpfen.

Wer etwas mehr Geld ausgeben kann, sollte für 220 Euro zum Logitech **G27 Racing Wheel** greifen. Die 16 Tasten des Lenkrads sind frei belegbar. Um die auf das Fahrzeug wirkenden Kräfte möglichst gut rüberzubringen, verbaut Logitech im **G27** gleich zwei Motoren, die die exzellenten Force-Feedback-Effekte regeln und jede noch so kleine Bodenwelle spürbar machen.

Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Thrustmaster Ferrari F430
Preis 100 Euro

Bewertung

- ⊕ präzise ⊕ kräftiges Force Feedback
- ⊕ rutschfeste Pedale
- ⊖ viel Plastik

Fazit: Präzises Lenkrad mit Ferrari-Optik und bärenstarkem Force Feedback sowie einer unterm Strich hinreichend stabilen Verarbeitung.

Leistungs-Tipp

Produkt Logitech G27 Racing Wheel
Preis 220 Euro

Bewertung

- ⊕ extrem präzise
- ⊕ tolles Force Feedback
- ⊕ drei Schaltvarianten ⊕ 900-Grad-Lenkung

Fazit: Hochwertiges Lenkrad für Rennspielenthusiasten mit differenzierten, kräftigen Force-Feedback-Effekten und toller Ausstattung.

LERNE VON DEN BESTEN!

Europas führende Schule für interaktive Unterhaltungsmedien – gegründet 2000.

GAME DESIGN
GAME **ART & ANIMATION**
GAME **PROGRAMMING**

GAME **PRODUCTION**
FILM ART & **ANIMATION**
COMIC DESIGN

START APRIL & OKTOBER!

GAMES-ACADEMY.DE

✆ 0180 500 42 80

14 CENT AUS DEM DT. FESTNETZ

GAMES ACADEMY™

Tastaturen

Vom einfachen Schreibbrett bis hin zum Multimedia-Monster mit Makrotasten, Display und Hintergrundbeleuchtung reicht das Spektrum. Wir verraten Ihnen, welches Modell für welchen Geldbeutel die beste Wahl ist.

Das wichtigste bei der Tastaturwahl ist der perfekte Druckpunkt. Ohne präzise definierten Hub und stets gleich dosierbare Auslösekraft kommt es zu Fehleingaben, die mitunter schnell das virtuelle Leben kosten. Bereits für schlappe 12 Euro bekommen Sie ein Keyboard, mit dem es sich toll spielen lässt. Unser Spar-Tipp Microsoft **Wired Keyboard 600** bietet zwar keine Extras, aber dafür einen tollen Druckpunkt und angemessene Verarbeitung zu einem konkurrenzlos attraktiven Preis. Wer 35 Euro für seine Tastatur ausgeben kann, macht mit der **Sidewinder X4** von Microsoft nichts falsch. Der Klassiker ist bereits seit längerer Zeit auf dem Markt und bietet ein unschlagbares Preis-Leistungs-Verhältnis. Neben einem präzisen Anschlag bringt die **Sidewinder X4** auch eine Vielzahl von Makrotasten, eine Handballenauflage und sogar eine Hintergrundbeleuchtung mit.

Für 60 Euro bekommen Sie die Logitech **G110** mit der für die Schweizer Firma typisch guten Verarbeitung. Auch das Schreibgefühl ist über alle Zweifel erhaben. Zudem bietet die Tastatur eine Hintergrundbeleuchtung, Makrotasten und einen integrierten Soundchip mit entsprechenden Anschlüssen. Wer noch zwanzig Euro mehr investieren will, bekommt die Tastatur unter dem Namen Logitech **G510** auch mit eingebautem Display.

Mechanische Tastaturen erfreuen sich in den letzten Jahren zunehmend größerer Beliebtheit. Speziell das einzigartige Schreibgefühl und die extrem lange Haltbarkeit sprechen für ein solches Modell. Der Haken sind die vergleichsweise hohen Kosten bei eher magerer Ausstattung. Dafür bekommen Sie etwa bei der Coolermaster **CM Storm Quickfire Pro** eine Tastatur mit enorm präzisem Anschlag, der besonders Vielschreibern zusagen dürfte. Vor dem Kauf sollten Sie aber unbedingt Probetippen, weil sich die Druckpunkte der einzelnen Schaltervarianten deutlich unterscheiden und Geschmackssache sind.

Spar-Tipp
Produkt Microsoft Wired Keyboard 600
Preis 12 Euro

Bewertung
- ⊕ präziser Druckpunkt
- ⊕ solide verarbeitet
- ⊖ keine Extras

Fazit: Schlichte Tastatur, die auf jeglichen Schnickschnack verzichtet, aber alle Eingaben jederzeit präzise umsetzt.

Preis-Leistungs-Tipp
Produkt Microsoft Sidewinder X4
Preis 35 Euro

Bewertung
- ⊕ tolles Tippgefühl
- ⊕ viele Sondertasten und Funktionen
- ⊖ nicht höhenverstellbar

Fazit: Gutes Spielgefühl, viele Sondertasten und die hochwertige Verarbeitung lassen viele teurere Konkurrenten alt aussehen.

Leistungs-Tipp
Produkt Logitech G110
Preis 60 Euro

Bewertung
- ⊕ präziser Druckpunkt
- ⊕ viele Extras
- ⊖ kein Display

Fazit: Hochwertig verarbeitete Gaming-Tastatur mit sehr guter Präzision und vielen Extras wie einem integrierten Soundchip, nur ein Display fehlt.

Mechanische Alternative
Produkt Coolermaster Storm Quickfire Pro
Preis 75 Euro

Bewertung
- ⊕ enorm präzise
- ⊕ extrem hochwertig verarbeitet
- ⊖ keine dedizierten Multimediatasten

Fazit: Die Cherry-MX-Red-Schalter sorgen für ein unvergleichlich präzises Tippgefühl, das besonders Vielschreiber und Profispieler anspricht.

Gamepads

Sport- und Rennspiele, aber auch viele Konsolenumsetzungen steuern wir mit einem Gamepad einfach am besten – in neuen Titeln wird meist auch die richtige Tastenbelegung eingeblendet.

Fifa 13 oder **Need for Speed: Most Wanted** mit der Tastatur oder gar der Maus zu spielen, ist zwar möglich, aber nicht wirklich spaßig. Greifen Sie besser zu einem Gamepad, auch für den PC gibt es mittlerweile eine breite Auswahl an Geräten. Bereits für 20 Euro bekommen Sie das Logitech **F310**. Das kabelgebundene Gamepad funktioniert ohne Treiber und wird von Windows 7 als Xbox-Controller problemlos erkannt, unterstützt aber auch ältere Spiele. Die Verarbeitung ist gut, Extras wie eine Rumble-Funktion gibt es aber nur beim teureren **F510,** das etwa zehn Euro mehr kostet.

Eine bessere Verarbeitung und das noch ein Tick bessere Handling bietet **der Xbox 360 Controller für Windows** für einen Preis von etwa 30 Euro. Die Kompatibilität ist ungeschlagen, selbst sehr alte Spiele, etwa **NHL 96** unter DOSbox, funktionieren einwandfrei. Kleiner Wermutstropfen: Bei manchen Retro-Spielen versagt die Rumble-Funktion des Xbox-Gamepads.

Gegen einen Aufpreis von zehn Euro bekommen Sie die kabellose Variante des **Xbox 360 Controllers**. Die Reichweite des Sensors, der bei dem Gamepad mitgeliefert und per USB an den heimischen Rechner angeschlossen wird, beträgt etwa neun Meter. Selbst in großen Wohnzimmern ist das mehr als ausreichend. Falls Sie eine Xbox im Empfangsbereich stehen haben, sollten Sie diese nach Möglichkeit vom Strom trennen, wenn Sie das Gamepad am PC nutzen. Ansonsten kann es zu Problemen bei der Verbindung kommen, weil sich der Controller mit der Konsole koppeln möchte und diese bevorzugt behandelt. Alternativ bietet sich das verkabelte Razer **Onza Tournament** an, das noch einmal zehn Euro mehr kostet als der kabellose Xbox-Controller, dafür aber verstellbare Analog-Sticks bietet. TL

Gamepad genauso wichtig wie Maus & Tastatur

Spar-Tipp
Produkt Logitech F310
Preis 20 Euro

Bewertung
- ⊕ gute Analog-Sticks
- ⊕ funktioniert treiberlos
- ⊖ keine Rumble-Funktion

Fazit: Günstiges und gut verarbeitetes Gamepad mit gutem Handling. Extras bietet das Logitech F310 allerdings keine.

Preis-Leistungs-Tipp
Produkt Microsoft Xbox 360 Controller
Preis 30 Euro

Bewertung
- ⊕ sehr präzise
- ⊕ tolle Verarbeitung
- ⊖ Rumble-Probleme in alten Spielen

Fazit: Hochpräzises Gamepad mit tollen Analog-Sticks, aber mäßigem digitalem Steuerkreuz und gelegentlichen Rumble-Ausfällen in alten Spielen.

Leistungs-Tipp
Produkt Microsoft Xbox 360 Wireless
Preis 40 Euro

Bewertung
- ⊕ sehr präzise
- ⊕ tolle Verarbeitung ⊕ kabellos
- ⊖ Rumble-Probleme in alten Spielen

Fazit: Der Wireless-Controller hat alle Stärken und Schwächen der kabelgebundenen Variante. Der Empfänger arbeitet stets präzise.

GLOBETROTTEL
WIDER WILLEN.
Neue Serie
Die wundersamen Reisen des Karl Pilkington
Dienstags 23:15
DMAX
dmax.de

Der perfekte Spieleklang

Zum Spielen reichen schon eine einfache Onboard-Soundkarte und ein Paar Tischlautsprecher. Unsere Empfehlungen klingen aber gleich viel besser! Von Tom Loske

Soundkarten

Eine überzeugende Raumklangsimulation sowie auf die Sprachübertragung zugeschnittene Komfortfunktionen sind nur zwei Gründe, warum es sich lohnt, in eine extra Soundkarte zu investieren.

Schon für 50 Euro bekommen Sie die Creative **SoundBlaster Recon 3D** in der Bulk-Version ohne (unnötiges) Zubehör. Die Soundkarte beherrscht eine exzellente Raumklangsimulation. Praktisch finden wir auch den zusätzlichen Kopfhörerausgang, mit dessen Hilfe Sie Lautsprecher und Headset gleichzeitig anschließen. Der Headset-Ausgang besitzt zudem einen separaten Vorverstärker, der selbst bei Studiokopfhörern mit großen Lautsprechern für ausreichend Lautstärke sorgt.

Unser Leistungs-Tipp, die brandneue Creative **SoundBlaster Z** für 80 Euro in der Bulk-Version, verwendet den gleichen Sound-Chip wie die günstigere **Recon 3D**. Der Hauptvorteil der teureren Karte sind die höherwertigen A/D-Wandler, die zu besserer Klangqualität führen. Wer also besonders feine Ohren hat, greift zur **Soundblaster Z**.

Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Creative Soundblaster Recon 3D
Preis 50 Euro

Bewertung

- ⊕ toller Raumklang
- ⊕ gute Klangqualität
- ⊖ mittelmäßige D/A-Wandler

Fazit: Die Recon 3D bietet gute Klangqualität sowie nützliche Funktionen zur Sprachübertragung – und eine tolle Surround-Simulation.

Leistungs-Tipp

Produkt Creative Soundblaster Z
Preis 80 Euro

Bewertung

- ⊕ toller Raumklang
- ⊕ sehr gute Klangqualität
- ⊕ Tischmikrofon mitgeliefert

Fazit: Die Soundblaster Z hat alle Vorzüge der Recon 3D, bietet aber aufgrund der hochwertigeren D/A-Wandler eine bessere Klangqualität.

5.1-Lautsprecher

Wer ausreichend Platz zum Aufstellen und dicke Wände oder nachsichtige Mitbewohner hat, bekommt mit unseren 5.1-Empfehlungen viel Klangqualität pro Euro.

Bei den 5.1-Systemen finden sich nur sehr günstige Modelle um die 50 Euro oder wesentlich teurere ab 200 Euro. Unser Spar-Tipp, das gut verarbeitete Edifier **M1550**, überrascht für nur 45 Euro mit vergleichsweise klarem und druckvollen Klang, dazu kommt eine praktische Kabelfernbedienung samt Kopfhörer-Ausgang. Einzig die Strippen für die hinteren Boxen sind zu kurz geraten, sodass es nur zum Aufstellen am Schreibtisch reicht.

Unser Preis-Leistungs-Tipp, das Logitech **Z906**, erfüllt auch gehobenere Ansprüche. Satelliten und Subwoofer liefern ein gut aufgelöstes Klangbild und klirren auch bei hohen Lautstärken nicht. Außerdem bietet das **Z906** einen Digital-Dekoder. So verbinden Sie parallel zum PC auch Spielkonsolen oder Blu-ray-Player digital mit dem **Z906**. Dank der Fernbedienung passen Sie Lautstärke und Klang bequem vom Sofa aus an.

Spar-Tipp

Produkt Edifier M1550
Preis 45 Euro

Bewertung

- ⊕ gute Klangqualität
- ⊕ Kabelfernbedienung
- ⊖ kurze Kabel für hintere Lautsprecher

Fazit: Günstiges 5.1-Lautsprechersystem für den Einsatz im Spielezimmer, mit für den Preis guter Klangqualität und Ausstattung.

Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Logitech Z906
Preis 250 Euro

Bewertung

- ⊕ klar aufgelöste Klangkulissen
- ⊕ druckvoller Bass ⊕ pegelfest
- ⊖ leichte Schwächen bei Musik

Fazit: Kräftig und druckvoll klingendes Surround-Set inklusive integriertem Digital-Dekoder, aber leichten Schwächen bei Musik.

Headsets

Headsets sind besonders in Multiplayer-Spielen unabdingbar und schonen zudem die Nerven von Eltern, Mitbewohnern und Nachbarn. Empfehlenswerte Headsets gibt's bereits ab 30 Euro.

In Verbindung mit einer guten Soundkarte orten Sie dank Raumklangsimulation auch auf einem Stereo-Headset Gegner mindestens ebenso präzise wie mit 5.1-Lautsprechern. Für Sparfüchse eignet sich das 30 Euro günstige Creative **Fatal1ty Gaming Headset**. Spiele klingen damit, besonders aufgrund des guten Basses sehr druckvoll, und auch die Sprachübertragung und Wiedergabe sind sehr gut.

Vollere Bässe und ein hörbar feiner aufgelöstes Klangbild bietet das 70 Euro teure Steelseries **Siberia v2**. Spiele und vor allem Musik klingen noch eine ganze Stufe eindrucksvoller als mit unserem Spar-Tipp. Der Tragekomfort des **Siberia v2** ist dank des geringen Gewichts und des sich automatisch an die Kopfgröße anpassenden Bügels enorm hoch, auch bei längeren Spielesitzungen wird es nie unbequem. Sprachübertragung und Wiedergabe meistert es ebenfalls vorbildlich. TL

Spar-Tipp

Produkt Creative Fatal1ty Gaming Headset
Preis 30 Euro

Bewertung

- ⊕ gut aufgelöster Spieleklang
- ⊕ leicht und bequem
- ⊖ für den Preis solide Verarbeitung

Fazit: Komfortables und gut klingendes Headset mit klarer Sprachübertragung, aber wenig detailliertem Musikklang.

Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Steelseries Siberia v2
Preis 70 Euro

Bewertung

- ⊕ druckvoller Bass ⊕ sehr klare Sprachübertragung
- ⊕ hoher Tragekomfort
- ⊖ etwas überbetonte Höhen

Fazit: Sehr komfortables Headset mit präzisem Klang, das sich vor allem für Spiele und Filme eignet, aber auch bei Musik eine gute Figur macht.

0781 28 993 666

Bestellannahme von Montag bis Freitag 9-13 Uhr und 14-18 Uhr

intel NVIDIA NZXT. COOLER MASTER AMD ASUS SAMSUNG

KCS GAMING HEAVEN EDITION

Göttliche Performance mit extremer Leistung, höchsten Details und Top Frameraten!

- NZXT Phantom 410 white Case
- Intel Core i7 3770K 4x3.5 GHz Quadcore (Ivybridge)
- 16 GB RAM DDR3-1600 (4x4GB)
- 3000 GB SATA 3 Festplatte (6gb/s)
- nVidia GeForce GTX 670 2048 MB DDR5
- 530 Watt Thermaltake Hamburg, 12cm, 80+
- ASUS P8Z77-V LX2 Sockel 1155, ATX, Z77
- ohne Windows inkl. aller Treiber

Art.Nr. 100180

1199,-

Heaven and HELL

KCS GAMING HELL EDITION

Die High-End Hell Edition ist ein Anwendungskönig in allen Bereichen mit dem brandneuen Windows 8!

- Cooler Master Storm Enforcer Case
- AMD FX-8350 8x4.0 GHz (Piledriver)
- 8 GB RAM DDR3-1600 (2x4GB)
- 2000 GB SATA 3 Festplatte (6gb/s)
- nVidia GeForce GTX 650ti 2048 MB DDR5
- 530 Watt Thermaltake Hamburg, 12cm, 80+
- ASUS M5A78L LE AMD 760G, Socket AM3+, ATX
- Windows 8 vorinstalliert

Art.Nr. 100080

799,-

Kiebel.de empfiehlt Microsoft® Software

www.kiebel.de/heavenhell

ECHTE 24 MONATE GARANTIE

VERSAND KOSTEN FREI AB 500€

24H Onlineshopping

www.kiebel.de

kiebel.de computersysteme gmbh

Versandfertig innerhalb von 4-7 Werktagen, bei Finanzierung ab dem Zeitpunkt der Kreditfreigabe. Alle Preise in Euro brutto inkl.der gesetzlichen Mehrwehrtsteuer zzgl. Versandkosten. Abbildung ähnlich. Druckfehler, Irrtümer oder Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht.

Die besten TFTs

Riesen-Bildschirme mit Full-HD-Auflösung sind preiswert wie nie: 24-Zöller gibt es bereits ab 130 Euro, die imposanten 27er-Modelle ab 230 Euro! Von Hendrik Weins

23,6 & 24 Zoll

Full-HD-Monitore sind 2013 Standard, 22-Zöller bieten mittlerweile zu wenig Bildfläche für ihr Geld. Extras wie stereoskopisches 3D, 120 Hz oder extrem schnelle Schaltzeiten kosten aber Aufpreis.

Laut der letzten Steam-Hardware-Umfrage vom Oktober 2012 nutzen annähernd 30 Prozent aller Spieler die Full-HD-Auflösung von 1920x1080 Pixeln – höhere Einstellungen wie 2560x1440 haben hingegen weniger als ein Prozent. Auch 2013 bleibt Full HD bei bezahlbaren Monitoren das Maß der Dinge. Unser Preis-Tipp, der 160 Euro günstige **Acer G246HL Bbid** bietet bereits alles, was die meisten Spieler brauchen: eine schnelle Reaktionszeit, ein gutes Bild sowie ein entspiegeltes Display. Eine Höhenverstellung sowie ein HDMI-Anschluss fehlen hingegen. Gut 70 Euro teurer ist unser Preis-Leistungs-Tipp **Samsung Syncmaster S24B350TL**, der zwar ebenfalls keine Höhenverstellung hat, aber durch das verbaute PLS-Panel ein wesentlich besseres Bild zeigt. Vor allem die Farbdarstellung sowie das tiefe Schwarz überzeugen voll und ganz. Da auch die Blickwinkel sichtbar größer ausfallen, eignet sich der **S24B350TL** selbst für Hobby-Grafiker. Unser Leistungs-Tipp geht an den 350 Euro teuren **Benq XL2420T**. Zwar kann der bei der Bildqualität nicht ganz bei dem Samsung-Modell mithalten, dafür stehen exzellente Reaktionszeiten sowie ein 120-Hertz-Display und nette Zusatzfunktionen wie der »Black Equalizer«, der dunkle Ecken und schattige Passagen in Spielen aufhellt, auf der Haben-Seite. Um die 3D-Technik **3D Vision 2** zu nutzen, müssen Sie aber zwingend ein 3D-Vision-Kit von Nvidia für etwa 120 Euro dazu kaufen, da dem Benq-Monitor keine 3D-Brille beiliegt. Dank Lightboost-Technik verliert der TFT in 3D dafür kaum an Helligkeit.

Spar-Tipp

Produkt Acer G246HL Bbid
Preis 160 Euro

Bewertung

- ⊕ gute Leistung fürs Geld
- ⊕ extrem schnelle Reaktionszeiten
- ⊖ keine Höhenverstellung

Fazit: Trotz des sehr günstigen Preises bietet der Acer-TFT alles, was fürs Spielen wichtig ist – der perfekte, geldbeutelschonende Einstieg.

Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Samsung Syncmaster S24B350TL
Preis 230 Euro

Bewertung

- ⊕ exzellentes Bild
- ⊕ schnelle Reaktionszeiten
- ⊖ keine Höhenverstellung

Fazit: Wem es mehr auf Bildqualität als ultraschnelle Reaktionszeiten ankommt, der ist beim Syncmaster S24B350TL richtig.

Leistungs-Tipp

Produkt Benq XL2420T
Preis 350 Euro

Bewertung

- ⊕ extrem schnelle Reaktionszeiten
- ⊕ 120-Hz-Display ⊕3D Vision 2
- ⊕ Höhenverstellung

Fazit: Nahezu perfekt: Der Benq XL2420T schaltet extrem schnell und hat mit 3D Vision 2, 120 Hertz und Höhenverstellung alles an Bord.

27 Zoll

TFT-Riesen mit 27-Zoll-Diagonale beginnen bei 200 Euro und locken mit einer großen Bildfläche, auch wenn die Auflösung der von 24-Zöllern entspricht. Wer mehr Pixel will, muss kräftig Aufpreis zahlen.

Monitore mit 27 Zoll sind eine Wucht, der Unterschied zu 24-Zöllern ist immens. Allerdings ändert sich bei den meisten Modellen nur die Größe, nicht aber der sichtbare Bereich, weil die Auflösung mit 1920x1080 Pixeln identisch bleibt – außer bei teuren High-End-Modellen. Mit 230 Euro fast konkurrenzlos günstig ist der AOC **e2795Vh**. Flotte Reaktionszeiten sowie der riesige 27-Zoll-Bildschirm sprechen für den AOC genau wie die zweckmäßige Ausstattung mit VGA, DVI und HDMI. Wer Wert auf Ergonomie, tadellose Verarbeitung oder hohe Materialqualität legt, ist hier aber falsch. Mehr bietet da der 110 Euro teurere Iiyama **ProLite G2773HS-GB1** (340 Euro), der voll auf die Bedürfnisse von Spielern ausgerichtet wurde. Dabei spart der Hersteller an Extras wie Höhenverstellung oder Pivot-Funktion, spendiert dem 27-Zöller aber im Gegenzug ein 120-Hz-Display (jedoch ohne Unterstützung für stereoskopisches 3D), sehr schnelle Schaltzeiten sowie einen extrem hohen Kontrast. Typisch für ein TN-Panel sind die beengten Blickwinkel sowie die nicht optimale Farbraumabdeckung. Ein nahezu perfektes Bild sowie die besonders feine Auflösung von 2560x1440 Pixeln bietet unser Leistungs-Tipp, der 630 Euro teure **Samsung Syncmaster S27A850D**. Der saftige Preisaufschlag rechnet sich aber nur für Spieler, die gesteigerten Wert auf ein optimales Bild legen und sehr potente Hardware im Rechner haben. Denn die 80 Prozent höhere Auflösung gegenüber Full HD fordert der Grafikkarte in jedem Spiel auch 80 Prozent mehr Leistung ab! HW

Spar-Tipp

Produkt AOC e2795Vh
Preis 230 Euro

Bewertung

- ⊕ sehr günstig
- ⊕ gutes Bild
- ⊖ keine Höhenverstellung

Fazit: Der AOC bietet den günstigsten, empfehlenswerten Einstige in die Welt der 27 Zöller – aber eben nicht mehr.

Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Iiyama ProLite G2773HS-GB1
Preis 340 Euro

Bewertung

- ⊕ 120-Hz-Display
- ⊕ schnelle Reaktionszeiten
- ⊖ keine Höhenverstellung

Fazit: Iiyamas G2773HS-GB1 protzt mit schnellen Reaktionszeiten und 120-Hz-Display, Verarbeitung und Ergonomie sind aber nur Durchschnitt.

Leistungs-Tipp

Produkt Samsung Syncmaster S27A850D
Preis 630 Euro

Bewertung

- ⊕ sehr gutes Bild
- ⊕ sehr hohe Auflösung
- ⊕ voll verstellbar

Fazit: Der Syncmaster S27A850D repräsentiert die Oberklasse: Bild, Auflösung, Verarbeitung, Ergonomie sind top. Der Preis ist happig, aber fair.

CORSAIR®
corsair.com

GAMING SERIES™

SPITZENLEISTUNG IM NEUEN DESIGN:

GS-NETZTEILE

Für zuverlässige Stromversorgung in ansprechender Optik

Effiziente ununterbrochene Stromversorgung
Die Netzteile der GS-Serie sind für ihre zuverlässige ununterbrochene Stromversorgung mit einer Effizienz von bis zu 85 % für geringere Wärmeerzeugung und reduzierten Energieverbrauch bekannt.

Leiser und zuverlässiger Betrieb
Die neue GS-Serie ist mit einem 140-mm-Lüfter ausgestattet, der sich bei geringer Belastung vollständig ausschaltet, aber aufdreht, wenn absolute Stabilität gefragt ist.

Andere Optik gefällig?
Jedes GS-Netzteil verfügt über einen abschaltbaren blauen LED-Lüfter. Die Modelle GS700 und GS800 lassen sich durch rote und weiße LEDs zusätzlich anpassen.

Die GS-Netzteile von Corsair
Weitere Informationen finden Sie unter corsair.com/power

facebook.com/corsair

@CorsairMemory

CORSAIR HAT EINE KOMPLETTE PRODUKTLINIE AN HIGH-END KOMPONENTEN ENTWICKELT UM AUS DEINEM NÄCHSTEN PC DEINEN BESTEN PC ZU MACHEN

GEHÄUSE

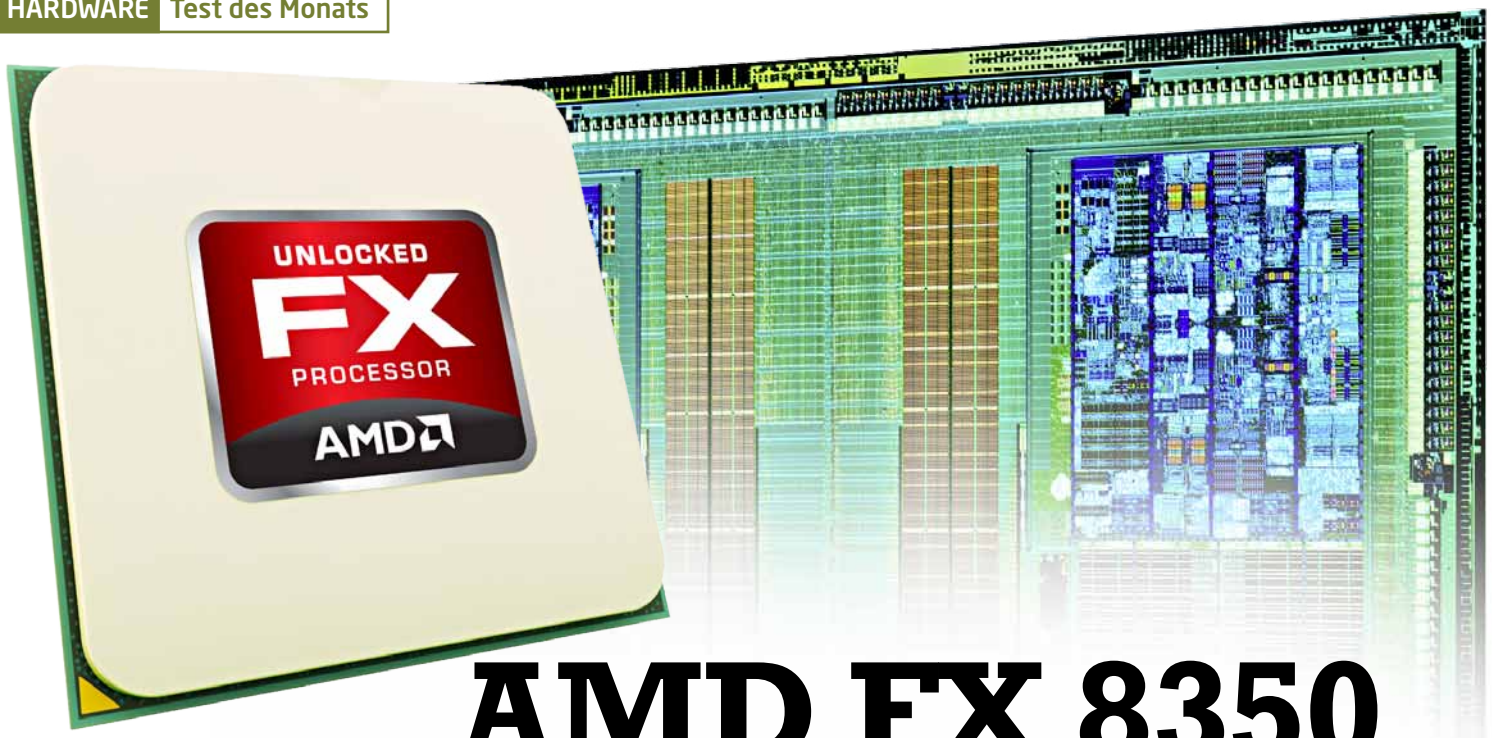
ARBEITSSPEICHER

SOLID-STATE DRIVES

CPU-KÜHLER

AUDIO

20 ALTERNATE · amazon.de · ARLT COMPUTER · ATELCO Computer www.atelco.de · digitec.ch · DiTech · K&M Elektronik AG www.kmelektronik.de · Mindfactory.de Aktiengesellschaft · STEG computer & electronics



AMD FX 8350 mit Piledriver-Kern

Ein Jahr nach den in Spielen enttäuschenden ersten FX-Prozessoren mit Bulldozer-Architektur bringt AMD neue FX-CPUs mit überarbeitetem Piledriver-Kern. Wir testen das Topmodell AMD FX 8350 gegen Intels starke Ivy-Bridge-Riege. Von Florian Klein

Nachdem AMDs ziemlich genau vor einem Jahr erschienene erste FX-Serie mit der ungewöhnlichen Bulldozer-Architektur zwar viele Hoffnungen weckte, in den Spiele-Benchmarks aber kaum schneller als die Phenom-II-Vorgänger war, soll es nun die zweite FX-Generation mit überarbeitetem Innenleben richten. Wir testen mit dem AMD **FX 8350** (Codename: »Vishera«) den ersten FX-Prozessor mit den neuen Piledriver-Kernen, der auch beim Takt einen draufgelegt: Satte 4,0 GHz Standardtakt (Turbo bis 4,2 GHz) sollen die Intel-Konkurrenz das Fürchten lehren – zumindest die ähnlich teuren Intel-Modelle wie den **Core i5 3570K**, der mit 200 Euro nur etwa zehn Euro teurer ist als der **FX 8350** (190 Euro). Das bekannte FX-Namensschema bleibt beim AMD **FX 8350** bestehen, erkennen können Sie die Piledriver-Modelle an der Zahl »3« an der zweiten Stelle der Modellnummer. Das neue Topmodell heißt nun also AMD **FX 8350** statt **FX 8150** und verwendet nach wie vor vier Dual-Core-Module, innerhalb derer sich die beiden Rechenkerne einige Ausführungseinheiten teilen. Ob der **FX 8350** jetzt als eine Achtkern- oder doch nur eine Vierkern-CPU mit acht Threads durchgeht, daran scheiden sich die Geister. Klar ist, dass bei der Bulldozer-Architektur relativ viel Hardware pro (Dual-Core-)Modul doppelt vorhanden ist, während Intels Hyperthreading bei den Core-i7- und –i3-CPUs praktisch nur eine virtuelle Kernverdoppelung gegenüber dem Betriebssystem darstellt.

4,0 GHz gegen Intel

Zur Startaufstellung der Piledriver-Generation gehören neben dem 190 Euro teuren **FX 8350** auch der ebenfalls mit vier Dual-Core-Modulen ausgestattete **FX 8320** mit 3,5 GHz (Turbo bis 4,0 GHz) für 165 Euro. Dazu kommt der **FX 6300** mit drei Dual-Core-Modulen und ebenfalls 3,5 GHz (aber Turbo bis 4,1 GHz) für 130 Euro sowie der **FX 4300** mit zwei Dual-Core-Modulen und 3,8 GHz (Turbo bis 4,0 GHz) für 120 Euro (siehe Modellübersicht). Übrigens ist der **FX 8350** nicht die erste AMD-CPU mit Piledriver-Kern, der vor kurzem vorgestellte **A10 5800K** mit integrierter Radeon-Grafikeinheit setzt ebenfalls auf Piledriver, besitzt allerdings nur zwei Dual-Core-Module, während die FX-Serie bis zu vier Dual-Core-Module bietet.

Wie der AMD **FX 8150** der ersten FX-Generation werden auch die Piledriver-CPUs wie der **FX 8350** noch mit 32 Nanometer breiten Strukturen gefertigt, während Intel bei den aktuellen Ivy-Bridge-Prozessoren bereits auf einen 22-nm-Fertigungsprozess setzt. Außerdem passen die Piledriver-Prozessoren in die gleichen Mainboards mit dem Sockel AM3(+) wie die Vorgänger, neue Chipsätze bringt AMD ebenfalls keine auf den Markt, sodass es bei den bekannten Modellen der AMD-900-Serie bleibt. Auch auf einigen Mainboards mit AMD-800-Chipsatz laufen die Piledriver-Modelle, Vor-

Modellübersicht

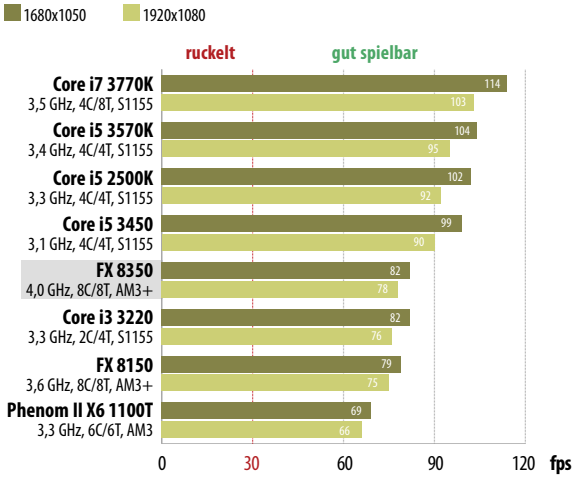
Modell	Dual-Core-Module / Threads	Takt (Turbo max)	L3-Cache	TDP	freier Multiplikator	Sockel	Ca. Preis
FX 8350	4/8	4,0 (4,2) GHz	8,0 MByte	125 Watt	ja	AM3(+)	190 Euro
FX 8320	4/8	3,5 (4,0) GHz	8,0 MByte	125 Watt	ja	AM3(+)	165 Euro
FX 6300	3/6	3,5 (4,1) GHz	8,0 MByte	95 Watt	ja	AM3(+)	130 Euro
FX 4300	2/4	3,8 (4,0) GHz	4,0 MByte	95 Watt	ja	AM3(+)	120 Euro

Spiele-Benchmarks

Testsystem: Geforce GTX 680, 8,0 GByte RAM, Windows 7 64 Bit

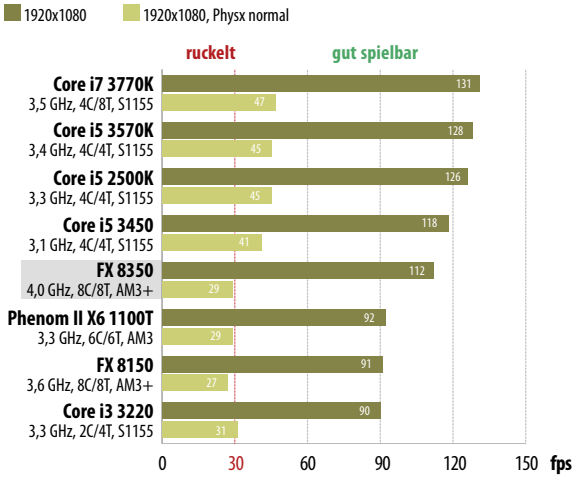
Anno 2070 sehr hohe Details, DX11

Gemessen in fps. Je höher, desto schneller. Unter 30 fps ruckelt es.



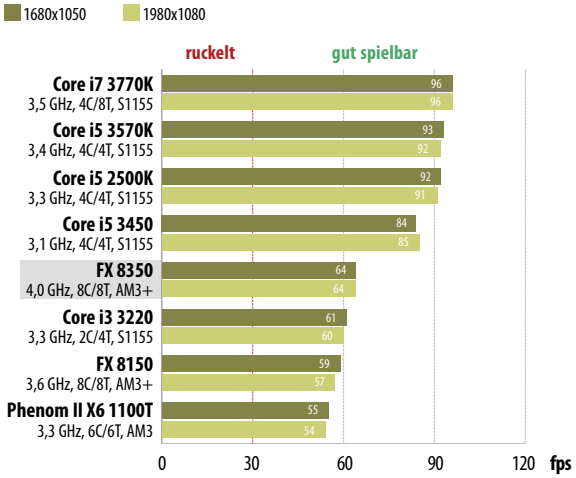
Batman: Arkham City maximale Details, DX11

Gemessen in fps. Je höher, desto schneller. Unter 30 fps ruckelt es.



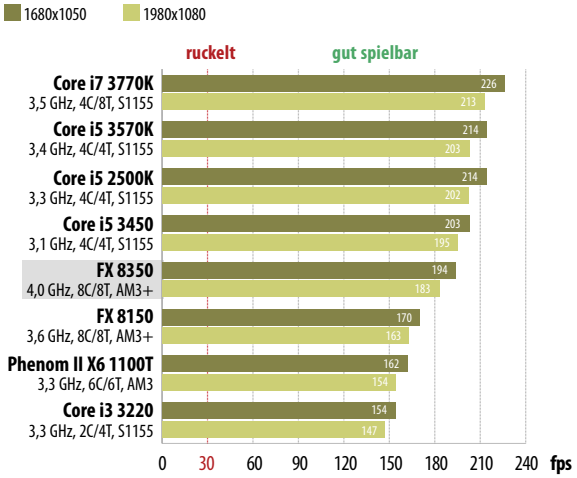
F1 2011 maximale Details, DX11

Gemessen in fps. Je höher, desto schneller. Unter 30 fps ruckelt es.



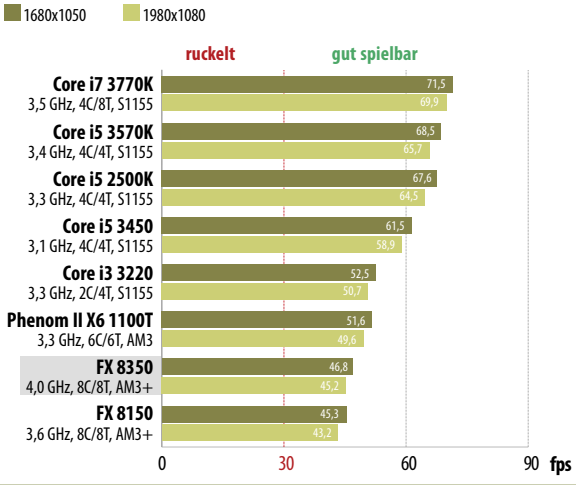
H.A.W.X. 2 maximale Details, DX11

Gemessen in fps. Je höher, desto schneller. Unter 30 fps ruckelt es.



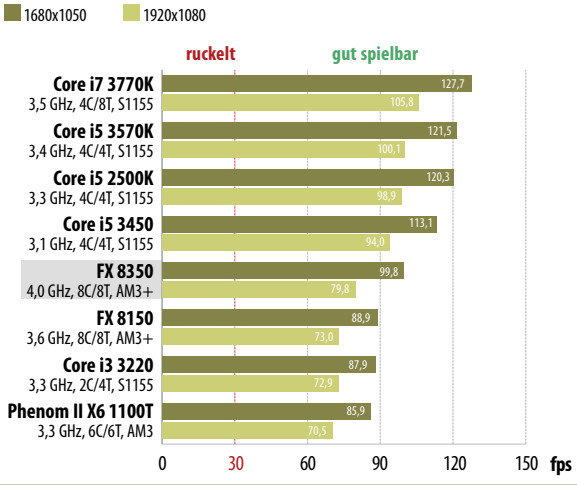
Skyrim maximale Details, HD-Texturen, DX9

Gemessen in fps. Je höher, desto schneller. Unter 30 fps ruckelt es.



Performance Rating Durchschnitt aller Spiele

Gemessen in fps. Je höher, desto schneller. Unter 30 fps ruckelt es.



aussetzung ist allerdings ein passendes Bios vom Hersteller der Platine.

Wie das Schaubild auf der nächsten Seite zeigt, sind die Änderungen gegenüber den Vorgängern eher marginal. Die grundlegende Architektur bleibt gleich, hinzukommen einige erweiterte Befehlssätze wie AVX 1.1 und FMA 3, die vor allem zum schnelleren Berechnen von Gleitkommazahlen dienen.

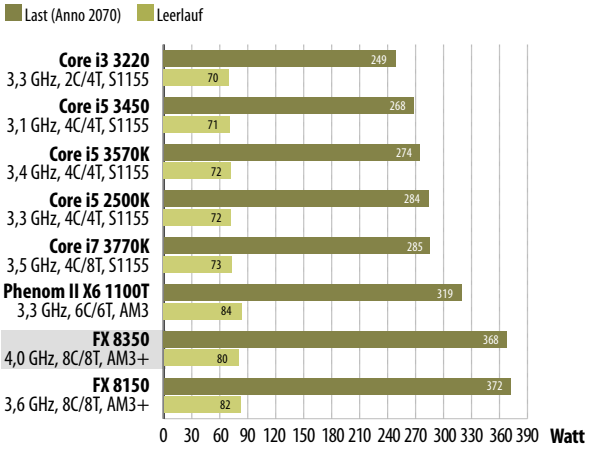
Dazu will AMD den L2-Cache-Speicher effizienter gemacht und auch die Verteilung von Aufgaben zwischen den pro Modul doppelt vorhandenen Ganzzahl-Einheiten und der geteilten Gleitkomma-Einheit verbessert haben. Schließlich soll auch die Sprungvorhersage, mit der der Prozessor versucht, den Programmablauf vorherzusagen und voraussichtlich bald benötigte Operationen bereits vorweg zu laden, optimiert worden sein. Liegt die Sprungvorhersage richtig, steigt die Arbeitsgeschwindigkeit, daher ist eine hohe Treffsicherheit sehr wichtig für moderne Prozessoren. Am integrierten Speicher-Controller hat sich dagegen nichts verändert, der **FX 8350** unterstützt weiterhin offiziell maximal DDR3-1866-RAM im Dual-Channel-Betrieb. Wie alle Modelle der FX-Serie besitzt er zudem einen freien Multiplikator, der Übertaktungsversuche deut-

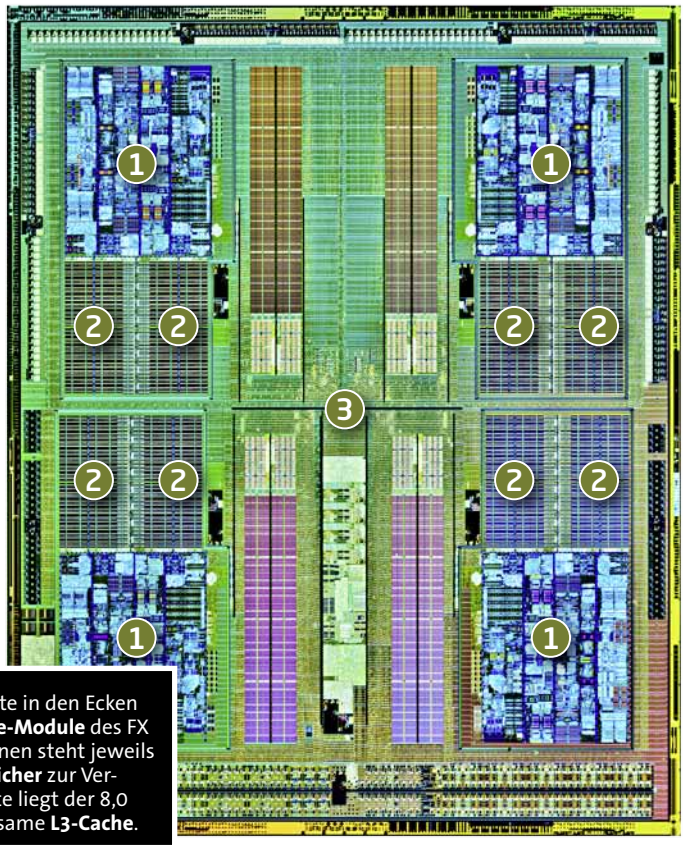
Stromverbrauch

Testsystem: Geforce GTX 680, 8,0 GByte RAM, Windows 7 64 Bit

Gesamtes Testsystem

Gemessen in Watt. Je niedriger, desto besser.





① Die blauen Quadrate in den Ecken sind die **vier Dual-Core-Module** des FX 8350, ② den acht Kernen steht jeweils eigener **L2-Cache-Speicher** zur Verfügung. ③ In der Mitte liegt der 8,0 MByte große, gemeinsame **L3-Cache**.

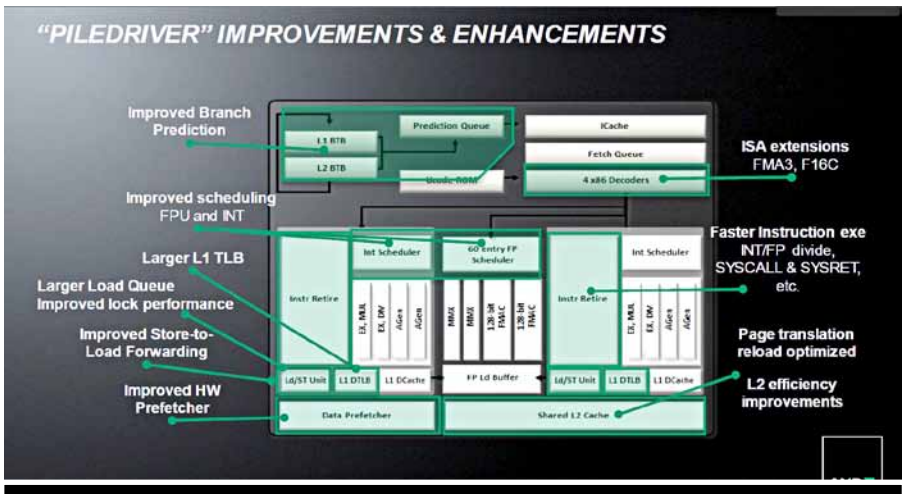
lich vereinfacht. Und auch die maximale Verlustleistung bleibt laut AMD mit 125 Watt TDP identisch zum Vorgänger **FX 8150**. Die Prozessorleistung von AMDs neuem Topmodell messen wir mit einem Benchmark-Parcours aus fünf Spielen diverser Genres. Neben **Anno 2070** und **Batman: Arkham City** (mit und ohne PhysX auf der CPU) gehören noch **F1 2011, H.A.W.X. 2** sowie **Skyrim** dazu. Damit die Messergebnisse möglichst wenig von der eingesetzten Nvidia Geforce GTX 680 verzerrt werden, verzichten wir auf Bildverbesserungen wie Kantenglättung oder anisotrope Texturfilterung. Allerdings testen wir die CPU-Leistung stets in hohen Grafikdetails und in den gängigen Auflösungen 1680x1050 und 1920x1080. Mit minimalen Details und unrealistisch niedrigen Auflösungen treten die Unterschiede zwischen den CPUs zwar stärker hervor, wie sich ein Prozessor in den gängigen Einstellungen auf einem Spiele-PC schlägt, lässt sich daraus aber nur schwer ablesen.

In den Spiele-Benchmarks erweist sich der AMD **FX 8350** als schnelle CPU, die alle Titel in maximalen Details problemlos flüssig auf den Monitor bringt, solange ihm eine entsprechend leistungsfähige Grafikkarte zur Seite steht. In den meisten Benchmarks kann er sich erwartungsgemäß als die schnellste AMD-CPU positionieren, nur bei **Skyrim** zieht ihm der eigene Vorgänger in Form des **Phenom II X6 1100T** deutlich davon. Außerdem muss sich der **FX 8350** in **Skyrim** auch noch dem **Core i3 3220** geschlagen geben, der nur zwei Rechenkerne (wenn auch mit Hyperthreading) besitzt. Ein Highlight für den **FX 8350** ist **H.A.W.X. 2**, wo er nur etwa fünf Prozent hinter dem günstigsten Ivy-Bridge-Vierkerner **Core i5 3450** (170 Euro) liegt, sonst ist der Abstand auf die Intel-Konkurrenz meist bedeutend größer.

Acht gegen zwei Kerne

Betrachtet man den Preis von 190 Euro des **FX 8350**, steht er in direkter Konkurrenz zu Intels zehn Euro teurerem **Core i5 3570K,** was zumindest die Spieleleistung des **FX 8350** nicht rechtfertigt. Im Schnitt liegt er 22 bis 25 Prozent (1680x1050/1920x1080, siehe Performance Rating) hinter dem **Core i5 3570K**. Gegenüber dem eigenen Vorgänger **FX 8150** kann er sich zwar mit etwa zehn Prozent absetzen, allerdings war das durch den prozentual ähnlichen Taktaufschlag von 3,6 auf 4,0 GHz zu erwarten – in Spielen bringen die Piledriver-Verbesserungen anscheinend kaum einen Vorteil. Peinlich für AMD ist auch, dass der etwa 80 Euro günstigere **Core i3 3220** mit nur zwei statt den (nach AMD-Zählweise) acht Rechenkernen des **FX 8350** sowie einem geringeren Standardtakt von 3,3 statt 4,0 GHz im Schnitt über alle Spiele-Benchmarks hinweg nur rund zehn Prozent langsamer ist, zumindest in der gängigen Full-HD-Auflösung.

Im Gegensatz zu den Spiele-Benchmarks kann der **FX 8350** in optimierten Multimedia-Anwendungen seine Stärken besser ausspielen. Dank seiner Fähigkeit, acht Aufgaben (»Threads«) gleichzeitig abzuarbeiten, schafft er im **Cinebench R11.5** beim Rendern der Testszene starke 6,9 Punkte und liegt damit nur etwa zehn Prozent hinter Intels aktuellem und 300 Euro teurem Ivy-Bridge-Spitzenmodell **Core i7 3770K** mit 7,6 Punkten. Zudem kann der **FX 8350** erstmals alle Intel-Vierkerner ohne Hyperthreading hinter sich lassen, auch den etwas teureren **Core i5 3570K**, der 6,1 Punkte erreicht. Beim **x264 HD Benchmark 4**, der das Umwandeln von HD-Videos simuliert, hat der **FX 8350** sogar seine Sternstunde: Mit 43,4 fps schlägt er den **Core i7 3770K** mit nur 41,7 fps und ist damit die insgesamt schnellste CPU, abgesehen vom 900 Euro teuren **Core i7 3960X** mit sechs Rechenkernen samt Hyperthreading für die seltene und kostspielige Sockel-2011-Plattform. Der Vorsprung von 17 Prozent auf den Vorgänger **FX 8150** mit 37,1 fps liegt höher als der



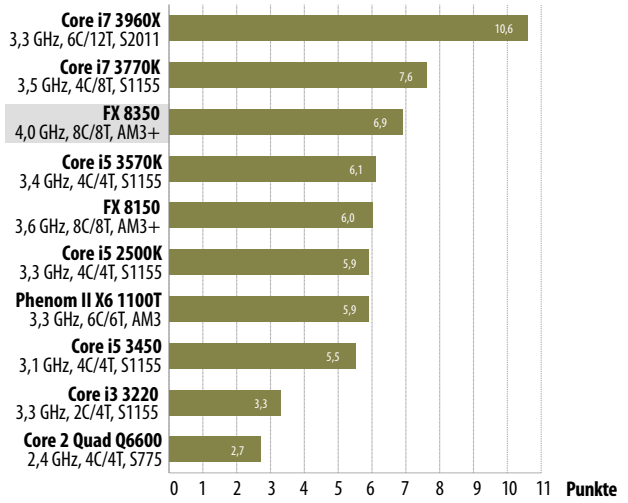
Trotz der vielen Einträge auf dem Schaubild sind die **Änderungen von Piledriver gegenüber Bulldozer** nicht grundlegend und bringen eher Detailverbesserungen.

Multimedia

Testsystem: Geforce GTX 680, 8,0 GByte RAM, Windows 7 64 Bit

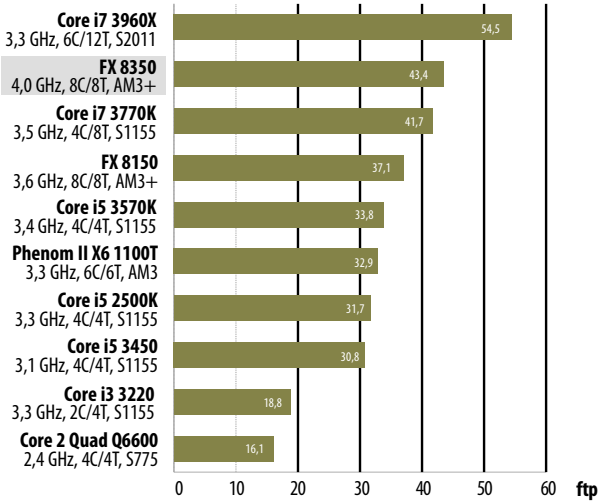
Cinebench 11.5 Multi-Core-Benchmark

Gemessen in Cinebench-Punkten. Je höher, desto besser.



x264 HD Benchmark Pass 2

Gemessen in fps. Je höher, desto besser.



reine Taktvorsprung und lässt die Piledriver-Optimierungen erstmals in unseren Benchmarks deutlich durchscheinen.

Beim Energieverbrauch erreicht der **FX 8350** ebenfalls Spitzenwerte, allerdings im negativen Sinne. Mit 80 Watt für das gesamte Testsystem im Leerlauf geht der Verbrauch noch in Ordnung. Er liegt somit auf dem Niveau der ersten FX-Generation und nur etwas über Intels Ivy-Bridge-Konkurrenz mit rund 72 Watt. Mit 368 Watt unter Last in **Anno 2070** zieht das Testsystem dagegen annähernd 80 Watt mehr aus der Steckdose als mit dem meist erheblich schnelleren **Core i7 3770K** – Intel ist in Sachen Energieeffizienz also immer noch meilenweit voraus. Wenigstens liegt der Verbrauch von maximal 368 Watt des **FX 8350**-Testsystems trotz des merklich höheren Taktes nicht über dem des **FX 8150**-Vorgängers mit 372 Watt – ein Unterschied, der bei diesen Größenordnungen in den Bereich der Messungenauigkeit fällt. Die Energieeffizienz des **FX 8350** ist dank der höheren Rechenleistung also etwas besser als beim **FX 8150**.

Wer darauf gehofft hat, dass AMD mit Piledriver ein ähnlicher Leistungssprung gelingt wie mit dem konkurrenzfähigen Phenom II im Vergleich zum ziemlich miesen Phenom I, wird enttäuscht. Zwar zeigt der **FX 8350** bei den konsequent auf mehrere Kerne ausgelegten Multimedia-Benchmarks sehr gute Leistungen und kann sogar Intels wesentlich teureres Ivy-Bridge-Topmodell **Core i7 3770K** einmal überholen. Hinsichtlich der Spieleleistung muss er sich in allen Benchmarks aber sogar Intels günstigsten Vierkernern deutlich geschlagen geben. Ebenso düster sieht es in Sachen Energieeffizienz aus, wo Intel nach wie vor mindestens eine Generation voraus ist. Nur wen der hohe Energieverbrauch und der damit verbundene Aufwand für eine ohrenschonende Kühlung nicht stört, darf zugreifen. Zudem sollten Sie regelmäßig Multimedia-Programme nutzen, die von den acht Threads des **FX 8350** profitieren, sonst spielen Sie mit einem Core-i5-Vierkerner von Intel schneller, sparsamer und auch noch etwas günstiger. FK

Multimedia-Monster

Eingeschränkt konkurrenzfähig

Florian Klein,
Redakteur Hardware
florian@gamestar.de

Jedem neuen Prozessor von AMD wünsche ich, dass er an die Erfolge des Athlon 64 oder Phenom II anknüpfen kann und dem übermächtigen Intel-Portfolio erfolgreich die Stirn bietet. Piledriver schafft das aber leider nicht, einzig bei konsequent auf viele Rechenkerne ausgelegten Anwendungen punktet der FX 8350. In Spielen muss er sich Intels Core-i5-Modellen hingegen deutlich geschlagen geben und schluckt dabei wesentlich mehr Strom. So bleiben wie gehabt nur die preiswerten Vier- und Sechskern-Modellen bis 150 Euro eine echte Alternative zu Intels Ivy-Bridge-CPUs.

Aufrüstfreundlich wie gewohnt: Die **Piledriver-CPUs passen in dieselben AM3(+)-Mainboards** wie die Vorgänger.

PREIS 190 Euro **HERSTELLER** AMD

Prozessor FX 8350

Kern	Piledriver/Vishera
Fertigung	32 Nanometer
Taktfrequenz	4,0 GHz (Turbo bis 4,2 GHz)
L3-Cache-Speicher	8,0 MByte
RAM-Controller	DDR3-1866, Dual Channel
Steckplatz	Sockel AM3(+)

SPIELELEISTUNG — 36/40
- ⊕ schnelle Spiele-CPU
- ⊖ teils deutlich langsamer als Intel-Vierkerner

ARBEITSLEISTUNG — 18/20
- ⊕ sehr hohe Arbeitsleistung
- ⊕ acht Threads gleichzeitig

MULTIMEDIALEISTUNG — 18/20
- ⊕ sehr hohe Multimedia-Leistung
- ⊕ teils schneller als Core i7 3770K

TECHNIK — 9/10
- ⊕ vier Dual-Core-Module
- ⊕ Turbo-Modus
- ⊕ freier Multiplikator

ENERGIEEFFIZIENZ — 5/10
- ⊕ im Leerlauf sehr genügsam
- ⊖ unter Last etwa 80 Watt mehr als Intel-Konkurrenz

FAZIT

In Multimedia-Anwendungen ist der FX 8350 eine sehr schnelle CPU, die es dort auch mit Intels teils deutlich teureren High-End-Prozessoren aufnehmen kann. In Spielen ist aber selbst die günstigere Intel-Konkurrenz spürbar schneller und verbraucht unter Last außerdem weniger.

2014 (beziehungsweise 2015 in den FX-CPUs) soll dann die vierte Bulldozer-Generation unter dem Codenamen »Excavator« folgen.

Einkaufsführer

Wir haben die Preiseinteilung bei den Grafikkarten geändert. Das untere Segment enthält nun Karten bis 250 Euro, im High-End-Bereich tummeln sich Karten ab 250 Euro. Zudem haben sowohl unser 750-Euro-PC als auch unser 1.000-Euro-PC nun eine 1,0 TByte große Festplatte.

Legende

NEU markiert Neuzugänge.

UPDATE kennzeichnet Preis- oder Wertungsänderungen mittels ▼ und ▲.

PREISTIPP Produkte mit besonders gutem Preis-Leistungs-Verhältnis.

KAUFTIPP Redaktionsempfehlungen für Produkte ohne vollständige Liste.

1 2 zeigt Platzierungsänderungen im Vergleich zum Vormonat an.

Mehr Hardware-Bestenlisten: Quicklink: 6630

Alle Hardware-Tests im Internet: Quicklink: 5102

Die besten Selbstbau-Spielerechner

500-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel AM3	
Phenom II X4 965 BE Boxed	85 €
Prozessorkühler	
Arctic Cooling Freezer 7 Pro	20 €
Mainboard Sockel AM3	
MSI 970A-G46	70 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX 4,0 GByte DDR3 Kit	25 €
Grafikkarte	
MSI Radeon HD 7850 OC	155 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7.2 500 GByte	60 €
SSD	
keine	0 €
DVD-Brenner	
Sony Optiarc AD-7280S	20 €
Gehäuse	
Bitfenix Shinobi	50 €
Netzteil	
XFX Core Edition Pro 550W	55 €
GESAMTPREIS	**540 €**
Schnellere Grafikkarte	**+80 €**
Powercolor Radeon HD 7870 GHz Ed.	235 €
Bessere Soundkarte	**+60 €**
Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	60 €

Fazit **Flotter Spiele-PC für wenig Geld, der mit allen aktuellen Titeln fertig wird. Dank etablierter Standards auch zukünftig leicht aufzurüsten.**

Preis/Leistung **Sehr gut**

750-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 1155	
Core i5 3450 Boxed	170 €
Prozessorkühler	
Enermax T40-TB	30 €
Mainboard Sockel 1155	
Asrock Z77 Pro3	85 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX 4,0 GByte DDR3 Kit	25 €
Grafikkarte	
Powercolor Radeon HD 7870 GHz Ed.	235 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte NEU	
Seagate Barracuda 7.2 1,0 TByte	70 €
SSD	
keine	0 €
DVD-Brenner	
Sony Optiarc AD-7280S	20 €
Gehäuse	
Antec One	50 €
Netzteil	
XFX Core Edition Pro 550W	55 €
GESAMTPREIS	**740 €**
Bessere Soundkarte	**+60 €**
Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	60 €
Blu-ray-Combo	**+35 €**
LG CH10LS20	55 €

Fazit **Schneller Spiele-Rechner mit sehr gutem Preis-Leistungs-Verhältnis, mit dem Sie bestens gewappnet sind für aktuelle und zukünftige Spiele.**

Preis/Leistung **Sehr gut**

1.000-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 1155	
Core i5 3570K Boxed	200 €
Prozessorkühler	
Scythe Mugen 3	35 €
Mainboard Sockel 1155	
Asrock Z77 Pro3	85 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX 8,0 GByte DDR3 Kit	40 €
Grafikkarte	
Palit Geforce GTX 660 Ti Jetstream	285 €
Soundkarte	
Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	60 €
Festplatte NEU	
Seagate Barracuda 7.2 1,0 TByte	70 €
SSD	
Samsung SSD 830 Series 128 GByte	90 €
DVD-Brenner	
Sony Optiarc AD-7280S	20 €
Gehäuse NEU	
Antec Threehundred Two	60 €
Netzteil	
beQuiet PurePower L7 630 Watt	70 €
GESAMTPREIS	**1.015 €**
Schnellere Grafikkarte	**+125 €**
Asus GTX 670 Direct CU II Top	410 €
Blu-ray-Combo	**+35 €**
LG CH10LS20	55 €

Fazit **Sehr schneller Rechner mit überragendem Preis-Leistungs-Verhältnis. Mehr Geld müssen auch anspruchsvolle Spieler nicht investieren.**

Preis/Leistung **Sehr gut**

Grafikkarten

GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

1 Sapphire Radeon HD 7870 OC NEU
▸87 ▸ 220 € ▸online ▸Quicklink: 8111
extrem schnell, teils hörbar / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte

2 Powercolor Radeon HD 7870 PCS+ NEU
▸83 ▸ 210 € ▸online ▸Quicklink: 7973
sehr schnell, relativ leise / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte

3 HIS Radeon 7870 IceQ X Turbo NEU
▸82 ▸ 220 € ▸online ▸Quicklink: 8112
sehr schnell, leise / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte

4 Club 3D Radeon 7850 royalKing PREISTIPP
▸78 ▼170 € ▸online ▸Quicklink: 8094
sehr schnell, leise bis hörbar / Radeon HD 7850 / 2,0 GByte

5 Gigabyte Radeon HD 7850 OC
▸78 ▸ 190 € ▸10/12 ▸Quicklink: 8113
sehr schnell, leicht hörbar / Radeon HD 7850 / 2,0 GByte

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

6 Zotac Geforce GTX 560 Ti AMP! NEU
▸78 ▸ 240 € ▸online ▸Quicklink: 8114
schnell, leise / Geforce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

7 MSI N560GTX-Ti Twin Frozr II UPDATE
▸77 ▲ 240 € ▸online ▸ Quicklink: 7957
schnell, leise bis hörbar / Geforce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

8 Palit Geforce GTX 560 Ti Sonic UPDATE
▸76 ▲200 € ▸online ▸ Quicklink: 7959
schnell, hörbar / Geforce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

9 Gigabyte N560OC-1GI UPDATE
▸76 ▲200 € ▸08/11 ▸ Quicklink: 7958
schnell, hörbar unter Last / Geforce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

10 MSI N560GTX Twin Frozr II OC UPDATE
▸75 ▲200 € ▸online ▸ Quicklink: 7961
schnell, leise bis hörbar / Geforce GTX 560 / 1,0 GByte

GRAFIKKARTEN AB 250 EURO

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

1 Point of View Geforce GTX 680 Ult
▸92 ▼510 € ▸08/12 ▸Quicklink: 8040
schnellste Karte im Segment, leise / Geforce GTX 680 / 2,0 GByte

2 Palit Geforce GTX 680 Jetstream
▸90 ▼460 € ▸08/12 ▸Quicklink: 7968
extrem schnell, laut / Geforce GTX 680 / 2,0 GByte

3 Asus GTX 670 Direct CU II TOP UPDATE
▸89 ▲430 € ▸08/12 ▸Quicklink: 7969
extrem schnell / Geforce GTX 670 / 2,0 GByte

4 Powercolor Radeon HD 7950 PCS PREISTIPP
▸86 ▼270 € ▸online ▸ Quicklink: 7970
extrem schnell, sehr leise / Radeon HD 7950 / 3,0 GByte

5 Palit Geforce GTX 660 Ti Jetstream
▸86 ▸280 € ▸10/12 ▸Quicklink: 8115
extrem schnell, leise / Geforce GTX 660 Ti / 2,0 GByte

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

6 Sapphire Radeon HD 7950 OC UPDATE
▸86 ▲330 € ▸08/12 ▸ Quicklink: 7971
extrem schnell / Radeon HD 7950 / 3,0 GByte

7 Gainward Geforce GTX 670 Phant. UPDATE
▸86 ▼360 € ▸08/12 ▸Quicklink: 7972
extrem schnell, leise / Geforce GTX 670 / 2,0 GByte

8 Zotac Geforce GTX 660 Ti AMP! UPDATE
▸84 ▼ 290 € ▸10/12 ▸Quicklink: 8116
extrem schnell / Geforce GTX 660 Ti / 2,0 GByte

9 Club 3D Radeon HD 7970 royalKing NEU
▸84 ▸ 400 € ▸online ▸Quicklink: 8117
extrem schnell, leise / Radeon HD 7970 / 3,0 GByte

10 Zotac Geforce GTX 670 AMP! NEU
▸84 ▸400 € ▸08/12 ▸Quicklink: 8041
extrem schnell, hörbar / Geforce GTX 670 / 2,0 GByte

ULTRAFORCE
ENJOY THE DIFFERENCE

Kostenlose Service- & Bestellhotline
0800-22 777 99

RÜSTE DICH FÜR *ASSASSIN'S CREED® III.*

NVIDIA GEFORCE GTX

Inklusive Vollversion ASSASSINS CREED III Download Code

Ultraforce BLUE ASSASSIN i5/ GTX 670

- NVIDIA GEFORCE GTX 670 2GB
- CORE I5 3570K @ 4.4GHZ INTEL 4 CORE
- G.SKILL 2X4GB DDR3 1600 RAM
- GIGABYTE Z77X-D3H MAINBOARD
- USB3, SATA3, PCI-E3
- COOLER MASTER 600W 80+ BRONZE NETZTEIL
- XIGMATEK HDT-S1283 120MM CPU KÜHLER
- 64GB SATA3 MARKEN SSD
- 1TB SATA3 MARKEN HDD
- DVD MARKENBRENNER 24X
- !!NEU!! COOLER MASTER STORM!! GEHÄUSE

€ 1199,-
Art. Nr. 63443

COOLER MASTER · GIGABYTE · XIGMATEK · intel CORE i5

Ultraforce RED ASSASSIN X4/ GTX 650

- NVIDIA GEFORCE GTX 650 1GB
- X4 965@3.9GHZ AMD 4CORE POWER
- G.SKILL 2X4GB DDR3 1600 RAM
- GIGABYTE 970A BOARD
- USB3, SATA3
- Marken 500w 80+ Bronze Netzteil
- Enermax Gaming Gehäuse
- XIGMATEK HDT-S963 92MM CPU KÜHLER
- 500GB SATA3 Marken HDD
- DVD Markenbrenner 24x

€ 539,-
Art. Nr. 63437

GIGABYTE · ENERMAX POWER. INNOVATION. DESIGN. · XIGMATEK

5 Jahre Hersteller Garantie · 24h Streßtest Leistung und Stabilität · 30 Tage Rückgabe Geld zurück Garantie · Trusted Shops Guarantee

24H ONLINESHOPPING
WWW.ULTRAFORCE.DE
EINE MARKE DER ULTRON AG

* Versandfertig innerhalb von 48h ab Zahlungseingang, bei Finanzierungskauf ab dem Zeitpunkt der Kreditfreigabe. Alle Preise in Euro brutto inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer zzgl. Versandkosten. Abbildungen ähnlich. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht. **Garantie gilt nur für PC-Systeme. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen (zzgl. weitere 16 Tage aus Kulanz) gemäß §3 Fernabsatzgesetz nur in unbeschädigtem und in original verpacktem Zustand.

Monitore

TFTs bis 24 Zoll

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

1 Eizo Foris FX 2431
▸ 89 ▸ 900 € ▸ online ▸ Quicklink: 8090
spieletauglich, Auflösung 1920x1080, S-PVA-Panel, HDMI

2 BenQ RL2450HT
▸ 83 ▸ 180 € ▸ 11/12 ▸ Quicklink: 8120
voll spieletauglich, 1920x1080, höhenverstellbar, Pivot-Funktion

3 Acer G246HLBbid PREISTIPP
▸ 80 ▼160 € ▸ 11/12 ▸ Quicklink: 8121
voll spieletauglich, entspiegelt, 1920x1080, hoher Kontrast

4 Iiyama Prolite E2473HDS
▸ 80 ▸ 180 € ▸ online ▸ Quicklink: 8119
voll spieletauglich, 2x HDMI, schnelle Reaktionszeit, 1920x1080

5 Iiyama Prolite E2480HS
▸ 79 ▸ 180 € ▸ online ▸ Quicklink: -
voll spieletauglich, gutes Bild, DVI, HDMI, VGA, 1920x1080

120-Hz-TFTs

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

1 BenQ XL2420T PREISTIPP
▸ 95 ▼360 € ▸ online ▸ Quicklink: 7980
voll spieletauglich, 3D Vision 2, sehr hohe Helligkeit in 3D, 24 Zoll

2 Asus VG278H
▸ 89 ▸ 500 € ▸ 03/12 ▸ Quicklink: 7981
voll spieletauglich, 3D Vision 2, hell in 3D, 27 Zoll

3 BenQ XL2410T UPDATE
▸ 86 ▲390 € ▸ online ▸ Quicklink: 7982
voll spieletauglich, in 3D dunkel, niedriger Stromverbrauch, 23,6 Zoll

4 Acer HN274Hbmiiid UPDATE
▸ 86 ▼400 € ▸ online ▸ Quicklink: 7983
voll spieletauglich, sehr hohe Helligkeit, inkl. 3D Vision Kit, 27 Zoll

5 Samsung Syncmaster S27A950D UPDATE
▸ 83 ▲530 € ▸ 03/12 ▸ Quicklink: 7984
voll spieletauglich, inkl. 3D Brille, sehr hell in 3D, spiegelt stark, 27 Zoll

SSDs

2,5 ZOLL

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

1 Samsung SSD 830 Series 256 GB PREISTIPP
▸ 96 ▸ 150 € ▸ online ▸ Quicklink: 7985
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Samsung-Controller

2 Kingston HyperX SSD 240 GByte
▸ 94 ▸ 270 € ▸ online ▸ Quicklink: 7620
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Sandforce-2281-Controller

3 OCZ Vertex 4 256 GByte
▸ 92 ▸ 180 € ▸ 07/12 ▸ Quicklink: 7986
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Indilinx-Controller

4 OCZ Vertex 3 240 GByte
▸ 91 ▸ 180 € ▸ online ▸ Quicklink: 7621
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Sandforce-2281-Controller

5 Intel SSD 520 240 GByte UPDATE
▸ 91 ▲240 € ▸ online ▸ Quicklink: 7987
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Sandforce-2281-Controller

Notebooks

BIS 17 ZOLL

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

1 Asus G75
▸ 90 ▸ 1.800 € ▸ online ▸ Quicklink: 7988
sehr schnell, 3D Vision, 17,3 Zoll Full HD

2 Alienware M17x R4
▸ 89 ▸ 2.400 € ▸ online ▸ Quicklink: 8023
schnell wie Desktop-PC, sehr laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD

3 Samsung Serie 7 Gamer 700G7C
▸ 88 ▸ 1.700 € ▸ online ▸ Quicklink: 8093
schnelle Hardware, laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD

4 Samsung Serie 7 Gamer 700G7A PREISTIPP
▸ 87 ▸ 1.600 € ▸ online ▸ Quicklink: 7989
sehr schnell, sehr laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD

5 Asus G74SX
▸ 86 ▸ 1.600 € ▸ online ▸ Quicklink: 7625
schnelle Hardware, 3D Vision, gute Verarbeitung, 17,3 Zoll Full HD

Sound

SURROUND-SETS

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

1 Teufel Motiv 5
▸ 94 ▸ 500 € ▸ 05/10 ▸ Quicklink: 8024
perfekter Klang, tiefer Bass, Fernbedienung, keine PC-Kabel

2 Edifier S550 UPDATE
▸ 93 ▲340 € ▸ 03/10 ▸ Quicklink: 7990
toller Klang, sehr pegelfest, 6 Endstufen, Kabel und Adapter dabei

3 Teufel Concept E 400
▸ 90 ▸ 350 € ▸ online ▸ Quicklink: 8089
toller Klang, tiefer Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive

4 Teufel Concept E 300
▸ 88 ▸ 300 € ▸ 08/09 ▸ Quicklink: 8025
hervorragender Klang, pegelfest, 6 Endstufen, keine PC-Kabel

5 Logitech Z906 PREISTIPP
▸ 86 ▲250 € ▸ online ▸ Quicklink: 7991
toller Klang, druckvoller Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive

HEADSETS

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

1 Sennheiser PC 360 UPDATE
▸ 92 ▲150 € ▸ online ▸ Quicklink: 7993
sehr komfortabel, hochpräziser Klang, kräftige Bässe, offene Bauweise

2 Sennheiser PC 350 PREISTIPP
▸ 91 ▸ 130 € ▸ online ▸ Quicklink: 7994
komfortabel, hochpräzise, kräftige Bässe, geschlossene Bauweise

3 Beyerdynamic MMX 300
▸ 91 ▸ 300 € ▸ online ▸ Quicklink: 7995
extrem präziser, druckvoller Klang, robust, optionale USB-Soundkarte

4 Razer Megalodon UPDATE
▸ 90 ▲130 € ▸ online ▸ Quicklink 7996
komfortabel, präziser Raumklang, kräftige Bässe, USB-Soundkarte

5 Logitech G930
▸ 90 ▸ 140 € ▸ 10/11 ▸ Quicklink: 7997
sehr präziser Raumklang, kabellos, Dolby Headphone, USB-Soundkarte

Eingabegeräte

MÄUSE BIS 50 EURO

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

1 Logitech G500
▸ 95 ▸ 40 € ▸ 11/09 ▸ Quicklink: 7998
extrem präzise, toll verarbeitet, drei Daumentasten, nur rechte Hände

2 Logitech G400 PREISTIPP
▸ 92 ▸ 30 € ▸ online ▸ Quicklink: 7999
sehr präzise, perfektes Handling, 3.600 dpi, nur für rechte Hände

3 Roccat Kova+ UPDATE
▸ 92 ▲45 € ▸ online ▸ Quicklink: 8000
sehr präzise, Makros, Profile, flexibler Treiber, auch für linke Hände

4 Roccat Savu UPDATE
▸ 92 ▲50 € ▸ online ▸ Quicklink: 8037
viele Funktionen, interner Speicher, 4.000 dpi, nur für rechte Hände

5 Gigabyte M8000X
▸ 91 ▸ 45 € ▸ online ▸ Quicklink: 8001
sehr präzise, interner Speicher, 5.040 dpi, nur für rechte Hände

MÄUSE AB 50 EURO

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

1 Logitech G9x PREISTIPP
▸ 96 ▸ 55 € ▸ 03/09 ▸ Quicklink: 7630
extrem präzise, super Ausstattung, nur für rechte Hände

2 Logitech G700
▸ 96 ▸ 60 € ▸ 11/10 ▸ Quicklink: 7631
extrem präzise, vier Daumentasten, kabellos, nur für rechte Hände

3 SteelSeries Sensei
▸ 96 ▸ 70 € ▸ online ▸ Quicklink: 8003
extrem präzise, für linke und rechte Hände, Profile

4 Roccat Kone+ UPDATE
▸ 95 ▲70 € ▸ 10/10 ▸ Quicklink: 8005
extrem präzise, flexibler Treiber, nur für rechte Hände

5 Steelseries Xai UPDATE
▸ 95 ▼70 € ▸ 04/10 ▸ Quicklink: 8004
extrem präzise, guter Treiber, für linke und rechte Hände

TASTATUREN BIS 50 EURO

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

1 Microsoft Sidewinder X4
▸ 83 ▸ 35 € ▸ 04/10 ▸ Quicklink: 8006
präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, Makros

2 Logitech G105
▸ 83 ▸ 40 € ▸ online ▸ Quicklink: 8063
Makrofunktion, präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten

3 Roccat Arvo UPDATE
▸ 80 ▼25 € ▸ 03/10 ▸ Quicklink: 8008
kleines Layout, Makrofunktion, guter Tastendruckpunkt und Anschlag

4 Cherry G80-3000 LPCDE-2
▸ 68 ▸ 50 € ▸ online ▸ Quicklink: 8009
günstige mechanische Tastatur, keine Extras, billige Verarbeitung

5 Sharkoon Skiller PREISTIPP
▸ 66 ▸ 15 € ▸ online ▸ Quicklink: 8021
solide Tastatur mit guter Ausstattung, mäßige Verarbeitung

TASTATUREN AB 50 EURO

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

1 Coolermaster CM Storm Trigger
▸ 88 ▸ 100 € ▸ online ▸ Quicklink: 8011
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

2 Qpad MK-85 Pro Gaming UPDATE
▸ 88 ▼130 € ▸ online ▸ Quicklink: 8012
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

3 Logitech G510 PREISTIPP
▸ 87 ▸ 90 € ▸ 11/10 ▸ Quicklink: 8013
Display, Soundchip, Makrotasten, abnehmbare Handballenauflage

4 Razer Black Widow Ultimate UPDATE
▸ 87 ▲130 € ▸ online ▸ Quicklink: 8014
maximale Präzision, mechanische Tasten, USB-Durchleitung, Makros

5 Logitech G19 UPDATE
▸ 87 ▲140 € ▸ 06/09 ▸ Quicklink: 8015
Luxustastatur mit Farbdisplay, Makrotasten und USB-Hub

GAMEPADS

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

KAUFTIPP **Microsoft Xbox 360 Wireless**
▸ 89 ▸ 30 € ▸ 04/07 ▸ Quicklink: 8016
präzise, auch Xbox 360, rüttelt teils in älteren Spielen nicht, kabellos

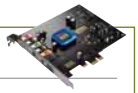
PREISTIPP **Microsoft Xbox 360 Controller**
▸ 87 ▸ 30 € ▸ 02/07 ▸ Quicklink: 7127
präzise, auch Xbox 360, rüttelt teils in älteren Spielen nicht, Kabel

LENKRÄDER

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in

KAUFTIPP **Logitech G27** UPDATE
▸ 89 ▲230 € ▸ 01/10 ▸ Quicklink: 8017
extrem präzise, knackiges Force Feedback

PREISTIPP **Logitech Driving Force GT** UPDATE
▸ 84 ▲100 € ▸ 08/10 ▸ Quicklink: 8018
präzises, starkes Force Feedback, insgesamt gut



SOUNDKARTEN

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

KAUFTIPP **Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Bulk**
▸ 87 ▸ 80 € ▸ 08/12 ▸ Quicklink: 8129
toller Raumklang, EAX Advanced HD 5.0

PREISTIPP **Creative SB Recon 3D Bulk** UPDATE
▸ 84 ▼45 € ▸ - ▸ Quicklink: 8022
toller Raumklang, weniger Zubehör als Retail-Version

JOYSTICKS

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in

KAUFTIPP **Logitech Freedom 2.4**
▸ 86 ▸ 90 € ▸ 02/07 ▸ Quicklink: 8020
sehr präzise, viele Knöpfe, kein Force Feedback

PREISTIPP **Thrustmaster Flightstick X**
▸ 73 ▸ 25 € ▸ 02/08 ▸ Quicklink: -
solider Joystick für unkomplizierten Flugspaß, viele Knöpfe

DIE NUMMER 1 WÜNSCHT ALLEN KUNDEN FROHE WEIHNACHTEN!

über 750.000 Kunden & 9 Jahre Erfahrung!

one empfiehlt Windows 8.

Weihnachtsgewinnspiel 2012

Gewinnen Sie jeden Tag einen von vielen tollen Preisen...

www.one.de/advent

MEHR GEHT NICHT!

Intel® Core™ i7-3970X Prozessor mit bis zu 6 x 4.0 GHz

- 32 GB DDR3 Speicher Corsair XMS 1600 MHz
- 2 x 4 GB NVIDIA® GeForce® **GTX 690 SLI**
- 2 x 256 GB SATA III OCZ Vertex 4 SSD RAID 0
  2 x 2000 GB Festplatte SATA III RAID 0

- Windows 8 vorinstalliert
- Blu-ray Brenner
- Gigabyte GA-X79-UD3
- USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio
- Front USB, HDMI, DVI, Miniport
- inkl. Assassin's Creed III
- 1050W Thermaltake/ Cooler Master Cosmos II

4799.- * €

oder Finanzkauf[2] ab 89,85€/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 21927

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. Windows® and the Microsoft logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Versandkostenfreie Lieferung![1)]

1) Bei Vorkassebestellungen ab 500 € Bestellwert (nur innerhalb Deutschlands).

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

Details zu den Angeboten finden Sie im Internet. Einfach den QR-Code scannen. Oder www.one.de/gamestar

Gewinnspiel unter:
www.one.de/prometheus

AMD FX-6100 Prozessor mit bis zu 6 x 3.6 GHz

- 8192 MB DDR3 Speicher
- 2048 MB AMD Radeon™ HD 6570
- 1000 GB Festplatte, 7200 U/Min.

479.- € *
oder Finanzkauf[2] ab 15,54 €/mtl. Laufzeit: 66 Monate
399.- € (ohne Windows)

Art-Nr. 22358

Windows 8 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, DirectX 11, Sharkoon Vaya Gehäuse

WOW air

KRÍA-TOURS Natur- & Erlebnisreisen

GEWINNE mit ONE.de

Eine Reykjavík/Südisland-Reise für zwei Personen inkl. Flug, Mietwagen, Quadtour und drei Übernachtungen gestellt von kria-tours.de**

2. bis 10. Preis: Ein Actionfilm-Paket mit jeweils drei Blu-rays.
11. bis 20. Preis: Merchandise Paket, mit z.B. T-Shirt, Goodies, etc.

one empfiehlt Windows 8.

**Teilnahme und Teilnahmebedingungen unter: www.one.de/prometheus

Intel® Core™ i5-3550 Prozessor mit bis zu 4 x 3.7 GHz

- 8192 MB DDR3 Speicher
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GT 610
- 500 GB SATA III, 7200 U/Min.

539.- € *
oder Finanzkauf[2] ab 17,49 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate
459.- € (ohne Windows)

Windows 8 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-B75M, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, DirectX 11, edles Designgehäuse, inkl. Gratis-Spiel Torchlight

Art-Nr. 22353

AMD FX-4100 Prozessor mit 4 x 3.6 GHz

- 8192 MB DDR3 Speicher
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 650
- 500 GB Festplatte, 7200 U/Min.

579.- € *
oder Finanzkauf[2] ab 16,50 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate
499.- € (ohne Windows)

Windows 8 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 500 W / IN WIN Mana 136 Gehäuse, inkl. Gratis-Spiel Assassins Creed 3

Art-Nr. 22354

AMD FX-6100 Prozessor mit bis zu 6 x 3.6 GHz

- 8192 MB DDR3 Speicher
- 1024 MB AMD Radeon™ HD 7770
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

609.- € *
oder Finanzkauf[2] ab 17,35 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate
529.- € (ohne Windows)

Windows 8 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A, SATA III, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 500 W / Hanjung TR 300 EX Gehäuse

Art-Nr. 22376

Intel® Core™ i5-3550 Prozessor mit bis zu 4 x 3.7 GHz

- 8192 MB DDR3 Speicher
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GT 640
- 500 GB SATA III, 7200 U/Min.

649.- € *
oder Finanzkauf[2] ab 16,58 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate
569.- € (ohne Windows)

Windows 8 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-B75M, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, DirectX 11, 500 W / Silverstone Redline Gehäuse, inkl. Gratis-Spiel Torchlight

Art-Nr. 22355

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.

Versandkostenfreie Lieferung![1)]

1) Bei Vorkassebestellungen ab 500 € Bestellwert (nur innerhalb Deutschlands).

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

0180 1 957777

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 957777
(3,9 Cent/Min. Festnetz der T-COM; max. 42 Cent/Min. aus dem Mobilfunknetz)
Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr

Intel® Core™ i7-3770 Prozessor mit bis zu 4 x 3.9 GHz

- 8192 MB DDR3 Speicher
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 660
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

879.- * €
oder Finanzkauf[1] ab 17,54 €/mtl. Laufzeit: 66 Monate
799.- € (ohne Windows)

Art-Nr. 22358

Windows 8 vorinstalliert, DVD± Brenner, Gigabyte GA-B75M, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, DirectX 11.1, 530W Thermaltake / Silverstone RL01 Gehäuse, inkl. Gratis-Spiel Assassins Creed 3

one empfiehlt Windows 8.

Jetzt ONE auf Facebook liken! www.facebook.com/one.de

AMD FX-8120 Prozessor mit 8 x 3.1 GHz

- 8192 MB DDR3 Speicher
- 2048 MB AMD Radeon™ HD 7870
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

819.- * €
oder Finanzkauf[1] ab 17,55 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate
739.- € (ohne Windows)

-20%

Windows 8 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, DirectX 11, 630 W Thermaltake / Delux SH891 Tower, inkl. Gratis-Spiel Farcry 3 und 20% Gutschein für MoH:Warfighter

Art-Nr. 22357

Intel® Core™ i5-3570K Prozessor mit bis zu 4 x 3.8 GHz

- 8192 MB DDR3 Speicher
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 660 Ti
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

929.- * €
oder Finanzkauf[1] ab 17,39 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
849.- € (ohne Windows)

Windows 8 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-H77M, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, DirectX 11, 530W Thermaltake / IN WIN Mana 136, inkl. Gratis-Spiel Assassins Creed 3

Art-Nr. 22356

Intel® Core™ i7-3770 Prozessor mit bis zu 4 x 3.9 GHz

- 16384 MB DDR3 Speicher
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 660 Ti
- 1500 GB SATA III, 7200 U/Min.

1079.- * €
oder Finanzkauf[1] ab 20,20 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
999.- € (ohne Windows)

Windows 8 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-Z77, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, DirectX 11.1, 630W Thermaltake Overseer RX-I, inkl. Gratis-Spiel Assassins Creed 3

Art-Nr. 22373

Intel® Core™ i7-3770K Prozessor mit bis zu 4 x 3.9 GHz

- 16384 MB DDR3 Speicher
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 680
- 1500 GB SATA III, 7200 U/Min.

1379.- * €
oder Finanzkauf[1] ab 25,81 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
1299.- € (ohne Windows)

Windows 8 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-Z77X, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, HDMI, DVI, Miniport, DirectX 11.1, 630W Thermaltake / Raidmax Blackstorm Gehäuse, inkl. Gratis-Spiel Assassins Creed 3

Art-Nr. 22377

Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. * Abbildung enthält Sonderausstattung. Windows 8 and the Microsoft logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. © 2012 Twentieth Century Home Fox Film Entertainment LLC. All Rights Reserved. **Teilnahme und Teilnahmebedingungen unter: www.one.de

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

Details zu den Angeboten finden Sie im Internet. Einfach den QR-Code scannen. Oder www.one.de/gamestar

JETZT ABER SCHNELL!

GameStar Kombos testen, Premium geschenkt!

UNSER WEIHNACHTSGESCHENK

NUR BIS 31.12.

Bestellen Sie jetzt eine der GameStar Kombos und Sie erhalten GameStar Premium in den ersten drei Monaten geschenkt.

ALL DIGITAL

IM PAKET:

3 Monate
✪ GameStar für iPad/Android
✪ GameStar Premium Online

~~15,99 €~~

JETZT NUR 9,99 € FÜR 3 VOLLE MONATE

PRINT PLUS

IM PAKET:

3 Monate
✪ GameStar XL inkl. 2 DVDs
✪ GameStar Premium Online

~~22,99 €~~

JETZT NUR 16,99 € FÜR 3 VOLLE MONATE

COMPLETE

UNSERE EMPFEHLUNG

IM PAKET:

3 Monate
✪ GameStar XL inkl. 2 DVDs
✪ GameStar für iPad/Android
✪ GameStar Premium Online

~~24,99 €~~

JETZT NUR 18,99 € FÜR 3 VOLLE MONATE

Jetzt bestellen oder umsteigen:

www.gamestar.de/kombos

Roberts ärgere dich nicht!

Die Geschichte der Weltraum-Simulationen – nun endlich als Brettspiel für die ganze Familie! Einfach unten rechts Raumschiff ausschneiden und abheben! Von Michael Graf

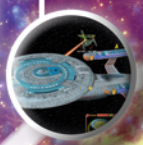
Start! Dein Raumschiff hebt ab, das Spiel beginnt!

Du spielst **Elite**, hast aber noch keinen Docking Computer. Setze zehn Runden aus und fluche wie ein Klingone, während du immer wieder daran scheiterst, auf einem Planeten zu landen, indem du dein Raumschiff an dessen Rotation anpasst.

Du spielst **Wing Commander**. Sage 25 Mal »Autopilot«, um endlich zu einem Navigationspunkt zu springen, an dem etwas passiert. Setze derweil drei Runden aus.

Du spielst **Freelancer**, drei Jahre nachdem Chris Roberts es erst an- und dann seinen Job gekündigt hat. Dennoch spielst du jahrelang nichts anderes mehr, weil's nichts anderes mehr gibt. Setze zwölf Runden aus.

Du spielst **Bridge Commander** und hast sehr viel Zeit, weil du eh nur hin und wieder einen Befehl geben musst, alles andere läuft automatisch. Setze fünf Runden aus und nippe an einem Earl Grey.



Du spielst **Starlancer**. Beziehungsweise würdest es gerne spielen, wenn du angesichts der dämlichen Länderakzent-Synchro nicht ständig vor Lachen auf dem Boden lägst. Setze zwei Runden aus, um nach Luft zu schnappen.

Du spielst **X-Wing Alliance** und versagst 127 Mal in der finalen Schlacht gegen den Todesstern. Setze acht Runden aus.

Du spielst **Freespace 2** und glaubst, dass dieses Superspiel bestimmt erfolgreich wird. Setze angesichts von 27.000 weltweit verkauften Exemplaren binnen eines halben Jahres sechs Runden aus, um zu weinen.

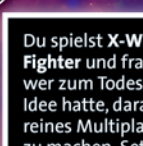
Du spielst **Wing Commander: Prophecy** und fragst dich, worüber du dich mehr ärgern solltest: das Ende einer großen Serie oder die gesichtslosen Alien-Gegner. Setze drei Runden aus.

Du spielst **Independence War**, kommst mit der realistischen Flugphysik nicht klar und parkst deinen Zerstörer zielsicher im nächsten Freund/Gegner/Asteroiden. Setze drei Runden aus, um nachzuschlagen, was »Trägheit« bedeutet.

Du spielst **Battlecruiser 3000 AD**, wie konntest du nur?! Dieses »Spiel« hat mehr Bugs als Starship Troopers, und was macht der Entwickler Derek Smart? Er stempelt im Internet alle (!) Kritiker als ahnungslose Vollfratzen ab und verteidigt sein Machwerk bis zum letzten Blutstropfen. Du bist voller Bewunderung für diesen Mann. Ein Feld vor.

Du spielst **Privateer 2: The Darkening** und rätselst, warum sich John Hurt, Clive Owen, Christopher Walken und Jürgen Prochnow als Zwischenfilm-Darsteller für ein Spiel hergeben, in dem man schon im allerersten Sonnensystem von unbesiegbaren Piraten über den Haufen geschossen wird! Schleudere deinen Joystick aus dem nächstbesten Fenster und setze acht Runden aus.

Du spielst **Wing Commander 3** und bist entsetzt, wie alt und unblond Mark »Luke Skywalker« Hamill geworden ist. Dann merkst du, dass auch die ehemalige Porno-Aktrice Ginger Lynn mitspielt, und bist wieder versöhnt. Setze vier Runden aus, um dir einen interaktiven Film in ihrem Ex-Metier vorzustellen.



Du spielst **X-Wing vs. Tie Fighter** und fragst dich, wer zum Todesstern die Idee hatte, darauf ein reines Multiplayer-Spiel zu machen. Setze fünf Runden aus, während du auf das Kampagnen-Addon Balance of Power wartest.

Herzlichen Glückwunsch, du bist am **Ziel**, es gibt keine Weltraum-Simulationen mehr. Setze sechs Jahre aus, um für Eve Online ein Studium zu absolvieren, oder investiere dein Erspartes in Kickstarter, um das Genre wiederzubeleben.

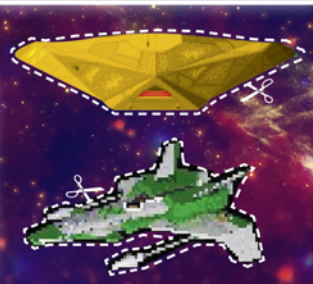
Du spielst **Privateer**, bist erstaunt, dass es Elite auch mit Grafik gibt und unterhältst dich begeistert mit allen Barkeepern auf allen Planeten, bevor du feststellst, dass die Typen gar nichts zu sagen haben. Danach versuchst du dich als Händler (schnarch!) und benutzt andere Waffen als Tachyon-Kanonen (übermächtig). Setze zur Strafe sechs Runden aus.

Du spielst **Frontier: Elite 2**, erkundest 100 Milliarden (ja, Milliarden!) Planeten – und genauso viele Bugs. Du denkst, das sei ja quasi »Gothic 3 im Weltraum«, hast aber noch gar nichts gesehen. Springe 13 Felder vor.

Du spielst **Wing Commander 2** und fragst dich, wie die Stimme des Helden wohl klingen mag. Das überteuerte »Speech Accessory Pack« – das erste Sprachausgabe-Addon der Historie – kannst du dir aber nicht leisten. Setze fünf Runden aus, während du übst, wie man »The Kilrathi Thrakkath threatens the three free thiefs!« ausspricht.

Du spielst **Tie Fighter** und fragst nicht, warum überhaupt noch jemand bei den doofen Star-Wars-Rebellen mitmacht, wo die Bösen doch soooo viel cooler sind. Außerdem ist das Spiel viel einfacher als X-Wing, du musst Missionen nun noch bis zu sechs Mal neu starten. Setze vier Runden aus.

Du spielst **X-Wing**, weil du denkst, es sei »so ähnlich wie Wing Commander«. Haha! Starte jede Mission siebenmal neu, um sie auswendig zu lernen und genau zu wissen, wann wo welches Shuttle aus dem/in den Hyperraum springt, um auch nur den Hauch einer Chance zu haben. Setze acht Runden aus.



Danke für die Brettspiel-Idee an unseren freien Autor und Weltraum-Nerd Martin Deppe.

Die GameStar-Ausgabe 02/2013 erscheint am 27.12.2012

1 Bioshock Infinite Preview Das nächste Bioshock verspricht coole Fähigkeiten und faszinierende Schauplätze, wir berichten aus einer fast fertigen Version.

2 Weihnachts-Tests Tests Wir ballern uns in Planetside 2 durch die Free2Play-Schlachtfelder der Zukunft und testen die Baldur's Gate: Enhanced Edition.

3 Starcraft 2: Heart of the Swarm Preview In der Vorschau übernehmen wir das Kommando über die Zerg und zeigen die Neuerungen des Add-Ons.

4 Komplett-PCs für Spieler Hardware Im großen Vergleichstest zum Jahreswechsel testen wir zehn aktuelle Fertig-PCs bis 1.500 Euro.

 Themen können sich kurzfristig ändern, alle Angaben ohne Gewähr.

IDG ENTERTAINMENT MEDIA GMBH GameStar

IMPRESSUM

Verlag	IDG Entertainment Media GmbH Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118 E-Mail: brief@gamestar.de Internet: www.idgmedia.de
Chefredakteur	Michael Trier (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlags)
Gesamtanzeigenleiter	Ralf Sattelberger (verantwortlich) Tel.: 089 / 360 86 -730 E-Mail: rsattelberger@idg.de
Druck und Beilagen	Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, Cinram GmbH, Megapac
Inhaber- und Beteiligungsverhältnisse	Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, eine 100%ige Tochter der International Data Group, Inc., Boston, USA. Aufsichtsratsmitglieder der IDG Communications Media AG sind: Patrick J. McGovern (Vorsitzender), Edward Bloom, Toby Hurlstone.

REDAKTION

Redaktion GameStar	Anschrift des Verlags Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652, E-Mail: brief@gamestar.de
Verlagsleiter und Mitglied der Geschäftsleitung	André Horn
Chefredakteur	Michael Trier (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlags)
Chefredaktion	Michael Graf, Daniel Visarius, Frank Maier
Redaktion	Florian Klein, Heiko Klinge, Kristin Knillmann, Daniel Matschijewsky, Jochen Gebauer, Petra Schmitz, Fabian Siegismund, Hendrik Weins, Malte Witt, Tom Loske, Florian Heider, Maurice Weber
Online	René Heuser (ltd.), Christian Merkel, Michael Obermeier, Christian Schneider, Daniel Feith, Martin Le, Tony Strobach
Director Mobile Content & Applications	Markus Schwerdtel
Medien-Produktion	David Bhulapatna (ltd.), Alexander Beck, Bernd Fischer, Christoph Klapetek, Sascha Mutschler, William Patin, Marco Giesel, Christina Käsmayr
Layout und Design	Sigrun Rüb (ltd.), Eva Zechmeister, Sabine Hell (Entwurf), Uwe C. Beyer (Wertungskasten), H2DESIGN.de (Titel)
Redaktionsassistenz	Isa Stamp, Anita Thiel
Freie Mitarbeiter	Anita Blockinger, Kosta Christinakis, Daphne Cisneros, Martin Deppe, Patrick C. Lück, Uwe Miethe
Leitung CRM und Marketing	Matthias Weber (-154)
Fotos	Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)
Einsendungen	Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datensystemen ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.
Haftung	Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virenscanner zu prüfen.

ABO SERVICE

Abonnement	Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH Postfach 810580, 70522 Stuttgart Telefon: 0711/72 52 -275 , Fax: -377 Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15 Web: www.gamestar.de/shop , E-Mail: kundenservice@gamestar.de
Jahresbezugspreise	XL-Version (2 DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €) Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €) Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 SFR) Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).
Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten	Postgiroamt Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70
Vertrieb Handelsauflage	MZV GmbH & Co. KG Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113 E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de
ISSN-Nummern	DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547, Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886
Erscheinungsweise:	GameStar erscheint monatlich.

ANZEIGEN

Anzeigen GameStar	Anschrift der Redaktion
Ansprechpartner	Ralf Sattelberger (-730) (ltd.), Kerstin Wöldering (-625), Susanne Schreiner (-670), Patrick Yahya (-609), Pia Aschenbrenner (-655), Maria Frank (-691), Stefanie Kusseler (-451), Fax: -99691, Jakob Scheikl (Designer), Manfred Aumaier (digitale Anzeigeannahme, -602)
IDG Global Solutions	für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger (ltd.) (-116)
Anzeigenpreise	Es gilt stets die Preisliste unter www.GameStar.de/Mediadaten
Zahlungsmöglichkeiten	Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10
Erfüllungsort, Gerichtsstand	München
Online-Reichweite (IVW 10/2012)	82.660.381 Page Impressions, 16.337.744 Visits Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Berlin

GameStar gibt's auch für unterwegs:

Aktuelle News und Screenshots auf iPhone und Android

Mobil informiert: GameStar als Gratis-App!

Komplettes Heft interaktiv auf dem Tablet-PC lesen

GameStar-Ausgaben für je 3,99 Euro!

In unserem Medienhaus erscheinen außerdem folgende Publikationen:

GAMEPRO www.gamepro.de
GameStar MMO www.speedydragon.de
SIMS www.sims-magazin.de
making games www.makinggames.de
PC WELT www.pcwelt.de
ANDROID WELT www.androidwelt.de
Macwelt www.macwelt.de
iPhoneWelt www.iphonewelt.de
iPad WELT www.ipadwelt.de
TECCHANNEL www.tecchannel.de
COMPUTERWOCHE www.computerwoche.de

CASEKING.de

präsentiert:

ARCTIC

FREEZER A30 & I30

- High-End CPU-Kühler mit Direct Touch Heatpipes
- vier Heatpipes mit 8 mm Durchmesser
- entkoppelter PWM-Lüfter mit max. 1.350 U/min bei nur 0,3 Sone
- in allen vier Sockelausrichtungen montierbar
- bis zu 320 Watt Kühlleistung
- A30 kompatibel zu AMD Sockel AM2, AM2+, AM3, AM3+, FM1
- I30 kompatibel zu Intel Sockel 1155, 1156, 2011

JE NUR 29,90 EUR!

F14 PWM Lüfter - 140 mm

NUR 8,90 EUR!

Accelero Xtreme III VGA Cooler

NUR 64,90 EUR!

F12 Lüfter - 120 mm

NUR 3,90 EUR!

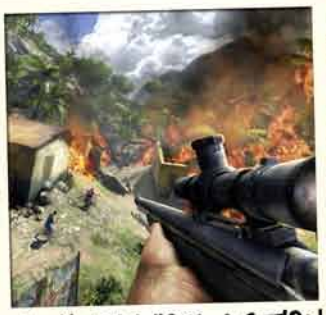
Caseking Outlet: Gaußstr. 1, 10589 Berlin eMail: info@caseking.de tel: bestellen: 030 52 68 473 00 online bestellen: www.caseking.de

Alle Preisangaben inkl. 19% MwSt., exkl. Versandkosten. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. *Nur solange der Vorrat reicht.

FARCRY 3

WAHNSINNIGE WELT
Entfliehe der Insel

WAHNSINNIGE BEWOHNER
Triff verrückte Warlords



WAHNSINNIGE ACTION
Bekämpfe den Irrsinn

STELL DICH DEINEM WAHNSINN!

Exklusiv bei amazon.de
(auch für XBOX360 und PS3)

AB 29. NOVEMBER 2012

PS3 Sony Entertainment Network · XBOX 360 XBOX LIVE · PC DVD ROM

www.farcrygame.com

© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Far Cry, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Based on Crytek's original Far Cry directed by Cevat Yerli. Powered by Crytek's technology "CryEngine". Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS3", "PS3" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

UBISOFT