



Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

MAI 06/2012

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

Anno 2070 Die Tiefsee

Erstmals vorgestellt: Die Revolution der Unterwasserwelt!
Tsunamis • Tech-Monument • Handel & Produktion unter Wasser

THEMEN Risen 2 • Dishonored • The Witcher 2 Enhanced Edition • Dota 2 • Port Royale 3

DVDs **VOLLVERSION** Two Worlds • Earth 2160 New Edition • Indiespiel Brickforce + exklusives Item

VIDEOS Guild Wars 2 • Aliens: Colonial Marines • WoW: Mists of Pandaria • Borderlands 2

LEGENDS OF PEGASUS

"VOR ALLEM DER MIX AUS RUNDEN- UND
ECHTZEIT-STRATEGIE HAT'S MIR ANGETAN."

(GAMESTAR.DE)



RETTE DEIN VOLK | EROBERE DIE STERNE
AB SOMMER IM HANDEL

4X STRATEGY
EXPLORE! EXPAND!
EXPLOIT! EXTERMINATE!

WWW.LEGENDSOFPEGASUS.COM



PC DVD
ROM

kalypso





VOLLVERSION

Earth 2160 New Edition

+ Eden in Gefahr: In unserer Vollversion kämpfen Sie mit einer von vier Fraktionen um die Vorherrschaft auf dem Planeten Eden. Die komplexen Echtzeit-Schlachten stellen dabei sogar Echtzeit-Profis vor so manche Herausforderung.



TOPSPIEL-VIDEO

Guild Wars 2

MMO-Schwergewicht. Quests, Instanzen, dynamische Ereignisse, PvP. In vier Videos (Laufzeit ca. 24 Minuten) erfahren Sie alles über ArenaNets kommendes Online-Rollenspiel.



INDIE-SPIEL

Brick Force

- + Bauen & Ballern:** In dem innovativen Mix aus Multiplayer-Shooter und Levelbasteln à la Minecraft können Sie sich nicht nur als Frag-Jäger einen Namen machen, sondern auch als Architekt.
- + Exklusives GameStar-Outfit:** Ein kostenloses Konto auf www.brick-force.com/de/start/gamestar erstellen, den im Installationsmenü auf der DVD hinterlegten Code aktivieren, und schon haben Sie 30 Tage Zugriff auf unser GameStar-Kostüm. Durch den Erwerb eines Premium-Accounts können Sie dieses sowie alle künftigen Outfits und Item-Pakete dauerhaft freischalten.

Außerdem auf DVD

PREVIEWS

Aliens: Colonial Marines
Borderlands 2
Darksiders 2
World of Warcraft: Mists of Pandaria
The Secret World

TESTS

Risen 2
Port Royale 3
Tribes Ascend
Der Fall John Yesterday
Kontrollbesuch: League of Legends

SPECIALS

Die Redaktion 76: Golf von Oh Mann 2
Die Redaktion 76: Outtakes
Hall of Fame: Wing Commander 3
Freispiel-Check
Rückblick 06/2002

EXTRAS

Promo: GameStar iPad-App

GameStar XL DVD

- + Riesen-Rollenspiel:** In Two Worlds erkunden Sie ein gewaltiges Fantasy-Reich, meistern spannende Quests und legen sich auf der Suche nach Ihrer Schwester sogar mit ausgewachsenen Drachen an.
- + Rundum-Paket:** Unsere »Game of the Year«-Edition enthält nicht nur alle bislang veröffentlichten Updates, sondern auch das umfangreiche Erweiterungspaket Tainted Blood.

Achtung: Die Codes für die Vollversionen finden Sie auf der Innenseite der DVD-Verpackung.

VOLLVERSION

Two Worlds Game of the Year Edition



HD-VIDEO

Das Schwarze Auge: Demonicon

Wir zeigen zum ersten Mal echte Spielszenen aus der deutschen Antwort auf The Witcher 2.

- + Potenzieller Online-Hit:** Was sich seit dem Start der Beta alles in dem mit Spannung erwarteten Multiplayer-Knaller getan hat, erfahren Sie in unserem Video.



HD-VIDEO

Dota 2

EXKLUSIVE RABATT-AKTION

Wenn Sie unter www.topwaredirect.com eine beliebige Version von Two Worlds 2 bestellen und beim Bezahlvorgang als Gutschein-Code die Seriennummer unserer Vollversion eingeben, erhalten Sie einen Preisnachlass von 25 Prozent!



HD-VIDEO

Nvidia GeForce GTX 680

In einem achtminütigen Testvideo demonstrieren wir Ihnen die momentan schnellste Grafikkarte der Welt.



Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

SONDERHEFT

STAR WARS THE OLD REPUBLIC



Das ultimative Kompendium

- ◆ Alles zu Patch 1.2 »Vermächtnis«
- ◆ So funktioniert die Charakter-Entwicklung 1.2
- ◆ Auf 50 Seiten: Ausführliche neue Guides zu allen Klassen
- ◆ Alles aus SWTOR rausholen, Spielerlebnis optimieren

Ab 19.04. im Handel

Leseproben, Inhaltsverzeichnis und Bestellmöglichkeit im GameStar-Shop:

www.gamestar.de/swtor

oder rufen Sie uns an: 0180 5 72 7252-275*

Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15 (aus dem deutschen Festnetz nur 0,14 Euro pro Minute, Mobilfunkpreise max. 0,42 Euro pro Minute)

Editorial



WHO IS WHO

Malte Witt • Fabian Siegmund • Heiko Klinge • Martin Le • Michael Trier
Julian Freudenhammer • Petra Schmitz • Tom Loske • Michael Graf • Sebastian Klix
Florian Klein • Daniel Matschijewsky • Isa Stamp • Daniel Visarius

Next next Generation

Was die aktuellen Spekulationen über die Konsolen-Hardware für den PC bedeuten.

So, jetzt ist die Katze aus dem Sack! Zumindest ein Stück weit, wie der Sozialpädagoge sagt. Oder anders ausgedrückt: Die Gerüchte verdichten sich. Die ersten glaubwürdigen Informationen zur Leistungsstärke der kommenden Konsolengeneration, also der »Nextnext-Generation«, sind durchgesickert. Kann uns PC-Spielern doch egal sein? Nein, keineswegs. Immer mehr Menschen haben zusätzlich zum PC auch eine Konsole zuhause. Denn so manches Renn- oder Sportspielspiel (ganz zu schweigen von den Karaoke-**Guitar Hero**-**Rockband**-Titeln) macht gemeinsam mit Freunden einfach mehr Spaß. Als sozialer Mittelpunkt, als Hightech-Lagerfeuer im Wohnzimmer sozusagen, eignen sich die Unterhaltungsspezialisten von Sony, Nintendo und Microsoft in Bedienkonzept und Aufstellungsgeometrie einfach besser.

Der entscheidende Punkt für PC-Enthusiasten ist aber die Taktgeberfunktion, die die Konsolenhardware für die weltweite Spieleentwicklung hat. Da das Gros der Titel für alle Plattformen entwickelt wird, richtet sich der technische Standard an der Leistungsfähigkeit der Konsolen aus. Dabei können geschickte Programmierer, die die Hardware-Grenzen optimal ausnutzen, durchaus erstaunliche Ergebnisse erzielen. Man denke nur an die Gesichtsanimationen in **L.A. Noire** oder Gesamtkunstwerke wie **Red Dead Redemption**. Wird dagegen Standardkost geboten, sehen wir oft polygonarme Charaktere sowie Animationen und Umgebungsgrafiken, die an PC-Spiele von vor fünf bis zehn Jahren erinnern.

Mit diesen Beschränkungen dürfte die nächste Konsolengeneration Schluss machen, zumindest mittelfristig werden sich Neuentwicklungen an deren besserer Hardware orientieren. Doch was soll nun in PlayStation 4 und Xbox 720 (oder wie die Kisten dann auch immer heißen mögen) an roher Rechenleistung stecken? Genau weiß man es noch nicht, aber fast alle Experten einigen sich (Kosten und Stromaufnahme diktieren hier einen recht engen Korridor) auf eine CPU mit ungefähr der Rechenkraft eines aktuellen 100-Euro-Quad-Core-Prozessors wie dem AMD A8 3850. Für die Grafik ist maximal eine GPU auf dem Niveau einer Radeon HD 7750 im Gespräch, eher darunter. Beides nicht schlecht. Aber die beste Nachricht ist wohl, dass die neue Konsolentechnik damit endlich fit für DirectX 11 wäre und die Entwickler endlich den veralteten DirectX-9-Knebel abstreifen könnten. Also dürften mit wachsender Verbreitung der neuen Konsolen die Spiele insgesamt schöner werden. Die schlechte Nachricht: Wir hätten den neuen Boliden schon etwas mehr Power gegönnt, die aktuell vermutete Hardware steht bestenfalls auf dem Stand eines heutigen bestenfalls Mittelklasserechners, in zwei, drei Jahren droht da die nächste Technik-Sackgasse.

Aber wer weiß, vielleicht werden bis dahin sowieso alle Spiele aus dem Internet gestreamt. Jetzt bleiben wir lieber erstmal traditionell und haben viel Spaß mit dem knarzig-charmanten **Risen 2**. Und freuen uns auf **Anno 2070: Die Tiefsee**, das kein moderner Ultrakurz-DLC wird, sondern ein klassisches, richtig umfangreiches Addon. »Altmodisch« muss eben nicht gleich »schlecht« bedeuten – ganz im Gegenteil.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,

Ihr GameStar-Team

GameStar MMO 05/2012

Diese Ausgabe unseres MMO-Magazins bringt frische Eindrücke aus **Mists of Pandaria**, zeigt in einem **32-seitigen Extra-Heft** alle Rüstungssets von 1 bis 60 und erklärt, wie Sie an einem Rechner mit **zwei oder mehr Charakteren gleichzeitig** spielen.



Premium-Sonderheft Star Wars: The Old Republic!

Mit **Patch 1.2 »Vergeltung«** ändert sich in SWTOR so gut wie alles. Alte Klassenguides verlieren ihre Gültigkeit, das **Legacy-System** gibt Ihnen entscheidende neue Möglichkeiten. Wir erklären im Detail, was **Einsteiger**, **Rückkehrer** und **Profis** wissen müssen, um mit Bio-warens runderneuten Spitzen-MMO so richtig Spaß zu haben.

Inhalt

Anno 2070: Die Tiefsee

14 Related Designs Aufbau-Hit bekommt sein bisher geheim gehaltenes, großes Erweiterungspaket. Wir haben die Entwickler besucht und ihnen alle Fakten über die neuen Inhalte entlocken können.

Aliens: Colonial Marines

38 Wie der kommende Horror-Shooter nicht nur Alien-Fans das Fürchten lehren will.

Max Payne 3

49 Das Action-Epos trumps mit einem Multiplayer-Teil auf. Wir haben ihn gespielt.

Titelstory

- 14** Mega-Preview: Anno 2070: Die Tiefsee
- 15** Tsunami-Warnung
- 17** Friedliche Insel-Übernahme
- 19** Unterwasser-Handel
- 20** Energiegewinnung leicht gemacht

Previews

- 24** Termin-Update
- 26** Far Cry 3
- 30** Dishonored: Die Maske des Zorns
- 34** Darksiders 2
- 38** Aliens: Colonial Marines
- 42** Borderlands 2
- 46** World of Warcraft: Mists of Pandaria
- 49** Max Payne 3
- 52** Assassin's Creed 3
- 54** Dota 2

Aktuell

- 8** Crysis 3
- 9** Resident Evil 6
- 9** Mass Effect 3: Extended Cut
- 10** Dark Souls
- 10** Sniper: Ghost Warrior 2
- 11** Dirt Showdown
- 11** Iron Front

Tests

- 60** Das Team
- 62** Hitlisten / So testen wir
- 64** Risen 2
- 72** The Witcher 2: Enhanced Edition
- 76** Legend of Grimrock
- 80** Der Fall John Yesterday
- 82** Port Royale 3
- 86** Tribes Ascend



Dishonored: Die Maske des Zorns

30 Alles über den ambitionierten Mix aus Half-Life, Deus Ex und Bioshock.



Port Royale 3

84 Die gelungene Wirtschaftssimulation ist nicht nur was für Zahlenliebhaber.



Risen 2

64 Piranha Bytes' Rollenspiel-Fortsetzung im Test. Wie sich Risen 2 gegen Skyrim schlägt.



Intels neue Ivy-Bridge-Generation

120 Intel schraubt an seinen Prozessoren. In diesem Jahr werden die beliebten wie leistungsstarken Sandy-Bridge-CPUs noch schneller und vor allem sparsamer.

Freispiel

- 90** Remanum
- 91** Brawl Busters
- 91** Crysis: Wreckage
- 91** Die Reise ins All
- 92** Allods Online: Game of Gods
- 92** NRG
- 92** Micro Volts
- 94** Kontrollbesuch: Star Trek Online
- 98** Kontrollbesuch: League of Legends
- 102** Wing Commander Saga

Magazin

- 104** Leserbrief
- 106** Fehler!
- 108** Verlosung
- 110** Report: Die neue Macht: Let's Play
- 116** Hall of Fame: Wing Commander 3

Rubriken

- 5** Editorial
- 145** Die Vorletzte
- 146** Impressum / Vorschau

Hardware

- 118** Hardware-News
- SCHWERPUNKT**
- 120** Intels neue Prozessor-Generation
- 124** Neuer Core i7 im CPU-Test
- 132** Spielen mit integrierter Grafik?
- TEST**
- 136** Grafikkarte: GeForce GTX 600 vs. Radeon HD 7000
- SERVICE**
- 142** Einkaufsführer

Spiele in dieser Ausgabe

- | | | | | | |
|-----------------------------------|------------------|----|-----------------------------------|-----------------|-----|
| Aliens: Colonial Marines | Preview | 38 | Legend of Grimrock | Test | 76 |
| Allods Online: Game of Gods | Freispiel | 92 | Mass Effect 3: Extended Cut | News | 9 |
| Assassin's Creed 3 | Titelstory | 14 | Max Payne 3 | Preview | 46 |
| Assassin's Creed 3 | Preview | 50 | Micro Volts | Freispiel | 92 |
| Borderlands 2 | Preview | 42 | NRG | Freispiel | 92 |
| Brawl Busters | Freispiel | 91 | Port Royale 3 | Test | 82 |
| Crysis 3 | News | 8 | Remanum | Freispiel | 90 |
| Crysis: Wreckage | Freispiel | 91 | Resident Evil 6 | News | 9 |
| Dark Souls | News | 10 | Risen 2 | Test | 64 |
| Darksiders 2 | Preview | 34 | Sniper: Ghost Warrior 2 | News | 10 |
| Der Fall John Yesterday | Test | 80 | Star Trek Online | Test | 94 |
| Die Reise ins All | Freispiel | 91 | The Witcher 2: | | |
| Dirt Showdown | News | 11 | Enhanced Edition | Test | 72 |
| Dishonored | Preview | 30 | Tribes Ascend | Test | 86 |
| Dota 2 | Preview | 54 | Wing Commander 3 | Klassiker | 116 |
| Far Cry 3 | Preview | 26 | Wing Commander Saga | Freispiel | 102 |
| Iron Front | News | 11 | World of Warcraft: | | |
| League of Legends | Test | 98 | Mists of Pandaria | Preview | 58 |

Spiele & Szene

News



Crysis 3: Prophet mit Pfeil und Bogen im Urwald-New-York.

Entwickler: Crytek **Publisher:** Electronic Arts **Termin:** 2013 **Quicklink:** 7869

»Crytek gehen die Ideen aus«, könnte man spötteln. Aber eigentlich ist es nur logisch, wenn die deutschen Spieleentwickler die Handlung von **Crysis 3** in den heftig überwucherten Ruinen von New York anlegen. So verbinden sich Dschungel und Großstadt der ersten beiden Teile im dritten zu einer konsequenten Mischung. Wobei wir vorsichtig sein sollten, denn ob die Mischung am Ende wirklich konsequent ausfällt, können wir noch gar nicht sagen, immerhin ist der Titel gerade erst frisch angekündigt worden. Noch wilder: New York soll uns laut Crytek sieben unterschiedliche Welten liefern, die sich allesamt in der Optik stark voneinander unterscheiden. Wir rechnen neben dem Dschungel ganz fest mit einem Eisareal.

Interessant: Anders als die Vorgänger soll **Crysis 3** eine Art Sandbox-Spiel werden, also ein mit **Grand Theft Auto** vergleichbares Erlebnis, in dem wir bestimmen, wann wir wo was machen. Trotzdem gibt's

natürlich eine Rahmenhandlung: Held Prophet kehrt im Jahr 2047 ins zerstörte New York zurück, wo die aus dem Vorgänger bekannte CELL-Corporation eine riesige Kuppel errichtet hat, unter der sich die schon erwähnten sieben Areale zusammenkuscheln. CELL behauptet, die Kuppel sei ein Schutz gegen die Aliens, in Wahrheit will die Firma allerdings die Weltherrschaft an sich reißen, Prophet will diese Pläne durchkreuzen. Na

gut, die Spiele von Crytek waren noch nie dafür bekannt, besondere Story-Bretter zu sein, **Crysis 3** dürfte nach den ersten bekannten Eckdaten also ganz in der Tradition der Vorgänger stehen.

Wie schon in **Crysis 2** gibt's auch in **Crysis 3** wieder eine Anpassung bei Kriegsgerät und Nanoanzug. Inwiefern sich der Hightech-Fummel dieses Mal vom Vorgängermodell unterscheidet, wissen wir noch nicht, aber in Sachen Waffen haben wir schon einen Eindruck: Prophet zieht nicht nur mit Knarren zu Felde, sondern vor allem mit Pfeil und Bogen. Finden wir gut, das passt zum einsamen Großstadtschungelkämpfer. **Crysis 3**, das laut Crytek das beste Spiel des Studios werden soll, wird aller Voraussicht nach erst im kommenden Jahr erscheinen – und zwar abermals für den PC und die Konsolen. Neben **Crysis 3** arbeitet Crytek aktuell noch in einem Studio in England an **Homefront 2**, am Free2play-Shooter **Warface** und dem Xbox-360-exklusiven Kinect-Aktionspiel **Ryse**. PET

News-Ticker

+++ **Marcus »Notch« Persson:** Der Minecraft-Erfinder bat den Betreiber einer Internetseite mit illegalen Downloads, die Seite offline zu nehmen. Der stimmte zu, unter der Bedingung, ein Quake-3-Match gegen Persson spielen zu dürfen. +++ **Activision:** Der Publisher wird vom US-Unternehmen Worlds Inc. verklagt, das Patente auf virtuelle Welten angemeldet hat. Spiele wie Call of Duty oder World of Warcraft hätten diese Patente verletzt. +++ **Star Wars: The Old Republic:** Bioware hat es einmal mehr geschafft, Sittenwächter auf sich aufmerksam zu machen. Die für einen kommenden Patch angekündigten gleichgeschlechtlichen Beziehungen in Star Wars: The Old Republic haben die Florida Family Association und andere auf den Plan gerufen. +++ **Grand Theft Auto:** Der New-York-Times-Autor David Kushner veröffentlicht unter dem Titel »Jacked: The Outlaw Story of Grand Theft Auto« ein Sachbuch zur kultigen Spiele-Reihe. +++ **Star Wars: Battlefront 3:** Auf der Spieledisk von Operation Raccoon City sind vermeintliche Hinweise auf einen neuen Teil des Star-Wars-Battlefields aufgetaucht. +++ **Bioshock:** Die Dreharbeiten des Films zur Bioshock-Serie liegt erneut auf Eis, weil sich Regisseur Gore Verbinski nicht auf Kompromisse zu Gunsten einer niedrigeren Altersfreigabe einlassen will. +++ **Total-War-Serie:** Laut Creative Assembly ist eine Umsetzung eines Total-War-Titels für die kommende Konsolengeneration dank der stärkeren Hardware denkbar. Ob die Eingabe dann per Gestensteuerung oder Touchpad funktionieren soll?+++



In Resident Evil 6 wieder mit von der Partie: Serien-Veteran **Chris Redfield** (links).

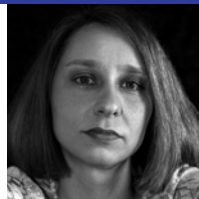
Resident Evil 6

Entwickler: Capcom Publisher: Capcom Termin: 4. Quartal 2012 Quicklink: 7752

Auf der Hausmesse Captivate hat der Publisher und Entwickler Capcom erste Szenen aus **Resident Evil 6** gezeigt. Wie schon **Resident Evil 5** will der Nachfolger gerade Koop-Fans massig Futter bieten. In drei separaten, aber parallel verlaufenden Kampagnen sollen sich jeweils zwei Spieler gegen Zombiemassen behaupten, die Mutanten aus dem Vorgänger sind passé. Capcom will aber nicht nur die Actionkeule schwingen, vielmehr soll Teil 6 eine Verschmelzung alter Survival-Horror-Tugenden und der neueren, flotteren Gangart der Reihe werden. Brachiale Kämpfe gegen Untote sollen sich mit ruhigen, aber nervenzerfetzend spannenden Sequenzen abwechseln. Dass Capcom auf die richtige Mischung setzt, merkt man an den Protagonisten. Neben drei neuen Helden werden in **Resident Evil 6** auch drei Serienveteranen mitmischen: Chris Redfield (erster Auftritt in **Resident Evil**), Leon S. Kennedy sowie Shelly Birkin (erster Auftritt der beiden in **Resident Evil 2**). Wie sich **Resident Evil 6** ohne Koop-Partner, sondern mit der KI spielt, können wir noch nicht sagen. Wir können nur hoffen, dass Capcom sich nicht die dummbatzigen Begleiter aus dem verkorksten **Resident Evil: Operation Raccoon City** (GamePro-Wertung: 65, erscheint im Juni für PC) zum Vorbild nimmt. **PET**

Der entscheidende halbe Meter

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de



Zunächst einmal ist es ja toll, wenn Entwickler auf die Wünsche von Fans eingehen, Spiele in deren Sinne überarbeiten und die überarbeiteten Versionen dann auch noch kostenlos zur Verfügung stellen. So gerade mit **The Witcher 2** geschehen, **Mass Effect 3** zieht im kommenden Sommer nach. Aber es stellt sich die Frage, warum es überhaupt so weit kommen muss? Warum müssen sich erst die Spieler melden und ärgerliche Defizite aufzeigen? Fehlt den Entwicklern der entscheidende halbe Meter Abstand zu den eigenen Werken, um zu bemerken, wo die erzählerischen Lücken sind? Von technischen Macken ganz zu schweigen. Werden Storys einfach durchgewunken, wenn nur genug süffiger Pathos vorhanden ist? Wenn nur genug markige Sätze fallen? Gibt es denn niemanden, der mit Verstand und Wissen Korrektur liest, bevor die eigentliche Produktion losgeht? Das ist ein ganz normaler Prozess bei Romanen, ein ganz normaler Prozess auch bei Artikeln. In der Spieleentwicklung scheint so etwas völlig exotisch zu sein. Die Entwickler müssen noch einsehen, dass es nicht reicht, ein dickes Drehbuch mit ewig vielen Dialog- und Handlungszeilen zu füllen. Mindestens genauso wichtig: Dialoge und Handlungen so anzulegen, dass sie Sinn ergeben. Dann kann man den Fans Ärger und sich selbst Zusatzarbeit ersparen.

Mass Effect 3 Extended

Entwickler: Bioware Publisher: EA Termin: 3. Quartal 2012 Quicklink: 7230

Die vielen Proteste bezüglich des Finales von **Mass Effect 3** haben den Entwickler Bioware dazu bewogen, eine überarbeitete Version des Spiels für den kommenden Sommer anzukündigen. Die so genannte Extended Edition soll nach aktueller Aussage von Bioware allerdings keine neuen Spielinhalte oder gar neue Enden bieten, sondern lediglich die schon existenten besser erklären. Kurz: Es werden nur neue Zwischen- beziehungsweise Endsequenzen eingebaut. Man stehe weiterhin zur künstlerischen Vision des Spiels, so Bioware auf der PAX East, der Penny Arcade Expo in Boston Anfang April. Die überarbeitete Version von **Mass Effect 3** wird Bioware übrigens kostenlos per Download für die Besitzer des Originals zur Verfügung stellen. **PET**



Bioware will neue **Filmsequenzen** in **Mass Effect 3** einbauen, um die bestehenden Enden besser zu erklären.

What would Molydeux?

I Hate Romans: eines der Spiele die beim 48-Stunden-GameJam »What would Molydeux?« entstanden.



Nein, in die Überschrift dieser News hat sich kein Tippfehler eingeschlichen. Bei Peter Molydeux handelt es sich um ein Double des berühmten Spiele-designers Peter Molyneux (der jüngst bei Microsoft kündigte, um sich in Zukunft ganz kreativen Indie-Konzepten zu widmen). Das Double veröffentlicht schon seit 2009 verrückte Designkonzepte über Twitter (@PeterMolydeux). Nun fand unter dem Namen »What would Molydeux?« eine Veranstaltung statt, bei der sich mehr als 100 Indie-Entwickler an den Konzepten des Doubles versuchten. Herausgekommen sind 250 zum Teil sehr verrückte Kleinstspiele, die man sich kostenlos unter whatwouldmolydeux.com herunterladen kann. Selbst der echte Peter Molyneux nahm mit seinem neuen Studio 22Cans an der Veranstaltung teil. **PET**

Verkaufs-Charts März



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Guild Wars 2 Vorverkaufsversion
2	(2)	Battlefield 3 (Limited Edition)
3	NEU	Guild Wars 2 CE Vorverkaufsversion
4	(10)	Die Sims 3
5	(7)	The Elder Scrolls 5: Skyrim
6	(1)	Mass Effect 3
7	(8)	Anno 2070 (Limited Edition)
8	(3)	Die Sims 3: Showtime
9	(5)	Call of Duty: Modern Warfare 3
10	(4)	Star Wars: The Old Republic
11	NEU	Shogun 2: Fall of the Samurai (LE)
12	(12)	Starcraft 2: Wings of Liberty
13	(13)	Die Sims 3: Einfach tierisch
14	(9)	Fußball Manager 12
15	(19)	Battlefield 3
16	NEU	Assassin's Creed: Ezio Trilogie
17	(16)	Fifa 12
18	WIEDER DA	Die Sims 3: Late Night
19	WIEDER DA	Die Sims 3: Lebensfreude
20	(8)	Kingdoms of Amalur: Reckoning

Quelle: 14. April 2012, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

Placebo-Alarm

Daniel Visarius
Mitglied der
Chefredaktion
daniel@gamestar.de



Im April hat die Stiftung Warentest Virens Scanner getestet, von 18 bekamen nur vier die Note »Gut«. Prompt kritisieren acht Hersteller die Methoden der Stiftung Warentest. In einem Atemzug schlagen die Hersteller ein anderes, vermeintlich unabhängiges Testlabor vor – AV-Test.org. Dessen Kunden sind aber unter anderem die Hersteller der Sicherheitssoftware selbst! Zuletzt hat AV-Test im Februar quasi allen Scannern eine hohe Qualität bescheinigt – Basis war das veraltete Windows XP. Ob das zeitgemäße, unabhängige Testmethoden sind?

Stiftung Warentest hat Aspekte wie die oft viel zu hohen Systemanforderungen, die top-aktuelle PCs extrem ausbremsen können, stärker mit einbezogen. Aber die Diskussion um die Methodik geht eh am Thema vorbei: Die Sicherheitsindustrie verdient mit der Angst ihrer Kunden Millionen und wiegt sie in falscher Sicherheit – kein Programm kann gesunden Menschenverstand beim Umgang mit dem Computer ersetzen, zumal Virens Scanner ohnehin nur bekannte Schädlinge zuverlässig erkennen können und Laien mit absurden Meldungen verwirren – etwa, dass ein nach einem Virenbefall »repariertes« System wieder sauber sei. Im schlimmsten Fall verschlechtern die Tools die Sicherheit sogar und werden selbst zum Einfallstor.

Tatsächlich reicht ein guter Gratis-Scanner vollkommen aus. Das sieht auch die Stiftung Warentest so, denn unter den vier Gewinnern war dann auch eine kostenlose Software. Vielleicht gehen die Hersteller der teuren, abo-basierten Produkte auch deshalb so an die Decke.

Dark Souls

Entwickler: FromSoftware Publisher: Namco Bandai Termin: 24.8.2012 Quicklink: 7868

»Dark Souls ist nicht nur bockschwer, der Titel ist stellenweise schlichtweg unfair und hinterhältig, und das mit Vorsatz«, behauptet Nino Kerl im GamePro-Test zum Action-Adventure **Dark Souls**, dem inoffiziellen Nachfolger des tollen **Demon's Souls**. Trotzdem oder gerade deswegen kam die Monsterhatz ausgesprochen gut bei den Fans an, weshalb sich Publisher Namco dazu entschieden hat, den Titel für unsere Lieblingsplattform zu portieren. PC-Spieler kommen ab Ende August in den Genuss der PC-exklusiven »Prepare to Die«-Edition. Die beschert uns jede Menge zusätzliche Inhalte. Neue Bosse, neue Spielumgebungen, neue Feinde, Waffen, Rüstungen und NPCs sollen PC-Spieler zum Kauf bewegen, außerdem gibt's Online-Coop und PvP. Als Kopierschutz verlassen sich die Entwickler auf Games for Windows Live, was unter Fans für einigen Protest sorgt. Sogar eine Petition gegen die unbeliebte Plattform wurde schon gestartet. Ob die erfolgreich ist, erfahren wir spätestens Ende August, dann erscheint **Dark Souls** sowohl im Einzelhandel als auch über digitale Vertriebswege. **MW**

Die PC-Version soll exklusive Inhalte wie neue Bossgegner und Online-Coop bieten.



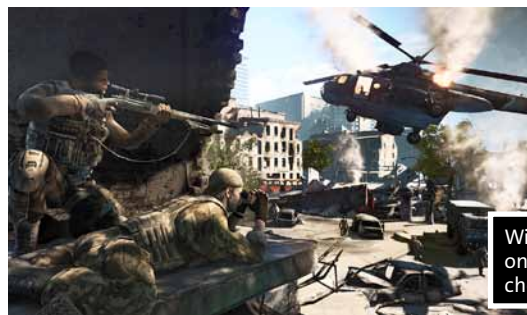
Sniper: Ghost Warrior 2

Entwickler: City Interactive Publisher: City Interactive Termin: 2. Qtl. 2012 Quicklink: 7274

Sniper: Ghost

Warrior von 2010 ist bis heute City Interactives erfolgreichster Titel. Kein Wunder, dass in den Nachfolger **Sniper: Ghost Warrior 2** jede Menge Geld gesteckt wird – sowohl für die Entwicklung als auch für das Marketing. Als Grafikmotor werkelt die CryEngine 3 im Hintergrund, deshalb sehen besonders die Außenareale richtig gut aus. Die großen PR-Versprechen im Vorfeld kann das Spiel allerdings nicht einhalten. Immer wieder ist von hohem Realismusgrad die Rede, Wind, Erdanziehung und Wetterbedingungen müssten berücksichtigt werden, damit jeder Schuss sitzt – beim Anspielen in Warschau haben uns die beiden gezeigten Missionen aber mehr an die Tschernobyl-Missionen aus **Call of Duty: Modern Warfare** erinnert. Das ist zwar alles schön und gut, von einer Scharfschützen-Simulation ist das

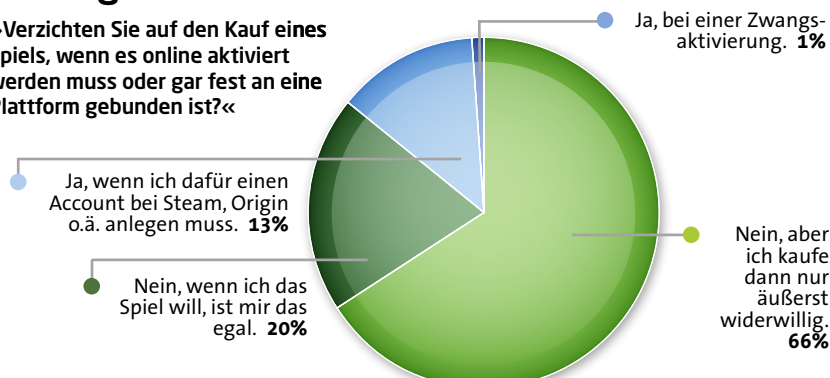
Programm aber weit entfernt. Schlimm ist das alles nicht, wir hatten trotz fehlendem Realismus eine Menge Spaß. Wer allerdings eine echte Simulation will, wird – Stand jetzt – nicht glücklich mit **Ghost Warrior 2** werden. **MW**



Wir laufen stets zu zweit durch die Missionen. Der **Spotter** gibt uns dabei hilfreiche Tipps und weist uns auf Ziele hin.

Umfrage

»Verzichten Sie auf den Kauf eines Spiels, wenn es online aktiviert werden muss oder gar fest an eine Plattform gebunden ist?«



Ergebnis: Viele von uns werden sich noch erinnern, wie groß der Aufschrei war, als Half-Life 2 Ende 2004 die Steam-Kontenbindung einführte. Auch wenn wir heute gerade Top-Spiele kaum noch ohne Kontenbindung oder Online-Aktivierung kennen, stoßen diese Kopierschutzmethoden noch immer nicht auf Gegenliebe bei der Mehrheit unserer Umfrageteilnehmer. Zwar werden Spiele mit Kontenbindung gekauft, von den meisten jedoch nur widerwillig. Nur einem Fünftel der Teilnehmer sind derlei Maßnahmen letztlich egal. Trotzdem: Gerade einmal 14 Prozent überhaupt weigern sich, Spiele mit Kontenbindung oder Online-Aktivierung zu erstehen. Auf den gesamten Käufermarkt hochgerechnet eine zu geringe Zahl, um die Hersteller zu einem Umdenken zu bewegen.

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

Dirt: Showdown

Entwickler: Codemasters Publisher: Codemasters Termin: Mai 2012 Quicklink: 7682

Wir haben **Dirt: Showdown** bereits eine Weile spielen können und sind positiv überrascht. Die Abwechslung ist wirklich enorm. So geht's im so genannten Spy-Pro-Modus zwar wie gehabt darum, als Erster über die Ziellinie zu preschen, aber auf dem Weg dahin ist alles erlaubt, etwa fiese Karambolagen, in denen tonnenweise Blechschrott produziert wird. Hauptsache, die eigene Karre bleibt fahrtäuglich (wird durch einen farbigen Balken signalisiert). Im Rampage-Modus hingegen brettern wir in einer Arena gegen andere in die Schlacht. Schön: Je kaputter unsere Karre, desto spürbar sperriger das Handling. Wer mal keine Lust auf fliegende Kotflügel hat, versucht sich in Trick-Duellen, in denen dann wirklich Fahrkünste gefragt sind. **Dirt: Showdown** soll bereits im Mai für PC und Konsolen erscheinen. **PET**



Codemasters setzt in **Dirt: Showdown** nicht mehr auf Rallye, sondern auf Demolition Derbys.

Leser-Charts März

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Battlefield 3
2	(2)	The Elder Scrolls 5: Skyrim
3	NEU	Mass Effect 3
4	(6)	Star Wars: The Old Republic
5	(15)	League of Legends
6	(5)	Anno 2070
7	(3)	Mass Effect 2
8	(6)	Call of Duty: Modern Warfare 3
9	(8)	Batman: Arkham City
10	(9)	Starcraft 2: Wings of Liberty
11	(10)	World of Warcraft: Cataclysm
12	(12)	Assassin's Creed: Revelations
13	(14)	Diablo 2: Lord of Destruction
14	(19)	World of Tanks
15	(7)	Mass Effect
16	(13)	Battlefield: Bad Company 2
17	WIEDER DA	Baldur's Gate 2: Schatten von Amn
18	WIEDER DA	Grand Theft Auto 4
19	WIEDER DA	Fallout 3
20	NEU	Alan Wake

Quelle: GameStar-Mitmacherkarten 05/2012. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483

Iron Front: Liberation 1944

Entwickler: X1 Software Publisher: Deep Silver Termin: 25.5.2012 Quicklink: 7274

Iron Front: Liberation 1944 ist im zweiten Weltkrieg angesiedelt und bietet auf Basis der **Arma 2**-Engine eine Kampagne im südlichen Polen, in der wir in den unterschiedlichsten Rollen am Kriegsgeschehen teilnehmen. Wer die **Arma**-Serie kennt, wird sich auch in **Iron Front** sofort zurechtfinden. Menüs, die (überladene) Steuerung und die Genauigkeit, mit der die verschiedensten Vehikel umgesetzt wurden, könnten direkt aus dem Original stammen. Besonders viel Unterstützung bietet die Hardcore-Simulation nicht. Wer sich aber einspielt, wird mit taktisch realistischen Gefechten belohnt. Für neuen Missionsstoff sorgt der aus der **Arma**-Serie bekannte, enorm umfangreiche und komplexe Editor. **MW**



In **Iron Front: Liberation 1944** stecken viele Details. Das **Kriegsgerät** entspricht genau den Originalen.



CM STORM
ALLES WAS
DU FÜR DEINE
SCHLACHT
BENÖTIGST

Sentinel
Advanced II



Sirus



Trigger



Trooper



www.coolermaster.de

Deutschland

20 Jahre ALTERNATE

CASEKING.de

XXM

one

GAMERSWARE

NOGARD Computer-World

Österreich

DiTech

Schweiz

CALLTRON

digitec.ch

STEC

computer & electronics

GameStar

@ Tablet



Egal ob iPad oder Android: Die neue GameStar-Version für Tablets sieht überall gut aus. Von Markus Schwerdtel



Als am 27. Januar 2010 der damalige Apple-Chef Steve Jobs in San Francisco das iPad vorstellt, ist die Technik-Gemeinde erst mal ratlos. Für was soll das Ding denn gut sein? Ist das nicht einfach nur ein zu groß geratenes iPhone? Und wer gibt da für rund 500 Euro aus?

Jetzt, Anfang 2012, ist klar, dass diese Skepsis unbegründet war – knapp 60 Millionen iPads sind mittlerweile verkauft. Allein die neue, dritte Generation des Geräts wollten am ersten Wochenende nach Veröffentlichung Mitte März schon drei Millionen Menschen haben. Doch Apple ist nicht allein: Manchen Studien zufolge haben sich die Android-Tablets diverser Hersteller insgesamt schon 40 Prozent des Tablet-Marktes gesichert. Nicht zuletzt, weil Google die dritte Generation seines Android-Betriebssystems komplett diesen Geräten gewidmet hat. Kurz: Aus der »Was soll das?«-Hardware ist innerhalb von zwei Jahren ein Alltagsgegenstand geworden, auf dem wir arbeiten, spielen und – natürlich – lesen.

Mehr als PDF-Dateien

Schon kurz nach dem Start des iPad im Sommer 2010 war GameStar auf dem Gerät

vertreten: In der GameStar-Kiosk-App lässt sich jede Ausgabe als PDF-Datei lesen, aufgewertet mit den Videos der entsprechenden Heft-DVD. Zudem gibt es viele GameStar-Sonderhefte im iPad-Kiosk zu kaufen. Besonders praktisch, wenn die Papier-Variante – wie etwa im Herbst 2011 bei unserem Skyrim-Sonderheft geschehen – schon restlos ausverkauft ist.

Genau wie Websites oder auch Heft-Layouts unterliegen jedoch auch Apps einem gewissen Alterungsprozess: Man sieht sich langsam satt, die zugrunde liegende Technik veraltet allmählich, und die Leser und Nutzer erwarten eine immer besser an das Gerät angepasste Bedienung und Präsentation. Deshalb haben wir uns nach zwei Jahren mit dem GameStar-Kiosk entschlossen, die App völlig neu zu bauen: schöner, eleganter und vor allem perfekt auf die Möglichkeiten moderner Tablets abgestimmt.

Perfektes Tabletlayout

Grundsätzlich ist die digitale GameStar genau so aufgebaut wie das gedruckte Heft, die Reihenfolge der Artikel und Rubriken ist die gleiche. Was jedoch fehlt, ist das klassische Inhaltsverzeichnis auf zwei Seiten. Stattdessen gibt es unter dem Inhaltsbutton links oben eine praktische Liste der Arti-

Screenshots und zugehörige Bildunterschriften schaltet man auf den Screenshot-Seiten mit den Buttons unten bequem durch.



Jeder Artikel hat eine große Aufmacherseite. Mit den Buttons rechts oben öffnet man blitzschnell den Pro-/Contra-Kasten, springt zum Fazit oder startet ein Video.



Statt eines herkömmlichen Inhaltsverzeichnis öffnet der Knopf links oben eine praktische Artikelübersicht.

kel. Alternativ liefert ein Knopf rechts oben die so genannte Wäscheleinen-Ansicht, die alle Artikel nebeneinander aufhängt. So springt man blitzschnell zum gewünschten Thema. Innerhalb der Texte bewegt man sich durch Wischen nach unten bzw. oben. Ein Linkswischer führt zum nächsten Artikel, nach rechts Schieben führt zum vorigen. Mit diesen simplen Gesten navigiert man gezielt durch das ganze Magazin.

Zu einer digitalen Zeitschrift gehören natürlich auch interaktive Elemente: Überall im Magazin finden sich Buttons, »+/-« öffnet etwa in Previews den Stärken/Schwächen-Kasten, ein »!« führt immer zum Fazit des Redakteurs. In den meisten Artikeln gibt es Screenshots zum Durchklicken, der umfangreiche GameStar-Wertungskasten lässt sich per Button nach oben und unten verschieben, damit er trotz seiner Höhe lesbar bleibt. Bewusst verzichtet haben wir auf übermäßigen Animations- und Multimedia-Schnickschnack. Lieber konzentrieren wir uns auf klares, lesbares Layout – das ist nämlich auf Tablets genauso wichtig wie bei gedruckten Magazinen.

Videos an einem Platz

Die Tablet-Ausgabe von GameStar enthält alle Videos der Heft-DVD. Auf der ersten Seite vieler Artikel gibt es einen Button, der das zugehörige Video startet. Zusätzlich ha-

ben wir gleich auf den ersten »Seiten« des Magazins eine Übersichtssseite für alle bewegten Bilder untergebracht. Dort finden sich auch Videos, die nicht zu einem bestimmten Text gehören, etwa die Rückblick-Videos, der Freispiel-Check und natürlich unsere Comedy-Reihe »Die Redaktion«. Mit dem Mail-Link auf der Übersichtssseite lässt sich ganz einfach Feedback zu den Videos geben. Generell öffnet jeder Mail-Link in der App automatisch das Mail-Programm des Tablets – ein direkter Draht zur Redaktion.

Hochauflösend

Wer sich nach dem 16. März 2012 ein »neues« iPad geholt hat, profitiert auch bei der neuen GameStar-App vom hochauflösenden Display des Geräts. Text ist gestochen scharf »gedruckt«, Fotos sowie Bilder aus Spielen glänzen mit Detailreichtum. Zudem profitieren vor allem Screenshots von der Farbabstimmung des Retina-Displays, sie wirken deutlich satter und plastischer. GameStar gehört übrigens mit zu den ersten digitalen Magazinen, die die Möglichkeiten des neuen iPads nutzen, wir betreten damit quasi technisches Neuland.

Gut, doch immer noch besser

Ähnlich wie ein Online-Rollenspiel oder eine Website ist eine gute App niemals wirklich fertig – es gibt immer was zu verbessern, zu

In der so genannten Wäscheleinen-Ansicht hängen die Artikel der Reihe nach und lassen sich durch Wischen ansteuern.

Der aus dem gedruckten Heft bekannte Stärken-/Schwächen-Kasten lässt sich ein- und ausblenden.



Auf Youtube, auf der GameStar-Heft-DVD und natürlich in der App selbst erklärt Fabian die Bedienung der App.

optimieren, zu patchen. Das gilt natürlich auch für die GameStar-App. So feilen wir zum Beispiel daran, die Downloadgrößen für einzelne Ausgaben zu reduzieren oder die App noch schneller zu machen, vor allem auf dem neuen iPad mit dem Retina-Display. Zudem stehen unzählige kleine Verbesserungen wie eine Facebook-Anbindung auf der ToDo-Liste. In der Zwischenzeit wünschen wir viel Spaß beim Lesen und Ausprobieren der neuen GameStar-App: Zum Reinschnuppern gibt's nämlich die Ausgabe 4/2012 als Gratis-Download! Und natürlich freuen wir uns über Feedback zur neuen Tablet-GameStar, Mails und Kommentare bitte an brief@gamestar.de. MS



Anno 2070 Die Tiefsee

Neue Produktionsketten, urgewaltige Tsunamis und schrecklich anspruchsvolle Schlaumeier: Beim Besuch in Mainz enthüllen die Entwickler alles, was Sie über die Anno-2070-Erweiterung Die Tiefsee wissen müssen. Von Jochen Gebauer

Die Skyline der neuen **Tech-Zivilisationsstufe** macht optisch schon was her. Im Hintergrund thront das ebenfalls neue Tech-Monument.

Angespielt

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Related Designs (Anno 2070, GS 01/12: 90 Punkte)**
Termin: **3. Quartal 2012** Status: **zu 70 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7872

⊕ Stärken

- + neue Zivilisationsstufe
- + eindrucksvolle Tsunamis
- + neue Items, Fahrzeuge und Technologien
- + cooles Tech-Monument
- + Komplexität wird erhöht ...

⊖ Schwächen

- ... aber wird Anno dadurch möglicherweise zu komplex?

Stellen Sie sich vor: ein malerisches Insel-Utopia irgendwo in einem namenlosen Ozean. Sonnenstrahlen tanzen über die glatten Metallfassaden der futuristischen Wohnkomplexe und funkeln wie Lichterketten in den sanften Wogen der Brandung, während im Hafen ein gewaltiges Containerschiff seine Ladung löscht und sich zum Auslaufen bereit macht. Fast möchte man ein Eis kaufen und sich hinsetzen, die Seele baumeln und den lieben Gott einen guten Mann sein lassen. Stellen Sie sich vor: Es ist **Anno 2070** und Sie sind der Architekt dieser idyllischen Inselwelt, beobachten das geschäftige Treiben

zu Lande und zu Wasser mit der Befriedigung eines gut gemachten Jobs, genießen das beeindruckende Resultat von harter Arbeit, Ihrer Arbeit.

Und jetzt stellen Sie sich vor, dass irgendetwas schrecklich schiefgeht. Vor der Küste kommt es zu einem Zwischenfall in einer Unterwasser-Anlage. Wellen türmen sich auf, erreichen innerhalb von Sekunden die Höhe eines Wolkenkratzers, rollen kreisförmig vom Epizentrum davon und begraben alles, was das Pech hat, durch tektonische Plattenverschiebungen in ihren Weg geraten zu sein. Wie beispielsweise das eben noch so malerische Insel-Utopia. Es

Tsunami-Warnung

Die ebenso vernichtenden **Tsunamis** (rechts) sind für die Anno-Reihe eine neue Katastrophe – und sehen dank aufwändiger Wasseranimationen fantastisch aus. Der Kampf gegen die Naturgewalten zieht sich ohnehin wie ein roter Faden durch die Geschichte der Aufbau-Reihe.

Anno 1404



Im **Anno 1404: Venedig** spucken imposante Vulkane ein wahres Feuerwerk. Wer auf einer Vulkaninsel siedelte, dem flog das Ding früher oder später mächtig um die Ohren.

Dabei sind Vulkane eigentlich an alter Serienhut. Schon in der Erstlings-Erweiterung **Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer** verwandeln entsprechende Ausbrüche das Aufbau-Leben in eine Flammenhölle – natürlich nicht ganz so imposant wie in Anno 1405 (das Spiel ist ja auch von 1998), aber vernichtend allemal.

Anno 1602



Anno 1701



In **Anno 1701: Der Fluch des Drachen** wurde es windig: Tornados deckten Hausdächer ab – oder rissen die Hütten gleich komplett mit. Kein Wunder, schließlich wirken in so einem Tornado Kräfte, die man sich in etwa so vorstellen muss, als würde man einen Hamster in einen Wäschetrockner stecken. Probieren Sie das jetzt bitte nicht aus.

In **Anno 2070** feierten die Tornados ein Comeback. Diesmal hoben sie nicht nur Gebäude von den Socken, sondern waren vor allem dafür berüchtigt, zielsicher in Richtung einer Ölplattform zu steuern, das Ding zu zerbröseln und eine Ölpest zu hinterlassen. Kluge Spieler rissen die Plattform lieber ab, bevor der Tornado eintraf.

Anno 2070



Anno 2070



Flog ein Atommeiler in die Luft, war in **Anno 2070** Schluss mit lustig, unsere Umweltbilanz im Keller und der Himmel in der Fallout-Phase hässlich düster. Von den Bränden und Seuchen, die wir nebenbei auch noch in den Griff bekommen mussten, ganz zu schweigen. Die Folge: Wir sind ausgestiegen. Aus der Atomenergie, nicht der Serie.

Anno 2070



ist ein verstörend anmutiger Anblick, wenn die gigantische Welle über den Hafen hereinbricht, das Containerschiff herumwirbelt wie ein Gummientchen und anschließend die küstennahen Gebäude einfach mitreißt, bis sie schließlich tief im Landesinneren zum Erliegen kommt. Zurück bleibt Verwüstung – und die Frage, wie diese Urgewalt entfesselt wurde. Kurz: Stellen Sie sich vor, Sie spielen das **Anno 2070**-Addon **Die Tiefsee** und sind gerade Zeuge (sowie Opfer) eines Tsunamis geworden.

Diese in der **Anno**-Serie bislang noch nicht vertretene Naturkatastrophe ist zwar nicht unbedingt die zentrale Neuerung der ersten Erweiterung zu **Anno 2070**, steht aber gewissermaßen sinnbildlich für die Richtung, die der Entwickler Related Designs damit einschlägt. Es wird nämlich nass, den Mittelpunkt bildet die im Hauptspiel noch latent vernachlässigte Spielwelt unter Wasser. Was genau das mit Tsunamis zu tun hat? Folgendes: Der bereits aus **Anno 2070** bekannte Forscher Hiro Ebashi hat inzwischen eine Möglichkeit entdeckt, um die in Tiefseegräben schlummernde Energie mit so genannten Geothermie-Kraftwerken nutzbar zu machen. Das wäre eigentlich eine feine Sache, weil geothermische Energie wunderbar sauber und noch dazu verflucht effizient ist. Allerdings hat die Angelegenheit einen Haken: So recht stabil sind die entsprechenden Kraftwerke dann auch wieder nicht, und es besteht jederzeit die Möglichkeit, dass uns die schöne neue Energiequelle buchstäblich um die Ohren fliegt – was wiederum in Tsunamis endet.

Japanische Forscher, Riesenwellen, explodierende Kraftwerke – **Die Tiefsee** weckt bange Erinnerungen an die Fukushima-Katastrophe. Diese Parallele kann man makaber finden, dieses Urteil möchten wir aber Ihnen überlassen. In der Spielpraxis entpuppen sich die **Anno**-Tsunamis als erstklassig animiertes und überaus packendes Ereignis. Zugleich legt Related Designs jedoch viel Wert darauf, dass ein Tsunami nicht die komplette Infrastruktur lahmlegt und uns

Das neue Monument

Mit **Die Tiefsee** werden die bislang etwas stiefmütterlich behandelten Techs zu einer vollwertigen Fraktion. Und wie es sich für eine vollwertige Fraktion gehört, dürfen die Eierköpfe im Rahmen der Beförderung auch ihr eigenes Monument bauen. Der Name dieses Bau-Ungetüms steht aktuell noch nicht fest; auch ein Bild direkt aus dem Spiel dürfen wir momentan nicht zeigen, weil am Design noch gearbeitet wird. Was wir Ihnen stattdessen sagen können: Wie schon die Monumente der Tycoons und Ecos (rechts im Bild) bietet auch der Prunkbau der Techs viele einzigartige Vorteile. Der größte davon: Haben wir das Riesending erst mal gebaut, brauchen wir auf der gesamten Insel keine Marktplätze mehr.



quasi dazu zwingt, einen alten Spielstand zu laden (oder die Killerwellen in den Optionen einfach auszuschalten). Denn zum einen soll die Zerstörung trotz aller visuellen Wucht lokal begrenzt sein, zum anderen können wir die Wahrscheinlichkeit eines Zwischenfalls durch entsprechende Items erheblich reduzieren. Nutzen müssen wir die neue Art der Energiegewinnung ohnehin nicht – auch wenn das trotz des Restrisikos ratsam wäre, weil der Energiebedarf unseres **Anno-Reiches in Die Tiefsee** deutlich steigt. Und zwar vor allem – da ist der Erweiterungsname Programm – weit unter der Meeresoberfläche.

So werden die Unterwasser-Inseln im Vergleich zum Hauptspiel nicht nur größer, sondern auch sehr viel wichtiger. Denn hauptsächlich dort produzieren wir nun Waren für eine vollkommen neue Zivilisationsstufe: die sogenannten »Genies« der Tech-Fraktion. Während die bedauernswerten Technologie-Anhänger bislang nur zweistufig unterwegs (so wie beispielsweise der Orient in **Anno 1404**) und deshalb den Ecos und Tycoons zivilisationstechnisch quasi hoffnungslos unterlegen waren, erhebt sie das Addon nun nicht nur zu einer vollwertigen Fraktion – sondern gewissermaßen zur

bislang wählerischsten »Zivilisation« der **Anno**-Geschichte. So ein Genie ist nämlich schrecklich anspruchsvoll, also führt das Addon gleich fünf neue Eierkopf-Bedürfnisse ein; hinzu kommen zwei neue Waren für die Vorstufe der »Forscher«.

Die neuen Bedürfnisse erfordern teils vierstufige Produktionsketten: ein echtes Novum in der **Anno**-Reihe, bislang reichten in allen Teilen maximal drei Schritte zur Herstellung einer bestimmten Ware. Mit dem Addon wird **Anno 2070** also spürbar komplexer, zumal wir nach wie vor die Bedürf-

Die neue Energiequelle fliegt uns um die Ohren

nisse der ohnehin schon nicht ganz anspruchslosen Ecos und Tycoons bedienen müssen. Nun stellen sich zwei Fragen. Erstens: Was wollen die Genies eigentlich? Zweitens: Stören vierstufige Produktionsketten möglicherweise den erfolgreichen **Anno**-Spagat zwischen komplexer Aufbau-Strategie und einfacher Zugänglichkeit für all jene, die sonst vielleicht keine ausgewiesenen Hardcore-Strategen sind?

Die erste Frage lässt sich recht einfach beantworten. Genies wollen technischen Schnickschnack. Zum Beispiel Neuro-Implantate, für die wir nun dank eines neuen Fruchtbarkeitswertes auf Unterwasserinseln Schwämme anbauen. Oder Bionik-Anzüge, für die wir die neue Ressource Platin brauchen. Teilweise greifen wir bei diesen Produktionsketten auf bereits bekannte Gebäude zurück, die aufgemotzte Tech-Fraktion ist also mit den beiden anderen Parteien verzahnt. So benötigen wir für die angesprochenen Bionik-Anzüge beispielsweise

Der Fokus des Addons liegt deutlich auf dem Aus- und Aufbau der **Unterwasserwelt**.



die Biopolymer-Technik der Ecos. Wertvolle Neuro-Implantate wiederum erfordern neben Unterwasser-Schwämmen auch Mikrochips, die wir entweder mit der schon im Hauptspiel erprobten Fabrikmethode herstellen – oder mit Hilfe der neuen Elektro-Recycler, die wir allerdings nur am Meeresboden bauen dürfen. Insgesamt sollen mit dem Addon rund 50 frische Gebäude dazukommen; darunter auch kosmetische Bauten, die keinen tatsächlichen Nutzen haben, aber unser Inselreich merklich schicker aussehen lassen. Zumindest, bis es von Tsunamis über den Haufen gerollt wird.

Was wollen Genies eigentlich?

Noch nicht abschätzen lässt sich momentan, ob die erhöhte Komplexität durch vierstufige Produktionsketten und eine engere Verzahnung der Fraktionen kompatibel ist mit dem klassischen und unverwüstlichen **Anno**-Prinzip, das seit Jahren perfekt jenen Drahtseilakt zwischen »komplex, aber nie kompliziert« bewältigt. Fest steht: Längere Produktionsketten und eine noch bedürftigere Highend-Zivilisationsstufe stehen schon lange auf der Wunschliste der **Anno**-Community. Mit **Die Tiefsee** liefert Related Designs also exakt das, wonach gerade die **Anno 2070**-Veteranen immer wieder gefragt haben. Fest steht allerdings auch: Die Entwickler wissen nach eigener Auskunft sehr genau, dass die richtige Balance kein Kinderspiel wird. Dem ohnehin schon komplexen Vergnügen noch eine komplexere Krone aufzusetzen, das kann ins Auge gehen, weil es möglicherweise just das zur Folge hat, was die Reihe bislang so erfolg-

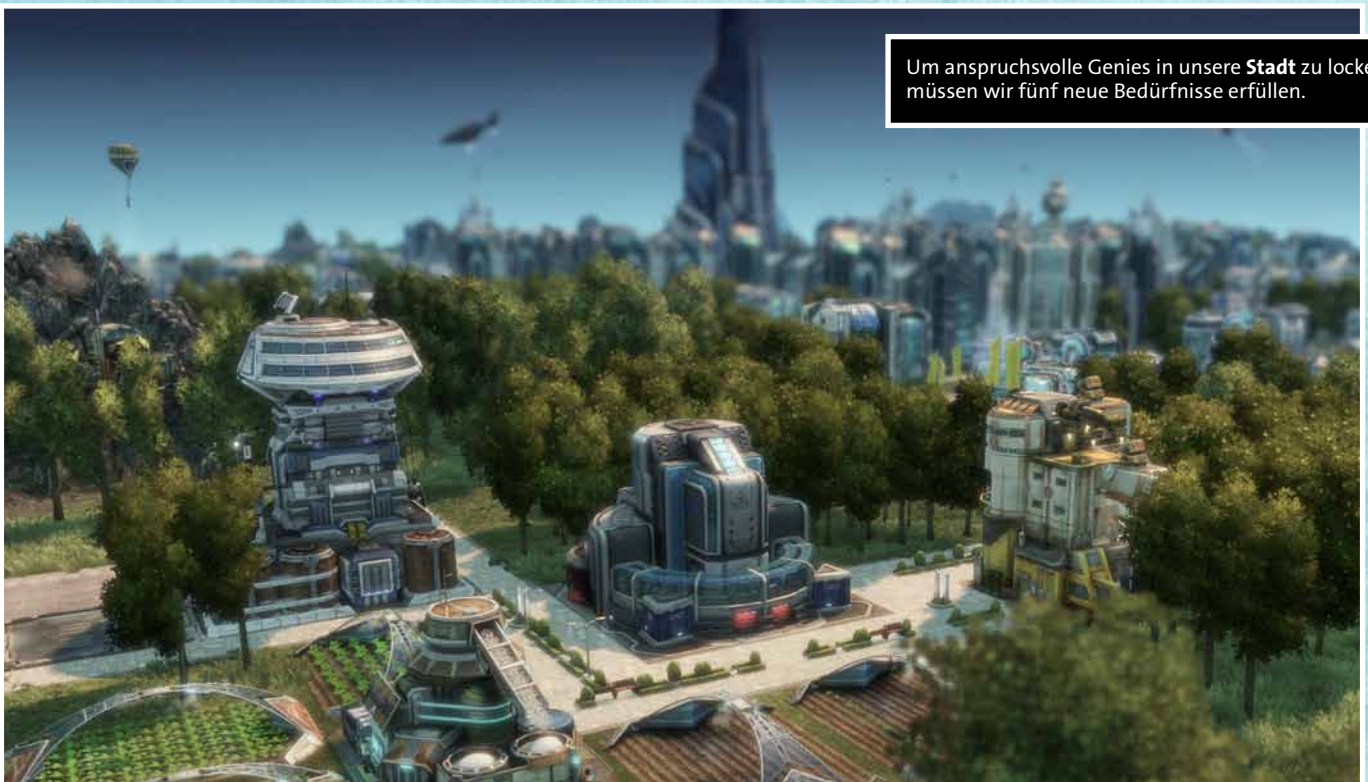
Friedliche Insel-Übernahme

Pazifisten aufgepasst: Wer keine Lust auf Krieg hat, dem Gegner aber trotzdem eine ertragreiche Insel wegschnappen will, der darf das in **Anno 2070: Die Tiefsee** auch. Im Prinzip funktioniert das Übernahme-System wie bei **Anno 1404: Venedig** (Bild). Wenn wir ausreichend Klimpergeld haben, können wir Anteile an einem gegnerischen Eiland erwerben und so nach und nach eine feindliche, aber sehr friedliche Übernahme beginnen, bis uns die schöne neue Welt gehört. Der Clou an der Sache: Während es in Venedig noch ziemlich nutzlos war, bloß einen kleinen Anteil zu besitzen, belohnt uns das neue Addon nun auch dafür – indem die Inseln per Dividenden Einnahmen an ihre Eigner ausschütten.



reich vermeiden konnte, nämlich in Arbeit auszuarten. Da wir das Addon bei unserem Besuch nicht selbst spielen durften, sind wir einigermaßen gespannt, wie Related Designs letztlich mit diesem potenziellen Stolperstein umgeht – und ob es dem Entwickler gelingt, jene gewisse spielerische Leichtigkeit (nicht zu verwechseln mit spielerischer Seichtigkeit) zu bewahren, die **Anno** auch abseits der Hardcore-Klientel zu einem so erfolgreichen Vergnügen macht.

Auf dem Papier und beim Über-die-Schulter-Schauen jedenfalls gefallen uns die Neuerungen durch die Bank weg sehr gut. Mehr noch: Bisweilen ertappt sich der Autor dieser Zeilen dabei, die Faust in der Hosentasche zu ballen und laut »Genau das wollte ich haben!« zu denken. Wie zum Beispiel bei dem Umstand, dass wir nun Unterwasser-Handelsrouten erstellen dürfen, unsere U-Boote können sich nun also auch im getauchten Zustand von Insel zu Insel



Um anspruchsvolle Genies in unsere **Stadt** zu locken, müssen wir fünf neue Bedürfnisse erfüllen.

Unterwasserhandel

Im Rahmen automatischer Handelsrouten konnten wir Unterwasserinseln bislang sowohl mit normalen Schiffen **1** als auch mit U-Booten **2** beliefern. Allerdings mussten sich Letztere ebenfalls an der Wasseroberfläche bewegen. Dank der neuen Unterwasser-Handelsrouten können die Transport-Schleichfahrer auch abgetaucht pendeln – und sind damit weniger anfällig für feindliche Angriffe. Das soll den Warenaustausch zwischen den beiden Welten erleichtern, was durch die neuen Genie-Bedürfnisse wohl auch bitter nötig ist.



bewegen. Oder dass wir im Zuge dieser neuen Handelsrouten endlich ein großes Transport-U-Boot bauen können, sozusagen ein Containerschiff mit Tauchfunktion. Oder aber (stellen Sie sich an dieser Stelle bitte ein »Hallelujah!« vor) das neue Monument der Tech-Fraktion, das nach Fertigstellung den Bedarf an Marktplätzen für die komplette Insel eliminiert. Genau das haben sich Alles-restlos-Zubauer schon immer gewünscht.

Wenn Sie ebenfalls zu den friedlichen Bauherren zählen und Konflikte sowieso lieber auf diplomatische Weise lösen, dann könnte Sie außerdem freuen, dass die aus **Anno 1404: Venedig** bekannte friedliche Inselübernahme ein Comeback feiert. Wie beim Vorgänger-Addon dürfen Sie Anteilsscheine

von gegnerischen Inseln aufkaufen, ohne militärische Mittel zu bemühen. Der neue Clou: Auch einzelne beziehungsweise kleine Anteile an einem Eiland lohnen sich nun, weil die Siedlung in regelmäßigen Abständen Klimergeld in Form von Dividenden an ihre »Aktionäre« ausschüttet. Selbst wenn wir es uns (zunächst) nicht leisten können, eine Konkurrenz-Insel vollständig zu übernehmen, profitieren wir also mittelfristig vom Anteilskauf und haben eine völlig neue Möglichkeit, gerade nicht benötigte Credits gewinnbringend anzulegen.

Vom Addon sollen allerdings nicht nur pazifistische Baumeister und Kapitalisten profitieren. Die Entwickler erweitern auch die militärischen Optionen um neue Items und

Gebäude. So dürfen wir in Zukunft unsere Inseln mit Hilfe von Seeminen vor feindlichen Angriffen schützen. Diese Minen gibt es sowohl in Über- als auch Unterwasser-Ausführung, sodass wir – genügend Res-

Ein Raketenabwehrschild à la George W. Bush

sourcen, sprich Kleingeld vorausgesetzt – ein waschechtes Minenfeld um unser Territorium ziehen können. Kollidieren feindliche Schiffe oder U-Boote mit den für sie unsichtbaren kleinen Halunken, dann macht es »Bumm!« und Schiff beziehungs-

Die **Unterwasser-Inseln** werden zwar größer, dafür steigt aber auch der Platzbedarf, weil Produktionsgebäude wie die Lithium-Förderanlage Unmengen davon brauchen.



1&1 DSL

DAS BESTE

WLAN

INTERNET & TELEFON

19,99 €/Monat*

Für volle 24 Monate,
danach 24,99 €/Monat.

Inklusive 1&1 HomeServer:
WLAN-Modem und Telefonanlage in einem!



Auszeichnungen der
1&1 HomeServer-Familie

1. connect
DSL-TK-Anlagen
Platz des Jahres 2011

www.connect.de



www.1und1.de
0 26 02 / 96 90

*1&1 Surf-Flat 6.000 für 24 Monate 19,99 €/Monat, danach 24,99 €/Monat. Telefonie (Privatkunden): für 2,9 ct/Min. ins dt. Festnetz, Anrufe in alle dt. Mobilfunknetze 19,9 ct/Min. Hardware-Versand einmalig 9,60 €. In den meisten Anschlussbereichen verfügbar. 24 Monate Mindestvertragslaufzeit.

Neu dabei: Die **Schwammzucht**, mit der wir dringend benötigte Komponenten für die Genie-Bedürfnisse anbauen.



(und wenn ja, welche), steht indes noch nicht fest. Die Kritik, so der Addon-Chefdesigner Tom Fiedler, sei zwar sehr wohl angekommen, allerdings müsse man bei allem Verständnis aufpassen, dass man gewisse Funktionen nicht »verschlimmbessere« – ein durchaus nicht unberechtigter Einwand.

Überhaupt macht die **Anno**-Erweiterung in Zeiten von 5-Euro-DLC-Häppchen einen sehr durchdachten und vor allem umfangreichen Eindruck. Schade allerdings: Eine eigene Kampagne wird es nicht geben, stattdessen sollen frische Szenarien an die Neuerungen heranführen und trotz in sich abgeschlossener Episodenform ein harmonisches Story-Gesamtbild ergeben. Ach ja: Wie es zum plötzlichen Aufstieg der Tech-Fraktion kommt, nachdem sie im Hauptspiel ein ... nun ja, anderes Schicksal erlitten hat, erklärt das Addon auch – verraten wir aber an dieser Stelle nicht, um »Spoiler« zu vermeiden.

weise U-Boot sind weg; oder zumindest stark beschädigt. Auch für die mitunter als zu mächtig kritisierten Raketenangriffe liefert die Tiefsee eine Lösung. Mit einem Raketenabwehrschirm à la George W. Bush lassen wir gegnerische Geschosse erst gar nicht in unseren Luftraum, sondern programmieren die fiesen Dinger schon im Flug so um, dass sie irgendwo explodieren, wo sie (uns) garantiert keinen Schaden zufügen. Der Spaß ist allerdings teuer – besonders wenn wir unser gesamtes Hoheitsgebiet mit dem System schützen wollen.

Die Tiefsee bietet deutlich mehr als 5-Euro-DLC-Häppchen

Zumindest einen neuen Quest-Typ gibt's übrigens ebenfalls. Eskort-Missionen sind bei **Anno** inzwischen ja fast schon ein alter Hut, die neu eingeführte Idee gefällt uns konzeptionell aber ausgezeichnet. Statt dem zu eskortierenden Schiff müde hinterherzutuckern, tuckert es im Gegenteil uns hinterher. Wir müssen also nicht nur die obligato-

rischen Abfangeinheiten vernichten, sondern auch dafür sorgen, dass wir den Questkahn nach Möglichkeit erst gar nicht in sie reinmanövrieren – was zumindest auf dem Papier unglaublich spannender klingt als die vergleichsweise eindimensionalen Begleit-Einsätze des Hauptspiels oder des Vorgängers **Anno 1404**.

Sie haben es vielleicht schon gemerkt: Obwohl uns die Entwickler Teile des Spiels sehr ausführlich vorgeführt und auf entsprechende Nachfragen außergewöhnlich offen geantwortet haben (siehe Interview), konnten wir manche Neuerungen – wie etwa die Eskort-Quests – nicht selbst anschauen oder anspielen. Ähnliches gilt auch für das Forschungs Menü, das nach Aussagen von Related Designs mit dem Addon komplett überarbeitet wird und wesentlich benutzerfreundlicher sein soll. Ein Auge haben wir außerdem auf das von uns im **Anno 2070**-Test kritisierte Bau-Menü, bei dem es mitunter passierte, dass wir aus Versehen das Gebäude einer falschen Fraktion in Auftrag gaben – auch weil sich die Bauten verflücht ähnlich sahen. Ob es diesbezüglich Änderungen geben wird

Was uns der Ubisoft-Produzent Christopher Schmitz hingegen verraten kann: Beim Kopierschutz wird man sich an **Anno 2070** orientieren, es soll also lediglich eine einmalige Online-Aktivierung stattfinden, danach wird man das Addon auch offline spielen können. Jedenfalls die Solo-Inhalte, bei denen wir im Offline-Modus allerdings auf die Upgrades der spielerisch nicht ganz unwichtigen Arche verzichten müssen. Der Mehrspieler-Modus erfordert natürlich zwangsläufig eine Online-Verbindung. Dafür hat sich Related Designs auch dort einen neuen »Twist« ausgedacht, der spannend klingt und das Einzelspieler-Vergnügen der **Anno**-Reihe nach vielen Versuchen endlich vernünftig in die schöne, neue Multiplayer-Welt transportieren könnte.

In etwa zeitgleich mit **Die Tiefsee** soll nämlich ein neuer, kostenloser Online-Modus für **Anno 2070** erscheinen – der so genannte Vorherrschaft-Modus. Momentan befindet sich diese Variante noch im geschlossenen Betatest; eine offene Beta, an der auch alle Käufer des Hauptspiels teilnehmen können, soll in Kürze folgen. Zwingend benötigt wird das Addon für die Vorherrschaft nicht; aller-

Energiegewinnung leicht gemacht



Mit dem **Geothermie-Kraftwerk 1** kommt im Addon eine neue Energiequelle hinzu. Diese Kraftwerke dürfen wir ausschließlich unter Wasser an fest vorgegebenen Tiefseegraben-Stellen errichten. Das ist wunderbar sauber, birgt aber die Gefahr von Tsunamis.



Stellt sich die Frage: Wie kriegen wir die Energie eigentlich zu unseren anderen Inseln – und damit an Land, ohne umständlich Leitungen zu verlegen? Dabei helfen so genannte **Energietransmitter 2**. Mit diesen neuen Gebäuden können wir die gerade gewonnene Energie über unserem ganzen Reich verteilen, bequem per Schieberegler.



Wie das geht? Kinderspiel: Wir bauen einen **zweiten Energietransmitter 3** auf unserer Hauptinsel – und schon dürfen wir dort den Tiefsee-Strom nutzen. Funktioniert prinzipiell übrigens mit allen Energiequellen, ist aber so sündhaft teuer, dass wir sparsam mit der neuen Energiefreiheit umgehen sollten.



Interview mit Tom Fiedler und Christopher Schmitz

Tom Fiedler (links) trägt als Chefdesigner die kreative Verantwortung für das neue Addon und war genau wie der Produzent Christopher Schmitz bereits an Anno 2070 beteiligt.

GameStar Zwei Tage vor diesem Interview ereignete sich im Pazifik ein Seebeben, Tsunami-Alarm wurde ausgelöst. Hattet ihr da Bedenken, dass eure neue Katastrophe vielleicht ein bisschen zu realistisch sein könnte?

Tom Fiedler Na klar, wir verfolgen das natürlich. Generell ist es ja so, dass wir auch in Anno 2070 schon sehr aktuelle Themen hatten. Wir hatten die Ölkatastrophen, wir haben auch Risiken für Atomkraftwerke entsprechend eingebaut. Wir sind da sehr sensibel, aber es wäre auch moralisch schwierig, wenn wir Technologien wie das AKW nun als risikoarme oder risikolose Methode anpreisen würden.

Christopher Schmitz Das ist natürlich auch ein strategisches Thema. Wir haben uns zu dem Zeitpunkt wirklich überlegt, ob wir das jetzt rausschmeißen sol-

len oder nicht. Wir haben uns dann allerdings bewusst entschieden, es drin zu lassen. Das ist ja genau das zentrale Thema von Anno 2070: Begehe ich Raubbau an der Natur oder arbeite ich nachhaltig?

► **Wie viel Feedback der Anno 2070-Fans ist denn in die Erweiterung eingeflossen?**

Tom Fiedler Extrem viel. Die neue Zivilisationsstufe zum Beispiel ist ein lang gehegter Wunsch der Community, und wir freuen uns und sind auch wirklich stolz darauf, dass wir ihnen das jetzt endlich bieten können. Es ist insgesamt sehr viel Feedback eingeflossen, sowohl bei den Detailverbesserungen als auch bei neuen Kern-Features wie den Unterwasser-Handelsrouten.

► **Das Addon konzentriert sich in erster Linie auf die Tech-Frak-**

tion – warum gerade die und nicht die Ecos oder Tycoons?

Tom Fiedler Zum einen ist da wieder das Community-Feedback. Die Tech-Zivilisation hatte bislang nur zwei Stufen, und der Wunsch nach einer weiteren Stufe ist sehr weit verbreitet. Außerdem ist es inhaltlich der logische Schritt. Wir haben die beiden anderen Fraktionen im Hauptspiel tatsächlich abgeschlossen und wussten von vorneherein, dass wir die Techs dann in einer Erweiterung komplettieren wollen, um sozusagen den großen Deckel auf das Ganze zu setzen.

► **Mit der neuen Zivilisationsstufe der Techs und den vierstufigen Produktionsketten wird Anno 2070 natürlich spürbar komplexer. Ist es ein Balance-akt, das Ganze nicht zu kompliziert werden zu lassen?**

Tom Fiedler Definitiv. Anno 2070 ist wahrscheinlich das komplexeste Anno überhaupt. Dadurch, dass wir das Hauptspiel auf zwei Fraktionen aufgeteilt hatten, haben wir es ein bisschen entschärft und erreicht, dass nicht nur die totalen Hardcore-Zocker auch mal ein Monument zu Gesicht bekommen. Bei Anno 1404 war das Monument ja schon ein Meilenstein, den nicht jeder gesehen hat. Trotzdem wollen wir mehr Komplexität reinbringen – aber behutsam. Auch ein Normalspieler soll am Ende das Tech-Monument bauen können, wenn er viel Zeit investiert. Wichtig ist vor allem – und deshalb ist es in der Tat ein Balance-Akt – dass wir das Spiel fordernd für Profis halten, aber immer noch erreichbar bleiben für alle Nicht-Vollprofis.

dings wird bei Erscheinen zwischen Addon- und Hauptspiel-Inhabern getrennt, sodass Sie nur dann gegen andere »Genies« antreten dürfen, wenn Sie selbst welche ansiedeln können. Im Kern funktioniert die Vorherrschaft ähnlich wie ein Browser-Spiel: Statt wie bislang üblich einen Gefährten oder Gegner für den Koop- bzw. Gegeneinander-Modus finden zu müssen, können Sie die Vorherrschaft quasi wie ein Solospiel

angehen – und dann spielen, wann Sie Lust und Zeit dazu haben, und nicht nur dann, wenn zufällig ein passender Mitspieler online ist, der die nächsten vier, fünf Stunden sonst nichts Wichtiges zu tun hat.

Grundsätzlich läuft eine Vorherrschafts-Partie so ab: Zwei Teams sammeln in einem vorher festgelegten Zeitraum, zum Beispiel in sieben Tagen, so viele Punkte wie mög-

lich. Besagte Zähler gibt's dafür, dass man festgelegte Ziele auf einer ganzen Reihe von Karten erfüllt – etwa auf Karte X eine bestimmte Zahl von Quests erledigt oder auf Karte Y eine gewisse Menge Klimpergeld erwirtschaftet. Wann wir das tun, bleibt komplett uns überlassen. Und wenn's ein gegnerischer Spieler schon getan hat, müssen wir seine Leistung eben kurzerhand überbieten, um die Kontrolle über diese Karte



Am Meeresboden abgebaute **Ressourcen** lassen sich nun auch unter Wasser verschiffen.



für unser Team zu sichern. Denn nur wenn unsere Mannschaft eine Map kontrolliert, dürfen wir die daran angrenzenden Karten und Missionen in Angriff nehmen. Wir

Kein unfairer Bonus für Semesterferien-Studenten

schalten die Schauplätze also erst nach und nach frei, wie bei einem Talentbaum in einem Rollenspiel. Wer nach Ablauf des zu Beginn festgelegten Zeitrahmens die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt. Und damit Schlafgestörte oder Semesterferien-Studenten keinen unfairen Nachts-um-drei-und-mir-ist-langweilig-Bonus genießen, können wir vorher ganz genau einstellen, wie viele

Stunden jeder Teilnehmer pro Tag maximal in die Partie investieren darf.

Für den klassischen **Anno**-Endlosspieler bleibt die Frage: Lohnt sich dieses Addon für mich? Vorbehaltlos bejahen können wir das nicht – dazu müssten wir schon selbst Hand anlegen an die Neuerungen, uns reinfuchsen in die vierstufigen Produktionsketten, Items antesten und die Genies eigenhändig ansiedeln. Was wir hingegen guten Gewissens sagen können: Die Entwickler feilen an genau den richtigen Stellen, erweitern **Anno 2070** um sinnvolle Inhalte und behalten dabei trotzdem das im Auge, was die Serie schon immer ausgezeichnet hat. In Zeiten von kleinen DLC-Häppchen für zwischen-durch arbeitet Related Designs mit **Die Tiefsee** an einem Addon, das seinen Namen tatsächlich verdient. Jochen Gebauer / GR



Um das neue **Tech-Monument** zu errichten, müssen wir zunächst sämtliche Bedürfnisse der Genies erfüllen.



Bitte mehr davon

Jochen Gebauer
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ich habe beleibe nichts gegen gute DLCs. Trotzdem würde ich mir wünschen, dass mehr Entwickler (und Publisher) den Mumm besäßen, solch ein anständiges, altmodisches Addon zu veröffentlichen. Für die umfangreiche Erweiterung eines ohnehin tollen Spiels lege ich dann auch gerne 20 oder 30 Euro auf den Tisch. Anno 1404: Venedig zum Beispiel hat eine Stammpplatzgarantie auf meiner Festplatte – jedenfalls noch. Und Gothic 2: Nacht des Raben halte ich für das brillianteste Stückchen Software, das nie als Vollpreis-Spiel erschienen ist.

All das erzähle ich Ihnen deshalb, weil sich dieses Anno-Addon offenbar nahtlos einreicht in jene Ruhmesliste und mir persönlich allemal lieber ist als ein kümmerlicher Drei-Stunden-DLC, den ich übermorgen sowieso schon wieder vergessen habe. Die Tiefsee bügelt nämlich nicht nur zahlreiche kleine Macken aus, die mich an Anno 2070 auf sehr hohem Niveau gestört haben – sondern erweitert das ohnehin stimmige Zukunftsgesamtbild auch noch um Neuerungen, die sich gut anhören (die Highend-Zivilisationsstufe nebst vierstufigen Produktionsketten), hervorragend anhören (das Tech-Monument) oder einfach nur kriminell gut aussehen (die Tsunamis!).

Ich wäre zwar ein schlechter Journalist, wenn ich Ihnen sagen würde, dass sich das genauso cool spielt, wie es klingt, denn das kann ich momentan schlicht noch nicht abschätzen. Andererseits wäre ich ein Lügner, wenn ich Ihnen verschweigen würde, dass mich das vorgestellte Konzept und die gezeigten Szenen sehr optimistisch stimmen. Die Tsunamis werden Venedig wohl bald von meiner Festplatte spülen.

Für kurze Zeit: Wir verdoppeln RAM & Grafikspeicher!*



GameStar PC

**MAXIMALER
SPIELSPASS!
FÜR JEDES BUDGET**

Zusammengestellt von der GameStar-Redaktion



**PREIS
TIPP**

GameStar PC

Besonders viel Leistung pro Euro liefert der One GameStar-PC mit dem 3,3 GHz schnellen AMD FX-6100, 8,0 GByte Arbeitsspeicher und topmoderner Radeon HD 6950 - jetzt mit 2,0 statt 1,0 GByte. Zusätzlich gibt's eine SATA3-Festplatte mit 1.000 GByte und einen DVD-Brenner. Nur solange der Vorrat reicht legen wir dem GameStar-PC zudem einen Steam-Gutschein für die Vollversion von Shogun 2 bei!

für nur **€ 799,-**

- ★ AMD FX 6100-Prozessor
- ★ Radeon HD 6950 2,0 GByte (statt 1,0 GB)
- ★ 8,0 GByte Arbeitsspeicher (statt 4,0 GB)
- ★ 1.000 GByte Festplatte
- ★ Vollversion Total War: Shogun 2



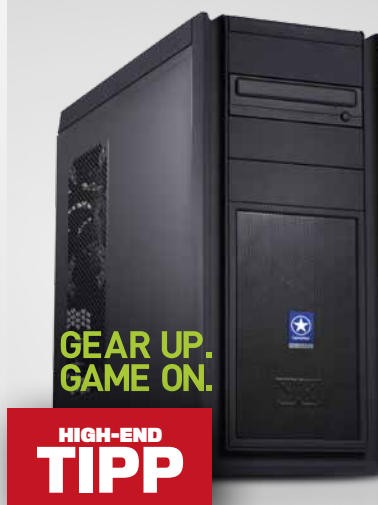
**PREIS-LEISTUNG
TIPP**

GameStar PC PRO

Für nur 999,- Euro bietet der One GameStar PC Pro unschlagbar viel Spieleleistung: Mit dem 3,3 GHz schnellen Intel-Vierkerner Core i5 2500K und der Oberklasse-Grafikkarte GeForce GTX 570 mit 1,2 GByte Speicher haben Sie jede Situation sicher im Griff. Zukunftsichere 8,0 GByte Arbeitsspeicher und eine 1.000 GByte große SATA3-Festplatte runden den GameStar PC Pro ab. Windows 7 Home Premium ist wie bei allen GameStar-PCs vorinstalliert dabei!

- ★ Intel Core i5 2500K-Prozessor
- ★ NVIDIA GeForce GTX 570 1,2 GB
- ★ 8,0 GByte Arbeitsspeicher
- ★ 1.000 GByte Festplatte

für nur **€ 999,-**



**GEAR UP.
GAME ON.**

**HIGH-END
TIPP**

GameStar PC ULTRA

Für alle, denen ihr neuer PC nie schnell genug sein kann, gibt es den One GameStar PC Ultra ab sofort mit Nvidias neuer High-End-Grafikkarte GeForce GTX 680 mit 2,0 GByte Speicher! Als Prozessor kommt ein Intel Core i7 2600K mit 3,4 GHz und Hyperthreading zum Einsatz. Windows 7 Home Premium ist auf einer Corsair-SSD installiert, zudem gibt's eine SATA3-Festplatte mit 1.000 GByte und einen DVD-Brenner.

- ★ Intel Core i7 2600K-Prozessor
- ★ NVIDIA GeForce GTX 680 2,0 GB
- ★ 8,0 GByte Arbeitsspeicher
- ★ 60 GByte Windows-SSD
- ★ 1.000 GByte Festplatte

für nur **€ 1.499,-**



Mehr Infos und bestellen unter:

www.gamestarpc.de

*Nur beim One GameStar-PC für 799,- Euro

Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
UPDATE	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Gearbox	06/12	–	2012
	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	–	–	4. Quartal 2012
UPDATE	Assassin's Creed 3	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	05/12, 06/12	–	30. Oktober 2012
	Auto Club Revolution	Rennspiel	Eutechnyx Limited	–	–	2012
	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	Irrational Games	12/10, 08/11	Ausgezeichnet	19. Oktober 2012
UPDATE	Borderlands 2	Action-Rollenspiel	Gearbox	10/11, 05/12, 06/12	Sehr gut	21. September 2012
UPDATE	Brickforce	Multiplayer-Shooter	Exe Games	05/12	Befriedigend	2. Quartal 2012
	Chaos auf Deponia	Point & Click	Daedalic	05/12	–	14. September 2012
	Command & Conquer: Generäle 2	Echtzeit-Strategie	Bioware Victory	02/12	–	2013
	Counter-Strike: Global Offensive	Taktik-Shooter	Hidden Path	11/11, 02/12	–	3. Quartal 2012
UPDATE	Darksiders 2	Action-Adventure	Vigil Games	09/11, 04/12, 06/12	Sehr gut	26. Juni 2012
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Noumena Studios	02/12	–	1. Quartal 2013
	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	07/11, 11/11, 12/11, 01/12, 04/12, 05/12	Ausgezeichnet	15. Mai 2012
UPDATE	Dishonored	Actionspiel	Arkane Studios	10/11, 06/12	–	2012
UPDATE	Dota 2	Strategiespiel	Valve	12/11, 01/12, 06/12	Sehr gut	2012
	Dragon Age 3	Rollenspiel	BioWare	–	–	2013
	End of Nations	Online-Strategiespiel	Trion Worlds	09/11	Sehr gut	2012
UPDATE	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	08/11, 04/12, 06/12	–	6. September 2012
	Firefall	Online-Shooter	Red 5 Studios	–	–	2. Quartal 2012
	Game of Thrones	Rollenspiel	Cyanide Studios	03/12	–	15. Mai 2012
	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	Arenanet	10/10, 05/11, 09/11, 04/12, 05/12	Ausgezeichnet	2012
	Geheimakte 3	Point & Click	Animation Arts	11/11	–	2012
	Hitman: Absolution	Action-Adventure	IO Interactive	08/11, 03/12	–	2012
	Homefront 2	Ego-Shooter	Crytec Nottingham	–	–	2013
UPDATE	Jagged Alliance Online	Rundenstrategie	Cliffhanger	03/12	Gut	2. Quartal 2012
	Legends of Pegasus	Strategie	Novacore Studios	–	–	2. Quartal 2012
UPDATE	Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar Vancouver	06/09, 12/11, 04/12, 06/12	Sehr gut	1. Juni 2012
	Medal of Honor : Warfighter	Ego-Shooter	Danger Close	05/12	–	25. Oktober 2012
	Metro: Last Light	Ego-Shooter	4A Games	09/11	–	1. Quartal 2013
	Prey 2	Ego-Shooter	Human Head	–	–	2012
	Prototype 2	Action	Radical Entertainment	04/12	–	27. Juli 2012
	Rainbow Six: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft Montreal	02/12	–	2013
	Resident Evil: Operation Raccoon City	Actionspiel	Slant Six Games	08/11	–	18. Juni 2012
UPDATE	SimCity	Aufbau-Strategie	Maxis	04/12	–	2013
	Spec Ops: The Line	Ego-Shooter	Yager	01/12	Sehr gut	29. Juni 2012
	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	08/11, 01/12	Sehr gut	2012
	TERA	Online-Rollenspiel	Bluehole Studio	05/12	–	3. Mai 2012
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	06/10	–	19. Juni 2012
	Tomb Raider	Actionspiel	Crystal Dynamics	03/11, 07/11	–	3. Quartal 2012
UPDATE	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	03/12	Sehr gut	3. Juli 2012
	Warco: The News Game	Action	Defiant Development	–	–	2012
UPDATE	World of Warcraft: Mists of Pandaria	Online-Rollenspiel	Blizzard	01/12, 06/12	Gut	2012
	World of Warplanes	Action-Simulation	Wargaming.net	–	–	2012
	XCOM	Ego-Shooter	2K Marin	–	–	2013
	XCOM: Enemy Unknown	Rundenstrategie	Firaxis	03/12	–	4. Quartal 2012

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

Darksiders 2

Agiler, hübscher – besser?
Wir haben das Spiel mit dem
Tod gewagt und berichten
von den ersten Eindrücken.

Das kommt im Mai

TERA	Frogster	03.05.2012
Sniper Elite V2	505 Games	03.05.2012
Port Royale 3	Kalypso	04.05.2012
Street Fighter X Tekken	Capcom	11.05.2012
Spellforce 2: Faith in Destiny	Nordic Games	15.05.2012
Game of Thrones	Focus Home	15.05.2012
Diablo 3	Activision Blizzard	15.05.2012
Ravens Cry	Topware	22.05.2012
Das Testament des Sherlock Holmes	Focus Home	25.05.2012
Men in Black: Alien Crisis	Activision	25.05.2012
Iron Front: Liberation 1944	Deep Silver	25.05.2012
Der Planer 5	Rondomedia	29.05.2012
Retro City Rampage	-	Mai
Realms of Ancient War	Focus Home	Mai
Dirt Showdown	Codemasters	Mai

Darauf warten die GameStar-Leser

1	Diablo 3	—	1
2	Assassin's Creed 3	↑	5
3	Guild Wars 2	↓	2
4	Grand Theft Auto 5	—	4
5	Max Payne 3	↑	9
6	Battlefield 4	↓	4
7	Bioshock Infinite	↑	14
8	Command & Conquer: Generals 2	↓	7
9	XCOM: Enemy Unknown	↑	17
10	Far Cry 3	↓	8
11	Darksiders 2	↑	12
12	Aliens: Colonial Marines	↓	10
13	Borderlands 2	↑	25
14	Dragon Age 3	↓	13
15	Starcraft 2: Heart of the Swarm	—	15
16	Stalker 2	↑	—
17	Crysis 3	↑	20
18	Half-Life 3	↓	11
19	Baldur's Gate 2: Enhanced Edition	↑	—
20	Torchlight 2	↑	21
21	World of Warcraft: Mists of Pandaria	↑	—
22	Half-Life 2: Episode 3	↓	19
23	Tomb Raider	↑	—
24	Das Schwarze Auge: Demonicon	—	24
25	Call of Duty: Black Ops 2	↓	18

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 05/12

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.

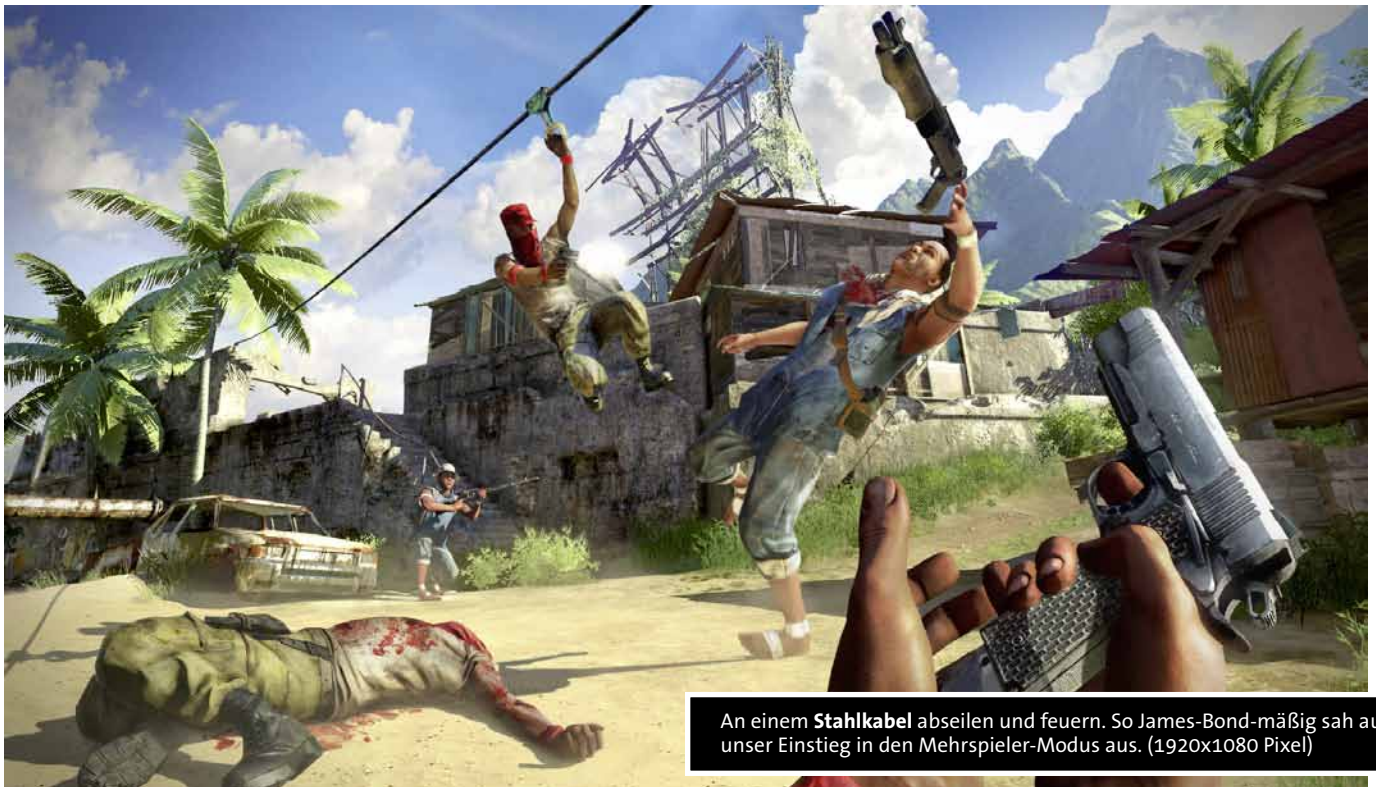
Far Cry 3

Sich durch die Tropen ballern, Luftschläge anfordern und Gegner sprichwörtlich auf die Palme bringen. Wir haben erstmals den Multiplayer-Modus des neuen Ubisoft-Shooters ausprobiert. Von Kai Schmidt

Angespielt

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Massive Entertainment (World in Conflict, GS 10/07: 89 Punkte)**
Termin: **6.9.2012** Status: **zu 80 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7462



An einem **Stahlkabel** abseilen und feuern. So James-Bond-mäßig sah auch unser Einstieg in den Mehrspieler-Modus aus. (1920x1080 Pixel)

Für die Entwickler von Massive Entertainment ist es das erste Mal, »und doch fühlt sich alles sehr vertraut an«, sagt Creative Director Magnus Jansen: »Es ist wie nach Hause zu kommen.« Der Grund: Bis jetzt waren die Schweden eigentlich im Strategie-Genre unterwegs; für den Taktik-Knüller **World in Conflict** etwa heimste das Team rund um den Globus großes Lob ein. Diesen Erfahrungsschatz in Sachen Multiplayer

macht sich Ubisoft nun für **Far Cry 3** zunutze. Während die Einzelspieler-Kampagne beim hauseigenen Studio in Montreal entsteht, bastelt Massive in Malmö am Mehrspieler-Teil des Shooters.

Bevor es in den Kampf geht, entscheiden wir uns für eine von zwei Fraktionen: Rebellen oder Piraten. Die Optik der verfeindeten Gruppen ist für Mehrspieler-Matches angenehm eindeutig. Während die Piraten leuchtend rote Tücher und Mützen tragen, dominiert bei der Rebellenkleidung die Farbe Blau. Fehlschüsse sind also praktisch ausgeschlossen. Auch der Schauplatz für unseren ersten Multiplayer-Einsatz ist überschaubar. Auf der einen Seite der vergleichsweise kleinen Karte befindet sich ein altes Hafengebiet mitsamt einem verrosteten U-Boot, wo Fässer, alte Industriemaschinen und marode Betonpfeiler Schutz vor Feindfeuer bieten. Auf der anderen Seite stehen ein paar Wellblechhütten zwischen Strand und Palmen-Panorama, die genug verwinkelte Ecken für rasanten Häuserkampf bieten.

Bevor wir uns in den Kampf werfen, entdecken wir am oberen Bildschirmrand eine nützliche Anzeige: Ein Querbalken mit je einem roten und blauen Segment symbolisiert, welches Team gerade die Oberhand

hat. Die feindlichen Piraten scheinen gerade das Rennen zu machen. Zeit also, uns in den Kampf zu stürzen. Und das ist wörtlich gemeint: Genau wie in der Solo-Kampagne sind hier und da Stahlseile gespannt, an denen wir im mörderischen Tempo ins Gefecht sausen – und dabei auch gleich schon mit der Pistole auf die ersten Feinde ballern. Wir landen auf den Füßen, zücken die Schrotflinte und drücken ab, ein weiterer »Kill«. Die von uns gespielte Karte hat eine überschaubare Größe, dennoch können sich auf ihr bis zu 18 Spieler tummeln. Das soll das Spieltempo ankurbeln. »High Pace«, nennt das Jansen. Und tatsächlich: Im Kampf gibt es nur selten eine Verschnaufpause. Immer wieder stoßen wir beim Vorrücken auf neue Gegner, die rasante Schlacht wogt ständig hin und her – das macht Laune.

Während wir uns am tropischen Ufer entlang ballern, kassieren wir für jeden Treffer Belohnungen. Die gesammelten Erfahrungspunkte entscheiden nicht nur über unser Ranking, sondern sind auch eine Art

⊕ Stärken

- + schnelle Action
- + cooler Sekundärwaffen-Einsatz
- + Jagd nach neuer Ausrüstung

⊖ Schwächen

- Bieten die Modi genug Abwechslung?

Entwicklerbilder

Obwohl wir den Multiplayer-Modus von **Far Cry 3** selbst spielen konnten, durften wir keine eigenen Screenshots anfertigen. Stattdessen stammt das Material von Ubisoft. Doch keine Sorge: Auch wenn die Motive allesamt gestellt sind, entspricht die Grafik dem tatsächlichen Niveau des Spiels.

Währung, um neue Waffen zu erstehen. Das Konto lässt sich mit besonderen Leistungen weiter steigern. Neben Abschuss-Serien sind vor allem die so genannten »Team Support Points« interessant. Die erhalten wir, wenn wir unserem Team helfen, etwa durch das Aufpöppeln niedergeschossener Kollegen. Durch solche Aktionen füllt sich ein Balken am unteren Bildrand. Sowie dieser voll ist, dürfen wir einen Luftangriff anfordern. Das probieren wir gleich mal, und schon verschwinden drei heranspurtende Gegner in einer gewaltigen Explosion.

Trotz cooler Ideen wie dem Luftschlag und des generell hohen Spieltempos kommen uns die gezeigten Modi »Deathmatch« und »Domination« all zu sehr aus anderen Shootern bekannt vor. Ja, es werde noch weitere Modi geben, die »einzigartig« seien, verspricht Jansen. »Es wird darin keine Konventionen oder klassische Militärwaffen geben. Die Spieler müssen damit kämpfen, was sie gerade finden. Alles ist erlaubt.« Kombiniert man diese Aussagen mit den bisherigen Eindrücken aus dem Solo-Modus von **Far Cry 3**, sehen wir einen innovativen wie intensiven Überlebenskampf vor unserem geistigen Auge. Einen Vorgeschmack auf die unkonventionellen Erfahrungen gibt der Deathmatch-Modus dann aber doch: Neben klassischen Schießereien kommen zum Beispiel Gifte oder eine Gaswaffe zum Einsatz, deren Wolke dem Gegner förmlich die Sinne vernebelt; er kann nun kurzzeitig nicht mehr zwischen Freund und Feind unterscheiden. Die Frage, ob es Autos, Flugzeuge oder Boote à la **Battlefield 3** geben wird,



Auch wenn die Action temporeich ausfällt, spielt die richtige **Deckung** eine wichtige Rolle.



Die **Grafik** macht einen sehr guten Eindruck, fällt serienuntypisch aber ungewöhnlich bunt aus.

wollten oder konnten uns die Entwickler allerdings noch nicht beantworten.

Spannend: Massive geht mit seinem Konzept weit über die Grenzen der eigentlichen Mehrspieler-Karten hinaus. Genauer gesagt könnten sie ab September (dem geplanten Release) dafür verantwortlich sein, dass tausende Spieler am Büro-PC oder dem Smartphone unter der Schulbank an ihren Waffen basteln. Der Grund: Die Entwickler bauen eine spezielle Webseite, auf der **Far Cry 3**-Fans ein Mehrspieler-Profil anlegen können, in dem sämtliche Erfolge gespei-

chert werden. So weit, so aus dem Battlelog von **Battlefield 3** bekannt. Wirklich motivieren will das Team aber mit einer Funktion, die es derzeit noch »Cooking« nennt. Und so funktioniert sie: Der Spieler findet im Online-Match einen Bauplan für eine außergewöhnliche Waffe, etwa in Form eines USB-Sticks. Um die Entwürfe zu entschlüsseln, braucht es jedoch Zeit. Der Spieler startet also den Prozess und kann ihn beispielsweise auf seinem Smartphone weiter verfolgen. Der Kitzel dabei ist, dass die Baupläne bis zur Decodierung keinen Hinweis darauf geben, welche Waffe sich dahinter verbirgt.

Unsere Testkarte

Die von uns gespielte Multiplayer-Karte ist recht kompakt und teilt sich in zwei Bereiche. Auf dem linken Bild sehen Sie die verwinkelte **Anlegestelle** für das U-Boot. Wegen der zahlreichen Deckungsmöglichkeiten kommt es hier laufend zu heftigen Schießereien. Die **Siedlung** rechts bringt mit ihren Wellblechhütten einen Hauch von Favela an die tropische Küste und bietet Scharfschützen zahlreiche Verstecke.



Ein **Pirat** schwimmt tot im Wasser, der andere wird gerade getroffen. Wäre der Momentum-Balken zu sehen, würde er wohl in Richtung der Rebellen (blau) ausschlagen.



Camper sind in Mehrspieler-Modi ungern gesehen. Wir »messern« den **Scharfschützen** kurzerhand.



Rettung vor dem Tod: Um seinen Mitstreiter wieder auf die Beine zu bringen, zückt der Pirat eine **Spritze**.

Hier kommt dann eine Social-Media-Komponente ins Spiel. Wir hoffen auf ein neues Sturmgewehr, haben aber nach langer Entschlüsselungssequenz eine Schrotflinte be-

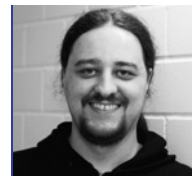
Hier kommt's Schlag auf Schlag

kommen? Vielleicht geht es einem Mitspieler ja umgekehrt. Tauschen ist also angesagt. Außerdem können uns Freunde beim Entschlüsseln unterstützen. »Cross

Device Gaming« nennen die Entwickler das, weil daraus ein Netzwerk aus Konsolen, PCs und mobilen Internetgeräten entstehen soll – ein äußerst spannendes Konzept. Ob die eigentlichen Multiplayer-Schlachten oder innovative Netzwerkfunktionen wie das »Cooking«, all das funktioniert nur in einer lebhaften Fan-Gemeinde. Um die Spieler langfristig für **Far Cry 3** zu begeistern, basteln die Entwickler an einem Level-Editor. »Den könnt ihr in Sachen Umfang und Funktionalität ungefähr mit dem des Vorgängers vergleichen«, sagt Jansen. Viel mehr darf der Schwede aber auch zu diesem Punkt nicht sagen. So bleibt am Ende

unserer ersten Mehrspieler-Erkundung von **Far Cry 3** ein zwiespältiger Eindruck: Es gibt spielerisch und technisch viele gute Ansätze. Ob sich der Multiplayer-Modus in Sachen Qualität und Originalität aber gegen die derzeit ungewöhnlich kampfstärke Shooter-Konkurrenz durchsetzen kann, ist noch schwer abzuschätzen. Bedenkt man jedoch den enormen Aufwand, den Publisher Ubisoft mit zwei verschiedenen Entwickler-Teams betreibt, dann ist die Hoffnung auf ein rundes Shooter-Paket aus packender Solo-Kampagne und motivierenden Mehrspieler-Matches zumindest mehr als berechtigt. **KS / DM**

Das **Design** der uns gezeigten Mehrspieler-Karte erlaubt zahlreiche Vorgehensweisen – gut so.



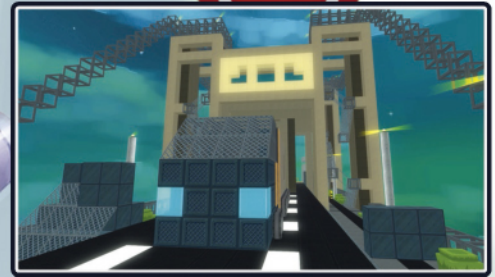
Bunt und schnell

Kai Schmidt
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Die rasanten Gefechte machen Laune, das Design der von uns gespielten Karte überzeugt, und die Hatz nach Erfahrungspunkten motiviert. Es sieht also sehr danach aus, dass der Multiplayer-Teil von Far Cry 3 mehr als nur ein dahingeklatschtes Anhängsel wird. Ob die Online-Gefechte genug Eigenständigkeit besitzen, um gegen Modern Warfare und Battlefield zu bestehen, bleibt allerdings noch abzuwarten. Allerdings habe ich größtes Vertrauen in Massive. Die Jungs bekommen das schon hin.

BUILD SHARE PLAY

FREE TO PLAY



Brick-Force

WWW.BRICK-FORCE.COM/GAMESTAR



REGISTRIERE DICH AUF: WWW.BRICK-FORCE.COM/GAMESTAR
UND ERHALTE DEIN SUPERCOOLES EXKLUSIVES **GAMESTAR SWAT**
OUTFIT FÜR BRICK-FORCE. DEIN OUTFIT ERHÄLTST DU NACH EINGABE
DIESES CODES: **YUNOPLAYBF**



★ SWAT
OUTFIT

ZUM SPIEL



© 2012 EXE GAMES INC., ALL RIGHTS RESERVED. © 2012 INFERNUM PRODUCTIONS AG, ALL RIGHTS RESERVED.
INFERNUM IS THE AUTHORIZED BRICK-FORCE OPERATOR AND PUBLISHER.



Dishonored

Die Maske des Zorns

Als des Mordes beschuldigter Leibwächter Corvo schleichen und schlagen wir uns durch einen von einer Seuche erschütterten Inselstaat, um korrupten Adeligen das Handwerk zu legen und unsere Unschuld zu beweisen. Von Roland Austinat

Angeschaut

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Bethesda Softworks** Entwickler: **Arkane Studios (Dark Messiah of Might & Magic, GS 12/06: 90 Punkte)**
Termin: **Winter 2012** Status: **zu 75 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7514

Wer braucht schon eine spannende Hintergrundgeschichte?«, fragt Harvey Smith provozierend die versammelte Journalistenschar bei der Präsentation von **Dishonored: Die Maske des Zorns** in San Francisco. Erklärend ergänzt der Co-Creative Director, in dessen Lebenslauf auch die ersten beiden **Deus Ex**-Teile stehen: »Ich finde es viel spannender, wenn sich zwei Spieler unterhalten und dabei herausfinden, wie unterschiedlich ihr Spielerlebnis gewesen ist.« Raphael Colantonio, Gründer der Arkane Studios und der zweite Co-Creative Director von **Dishonored**, schlägt in die gleiche Kerbe: »Zu den Spielen, die uns inspiriert haben, gehören die Thief- und System Shock-Reihen sowie Far Cry 2.« Allesamt Titel, bei denen eine Zuordnung zu klassischen

Genres schwerfällt. Eins steht fest: **Dishonored** ist kein Open-World-Titel mit jederzeit frei zugänglicher Spielwelt und automatisch generierten Inhalten, sondern setzt sich aus handgemachten, organisch aufeinander aufbauenden Missionen zusammen.

Dishonored setzt trotzdem auf eine spannende Rahmenhandlung: Als kaiserlicher Bodyguard Corvo liegt uns das Wohl der Kaiserin und ihrer Tochter am Herzen, doch wir können nicht verhindern, dass Attentäter die Monarchin töten und die Tochter entführen. Natürlich wird uns die Schuld dafür in die Schuhe geschoben, wir landen im Gefängnis. Glück im Unglück: Der Intrigen spinnende Nachfolger der Kaiserin hat alle Hände voll mit einer Seuche zu tun, die in der Hauptstadt Dunwall wütet und eine Schneise des Todes quer durch die Bevölkerung schlägt. Eine Gruppe von Verschwörern verhilft uns zur Flucht. Danach setzen wir alles daran, die wahren Attentäter zu entlarven, die Thronfolgerin zu finden und den eigenen Namen reinzuwaschen.

Doch bis dahin gibt es jede Menge zu tun. Etwa in der Mission, die uns die Designer vorspielen. Corvo muss darin die vorneh-

men Pendleton-Zwillinge ausschalten, die sich im mehr schlecht als recht als Badehaus getarnten Bordell »Golden Cat« aufhalten. Wir bekommen die Mission sogar gleich zweimal zu sehen: einmal auf die leichte und einmal auf die harte Tour. Los geht's mit der eher schleichlastigen Variante. In dieser kommen zwei von Corvos Fähigkeiten, die wir im Laufe des Spiels lernen, be-

Glück im Unglück

sonders oft zum Einsatz: Teleportieren und Übernehmen. Beim Teleportieren wählt der Held einen »Landeplatz« aus, der sich sogar auf dem Balkon eines gegenüberliegenden Hauses befinden darf. Allerdings sollten dort dann keine Gegner herumspazieren, die den aus dem Nichts aufploppenden Corvo gleich anfallen würden. Lässt sich ein Feindkontakt nicht vermeiden, kommt das Übernehmen zum Einsatz: Der Entehrte schlüpft mit Haut und Haar in eine andere Person und steuert diese aus der Gefahrenzone, ohne Aufsehen zu erregen. Der Einsatz solcher Fähigkeiten ist nicht kostenlos:

⊕ Stärken

- + stimmungsvolle Spielwelt
- + hohe Handlungsfreiheit
- + fantastische Fähigkeiten
- + aufrüstbare Ausrüstung

⊖ Schwächen

- ungewöhnlicher Grafikstil mag nicht jedem liegen
- Wie viel Wahlfreiheit gibt es am Ende wirklich?



Bei brachialen **Nahkämpfen** hilft es, die Zeit für ein paar Sekunden einzufrieren. Dann sind die Gegner so gut wie wehrlos.



Die tadeligen Adeligen vergnügen sich in Dishonored gerne mit knapp bekleideten **leichten Mädchen**.

Dunwall: England im Steampunk-Look

Für die Optik von **Dishonored** zeichnen Visual Design Director Viktor Antonov und Art Director Sébastien Mitton verantwortlich. Sie kombinierten für das ungewöhnliche Aussehen der Charaktere Zeichnungen aus den 1920ern mit selbst in London und Edinburgh geschossenen Fotos. Auch Dunwall erinnert nicht von ungefähr an ein stark modifiziertes London des 19. Jahrhunderts. Allerdings setzen die Grafiker bewusst nicht auf Realismus: »Geografie hat das Mysteriöse und das Rätselhafte verloren«, sagt Viktor Antonov.

»Heute reicht ein Blick auf Google Maps, um alles über einen Ort herauszufinden.« Antonov ist ein Experte in Sachen Parallelwelten: Seiner Fantasie entsprang schon City 17 in **Half-Life 2**. Apropos – sind die Tall Boys, die auf Stelzen gehenden Wachen, eine Hommage an die Strider in **Half-Life 2**? Sébastien Mitton verneint: »Ich habe Fensterputzer auf Stelzen gesehen und dachte, dass es cool sei, wenn unsere Stadtschreier ihre Nachrichten aus sechs Metern Höhe vortragen würden. Am Ende wurden das dann bewaffnete Sicherheitskräfte.«



Der Essenzvorrat, das Mana von **Dishonored**, schrumpft beim heftigen Teleportieren und Übernehmen nicht minder heftig zusammen. Danach steigt er langsam von selbst wieder an, im Ernstfall helfen ein paar Elixiere für schnellere Regeneration.

Weil den Entwicklern spielerische Freiheit so immens wichtig ist, lassen sich die Fähigkeiten äußerst kreativ einsetzen: »Ihr könnt alle Wesen in Reichweite übernehmen«, verkündet Raphael Colantonio. Gesagt, getan. Corvo schlüpft in den Körper eines Fisches, mit dem er durch ein Abwasserrohr

in die Golden Cat schwimmt. Das soll nur einer der möglichen Wege sein, betont Harvey Smith: »Jeder Zielort besitzt vier, fünf verschiedene Eingänge.« Im »Badehaus« angekommen nutzt Corvo die Fähigkeit »Dark Vision«, um Gegner und deren Blickwinkel auch durch Wände hindurch auszumachen. In der Gestalt einer Ratte schließlich belauscht der Held zwei Bedienstete und erfährt, dass einer der Pendleton-Zwillinge sich im Dampfraum aufhält. Corvo teleportiert sich munter durch das Anwesen, erledigt ein paar Personen durch lautlosen Genickbruch oder Messerstich und sorgt

dafür, dass die Leichen nicht gefunden werden können. »Mit einer besonderen Rune verwandeln sich heimlich getötete Gegner in einen Aschehaufen – damit spart ihr euch das Verstecken der Körper«, merkt Smith an. Zwar steigt Held Corvo keine rollenspieltypischen Level auf, doch Verbündete konstruieren aus gefundenen Ressourcen neue Waffen und Gegenstände, rüsten bestehende auf und handeln mit hilfreichen Elixieren. Knochenartefakte verbessern Eigenschaften, etwa Nachladegeschwindigkeit, Zielgenauigkeit oder die Reichweite der Armbrust. Außerdem haben wir die Qual



Wer geschickt vorgeht, muss in **Dishonored** nicht mal selbst töten, sondern lässt das wie hier etwa **Starkstrom** erledigen.



Held Corvo kann jedes Lebewesen übernehmen, selbst solche unfreundlichen **Wolfshunde** sind kein Problem.

der Wahl: Wollen wir einige wenige Fähigkeiten ausbauen oder setzen wir lieber auf eine größere Zahl weniger leistungsstarker Talente, die wir im Laufe des Spiels in und um Dunwall herum erlernen?

Derweil rafft Corvo in der Golden Cat eine andere Wache mit einer Springmine dahin – einer Art Tretmine, die bei einer Berührung in viele kleine Kabel und Metallteile explodiert. Beim Dampfraum angekommen macht sich der Held nicht die Finger schmutzig, sondern dreht das Dampfventil bis zum Anschlag auf – solcher Hitze ist selbst der größte Schwerenöter nicht gewachsen. Der erste Zwilling wird unsanft zu Tode gegart. Der zweite befindet sich im goldenen Zimmer, wo er sich angeregt mit einer leichten Dame unterhält. Corvo übernimmt seinen Körper, stürmt mit ihm auf den Balkon, verlässt den Fiesewicht wieder



In der Stadt Dunwall herrscht der Lordregent mithilfe seiner erbarmungslosen Exekutive: Die auf Stelzen patrouillierenden Tallboys ersticken jeden Widerstand im Keim.

Die richtige Rattenfarbe

und stößt ihn über die Brüstung in die Tiefe. »Ihr hättet ihn auch übernehmen und mit ihm nach unten springen können«, sagt Harvey Smith. »Allerdings müsst ihr dann rechtzeitig den Körper verlassen, um nicht auch zu sterben.« Alternativ übernehmen wir kurz vor dem Aufschlag ein Wesen in der Nähe, um dem Tod zu entrinnen. Ja, das spielt sich so cool, wie es sich anhört.

Im zweiten Anlauf geht es mit mehr Hauruck zur Sache: Corvo mähnt Wachen mit Armbrust, Schwert und Messer wie reife Ähren nieder. Corvo hält die Zeit an und markiert mit der Armbrust einige Gegner, die anschließend einen Bolzen in den Kopf bekommen. Eine andere Wache läuft kopflos noch ein paar Schritte weiter, eine weitere bricht nach einem Schuss ins Bein zusammen und ist damit leichte Beute für das Schwert. »Unsere Tester kommen übrigens auf die besten Ideen«, freut sich Harvey Smith. »Einer hielt die Zeit an, nachdem ein Gegner auf ihn geschossen hatte, übernahm ihn dann, steuerte ihn in die Schussbahn seines eigenen Projektils und verließ

ihn wieder, bevor die Zeit weiterlief.« Das Ergebnis: ein unfreiwilliger Selbstmord. Was tun, wenn niemand da ist, den Corvo übernehmen könnte? Einfach mit der Fähigkeit »Tödlicher Schwarm« einige Ratten herbeibeschwören. Dann heißt es weise wählen: »Es gibt weiße, graue, braune und schwarze Ratten«, sagt Raphael Colantonio. »Die weißen könnt ihr etwas länger übernehmen.« Gleichzeitig stechen helle Nager den Wachen eher ins Auge, die sie dann mit ihren schweren Stiefeln zu zertreten versuchen. Übrigens: So viele Fähigkeiten, wie wir in der Vorführung sehen, bekommen wir wohl erst gegen Spielende in die Hand – zu einfach wollen es uns die Entwickler schließlich nicht machen. Wann wir den Windstoß einsacken, mit dem Corvo schließlich den zweiten Zwilling aus dem Fenster pustet – keine Ahnung. Aber Spaß macht's allemal.

Wer durch **Dishonored** huschen will, ohne auch nur eine einzige Person selbst zu töten, der soll das angeblich auch können. Bei den Pendleton-Zwilligen klappt das, indem man für Slackjaw, den Anführer der Bottle-Street-Gang, die Kombination zum Tresor eines Kunsthändlers besorgt. Der Ganove sorgt zum Dank dafür, dass die Pendletons in ihre eigene Mine geworfen werden, um dort zu verrotten. Natürlich könnte man auch den Tresor selbst ausräumen. Slackjaw ist danach jedoch nicht mehr besonders gut auf Corvo zu sprechen. In einer anderen

Mission müssen wir den Oberaufseher des Jedermannsordens eliminieren – oder ihn mit einem aufwändigen Ritual als Ketzer brandmarken, damit er bis an sein Lebensende als Bettler durch das Kaiserreich ziehen muss. Entscheidungen wie diese wirken sich auf den weiteren Spielverlauf aus. Ziehen wir eher schleichend oder metzelnd durch die Missionen? Welche NPCs sind noch am Leben? Kurzfristig begegnen uns auf den Straßen mehr Wachen, mittelfristig reagieren Personen anders auf uns und langfristig kommt es sogar zu unterschiedlichen Spielenden. Die aus manchen Rollenspielen bekannten Dialoge mit einer guten, einer neutralen und einer bösen Antwort sollen wir in **Dishonored** vergeblich suchen. Gleichzeitig ist das Spiel nicht unbarmherzig: »Wenn ihr eine Mission mit viel Gewalt erledigt, die nächsten aber vorsichtiger angeht, könnt ihr damit den möglichen Ausgang des Spiels wieder umkehren«, erklärt Harvey Smith. »Wie sehen die Enden denn aus?«, wollen wir wissen. Smith bleibt uns verständlicherweise eine Antwort schuldig. Roland Austinat / PET



Muss man kaufen!

Roland Austinat
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de



Die so genannte **Dark Vision** zeigt Corvo nicht nur Gegner durch Wände, sondern auch den Sichtradius von Feinden.

In einer Zeit, in der so gut wie jedes Spiel eine Zahl im Namen trägt, sind komplette Neuschöpfungen eine wagemutige Seltenheit geworden – deshalb kann man Bethesda Softworks gar nicht genug dafür danken, einen Titel wie Dishonored: Die Maske des Zorns zu finanzieren. Dank seiner grandiosen Atmosphäre erinnert mich Dishonored an eine modernere Version der Thief-Serie. Dazu kommen die herrlich kreativen Kombinationen von Corvos Fähigkeiten: Als Fisch durch ein Wasserrohr schwimmen! Als herbeibeschworene Ratte Gespräche belauschen! Wie Mausbiber Gucky in Perry Rhodan durch die Gegend teleportieren! Mensch und Tier übernehmen! Wenn die übrigen Missionen genau so abwechslungs- und vor allem umfangreich wie das von uns Gesehene sind, steht allen Liebhabern intelligenter Action-Adventures ein echter Leckerbissen bevor.

ultra silent and
high performance

Gamers Dream Revision 4.1 Air X

- Intel Core i5 2500k @ 3300 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 4GB Corsair XMS DDR3 1600
- MSI Z77A-G45
- 2x AMD HD7850 2048MB @ Ultra - silent
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-6B
- 600W be quiet! Straight Power E9 silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung



hardware4u.net
Gamers Dream
Rev. 4.1 Air X
GameStar
Testsieger

FAZIT

Gamestar 02/2012:

Mehr Leistung geht fast nicht!
Der **Gamers Dream Rev. 4.1 Air X**
ist dank zweier Grafikkarten der
schnellste PC im Test. Auch wegen des
leisen Betriebs verdienter Testsieger.

ab
€ 1.449,-

oder ab 48,50 €/mtl.¹⁾

www.hardware4u.net

Bestell-Hotline: 0851-21553690



ultra silent and
high performance

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 GTX 570 @ Ultra - silent
- 128GB Samsung SSD 830 Series
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22-NS
- Onboard Sound
- Creative X-Fi Titanium
- Lian Li PC-Z60
- 580W be quiet! Straight Power CM 9 silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

FAZIT

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

Test CT 05/2012

0,3
Sone Idle
0,4
Sone Last

ab
€ 2.049,-

oder ab 64,40 €/mtl.¹⁾

ultra silent and
high performance

Gamers Dream Revision 4.1 Air Micro

- Intel Core i5 2400 @ 2700 Extreme
- Noctua NH-C12P mit 12cm Lüfter
- 4GB Corsair XMS3 DDR3 1600
- AS Rock Z68 Pro3-M
- nVidia GTX 560 @ Ultra
- 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

ab
€ 999,-

oder ab 36,00 €/mtl.¹⁾

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 %.

Darksiders 2

Eine Begegnung mit dem Tod: Wir hüpfen, schlitzen und rätseln uns erstmals durch einen kompletten Abschnitt des Actionspektakels. Wie schlägt sich der Sensenmann als Heldenfigur? Von Kai Schmidt

Angespielt

Genre: Actionspiel Publisher: THQ Entwickler: Vigil Games (Darksiders, GS 11/10: 86 Punkte)
Termin: 26.6.2012 Status: zu 95 % fertig

GameStar.de/Quicklink/7240



Die Welt von Darksiders 2 soll um ein Vielfaches größer ausfallen als noch im Vorgänger.



Den spektakulären Kampf mit diesem stählernen Giganten führt Tod vom Rücken seines Pferds Despair aus.

W eit verzweigte Dungeons, herum streuende Gegner, versteckte Truhen und besondere Waffen, die wir geschickt einsetzen, um vertrackte Rätsel zu lösen – klingt verdächtig nach **Zelda**. Außer dem grundlegenden Spielprinzip hat Vigil Games' kommende Action-Fortsetzung **Darksiders 2** aber nicht viel mit Nintendos kultiger wie kunterbunter Abenteuer-Reihe zu tun: Hier streunt ein grimmiger Held mit Totenkopfmaske durch eine ebenso grimmige Welt, um den Namen seines Bruders reinzuwaschen. Prinzessinnen retten? Das soll gefälligst jemand anderes machen! THQ lud uns nach Amsterdam ein, wo wir uns in einer umdekorierten Kirche – natürlich direkt vor dem Altar – erstmals mit dem apokalyptischen Reiter Tod durch einen kompletten Abschnitt von **Darksiders 2** schnetzeln und rätseln konnten. Wir wollten gar nicht mehr damit aufhören.

Zu Beginn unserer Anspiel-Session stehen wir als Tod in einer gigantischen Metallgießerei. Es ist so heiß, dass die Luft flirrt. Um uns herum stürzt flüssiger Stahl in rot glühenden Bächen in die Tiefe. Was es mit dieser Gießerei auf sich hat, wissen wir nicht. Allerdings wissen wir sehr wohl, dass wir uns zusammen mit einem Riesen an unserer Seite – der ein entfernter Verwandter des »Taubenjähgers« aus dem ersten Teil sein könnte – bis ans Ende dieses Komplexes durchkämpfen müssen. Nachdem wir die beeindruckende Umgebung in uns aufgesogen haben, wandern wir zunächst etwas ziellos über die löchrigen Stege und Brücken. Immer wieder fliegt ein Rabe vorbei

und lässt sich etwas abseits nieder. Schnell merken wir, dass das Tier ein gefiederter Wegweiser ist, der Tod bei der Orientierung hilft, quasi die schwarz gefiederte **Darksiders**-Antwort auf das praktische Wegweisersystem aus den beiden **Dead Space**-Spielen. Also folgen wir dem flatternden Navi bis zu einer eingestürzten Brücke. Dort bietet sich unser riesenhafter Begleiter plötzlich als Katapult an. Mit einem mächtigen Schwung schleudert er Tod auf einen kleinen Vorsprung. Von hier aus gibt es nur ein



Besiegte Gegner hinterlassen oft Rüstungsteile und **Zweitwaffen**, mit denen wir unsere Angriffswerte verbessern.

+ Stärken

- + eindrucksvolle Spielwelt
- + gelungene Rätsel
- + neues Loot-System

- Schwächen

- Steuerung etwas ungenau
- vergleichsweise veraltete Technik



Mit dem »Death Grip« kann Tod sich an Ankerpunkten festhalten und Gegenstände heranziehen.



In seiner »wahren Form« wird Tod zum großen Grim Reaper, der mit der mächtigen Sense unter den Gegnern aufräumt.

nen Weg: nach oben. Wie in **Prince of Persia** laufen wir die senkrechte Wand hoch, hängen uns von einem Ankerpunkt aus weiter und greifen eine aus dem Mauerwerk hervorstehende Leiste. Doch was nun? Die Lösung: Schmelztiegel voller glühend heißer Metallsuppe, die regelmäßig an uns vorbeifahren. Praktischerweise haben die riesigen Stahlglocken ein kleines Geländer auf dem Bauch, an dem wir uns festhalten können. Ein beherzter Sprung zur rechten Zeit, und schon fahren wir als blinder Passagier bis zur nächsten Plattform.

Kaum haben wir wieder festen Boden unter den Füßen, stürmen auch schon die ersten Gegner heran; seltsame, kristalline Kreaturen wollen uns an den virtuellen Kragen. Doch sie haben die Rechnung ohne Tods enorm coole Doppelsicheln gemacht, mit

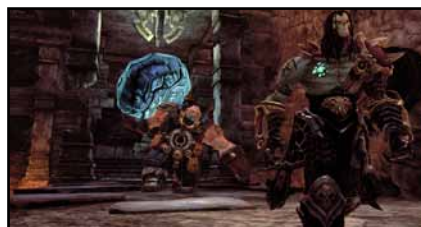
denen der Reiter wie ein Derwisch durch die blutrünstigen Wesen fegt. Während die Klingen durch Luft und Gegner schneiden, merken wir, dass Tods Kampfstil sich etwas von dem seines behäbigeren Bruders Krieg aus dem ersten **Darksiders** unterscheidet. Verzweifelt suchen wir die Blocktaste, doch der Maskenträger hat es gar nicht nötig, Angriffe abzuwehren. Viel lieber tänzelt er um die Monster herum und springt falls nötig mit einem eleganten Satz aus der Gefahrenzone. In speziellen Wutkombos blitzt außerdem immer wieder Tods »wahre Gestalt« durch, die mit wallendem Umhang und riesiger Sense stark an das weit verbreitete Bild des Schnitters erinnert. Krieg hatte diese Blitzverwandlung im ersten **Darksiders** noch nicht drauf – vielleicht war Tods Bruder wegen der jahrelangen Einzelhaft auch einfach ein wenig eingerostet. Wer nun

glaubt, die Kämpfe würden durch das von Vigil wegrationalisierte Blocksystem zum simplen Tastenhämmern verkommen, den können wir beruhigen. Tod muss ebenso wie Krieg höllisch darauf aufpassen, wie er bestimmte Gegner angeht und wann er auf welche Kombos und Spezialattacken setzt.

Als wir uns durch die bizarren Ungetüme schlitzeln, fällt uns auf, dass die Gegner bei ihrem Ableben etwas fallen lassen. Statt entweichender Seelen wie im ersten Teil handelt es sich hier jedoch um Goldstücke, die wir begierig aufsammeln – auch wenn wir uns in der zweistündigen Demo nichts davon kaufen können. Der gelernte Trieb des Jägers und Sammlers beschränkt sich aber nicht nur auf schnöden Mammon. Ab und an hinterlassen die Monster auch Rüstungsteile oder Waffen, die wir im Inventar

Helfende Hand

In dem von uns gespielten Abschnitt wird Tod von einem KI-gesteuerten **Riesen** begleitet. Der kräftige Bursche wuchtet massive Türen auf, trägt schwere Gegenstände oder schleudert uns mit einem beherzten Wurf kurzerhand über weite Abgründe.



Anders als sein Bruder Krieg hat Tod keine Lust, **Angriffe** zu blocken. Er weicht lieber aus.



horten und der Spielfigur anlegen können, sollten uns die entsprechenden Werte zusa-gen. So verändert sich nicht nur Tod's Kampfkraft, sondern auch sein Erscheinungsbild im Verlauf des Spiels – eine spannende Neuerung, die zudem eine fast **Diablo**-mäßige Sammelsucht in uns weckt.

Tod hat Deckung gar nicht nötig

Ein paar Räume weiter stoßen wir auf einen mysteriösen Trümmerhaufen, in dessen Mitte eine blau schimmernde Kugel liegt. Als wir uns dem Gerümpel nähern, fordert uns das Spiel auf, das Objekt zu aktivieren. Das tun wir selbstverständlich – auch wenn wir keine Ahnung haben, ob das gut oder schlecht ist –, und ruckzuck formt sich der Schutthaufen zu einer beinahe humanoiden Gestalt. Mit einem Hopper schwingen wir uns auf den Nacken der Kreatur und streifen ab sofort mit einer mächtigen Kriegsmaschine unter dem knöchigen Hin-

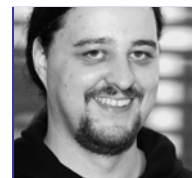
tern durch die Gänge. Der rollende Untersatz ist prima geeignet, um vorlaute Gegner mit nur wenigen Fausthieben in ihre Einzelteile zu zerlegen oder Kristalle zu zerdep-pern, die den Weg versperren. Eine weitere Einsatzmöglichkeit des ungewöhnlichen Gefährts finden wir schon bald heraus: An leuchtenden Einbuchtungen im Boden können wir unser Fortbewegungsmittel veran-kern, um einen Enterhaken samt dicker Kette in glühenden Zielen zu versenken. So überqueren wir zum Beispiel problemlos einen breiten Fluss geschmolzenen Metalls, indem wir über die Kette balancieren, von dort an die Wand springen, uns an Pfosten festhalten und schließlich per horizontalem Wandlauf das andere Ufer erreichen – cool! Von solchen Rätseln soll es im Spielverlauf viele weitere geben, stets auf die Waffen und Items zugeschnitten, die Tod in den entsprechenden Dungeons so findet.

So auch hier: In einer Truhe finden wir die besondere Waffe dieses Abschnitts, den so genannten »Death Grip«. Das ist eine Art Enterhaken, mit dem wir uns mitten im

Sprung an Balken heranziehen können. Und natürlich brauchen wir das Gerät, um auch die besonderen Herausforderungen dieses Levels zu meistern. Um weiter zu kommen, müssen wir nämlich drei Herzteile finden und in den stählernen Körper eines riesigen Wächters einsetzen, damit der zum Leben erwacht. Diese Herzteile hängen in der Luft, und nur über Umwege kommen wir nahe genug heran, um sie mit dem Greifer anzu-visieren und sie so zu erreichen. Als wir das letzte Herzteil in den Körper eingesetzt haben, setzt sich der Gigant in Bewegung, baut sich zu seiner vollen, beeindruckenden Größe auf und stapft mit seinen riesigen Füßen über uns hinweg. Was folgt, ist ein nervenaufreibender Bosskampf – den wir allerdings nicht erleben, da die Preview-Version just in diesem Moment abstürzt – schade. Aber so ist das eben mit unfertigen Spielen. Und obwohl wir dezent enttäuscht sind, freuen wir uns um so mehr auf die fertige Fassung von **Darksiders 2**. Wäre doch gelacht, wenn wir diesem monströsen Riesenbaby nicht doch noch die Qualle aus dem Drömel hauen könnten! **KS / DM**



Jeder Level setzt uns spezielle Rätsel vor. Hier müssen wir an den richtigen Stellen über **Ketten** balancieren.

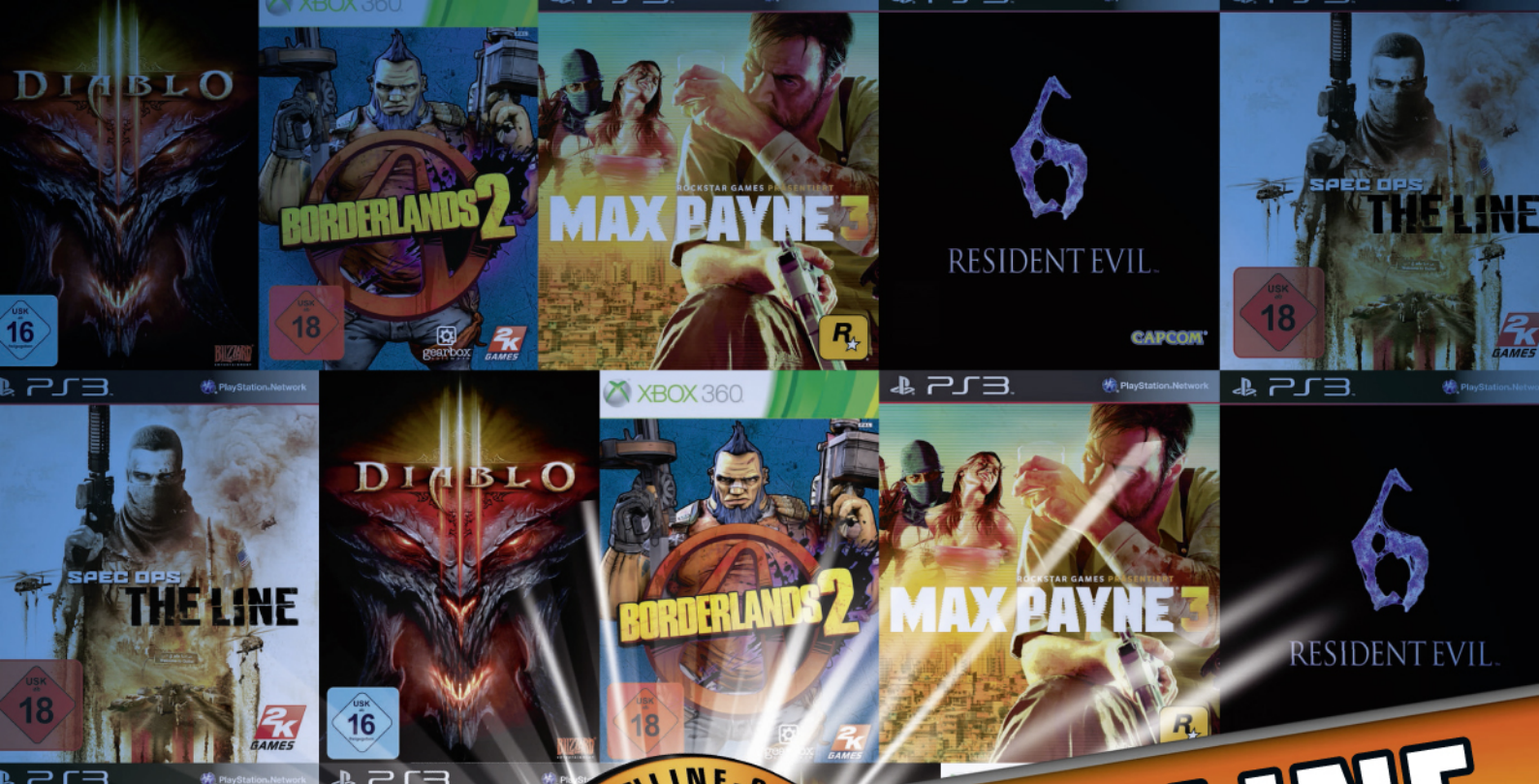


»Tod«sicherer Hit

Kai Schmidt
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Vigil Games scheint die Actionklopperei an den richtigen Stellen auszubauen und zu verbessern. Tod's Waffen und Fertigkeiten sind cleverer an die Levels und Rätsel angepasst, die Spielwelt ist größer und eindrucksvoller, und das neue Item-System erzeugt eine fast **Diablo**-mäßige Sammelsucht. Ich kann es kaum erwarten, die Sen-se zu zücken und jede Menge Dämonen einen Kopf kürzer zu machen.

Potenzial: Sehr gut



**JETZT
AUCH**

SATURN.de

DER ONLINE-SHOP

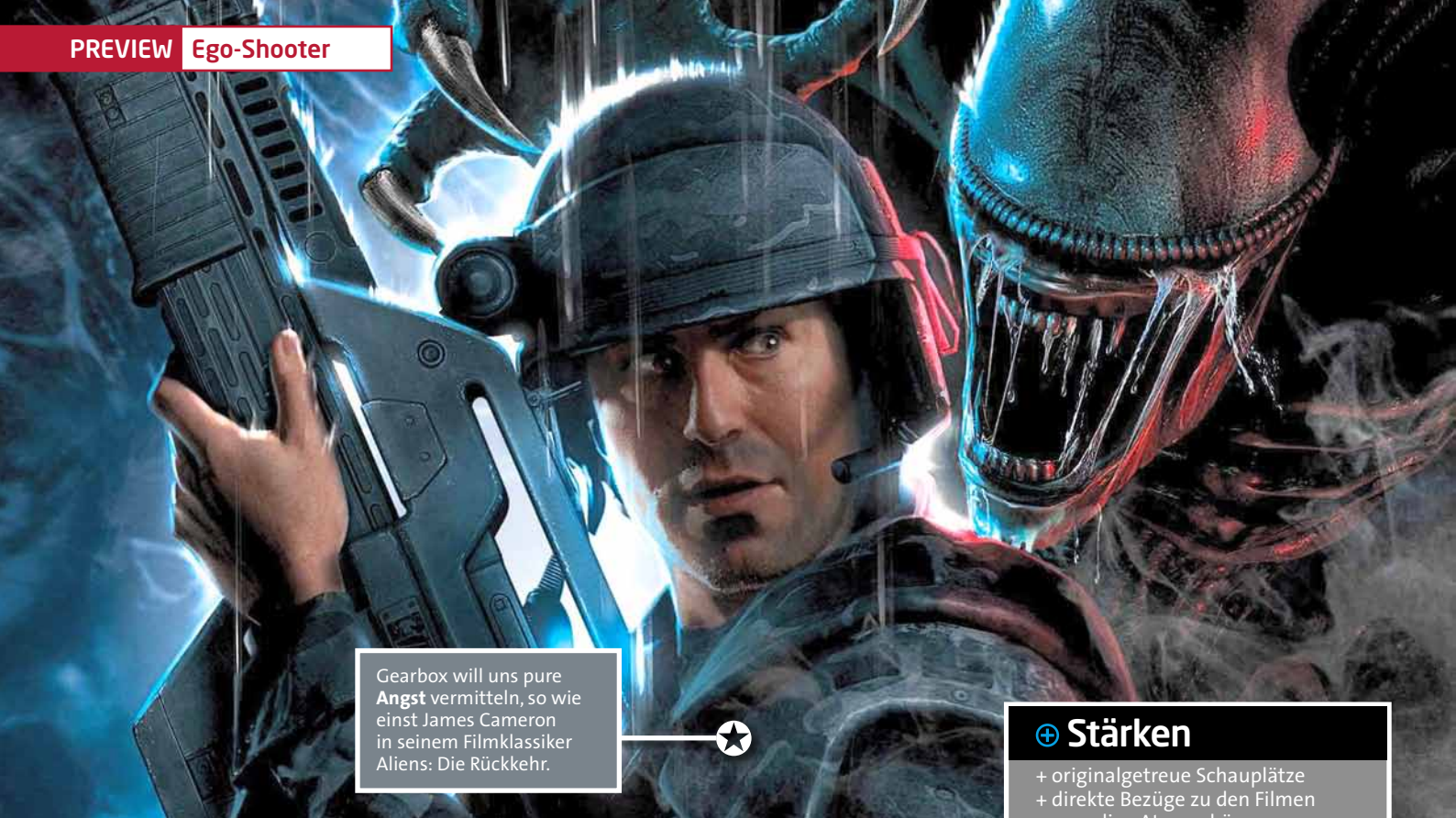
MIT MARKTGARANTIE

**ONLINE
VORBESTELLEN!**



SATURN

SOO! MUSS TECHNIK



Gearbox will uns pure Angst vermitteln, so wie einst James Cameron in seinem Filmklassiker *Aliens: Die Rückkehr*.



⊕ Stärken

- + originalgetreue Schauplätze
- + direkte Bezüge zu den Filmen
- + gruselige Atmosphäre
- + rasante Action

⊖ Schwächen

- Grafik nicht neuester Stand
- Hält die Kampagne das hohe Niveau?
- unausgeglichene Multiplayer-Balance

Aliens Colonial Marines

Vom Jäger zum Gejagten: Gearbox bringt eine Spiel gewordene Fortsetzung zu den Alien-Filmen und schickt uns als waffenstarrer Marine in den Kampf gegen die kultigen Monster. Von Thomas Wittulski

Angespielt

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Sega** Entwickler: **Gearbox (Duke Nukem Forever, GS 08/12: 68 Punkte)**
Termin: **3. Quartal 2012** Status: **zu 80 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7469

Auf DVD: Preview-Video

Monster schreiben Geschichte. Mit zwei Oscars und durch die Bank überwältigenden Kritiken zählt **Aliens: Die Rückkehr** bis heute zu den besten Science-Fiction-Filmen aller Zeiten. Eine hohe Messlatte, die Regisseur James Cameron den Jungs bei Gearbox da vorgegeben hat. Die **Duke Nukem**-Retter entwickeln nämlich eine Spiel gewordene Fortsetzung des Filmklassikers – ganze 26 Jahre nach dessen Kinostart. Während einige Shooter-Fans zu jung sein dürften, um die Filmreihe zu kennen, strecken wohl gerade ältere Spieler gezielt ihre Fühler nach **Aliens: Colonial Marines** aus. Denn: Die Entwickler versprechen, bekannte Schauplätze

und Charaktere aus der Vorlage einzubauen und diverse offene Fragen zu beantworten, sogar zu David Finchers heftig diskutiertem Nachfolger **Alien 3**. Und dann soll **Colonial Marines** ja auch noch ein guter Horror-Shooter werden. Bei Gearbox in Dallas haben wir überprüft, wie sich der bereits 2006 angekündigte Titel macht und worauf sich (nicht nur) **Alien**-Fans freuen können.

Wir erinnern uns: Als Sigourney Weaver als Ellen Ripley in **Alien 3** von dem zähnefletschenden Xenomorph angeschnuppert wurde, stellten sich uns alle Nackenhaare auf. Eine falsche Bewegung, und das sabbernde Alien hätte Ellen gefressen. Ein beängstigendes Gefühl, ein Gefühl von Unterlegenheit. Genau das wollen die Macher

von **Aliens: Colonial Marines** aufgreifen und mit actiongeladenen Shooter-Sequenzen verbinden. Der aus dem zweiten Film bekannte Bewegungsmelder ist dabei ein wichtiges Hilfsmittel. Dieser im nervenaufreibenden Stakkato piepsende Scanner ver-

Pieps, pieps, pieps, pieps ...

rät uns nämlich, ob sich Gegner in der Nähe befinden. Wie schon in der **Aliens vs. Predator**-Reihe sorgt das für Hochspannung. Wir schleichen den Korridor entlang, das Gerät im Anschlag, mit der Taschenlampe in dunkle Ecken funzelnd, bereit, jede Sekunde von einem Alien angesprungen zu werden. Wenn dann tatsächlich eines der Biester



Mit der **Smart Gun** geben wir dem Alien Saures. Aus dieser Distanz ist allerdings auch die Gefahr groß, dass das Viech uns mit Säure bespritzt.

durch ein Fenster springt und auf uns zu stürmt, verfielen wir bereits bei der Präsentation nicht selten in eine Schockstarre. Um solche Momente packend umsetzen zu können, verwenden die Macher vordefinierte Skriptsequenzen, die sich ähnlich wie etwa in der **Call of Duty**-Serie durchs komplette Spiel ziehen und eine filmreife und dichte Atmosphäre erzeugen sollen.

Zeitlich ist das Spiel einige Monate nach den Geschehnissen von **Alien 3** angesiedelt, die Schauplätze stammen allerdings in ers-

ter Linie aus **Aliens: Die Rückkehr**. So besuchen wir etwa die Kolonie des Planeten LV-426 sowie das Raumschiff U.S.S. Sulaco, kurz nachdem Ellen Ripley dieses zusammen mit der kleinen Rebecca und den noch brauchbaren Überresten des Andoiden Bishop verlassen hat. Letzteres wissen wir als Marine-Suchtrupp selbstverständlich noch nicht, denn wir gehören dem Team an, das nach Überlebenden und allem voran nach Ripley sucht. Auf dieser Mission steuern wir den Marine Winter (immer in Begleitung von KI-Kollegen) durch die genannten Schauplätze,

die Syd Mead, der bereits die Originalkulissen für die Filme entworfen, um für das Spiel notwendige Areale erweitert hat. So sehen wir Winter beispielsweise durch die Kammer mit den Tiefkühlkapseln und durch die nasskalten, von den Aliens zugeschleimten Räume der Sulaco laufen. An den Wänden und Decken klebt Gewebe, das den Räumen ein organisches Aussehen verleiht. Und wie im Film spinnen die Außerirdischen Menschen an die Wände, um ihnen den Alien-Nachwuchs in die Magengrube zu pflanzen – gruselig! Beim Gang durch die Kata-



Im **Mehrspieler-Modus** treten Marines gegen die Aliens an.



Die **Umgebungen** in Colonial Marines sind stimmig und detailliert.



Dieses **Monstrum** steckt viel mehr ein als seine kleinen Kameraden.



Mit dem **Bewegungsmelder** im Anschlag erkunden wir die Kolonie.



Drei Fragen an...

Randy Pitchford (41), Gründer und CEO von Gearbox Software.

GameStar Inwiefern klärt das Spiel offene Fragen, die *Aliens: Die Rückkehr* und *Alien 3* hinterlassen haben?

Randy Pitchford Wir machen ja ein Sequel, und so haben wir die Möglichkeit, mit der Geschichte zu spielen. Klar, gibt es ein paar offene Fragen, die die Fans – und auch wir – haben. Für uns war es daher ein großer Spaß, sich die Antworten dazu auszudenken, uns in die Gedanken der Leute, die die Filme gemacht haben, hineinzusetzen und damit zu spielen. Besonders stolz bin ich auch darauf, dass wir eine ganz neue Geschichte erzählen, die aber stark mit der alten verknüpft ist.

► **Wie wichtig ist euch der Mehrspieler-Teil von *Colonial Marines*?**

◄ Gegeneinander zu spielen macht eine Menge Spaß. Und die Alien-Marke gibt uns eine gute Möglichkeit, asymmetrische Modi zu entwickeln. Aliens haben halt einfach komplett andere Taktiken, Möglichkeiten und Fähigkeiten als die Marines. Und das wollen wir so intensiv wie möglich vermitteln.

► **Wie steuern sich die Aliens denn?**

◄ Wenn man als Alien spielt, muss man erst mal lernen, wie man damit umgeht. Man sollte sich untereinander absprechen und ein Teammitglied als Ablenkung vorausschicken, um die Marines dann von hinten zu überraschen. Das Wichtigste als Xenomorph ist es, die Distanz zum Gegner so klein wie möglich zu halten und ihn im Nahkampf mit den Klauen und dem Alien-schwanz zu attackieren.

komben des Schiffs entsteht ein ähnliches Angstgefühl wie beim Ausflug auf die *USG Ishimura* in *Dead Space*. Das ist unter anderem der Soundkulisse zu verdanken, die direkt aus den Filmen zu stammen scheint. Auch der Detailreichtum in den gezeigten



Erfasst! Unser stationäres Geschütz peilt das nächstbeste Alien ganz automatisch an.

Abschnitten trägt zur Atmosphäre bei. Trotz der veralteten Technik wissen die Entwickler, die auf der Unreal Engine 3 aufbauende Red Ring-Engine gekonnt einzusetzen.

Im Bauch der *Sulaco* treffen wir freilich nicht nur auf eingesponnene Leichen. Schon bald sind Winter und seine Kollegen auch von Aliens umzingelt. Und die sind quicklebendig. Gut, dass unsere Marines nicht wie die Häftlinge in *Alien 3* ohne Knarren durch die Gegend latschen. Stattdessen sind wir bis an die Zähne bewaffnet, etwa mit der berühmten Pulse Rifle, einer Pistole sowie der Smartgun. Und auch der aus den Filmen bekannte Flammenwerfer befindet sich im Repertoire unserer Männer. Der Feind in *Colonial Marines* ist flink, greift unvermittelt an und klettert gern auch mal an der Decke entlang. Unsere Schüsse sollten sitzen, denn bereits ein einziger Frontalangriff der Viecher kann tödlich enden.

Neben den aus bisherigen Spielen bekannten Runner-, Warrior-, Drone- und Chestburster-Aliens laufen in *Colonial Marines* auch die kleinen Facehugger herum, die sich nur allzu gern an unserem Gesicht festsaugen. Doch der Shooter bietet auch diverse Eigenkreationen, die in enger Zusammenarbeit mit dem Filmstudio Fox entstanden

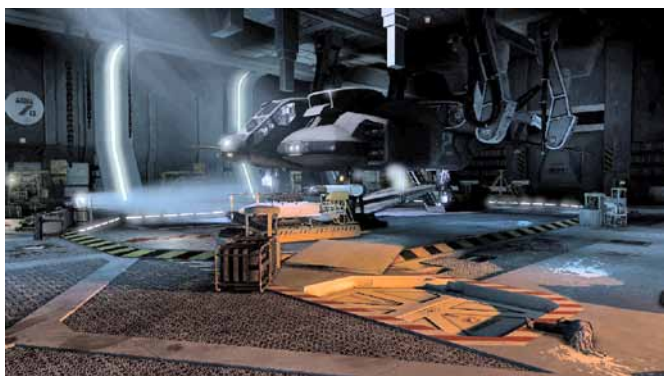
sind. Zu den neuen Aliens gehört beispielsweise der Charger, der uns wegen seiner haushohen Größe an die überdimensionale Alienkönigin aus dem zweiten Film erinnert. Die Actionsequenzen in der Präsentation wirkten stimmig, auch wenn wir bei der Schießerei in einer Lagerhalle das Gefühl hatten, dass schlicht zu viele Aliens auf die Marines einstürmten. Dass es zwei Sol-

Eine Verbeugung vor dem Filmklassiker

daten mit einer ganzen Horde dieser Viecher aufnehmen können, nahm uns ein bisschen von dem angepeilten Gefühl des Ausgeliefertseins. Da haben uns die Sequenzen gegen einzelne oder maximal eine Handvoll Aliens weit besser gefallen.

Ursprünglich sollte *Aliens: Colonial Marines* ein teambasierter Taktik-Shooter werden, in dem wir unseren Squad-Mitgliedern Befehle erteilen. Diese Idee haben die Macher allerdings verworfen. Einziges Überbleibsel dieses Konzepts sind die KI-gesteuerten Marines, die uns beinahe permanent auf Schritt und Tritt folgen und uns im Kampf gegen die Xenomorphs hilfreich zur Seite

Prominente Schauplätze



Die Geschichte von *Colonial Marines* setzt kurz nach dem Ende von *Alien 3* an und schickt uns durch diverse Schauplätze, die Fans aus *Aliens: Die Rückkehr* kennen dürften. So erkunden wir unter anderem das Raumschiff *U.S.S. Sulaco* sowie die von den Außerirdischen in Beschlag genommene Menschenkolonie auf dem Planeten *LV-426*.



Drei auf einmal? Rückzug! Solange wir die Aliens vor uns halten können, ist alles in Ordnung.



Schade: Gelegentlich verkommt das Spiel zur stupiden Schießbude.



Aliens haben Angst vor Feuer? In Colonial Marines leider nicht.

stehen. Auf Wunsch können die Kameraden auch von Freunden gesteuert werden, denn die gesamte Kampagne von **Colonial Marines** wird wahlweise auch kooperativ spielbar sein – zu zweit an einem Bildschirm oder mit bis zu drei Mitspielern über das Internet. Brian Martel, der Chief Creative Officer bei Gearbox bringt den Koop-Modus von **Colonial Marines** auf den Punkt: »Wenn man mit einem Freund zusammen spielt, möchte man natürlich eine andere Erfahrung haben. Wir wollen da zusammen durch, beide dasselbe erleben, über unterschiedliche Taktiken und Vorgehensweisen nachdenken, wie man nun gegen ein Alien vorgeht. Es soll ein ganz anderes Gefühl erzeugen, als das Spiel allein zu spielen.«

Wo es ein Miteinander gibt, darf auch das Gegeneinander nicht fehlen: Den Mehrspieler-Modus von **Colonial Marines** durften wir sogar anspielen. Im klassischen Team-Deathmatch hieß es Marines (wir) gegen Aliens (die Entwickler). Während sich die Marines wie gewöhnliche Shooter-Charaktere spielen, steuert man die Außerirdischen aus der Schulterperspektive. Die Ali-

ens können dabei sogar an Wänden und Decken entlang klettern, sind etwas flinker als die Soldaten und enorm stark im Nahkampf. Dafür fehlen ihnen (bis auf die Säuretrübe) die Waffen – ein sehr spannender Ansatz, der in der Praxis eine Menge Spaß bereitet. Interessant hierbei wäre allerdings, wie sich die Aliens überhaupt steuern. Da wir den Entwicklern zwar über die Schulter gucken, nicht aber selbst Hand anlegen konnten, bleibt diese Frage erstmal offen. Sollte die Steuerung der Monster allerdings gut funktionieren und die Balance noch optimiert werden (die Shotgun der Marines etwa war beim Anspielen zu stark), so erwartet uns ein sehr unterhaltsamer Mehrspieler-Modus.

Insgesamt hinterlässt die Präsentation des Spiels einen sehr guten Eindruck. Es ist schön zu sehen, dass die Entwickler auf Details achten. So entdecken wir in der Abflughalle der Sulaco beispielsweise einige Reste von Bishop, die in seinen milchigen Eingeweiden herumliegen. Wer den Film kennt, der weiß, dass der Android hier von der Alienkönigin auseinander gerissen worden war. Und wer die Filme nicht gesehen hat,

der läuft eben daran vorbei und erfreut sich an der gruseligen Atmosphäre und den Schockmomenten sowie den rasanten Schießereien mit den Aliens. Man darf also sprichwörtlich darauf gespannt sein, ob auch die Gearbox-Monster Geschichte schreiben werden wie einst ihre großen Filmvorbilder im Kino. **TW / DM**



Ein Muss für Fans

Thomas Wittulski
Redakteur
redaktion@gamstar.de

Dank der gekonnt aus der Vorlage übernommenen Atmosphäre und Geschichte dürfte **Colonial Marines** vor allem für Fans zum Pflichtprogramm werden. Ob auch Shooter-Liebhaber, die die Alien-Filme nicht kennen, auf ihre Kosten kommen, bleibt indes abzuwarten. Dass die Ballereinlagen aber bereits im Multiplayer schon viel hermachen und das Spiel auch ohne Alien-Bonus eine gruselige Stimmung zu erzeugen vermag, stimmt mich positiv, dass wir uns auf einen gelungenen Horror-Shooter freuen können.

⊕ Stärken

- + spaßige Koop-Ballerei
- + motivierende Item-Hatz
- + cooler Comic-Stil

⊖ Schwächen

- etwas maues Missionsdesign
- teils fummelige Menüs

Borderlands 2

Halb Action-, halb Rollenspiel, aber doppelter Koop-Spaß. Wir haben uns erstmals durch zwei Missionen der potenziellen Hit-Fortsetzung geballert. Von Daniel Matschijewsky

Angespielt

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Gearbox (Duke Nukem Forever, GS 08/12: 68 Punkte)**
Termin: **21.9.2012** Status: **zu 80 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7543

Auf DVD: Preview-Video

Während Zero das **Skag-Mutttertier** zersäbelt, halten wir dem Schurken mit unserer Sturmge-
wehr den Rücken frei.



Vier gegen den Rest der Borderlands-Welt. Wie schon im Vorgänger ist der **Koop-Modus** das Herz des Spiels.



W

ir müssen am PC mit einem Gamepad spielen?!«, rufen wir entrüstet, als wir uns beim Anspiel-Event von **Borderlands 2** an

einen der verfügbaren Testrechner setzen. Da kommt es mittlerweile schon selten genug vor, dass uns Entwickler ihre Spiele in so einem frühen Stadium überhaupt auf dem PC und nicht auf einer Konsole zeigen. Und dann verweigert man uns – wie Gearbox bei **Borderlands 2** – auch noch die für unsere Lieblingsplattform typische Kombination aus Maus und Tastatur. Doch keine drei Minuten nach dem Start des Action-Rollenspiels war dieses Luxusproblem bereits vergessen. Denn wie schon der Vorgänger von 2009 setzt auch **Borderlands 2** auf einen spaßigen Koop-Modus, die motivierende Jagd nach immer besseren Waffen sowie das skurril-witzige Endzeit-Szenario. Mehr vom Altbekannten also? Mitnichten, denn die Entwickler wollen durch diverse (Mini-)Neuerungen auch so manche Schwäche des ersten Teils ausmerzen.

Für die Koop-Partie schickte uns Gearbox in zwei Missionen aus dem zweiten Drittel der wahlweise alleine oder gemeinsam mit bis zu drei Freunden spielbaren Kampagne. So mitten ins Spiel »geworfen« zu werden, macht es allerdings schwer abzuschätzen, wie gut **Borderlands 2** seine Geschichte präsentiert. Das hatte beim Vorgänger ja noch zu den größten Kritikpunkten gezählt. Die neue Handlung spielt fünf Jahre nach dem ersten

Die vier neuen Helden



Salvador setzt auf massive Feuerkraft und darf für einen kurzen Moment sogar zwei Knarren gleichzeitig zum Glühen bringen. Wir können ihn entweder auf kritische Treffer hin trainieren oder ihm mehr Lebenspunkte oder eine stärkere Panzerung spendieren.



Maya ist die Unterstützerin des Teams. Sie heilt Verbündete und hebt Feinde per »Phaselock« in die Lüfte, um sie kurzzeitig aus dem Gefecht zu nehmen. Die kesse Dame kann zwar gut austeilen, allzu viel Schaden vermag sie allerdings nicht einzustecken.



Axton fühlt sich sowohl im Nahkampf als auch mit großkalibrigen Waffen wohl. Zudem kann der Soldat einen Geschützturm aufbauen, der selbstständig auf Gegner feuert. Den so genannten »Sabre Turret« dürfen wir ebenso spezialisieren wie Axton selbst.



Zero, der Schurke des Teams, kann sich unsichtbar machen. Je länger er sich den Blicken seiner Feinde entzieht, desto mehr Schaden richtet er bei seinem Erstschlag an. Alternativ greift Zero zu einem Scharfschützengewehr, um die Gegner aus der Distanz zu beharken.

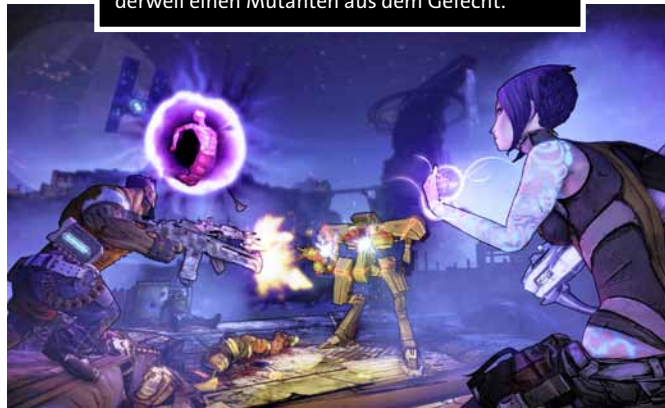
Teil und schickt mit Salvador, Maya, Axton und Zero vier komplett frische Helden auf den Planeten Pandora, wo nun der neue Oberschurke Handsome Jack, Chef der Hyperion Corporation, ein hartes Regiment führt. Cool: Laut Gearbox sollen auch die vier einstigen **Borderlands**-Recken um Brutalo Brick ein Wiedersehen feiern, wenn auch »nur« als KI-gesteuerte Questgeber. Wir sind allerdings skeptisch, ob **Borderlands 2** die erzähleri-

schen Schwächen seines Vorgängers auszumergen vermag. Die beiden von uns gespielten Missionen boten weder eine Einführung noch Dialoge oder Zwischensequenzen. Stattdessen bekamen wir lediglich über Funk mitgeteilt, wo wir als Nächstes hingehen sollen. Doch wie schon beim ersten Teil merkten wir auch in der **Borderlands 2**-Preview recht schnell, dass die Story hier nicht so wichtig ist, um mit dem Spiel Spaß zu haben.

Fahrzeugsequenzen sollen das Spiel auflockern. Gesehen haben wir davon aber noch keine.



Dank seines »Gunzerking«-Talents kann **Salvador** kurzzeitig mit zwei Waffen feuern. **Maya** nimmt derweil einen Mutanten aus dem Gefecht.



Stattdessen liegt das Gewicht auf launigen Koop-Ballereien. Beim Anspiel-Termin ziehen wir gemeinsam mit einem Pressekollegen ins Gefecht. Er als Maya, wir als Salvador. Die beiden Helden könnten unterschiedlicher nicht sein. Während Salvador auf massive Waffengewalt setzt und durch sein Spezialtalent »Gunzerking« zwei Knarren seiner Wahl gleichzeitig abfeuert, setzt Maya auf Unterstützung. Beispielsweise kann die Dame Feinde in die Luft heben und so kurzzeitig aus dem Gefecht nehmen. Oder aber sie heilt Kollegen – indem sie einfach mal auf die Hilfsbedürftigen feuert!

»Shoot'n'Loot« heißt das Motto

Jede Charakterklasse besitzt drei Talentbäume, die je rund ein Dutzend teils mehrfach ausbaubare Fertigkeiten bereit halten und viel Experimentierfreude wecken. So können wir Salvador etwa zielsicheres Schießen beibringen, um die Wahrscheinlichkeit kritischer Treffer zu erhöhen. Oder aber wir lassen ihn schneller nachladen. Vielleicht wären auch mehr Lebenspunkte ganz gut. Oder doch eine stärkere Panzerung? Was wir bisher vom Talentsystem gesehen haben, macht einen sehr guten Eindruck. Sowohl bei Salvador als auch bei Maya wirkten sich unterschiedliche Skillungen spürbar auf das Spielerlebnis aus.

Doch nicht nur die gewählten Talente erlauben vielseitige Vorgehensweisen, auch das Waffenarsenal trägt seinen Teil dazu bei. Serientypisch finden wir in Kisten oder bei erledigten Feinden unzählige Schießprügel, die ähnlich wie in der **Diablo**-Reihe nicht nur in unterschiedliche Klassen (Pistole, Schrotflinte, Granatwerfer etc.) unterteilt sind, sondern auch zufällig zusammengewürfelte Eigenschaften besitzen – das motiviert immens. Anders als im Vorgänger unterscheiden sich die Knarren nun auch optisch stärker voneinander. Während zum Beispiel die Bleipusten des russischen Herstellers Vladof durch ihr eher rustikales Design auffallen und mehr oder minder unkoordiniert in die Gegend streuen, sieht man ihren (sehr seltenen) Hyperion-Pendants sofort an, welche hohe Qualität und Präzision in ihnen steckt. Um dem unaufhörlichen Nachschub an neuen Items Herr zu werden, dürfen wir im Inventar jederzeit zwischen den aufgeklauten Waffen und Mods wechseln. Das fällt aber trotz diverser Vergleichsstatistiken derzeit noch arg fummelig aus. Welche Knarre nun wirklich besser ist, welcher Klasse sie angehört und wo die Vorteile gegenüber speziellen Feindtypen liegen, ist wie schon im Vorgänger erst auf den zweiten oder gar dritten Blick zu erkennen. Und nein, das lag nicht an dem Gamepad.

Verbesserungspotenzial sehen wir auch beim Missiondesign. In den von uns gespielten Aufträgen mussten wir lediglich durch

vergleichsweise schlauchige, aber hübsch gestaltete Levels latschen, unterwegs alles kaputt schießen und am Ende einen Knopf drücken. Allerdings boten die Gegner reichlich Abwechslung, nicht nur optisch, sondern auch in Sachen Taktik – mehr als noch im ersten **Borderlands**. Die raubkatzenähnlichen Skags etwa tauchen stets in Rudeln auf und werden von einem Alphetier in brennende oder elektrifizierte und somit weit gefährlichere Varianten verwandelt, wenn wir uns nicht rechtzeitig um den Obermottz kümmern. An anderer Stelle sausen immer wieder Reparaturschiffe über unsere Köpfe, die nicht nur angeschossene Droiden reparieren, sondern auch selbst recht gut austeilen. Durch die unterschiedlichen Feindtypen, das rasante Tempo der Gefechte und vor allem die Zusammenarbeit mit anderen Spielern entsteht eine hohe Dynamik, die viel Spaß macht und das bislang eher maue Missionsdesign gut zu kaschieren vermag. Auch die uns gezeigten Bosskämpfe setzt **Borderlands 2** eindrucksvoll in Szene. Ob das durch die komplette Kampagne hindurch anhält, bleibt allerdings abzuwarten. Schon der Vorgänger hat viele Spieler auf Dauer nur bedingt bei der Stange halten können. Hoffen wir, dass Gearbox hierbei etwas mehr Mut zu neuen Ideen besitzt. Eines hat die Preview-Version auf jeden Fall erreicht: Sie weckte in uns die Lust, möglichst bald mehr von dem Spiel sehen zu wollen. Trotz Gamepad. Und das ist doch bereits ein gutes Zeichen. **DM**



Jede Heldenklasse besitzt drei **Talentbäume**, in denen wir stufenweise neue Fertigkeiten lernen.



Potenzieller Koop-Knaller

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Böse Zungen in der Redaktion behaupten, dass ein Koop-Modus jedes noch so maue Spiel rettet. Dabei hätte **Borderlands 2** das gemeinsame Ballern gar nicht nötig, um Spaß zu machen. Die Jagd nach neuen Waffen fesselt, die Gefechte sind schön taktisch und die Talenttüttelei motiviert. Mit ein paar Kumpels legt das Endzeit-Spektakel dann aber so richtig los. Zumindest kurzzeitig. Bleibt zu hoffen, dass Gearbox diesmal eine bessere Geschichte zu erzählen vermag und vor allem auch abwechslungsreichere Missionen einbaut. Damit der Koop-Modus auch dauerhaft Spaß macht.

Potenzial: Sehr gut

ESET MASTERS 2012

Die Sicherheitsspezialisten von ESET suchen auch 2012 die besten Starcraft-2-Spieler. Über mehrere Qualifikationsturniere haben sowohl internationale Clangrößen als auch ambitionierte Hobbyspieler die Chance, einen Platz beim Finale auf der Gamescom zu ergattern – und live um Preisgelder, Sachgewinne und Ruhm zu kämpfen.

Nach dem durchschlagenden Erfolg der ESET Masters 2011 richten auch dieses Jahr der Antivirenhersteller ESET und E-Sports-Livestreamer HomerJ wieder Starcraft-2-Meisterschaften aus – noch größer und besser. Nicht nur die Qualifikationsrunde wurde um ein Vielfaches erweitert – bei den ESET Summer und Winter Masters ringen die Spieler 2012 gleich zweimal um einen Titel!

Zwischen Februar und Juni finden insgesamt zwölf ESET Master Cups statt, Qualifikationsturniere, bei denen jeweils bis zu 256 Spieler in Online-Matches um Punkte für den Einzug in die Finalrunde kämpfen. Dabei kann jeder teilnehmen – egal ob ambitionierter Hobbyspieler oder professioneller Clanspieler. Die zwölf Spieler, die die meisten Punkte sammeln, qualifizieren sich für das Finale. Zudem winkt den Erstplatzierten jedes ESET Master Cups ein **PREISGELD IN HÖHE VON 150 EURO**, den Zweitplatzierten **VON 50 EURO**.

Drei weitere Finalisten werden ab Ende Juni in drei Direktqualifikationsturnieren ermittelt: Im K.O.-Modus fighten die Spieler um den Sieg und den schnellsten Weg ins Finale: die direkte Qualifikation.

Komplettiert wird das Teilnehmerfeld vom Vorjahressieger und Titelverteidiger mouzMaNa, polnisches Mitglied des internationalen Spitzenclans Mousesports, der sich 2011 gegen seine Konkurrenten durchsetzen konnte.

Diese 16 werden in Online-Matches die besten vier Starcraft-2-Spieler ermitteln und versuchen, sich so für das Grand Final auf der Gamescom 2012 in Köln zu qualifizieren. Dort werden offline die Halbfinals im Modus »Best of 3« und das große Finale als »Best of 5« ausgespielt. Der Sieger wird zum Champion der ESET Summer Masters 2012 gekürt und streicht bar, sofort und live auf der Bühne das Preisgeld von mehr als 1.000 Euro und weitere Sachpreise ein!

In der zweiten Jahreshälfte werden nach ähnlichem System die ESET Winter Masters 2012 ausgespielt. Alle Informationen rund um die ESET Masters gibt es auf eset-masters.de und <https://www.facebook.com/ESET.Masters>. Dort finden Sie alle Turniertermine, Ergebnisse von Qualifikationsrunden, aktuelle Punktestände, News und Infos zur Teilnahme. Mitmachen kann grundsätzlich jeder – wichtigste Voraussetzung ist ein gültiger, europäischer Starcraft-2-Account im Battle.net-Konto. ESET freut sich auf rege Teilnahme, spannende Matches und begeisternde Masters 2012!

RÜCKBLICK: ESET MASTERS 2011

Im vergangenen Jahr feierten die ESET Masters einen erfolgreichen Einstand. Zwölf Qualifikanten aus drei Vorrundenturnieren und vier Progamer spielten im Einladungsturnier um die Teilnahme am Grand Final auf der Gamescom, um Preisgelder in Höhe von mehr als 2.500 Euro und zahlreiche Sachpreise. Am Ende eines spannenden Turniers setzten sich als Bestplatzierte durch:

- 1. Platz:**
mouzMaNa (PL)
- 2. Platz:**
mTwDIMAGA (UA)
- 3. Platz:**
mouzHasuObs (D)
- 4. Platz:**
Mill.Tarson (PL)



eset® ÜBER DEN VERANSTALTER

Der 1992 gegründete slowakische Antivirenhersteller ESET gilt als Vorreiter bei der proaktiven Bekämpfung selbst unbekannter Viren, Trojaner und anderer Bedrohungen. Der Sony-Datenskandal 2011 zeigte, wie real die Gefahr auch für Spieler und die Gaming-Branche ist. Dass Virenschutz keine Performance- und Erfolgsbremse sein muss, beweist ESET NOD32 Antivirus als einer der schnellsten und effektivsten Virens Scanner am Markt. Die eigens für Zocker entwickelte ESET NOD32 Antivirus Gamer Edition 2012 bietet höchsten Schutz bei maximaler Rechner-Performance.





Im Tempel der Jade-schlange bekämpfen wir Sha-Energiewesen.

World of Warcraft Mists of Pandaria

Als Pandaren-Mönch und als Draenei-Magier haben wir uns durch den Betatest der Erweiterung gekämpft - mit zwiespältigem Ergebnis. Von Sebastian Klix und Michael Graf

Angespielt

Genre: **Online-Rollenspiel-Addon** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard (World of Warcraft: Cataclysm, GS 02/11: 88 Punkte)**
Termin: **2012** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7640

Auf DVD: Preview-Video

Die Bären stehen schon in den Starthöhlen, mit **Mists of Pandaria** erwartet uns voraussichtlich noch dieses Jahr die vierte Erweiterung für **World of Warcraft**. Wir haben uns durch den Betatest geschlagen und können unser Fazit schon mal zusammenfassen: Blizzard setzt vorrangig auf Altbewährtes und vereinfacht die Charakterentwicklung. Letzteres ist jedoch alles andere als eine gute Idee.

In Pandaria ist die **Warcraft**-Welt noch in Ordnung. Kraniche flattern durch Dschungelgebiete, Pandaren-Babys spielen Fangen, die Bierbrauerei floriert und die Bevölkerung lebt im Einklang mit ihrer Gönnerin, der Riesenschildkröte Shen-Zin Su. Die trägt das Startgebiet der Pandaren durchs Meer, diesem Umstand verdankt es seinen Namen »Die Wandernde Insel«. Doch Shen-Zin Su hat ein Problem: Ein Schiff hat sich in ihre Seite gebohrt. Wir sollen's rausziehen und die Krötenhaut heilen.

Zuvor muss unser frischgeborener Pandaren-Mönch allerdings seine Grundausbildung im Kung-Fu-Kloster hinter sich bringen. So hauen wir erst auf Sandsäcke ein, dann auf Mitschüler und später auf Affen. Und zwar ohne zu wissen, warum eigentlich. Denn bereits nach kurzer Zeit machen wir uns kaum noch die Mühe, die Aufgabentexte zu lesen, da Blizzard selten vom ausgelutschten »Töte dies und hole jenes«-Schema abweicht. Letzteres variiert nur gelegentlich, etwa wenn wir in einem



Neue Rasse: Die Pandaren sind erstmal neutral und schließen sich dann mit Stufe 10 der Horde oder der Allianz an – eine interessante Idee. Der Einstieg fällt allerdings recht dröge aus, weil Blizzard im Startgebiet der Kampfären weitgehend auf originelle Aufgaben und Ereignisse verzichtet.



Neue Klasse: Der Mönch steht allen Rassen außer den Goblins und Worgen zur Wahl und kann sich zum Tank, Heiler oder Schadensaussteiler entwickeln. Dabei spielt er sich aber nicht merklich anders als die altbekannten Klassen, sein (schick animierter) Spiel- und Kampfstil bleibt zudem lange gleich.



Neuer Kontinent: Pandaria besteht aus sieben Zonen, eine davon dient als Pandaren-Startgebiet, die anderen stehen für Abenteuerer ab Stufe 85 offen. Was wir bislang von Pandaria gesehen haben, wirkt abermals sehr stimmungsvoll, Blizzard kaschiert die angestaubte Technik gut, wenn auch nicht perfekt.



Zwischen den Stufen 10 und 85 kämpfen sich auch Pandaren durch die altbekannte Gebiete wie das **Eschental**.



Allianz-Helden reisen mit einer **Fliegerstaffel** nach Pandaria.



Als **Scharfschütze** klicken wir Affenkrieger ins Jenseits.



Dieser Bossgegner stößt einen tödlichen **Wasserstrahl** aus – und dreht sich.

Stärken

- + neuer Kontinent
- + stimmungsvolle Landschaften
- + mehr Highlevel-Motivation

Schwächen

- monotone Quests
- einfallsloses Talentsystem

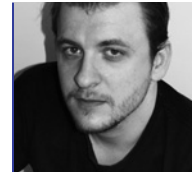
Teich über Stäbe hüpfen. Abwechslung sieht dennoch anders aus, trotz der hübschen Startgebiete.

Okay, das ist man von **World of Warcraft**

gewohnt, aber so einfallslos wie auf der Wandernden Insel wurden Aufgaben bisher selten präsentiert – kein Vergleich zu den teils gelungenen Ereignissen in den Startgebieten der Worgen oder Goblins aus dem letzten Addon **Cataclysm**. Zumal Blizzard das in der vorletzten Erweiterung **Wrath of the Lich King** eingeführte »Phasing«-System diesmal nicht einsetzt, sprich: Sichtbare Veränderungen in der Spielwelt sind Fehlanzeige. Nun hatte das Phasing zwar seine

Nachteile – etwa wenn sich zwei Helden, die gemeinsam abenteuernd wollten, nicht sehen konnten, weil sie in unterschiedlichen Quest-Etappen steckten. Doch statt solche Macken auszubügeln, streicht Blizzard die an sich clevere Mechanik lieber komplett.

Auch das Charaktersystem haben die Entwickler umgekrempelt, die Talentbäume sind passé. Statt Talentpunkte nach jedem Aufstieg in bevorzugte Skills zu investieren, dürfen wir bis zur Maximalstufe nur noch ganze sechs Mal zwischen drei Verbesserungsmöglichkeiten wählen. Die gibt uns **Mists of Pandaria** noch dazu fest vor. So können wir etwa entscheiden, ob uns unser Purzelbaum-Talent etwas weiter rollen lässt oder aber sich unser Lauftempo ein paar Sekunden lang um zehn Prozent erhöht. Welche Fertigkeiten wir lernen, hängt von der Spezialisierung ab. Unser Mönch etwa muss sich mit Level 10 auf »Braumeister« (Schutz), »Nebelwinker« (Heiler) oder



Talent-Wahnsinn

Sebastian Klix
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

World of Warcraft war noch nie ein Komplexitätsmonster. Und das war auch nicht schlimm, denn Blizzard hatte es geschafft, ein Charaktersystem zu etablieren, das vielfältig genug war, damit ich mir einen individuellen Helden basteln konnte. In **Mists of Pandaria** schraubt Blizzard die Charakterentwicklung nun aber auf ein Niveau herunter, das mit Individualität nichts mehr zu tun hat. Die Level-Tretmühle bis zur Maximalstufe 90 gestaltet sich dadurch langweiliger. Für mich war es immer spannender, einen Charakter anzufangen, statt Raids abzuarbeiten. Mit dem neuen Talentsystem und dem lahmen Panda-Start kann ich aber auch jeden verstehen, der am liebsten gleich mit Stufe 90 einsteigen würde.



Neues Talentsystem: Die Charakterentwicklung war nie sonderlich komplex, nun hat Blizzard das System aber weiter vereinfacht und die Talentbäume durch drei vorgegebene Entwicklungspfade pro Klasse ersetzt. Das macht den Ausbau übersichtlicher, das Leveln in niedrigen Stufen aber langweiliger.



Neue Instanzen: In Pandaria stehen von Anfang an sechs neue Fünfer-Instanzen offen, im alten Azeroth kommen Neuauflagen des Scharlachroten Klosters und der Scholomance (Bild) hinzu. Außerdem soll es drei Raid-Instanzen mit insgesamt 14 Bossen geben – ein überraschend ordentliches Startpaket.



Neue Szenarios: In dieser Instanzform bestreiten beliebig zusammengestellte Gruppen (Tanks oder Heiler sind nicht zwingend notwendig) mehrstufige Missionen. Die sollen für jede Fraktion anders verlaufen, obwohl die Schauplätze dieselben sind – eine interessante Ergänzung.

Neue Spielelemente



World of Warcraft trifft Pokémon: Unsere Pets können in Haustierkämpfen gegen die Viecher anderer Spieler antreten und im Level aufsteigen. Außerdem können wir besondere KI-Tierchen aufstöbern und sammeln.



World of Warcraft trifft Farmville: Im Tal der Vier Winde schenkt uns die Tiller-Fraktion einen eigenen Bauernhof, auf dem wir Pflanzen (etwa für Kochrezepte) züchten dürfen – umso mehr, je mehr Fraktions-Quests wir erledigen.



World of Warcraft trifft Mein Reiterhof: Level-90-Weltenretter dürfen ihr eigenes Flug-Reittier hochzüchten, die Wolkenschlange. Das geschieht im Rahmen täglicher Quests und soll insgesamt rund 20 Tage dauern.

»Windläufer« (Schaden) festlegen. Jeder Heldentyp bringt ein vorgegebenes Paket mit je zwölf Talenten mit, die wir bis Stufe 90 nach und nach automatisch lernen.

Dass das generalüberholte Talentsystem alles andere als motivierend ausfällt, muss unser Pandaren-Mönch bereits in den ersten Spielstunden erfahren. Nur äußerst selten stoßen neue Fertigkeiten zu unserem

Die Bären sind lahm

Anfangsrepertoire. Die meiste Zeit decken wir Gegner mit Standardhieben (»Pike«) ein, um unser »Chi« aufzuladen. Diese spezielle Ressource funktioniert jedoch nicht mehr so, wie Blizzard ursprünglich angekündigt hatte. Wir sammeln nämlich keine dunklen und hellen Punkte, sondern lediglich allgemeine Zähler, die den Kombopunkten des Schurken gleichen: Wenn wir genügend davon gesammelt haben, können wir mächtigere Attacken wie die »Tiger Palms« und den »Blackout Kick« einsetzen, mit denen wir unserem Widersacher den Rest geben.

Für den Anfang wäre das in Ordnung, 15 Stufen später sehen die Kämpfe aber nicht anders aus: Standardattacken, Tiger Palms, Blackout Kick – und irgendwann liegt der

Gegner am Boden. Natürlich haben wir dann auch neue, derzeit noch zu starke Talente wie die »Fists of Fury«, die mehrere Gegner betäuben und zudem ordentlichen Schaden machen. Viel abwechslungsreicher gestalten sich die Kämpfe dadurch allerdings nicht. Lediglich eines kann der Mönch richtig gut: Dank Purzelbaum oder »Flying Serpent Kick«, bei dem er auf sein Ziel zuspringt, kann er sich auch ohne Reittier schnell fortbewegen. Das macht die dröge Klopperei ein wenig angenehmer.

Nach unserem Mönchs-Ausflug wagen wir uns mit einem Stufe-85-Recken in die hochstufigen Gebiete Pandarias – und müssen uns abermals erst ans neue Talentsystem gewöhnen. Denn unser ehemals reiner Frostmagier hat aufgrund der umverteilten Fähigkeiten plötzlich auch einen Feuerzauber im Repertoire, dafür aber andere Fertigkeiten verloren. Die Reise nach Pandaria ist dafür – für simple **World of Warcraft**-Verhältnisse – nett inszeniert: Unser Draenei-Zauberer soll nach vermissten Allianz-Schiffen suchen. Also schwingen wir uns in ein Flugzeug und sausen gemeinsam mit Flügelmännern auf einer vorgegebenen Bahn übers Meer – bis uns ein Horde-Zerstörer abschießt. Wir steigen mit dem Fallschirm aus, landen in einem Lager – und sollen erstmal Feuer mit Wasserbomben bewerfen und Affenkrieger verprügeln. Auch danach folgen vorrangig klassische Jagd- und Sammelaufträge. Allerdings gibt's auch originelle Aufgaben,

beispielsweise spielen wir die Erinnerungen einer Scharfschützin nach und feuern auf Affen, um einem Spion den Rücken freizuhalten. Das spielt sich zwar simpel, wir klicken die Feinde einfach an, schon fallen sie um. Trotzdem lockert diese Einlage das Quest-Einerlei auf. Später kämpfen wir uns durch die erste neue Instanz, den Tempel der Jadeschlange, wo wir neben Pandaren-Ketzern auch gegen die Sha antreten, böse Energiewesen. Das dauert nur knapp 40 Minuten, dafür sind die Bosskämpfe erneut unterhaltsam. Der Endgegner etwa spuckt einen tödlichen Dauer-Wasserstrahl aus und dreht sich dabei – also müssen wir ihn im Kampf ständig umkreisen. Alles gut, alles bewährtes Niveau. Ob das aber reicht, um **World of Warcraft**-Spieler abermals monatelang bei der Stange zu halten, wird sich erst nach dem (noch unbekannten) **Pandaria**-Starttermin zeigen. **SKX** / **GR**



Potenzial verschenkt

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Sebastian hat Recht, einen frischen Warcraft-Helden hochzuleveln, erforderte noch nie so wenige Entscheidungen wie in Mists of Pandaria. Allerdings war das Charakter-system auch zuvor schon alles andere als vielseitig. Fertigkeitssäule hin oder her. Denn für jede Klasse gab's nur eine Handvoll sinnvolle Talentschablonen, an die man sich halten musste, um kein Heil-, Schadens- oder Tank-Potenzial zu verschenken. Statt nun jedoch mehr Auswahl anzubieten, zementiert Blizzard die eingefahrenen Entwicklungspfade. Den unterhaltsamen Instanzen und stimmungsvollen Schauplätzen wiederum stehen die meist monotonen Quests und die angestaubte Technik gegenüber. Immerhin möchten die Entwickler nach dem platten Endgame von Cataclysm Höchstlevel-Helden wieder länger motivieren – etwa mit dem Challenge-Modus, den Szenarios und den Start-Raids, die sich auch mit Zufallsgruppen und im neuen leichten Schwierigkeitsgrad bestreiten lassen. Das freut Veteranen, bei den Pandas und beim Mönch wäre hingegen mehr drin gewesen.

Potenzial: Sehr gut



Neue Challenges: In diesem Spielmodus müssen wir Instanzen so schnell absolvieren wie möglich, um Medaillen und Belohnungen zu verdienen. Das dürfte insbesondere Veteranen auf der Höchststufe motivieren, die sich Wipes oder lange Taktikbesprechungen dann nicht mehr leisten können.



Neue PvP-Inhalte: In Pandaria und in der alten Welt gibt's je ein neues Schlachtfeld samt frischer Spielmodi: Einmal spielen die Fraktionen »Murderball« (wer ein Artefakt trägt, holt Punkte), einmal sausen sie in Loren durch eine Mine. Obendrauf gibt's eine neue Arena. Nicht spektakulär, aber okay.

Max Payne 3

Multiplayer

Bislang kannte man Max Payne nur als Singleplayer-Epos, mit Teil 3 kommt ein Mehrspieler-Part dazu. Den haben wir auf der Xbox 360 angespielt. Von Fabian Siegmund

Angespielt

Genre: Actionspiel Publisher: Rockstar Entwickler: Rockstar Studios (Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City, GS 06/10: 91 Punkte)
Termin: 1.6.2012 Status: zu 90 % fertig

GameStar.de/Quicklink/6126

Was denkt der geneigte Spieler, wenn er **Max Payne 3** hört? Vermutlich: »Bullet-time!« Und was denkt er, wenn er

Max Payne 3 Multiplayer hört? Vermutlich: »Hä?! Wie soll das denn gehen, mit Bullet-time?!« Wir haben den Mehrspielermodus von Rockstars Actionspiel angetestet und wissen jetzt: Zeitlupe im Multiplayer-Modus funktioniert nicht nur, das Ganze macht sogar noch Spaß! **Max Payne 3** bietet einen waschechten Mehrspieler-Modus für bis zu 16 Teilnehmer, mit unterschiedlichen Spiel-

Payne und Passos vs. Die Welt

arten, Erfahrungspunkten, Unlocks, Upgrades, Spezialfähigkeiten und allem Zipp und Zapp. Und doch bleibt das **Max Payne**-Gefühl erhalten, denn wir steuern unseren Helden (oder unsere Heldin) ausschließlich aus der Verfolgerperspektive. Und wie auch in der Kampagne kann er (oder sie) coole Hechtsprünge, Rollen und dergleichen voll-

führen. Weil wir das Aussehen unseres Alter Egos obendrein an unseren Geschmack anpassen können, bekommt **Max Payne 3** hier einen recht persönlichen Touch.

Im Mittelpunkt des Multiplayer-Parts steht der Modus »Gangwars«, der über mehrere Runden verschiedene Spielarten in sich vereint. Wie der Name schon sagt, kämpfen hier zwei Banden gegeneinander, zunächst im Team-Deathmatch. Für jeden Abschuss erhalten wir nicht nur Erfahrungspunkte, sondern sammeln auch Adrenalin. Hat unser Adrenalinpegel eine bestimmte Höhe erreicht, dürfen wir eine Spezialfähigkeit, »Burst« genannt, aktivieren. Standardmäßig ist das die Bullettime. Die funktioniert im Mehrspielermodus ein wenig anders als im Singleplayer-Teil. Ein Fallbeispiel: Spieler A trifft auf Spieler B und löst Bullettime aus. Nun bewegen sich beide in Zeitlupe, A allerdings schneller als B – ein klarer Vorteil also. Spieler C am anderen Ende der Karte kriegt davon nichts mit und läuft in unveränderter Geschwindigkeit weiter. Als C aber um eine Ecke kommt, erspäh er den in Slowmotion herumrollenden B. Und zack, schon hängt auch C in der Bullettime von A, denn es wäre ja unfair, wenn er sich weiterhin

schnell bewegen dürfte. So springt die Zeitlupe wie ein Kettenblitz von einem Spieler zum nächsten und bricht erst dann ab, wenn A all sein Adrenalin verpulvert hat oder jemand die Sichtlinie unterbricht. Ein cooles Prinzip! In einem laufenden Match passiert es allerdings immer wieder mal, dass wir für Sekundenbruchteile in die Bullettime eines Mitspielers geraten, nur weil wir ohne es zu merken etwa gerade an einem Fenster mit Sicht auf ein Zeitlupenduell vorbeilatschen. Diese letztlich grundlosen Bremsvorgänge können nerven.

Neben der Bullettime bietet **Max Payne 3** noch viele andere Bursts, die sich je zweimal upgraden lassen. Je mehr Adrenalin wir dann investieren, desto mächtiger werden die Spezialfähigkeiten. Das Burst »Trigger Happy« erhöht zum Beispiel auf Stufe 1 den Waffenschaden, ersetzt auf Stufe 2 die eigene Knarre durch ein MG und auf Stufe 3 sogar durch einen Granatwerfer. »Sneaky« markiert uns für Gegner als Freund (zunächst für ein paar Sekunden, später sogar dauerhaft), »Paranoia« hat den gegenteiligen Effekt: Unsere Widersacher sehen sich von Feinden umringt! Sehr witzig! Stufe 2 fügt Teambeschuss hinzu, bei Stufe 3 gibt's



Neben der Ausrüstung dürfen wir auch unser **Aussehen** individuell gestalten.



Die Maps von Max Payne 3 bieten stets unterschiedliche **Höhenstufen**. Das macht die Gefechte noch spannender.



⊕ Stärken

- + Max-Payne-Gefühl
- + coole Spezialfähigkeiten
- + viel Personalisierung

⊖ Schwächen

- hakelige Steuerung



Hechtsprünge heben kurzzeitig die Zielhilfe des Gegners auf.

Gruppierungen: Eben noch waren wir der beste Kumpel von Spieler X, mit dem wir als Max und Raul Seite an Seite gekämpft haben, doch nachdem es ihn erwischt hat, ist er nun unser ärgster Feind, denn er weiß ja, wo wir uns gerade verstecken. Cool! Rockstar verspricht außerdem noch weitere Modi für das fertige Spiel.

Max Payne 3 macht Laune, aber auch Stress: Deckungssystem, Hechtrollen, Bursts, Mannschaftsziele – das stellt die Hand-Augen-Koordination und das taktische Denken auf die Probe. Wem das noch nicht reicht, der kann zusätzlich das Wagnis eingehen, erledigte Gegner nach Goodies wie Geld, Munition, Adrenalin oder Schmerztabletten zu durchsuchen, dem **Max Payne**-Äquivalent zu Medipacks. Während solcher Plünderungen ist man für einige Sekunden wehrlos. Aber sogar das Ableben kann Spaß machen, denn dann zeigt uns das Spiel in einem »Motion Comic«, wer uns da gerade getroffen hat – und wo genau. Der Multiplayer-Modus von **Max Payne 3** hat uns jedenfalls eine Kugel ins Vorfriede-Zentrum verpasst. **FAB**

sogar Geld für getötete Kollegen. Denn neben Erfahrungspunkten sammeln wir in **Max Payne 3** auch Kohle. Mit der schalten wir dann zusätzliche Waffen, Ausrüstung wie Tränengas und Kevlar-Westen sowie weitere Bursts frei. Doch je mehr Krempel wir einpacken, desto langsamer wird auch unsere Spielfigur, und desto länger braucht sie, um Wunden zu heilen. Entsprechend dürfen wir bis zu fünf individuelle Kämpfertypen zusammenbasteln, die sich neben der Ausstattung auch in ihrem Aussehen stark unterscheiden können: Von der wieselflinken High-School-Göre mit Minirock und 38er-Revolver bis hin zum schwerfälligen Rocker mit Panzerfaust und zwei Maschinengewehren ist einiges machbar.

Zurück zum Gangwar: Nachdem das Team-Deathmatch entschieden hat, welche Bande siegreich ist, schließt sich zufallsgeneriert ein anderer Modus auf derselben Map an. Nun muss unsere Mannschaft eine Bombe an einen Zug legen, das andere Team verteidigt – **Counter-Strike** lässt grüßen. Der Anschlag gelingt, nun folgt eine Runde im Modus »Domination«: Flaggenpunkte einnehmen à la **Battlefield 3**. Ein Gangwar umfasst bis zu vier Runden, dann startet das Finale: wieder Team-Deathmatch. Je

nach dem, wer vorher wie viele Abschnitte gewonnen hat, starten die Parteien hier mit einer unterschiedlichen Anzahl von Leben. Die Mannschaft, der zuerst die Tickets ausgehen, verliert das Match. So kann man mit ein bisschen Glück die miese Performance der Vorrunden ausgleichen. Eine nette Idee.

Einer der Modi, die für sich stehen, nennt sich »Payne Killer«. Hier treten zwei Spieler als Max und Raul Passos gegen die restlichen Mitstreiter an, ausgestattet mit Bullettime, fetten Knarren und flotten Sprüchen. Ja, hier gibt's dann auch Maxens berühmte innere Monologe zu hören. Wer einen der beiden Helden erledigt beziehungsweise am meisten zu dessen Ableben beiträgt, nimmt seine Rolle an. Payne Killer ist für beide Seiten spannend: Als Teil der Meute appelliert der Modus an unseren Jagdtrieb, als Gehetzter müssen wir ständig in Bewegung bleiben, denn sobald wir von einem Widersacher erspäht werden, ist unsere Position auf der Map für kurze Zeit für alle sichtbar. Als zusätzliche Schwierigkeit kommt hinzu, dass Max und Raul regelmäßig Gegner nach Munition durchsuchen müssen, und das verbraucht kostbare Zeit. Eine interessante Eigenart von Payne Killer sind außerdem die ständig wechselnden



Lernen durch Schmerz

Fabian Siegmund
Redakteur
fabian@gamestar.de

Max Payne 3 fühlt sich im Multiplayer-Modus noch etwas hakelig an, außerdem wirkt es mitunter ein wenig albern, dass die Spieler bei jedem Schusswechsel sofort in wilde Hechtrollen verfallen. Nichtsdestotrotz macht das Geballer Spaß, und durch die Bursts und zahlreichen Ausrüstungsgegenstände ergeben sich viele taktische Möglichkeiten. Außerdem setze ich große Hoffnung auf die Maussteuerung, die ich bislang ja nur aus dem Storymodus kenne.

Potenzial: Sehr gut

HITMAN™

ABSOLUTION



THE ORIGINAL ASSASSIN

 / SquareEnixDE  / SquareEnixGermany HITMAN.COM

PC 



PS3
PlayStation 3

 XBOX 360 

 Io-Interactive

SQUARE ENIX®

© 2012 IO INTERACTIVE A/S. HITMAN ABSOLUTION and the HITMAN logo, IO INTERACTIVE and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. EIDOS and the EIDOS logo are trademarks of Square Enix, Ltd. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. 'PlayStation' and the 'PS' Family logo are registered trademarks and PS3 and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. The rating icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are properties of their respective owners.

Im Kampf greift Connor zum **Tomahawk**, zwei Pistolen sowie Pfeil und Bogen. Unter dem Ärmel trägt er – natürlich – die versteckte Klinge.

Assassin's Creed 3

Ciao Italia, good morning USA! Nach Ezios Abenteuern macht ein neuer Meuchelmörder das Amerika zu Zeiten des Unabhängigkeitskriegs unsicher. Wir durften die ersten Streifzüge von Halbindianer Connor miterleben. Von Benjamin Blum

Angeschaut

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal** (**Assassin's Creed: Revelations**, **GS 01/12: 88 Punkte**)
Termin: **30.10.2012** Status: **zu 80 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7830

W

+ Stärken

- + unverbrauchtes Szenario
- + lebendige, detaillierte Städte
- + rasante Kämpfe
- + brillante Animationen

- Schwächen

- Wie abwechslungsreich werden die Missionen?

Wir schauen ganz genau hin, doch Matt Turner ballt weder eine Faust in der Tasche, noch kreuzt er die Finger hinter seinem Rücken. Denn: Der Skript-Autor von **Assassin's Creed 3** ist Kanadier und muss trotzdem eine Lobeshymne auf die Vereinigten Staaten anstimmen. Auflehnung gegen die Unterdrückung sei das zentrale Thema der amerikanischen Revolution, sagt Turner. »Es geht darum, die Welt zu inspirieren, für Freiheit zu kämpfen.« Dennoch soll der kommende Teil der enorm erfolgreichen Actionreihe keine US-Propaganda in den historischen Blaujacken der Freiheitskämpfer werden.

Die Revolution bilde vielmehr den Rahmen für den »nach wie vor ewigen Kampf Tempel gegen Assassinen«, so Turner. Dabei liegen die Wurzeln des neuen Hauptdarstellers Connor eindeutig auf Seiten des Empires: Zu seinen Vorfahren gehören Briten und deren indianische Verbündete, die Mohawk-Indianer. Doch der Assassine wird im Laufe des Abenteuers die Anführer der Freiheitskämpfer ebenso meucheln wie britische Generäle – je nachdem, was seinem Orden gerade am meisten nützt. Wie es aussieht, wenn Connor in Wäldern und Städten des späten 18. Jahrhunderts den Tomahawk schwingt, haben wir bei einer Präsentation im Hause Ubisoft erlebt.

17. Juni 1775, die Schlacht von Bunker Hill in der Nähe von Boston. Connor spurtet auf einen Hügel, in der Ferne donnern Kanonenschüsse. Freiheitskämpfer kauern hinter einem Schutzwall. Vor ihnen schreiet ein Mann mit Zigarre in der Hand auf und ab, Connor steuert direkt auf ihn zu. »Ihr trefft im Spiel auf viele historische Persönlichkeiten«,

Erlegtes **Wild** bringt Connor Felle ein, die er in Städten verkaufen kann.

Ubisoft hat die beiden Städte (hier **Boston**) höchst detailliert nachgebaut und mit viel Leben gefüllt.





Da die **Feinde** oft in der Überzahl sind, muss Connor seine Waffen clever in Kombination einsetzen.

sagt Turner, »und die unbekannten sind dabei meist noch interessanter als die großen Namen wie Benjamin Franklin.« Der knorri-ge Raucher vor uns ist General Israel Putnam. »Er hat als junger Mann den letzten Wolf in Connecticut getötet und überlebte später ein Schiffsunglück vor Kuba.« Von dort soll er auch die Zigarren nach Amerika gebracht haben – einer der Stumpen qualmt vor seinem grauen, gegerbten Gesicht. Connor und Putnam unterhalten sich über die Schlacht, doch der Assassine hat nur begrenztes Interesse an klassischer Militärtaktik und stürzt sich stattdessen lieber mitten ins Gefecht.

Connor sprintet brillant animiert über das Schlachtfeld, während Kanonenkugeln neben ihm einschlagen und Blaujacken durch die Luft wirbeln. Auf dem gegenüberliegenden Hügel stehen hunderte Soldaten in roten Uniformen. Fast zeitgleich knallen ihre Musketen, dichte Rauchschwaden wabern über das Schlachtfeld. Ein Frontalangriff kommt für Connor aber nicht in Frage. Er spurtet zwischen Leichen und Kugelkratern zur linken Seite des Hügels. In einem Wäld-

chen angelangt erkennt er eine Gruppe von sechs Rotröcken. Also kraxelt Connor in Windeseile den erstbesten Baum hoch und hält sein »Dart Rope« bereit, eine Seilwaffe. Als der erste Soldat unter ihm entlang marschiert, wirft er die Waffe auf ihn, seilt sich

Der in den Bäumen rumhüpft

ab und hält den armen Briten als lebendiges Schutzschild vor sich. Dessen Kameraden feuern, Connor stößt den Unglücklichen zur Seite und erledigt die übrigen Soldaten in einer rasanten Choreografie aus Tomahawk-Schlägen und Klingenstichen. Kurz durchatmen, dann klettert der Meuchelmörder eine Steilwand hoch. Nach dem letzten Klimmzug findet er sich am Rand des britischen Lagers wieder. Ein Soldat steht mit dem Rücken zu ihm – der arme Teufel kann einem fast Leid tun. Connor hechtet los, der erste Stich sitzt. Nun noch der General auf seinem Pferd. Ein Sprung,

der Tomahawk schwingt durch die Luft – und die Demo-Szene ist vorbei.

Die Schlacht von Bunker Hill hat gezeigt, wie authentisch den Entwicklern die Kriegsdarstellung zu gelingen scheint. Doch **Assassin's Creed 3** hat auch ganz andere Seiten. Im Grenzland (»Frontier«) erkundet Connor idyllische Wälder und lernt dabei die Wildnis mit all ihren Facetten kennen. In der zweiten Demo-Szene stapft der Assassine durch tiefen Schnee, hebt die Füße beinahe bis zur Hüfte. Eine Spur roter Tropfen führt ihn zu einer Leiche. Über dem Toten leuchtet ein Symbol, ein »Interaction Point«, wie Turner erklärt. Offenbar trägt der Ermordete ein Schriftstück bei sich. Connor greift zu und wird plötzlich von einem Bären angeknurrt, der die Leiche offenbar verspeisen wollte. Das Ungetüm bäumt sich auf, doch der Halbindianer stößt blitzschnell zu. Wer sich die Zeit nimmt, kann dem Tier das Fell abziehen, um es zu verkaufen, doch der Assassine hat andere Pläne. Er klettert auf einen Felsen, springt auf einen Ast und hüpft nun von Baum zu Baum. Die Bewegungsabläufe sind dabei so geschmei-

Connor ist nicht zimperlich. Die **Kämpfe** dürften serientypisch recht brutal ausfallen.



Wie es sich für einen Halbindianer gehört, paddelt Conner gern mal mit einem **Kanu** zu seinem Ziel.



Was ist eigentlich mit Desmond?

In der **Assassin's Creed**-Reihe dient Desmond Miles als Verbindung zwischen Gegenwart und Vergangenheit. Er ist es, der die Abenteuer seiner Ahnen in einer Gedankenmaschine, dem Animus quasi nacherlebt. Doch Desmond ist auch selbst im Hier und Jetzt unterwegs, um das Rätsel im Konflikt zwischen Templern und Assassinen zu lösen. In **Assassin's Creed 3** sollen die Abschnitte mit ihm sogar noch umfangreicher ausfallen, als wir das von den Vorgängern gewohnt sind. Mehr konnten (oder durften) die Entwickler zu diesem wichtigen Teilaspekt des im Herbst erscheinenden Spiels aber noch nicht verraten.



dig, dass wir uns gar nicht erst die Frage stellen, warum die dünnen Äste den ausgewachsenen Killer so gut aushalten. Connor erreicht den Rand eines Tals und erspät einen Zug von zwei Dutzend Rotröcken. Zu viele, um anzugreifen. Am Ende des Zuges sieht Connor seine Reisemöglichkeit: Eine Kutsche samt Wagen, beladen mit Stroh, rollt heran. Wie in den Vorgängern stürzt sich der Held aus der Höhe ins Heu. Mitfahrgelegenheit erwischt, Demo-Szene vorbei.

An dieser Stelle wollen wir einem falschen Eindruck vorbeugen: Die Schlacht von Bunker Hill und der Ausflug in den winterlichen Wald sind Szenen, die den teils veränderten Charakter von **Assassin's Creed 3** im Vergleich zu den Vorgängern belegen. Die ländlichen Areale werden zwar noch wichtiger, »rund 70 Prozent der Missionen spielen aber in den Städten«, versichert uns Turner. Die zentralen Schauplätze sind also Boston und New York. Und auch dort dürfte die Spielerfahrung noch intensiver werden. In der letzten Szene der Präsentation sehen wir Connor auf einem Steg am Bostoner Hafen. Als er in Richtung eines Stadttors schlendert, entwickelt sich um ihn herum ein regelrechtes Schauspiel: Links preist ein Zeitungsjunge die neueste Ausgabe an, während sich von rechts ein Händler heranpirscht und Connor mit Seitwärtsschritten verfolgt, um ihm Fische anzudrehen. Ein paar Meter weiter sägt ein Handwerker frische Baumstämme, als plötzlich der Obstkorb einer Frau herunterfällt, ein Bettler heranflitzt, sich einen Apfel schnappt

Die so genannte »**Freedom Edition**« ist eine von zwei üppig ausgestatteten Sammlerversionen von **Assassin's Creed 3**.



Erstmals in der Serie haben wir es nun auch mit **Regen** und Gewitter zu tun.



Jetzt bloß nicht auffallen. In den Städten wimmelt es vor **Rotröcken**.

und die Biege macht. Wenn das auch im fertigen Spiel so flüssig abläuft und es genug Varianten solcher Ereignisse gibt, dann erreichen die Städte in Sachen Lebendigkeit einen ganz neuen Level.

Am Stadttor angekommen, bekommt Connor plötzlich Ärger mit ein paar Rotröcken. Bei seiner Flucht springt er auf dem Marktplatz zwischen den Auslagen hin und her, hüpfte sogar auf heranrollende Kutschen. Ein paar geschmeidige Animationen später hat er ein Hausdach erreicht, als eine Frau gegenüber die Fensterladen öffnet. Connor springt auf die Öffnung zu, huscht durch die gute Stube der erschrockenen Dame und zur anderen Seite wieder hinaus – Gegner abgeschüttelt. Danach folgt ein Klassiker: Der Held erklimmt einen Kirchturm, steht oben auf einem Aussichtspunkt und schaut in die Runde. Der Blick über die Stadt verrät, dass die Schauplätze auch diesmal riesig sind. Auf der Spitze des Gotteshauses endet auch der letzte Teil der Präsentation. Und wir wissen sofort, dass diese Szene nicht die letzte sein wird, die wir von Connor und **Assassin's Creed 3** sehen oder spielen wollen. Benjamin Blum / DM



Gelungene Zeitreise

Benjamin Blum
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ich bin beeindruckt. Ubisoft ist die Umsetzung des neuen Szenarios hervorragend gelungen. Ob Connor durchs Schlachtengetümmel tobt, die lebendigen Städte erkundet oder in der Wildnis auf Bäumen herumkraxelt, um Rotröcke auszuschalten, fühle ich mich sofort ins Amerika des 18. Jahrhunderts versetzt. Wenn die Entwickler genauso viel Liebe in die Geschichte und Missionen stecken, steht uns im Herbst ein Hit ins Haus. Ich habe mich selten so sehr auf ein neues **Assassin's Creed** gefreut.



SLEEPING DOGS

17. AUGUST 2012
JETZT VORBESTELLEN

f / SquareEnixDE YouTube / SquareEnixGermany SLEEPINGDOGS.NET

PC DVD ROM



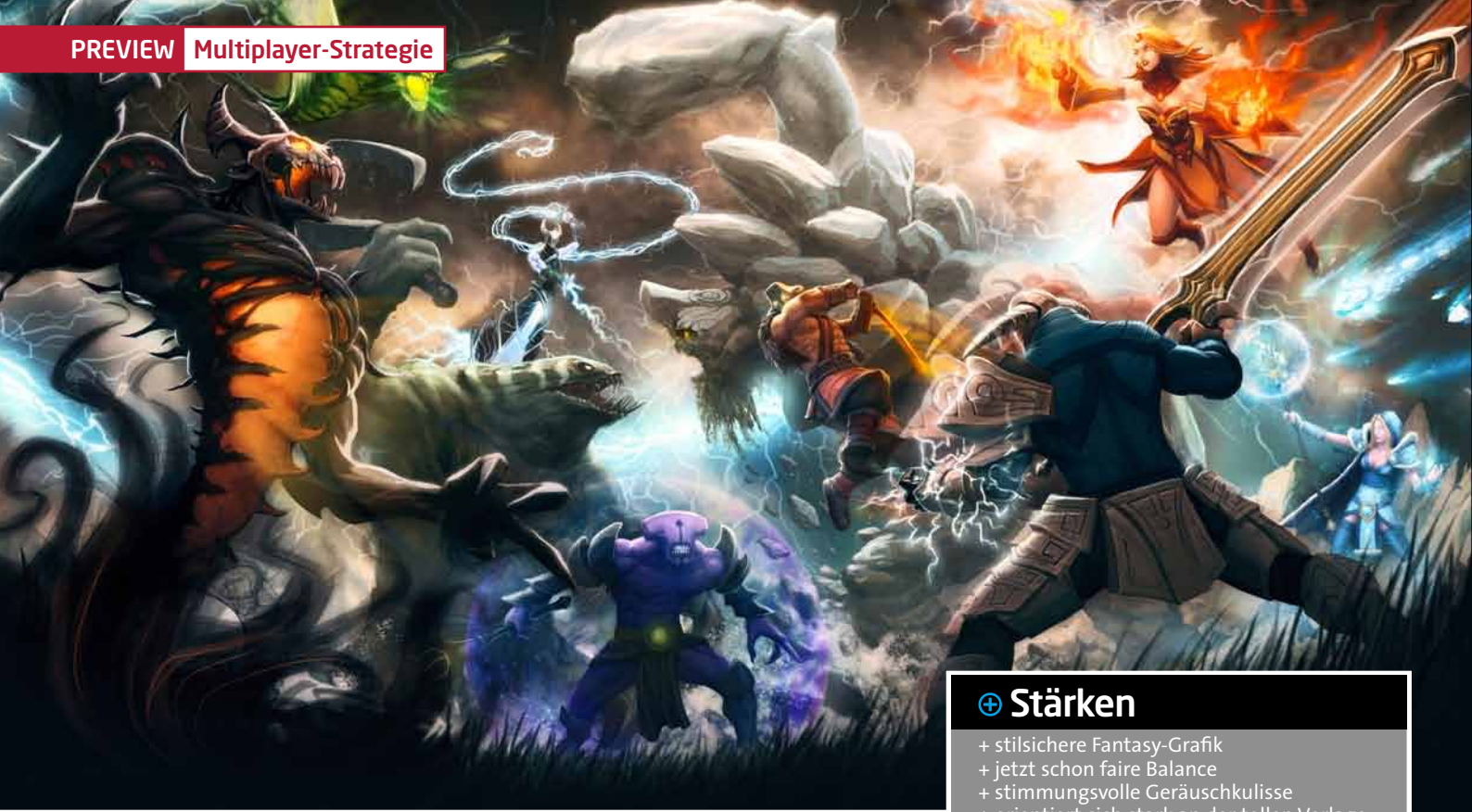
PS3 PlayStation 3

XBOX 360 XBOX LIVE

Io-Interactive

SQUARE ENIX

SLEEPING DOGS © 2012 Square Enix, Ltd. All Rights reserved. SLEEPING DOGS, the SLEEPING DOGS logo, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of the Square Enix Group. The PlayStation logo, „PlayStation“, „PS3“, the PS3 logo and the PlayStation logo are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. The ratings icons are trademarks of the Entertainment Software Association and Pan European Game Information. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.



⊕ Stärken

- + stillichere Fantasy-Grafik
- + jetzt schon faire Balance
- + stimmungsvolle Geräuschkulisse
- + orientiert sich stark an der tollen Vorlage ...

⊖ Schwächen

- ... aber wird es genügend neue Inhalte geben?
- unübersichtliche Farbgebung
- lasche Ultimative Fähigkeiten

Dota 2

Dota war ein Massenphänomen und großartiges Spiel, dennoch schraubt Valve im Nachfolger weiter an dessen Erfolgsprinzip. Wir nehmen die Änderungen und neuen Inhalte des laufenden Beta-Tests genauer unter die Lupe. Von Maximilian Gercke

Angespielt

Genre: **Multiplayer Strategie** Publisher: **Valve** Entwickler: **Valve (Portal 2, GS 06/11: 91 Punkte)**
Termin: **2012** Status: **zu 80 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7159

Auf DVD: Preview-Video

Valve hat's nicht so mit Terminen. **Half Life 2: Episode 3** ist irgendwo im Gerüchtenirwana verschwunden, und auch **Dota 2** treibt bereits seit Ende 2011 in Beta-Gewässern herum. Einen genaueren Starttermin als »2012«? Pustekuchen! Einerseits ist das natürlich ärgerlich, da Tausende, wenn nicht Millionen Fans auf die Fortsetzung des Multiplayer-Klassikers **Defense of the Ancients** (kurz **Dota**) warten. Andererseits ist bei kaum einer Spielart die Helden-Balance so wichtig wie in MOBA-Titeln (kurz für »Multiplayer Online Battle Arena«), bei denen sich zwei Teams zu je fünf Champions gegenüberstehen und versuchen, Seite an Seite mit computergesteuerten Vasallen die gegnerische Basis zu zerstören. Dieses Feintuning braucht ordentlich Zeit, und genau die nimmt sich Valve eben. Mit der begrüßenswerten Folge, dass **Dota 2** in dieser Kategorie bereits jetzt punkten kann.

Aktuell stehen satte 73 Helden zur Verfügung, unterteilt in drei Kategorien: Strength (Kraft), Agility (Beweglichkeit) und Intelligence (Intelligenz, also hauptsächlich Magier). Da der Mod-Vorgänger **Defense of the Ancients** von den Fans seit 2003 kontinuierlich weiterentwickelt wurde, baut Valve auf solidem Gerüst und muss eigentlich nur noch wenig anpassen. Denn **Dota 2** hält sich nach wie vor sehr eng an die Vorlage. Umso interessanter sind natürlich die Änderungen, die Valve seit unserem letzten Besuch an der Beta vorgenommen hat, und die wir ausführlich testen konnten.

Am auffälligsten sind die rund ein Dutzend neuen Helden, die sich gut ins altbekannte Portfolio einfügen. Beispielsweise übernimmt der astrale Bulle »Spirit Breaker« die Rolle eines Gankers – also eines Schurken, der Feinde aus dem Hinterhalt überrascht. Die Fähigkeit »Charger of the Darkness« lässt den Spirit Breaker an einen markierten

Gegner heranstürmen, ohne dass er auf Hindernisse in seinem Weg achten muss. Mit »Nether Strike« gleitet er sogar durch eine andere Dimension hinter Flüchtigen her und schlägt sie kurzzeitig bewusstlos. Die abwechslungsreichen und einzigartigen Fähigkeiten machen den Kern des Teamspiels aus, nur wer sie klug kombiniert, zwingt die Gegner. Leider wirken einige ultimative Fähigkeiten noch recht unspek-

Wie ein aufgeschauertes Huhn läuft die KI im Kreis

takulär. Der Mechaniker Clockwerk etwa zieht sich mit einem Greifhaken an Gegner heran, was beim Fleischklops Pudge in ähnlicher Form eine ganz normale Fähigkeit ist. Trotz solcher Ungereimtheiten kommt uns jedoch kein Talent komplett übermächtig oder -flüssig vor, alle Helden haben ihre



Im **Replay-Modus** erlauben uns Statistiken tiefere Einblicke in die Partie.



Bei all den Effekten und Helden geht schon Mal die **Übersicht** verloren.

Stärken und Schwächen. Für ein unfertiges Spiel im Beta-Stadium ist das eine reife Leistung und lässt auf die finale Version hoffen.

Wie bei MOBA-Titeln üblich sollte man sich also erst einmal mit seiner Spielfigur und deren Fähigkeiten vertraut machen – wofür der neue Koop-Modus gegen Computergegner doch eigentlich wie geschaffen wäre. In der Praxis offenbaren die KI-Recken aber den Intelligenzquotienten von Trainingspuppen und nehmen auch genau diese Funktion ein. Klar, wer auf Suizidkurs alleine in die gegnerische Basis stürmt, geht auch irgendwann zu Boden. Das liegt dann aber eher an den Abwehrtürmen als an den gegnerischen Helden. Beispiel Nummer Eins: Zusammen mit einem menschlichen Kollegen kämpfen wir gegen zwei Bots. Während wir fröhlich die feindlichen Vasallen zerhauen und dafür Gold kassieren, laufen die KI-Gegner wie aufgeregte Hühner im Kreis, ohne auch nur einen bösen Blick in unsere Richtung zu werfen. Beispiel Nummer Zwei: Wir zerhauen gerade die Basis der Gegner. Die finden Abwehrschlachten aber wohl viel zu stressig und hängen lieber weit entfernt in der Mitte der Karte rum. Spannende Par-

tien kommen so nicht zustande, allenfalls Komplett-Neulinge können sich einen ersten Einblick ins Kampfgeschehen verschaffen und Helden ausprobieren.

Der Koop-Modus ist aber sowieso nur eine Dreingabe, den Löwenanteil der Beta-Spiel-

zeit verbringen wir in Schlachten gegen Menschen. Und die funktionieren richtig gut. Das ständige Hin und Her, Hinterhalte und Teamkämpfe sorgen für viel Spannung – das Konzept **Dota** greift auch hier wunderbar. Besonders toll sind die Komfort- und Melfunktionen, die Valve sich ausgedacht



Der neue Held **Spirit Breaker** rennt gerne mit dem Kopf voran in den Kampf.

und in das Spiel implementiert hat. Wer den Vorgänger gespielt hat, weiß nämlich, dass **Dota** viel, viel, viel Frustpotenzial entfaltet, das sich gerne mal in Chat-Beleidigungen entlädt. Dass wir Spielverderber melden können, ist da nichts Neues. Dass wir besonders freundliche Spieler loben können, aber schon. In vier Kategorien (»Freundlich«,

Erfahrenen Spielern bereitet Dota 2 ein Taktik-Vergnügen

»Vergebend«, »Lehrreich«, »Führungsverhalten«) dürfen wir unsere Kollegen anpreisen. Die erhaltenen Schleimerein erscheinen dann in deren Profil, unsere eigenen Statistiken dürfen wir neuerdings auch im Hauptmenü bewundern.

Ebenso nützlich ist die überarbeitete Replay-Funktion. Damit können wir vergangene Spiele von uns oder anderen Spielern ganz gemächlich erneut Revue passieren lassen. Zahlreiche Optionen machen uns dabei das Leben leichter: Wir wechseln zwischen der Kameraansicht einzelner Spieler und Helden, schauen uns das Match aus der Perspektive eines einzelnen Teams an oder



Im **Charaktermenü** wählen wir einen von 73 Helden aus oder lassen ihn uns per Zufall zuordnen.

übergeben der Automatik die Kontrolle über Spielgeschwindigkeit sowie Perspektive, damit **Dota 2** automatisch zu den spannendsten Momenten springt. Diverse Statistiken wie ein Erfahrungspunkte- oder Goldeinnahmevergleich geben uns dabei detaillierte Einsichten in die Leistung der Teams und die Spielmechanik – das ist für Einsteiger ausgesprochen hilfreich.

Einzig die Technik hat Valve seit dem Beta-start nicht verändert, was aber auch nicht nötig war. Denn **Dota 2** überzeugt grafisch vor allem mit seiner dichten Atmosphäre. Der Tag/Nacht-Wechsel löst fröhliches Vogelgezwitscher in saftgrünen Wäldern mit Wolfsgeheul und im Dunkeln verringerter Sicht ab. Unterstützend wirken auch Details wie der langgezogene Ruf eines Kriegshorns, der die Ankunft der Vasallen verkündet. Die Effekte der Fähigkeiten sind griffig, können aber manchmal noch mehr Wumms aus dem Subwoofer vertragen. Alles in allem wirkt der angepreisene Messias der MOBA-Titel schon jetzt wie ein Spiel, das sich jahrelang halten dürfte – wäre auch merkwürdig, wenn nicht, schließlich ist **Dota 2** ein direkter Nachfahre von **Dota**, das bis heute seinen festen Platz auf den Rechnern vieler Spieler hat. Baustellen sind noch die Übersichtlichkeit in den teils effektüberladenen Schlachten sowie die versprochenen Neuerungen – etwa die Coaching-Funktion, dank der Veteranen unerfahrene Einsteiger »trainieren« und in Partien anleiten können. Besonders erfahrenen Spielern bereitet **Dota 2** aber jetzt schon ein Taktik-Vergnügen, das hoffentlich noch dieses Jahr erscheint. **MAX**

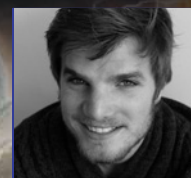
Der Tag/Nacht-Wechsel



Tagsüber ist die Umgebung hell und wir können auch weit entfernte Gegner erspähen.



Wenig später ist die Sicht begrenzter und alles in den Blautönen der **Nacht** getaucht.



Ein Diamant wird poliert

Maximilian Gercke
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Dota 2 lässt den Kern des Vorgängers unberührt und ist genauso komplex wie der Multiplayer-Klassiker, fügt aber auch sinnvolle Erweiterungen hinzu. Wenn wir uns erstmal eingearbeitet haben, saugt uns der Suchtstrudel mit voller Kraft in die Untiefen der endlosen Möglichkeiten von Gegenstandskombinationen und Taktiken. Die Replay-Funktion lässt uns siegreiche Gegner analysieren und von den Besten lernen, im Spiel können wir hilfreiche Spieler loben und Hassknechte verteufeln. Ich bin gespannt, welche cleveren Funktionen Valve noch in das fertige Spiel einbaut, um dieses Strategiefestmahl weiter zu verfeinern.

Potenzial: Sehr gut

JETZT VORBESTELLEN UND EXKLUSIVE ITEMS SICHERN

TERA™

TRUE ACTION COMBAT

OFFIZIELLER
RELEASE
AM 3. MAI

Sammler
T-Shirt

Sammleredition

EXTRAS DER COLLECTOR'S EDITION†

- ◆ **EXKLUSIVE ITEMS**
Reittier Königlicher Eislöwe
Veliks Blutsteinhalskette
Shakans Blutsteinhalskette
- ◆ **HEADSTART**
Spiele bereits 5 Tage vor dem
offiziellen Erscheinungstag*
- ◆ **CHARAKTERERSTELLUNG**
Reserviere deinen Wunschnamen
Und vieles mehr...



Artbook



Original
Spieelsoundtrack

Landkarte
von TERA

Einzigartige
Sammelnkarten

*Auch in der Pre-Order Standard Edition enthalten
†Nur solange der Vorrat reicht!

Jetzt TERA im Handel vorbestellen oder auf tera-europe.com/gamestar



TERA™ und „TERA: The Exiled Realm of Arborea“ sind Markennamen von Bluehole Studio Inc.
Copyright © 2007-2012 Bluehole Studio Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Veröffentlicht von Frogster Online Gaming GmbH und Frogster Interactive Pictures AG. Alle Rechte vorbehalten.
©2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.



Michael Graf,
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Castle«. Ach, irgendwann kriegen sie sich doch eh.

Zuletzt gelesen Anzeigen von Möbelpackern, zur Umzugsvorbereitung.

Zuletzt gedacht Schön wär's, wenn alle Entwickler kostenlose Zusatzkapitel für Rollenspiele stricken würden.

Meine Meinung zu:

Risen 2 Sogar für mich als notorischen Piratenhasser ein Stimmungsgarant.

★★★★★

Tribes: Ascend Gibt's das auch mit schönen Landschaften?

★★

Legend of Grimrock Dungeon-Crawling wie vor 25 Jahren – hart, aber herrlich!

★★★★

Daniel Visarius,
Mitglied der Chefredaktion
daniel@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Illuminati«. Spannendes Entertainment-Kino für den Freitagabend.

Zuletzt gelesen Dokumentationen über die Einrichtung von Wireless-LAN-Access-Points unter Linux für meinen eigenen Router.

Zuletzt gedacht Schön sieht's nicht aus, dieses Risen 2: Dark Waters.

Meine Meinung zu:

Risen 2 Gutes Rollenspiel auf für mich allerdings etwas zu kleinem Raum.

★★★★

Tribes: Ascend Spielerisch ganz unterhaltsam, aber ich will Free2Pay(!)-Spiele weiterhin standhaft boykottieren.

★★★

Legend of Grimrock nicht gespielt



Fabian Siegmund,
Redakteur
fabian@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Captain America«. Sollte nur als Basis für »The Avengers« dienen, war dafür aber überraschend gut.

Zuletzt gelesen Youtube-Kommentare. Um neue Schimpfwörter zu lernen.

Zuletzt gedacht Hätte ich doch nur Fall of the Samurai auf meiner SSD installiert. Die Ladezeiten bringen mich um.

Meine Meinung zu:

Risen 2 nicht gespielt.

–

Tribes: Ascend Ist mir zu bunt, zu abstrakt und nicht hübsch genug.

★★

Legend of Grimrock In meiner Erinnerung sieht Ultima Underworld genau so aus.

★★★

GameStar



Michael Trier, Chefredakteur
michael@gamestar.de

Zuletzt gehört The Fall »Time Enough at Last«. Grandiose Compilation von The Fall-Klassikern, teils live gespielt. Grauenhafte Soundqualität, großartiges Stakkato-Genöhl von Mark E. Smith. Zornige alte Männer!

Zuletzt gelesen Unser großartiges Edel-SWTOR-Sonderheft zu Patch 1.2.

Zuletzt gedacht Mit »Vermächtnis« kann SWTOR wieder richtig spannend werden.

Meine Meinung zu:

Risen 2 Harr! Schön, dass aus Deutschland solche Spiele kommen.

★★★★★

Tribes: Ascend nicht gespielt

–

Legend of Grimrock Oldschool schön und gut, aber früher war nicht alles besser.

★★★

GameStar-Leser fragen Michael Trier*

Von welchen drei alten Spielen würdest du dir Remakes wünschen und warum? (Rainer Winkelsen)

Zunächst mal von Battle Isle 2: Ich habe wohl kaum mit einem Spiel mehr intensive Zeit verbracht, als mit diesem Rundenstrategie-Klassiker. Würde ich gerne mit modernerer Technik wieder treffen, um zu schauen, ob es heute noch so funktioniert. Zur Zeit spiele ich Panzer Corps, das kommt an das alte Panzer General schon sehr nah heran, womit dieser Wunsch schon mal erfüllt ist. Und UFO kommt ja jetzt bald, Fallout gibt's schon in neu (zwar nicht werkgetreu aber sehr gut umgesetzt), Civ und Heroes sind immer noch da, Monkey Island gibt's – eigentlich bin ich, was Remakes meiner Lieblingsspiele angeht, im Moment ganz glücklich. Aber ... vielleicht könnte jemand die Tex Murphy-Adventures wieder aufleben lassen? Oder ein neues Thief? Oder Ultima, da es wo es mit Teil 7 aufgehört hat? System Shock 2! Ach, es gibt doch noch einiges zu tun ...

Was genau findest du eigentlich an Star Wars doof? (Jörg Schuster)

Außer den Effekten, den Masken und der Wucht eigentlich alles, sorry. Aber die Spiele mag ich.



Heiko Klinge, Redakteur
heiko@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Game of Thrones«. Die Blu-Ray-Version ist der Oberkracher.

Zuletzt gehört LostAlone: »I'm A Ufo In This City«. Brat-Gitarren, fluffige Melodien.

Zuletzt gedacht Auf die Idee, die EM »nur« als Fifa-Addon zu bringen, bin ich schon vor zehn Jahren gekommen. Aber auf mich hört ja keiner.

Meine Meinung zu:

Risen 2 Habe schon den Vorgänger wie im Rausch durchgespielt.

★★★★★

Tribes: Ascend Mir ist ja schon Counterstrike zu anspruchsvoll.

★

Legend of Grimrock Eine rührende Hommage an meine Rollenspiel-Anfänge.

★★★★

Petra Schmitz, Redakteurin

petra@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Priest«. Unsägliche Rotzmischung aus Vampire Hunter D., Equilibrium und einer Prise Blade Runner.
Zuletzt gelesen John Burnside: »A Summer of Drowning«. Repetitive Schwafelei.
Zuletzt gedacht Wenn nicht bald gescheit Frühling wird, leih ich mir die Gears-of-War-Kettensäge von Kollegin Maxi.

Meine Meinung zu:

Risen 2 Ist deutlich straffer als der erste Teil. Find ich gut. Mehr aber auch nicht.

☆☆☆

Tribes: Ascend Allein schon wegen des Skiings mehr als cool.

☆☆☆☆

Legend of Grimrock Ein Spiel für Mutige (schwer) und Retrofans (oldschool).

☆☆☆☆

**Daniel Matschijewsky, Redakteur**

danielm@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Drawn Together«. Brachial-Humor wie er unkorrekter nicht sein könnte. Herrlich!

Zuletzt gehört Mal wieder Tauben auf meinem Balkon. Ich hasse den Frühling.

Zuletzt gedacht Bei der Flut an HD-Remakes auf den Konsolen wäre mal eines von System Shock 2 für den PC angebracht.

Meine Meinung zu:

Risen 2 Fühlt sich wie ein echtes Risen an. Trotzdem geb ich Skyrim den Vorzug.

☆☆☆☆

Tribes: Ascend Das Szenario ist unsexy.

☆☆

Legend of Grimrock Derart retromäßige Spiele sind bei mir per se gut aufgehoben.

☆☆☆☆

GastStars**Jochen Gebauer**

Wenn jemand Gebauer heißt, ist er auf Aufbauspiele gebucht. Jochen war bei Related Designs und hat sich für uns das Anno-2070-Addon angeschaut. Aber Moment mal ... Gebauer, Gebauer? Haben wir schon festgelegt, wer sich um den nächsten Landwirtschaftssimulator kümmert?

**Michael Orth**

Michael findet alles doof, was moderner ist als eine Damendauerwellentrockenhaube aus den 70ern. Also war der Mann prädestiniert für die Retro-Orgie Legend of Grimrock. Auch wenn das flotter aussieht als eine Damendauerwellentrockenhaube aus den 70ern.

**Christoph Zurschmitt**

Weil Christoph sich für seinen Report über Let's Plays so zirka jedes Let's-Play-Video auf Youtube angeschaut hat, kennt er nun alle Spiele auswendig. Falls Sie also mal irgendwo hängen sollten, hier seine Telefonnummer: 0041 ... verflüxt, uns sind die Zahlen ausgegangen.

**Roland Austinat**

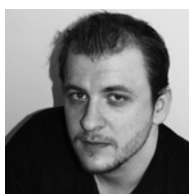
Unsere US-Geheimwaffe Roland hat sich Dishonored: Die Maske des Zorns angeschaut. Leider in San Francisco und nicht beim Entwickeln in Austin(at). Höhö!

**Martin Deppe**

Denken Sie sich hier ungefähr das Gleiche wie bei Michael Orth, nur ohne Damendauerwellentrockenhaube, dafür mit Witzen von Fips Asmussen oder so. Und mit Wing Commander sowie Wing Commander Saga.

**Sebastian Klix**

Sebastian kennt The Witcher 2 besser als der Hexer Geralt. Deswegen war er unser Mann für den den Kontrollbesuch der frisch erschienenen Enhanced Edition.



Team

**Hendrik Weins, Redakteur**

hendrik@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Sons of Anarchy«. Staffel 3. Jetzt rocken die Biker Irland!

Zuletzt gelesen »GameStar 05/12« als iPad-Version - ich mag die Zukunft.

Zuletzt gedacht In diesem Monat kommen für mich nur uninteressante Titel raus - hab ich wieder Geld gespart.

Meine Meinung zu:

Risen 2 Ich konnte schon mit Teil 1 nichts anfangen, die Kollegen finden es aber gut.

☆☆☆

Tribes: Ascend Aus dem Alter bin ich wohl raus, da kram' ich lieber das alte Unreal 3 nochmal raus.

☆☆

Legend of Grimrock Das Ding ist dermaßen oldschool, das ich dafür schon fast zu jung bin.

☆☆

**Florian Klein, Redakteur**

florian@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Achtung, dieser Sendeweg wird am 30. April eingestellt...«. Habe ich halt keinen TV-Empfang mehr, schadet dem Intellekt nicht

Zuletzt gelesen Nichts erwähnenswertes.

Zuletzt gedacht Muss meine World of Tanks-Abhängigkeit besiegen und endlich wieder was anderes spielen.

Meine Meinung zu:

Risen 2 Die Atmosphäre finde ich gut, die Grafik persönlich aber gar nicht.

☆☆☆

Tribes: Ascend Bringt mich vorübergehend dazu, die Panzer rosten zu lassen.

☆☆☆

Legend of Grimrock Party bewegt sich kästchenweise in Dungeons - Nostalgie pur!

☆☆☆☆

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+Back to Karkand	Multiplayer-Shooter	EA Games/Dice	01/12	94	10	10	9	10	8	10	9	9	10	9	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	10
3	Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Bros./Rocksteady	02/12	91	9	9	9	10	8	10	10	8	10	8	8
4	Portal 2	Action-Denkspiel	Electronic Arts/Valve	06/11	91	8	10	9	9	10	8	9	10	9	9	9
5	Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts/Crytek	05/11	90	10	10	10	9	9	8	9	8	9	8	8
6	Dead Space 2	Actionspiel	Electronic Arts/Visceral Games	03/11	90	9	10	10	10	8	8	8	9	8	10	10
7	Assassin's Creed: Revelations	Actionspiel	Ubisoft/Ubisoft Montreal	01/12	88	9	9	7	10	8	10	9	8	9	9	9
8	Darksiders	Actionspiel	THQ/Vigil	11/10	86	8	9	9	9	9	8	9	7	10	8	8
9	Rayman Origins	Jump&Run	Ubisoft/Ubisoft Montpellier	05/12	85	9	10	8	9	9	8	10	7	9	6	6
10	Trine 2	Action-Adventure	Dtp/Frozenbyte	02/12	85	10	9	7	10	10	6	10	8	10	5	5
11	Mafia 2	Actionspiel	2K Games/2K Czech	10/10	85	9	10	7	10	8	7	9	7	8	10	10
12	Deus Ex: Human Revolution	Rollenspiel-Shooter	Square Enix/Eidos Montreal	10/11	85	8	9	8	9	7	9	8	8	9	10	10
13	Red Orchestra 2	Multiplayer-Shooter	Peter Games/Tripwire	12/11	85	6	9	8	9	8	8	9	10	10	8	8
14	Saints Row: The Third	Actionspiel	THQ/Volition	01/12	85	7	9	8	9	8	10	10	4	10	10	10
15	Alan Wake	Action-Adventure	Nordic Games/Remedy	04/12	82	7	9	8	10	7	8	7	7	9	10	10

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	Charakterdesign / Teamwork	Kampfsystem / Dialoge	Items / Ratgeber
1	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda/Bethesda	01/12	91	8	9	8	10	8	10	9	9	10	10
2	Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	EA Games/Bioware	05/12	90	7	10	9	9	9	9	10	10	8	9
3	Monkey Island 2 SE	Adventure	LucasArts	09/10	90	6	9	9	10	8	8	10	10	10	10
4	Age of Conan: Rise of the G.	Online-Rollenspiel	Deep Silver/Funcom	08/10	90	9	10	8	9	8	9	9	9	10	9
5	The Witcher 2 Enhanced Ed.	Rollenspiel	Namco Bandai/CD Projekt	06/12	89	10	10	8	10	8	9	9	8	9	8
6	Deponia	Adventure	Daedalic	03/12	88	9	10	8	10	9	7	8	10	10	8
7	World of Warcraft: Catadysm	Online-Rollenspiel	Blizzard/Blizzard	02/11	88	7	9	9	9	9	9	10	9	8	9
8	Fallout: New Vegas	Rollenspiel	Bethesda/Obsidian	12/10	88	7	9	7	9	8	10	9	10	9	10
9	Rift	Online-Rollenspiel	Trion	05/11	87	8	8	8	8	9	10	9	9	8	10
10	Dragon Age 2	Rollenspiel	Electronic Arts/Bioware	04/11	87	7	9	9	9	8	8	9	10	9	9
11	Lost Horizon	Adventure	Deep Silver/Animation Arts	10/10	87	7	9	10	9	9	8	9	8	8	10
12	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	EA/Bioware	03/12	86	7	9	7	9	9	9	9	9	9	9
13	Harveys neue Augen	Adventure	Rondomedia/Daedalic	10/11	86	7	8	9	10	8	7	10	9	10	8
14	Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Deep Silver/Piranha Bytes	06/12	85	7	10	9	9	9	9	8	8	7	9
15	Lost Chronicles of Zerzura	Adventure	Dtp Entertainment/Cranberry	03/12	85	7	8	9	10	9	7	9	8	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	Kampagne / Endspiel
1	Anno 2070	Aufbauspiel	Ubisoft/Related Designs	01/12	90	10	9	9	8	8	10	9	8	9	10
2	Starcraft 2	Echtzeit-Strategie	Activision Blizzard/Blizzard	10/10	90	8	9	9	10	9	10	9	8	9	9
3	Civilization 5	Rundenstrategie	2K Games/Firaxis	11/10	89	8	9	8	8	10	10	9	7	10	10
4	Shogun 2: Fall of the Samurai	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly	05/12	88	10	8	9	9	7	9	10	6	10	10
5	Tropico 4	Aufbauspiel	Kalypso/Haimimont	10/11	87	8	8	9	9	9	9	8	9	8	10
6	Dawn of War 2: Retribution	Strategiespiel	THQ/Relic Entertainment	04/11	86	9	10	8	9	8	9	8	7	10	8
7	Might & Magic: Heroes 6	Rundenstrategie	Ubisoft/Black Hole	12/11	85	7	9	7	9	9	10	9	7	9	9
8	Panzer Corps	Rundenstrategie	Matrix Games/The Lordz Games	09/11	85	6	8	9	7	10	10	9	8	10	8
9	Might & Magic: Heroes 6	Rundenstrategie	Ubisoft/Black Hole	12/11	85	7	9	7	9	9	10	9	7	9	9
10	Port Royale 3	WiSim	Kalypso/Gaming Minds	06/12	82	6	7	8	7	8	10	10	8	8	10

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 12	Sportspiel	EA Sports/EA Canada	11/11	91	8	9	10	9	9	10	9	9	9	9
2	Dirt 3	Rennspiel	Deep Silver/Codemasters	07/11	90	10	10	8	10	9	8	8	9	8	10
3	Pro Evolution Soccer 2012	Sportspiel	Konami/Konami Tokyo	11/11	90	7	8	10	9	10	9	10	9	8	10
4	NBA 2K11	Sportspiel	2K Sports/Visual Concepts	12/10	90	9	9	9	10	9	9	10	8	8	9
5	F1 2011	Rennspiel	Codemasters/Swordfish Studios	11/11	90	9	9	8	8	10	10	8	9	9	10



So werden wir

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.

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.

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.

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.

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 Erfahrungslevel entspricht.

Die Systemanforderungen 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.

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

über 90	Absolutes Ausnahmestück, 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	Durchschnittsschnitt mit diversen Macken
40 bis 49	Nicht mal für wenig Geld zu empfehlen
unter 10	Definitiv ein grausames Spiel.

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:

Preis in Euro	
Solo-Spielzeit + (Multiplayer-Spielzeit : 2)	Multiplayer-Spielzeit
10	10
15	15
20	20
25	25
30	30
35	35
40	40
45	45
50	50
55	55
60	60
65	65
70	70
75	75
80	80
85	85
90	90
95	95
100	100

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

»Erfordert Einarbeitung, motiviert aber über Monate.«

SZENARIO	realistisch	fiktiv
MASSTAB	lokal	global
SPIELSTIL	Aufbau	Kampf
EHNEHTEIN	Individuen	Masse
HANDLUNG	einfach	komplex

3 **WERTUNG** Befriedigend

4 bewahrt Stil der Vorgänger **+** stets übersichtlich
 detailarme Karibikkarte **-** veraltete 3D-Engine
 mäßige Kampfeffekte

- + stimmungsvoller Soundtrack
- + professionelle Sprecher
- sparsame Geräuschkulisse
- Produktionsbetriebe bleiben stumm

- + zwei Einführungskampagnen + zahllose Spielhilfen
- + Schwierigkeitsgrad frei konfigurierbar
- Schuldenfalle - steile Lernkurve

- + glaubwürdige, dynamische Spielwelt
- + zahlreiche nette Details
- vieles findet nur in Tabellen statt
- weder Entdecker- noch Piratenflair

- ➕ die wichtigsten Infos auf einen Blick
- ➕ clevere Handelsrouten-Assistenten
- ➕ nützliche Zeitbeschleunigung
- ➖ einige Optionen arg versteckt

- zwei umfangreiche Kampagnen
- motivierende Missionen
- hoher Wiederspielwert
- viele Nebenmissionen
- Multiplayer-Modus

- + Startbedingungen frei konfigurierbar
- + Produktionsbetriebe können zufällig verteilt werden
- + Abenteuer- oder Händler-Kampagne mit eigener Geschichte

- + Computer-Händler treffen nachvollziehbare Entscheidungen
- + Geleitschliffe kämpfen nach Vorgaben
- keine speziellen KI-Persönlichkeiten

- + ausgeklügeltes, dynamisches Handelssystem
- + 20 handel- und produzierbare Waren
- + 16 originalgetreue Schiffstypen
- miserable Landschlachten

- + enorme spielerische Freiheit
- + langfristig motivierende Ziele
- + Spielwelt verändert sich nachhaltig
- + es gibt immer was zu optimieren



Risen 2

Dark Waters



Piranha Bytes bleibt sich treu und erschafft ein Piraten-Rollenspiel mit Ecken und Kanten, aber auch jeder Menge Charme. Von Michael Graf

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Piranha Bytes (Risen, GS 11/09: 87 Punkte)**
Termin: **27.4.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **45 Euro**

! Steam-Pflicht

Als erstes Piranha-Bytes-Spiel verlangt **Risen 2: Dark Waters** nach einer Online-Aktivierung, und zwar über Steam. Bei der Valve-Plattform müssen Sie ein kostenloses Benutzerkonto erstellen, mit dem Sie das Piraten-Abenteuer dann verknüpfen. Danach lässt es sich auch im Offline-Modus starten, aber nicht mehr weiterverkaufen.

GameStar.de/Quicklink/7332

Auf DVD: Test-Video

Die DLCs



Piratenkluft

Allen Sammler-Editionen von Risen 2 liegt dieser DLC bei, der fünf Gegenstände bringt: einen Piratenmantel samt Stiefel und Hut, eine Pistole sowie den Ring des Meisterschülers. Alle Items sind von Anfang an verfügbar und spendieren hilfreiche Talentboni.



Die Schatzinsel

In dieser Zusatz-Auftragskette sucht der Namenlose den Schatz von Pattys Vater Stahlbart. Vorbesteller von Risen 2 und Käufer der »Stahlbarts Schatz«-Edition bekommen die rund zehn Stunden lange Download-Episode gratis, alle anderen bezahlen 10 Euro.



Der Tempel der Lüfte

Nur Käufern der »Stahlbarts Schatz«-Edition steht dieses Kapitel offen, in dem der Held gemeinsam mit dem Druiden Eldric nach dem verschollenen Tempel der Lüfte sucht. Veteranen kennen Eldric noch aus dem ersten Risen, wo er dem Namenlosen half.

Auf der Insel der Gnome bekämpfen wir den »Grane Gozzo« eine gnomenfressende Riesenkröte.



Stärken

- + perfekt umgesetztes Piratenszenario
- + wunderschöne Spielwelt
- + bezaubernde Lichtstimmung
- + gute Spielerführung
- + motivierender Entdeckerdrang

Schwächen

- gegen Tiere stupide Dauerklick-Kämpfe
- hölzerne Charaktere
- wenige Story-Höhepunkte

In Deutschland werden sie in Parlamente gewählt, am Horn von Afrika gefürchtet: Piraten kann man eben lieben oder hassen. Doch egal ob Freibeuter-Freund oder -Feind, eines muss man anerkennen: Piranha Bytes hat sein Rollenspiel **Risen 2: Dark Waters** in ein derart stimmiges und liebevolles Korsaren-Korsett eingeschnürt, dass selbst notorische Augenklappen-Abschwörer schneller darin versinken als eine Schatzkocke nach einem Kanonen-Volltreffer. So bleibt auch **Risen 2** ein typisches Piranha-Werk mit Ecken und Kanten, aber auch viel urigem Charme und einer Atmosphäre, die man mit dem Säbel schneiden kann.

Dabei beginnt **Risen 2** überaus trostlos: Wütende Titanen verbrennen das Alte Königreich, als machtloser Mitläufer einer machtlosen Militärtruppe (der Inquisition), versinkt der macht-, pardon, namenlose Held des ersten **Risen** in Selbstmitleid und leeren Rumflaschen. Und wie immer, wenn's nicht mehr schlimmer kommen kann, kommt's noch schlimmer: Gemeinsam mit seinem Befehlshaber Carlos erlebt der Held mit, wie direkt vor der letzten Inquisitionsfestung Caldera ein Riesenkrake ein Schiff in die Tiefe reißt. Nach dem von Vulkanen flambierten Land mutiert nun also auch das Meer zur Todesfalle. Aber wie (wahrscheinlich) schon Captain Jack Sparrow lallte: In jedem Unglück liegt auch ein Samenkorn des Glücks. Aus diesem Samenkorn beziehungsweise dem verkrakten Wrack rettet sich allerdings eine alte Bekannte: die Piratenbraut Patty, im ersten **Risen** noch (zumindest im dramaturgischen Sinn) platter Nebencharakter, nun hingegen zentrale Handlungsfigur. Die Dame bringt wichtige Neuigkeiten: Schuld am seeungeheuerlichen Treiben sei eine Meerhexe namens Mara, gegen die's allerdings eine Waffe

gebe. Welche, wo, wie – das weiß Pattys Papa, der Freibeuter Stahlbart. Im Geheimauftrag der Inquisition brechen Patty und der Held auf, um den Seebären zu finden.

So weit, so interessant die Ausgangslage. Doch obwohl **Risen 2** die Handlung mit wesentlich mehr und besser inszenierten Zwischensequenzen erzählt als der Vorgänger, mangelt es zwischendurch an Tempo und Dramatik. Höhepunkte sind rar, allenfalls zwei knallige Bosskämpfe und eine unerwartete Wendung haften im Gedächtnis. Mara wiederum entpuppt sich als ein überaus blasser Bösewicht, der nur alle paar Spielstunden mal auftaucht – hier verschenkt Piranha Bytes viel Potenzial, ebenso wie am sehr zügig abgewickelten Ende. Nachdem sich viele Fans über den langatmigen Schlussakt des Vorgängers beschwert hatten, haben die Entwickler ihn diesmal gestrafft. Und zwar zu sehr, zwischen dem Aufbruch zum Endkampf und dem Abspannen liegen gerade mal zehn bis zwanzig Minuten. Unterm Strich haben wir jedoch auch schon weit langweiligere Storys erlebt, zudem führt die Handlung bestens durch die Spielwelt und motiviert so durchgehend.

Denn die Spielwelt zählt Piranha-typisch zu den großen Stärken des Abenteuers. **Risen 2** spielt auf den Inseln und an den Küsten der vom Titanenfeuer verschonten Neuen Welt. Durch die Reisen wir anfangs nicht frei, sondern folgen einem vorgegebenen und durchaus unterhaltsamen Pfad vom Eiland Takarigua zur Schwertküste. Erst nach rund 15 Stunden öffnet sich **Risen 2**, dann näm-

Und diese Hexe, die ich meine, nennt sich Mara

lich erwirbt (besser: kauft) unser Held sein eigenes Schiff und darf fortan beliebig zwischen den bereits besuchten Inseln kreuzen – weitere Schauplätze kommen im Verlauf der Handlung hinzu. Und auch wenn selbst die größten Abschnitte (die Schwertküste und die Küste von Maracai) allerhöchstens halb so groß ausfallen wie die Insel Faranga aus dem ersten **Risen**, bleibt die klassische Gothic-Entdecker motivation ungebrochen: Weil selbst in den letzten Winkeln noch ver-

Die Editionen

Neben der regulären Fassung für rund 45 Euro gibt's von **Risen 2** auch eine Collector's Edition für 60 Euro, die den Soundtrack, ein paar Postkarten und Sticker, ein Kartenposter, ein Amulett sowie eine Piratenflagge enthält. Dazu gibt's den DLC **Die Piratenklufft** mit fünf exklusiven Ausrüstungs-Gegenständen. Noch eine Schippe drauf legt die nur bei Amazon.de verfügbare »Stahlbarts Schatz«-Edition für 100 Euro. In deren Holzschatulle liegen neben den Inhalten der CE und dem Vorbesteller-DLC **Die Schatzinsel** zusätzlich eine 20 Zentimeter hohe Gnomenfigur, das Lösungsbuch, ein Kugelschreiber und eine Notiz. Letztere enthält den Zugang zu einem weiteren Download-Kapitel namens **Tempel der Lüfte**.



Die »Stahlbarts Schatz«-Edition kommt im Holzkästchen.



Eine Seefahrt, die ist schön: Risen 2 lebt auch von seiner bezaubernden **Lichtstimmung**.



Der Bosskampf gegen den **Felstian** gehört zu den wenigen Höhepunkten der Haupthandlung.



Die Meerhexe **Mara** bleibt ein überaus blasser Bösewicht, der selten persönlich auftritt.



Nachdem der Held per Voodoopuppe den Inquisitions-Kapitän **Sebastiano** (links) übernommen hat, veräppelt er Patty.

borgene Schätze liegen, ist es nicht nur spaßig, sondern auch sinnvoll, die Inseln zu erkunden. Wer dabei auf ein übermächtiges Monster stößt, kehrt eben später zurück und brennt dem Biest eins auf den Pelz.

Ein Hauch von Bioware in einem Piranha-Bytes-Spiel

Die Schauplätze selbst hat Piranha Bytes überaus liebevoll und detailliert gestaltet. Das Piratennest Antigua etwa, in dem zwischen windschief-rustikalen Holzbauten bunte Lampions baumeln. Oder die von brennenden Hügeln umgebene Festung Caldera. Oder das Eingeborenendorf der Maracai auf einem Plateau hoch über dem Dschungel. Apropos: Obwohl wir auf jeder

Insel Urwälder durchqueren, sehen diese nie generisch aus, sondern stets natürlich und, nun ja, richtig dschungelig eben. Wie üblich geht zudem jeder Einwohner einem (simplen) Tagesablauf nach, Eingeborene etwa tanzen nachts bevorzugt ums Feuer. Besonders stimmungsfördernd ist die bezaubernde Beleuchtung, vor allem am Morgen und Abend lädt die Spielwelt dazu ein, einfach mal kurz zu verweilen und die Aussicht zu genießen. So kitzelt Piranha Bytes aus der betagten Technik das letzte Quäntchen Schönheit heraus, allerdings eben vorrangig bei den Schauplätzen. Die hölzernen Gesichter und die teils abgehackten Animationen sind weit weniger eindrucksvoll.

Dafür haben die Entwickler die Kulissen erneut mit interessanten Aufträgen gefüllt. Die laufen zwar fast immer auf Kampf- oder

Sammelaufgaben hinaus, erzählen aber unterhaltsame Geschichten. Beispielsweise beschaffen wir Zutaten für einen feurigen Eintopf, den wir dann einem plappernden Prediger einflößen, um ihn zum Schweigen zu bringen. Immer wieder gibt's zudem alternative Lösungswege. So können wir einen Wachmann verprügeln, um ins Piratennest zu kommen – oder den Hintereingang suchen. Manchmal dürfen wir Gesprächspartner auch überreden, das entsprechende Talent vorausgesetzt. Die Gespräche sind übrigens wieder herrlich rotzig, beispielsweise kann der Namenlose den Rauschschmeißer einer Kneipe so lange blöd anmachen, bis der ihm an die Gurgel geht.

Die wichtigste Entscheidung von **Risen 2** steht ungefähr zur Hälfte der Spielzeit an, dann muss unser Weltenretter nämlich zwi-



Charakterentwicklung: Charakterlevel oder Lernpunkte gibt's nicht mehr. Stattdessen investieren wir erhaltene Erfahrungspunkte (Ruhm) direkt in unsere Attribute, was wiederum neue, erlernbare Skills freischaltet und sich auf unsere Fähigkeiten auswirkt. Das klappt erstaunlich gut.



Schusswaffen & Voodoo: Bogen, Armbrust und Feuermagie weichen Pistolen, Musketen und Voodoopuppen. Das passt gut ins Szenario, wir vermissen die alten Fernwaffen und Zaubersprüche kein Stück. Voodoo dient dabei vor allem zum Schwächen von Gegnern oder für alternative Quest-Lösungswege.



Dialogoptionen: Mit »Einschüchtern« und »Silberzunge« gibt's nun zwei Dialogoptionen, um NPCs kampfflos zur Kooperation zu bewegen, der Erfolg hängt von unseren Attributen ab. Pistolenschützen, die nicht palavern wollen, steht mit »Genug geredet!« eine dritte Option offen. Das bringt neue Lösungswege.



Buntes Piratenabenteuer

Sebastian Klix
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Als Gothic-Fan der ersten Stunde habe ich einige Zeit gebraucht, um mit Risen 2 warm zu werden. Keine wirklich zusammenhängende Welt, Änderungen in der Charakterentwicklung und das Szenario weichen spürbar von dem ab, was man bisher von Piranha Bytes gewohnt ist. Macht nichts, denn schnell stellt man fest, dass die Entwickler alle drei Dinge gut im Griff haben und ein atmosphärisches, uriges und rundes Piraten-Abenteuer abliefern, bei dem man schnell merkt, von wem das Spiel stammt. Immer dasselbe wäre ja auch irgendwann langweilig. Da jucken mich die Defizite in der Technik nicht die Bohne, die im Kampfsystem kann ich hingegen »nur« verschmerzen. Bisher mein Rollenspiel des Jahres!

schen zwei Fraktionen wählen: der Inquisition und den Eingeborenen. Das wirkt sich nur leicht auf den Handlungsverlauf, aber gravierend auf die Fähigkeiten des Helden aus: Bei der Militärtruppe lernt er den Umgang mit Musketen, bei den Ureinwohnern Voodoo. Letzteres eröffnet frische Lösungswege, via Voodoopuppe darf der Held andere Personen »fernsteuern«. Beispielweise schlüpft er in den Körper eines Händlers, um den Hohen Rat der Inquisition zu manipulieren. Wen der Namenlose wann kontrollieren darf, ist jedoch vorgegeben, überdies erlaubt **Risen 2** diesen Trick nur selten. Was nichts daran ändert, dass die Fernsteuerung zu witzigen Situationen führt. Etwa, wenn der Held im Körper eines eingeborenen Häuptlingsanwärters blafft, er müsse mal eben »kurz im Busch verschwinden«.

Eine wichtige Rolle in **Risen 2** spielen die Gefährten, die der Held im Spielverlauf um sich scharf und in seine Schiffscrew aufnimmt. Neben Patty stoßen unter anderem der Piratenkoch Hawkins und der sammelwütige Gnom Jaffar hinzu. An Bord kann der Namenlose dann Gespräche mit den Begleitern führen, einen davon darf er zudem auf Landgang mitnehmen. Dort kommen-

Gefechte gegen mehrere **Piraten** sind hart, weil wir immer nur die Attacken eines einzelnen Feindes abblocken können.

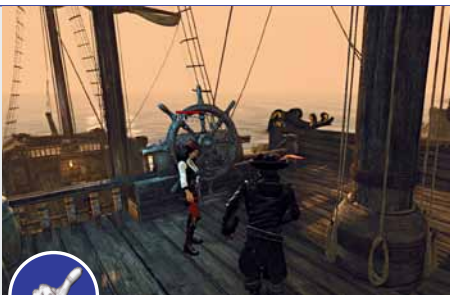


Mit unserem dressierten **Äffchen** können wir in der Tempelruine ungestört Schätze einsacken.

tieren die Helfer Dialoge, erstmals weht also ein Hauch von Bioware durch ein Piranha-Bytes-Spiel. Aber wirklich nur ein Hauch, beispielsweise bekommen nur wenige Begleiter eigene Missionen. Dafür sind die Kameraden auch im Kampf eine wertvolle Unterstützung, als mit Abstand nützlichste Helferin entpuppt sich die Voodoohexe Chani, weil sie den Helden heilt. Allerdings darf er die Dame nur dann mitnehmen, wenn er sich den Eingeborenen anschließt.

Die Kämpfe sind denn auch die Achillesferse von **Risen 2** – zumindest, wenn's gegen Tie-

re und Monster geht. Duelle gegen menschliche Gegner spielen sich hingegen durchaus taktisch, weil wir im Spielverlauf immer mehr Schlagvarianten lernen und Attacken kontern sowie Feinde ablenken können. Beispielsweise schleudern wir unseren Widersachern Salz ins Gesicht, um sie zu blenden. Oder wir feuern mitten im Gefecht eine Pistole ab. Diese schmutzigen Tricks erweitern das Kampfsystem um eine spaßige Facette. Gleiches gilt fürs Voodoo, beispielsweise schwächen wir Feinde mit einer Fluchpuppe. Oder wir nutzen das Zepher der Macht, um zwei Gegner aufeinander zu hetzen.



Schiff & Crew: Im Spielverlauf stiehlt der Namenlose ein Schiff und kann Crewmitglieder mit individuellen Fertigkeiten anheuern. Auf Landgang mitnehmen darf er allerdings stets nur einen Kumpanen. Das erinnert ein wenig an Mass Effect, allerdings agieren die Verbündeten komplett eigenständig.



Spielwelt: Anders als in Gothic oder im ersten Risen stromern wir nicht durch eine zusammenhängende Welt, sondern bereisen Inseln, die von Ladepausen getrennt sind. Das stört aber nicht, da wir an den Schauplätzen trotzdem viel entdecken und uns frei bewegen können. Keine Spur von Schlauchdesign.



Interaktionen: Die Entwickler haben bekannte (sinnfreie) Aktionen à la »Fleischspieß drehen« und »an Baumstamm rumsägen« gestrichen und liefern dafür moorhuhnneske Minispiele, die nicht so recht ins Gesamtbild passen wollen. Wir finden: Das hätte sich Piranha Bytes auch sparen können.

Technik-Check Risen 2: Dark Waters

Grafikvergleich



1920X1050, MAXIMALE DETAILS

Maximale Details: Die Schatten **2** sind hoch aufgelöst, das Gras steht dicht bis zum Horizont **1**. Die FXAA-Kantenglättung kaschiert Pixeltreppchen, sorgt aber auch für ein unscharfes Bild **3**.



1920X1050, MINIMALE DETAILS

Minimale Details: Schatten verpixeln **2** und der Bodenbewuchs fällt bis auf die unmittelbare Umgebung fast vollständig weg **1**. Anisotrope Filterung, Wasserspiegelungen und Kantenglättung **3** fehlen ebenfalls.

Wichtige Grafikoptionen



1 Alle Grafikeinstellungen können Sie während des laufenden Spiels anpassen, ein Neustart ist nicht erforderlich.

2 Anisotrope Filterung kostet kaum Leistung, verbessert Texturen aber deutlich. Aktivieren Sie mindestens »4x«.

3 Die Tiefenunschärfe betrifft sowohl entfernte als auch vor der Kamera platzierte Objekte. Geschmacksache.

4 Risen 2 verwendet den FXAA-Filter, der schneller als herkömmliche Kantenglättung arbeitet. Weil er aber das gesamte Bild anfasst, wirken Texturen oft unscharf.

5 Wenn Sie die Schattenqualität herunterregeln, erhalten Sie erst ab der mittleren Einstellung einen spürbaren Leistungszuwachs. Ganz deaktivieren sollten Sie Schatten zugunsten der Atmosphäre aber nicht.

6 Die Vegetationsqualität bestimmt, wie dicht Gräser und Sträucher in Risen 2 wachsen. »Mittel« und noch niedrigere Stufen sehen karg aus. Falls Sie die Vegetation ganz abschalten, läuft der Held auf bloßen Texturen. Der Performance-Gewinn ist allerdings enorm.

So läuft Risen 2: Dark Waters 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	GRAFIKKARTE	Geforce 8 / 9	8800 GT	9800 GT	9800 GTX								
		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			
		Radeon HD 4000	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870 X2						
		Radeon HD 5000		HD 5750	HD 5770	HD 5850		HD 5870		HD 5970			
		Radeon HD 6000			HD 6850		HD 6870	HD 6950	HD 6970		HD 6990		
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			
		Core 2 Duo		E4300	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600				
		Core 2 Quad				Q6600	Q8300	Q9400	Q9650				
		Core i				i3 540	i5 650	i5 750	i7 920	i7 870	i7 960		
		Core i 2xxx					i3 2100		i5 2300	i5 2500	i7 2600		
3		Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8.192		

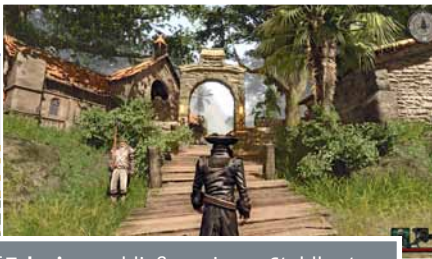
4	LEGENDE	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1280x800 mittlere Details	läuft so flüssig: 1680x1050 hohe Details	läuft so flüssig: 1920x1080 maximale Details Kantenglättung
		ruckelt stark			

Technik-Tipps

- Risen 2 begnügt sich mit einer 1,8-GHz-Dual-Core-CPU, stellt aber höhere Anforderungen an die Grafikkarte. Um mit maximalen Details und einer Auflösung von 1920x1080 Pixel spielen zu können, benötigen Sie mindestens eine Radeon HD 5850 oder eine Geforce GTX 560 Ti.
- Radeon-Besitzer aufgepasst: Wenn Sie Kantenglättung im Grafiktreiber aktiviert haben, kann es zu bösen Fehlern kommen. Im Test ließ sich Multisampling Antialiasing weder vom AMD- noch vom Nvidia-Treiber erzwingen.
- Die Texturqualität verändert auch den Umriss weit entfernter Objekte. Auf »Niedrig« stören die groben Konturen die Atmosphäre.
- Den Optionen »Shaderqualität«, »Objekt- und Landschaftssichtweite« brauchen Sie keine Beachtung zu schenken. Die optischen Änderungen sind kaum ersichtlich, und der Leistungsgewinn ist marginal.

Checkliste

- Zweikern-CPU
- 2,0 GByte RAM
- 5,5 GByte Speicherplatz
- 512 Mbyte Grafikspeicher
- DirectX 9.0c



Auf **Takarigua** schließen wir uns Stahlbarts Crew an – nachdem wir uns würdig erwiesen haben. Spielzeit: rund 7 Stunden.



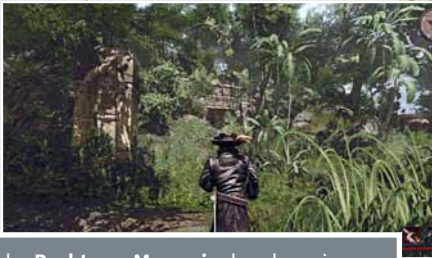
Auf der **Insel der Gnome** erkunden wir das Heimatdorf der sprechenden Schweinsnasen-Zwerge. Spielzeit: rund 2 Stunden.



In der Inquisitionsfestung **Caldera** beginnt das Abenteuer, später kehren wir dorthin zurück. Spielzeit: rund 2 Stunden.



Das Piratennest **Antigua** gehört mit seinen Holzbauten zu den stimmungsvollsten Schauplätzen. Spielzeit: rund 4 Stunden.



An der **Bucht von Maracai** erkunden wir weitläufige Dschungel und alte Tempelruinen. Spielzeit: rund 7 Stunden.



Was genau uns auf der **Insel der Toten** erwartet, behalten wir lieber für uns. Viel ist es aber nicht. Spielzeit: rund eine Stunde



An der **Schwertküste** entscheiden wir uns zwischen den Eingeborenen und der Inquisition. Spielzeit: rund 7 Stunden.



Mit Leib und Seele

Michael Trier
Chefredakteur
michael@gamestar.de

Piranha Bytes-Titel sind einzigartig. Auch, weil sie die Art von Spielen sind, denen man verzeihen muss. Zum Glück auch verzeihen will. Denn die starken Momente dieser seelenvollen Rollenspielseltenen gleichen Manikos wie ein unausgewogenes Kampfsystem (Tricks und Kampf gegen Menschen = super; Kampf gegen Tiere und Monster = Klick-Krampf) oder Ungereimtheiten in der Spielwelt (NPCs meckern zwar, aber manchen kann ich in deren Beisein die Truhen knacken und leer räumen) mehr als aus. Über 30 Stunden (bin ein »gründlicher« Spieler) hat Risen 2 mich auf einzigartige Art unterhalten, danke dafür, Piranha Bytes!

Verschlossene Schatzkisten wiederum knacken wir mit einem komplett überflüssigen Minispiel. So müssen wir Schließbolzen in der richtigen Reihenfolge betätigen, stehen dabei aber weder unter Zeitdruck noch kann unser Dietrich zerbrechen. Wir können also nicht scheitern, sondern probieren einfach so lange herum, bis das Schloss offen ist. Diese Spielzeit-Streckung hätte sich Pi-

Andere Neuerungen sind allerdings weniger durchdacht, unter anderem hat Piranha Bytes die Schilde und Ausweich-Hechtrollen gestrichen. Gefechte gegen Tiere und Ungeheuer werden dadurch nervig, weil der Namenlose deren Attacken weder abblocken noch ausweichen kann. So schrumpfen Tierduelle oft zu stupidem Dauergeklücke, das hatte Piranha im ersten **Risen** bedeutend klüger gelöst. Auch der Fernkampf könnte taktischer sein, im Grunde laufen wir mit der Muskete im Anschlag immer nur rückwärts und halten auf den Gegner drauf. Immerhin lassen sich Mensch und Tier später besser ablenken, etwa mit dem Voodoozepter der Angst, das Feinde lähmt. Oder mit einem Begleiter, der die Schläge eines Ungeheuers einsteckt, während wir es von der Seite angreifen, eine Art Aushilfs-Tank also. Sterben können die Helfer nicht, sondern nur bewusstlos zu Boden gehen. Nach dem Gefecht stehen sie dann wieder auf.

Nicht nur das Kampf-, auch das Charakter-system hat Piranha Bytes gehörig umgekrempelt, Lernpunkte und Levelaufstiege sind passé. Stattdessen stecken wir angehäufte Erfahrungs- beziehungsweise Ruhmespunkte direkt in die fünf Attribute des Namenlosen, von »Klingen« bis »Voodoo«. Diese Werte beeinflussen wiederum bestimmte Talente, »Gerissenheit« etwa wirkt sich auf die Nahkampf-Tricks, unsere Überzeugungskraft (»Silberzunge«) sowie die »Diebeskunst« aus, die wir unter anderem

für den Taschendiebstahl benötigen. Letzteren lernen wir – genau wie Angriffsmanöver und andere aktive sowie passive Fertigkeiten – gegen Gold bei Lehrern. Noch weiter steigern können wir die Talentwerte durch Ausrüstungsboni, selbstgebraute Tränke sowie die motivierende Suche nach legendären Gegenständen, die Piranha Bytes überall in der Welt versteckt hat und die uns permanente Fähigkeitsboni bringen.

Auch sonst gibt's in der Spielwelt jede Menge zu tun. Beispielsweise suchen wir Schätze oder erforschen Tempelruinen, die jedoch weniger ausufernd und damit weniger interessant ausfallen als im ersten **Risen**. So erkunden wir vorrangig kompakte Innenräume; die Rätsel beschränken sich darauf, an Hebeln zu ziehen oder Statuetten auf Sockel zu stellen, um Türen zu öffnen. Abgelegene Winkel unter oder über der Erde erreichen wir mit einem netten Trick: Wenn unser Held das entsprechende Talent gelernt hat, darf er ein Äffchen aussetzen und fortan selbst steuern. So krabbeln wir durch Mauerlöcher und klaben Schätze auf, an die wir anders nicht herankämen.



Mit der **Muskete** visieren wir ein Krokodil an – und laufen rückwärts. Je greller der orange »Fadenkrin-gel« leuchtet, desto höher unsere Trefferchance.

ranha Bytes sparen können, **Skyrim** & Co. lösen das Schlösserknacken intelligenter. Auch die anderen neuen Minispiele von **Risen 2** sind nicht unbedingt die Krone des Spielspaßes: Beim Wettlaufen etwa klicken wir mit zittriger Maushand Schnapsflaschen an. Da macht's deutlich mehr Sinn (und letztlich auch Spaß) eigene Waffen so wie Musketen herzustellen und Tränke zu brauen, auch wenn's wenige Rezepte gibt.

Dafür ist die eigentliche Umgebung weniger interaktiv als zuvor, sinnfreie Nebentätigkeiten wie das Drehen am Bratenspieß hat Piranha Bytes gestrichen. Und wenn uns ein Bewohner beim Diebstahl oder anderen Untaten ertappt, greift er zwar an. Wenn wir ihn daraufhin vermöbeln, ist er aber nur zeitweilig »verärgert« und das Verbrechen schnell vergessen. Doch das ändert nichts daran, dass die **Risen 2**-Welt lebt und atmet, wir wären gerne länger darin unterwegs gewesen. Schade nur, dass das Abenteuer diesmal nur rund 30 Stunden dauert – einschließlich aller Nebenaufträge und ausgiebiger Erkundungstouren.

Risen 2 ist wie ein Pirat: kantig, aber charmant

Okay, wir haben ja auch Laufwege mit der nützlichen Schnellreisefunktion abgekürzt, dank der wir beliebig zwischen wichtigen Orten und unserem Schiff hin und her springen dürfen. Außerdem hinterlässt **Risen 2** einen weitgehend runden Eindruck, wenn auch mit kleinen Macken. Ein bestimmter Tranktyp etwa tauchte nach dem Brauen nicht in unserem Inventar auf. Eine Quest wiederum geriet durcheinander, als wir einen Schamanen zu früh ansprachen, ließ sich aber dennoch lösen. Außerdem gibt's Grafikfehler wie flackernde Vegetation sowie Performance-Probleme: Manchmal verkam das anfangs flüssige Spiel binnen weniger Minuten zur Ruckelorgie. Weil die technischen Probleme nicht auf allen Testsystemen auftraten, werten wir aber nicht ab. Zudem sind Piranha-Bytes-Spiele nun mal wie Piraten: eckig und kantig, aber eben auch ruppig-charmant. **GR**



Der Welten Lohn

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Risen 2 entfaltet weder die Freiheitseuphorie eines **Skyrim** noch die Erzählgewalt eines **The Witcher 2**. Sitzt es damit zwischen den Stühlen? Nein. Es sitzt auf einem eigenen Stuhl. Einem angeranzten, knarzigen Barhocker, um genau zu sein. Piranha-Bytes-Spiele leben eben von ihrem urigen Charme, von ihrer gewollten Unzeitgemäßheit. Klar, das muss man mögen. Und wissen Sie was? Ich mag's – und das, obwohl ich Piraten nach wie vor für das schlimmste Szenario halte, das je in ein Designdokument gekritzelt wurde. Aber Piranha Bytes versteht es eben wie kaum ein anderer Entwickler, seinen Welten, nun ja, Seele einzuhauen.

Was Piranha Bytes indes nach wie vor nicht kann, ist erzählen. Die Handlung von **Risen 2** erfüllt ihren Zweck, sie führt durch die Welt – aber durchgehend unterhalten kann sie nicht. Wenigstens mit den traditionell plat-ten Charakteren haben sich die Entwickler diesmal etwas mehr Mühe gegeben, die Crewmitglieder erzählen immerhin das eine oder andere persönliche Geschichtchen. An Bioware-Niveau reicht **Risen 2** damit aber keineswegs heran. Was Piranha Bytes ebenfalls nicht kann, ist clevere Kampfsysteme entwickeln. Auf den klaren Fortschritt des ersten **Risen** folgt erneut ein Rückschlag, trotz schmutziger Kampftricks und Voodoo-Hexereien kommt mir beim stupiden Dauerklicken unweigerlich der Gedanke, dass das besser und runder gegangen wäre.

Sei's drum, Piranha Bytes liefert eben genau das Spiel, das man von ihnen erwartet, abzüglich ein wenig Welt-Interaktion, dafür ergänzt um Komfort wie die Schnellreisefunktion und eine Karte, die Questziele markiert. Mag sein, dass Gothic-Veteranen angesichts dessen angewidert die Nasen rümpfen. Ich verzichte aber gerne aufs Bratenspießdrehen und Wasserfassleerschürfen, wenn ich dafür ein Spiel bekomme, das sich fertig anfühlt. Schade nur, dass **Risen 2** vergleichsweise kurz ausfällt, der Vorgänger und die Gothics haben mich länger beschäftigt. Das Beste, was ich über Piranha Bytes sagen kann, ist nun mal, dass ich in ihren Welten so lange verweilen möchte wie möglich. Und zwar am liebsten ohne DLCs.

TERMIN 27.4.2010 PREIS 45 Euro USK ab 12 Jahren

Risen 2 Dark Waters

Publisher Deep Silver
Entwickler Piranha Bytes
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 64 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam

Rollenspiel



GENRE-CHECK ROLLENSPIEL

SPASS	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
»Der Entdeckerdrang motiviert bis zum (arg zügigen) Schluss.«			
SPIELSTIL	Kampf		Handwerk/Quests
CHARAKTER	simpel		komplex
FREIHEIT	linear		offene Welt
KÄMPFE	Action		Taktik
HANDLUNG	einfach		komplex

GRAFIK

✓ detaillierte Landschaften ✓ stimmungsvolle Beleuchtung
✓ vielfältige Wälder ✓ teils »zoomende« Vegetation ✓ steife Figuren ✓ teils abgehackte Animationen ✓ matschige Texturen

SOUND

✓ sehr gute Sprecher ✓ gute Umgebungsgeräusche
✓ dynamische, passende Musik
✓ guter Surround-Sound

BALANCE

✓ durchweg sinnvolle Talente ✓ gute Spielführung
✓ drei Schwierigkeitsgrade ...
✓ ... aber mäßig ausbalanciert

ATMOSPHERE

✓ stimmungsvolle Inselwelt ✓ stimmiges Piratenszenario
✓ motivierende Erkundungsfreiheit
✓ gute Zwischensequenzen ✓ überhastetes Ende

BEDIENUNG

✓ gute Maussteuerung ✓ durchdachte Menüführung
✓ neue Komfortfunktionen ✓ im Kampf teils ungenau
✓ aufgesetztes Schlösserknack-Minispiel

UMFANG

✓ große, offene Spielwelt ✓ 20 Stunden lange Hauptquest
✓ viele Nebenaufgaben ✓ viel zu entdecken
✓ etwas kürzer als der Vorgänger

QUESTS/HANDLUNG

✓ alternative Lösungswege ✓ unterhaltsame (Neben-) Quest-Geschichten ✓ solide Handlung ... ✓ ... ohne echte Höhepunkte ✓ meist Kampf- und Sammel-Aufträge

CHARAKTERSYSTEM

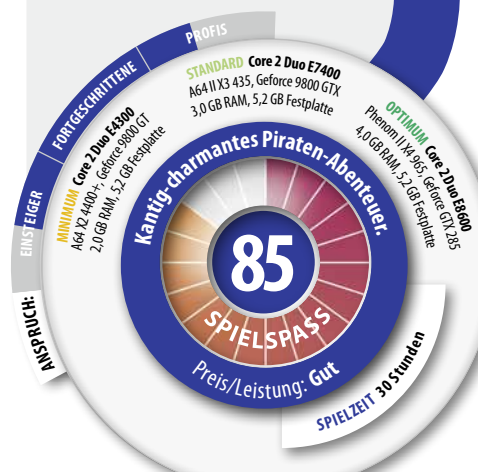
✓ Fraktionswahl beeinflusst Fähigkeiten
✓ eingängiges Attributs- und Talentensystem
✓ generell detaillierte Charakterentwicklung

KAMPFSYSTEM

✓ dynamische Actionkämpfe ✓ sinnvolle Tricks
✓ gegen Menschen taktisch ... ✓ ... gegen Tiere stupides Geklicke ✓ simpler Fernkampf

ITEMS

✓ motivierende Suche nach legendären Gegenständen
✓ sinnvolle Handwerksberufe ✓ vielfältige Beute
✓ wenige Crafting-Rezepte





AMD FX Gaming PC

AMD FX-4170 4.20GHz - GTX 680

- AMD Bulldozer FX-4170 @ 4x 4.20GHz
- ASUS M5A97
- NVIDIA GeForce GTX 680 2048MB**
- 8GB Kingston DDR3-1333
- 500GB Festplatte
- LG GH24NS70 DVD-RW
- Corsair Carbide 300R

ab 1.085,-



Core i5 Gaming PC

Core i5-2550K 3.40GHz - GTX 680

- Intel Core i5-2550K @ 4x 3.40GHz
- ASUS P8P67 B3
- NVIDIA GeForce GTX 680 2048MB**
- 8GB Kingston DDR3-1333
- 1TB Festplatte
- LG GH24NS70 DVD-RW
- Corsair Carbide 300R

NVIDIA GeForce GTX 680

Extremes Gaming der Extraklasse!



Ruckelfreie
Frameraten



mehr Leistung
durch optimierte
Taktfrequenz

ab 1.249,-

Produktübersicht

- » Allround PCs ab 199€
- » Gaming PCs ab 449€
- » Silent PCs ab 379€
- » Xtreme PCs ab 649€
- » Wassergekühlte PCs ab 1129€
- » Home Theater PCs ab 599€
- » Mini PCs ab 169€
- » Workstations ab 755€



Core i7 Gaming PC

Core i7-3820 3.60GHz - GTX 680

- Intel Core i7-3820 @ 4x 3.60GHz
- ASUS P9X79
- NVIDIA GeForce GTX 680 2048MB**
- 16GB Corsair Veng. DDR3-1600
- 1TB Festplatte
- LG GH24NS70 DVD-RW
- NZXT Phantom 410 Midi-Tower

ab 1.569,-



- » Wir verbauen nur hochwertigste Markenkompontenten
- » Alle Konfigurationen im Testcenter geprüft
- » Auswahl und Qualität, die keine Wünsche offen lässt



- » Ausführliche Beratung von Fachleuten
- » Unkomplizierter Pick-Up & Return Service
- » Fernwartung: professioneller Support unserer Techniker



- » Sichere Zahlungsmethoden
- » Unabhängiges Bewertungssystem sowie Online-Forum
- » Trusted Shops Garantie mit Käuferschutz

günstige Versandkosten und kostenloser Retourenservice

bequeme Nettolieferung in die Schweiz

High End Technologie von unseren Partnern:



Versandkostenfrei
bei Vorkasse
ab 500€

Große Auswahl an PC Systemen unter www.mifcom.de

Preis- und technische Änderungen, Irrtümer, Druckfehler sowie Zwischenverkauf vorbehalten. Produkte können von den Abbildungen abweichen.
Alle genannten Preise verstehen sich in Euro inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer und zzgl. Versandkosten. Versandkostenfrei bei Vorkasse ab 500€ (nur innerhalb Deutschlands).
MIFcom GmbH | Neumarkter Straße 34 | 81673 München
Hotline 089 / 660 779 89 - 0



⊕ Stärken

- + packende Handlung
- + Entscheidungen und Konsequenzen
- + dynamische Kämpfe
- + hervorragende Grafik

⊖ Schwächen

- immer noch etwas schwächelnder letzter Akt

Der erweiterte **Epilog** lässt die Geschichte von The Witcher 2 imposanter ausklingen als in der Ur-Version.

The Witcher 2

Enhanced Edition



Nach zwei großen Updates gibt's jetzt endlich auch die Enhanced Edition von The Witcher 2. Lohnt sich der Download oder Kauf des überarbeiteten Rollenspiels?

Von Sebastian Klix

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Namco Bandai** Entwickler: **CD Projekt (The Witcher: Enhanced Edition, GS 10/08: 83 Punkte)**
Termin: **17.4.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **40 Euro oder kostenloses Update**

GameStar.de/Quicklink/6997

Bilder von Konsole

Leider konnten wir noch keine Bilder von der PC-Version der Enhanced Edition machen. Publisher Namco überließ uns zu diesem Zweck aber eine Xbox-Version. Fast alle Bilder dieses Artikels stammen aus dieser Version.

W

Probleme beantworten können. Reine Konsolen-Veteranen hingegen wissen nicht

as ist eigentlich ein Hexer? Viele PC-Rollenspieler sowie Kenner von Fantasy-Romanen sollten diese Frage ohne größere

zwangsläufig, wer Geralt von Riva ist. Immerhin zieht Geralt in der Enhanced Edition von **The Witcher 2: Assassins of Kings** das erste Mal auf der Xbox 360 durch Temerien. Für die Xbox-Version hat der Entwickler CD Projekt eine kurze, animierte Comic-Sequenz vor das eigentliche Spiel gestellt, die den Hexer einordnet. Die Comic-Sequenz



Mit ihren Silberschwertern töten sie Gegner magischen Ursprungs wie Erscheinungen, verfluchte Seelen und Striegen.

In einem **Comic** bekommen wir erzählt, was ein Hexer eigentlich ist.



Im frischen Zusatzinhalt gibt es auch neue **Liebschaften**.



Radovid, König von Redanien, spielt auch im neuen Inhalt eine Rolle.

Wo gibt es die Enhanced Edition?

Besitzer der Erstauflage können das etwa zehn GByte große Enhanced Edition-Update kostenlos über den im Spiel integrierten Downloader herunterladen. Für alle anderen steht die Neuauflage auch im Einzelhandel parat. Darin enthalten sind neben dem Spiel und Handbuch auch der Original-Soundtrack auf einer separaten CD, eine Weltkarte sowie ein Quest-Handbuch. Preis: etwa 40 Euro. Die deutlich besser bestückte, ein Jahr alte Erstauflage gibt es allerdings immer noch für etwas mehr als die Hälfte. Die Sammlerauflage namens »Dark Edition«, die etwa zusätzlich ein Artbook und ein Wolfskopf-Medaillon enthält, erscheint hingegen unverständlicherweise exklusiv für die Xbox 360 – und ist praktisch überall ausverkauft.

gibt's natürlich auch in der überarbeiteten PC-Version. Nett, aber nichts im Vergleich zu dem, was uns erwartet, wenn wir ein neues Abenteuer in der Enhanced Edition starten.

Der polnische Entwickler CD Projekt hat beim Einstieg in die storylastige Monsterjagd noch einmal aus dem Vollen geschöpft und zeigt in einem knapp vierminütigen Render-Intro das, worum es in den folgenden knapp 50 Spielstunden unter anderem geht: den Mord an König Demawend von Aedirn durch den mysteriösen Hexer Letho. So gibt die Einführung eine Antwort darauf, wem der Kopf eigentlich gehört, den Letho bereits in der Ur-Version von **The Witcher 2** stolz mit sich herumträgt. Doch das ist nicht das eigentlich Spannende an diesen vier Minuten. Vielmehr sind es die Qualität und Inszenierung, mit denen CD Projekt sich selbst beziehungsweise das Intro des ersten **The Witcher** von 2007 übertrifft.

Ist die Kinnlade wieder hoch geklappt, haben wir die Wahl, das bereits mit Patch 2.0 implementierte Tutorial zu spielen, das uns innerhalb von etwa 20 Minuten die Grundlagen von Geralts Kampfkünsten und anderen Fertigkeiten näher bringt. Wer **The Witcher 2** noch nicht gespielt hat, sollte dieses Angebot annehmen, denn für ein Einzelgänger-Rollenspiel ist **Assassins of Kings** durchaus komplex. Am

Intro trifft Kinnlade kritisch

für unser Talent am besten geeigneten Schwierigkeitsgrad vor, und wir machen zudem erstmals die Bekanntschaft mit einer weiteren Neuerung aus dem bereits erschienenen Update: der Arena. In diese können wir unabhängig von der Handlung immer wieder einsteigen und uns gegen stärker werdende Gegnerwellen behaupten, um Erfahrung und Sachpreise abzustauben. Zwischen den Runden bereiten wir uns im Warteraum durch Meditation, Trankeinnahme und Anheuern von Söldnern für besonders harte, bevorstehende Auseinandersetzungen vor. Außerdem winkt internationaler Ruhm durch den Eintrag unserer Ergebnisse in eine Online-Rangliste.

Die eigentliche Einzelspielerkampagne selbst präsentiert sich zu Beginn so bekannt und gelungen wie gewohnt. Naja fast, denn zum einen hat CD Projekt fleißig Fehlerbereinigung betrieben, zum anderen wartet mit dem »Dark Mode« (ebenfalls mit Update 2.0 eingefügt) ein neuer Schwierigkeitsgrad auf uns. Dieser ist auf einem ähnlich hohen Niveau wie der bisher höchste namens »Insane« –

Das neue Intro

Im neuen **Intro** beobachten wir Letho bei der Ermordung König Demawends. Mit einer magischen Phiole friert Letho die gesamte Besatzung von Demawends Schiff ein. Anschließend entledigt sich der Königsmörder kompromisslos der hilflosen Wachen, um den Adligen schließlich einen Kopf kürzer zu machen.



mit dem Unterschied, dass wir nun jederzeit speichern können. Geralts Tod ist damit keine endgültige Sache mehr. Ein schöner Kompromiss für Leute, die zwar eine ordentliche Herausforderung suchen, aber nicht Gefahr laufen wollen, 30 Stunden Spielzeit in den Sand zu setzen. Wer im Dark Mode spielt, hat zudem die Möglichkeit, der »DarkLegend« hinterherzujagen und so nach und nach ein besonders mächtiges Set von Gegenständen zu ergattern.

Wir freuen uns auch über diverse Überarbeitungen bei Steuerung und Kampfsystem. So funktioniert das Anvisieren von Gegnern inzwischen merklich besser, zudem sucht sich das Zielsystem etwas in-



Im Laufe einer der neuen Quests treffen wir auf diesen Golem.



Gegner unterbrechen nun Geralts Attacken nicht mehr pausenlos.

telligenter die Gegner aus dem Tumult – ganz optimal steuern sich die Scharmützel allerdings immer noch nicht. Außerdem werden die Angriffe von Geralt nun nicht im Sekundentakt von Feinden unterbrochen. Dadurch sinkt zwar ein klein wenig der Anspruch, dafür schont es auf Dauer die Nerven.

Ende (noch immer) offen

Per DLC lieferte CD Projekt bereits für die ersten beiden Akte jeweils eine neue Quest. Auch die restlichen Mini-Download-Erweiterungen wie diverse Ausrüstungsgegenstände,

die, die vormals nur Besitzern der Collector's Edition vorbehalten waren, sind seit einem früheren Patch nun im Gesamtpaket enthalten. Wirklich neues Spielfutter erleben wir speziell in der Enhanced Edition erst im letzten der drei Akte, also in dem Kapitel, das in der Erstauflage klar das schwächste und kürzeste war. Die Entwickler spendierten dieser Baustelle mit einigen Gewölben und einem kleinen Waldabschnitt neue Gebiete, in denen wir an der Seite alter Bekannter aber auch neuer Charaktere wie der Edeldame Brigida Paperbrock frische Quests erledigen dürfen. So stapfen wir etwa mit einer kleinen Expedition durch die vergessenen Archive unter der Stadt Loc Muinne, um die Rätsel eines intelligenten Golems zu lösen.

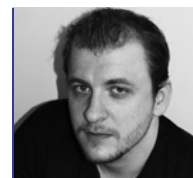
Durch die frischen Inhalte gestaltet sich der finale Akt spürbar umfang- und abwechslungsreicher. Um die vom Hersteller angegebenen vier Stunden zusätzliche Spielzeit zu erreichen, muss man aber trödelig vorgehen. Erfrischend ist der neue Inhalt in jedem Fall, auch wenn er am offenen Ende, das klar auf ein **The Witcher 3** ausgelegt ist, nichts ändert. Dafür bekommen wir aber nun einen erweiterten Epilog spendiert, in dem Geralt's Freund Rittersporn die Geschehnisse noch einmal Revue passieren lässt. So schildert er, welche Konsequenzen sich aus unseren Entscheidungen im Verlauf des Spiels ergeben, vor allem für die politische Situation in Temerien. Einen ähnlichen Rückblick gibt der Barde zudem nun auch zwischen den einzelnen Kapiteln. Gute Idee, denn so werden unsere Entscheidungen im Laufe des Spiels noch mehr betont.

Die Neuerungen

- ✦ etwa vier Stunden neue Spielinhalte im letzten Akt (bei gemächlicher Spielweise)
- ✦ neue Gebiete im letzten Akt
- ✦ zwei weitere Quests (bereits durch vorangegangene Patches)
- ✦ sämtliche Mini-DLCs wie etwa Vorbesteller-Boni
- ✦ knapp vier Minuten langes Intro
- ✦ 33 Minuten zusätzliche Zwischen- und Epilogsequenzen
- ✦ etwa 20minütiges Tutorial
- ✦ Arena-Modus
- ✦ neuer Schwierigkeitsgrad: der Dark-Mode
- ✦ neue Charaktere, Monster und Gegenstände
- ✦ insgesamt knapp 200 Verbesserungen gegenüber Version 1.0



Wer sich in die launigen Arena-Kämpfe wagt, kann sich in einer Rangliste mit anderen Hexern messen.



Noch runder

Sebastian Klix
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Viel zu kitten gab es an **The Witcher 2** nicht mehr. Die größten Kritikpunkte, der magere letzte Akt und die teils etwas unpräzise Steuerung wurden verbessert, wenn auch nicht perfektioniert. Obendrauf gibt's ein beeindruckendes Intro sowie erweiternde Zwischen- und Epilogsequenzen, um die Handlung runder zu gestalten. Zum absoluten Ausnahme-Rollenspiel fehlt es Geralt's zweitem Abenteuer aber nach wie vor an einem fulminanten, würdigen Schlussakt. Eine erneute Monsterjagd mit dem Weißen Wolf lohnt aber trotzdem.

Die Überarbeitungen und Verbesserungen runden das ohnehin schon sehr gute **The Witcher 2** noch einmal zusätzlich ab. Wer sich **The Witcher 2: Assassins of Kings** bisher noch nicht zugelegt hat: Jetzt ist der richtige Zeitpunkt dafür gekommen. Für alle, die bereits vorher zugeschlagen haben, lohnt sich der Download des stolzen zehn GByte großen, kostenlosen Updates und ein erneuter Besuch in Temerien auf jeden Fall. **SKX / PET**

Kein Kopierschutz

Die Original-Version von **The Witcher 2: Assassins of Kings** wurde schon bald nach Veröffentlichung vom Kopierschutz befreit. Unter anderem, weil der auf einigen Rechnern für Performance-Probleme sorgte. Aber auch, weil der Entwickler CD Projekt kein Freund solcher Maßnahmen ist. Die Enhanced Edition des Rollenspiels kommt von Anfang an ohne Kopierschutz aus. CD Projekt und Publisher Namco Bandai vertrauen auf ehrliche Käufer.

TERMIN 17.4.2012 PREIS 40 Euro USK ab 16 Jahren

The Witcher 2: Enhanced Edition

Rollenspiel

Publisher Namco Bandai
Entwickler CD Projekt
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung Download / DVD-Box, 2 DVDs, 22 S. Handbuch ohne
Kopierschutz ohne



UMFANG 8 ➤ 9
STEUERUNG 7 ➤ 8



109,⁹⁰



CREATIVE

Sound Blaster Tactic3D Wrath

Kabelloser Gaming-Sound in Profiqualität

- **THX® TruStudio Pro-Klangtechnologien:** für PC und Mac
- **50-mm-Full Spectrum-Audiotreiber:** Wummernde Bässe und kristallklare Höhen: So sollen Games klingen!
- **Unverwüstlich:** dank des Stahlkerns macht das Headset alles mit
- **Pro Caliber Wireless:** unkomprimierte kabellose Technologie für unterbrechungs- und rauschfreien Sound
- **Wiederaufladbarer Lithium-Akku:** bis zu acht Stunden Dauereinsatz

KH#CC2



TM & © 2012 Marvel & Subs. www.marvel.com



179,⁹⁰



CREATIVE

Sound Blaster Tactic3D Omega

Maximaler Spielspaß ganz ohne Kabel!

- **Vielfältige Anschlussmöglichkeiten:** kabelloses Gaming-Audiosystem für Xbox 360, Playstation 3, PC und Mac
- **Satter Gaming-Sound:** 50-mm-Allfrequenz-Audiotreiber für wummernde Bässe und kristallklare Höhen
- **THX® TruStudio Pro™:** unerreicht realistischer Klang mit überwältigenden Surround-Effekten
- **Unverwüstlich:** dank des Stahlkerns macht das Headset alles mit
- **Tactic3D BaseStation:** Sender, Ständer und Ladestation in einem

KH#CC1

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Angebot gültig bis zum 09.05.2012.

Bestellhotline: Mo-Sa 8-20 Uhr
01805-905040*

seit 1992
20 JAHRE ALTERNATE

ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 9 | 35440 Linden | Fon: 01805-905040* | Fax: 01805-905020* | mail@alternate.de

* 14 Cent/Minute aus dem deutschen Festnetz / powered by QSC, max. 42 Cent/Minute aus Mobilfunknetzen

Legend of Grimrock



Diese Dungeon-Master-Hommage ist ein puristisches und zugleich bemerkenswert intensives Rollenspiel-Erlebnis vor allem für Retro-Fans. Von Michael Orth

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Almost Human** Entwickler: **Almost Human** (Legend of Grimrock ist das Erstlingswerk)
Termin: **11.4.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **14 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7870

Moderne Rollenspieler sind ein verwöhntes Pack. Sie wollen ein Epos mit riesiger Oberwelt, Hunderten von Quests und NPCs und Bombast-Grafik, bei der an jeder Riesenratte 97 3D-Modeller gearbeitet haben. Was also macht ein insgesamt gerade mal vier Mann starkes, frisch gegründetes Indie-Studio, das sich ausgerechnet ans Thema Rollenspiel wagt? Genau das Gegenteil! So lautet das Credo von **Legend of Grimrock**: düstere Mauergänge statt Postkarten-Idylle, Ausgangssuche statt dicker Quest-Bücher. Und genau das ist das Großartige daran.

Der Fachjargon nennt das Prinzip »Dungeon Crawler« – nicht selten von einem leicht hässlichen Unterton begleitet. Denn das Prin-

zip ist simpel: durchs Verlies wandern, Fieslinge vermöbeln, Schätze sammeln, seine Party hegen und pflegen. Der Weg ist dabei das Ziel, denn eine Interaktion mit Dritten samt zugehöriger Aufträge findet hier nicht statt. Der Vorreiter dieser Spielart war das legendäre **Dungeon Master**. **Grimrock** versteht sich gleichzeitig als Hommage und Weiterentwicklung des Klassikers. Jeder Pixel schreit laut »Ich bin Retro!«, gleichzeitig wirkt alles frisch und unverbraucht wie bei kaum einem anderen Rollenspiel der letzten Zeit. Und das liegt nicht nur daran, dass der Dungeon Crawler als kommerzielles Spielegenre seit mindestens 15 Jahren tot ist.

Warum wir überhaupt unter Tage unterwegs sind, ist wie bei den meisten Dungeon Crawlern weitgehend belanglos. Vier Gefangene werden in den Mount Grimrock ge-

Steam & Co.

Zwei – inhaltsgleiche – Versionen von **Legend of Grimrock** stehen zum Verkauf, beide kosten 14 Euro: bei Steam oder bei Gog.com mit Standalone-Installer. Wer unter GameStar.de/Quicklink/7871 direkt auf der offiziellen Homepage bestellt, bekommt fürs gleiche Geld beide Varianten.

schmissen, wo ein riesiges Verlies auf sie wartet. Wenn sie dessen 13 Ebenen unbeschadet überstehen, sind sie frei. Der Entwickler Almost Human erzählt die Geschichte mit ein paar dünnen, wenngleich stimmigen Standbildern. Und sonst? Zwischensequenzen? Fehlannonce. Immerhin entwickelt der Dungeon selbst nach und

+ Stärken

- + intensive Atmosphäre
- + teilweise fantastische Rätsel
- + schön animierte Gegnerschar

- Schwächen

- teilweise extrem fordernd
- dünne Soundkulisse
- fehlende Komfortfunktionen



Grimrock arbeitet immer wieder mit kleinen Schockmomenten: Der riesige **Krake** war beim ersten Durchlaufen noch nicht da.

Hintergrund Dungeon Master



Dungeon Master (1987)



Dungeon Master: Chaos Strikes Back (1989)



Dungeon Master 2: Skullkeep (1995)

Das von FTL Games entwickelte, 1987 veröffentlichte **Dungeon Master** war dem Rest der Branche teilweise Lichtjahre voraus: Es war das erste in Echtzeit ablaufende Rollenspiel durchgehend in 3D-Grafik (oder was damals als solche durchging) und setzte komplett auf eine Maussteuerung. Statt respawnender Gegnerhorden war jedes Monster eine Art Individuum, das unter anderem von Falltüren verletzt werden konnte. Alles in allem ein bahnbrechendes Spiel, das etliche Nachahmer fand, darunter Westwoods **Eye of the Beholder**-Serie.

So avancierte **Dungeon Master** zum erfolgreichsten Atari-ST-Spiel aller Zeiten. 1989 erschien mit **Chaos Strikes Back** ein alleine lauffähiges Addon. Eigentlich schon viel zu spät, zudem blieb es bei der einen Erweiterung, obwohl eine ganze Latte geplant war. Der Hauptgrund für den schleppenden Nachschub war eine klassische Fehlentscheidung.

Anstatt den Geldsegen für einen erhöhten Produktausstoß zu nutzen, verzettelte sich FTL Games mit der Umsetzung auf gut ein halbes Dutzend andere Plattformen. Das hielt das Team bis in die 90er-Jahre hinein von der Entwicklung eines echten Nachfolgers ab.

Als **Dungeon Master 2: Skullkeep** 1995 endlich erschien, musste man konsterniert feststellen, dass Lichtjahre in der Spielebranche verdammt kurz sein können. Zwar wurde das Spielkonzept noch mal aufgemöbelt, unter anderem mit einer (kleinen) Oberwelt. Doch die Konkurrenz, vor allem in Form der beiden »echten« 3D-Abenteuer der **Ultima Underworld**-Serie, war inzwischen ihrerseits meilenweit voraus, außerdem herrschte im Rollenspielmarkt gerade eine Flaute. Das Mutterunternehmen von FTL Games wandte sich daraufhin anderen Geschäftsfeldern zu, der Entwickler schloss 1996 seine Pforten.

nach eine Art eigenständigen Charakter. Den Entwicklern kam die erzählerische Schlichtheit des Dungeon-Crawler-Genres sicherlich sehr entgegen. Wie sie überhaupt viele Aspekte lieber gleich ganz weggelassen haben, anstatt sie halbherzig umzusetzen – ein Design-Purismus, der maßgeblich zum überwältigenden Erlebnis beiträgt.

Wer so einen alten Rollenspiel-Schinken noch nie live gesehen, geschweige denn selbst gespielt hat: Das Szenario ist nicht der einzige grundlegende Unterschied zu modernen 3D-Blockbustern à la **Skyrim**. Die Fortbewegung geschieht »tile-based«, das heißt, alle Levels bestehen aus Kacheln, auf denen unsere Party Quadrat für Quadrat voranspringt. Drehungen funktionieren nur in 90-Grad-Schritten, Firlefanz wie Springen oder Ducken gar nicht. Das nutzt **Legend of Grimrock** weidlich aus, auch wenn die dadurch entstehenden Situationen mitunter grotesk wirken. Fallgruben entpuppen sich als unüberwindbares Hindernis, obwohl sie gerade mal einen Meter messen und mindestens zwanzig Zentimeter breite Stege die einzelnen Löcher voneinander trennen. Gleichzeitig läuft das Geschehen in Echtzeit ab. Soll heißen: Sowohl Bewegung als auch Kämpfe kommen ohne Rundenmodus aus.

Das Abenteuer geht man übrigens wahlweise mit einem vorgefertigten Heldenquartett an oder erstellt die Charaktere selbst. Das übliche, für Nicht-Rollenspieler mitunter verwirrende Rassen- und Klassenkonstrukt wurde hier auf ein Minimum reduziert. Es gibt Krieger (Nahkämpfer), Magier (Fernkämpfer) und Schurken. Dazu kommen vier Rassen (Menschen, Minotauren, Echsenmänner und Insektoide), deren Wahl die Charakterwerte bestimmt.

Und was machen unsere Protagonisten überhaupt so die ganze Zeit? Ohne frei reisbare Oberwelt, ohne NPCs, Quests oder

sonstige konkrete Aufträge? Nun, sie erschließen den Dungeon. Suchen nach Waffen, Essen und sonstigem Kram, lösen Rätsel und kämpfen gegen allerlei Ungetier. Das mag schlicht klingen, was Dungeon Crawler in aller Regel ja auch sind. Doch was die Entwickler daraus gemacht haben, ist aller Ehren wert. Die üblichen Schlüssel, Wandschalter, Falltüren und Teleporter gibt es zwar auch in **Grimrock**. Allerdings kommt das Spiel fast komplett ohne Billigmechanismen Marke »Drücke bei A dies und jenes, damit bei B die Tür aufgeht« aus. Die Puzzles sind abwechslungs-, einfalls- und geistreich, teilweise setzen sie sogar neue Maßstäbe. Gehirnzwirbler sind ebenso dabei wie Reaktionstests, mal kommt es eher auf die kreative Ader und dann wieder auf richtige Timing an. Manche Aufgaben bringen schon auf 2x2 Feldern den Denkapparat auf Hochtouren, andere ziehen sich über den halben Level. Dabei geht es meist ebenso anspruchsvoll wie fair zu – Frustrationsmomente entstehen nur dann, wenn man gar nicht erkennt, sich schon mitten in einem Puzzle zu befinden. Und das kann vorkommen, denn **Grimrock** spart mit Hinweisen.

Als Belohnung warten meist Geheimräume mit wertvoller Ausrüstung. Was nützlich ist, weil »einfach so« recht wenig herumliegt – seien es nun Waffen, Rüstungen oder Essensrationen. Aufgesammelte Gegenstände landen im 21 Felder engen Inventar. Eine Sortierfunktion fehlt ebenso wie ein Ver-

Quadrat für Quadrat durch den Untergrund

gleichsfenster bei ähnlichen Items. Säcke, Kisten und ähnliche Behälter lindern zwar die Platznot und lassen sich als Behelfs-Sortierkästen verwenden, allerdings fehlt dann der schnelle Überblick. Alles in allem verbringt man mehr Zeit als gewünscht mit der Gegenstände-Herumschieberei. Auch deshalb, weil es trotz der Ausrüstungsknappheit mit Tränken, Pflanzen, Wurfobjekten, Schriftrollen, Zetteln und einigem mehr genug zum Sammeln gibt. Immerhin kann man auch genug wieder fallen lassen: Die Ausrüstung nutzt sich nicht ab, und Händler fehlen, also weg mit nutzlosem Krempel.





Keller-Knaller

Michael Orth
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Gerade mal vier Mann klopfen in weniger als einem Jahr ein Rollenspiel zusammen. Das klingt nach mittelmäßigen Indie-Spielen. Doch was tatsächlich dabei herausgekommen ist, dürfte einen der besten Spaßpro-Entwicklungszeiteinheit-Quotienten aller Zeiten haben. Und wird sich hoffentlich millionenfach verkaufen. Und wird ebenso hoffentlich endgültig zum Umdenken bei den großen Publishern führen. Wir wollen Spieltiefe und Substanz statt lebloser, aber schweineteurer Grafikdemos!

Am meisten begeistert mich, dass Legend of Grimrock seine Spieler ernst nimmt und auch ganz ohne Zwischensequenzen und aufgepöpfte Story eine herrlich intensive Atmosphäre entfaltet. Allerdings ist es mitunter bockschwer – wer seinen Fokus auf die teilweise fantastischen Rätsel legen will, sollte unbedingt den leichten Schwierigkeitsgrad wählen. Etwas traurig bin ich lediglich darüber, dass man bei aller Dungeon-Master-Verbundenheit zwei wichtige Aspekte schlechter gelöst hat: Respawnende Gegner brauche ich ebenso wenig wie Falltüren, durch die man weder zaubern noch kämpfen kann. Ansonsten: Bitte Nachschub, und zwar möglichst bald.

Dass man viel in seinem Warenbestand herumwühlen muss, liegt auch an den mehr als knackigen Gegnern. So ist man beständig am Optimieren der angelegten Ausrüstung, da jedes noch so kleine Fitzelchen Angriffskraft und Rüstung die Chancen bei den Kämpfen erhöht. Eine wichtige Rolle spielt auch die Formation der Gruppe: Die vordere Reihe reibt den Gegner im Nahkampf auf, von hinten beackern Magier und Schurke den Feind mit Zaubersprüchen, Wurfschossen und Speeren. Trefferzonen existieren nicht, das Timing spielt aber eine wichtige Rolle. Es lohnt sich, in Bewegung zu bleiben – so können die Helden den gegnerischen Angriffen ausweichen und die kurze »Auszeit« der Gegner für eigene Attacken nutzen. Bei Levelaufstiegen verteilt man Attributspunkte. So lernt man zwar keine Spe-

zialangriffe (es gibt nämlich keine), verbessert aber die Werte der Protagonisten oder schaltet beim Zaubern neue Sprüche frei. Aber Vorsicht: Vergebene Zähler sind weg, eine Umverteilung erlaubt Grimrock nicht.

Das Magiesystem ist dem von **Dungeon Master** sehr ähnlich. Gefundene Schriftrollen verraten das »Rezept« für einen Zauberspruch, den man sich dann – die nötigen Skillpunkte vorausgesetzt – aus Runenzeichen zusammensetzt. Und zwar jedes Mal von neuem, Hotkeys oder Ähnliches gibt es nicht. Das ist nicht besonders komfortabel, lässt aber zumindest für **Dungeon Master**-Veteranen den Reiz des Klassikers wieder aufleben. Grundsätzlich arten Kämpfe mit Beteiligung eines Zaubers aber in ziemliche Hektik aus. Wer die Gefechte zu knackig findet, darf in drei Stufen am Schwierigkeitsgrad schrauben. Interessanterweise beeinflusst der ausschließlich den Anspruch der Kämpfe, aber nicht die Rätsel. Wer sich auf Letztere konzentrieren möchte, sollte gleich auf »leicht« einsteigen. Zu den weiteren Komfortfunktion gehört ein Automapping samt Notizbuch-Funktion, das sich per »Oldschool«-Option auch deaktivieren lässt – allerdings nur vor dem Beginn eines neuen Abenteuers und dann dauerhaft.

Auch die Technik trägt ihren Teil dazu bei, dass **Legend of Grimrock** eines der intensivsten Spielerlebnisse der letzten 12 Monate darstellt. Die Steinmauern sind mit die schönsten aller Zeiten. Ihre Gleichförmigkeit durch den kompletten Level hinweg ist beabsichtigt, um den Recken die Orientierung in den Gewölben zu erschweren. Auch die versammelte Monsterschar ist durchgehend schaurig-schön gestaltet und wunderbar animiert. Eher spärlich fällt der Sound aus, wiederum ein Zugeständnis an die fehlende Arbeitskraft beim Entwickler. Doch auch wenn die Audiokulisse – vor allem wegen der eintönigen Musikketzen – nicht gerade zu den **Grimrock**-Stärken zählt, trägt sie zur unvergleichlichen Atmosphäre trotzdem ihr Scherflein bei. Wenn etwa die halbtote Party ohne Aussicht auf schnelle Heilung eine Riesenkrabbe in der Nähe hört (aber nicht sieht), dann setzt Stoßatmung ein, das Herz rast und der Adrenalinpegel

schnellt in die Höhe. Auch wenn wir uns wiederholen: Intensiver war in letzter Zeit kaum ein Spielerlebnis. Loistava Suorituskyky, Almost Human! Michael Orth / GR

TERMIN 11.4.2012 PREIS 14 Euro USK nicht geprüft

Legend of Grimrock

Publisher Almost Human
Entwickler Almost Human
Sprache Englisch
Ausstattung – (Download)
Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK ROLLENSPIEL

»Von der ersten Minute an ebenso faszinierend wie knüppelhart.«

	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SPIELSTIL	Kampf		Handwerk/Quests
CHARAKTER	simpel		komplex
FREIHEIT	linear		offene Welt
KÄMPFE	Action		Taktik
HANDLUNG	einfach		komplex

GRAFIK

- ✓ wunderschöne Steingewölbe
- ✓ stimmungsvolle Lichteffekte
- ✓ beeindruckend gestaltete Gegner
- ✗ generell wenig optische Abwechslung
- ✗ polygonarm

SOUND

- ✓ beklemmende Soundeffekte
- ✓ viele Reminiszenzen an Dungeon Master
- ✗ insgesamt dünne Soundkulisse
- ✗ kaum Musik, keine Sprachausgabe

BALANCE

- ✓ harmonisch ansteigender Anspruch
- ✓ drei Schwierigkeitsgrade
- ✓ kaum Frustramente
- ✗ für Einsteiger selbst auf »leicht« zu schwer

ATMOSPHÄRE

- ✓ famose Kerker-Atmosphäre
- ✓ beklemmende Grundstimmung
- ✓ großartige Levelarchitektur
- ✓ packende Gruppenkämpfe

BEDIENUNG

- ✓ WASD-Steuerung
- ✓ insgesamt durchdachte Bedienung
- ✗ unkomfortables Inventar
- ✗ mühsames Zauberspruch-Geklicke

UMFANG

- ✓ ausreichende Spielzeit
- ✓ einzelne Level sehr groß
- ✓ viel zu entdecken
- ✗ nerviger Gegner-Respawn streckt Spielzeit

QUESTS/HANDLUNG

- ✓ sehr viele, umfangreiche Rätsel von enorm hoher Qualität
- ✓ sehr kurzes, aber ausreichend zum Spiel hinführendes Intro
- ✗ keinerlei Quests oder Aufträge
- ✗ extrem dünne Story

CHARAKTERSYSTEM

- ✓ sehr einfaches, aber ausreichend detailliertes Charactersystem
- ✓ wahlweise vorgefertigte Charaktere
- ✓ schlüssiges Upgrade-System
- ✗ vergebene Attributspunkte nicht rücknehmbar

KAMPFSYSTEM

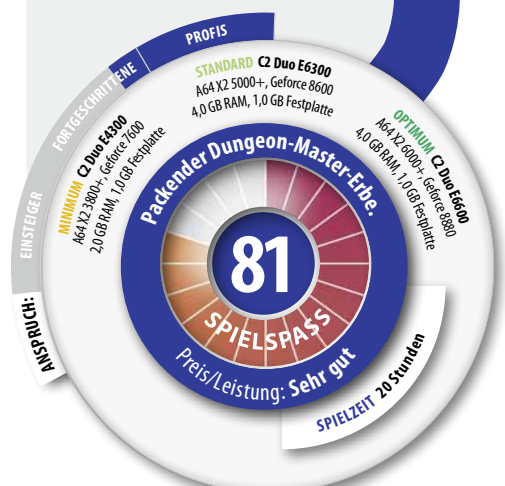
- ✓ extrem fordernde Echtzeitkämpfe
- ✓ leichter Taktikeinschlag
- ✓ sinnvolle Waffenauswahl
- ✗ keine Spezialattacken oder Trefferzonen

ITEMS

- ✓ Balance aus nicht zu vielen, aber nützlichen Gegenständen
- ✓ motivierende Suche nach Schätzen und versteckten Schätzen
- ✓ überflüssige Gegenstände lassen sich nicht verwerten



Der furchteinflößende **Oger** ist langsam, aber tödlich – mit nur einem Schlag rafft er fast die komplette Party dahin.





229,⁹⁰



ASUS P8Z77-V Deluxe

- ATX-Mainboard • LGA1155-Sockel • Intel® Z77-Express-Chipsatz
- Dual Intelligent Processors 3-Technologie für gesteigerte Performance • Digitale Spannungsregelung mit SMART DIGI+
- Fan Xpert 2-Lüftersteuerung • ASUS Wi-Fi Go! für DLNA-Streaming und PC-Remote-Funktionen • PCI Express 3.0 • USB 3.0 Boost
- Bluetooth™ 4.0

GREA90



209,⁹⁰



ASUS Sabertooth Z77

- ATX-Gaming-Mainboard • LGA1155-Sockel
- Intel® Z77-Express-Chipsatz
- Das Mainboard für den rauen Einsatz
- Thermal Armor: „Hitzeschild“ für optimale Wärmeabfuhr • Dust Defender: Schützt das Mainboard vor Staub • Thermal Radar: Umfangreiche Temperaturüberwachung und Lüftersteuerung

GREA91



177,⁹⁰



ASUS Maximus V GENE

- µATX-Gaming-Mainboard • LGA1155-Sockel
- Intel® Z77-Express-Chipsatz • SupremeFX III™
- Premium Gamingsound
- mPCIe Combo™ Card: Einfaches Upgrade per mPCIe und mSATA
- Intel LAN & GameFirst: Optimale Netzwerkperformance

GR1A50



99,⁹⁰



ASUS P8H77-V

- ATX-Mainboard • LGA1155-Sockel
- Intel® H77-Express-Chipsatz • Hohe Effizienz durch DIGI+ VRM-Technologie für CPU und iGPU
- Intel® Smart Connect Technologie und Rapid Start Technologie • LucidLogix Virtu MVP beschleunigt 3D- und Videokonvertierungsleistung der Grafikkarte
- PCI Express 3.0 • USB 3.0

GREA96

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis 09.05.2012

Bestellhotline: Mo-Sa 8-20 Uhr
01805-905040*

seit 1992
20 JAHRE ALTERNATE

ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 9 | 35440 Linden | Fon: 01805-905040* | Fax: 01805-905020* | mail@alternate.de

* 14 Cent/Minute aus dem deutschen Festnetz / powered by QSC, max. 42 Cent/Minute aus Mobilfunknetzen

Der Fall John Yesterday

Von Pendulo sind wir lustige Rätselabenteuer wie die Runaway-Serie gewohnt. Mit John Yesterday wird der spanische Entwickler jetzt ungewohnt düster. Kann Pendulo auch ernste Mystery-Thriller? Von Petra Schmitz

Genre: **Adventure** Publisher: **Crimson Cow** Entwickler: **Pendulo Studios (The Next Big Thing, GS 03/11: 80 Punkte)**
Termin: **30.4.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **30 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7852 Auf DVD: Demo

Seine rechte Handfläche ziert eine Narbe in Form eines Ypsilons. Außerdem hat er sein Gedächtnis verloren, weil ihm irgendwer in einem Pariser Hotel ungesundes Quecksilber eingetrichtert hat. Im Adventure **Der Fall John Yesterday** sollen wir dem Titelhelden helfen, hinter die Geheimnisse von Ypsilon und Quecksilber-Anschlag zu kommen – auch wenn wir zu Beginn den seltsamen Henry White und anschließend seinen Freund Samuel Cooper steuern. Dass das alles mit Satanismus, bestialischen Morden an Obdachlosen und der bewegten sowie ungewöhnlichen Vergangenheit von John zu tun hat, das können wir an dieser Stelle schon verraten. Aber wie Henry White und Samuel Cooper in die Geschichte passen, welche Rollen ein Franzose, dessen Tochter, ein Einsiedler-Kampfmönch und eine schottische Kirchenruine in diesem Mysterium spielen, das müssen Sie schon selbst herausfinden. Und vielleicht sind Sie dann wie wir über den Handlungsverlauf überrascht. Na gut, so viel dann doch noch: **Der Fall John Yesterday** ist sicherlich nicht gänzlich humorbefreit, aber für die Verhältnisse der Pendulo Studios (**Runaway**) erstaunlich düster und ernst.

Die Mechanik von **Der Fall John Yesterday** unterscheidet sich nicht von der anderer Point&Click-Adventures. John sammelt Gegenstände ein und kombiniert etwa Wasser mit Essig und einem Gaskocher, um heiße

Essigplörre zu erhalten. Mit der schrubbt er ein altes Steinkreuz in einer Kirchenruine sauber. Oder er benutzt eine Taucherbrille, um auf dem Boden eines Whirlpools die Markierung zu

erkennen, die er sich vor seinem Gedächtnisverlust dort hinterlassen hat. Blöd: Die Gegenstände muss man umständlich nach oben aus dem Inventar herausziehen.

In den meisten Fällen sind die Rätsel in **Der Fall John Yesterday** recht logisch. Und

wenn's mal nicht ganz so logisch sein sollte, dann kommt man mit ein bisschen Rumprobieren schon irgendwann auf die Lösung. Denn die benutzbaren Dinge bleiben immer überschaubar, genau wie die Handlungsorte des Spiels. Obendrein – und das empfinden wir als sehr angenehm – startet John in jedes neue Kapitel mit einem nahezu jung-

Die Dialoge in **Der Fall John Yesterday** laufen in gut animierten Panels ab.



⊕ Stärken

- + toll gezeichnete Charaktere
- + sehr gute Sprachausgabe
- + viele nützliche Hinweise

⊖ Schwächen

- zu leicht für Profis
- recht kurz geraten



Die Ausnahme zu den oft schlicht gehaltenen Hintergründen: ein Antiquitätenladen in Paris.



Klassische Kombinationspuzzles gilt es auch zu lösen. Hier müssen wir ein antikes Holzkreuz knacken.

Glühbirne verbrennt Brett vorm Kopf

fräulichen Inventar, in dem sich höchstens ein Messer befindet. Wir werden also nicht durch mitgeschleppte Altlasten aus schon erledigten Abenteuerabschnitten verwirrt.

Aber es soll ja tatsächlich das berühmte Brett vor dem Kopf geben. Und wenn das beim Spielen von **Der Fall John Yesterday** zuschlägt, rettet die unserem Empfinden nach fast schon zu hilfreiche Hilfefunktion. Mit einem Klick auf eine Glühbirne gibt uns das Spiel den entscheidenden, weiterführenden Tipp. Und der ist oft so glasklar, dass er fast schon Komplettlösungscharakter hat. Ein bisschen dezenter hätte es auch ausfallen können, Pendulo. Nun ja, immer-



Gelungenen Haken geschlagen

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Der Fall John Yesterday fängt total anders an, als er endet. Wer auf eine finstere Mörderjagd à la Sieben in New York hofft, hat die Rechnung ohne Pendulos Lust auf skurrile Geschichten und Gestalten gemacht. Aber obwohl die Handlung einen extremen und unerwarteten Haken schlägt, habe ich mich sehr gut unterhalten gefühlt. Vielleicht auch gerade deshalb. Obendrein haben es mir die animierten Panels angetan. So etwas würde ich gerne viel öfter in Adventures sehen, weil die häufig allzu statischen Dialogsequenzen auf diese Art prima aufgelockert werden. Fürs nächste Spiel dann aber doch etwas mehr Umfang und gerne auch mehr Anspruch, Pendulo.

hin müssen wir die Hilfefunktion immer erst aufladen, indem wir planlos ausprobieren oder einfach nur ein bisschen durch die Bilder des jeweils aktuellen Schauplatzes latschen.

Ohne die inzwischen obligatorische Hotspot-Anzeige dürfte aber niemand wirklich zurechtkommen. Die Stellen von Interesse in einem Bildschirm haben die Entwickler so harmonisch mit dem Hintergrund verschmolzen, dass man sich auf normalem Weg locker ein Ypsilon in die rechte Handfläche

suchen würde. Noch blöder: Zuweilen sind sogar zwei Gegenstände an ein und demselben Ort abgelegt. Wie etwa ein Spielzeugtelefon und ein kleines Elektro-Keyboard in einem alten Karton. Nachdem wir das Keyboard eingesteckt hatten, wählten wir die Stelle als abgegrast. Erst als wir gefühlte Stunden später nochmals die Hotspot-Anzeige bemühten, mussten wir verutzt feststellen, dass der olle, gedanklich längst abgehakte Karton ja noch mehr für uns in petto hielt. Ähnliches auch später im Spiel, wieder in einer Pappschachtel verborgen: ein Klebeband in einer Box, aus der wir zuvor schon eine Kamera gekramt hatten.

Eine Besonderheit des Spiels ist die Rückblick-Funktion, mit der wir wichtige Eckpunkte der Handlung nochmals spielen können, um ja sicher zu gehen, dass wir jedes Gespräch auch in Gänze geführt haben. So hübsch diese Option auch ist, so nutzlos ist sie dann doch die meiste Zeit. Außer am Schluss, der nämlich drei unterschiedliche Enden in petto hält, die man dann alle schön nacheinander wegspielen kann.

Die Sprachausgabe von **Der Fall John Yesterday** gehört ganz klar in die Kategorie »gehoben«. Besonders der Kommentator, der Johns Aktionen und Entdeckungen für uns in die Handlung einordnet oder auch nur als unnütz abtut, leistet tolle Arbeit. Außerdem stecken in seinen Äußerungen häufig nützliche Hinweise. Aber auch der Rest der Sprecher und Sprechertexte passt.

Wie schon in ihren früheren Spielen arbeitet Pendulo auch bei **Der Fall John Yesterday** mit gefälliger Comic-Grafik. Schön, dass die Entwickler dabei dann auch so konsequent sind und animierte Panels einsetzen, um den Comic-Charakter noch mehr und obendrein sehr gekonnt zu betonen. Dem einen

oder anderen Spieler mögen vielleicht die im Vergleich zu beispielsweise **Deponia** zu meist spartanisch gehaltenen Hintergründe nicht taugen, uns gefällt diese Schlichtheit jedoch recht gut. Apropos »schlicht«: **Der Fall John Yesterday** fällt in Sachen Spielzeit wie schon Pendulos letztes Spiel **The Next Big Thing** zu dünn aus. Profi-Rätsler dürften schon in etwas über sechs Stunden beim Finale angekommen sein, werden in dieser Zeit allerdings gut unterhalten. **PET**

TERMIN 30.4.2012 PREIS 30 Euro USK ab 16 Jahren

Der Fall John Yesterday Adventure

Publisher Crimson Cow
Entwickler Pendulo
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 8 S. Handbuch
Kopierschutz Securom

GRAFIK

- insgesamt hübsch gezeichnet
- stilvolle und passende, animierte Panels
- tolle Charaktermodelle
- Hintergründe eher karg

SOUND

- passende Musikuntermalung
- gute Soundeffekte
- professionelle Sprecher

BALANCE

- Hotspot-Anzeige
- optionales Hilfesystem
- für Profis zu leicht

ATMOSPHERE

- düsteres Szenario
- atmosphärische Schauplätze
- dezent eingesetzter schwarzer Humor

BEDIENUNG

- einfache Point&Click-Steuerung
- mehrere parallele Profile möglich
- kein freies Speichern
- Gegenstände müssen fummelig aus dem Inventar gezogen werden

UMFANG

- abwechslungsreiche Schauplätze
- kaum Wiederspielwert
- relativ kurze Spieldauer

HANDLUNG

- mysteriöse Mystery-Geschichte
- überraschende Schauplatzwechsel
- gelungene Perspektivenwechsel zu Beginn
- wirkt zuweilen lückenhaft

CHARAKTERE

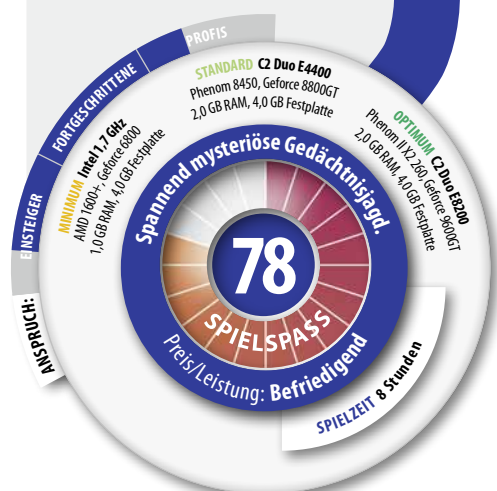
- teilweise extrem skurril
- handeln nachvollziehbar
- Held bleibt etwas blass

DIALOGUE

- viele nützliche Hinweise
- interessante Hintergrundinformationen
- nicht ausufernd

RÄTSEL

- zumeist logisch
- nie unfair
- oft zu leicht
- manchmal überflüssiger Kram im Inventar



Port Royale 3



GameStar

für besondere Spieltiefe

Was an Kaufen und Verkaufen so spannend sein soll, hatten wir acht Jahre nach dem grandiosen Vorgänger fast vergessen. Jetzt wissen wir es wieder. Von Heiko Klinge

Genre: **Wirtschaftssimulation** Publisher: **Kalypso** Entwickler: **Gaming Minds (Patrizier 4, GS 10/10: 77 Punkte)**

Termin: **4.5.2012** Spieler: **1 bis 4** Sprache: **Deutsch** Preis: **40 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7569

Auf DVD: Test-Video

D

Der **Fluch der Karibik** hat irgendwas mit Geisterschiffen, Schätzen und einem tuntig-torkelnden Möchtegern-Piraten auf Droge zu tun. Meint

Disney. Wir meinen: Der Fluch der Karibik ist in Wirklichkeit der völlig überzogene Zuckerrohr-Preis in Tortuga! Schließlich müssen unsere Rum-Brennereien in Havanna unter Volldampf laufen, damit wir noch rechtzeitig die vom französischen Gouverneur bestellten 200 Fässer nach New Orleans liefern können.

Wer **Port Royale 3** spielt, hat definitiv andere Prioritäten als Jonny Depps Parade-rolle »Kapitän Jack Sparrow«. Zwar gibt's auch hier verborgene Schätze, Seeschlachten und Piraten – deutlich mehr Zeit verbringen wir aber mit dem Produzieren, Ver-

schiffen und Handeln von Waren. Und das ist auch gut so, denn **Port Royale 3** mag zwar nicht als Piratenabenteuer taugen, überzeugt dafür aber umso mehr als ausgefeilte und abwechslungsreiche Wirtschaftssimulation. Die Ent-

wickler Gaming Minds um Serienerfinder Daniel Dumont zeigen dieses Mal nämlich deutlich mehr Mut zu Neuerungen als noch beim erzkonservativen **Patrizier 4**.

Auf die erste Überraschung stoßen wir gleich zu Partiebeginn: Wir müssen uns ent-



In den Seeschlachten steuern wir ein beliebiges Schiff direkt, die bis zu zwei Begleiter setzen derweil unsere taktischen Vorgaben um.

scheiden, ob wir die Kampagne lieber als Händler oder als Abenteurer erleben wollen. Beiden Wegen gemein ist dabei das Szenario: Wir stranden im 16. Jahrhundert in der Karibik und verlieben uns Hals über Kopf in die Tochter des spanischen Gouverneurs. Als Händler helfen wir unserer Angebeteten, aus den herunter gekommenen

Cayman-Inseln eine Wirtschaftsmetropole zu zaubern, und lernen dabei die Feinheiten von Warenhandel, Produktionsketten und Ruf-System. Abenteurer müssen ihre Geliebte aus den Fängen eines Entführers befreien, schlagen dazu Seeschlachten, zerstören Piratenverstecke und organisieren Handelsblockaden. Jede Kampagne fungiert

+ Stärken

- + ausgeklügeltes Wirtschaftssystem
- + dynamische Spielwelt
- + enorme spielerische Freiheit
- + motivierende Kampagnen

- Schwächen

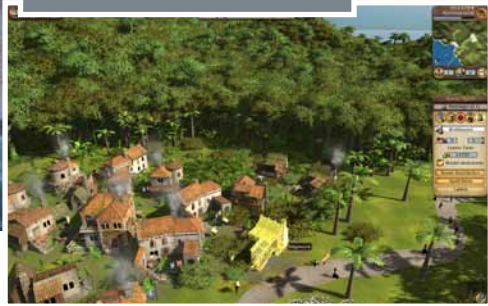
- detailarme Grafik
- langweilige Landschlachten

Im **Handelsfenster** sehen wir auf einen Blick Warenbestand, Verkaufspreis und unseren durchschnittlichen Einkaufspreis.



2

Den Rum verkaufen wir in Santiago. Dank der hiesigen Sägewerke können wir günstig Holz einkaufen.



Beispiel für eine einfache **Handelsroute** zu Partiebegrüßung mit drei Stationen. Komplexere Warenkreisläufe können wir entweder selbst austüfteln oder cleveren KI-Assistenten überlassen.



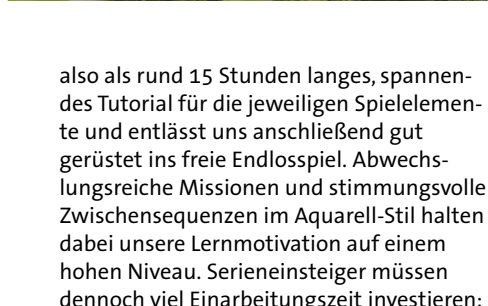
1

In Port Royale laden wir Rum, den wir in eigenen Betrieben produzieren. Als Rohstoffe benötigen wir Holz und Zucker.



3

Auch in Port-au-Prince ist unser Rum begehrt. Hier wird Zuckerrohr angebaut, das wir gemeinsam mit dem Holz aus Santiago nach Port Royale verschiffen.



Orleans suchen, ein Piratenversteck entdecken müssen oder Nebenquests wie Schiffsbrüchigen absolvieren, wird die Bürokratenoptik zum ziemlichen Stimmungstöter. Wie gern würden wir in 3D mit unserer majestätischen Galeone an weißen Sandstränden entlangschippeln und nach Totenkopfflaggen oder verdächtigen Höhlen Ausschau halten! Stattdessen navigieren wir Mini-Schiffchen aus der Satelliten-Perspektive und müssen dabei dennoch höllisch aufpassen, weil der Sichtradius unserer Pötte dermaßen klein ist, dass wir Städte oder Verstecke leicht übersehen.

Dass wir trotz Krümelkarte unseren Urlaub in der Karibik genießen, liegt in erster Linie an der ebenso glaubwürdigen wie dynamischen Spielwelt. Warenpreise sind nämlich nicht fix vorgegeben, sondern passen sich dynamisch an Angebot und Nachfrage an. Und wie in einem Schweizer Uhrwerk greift ein Rädchen ins andere. Wenn uns die hohen Zucker-Preise in Tortuga nerven, können wir zum Beispiel selbst Plantagen errichten. Um die entsprechende Bau-Konzession zu erhalten, müssen wir aber sowohl beliebt beim Volk als auch bei der entsprechenden Kolonialmacht sein. Also erfüllen wir Aufträge zum Wohle des englischen Gouverneurs und lindern eine Hungersnot in Tortuga, indem wir bevorzugt

Nahrungsmittel liefern. Je besser wiederum die Versorgungslage in Tortuga, desto mehr frische Siedler lassen sich hier nieder und desto weniger Arbeitskräfte müssen wir später für unsere neuen Plantagen heranschaffen. Damit hätten wir zwar den Zu-



Für Schnäppchenjäger

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Ich hasse shoppen. Aber ich kann Stunden damit verbringen, online nach dem günstigsten Preis für einen bestimmten Kopfhörer zu suchen. Deswegen mag ich Wirtschaftssimulationen und deswegen liebe ich Port Royale 3. Egal wie ausgetüfelt mein Handelsnetzwerk ist: Ich weiß ganz genau, das es irgendwo dort draußen noch eine bessere Lösung gibt. Und das motiviert ungemein, zumal sich diese bessere Lösung dank der dynamischen Spielwelt jederzeit ändern kann. Dass der Militarteil und vor allem die Landschlachten deutlich weniger unterhalten, kann ich als friedliebende Krämerseele verschmerzen. Zugegeben, das alles gilt auch für Patrizier 4. Aber zum einen gefällt mir das Karibik-Szenario deutlich besser als die mittelalterliche Hanse, und zum anderen bekomme ich hier noch zwei unterhaltsame Kampagnen oben drauf. Für mich ist Port Royale 3 die derzeit beste Wirtschaftssimulation.



Die **Produktionsbetriebe** von New Orleans. Die blauen Lichtsäulen markieren unsere eigenen Gebäude. Die Schiffe im Hintergrund sind übrigens keine Deko, sondern legen tatsächlich zum Handeln an.

ckerengpass für unsere Rumbrennereien in Havanna behoben, jetzt müssen wir aber noch den zweiten Rumrohstoff Holz beschaffen. Denn je hochwertiger die Ware, desto komplexer die Produktionskette. Und weil in Havanna ausgerechnet jetzt viel gebaut wird, sind die Holzpreise explodiert ... schwupps, schon haben wir eine neue Herausforderung, die es zu meistern gilt.

Es gibt immer was zu optimieren

Egal wie gut wir sind: Es gibt immer etwas zu optimieren, allein schon weil die regelmäßig eintreffenden (und extrem stark bewachten) Schatzflotten aus der alten Welt für ein stetes Ungleichgewicht im Warenkreislauf sorgen. Außerdem schwächen und erobern auch die vier Kolonialmächte England, Frankreich, Holland und Spanien fleißig mit. Doch wir müssen nicht nur auf unsere Umwelt reagieren, sondern können sie auch auf vielfältigste Weise beeinflussen – egal ob nun als Händler, Architekt oder Freibeuter. Das ist nicht nur faszinierend, sondern motiviert auch ungemein, zumal **Port Royale 3** selbst nach 50 Stunden im Endlosspiel noch eine Fülle an langfristigen Zielen anbietet. So können wir unseren eigenen Palast errichten, heiraten und theoretisch (!) sogar die ganze Karibik unter unserer Flagge vereinen. Denn anders als in den Vorgängern wird der Spieler in **Port Royale 3** als eigene Nation geführt.

Die meisten Ziele (selbst die Stadtübernahmen) können wir auf friedlichem Weg erreichen, doch Reichtum weckt Begehrlichkeiten: Seeschlachten werden in Echtzeit mit bis zu drei Schiffen pro Seite ausgefochten. Eins davon steuern wir selbst, den anderen beiden geben wir rudimentäre Anweisungen wie »mein Ziel angreifen« oder »flüchten«. Das alles ist von der taktischen Tiefe eines **Empire: Total War** zwar meilenweit entfernt, spielt sich aber durchaus flott und finessenreich. Zum einen, weil sich die 16 originalgetreuen Schiffstypen spürbar in Sachen Be-

waffung und Manövrierfähigkeit unterscheiden. Zum anderen, weil wir nicht nur die Windrichtung, sondern auch Untiefen und die Ladegeschwindigkeit unserer Kanonen beachten müssen. Entermanöver sind ebenfalls möglich, werden aber anders als im Vorgänger nicht per Fecht-Minispiel entschieden, sondern anhand von Mannschaftsstärke und -bewaffung automatisch berechnet. Gut so, denn die Actioneinlagen waren schon damals ein Fremdkörper im ansonsten eher beschaulichen Karibikalltag.

So lange wir auf hoher See kämpfen, können wir uns mit dem Freibeuterleben also durchaus anfreunden. Das ändert sich jedoch schlagartig, sobald wir unseren Fuß an Land setzen wollen, um Städte zu erobern. Dazu müssen wir lediglich unsere Schiffe auf vorgegebene Angriffspositionen verteilen und tatenlos hoffen, dass sie beim Zerbröseln der feindlichen Kanonentürme möglichst wenig Schaden nehmen. Beim folgenden Landgang wird es noch anspruchsloser: Zwei hässliche Staubwolken (die wohl Armeen darstellen sollen) zuckeln durch die Straßen und tragen ohne irgendwelche taktischen Einflussmöglichkeiten ihren Disput aus – die Staubwolke, die übrig bleibt, hat gewonnen. Peinlich! Glücklicherweise lassen sich die Stadteroberungen ebenso wie die Seengefechte auf Wunsch automatisch berechnen.

Wer mag, kann die Karibik des 16. Jahrhunderts auch gemeinsam mit Freunden erforschen. Lobenswert: Wie im Solo-Endlosspiel können wir dank zahlloser Stellschrauben unterschiedlichste Ausgangs- und Siegbedingungen festlegen. »Kurze« Partien mit wenigen Spielstunden sind ebenso möglich wie ein wochenlanges Rangeln um die lukrativsten Handelsrouten, da wir jederzeit den Spielstand sichern dürfen. Der Spaß hängt jedoch entscheidend von der Disziplin in der Gruppe ab, da sich mit einer offenen Spielwelt natürlich viel Schindluder treiben lässt. Umso verwunderlicher, dass zumindest in unserer Testversion sowohl eine Chat- als auch eine Kick-Funktion fehlte. Zumindest Erstere soll aber zum Erscheinungstag per Patch nachgereicht werden. **HK**

TERMIN 4.5.2012 PREIS 40 Euro USK ab 6 Jahren

Port Royale 3

Wirtschaftssimulation

Publisher Kalypso
Entwickler Gaming Minds
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 60 S. Handbuch
Kopierschutz Key-Eingabe

GENRE-CHECK STRATEGIE

SPASS: »Erfordert Einarbeitung, motiviert aber über Monate.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SCENARIO realistisch fiktiv
MASSSTAB lokal global
SPIELSTIL Aufbau Kampf
EINHEITEN Individuen Masse
HANDLUNG einfach komplex

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Endlosspiel (4) **SPIELTYPEN** Internet, Netzwerk
DEDICATED SERVER Nein **SERVERSUCHE** Intern
MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden
WERTUNG Befriedigend
 »Umfangreich konfigurierbar, erfordert aber viel Geduld und Disziplin.«

GRAFIK

- + bewahrt Stil der Vorgänger + stets übersichtlich
- detailarme Karibikkarte - veraltete 3D-Engine
- mäßige Kampfeffekte

SOUND

- + stimmungsvoller Soundtrack + professionelle Sprecher
- sparsame Geräuschkulisse
- Produktionsbetriebe bleiben stumm

BALANCE

- + zwei Einführungskampagnen + zahllose Spielhilfen
- + Schwierigkeitsgrad frei konfigurierbar
- Schuldenfalle - steile Lernkurve

ATMOSPHERE

- + glaubwürdige, dynamische Spielwelt + zahlreiche nette Details
- vieles findet nur in Tabellen statt
- weder Entdecker- noch Piratenflair

BEDIENUNG

- + die wichtigsten Infos auf einen Blick + clevere Handelsrouten-Assistenten
- + nützliche Zeitbeschleunigung
- einige Optionen arg versteckt

UMFANG

- + zwei umfangreiche Kampagnen + motivierende Missionen
- + hoher Wiederspielwert + viele Nebenmissionen
- Multiplayer-Modus

STARTPOSITIONEN

- + Startbedingungen frei konfigurierbar
- + Produktionsbetriebe können zufällig verteilt werden
- Abenteuer- oder Händler-Kampagne mit eigener Geschichte

KI

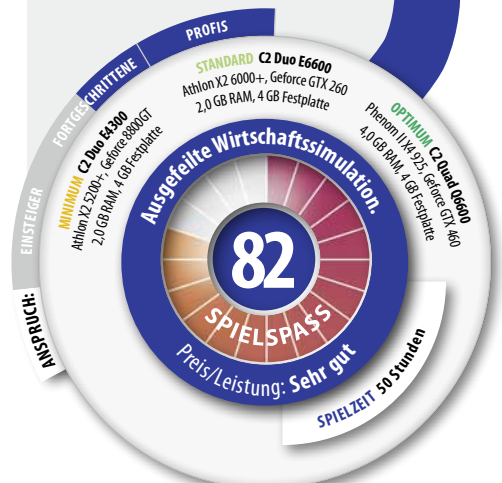
- + Computer-Händler treffen nachvollziehbare Entscheidungen
- + Geleitschiffe kämpfen nach Vorgaben
- keine speziellen KI-Persönlichkeiten

EINHEITEN & GEBÄUDE

- + ausgeklügeltes, dynamisches Handelssystem + 20 handel- und produzierbare Waren
- + 16 originalgetreue Schiffstypen
- miserable Landschlachten

ENDLOSSPIEL

- + enorme spielerische Freiheit + langfristig motivierende Ziele
- + Spielwelt verändert sich nachhaltig
- + es gibt immer was zu optimieren





COMBAT READY!

Kaufen Sie beim mehrfachen Testsieger* - sofort lieferbar!

Topseller 1 AMD FX6100 6770 500GB 4GB



AMD FX 6100 6x 3.3GHz
4096MB DDR3 1333Ram
1024MB ATI HD6770
500GB Seagate HDD



- Gigabyte GA-A75M-S2V
- AMD FX-6100 6x 3.3GHz
- 4096MB DDR3-1333 Samsung Kit
- 1024MB ATI Radeon HD 6770
- 500GB Seagate SATA III HDD
- 450W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x LG DVDRW

499.95
oder 36x 16,10 € mtl.*

COMBAT READY! PC System i5 2500 500GB 4GB



INTEL Core i5 2500 4x 3.30 GHz
4096MB DDR3 1333Ram
450W be quiet! 80Plus
500 GB HDD



- GIGABYTE GA-H67MA-USB3-B3 H67 LGA 1155
- Intel® Core™ i5 2500 4x 3.40 GHz 6MB
- 4096MB DDR3-1333 Samsung Kit
- 500GB HDD
- 350W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x LG DVDRW

529.95
oder 36x 17,10 € mtl.*

COMBAT READY! PC System i7-2600 GTX550 1.0TB 8GB



INTEL Core i7 2600 4x 3.40 GHz
8192MB DDR3 1333 Ram
2048MB nVidia GTX550TI
1.0 TB SATAIII HDD
550W be quiet!



- GIGABYTE GA-H61M-D2H-USB3 H61 LGA 1155
- Intel® Core™ i5 2600 4x 3.40 GHz 6MB
- 8192MB DDR3-1333 Samsung Kit
- 1.0TB SATAIII HDD
- 2048MB nVidia GeForce GTX550
- 550W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x LG DVDRW

799.95
oder 36x 25,80 € mtl.*

AOC 21.5" TFT F22+ Bundle 1:1



54.6cm, 60000:1, 300cd/qm, 5ms, 170°h/160°v,
1920*1080, Widescreen, DVI, Sub-D
3 Jahre Hersteller Garantie

*Preis gilt im Bundle 1:1 zu TURTLE PC System

89.95*

- 60 Monate COMBAT READY! Garantie
- 6 Monate 3D Gamer Upgrade Garantie
- 36 Monate Abholservice
- 30 Tage Geld-Zurück-Garantie
- Kostenlose Hotline
- Blitzversand! Bis 18 Uhr bestellt am nächsten Werktag bis 12 Uhr da!
- ab Lager lieferbar
- Mehrfacher Testsieger z.B. Gamestar 02/11, weitere Testsiege siehe HP.

*Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Targobank bei 36 Monaten Laufzeit und 9,90% effektiven Jahreszins.

COMBAT READY! PC System i5-2500 GTX560 SSD+1TB



INTEL Core i5 2500 4x 3.30 GHz
8192MB DDR3 1333Ram
3072 MB nVidia GTX560
60GB SSD +1.0 TB HDD



- GIGABYTE GA-Z68AP-D3 Z68 LGA 1155
- Intel® Core™ i5 2500 4x 3.30 GHz 6MB
- 8192MB DDR3-1333 Samsung Kit
- 60GB OCZ SSD
- 1.0 TB SATAIII HDD
- 3072MB nVidia GeForce GTX560
- 550W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x LG DVDRW

899.95
oder 36x 29,00 € mtl.*

COMBAT READY! PC System i7-2600 HD6950 1.0TB 8GB



Intel® Core i7 Processor i7-2600
8192MB DDR3 1333 Ram
2048 MB ATI HD 6950
1.0 TB SATAIII HDD



- GIGABYTE GA-Z68AP-D3 mit Intel Z68 Chipsatz
- Intel® Core™ i7 Processor i7-2600 4x 3.4GHz
- 8192 MB DDR3-1333 Samsung KIT
- 2048MB ATI Radeon HD 6950 DDR5
- 1.0 TB SATA III HDD
- 550W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x LG DVDRW

999.95
oder 36x 32,20 € mtl.*

COMBAT READY! PC System i7-2700K GTX560 1.0TB 8GB



Intel® Core i7 Processor i7-2700k
8192MB DDR3 1333 Ram
3072 MB nVidia GTX560
1.0 TB SATAIII HDD



- GIGABYTE GA-Z68AP-D3 mit Intel Z68 Chipsatz
- Intel® Core™ i7 2700k 4x 3.50 GHz 6MB
- 8192MB DDR3-1333 Samsung Kit
- 1 TB SATA III HDD
- 3072MB nVidia GeForce GTX560
- 550W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x LG DVDRW

1029.95
oder 36x 33,20 € mtl.*

COMBAT READY! PC System i7-3930K GTX560 1.0TB 16GB



INTEL Core i7 3930K 6x 3.2GHz
16384MB DDR3 1333 Ram
3072MB nVidia GTX560
1.0 TB SATAIII HDD



- GIGABYTE GA-X79-UD3-B3 X79 LGA 2011
- Intel® Core™ i7 Processor i7-3930K
- 16384MB DDR3-1333 Samsung Kit
- 1 TB SATA III HDD
- 3072MB nVidia GeForce GTX560
- 550W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x LG DVDRW

1379.95
oder 36x 44,50 € mtl.*



Meine Garantie für Sie:
Die Zufriedenheitsgarantie!
Dafür stehe ich mit meinem Namen.
VERSPROCHEN!
Dipl.- Ing. (FH) S. Stresow
Geschäftsführer und Großvater
der Zufriedenheit.



WWW.COMBATREADY.DE
Bestell-Hotline: 02236 / 848-0

Alle Systeme ab 1000,- senden wir Ihnen bei Vorkassezahlung frachtfrei und versichert 1 inkl. Systemkartonage - günstiger Auslandsversand!



Tribes Ascend

Kommt Zeit, kommt Rat – oder Erfolg, wie es im Falle von Tribes: Ascend wohl eher heißen müsste. Für den ersten Sieg müssen Sie viel Geduld investieren. Von Malte Witt

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: – Entwickler: **Hi-Rez (Global Agenda, GS06/10: 73 Punkte)**
Termin: **12.4.2012** Spieler: **1-32** Sprache: **Englisch** Preis: **kostenlos**

GameStar.de/Quicklink/7683 Auf DVD: Test-Video

Wir starten das Spiel, freuen uns auf eine lockere Runde Team Deathmatch. Wir suchen uns erstmal die Soldier-Klasse aus, die

klingt nach einem guten Allrounder. Wir steigen ein, flitzen los, sind auf einmal tot und wundern uns: Wo kam das denn so schnell her? So oder ähnlich dürfte es jedem Neueinsteiger im Free2Play-Multiplayer-Shooter **Tribes: Ascend** gehen. Anders als viele andere aktuelle Vertreter des Genres eignet sich dieses Exemplar nicht für eine lockere Runde zwischendurch. Ganz im Gegenteil, ohne ein bisschen Übung reißt im

neuesten **Tribes** niemand etwas, denn hier entscheidet vor allem das Können und die Erfahrung des einzelnen Spielers, wer aus einem Feuergefecht als glorreicher Sieger hervorgeht.

Der neue Ableger der inzwischen fast 14 Jahre alten **Tribes**-Serie hebt sich auf den ersten Blick nicht besonders von der Masse ab. Zur Auswahl stehen die drei wenig innovativen Spielmodi Team Deathmatch (bis zu 32 Spieler, große Karten), Arena (maximal 10 Spieler, kleine Karten) und Capture the Flag. Das Grundprinzip von Capture the Flag dürfte jedem bekannt sein: Zwei Teams stehen sich gegenüber, jedes bewacht eine Flagge. Wer es schafft, der gegnerischen Mannschaft ihren Lappen zu stibitzen und zur eigenen Basis zurückzubringen, der punktet. In **Tribes: Ascend** stehen uns zur Verteidigung unserer Flagge Radaranlagen und automatische Geschütztürme zur Verfügung, die anrückende Feinde anzeigen und unter Feuer nehmen. Außerdem dürfen wir im Hangar drei Fahrzeuge kaufen: Ein Hover-Bike, einen dicken Schwebepanzer oder ein Flugzeug, mit dem wir Feinde äußerst effektiv aus der Luft beharken können. Der Schwachpunkt der Defensive: In jeder Basis befindet sich ein Stromgenerator, der die Gerätschaften mit Energie versorgt. Sollte der zerstört werden, fallen sämtliche Systeme der Basis aus. Durch diesen klei-

nen, aber feinen Kniff entwickeln die Gefechte eine Menge Spannung. Zudem verschiebt sich der Fokus weg von den Fahnen, sodass sich nicht ständig alle Spieler auf einem kleinen Fleck knubbeln.

Jede Klasse erfüllt eine Aufgabe

Das Spielelement, das **Tribes: Ascend** besonders macht, ist das so genannte »Skiing«. Das funktioniert so: Per Druck auf die Leertaste verliert unsere Spielfigur jegliche Reibung. Das heißt, auf einer ebenen Fläche können wir theoretisch mit ein bisschen Schwung unendlich weit gleiten, ohne an Tempo zu verlieren. Geht's bergab, bauen wir dabei kontinuierlich Geschwindigkeit auf, bergauf verlieren wir die wieder. Da schafft dann unser Jetpack Abhilfe, das zusätzlichen Schwung beschert. Wer es schafft, das Auf und Ab der Hügel auf den Maps richtig einzusetzen, kann unheimlich schnell übers Schlachtfeld sausen. Das Geschwindigkeitsgefühl, das dabei entsteht, ist besser als in manch einem Rennspiel. Die Umgebung verwischt, Wind braust uns um die Ohren – super.

⊕ Stärken

- + hohes Tempo
- + gut ausbalanciert
- + gelungenes Leveldesign

⊖ Schwächen

- zweckmäßige Grafik
- durchwachenes Free2Play-Modell

Die Klassen



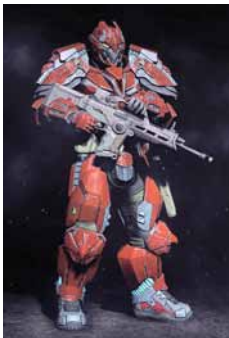
Der **Pathfinder** ist der **perfekte Flaggen-Entführer**: Schnell, agil und mit einem **Energie-Bonus** ausgestattet flitzt er über die Karte. Mit dem Spinfusor kann er sich sogar auf Kosten seiner Gesundheit nach vorne kapitulieren.



Der **Sentinel** mit seinem **Scharfschützengewehr** ist eher eine defensive Klasse. Weil die Wumme auf riesige Entfernungen leicht zu handhaben ist, lassen sich damit vor allem flüchtende Flaggenträger zurück auf den Boden holen.



Unsichtbar machen, in die Basis **schleichen**, **Haftminen** an den Generatoren anbringen und – Bumm! Der **Infiltrator** ist perfekt dafür geeignet, ganz still und leise die Verteidigungsanlagen des Gegners auszu-schalten.



Der **Soldier** ist ein **super Allrounder**. Mit Gewehr, Granatenwerfer und mittelschwerer Rüstung ist er vor allem als **Einstiegs-klass** eine gute Wahl. Von allen Klassen in Tribes: Ascend ist er anfangs am wenigsten spezialisiert.



Die Basis zu **bewachen** und zu **reparieren** ist der Job des **Technikers**. Außerdem nimmt sein kleiner Geschützturm ihm eine Menge Arbeit ab, denn der schießt automatisch auf Feinde. Allerdings hält der nicht viel aus.



Der **Raider** ist ein **guter Allrounder**, der vor allem gegen Gegnergruppen schlagkräftige Argumente ins Feld führt. Außerdem ist es ein großer Spaß, Gegner mit bis zu drei haften-**den Explosivgeschossen** zu versehen. Hehehe.



Juggernauts führen **Mörser** mit sich, mit denen die gegnerischen Verteidigungsanlagen aus sicherer Entfernung außer Gefecht gesetzt werden können. Geübte Spieler nutzen die **mobile Artillerie** auch gerne in der Offensive.



Wenn der **Doombringer** nicht gerade mit **Minen** und **Kraftfeldern** die Fahne bewacht, macht er sich auf die Jagd nach Fahrzeugen. Die sehen gegen diese rohe Feuerkraft kein Licht, erst recht nicht gegen hitzsuchende Raketen.



Dank seiner **fetten Rüstung und Waffen** ist auch der **Brute** vor allem in der **Defensive** eine gute Wahl. Weil er so schwer ist, eignet er sich perfekt, um die Fahne zu blockieren und die flotten Gegner so zur Weißglut zu treiben.

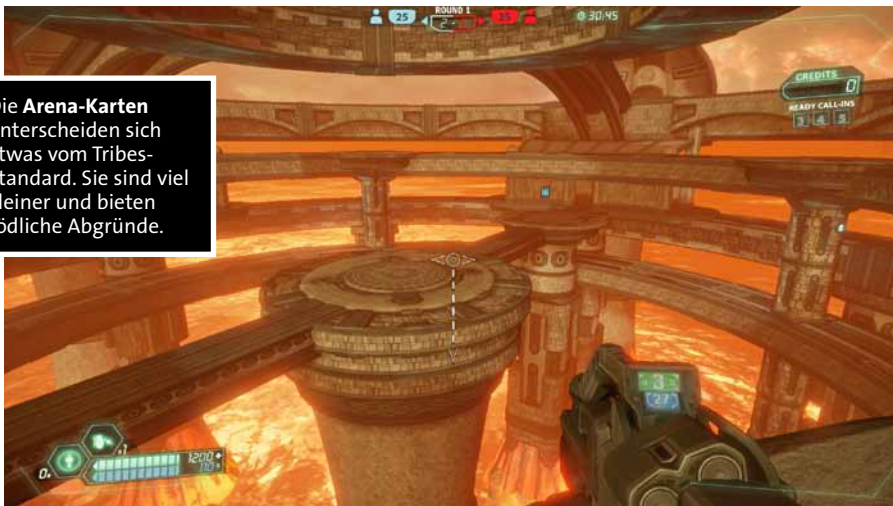
In **Tribes: Ascend** gibt's neun Soldatenklassen (siehe Kasten oben). Jede davon hat eine klare Aufgabe, zumindest im »Capture-the-Flag«-Modus. Der Techniker etwa repariert bei Bedarf unsere Basis. Außerdem darf er an jeder beliebigen Stelle der Karte einen kleinen Geschützturm aufstellen. Eine noch defensivere Rolle hat der Doombringer inne. Was in vielen anderen Spielen als »Blocking« verschrien ist, erfüllt hier einen klaren Zweck: Der dick gepanzerte, schwer zu

erledigende Brutalo stellt sich einfach genau vor die Fahne oder in enge Zugangswege. Kommt jetzt irgendein schneller Flitzer und versucht, das kostbare Stück zu klauen, prallt er einfach am Türsteher ab. Gemein, aber effektiv. Apropos »schneller Flitzer«: Sowohl der Infiltrator, der sich auf Knopfdruck unsichtbar machen kann, als auch der Pathfinder sind die schnellsten und agilsten Klassen im Spiel und eignen sich damit besonders gut zum Flaggenstehlen. Der Senti-

nel fällt zwar in die gleiche Kategorie, mit seinem Scharfschützengewehr ist er aber doch meist in den hinteren Reihen der Schlacht zu finden. Schade: Im Arena-Modus sind schwere Klassen im Vorteil, weil die sich nicht so leicht von der Karte in den Abgrund schubsen lassen. Im Team-Deathmatch entscheidet letztlich der persönliche Geschmack des einzelnen über die Klassenwahl.

Natürlich muss sich auch ein Free2Play-Spiel irgendwie finanzieren. Es ist also keine große Überraschung, dass sich Waffen, Klassen und Extras in **Tribes: Ascend** gegen Echtgeld freischalten lassen. Das Bezahlssystem ist in diesem Fall aber ein zweischneidiges Schwert. Auf der einen Seite ist es löblich, dass sich sämtliche Gegenstände, bis auf Kosmetik-Items wie neue Skins, auch für im Spiel gewonnene Erfahrungspunkte erwerben lassen. Diese Punkte tröpfeln aber ohne XP-Booster oder VIP-Status derart langsam auf unser Konto, dass die zum Teil extrem teuren Waffen in weiter Ferne liegen. Die Wahrheit ist: Wer nicht stunden- und tagelang XP grinden möchte, muss in die Tasche greifen. Die Preise sind allerdings deftig, acht Euro für eine neue Waffe scheinen in unseren Augen ziemlich überteuert. Wenigstens müssen wir Waffen nicht mieten.

Die **Arena-Karten** unterscheiden sich etwas vom Tribes-Standard. Sie sind viel kleiner und bieten tödliche Abgründe.



Mit diesem **Shrike** sind wir zwar mächtig, aber nicht übermächtig. Ein paar Treffer und versehentlich Bodenkontakt holen uns ganz schnell vom Himmel.

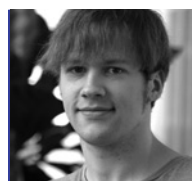


Das höchste der Grafik-Gefühle ist dieses animierte **Riesenraumschiff**, das die Map in Schatten hüllt.



Tribes: Ascend ist keine Augenweide. Das liegt vor allem daran, dass die Maps klar auf Spielbarkeit ausgelegt sind. Dichte Vegetation, jede Menge Details oder zerstörbare Umgebung würde das Konzept des Skiings aus den Angeln heben. Darum bestehen alle Levels aus kahlen Hügeln, hier und da steht mal ein Baum oder eine Ruine. Dafür haben sich die Entwickler bei den Umgebungen Mühe gegeben. Mal sind wir auf grünen Wiesen unterwegs, dann wieder an einem Strand, nur um im nächsten Match auf einem glühenden Lava-Planeten zu landen. Der Vorteil der eher mittelmäßigen Technik: In einem so schnellen Spiel zählt, besonders für Profis, jedes zusätzliche Bild pro Sekunde. Die niedrigen Hardwareanforderungen garantieren außerdem, dass **Tribes: Ascend** von einer breiten Masse ohne Abstriche gespielt werden kann. Der Sound hinterlässt

Tribes: Ascend ist ein Multiplayer-Shooter, der vor allem das Können des einzelnen Spielers in den Vordergrund rückt. Wer sich darauf einlässt, stundenlang zu versagen, wird bald eine Menge Spaß mit dem Spiel haben. Unser Tipp: zur Entspannung einfach mal im Affenzahn über eine leere Map fegen. Das macht erstaunlich viel Laune. **MW**



Ich mag es, ich mag es nicht

Malte Witt
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Tribes: Ascend ist für mich zu einer wahren Hass-Liebe geworden. Auf der einen Seite bin ich ständig frustriert, weil nichts so funktioniert, wie ich das will. Wenn Profis auf einem Server mitmischen, kann man eigentlich schon seine Koffer packen. Auf der anderen Seite bereiten mir das Skiing und das generell hohe Tempo eine Menge Spaß. Ich bin einer von denen, die im Capture-the-Flag-Modus die ganze Zeit zwischen den Basen hin und her sausen. Spieler auf der Suche nach einer echten Herausforderung werden hier fündig. Das sollte aber niemanden abschrecken, denn mit ein bisschen Übung und Frustrationsresistenz entfaltet Tribes: Ascend schnell sein volles Potenzial. Ich kehre jedenfalls immer wieder gern auf die Schlachtfelder zurück, obwohl ich die Bestenlisten wohl niemals anführen werde.

Die Waffen sind überbeuert

einen durchwachsenen Eindruck. Gut und vor allem mitreißend ist die Musik während der Gefechte. Die reagiert nämlich dynamisch auf unsere Situation. Schnappen wir uns die gegnerische Fahne, nimmt der Soundtrack an Tempo und Lautstärke zu, und treibt uns geradezu zurück in unsere Basis. Die Waffen, insbesondere die Maschinenpistolen, klingen indes wie eine Mischung aus Wasser- und Soft-Air-Pistolen.

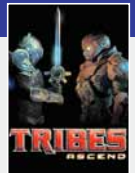
TERMIN 12.4.2012 PREIS kostenlos USK nicht geprüft

Tribes: Ascend

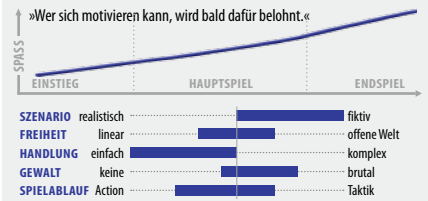
Multiplayer-Shooter

Publisher –
Entwickler Hi-Rez
Sprache Englisch
Ausstattung Download

Kopierschutz –



GENRE-CHECK ACTION



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Team Deathmatch (32), Capture the Flag (32), Arena (10)
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden
»Spieler auf der Suche nach einer echten Herausforderung werden mit Tribes: Ascend eine Menge Spaß haben«

GRAFIK

- hübsche Effekte
- abwechslungsreiche Umgebungen
- detailliertes Level
- matschige Texturen

SOUND

- coole, motivierende Hintergrundmusik
- wuchtige Explosionen
- bis auf wenige Ausnahmen dünne Waffensounds
- kein 5.1-Sound

BALANCE

- Trainingsmodi und Tutorials
- jede Klasse mit eigenen Vor- und Nachteilen
- Bezahlinhalte lassen sich auch freispielen ...
- ... sind allerdings überbeuert

ATMOSPHÄRE

- super Geschwindigkeitsgefühl
- treibende Musik
- statische Levels
- keinerlei Hintergrundinformationen zur Welt

BEDIENUNG

- unkomplizierter Shooter-Standard
- übersichtliche Menüs
- Skiing leicht zu erlernen

UMFANG

- neun Klassen, drei Spielmodi, jede Menge Waffen
- neue Inhalte werden ständig nachgeliefert
- voller Umfang entfaltet sich nur für Zahlende
- (noch) wenige Karten

LEVELDESIGN

- spielmodus-spezifische Karten
- sehr abwechslungsreich
- perfekt für Skiing geeignet
- leidet unter Detailarmut

TEAMWORK

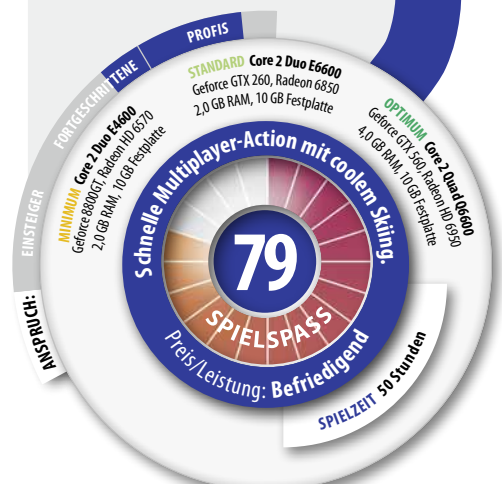
- gute Einteilung in Angriff und Verteidigung
- alle Klassen sinnvoll
- offensive und defensive Aufgaben
- Teamwork findet praktisch nicht statt

WAFFEN & EXTRAS

- neun unterschiedliche Klassen
- jede Menge Waffen und Ausrüstungsgegenstände
- Upgrades
- Perks

MULTIPLAYER-MODI

- bis zu 32 Spieler
- Capture the Flag mit Basen-Verteidigung
- sonst Standard-Modi ...
- ... ohne jegliche Besonderheiten





Tee Time für Golfstars!

Spiele jetzt kostenlos die
ultimate Online-Golf-Simulation!



com2uS

GOLFSTAR.GAMIGO.DE

gamigo

Freispiel

Remanum

Die Worte »Browserspiel« und »Free2Play« schrecken ambitionierte Spieler im Allgemeinen eher ab. Remanum verbindet beides und ist trotzdem richtig gut.

**Browser-
spiel**

WAS **Wirtschaftssimulation** WER **Travian** WO **Gamestar.de/Quicklink/7845**
WANN **1. Quartal 2012** GELD **kostenlos**



Auf unserem **Anwesen** dürfen wir 14 Produktionsbetriebe errichten.



»Das sieht nicht besonders toll aus«, denken wir beim ersten Start der im Browser laufenden Handelssimulation **Remanum**. Schnell müssen wir aber feststellen: Das Spiel birgt jede Menge Suchtpotenzial. Als kleiner Händler haben wir im Mittelmeerraum zur Zeit des alten Roms ein recht simples Ziel: zum reichsten und angesehensten Bürger aufzusteigen und nach Ablauf einer sechsmonatigen Frist zum Kaiser gekrönt zu werden.

Um dieses Ziel zu erreichen, gilt es, eine effiziente Produktion in unserer Heimatstadt hochzuziehen, Waren gegen gutes Geld zu verkaufen oder sie für Ansehen zu spenden. Das Knifflige dabei: Im Spiel existieren 64 unterschiedliche Produkte, die teils sehr komplexe Produktionsketten voraussetzen.

Uns stehen aber maximal 14 Bauplätze für Betriebe zur Verfügung. Hier kommen die bis zu Zehntausend anderen, menschlichen Händler ins Spiel. Um an dringend benötigte Waren zu gelangen, sind Geschäfte mit anderen unausweichlich. Die Kooperation untereinander funktioniert dabei vorbildlich. Im internen Chat finden Absprachen statt, werden Handelsverträge festgezurr und Wahlbündnisse geschmiedet. Moment, Wahlbündnisse? Ja, denn wer nach mehr strebt als nur einem einfachen Händlerdasein, der kann sich auf eines von fünf Ämtern bewerben, die jede Woche neu gewählt werden. **Remanum** bietet jede Menge Inhalt und durch die nette Community ein tolles Miteinander-Gefühl. Wer gerne (virtuell) handelt, der sollte **Remanum** eine Chance geben und sich nicht von den Wort-

hülsen »Free2Play« und »Browserspiel« ablenken lassen. Zumal das Bezahlssystem fair gestaltet ist. Zum einen sind die Bezahlhalte vergleichsweise günstig (etwas über zwei Euro für zwei Wochen Premium-Account), zum anderen sorgen die Premium-Inhalte lediglich für mehr Komfort. So können wir zum Beispiel bessere Preisverlaufskurven einsehen, mehr Angebote in die Börse stellen oder einen Lagerarbeiter einstellen, der Überschüsse automatisch verwaltet. Einen Vorteil haben zahlende Spieler aber doch. Gegen 100 Goldmünzen (etwa 20 Cent) lassen sich Transporte abkürzen. Später, wenn diese schon mal einen halben Tag unterwegs sind, ist das ein großer Pluspunkt. **MW**

Fazit: Unbedingt spielen!

Brawl Busters

Auf DVD

Free2Play

WAS **Prügelspiel** WER **Rockhippo** WO **Gamestar.de/Quicklink/7848**

WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

»Was für ein Chaos«, denken wir nach unserer ersten Runde Team-Deathmatch in **Brawl Busters**. Das Multiplayer-Prügelspiel ist zwar gut für ein Stündchen Spielspaß, danach haben wir aber bereits alles gesehen. Zum Einspielen stehen einige Solo-Missionen bereit, in denen wir die Grundlagen lernen. So verfügt unser Recke über eine Handvoll unterschiedlicher Angriffe, die wir ganz simpel mit der Maus auslösen. Wir weichen aus, springen umher und hauen in kurzen Singleplayer-Herausforderungen fiesen Zombies auf die Mütze. Eigentlicher Kern des Spiels ist aber der Multiplayer-Modus, in dem sich bis zu acht Spieler in einer Handvoll Modi entweder gegenseitig zu Klump hauen oder kooperativ Jagd auf die Untoten machen. Das klingt lustig, und für kurze Zeit machen die Kloppereien auch Spaß. Zusätzliche Boni, wie etwa Bomben oder Wackelpudding, der unsere Gegner verlangsamt, erhalten wir, wenn wir Gegenstände zerstören. Wir hatten die chaotischen,



In den quietschbunten, aber **chaotischen Gefechten** verlieren wir schnell den Überblick.

unkoordinierten Prügeleinlagen aber schnell satt. Als wir dann noch einen Blick auf das unfaire Bezahlssystem warfen (Echtgeld-Items bringen handfeste Vorteile), kam das buchstäblich einem Spielspaß-KO gleich. **MW**

Fazit: Für zwischendurch

Wreckage

Auf DVD

Mod

WAS **Mod für Crysis** WER **Chrjs** WO **Gamestar.de/Quicklink/7846** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

»Eine komplett auf Deutsch vertonte Einzelspieler-Mod für **Crysis**? Na, wenn das mal gut geht«, denken wir, als wir die **Crysis**-Erweiterung **Wreckage** starten. Doch schnell steht fest: Das geht verdammt gut. Zwar merkt man den Sprechern an, dass sie allenfalls Semiprofis sind. Die zahlreichen Dialoge tragen dennoch viel zur gelungenen Atmosphäre bei. Überhaupt besticht die Fan-Mod durch ihre spektakuläre Inszenierung. Schleichen oder die Gegner umgehen ist in **Wreckage** fehl am Platz. Stattdessen bestehen die Gefechte fast ausschließlich aus guter, alter Ballerei. Das liegt auch am im Gegensatz zu **Crysis** deutlich lineareren Leveldesign. Trotzdem bleiben stets genug Möglichkeiten, dem Gegner in die Flanke zu fallen und die besonderen Vorteile des Nanosuits auszuspielen. Genau das Richtige für Fans, die nach mehr Futter für Cryteks Edel-Shooter suchen. **MW**

Fazit: Unbedingt spielen



Die **handgebauten Umgebungen** sind äußerst hübsch und stecken voller Action.

Die Reise ins All

Freeware

WAS **Adventure** WER **realtroll** WO **Gamestar.de/Quicklink/7847** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

»Meine Güte ist das lustig«, denken wir immer wieder, als wir **Die Reise ins All** spielen. Das mit dem RPG Maker entstandene, kostenlose Adventure bietet derart gute Unterhaltung, dass es sich locker mit Vollpreis-Titeln messen kann. Schon das Szenario ist interessant: Im 19. Jahrhundert macht die Technik durch dampfgetriebene Maschinen einen riesigen Sprung nach vorn. Auf einmal sprießen überall Fabriken aus dem Boden, nichts scheint mehr unmöglich – auch eine Reise ins All nicht. Professor Heisen forscht an einer Maschine, die die Grenzen der Erde überwinden soll. Klar, dass das Militär an dieser Forschung ein großes Interesse hegt. So versuchen wir als Leutnant, den Professor für unsere Zecke einzuspannen, müssen uns mit der Presse herumschlagen, uns im Hörsaal der Universität im wahrsten Sinne des Wortes zum Affen machen – für jede Menge Abwechslung ist gesorgt. Was **Die Reise ins All** darüber hinaus besonders macht sind die klasse geschriebenen Dialoge und die Detailverliebtheit. Letzteres gilt nicht nur für die Optik, sondern auch für die Atmosphäre. Da marschieren die Soldaten auf dem Kasernengelände zu Preußens Gloria, der Leutnant kommt bei zu

langen Sätzen ins Schwitzen und ein völlig verwirrter General erzählt von einer Schlacht mit 5.000 Pinguinen – klasse! **MW**

Fazit: Unbedingt spielen!



Die lustigen **Dialoge** und die sehr gut ausgearbeiteten Charaktere machen das Spiel aus.

von Mackwitz
Jawoll! Explosionsdingsbums!
Verstehe voll kommen!

Allods Online: Game of Gods

Free2Play

WAS **Online-Rollenspiel** WER **gPotato** WO **Gamestar.de/Quicklink/7202** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

»Social-Media-Unterstützung? Och nö!«, denken wir, als wir die offizielle Feature-Liste der **Allods Online**-Erweiterung **Game of Gods** lesen. Wenn wir die Facebook-Integration aber zu dem werden lassen, was sie ist (uninteressant und überflüssig), dann wird der Blick auf ein gelungenes, kostenloses Addon für ein ohnehin schon sehr gutes Spiel frei. Mitte 2011 konnte **Allods Online** vor allem mit dem ungewöhnlichen Konzept der Astral-Schiffe überzeugen. Die auffälligste Veränderung für alle Highlevel-Charaktere im neuesten Addon ist die Anhebung der Level-Obergrenze auf 51. Darüber hinaus hat es auch ein neuer Archetyp, der Barde, ins Spiel geschafft. Der unterstützt die Gruppe und schwächt Feinde mit Debuffs, was für jede Menge neue Taktiken sorgt, egal ob im PvP oder im PvE. Eine neue, epische Questreihe und eine zusätzliche Raid-Instanz sorgen für ausreichend PvE-Futter. Wer lieber realen Mitspielern eins auf die Mütze geben möchte, kommt ebenfalls auf seine Kosten. So gibt's etwa ein neues 12-gegen-12-Schlachtfeld für Spieler ab Stufe



Eine besondere Stärke von Allods Online: die liebevoll gebauten Umgebungen.

23. Und wer unbedingt möchte, der kann erfolgreiche Raids oder Stufenaufstiege dann doch auf Facebook veröffentlichen und sich von seinen Freunden bejubeln lassen. **MW**

Fazit: Für Fans

NRG

Freeware

WAS **Jump&Run** WER **DigiPen** WO **Gamestar.de/Quicklink/7851** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

»DigiPen hat uns noch nie enttäuscht. Mal schauen was NRG so drauf hat«, denken wir, als wir das 2D-Jump&Run starten. Nach den ersten Levels steht fest: Auch dieses Studentenprojekt der amerikanischen Universität DigiPen macht viel Spaß. In **NRG** steuern wir einen Roboter, der Energie aus Maschinen entweder »absaugt«, sodass sie zum Stillstand kommen, oder ihnen Energie zuführt, damit sie sich bewegen. Daraus spinnt das Spiel jede Menge gelungene Rätsel- und Geschicklichkeitseinslagen, bei denen auch präzises Timing eine große Rolle spielt. Allerdings ist der Hüpf- und Knobelspaß ziemlich schnell vorbei; die zehn clever gestalteten Levels hatten wir in knapp 30 Minuten gelöst. Zwar reißt das Jump&Run auch grafisch keine Bäume aus, als kleine Kopfnuss für zwischendurch ist **NRG** aber bestens geeignet. **MW**

Fazit: Für zwischendurch



Die rote Stachelfalle können wir deaktivieren, indem wir ihr den Saft abdrehen.

Micro Volts

Free2Play

WAS **Multiplayer-Shooter** WER **Rockhippo** WO **Gamestar.de/Quicklink/7844** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

»Das sieht doch gar nicht so schlecht aus«, denken wir beim ersten Start des Free2Play-Shooters **Micro Volts**. Schnell müssen wir aber feststellen: Der Name ist Programm, **Micro Volts** bietet tatsächlich nur sehr wenig Spannung. Das fängt schon bei den Spielmodi an. Davon gibt es zwar immerhin neun Stück, besonders kreativ ist aber keiner davon. (Team)Deathmatch, ein Zombie-Modus, ein Nahkampfmodus – das ist alles schon bekannt und im Spiel nicht sonderlich spannend umgesetzt. Nun wäre einfaches Deathmatch ja schon Spaß genug, wenn die Ballereien wenigstens Spaß machen würden. Allerdings sind die Gefechte wegen der trägen Spielfiguren so undynamisch und das Waffenhandling so unpräzise, dass uns daran schnell der Spaß vergangen ist. Und als ob das alles nicht schon mies genug wäre, sitzt auf dem ganzen Haufen auch noch ein lupenreines Pay2Win-Modell. Wer Geld bezahlt, bekommt bessere Waffen als Spieler, die die gleiche Knarre mit Ingame-Währung kaufen. Einziger Lichtblick sind die coolen Levels. Weil wir kleine, lebendige Puppen steuern, bewegen wir uns stets durch aus unserem



Immerhin: Die übergroßen Levels des Spiels sind liebevoll gestaltet.

Blickwinkel übergroße Umgebungen, was immer ein cooler Effekt ist. Unter anderem kämpfen wir in einem Planschbecken auf Spielzeugbooten, hüpfen über einen Gartentisch oder ballern das Gegnerteam in der Küche über den Haufen. **MW**

Fazit: Finger weg!



**JETZT
AM
KIOSK
!!!**

FHM
MÄNNER SIND SO.



Gemeinsam mit einigen Mitspielern stürzen wir uns auf eine Borg-Flotille. Das sind die großen Momente von Star Trek Online.

Star Trek Online

Star Trek Online ist ein Musterbeispiel für faires Free2Play – aber weiterhin nicht für perfektes Spieldesign. Wir haben Kontrollkurs auf die Gratisgalaxie gesetzt. Von Michael Graf

Kontrollbesuch

WAS Online-Rollenspiel WER Cryptic
WO GameStar.de/Quicklink/7849 GELD kostenlos

Auf XL-DVD: Kontrollbesuch-Video

Mutig dorthin zu gehen, wo niemand zuvor gewesen ist – so lautet das Motto des Raumschiffs Enterprise. Das Enterprise-MMO **Star Trek Online** hingegen ist im Januar 2012 dorthin gegangen, wo derzeit fast alle anderen Online-Rollenspiele ebenfalls hingehen: ins Free2Play-Segment. Der Schritt war abzusehen, schließlich hatte der Entwickler Cryptic bereits ein Jahr nach dem Serverstart im Februar 2010 die Abo-Gebühren gesenkt, um neue Online-Kapitäne anzulocken – vergebens, die Spielerzahlen stagnierten im fünfstelligen Bereich. Also zogen die Entwickler die Gratis-Reißeleine, auf der offiziellen Website sowie neuerdings auch auf Steam steht **Star Trek Online** zum kostenlosen Download bereit. Auch alle Missionen und Charakterstufen sind für lau spiel- und erreichbar, das Welt-Abenteuer erweist sich als Musterbeispiel für faires Free2Play. Ein rundum gelungenes Spiel ist es aber immer noch nicht.

In den knapp zwei Jahren seit unserem letzten Kontrollflug hat sich in **Star Trek Online** dennoch einiges getan, von Details wie dem deutlich verschönerten Föderations-Hauptquartier bis hin zu echten spielerischen Neuerungen wie den Dienstoffizieren. Letztere sind nicht zu verwechseln mit den altbekannten Brückenbediensteten, die uns unter anderem auf Bodeneinsätze begleiten. Bei den Dienstoffizieren handelt es sich um reine »Menü-Charaktere«, also Portraits mit ein wenig Text daneben. Die Jungs und Mädels können

wir dem Boden- oder dem Raumdienst zuweisen, damit sie in Gefechten passive Boni bringen. Ein Waffenoffizier etwa senkt die Nachladezeit bestimmter Attacken. Die Reservisten gibt's in mehreren Qualitätsstufen, außerdem haben sie individuelle Eigenschaften à la »aggressiv« oder »fotografisches Gedächtnis«.

Die Talente beeinflussen die Erfolgchance der Aufträge, die wir den Herrschaften zuteilen können. Ein medizinischer Forschungseinsatz etwa erfordert einen Sanitäter und einen Biochemiker, idealerweise



Im »Shooter«-Modus beschießen wir Soldaten der Breen.

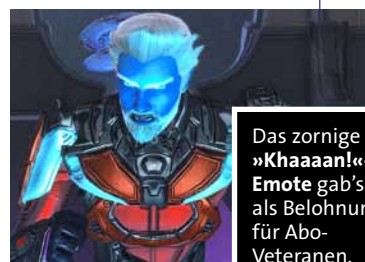
beide »logisch«, aber keinesfalls »eigensinnig«. Wie bei den Gefährtenmissionen von **Star Wars: The Old Republic** sind die entsandten Helfer dann ein paar Stunden lang beschäftigt, erfüllte Aufträge werfen unter anderem Energie (also Geld) und Talentpunkte ab, außerdem steigen die Offiziere im Rang auf. Allerdings können die Einsätze auch scheitern und die Gesandten sich verletzen, dann liegen sie ein Weilchen auf der Krankenstation. Unterm Strich erweitern die Reservisten die Crew-Verwaltung um eine nette, wenn auch nicht sonderlich vielfältige Facette – im Grunde klicken wir ja doch bloß im Menü herum. Doch selbst das verströmt **Star Trek**-Flair, die Crew unseres Schiffs besteht endlich aus mehr als einem Captain und ein paar Brückensoffizieren.

Außer als Belohnungen für erfüllte Aufträge gibt's die Dienstoffiziere auch im C-Store, dem Bezahlinhalte-Laden von **Star Trek Online**. Der bietet allerlei Belohnungen feil, von zusätzlichen Inventarplätzen über besonders fähige Ex-Borg-Brückensoffiziere und neue Kapitänskostüme bis hin zu goldenen Tribble-Pets. Als Währung dienen Cryptic-Punkte, die wir – Sie werden's ahnen – mit echtem Geld kaufen können. 500 Zähler schlagen mit rund 6 Euro zu Buche, dafür gibt's 14 Dienstoffiziere oder ein Uniform-Set. Besonders teuer sind die Premium-Schiffe für den derzeitigen Höchststang Vizeadmiral (Stufe 51), denn die kosten je 2.000 Cryptic-Punkte, also 24 Euro. Dafür hat jeder der Elitekähne neben einem extraschnellen Antrieb für die Galaxiekarte auch ein Offensiv-Gimmick in petto. Die »Hoch entwickelte Multivektor-Eskorte« etwa teilt sich wie die U.S.S. Prometheus aus der **Star Trek: Voyager**-Folge »Flaschenpost« in mehrere Mini-Schiffe auf und beharkt den Feind aus allen Richtungen. Übermächtig sind solche Tricks nicht, auch die Pötte des zweithöchsten Rangs Konteradmiral halten in hochstufigen Gefechten mit.

Der Clou an den Bezahlinhalten ist nun, dass wir die Cryptic-Punkte gar nicht unbedingt kaufen müssen, sondern auch gegen Dilithium-Kristalle ertauschen können. Und woher bekommen wir Dilithium? Logisch, wir müssen es farmen. Das geht unter anderem in regelmäßigen Events, beispielsweise sollen wir an der Sternenflotten-Akademie binnen einer Stunde möglichst viele Partikel scannen oder ein Rennen quer durch die Galaxis

Die Abo-»Vorteile«

Obwohl **Star Trek Online** komplett kostenlos spielbar ist, können Sie für monatlich 15,40/14,30/13,10 Euro ein Gold-Abonnement mit 30/90/180 Tagen Laufzeit abschließen. Für 218,80 Euro gibt's gar einen Gold-Zugang auf Lebenszeit. Die krummen Preise liegen daran, dass zu den eigentlich glatten Beträgen noch die Mehrwertsteuer kommt. Gold-Kapitäne profitieren von den folgenden Vorteilen, die unserer Meinung nach aber kein Gold-Abonnement rechtfertigen.



Das zornige »Khaaaaan!«-Emote gab's als Belohnung für Abo-Veteranen.

	Gold-Abonnenten	Gratisspieler
Gilden gründen	ja, immer	Ja, aber nur für Ex-Abonnenten. Ansonsten erst nach 20 Spielstunden, dem Erwerb von Cryptic-Punkten oder einem Einkauf im C-Store.
Kontolimit	1 Milliarde Energiepunkte	10 Millionen Energiepunkte
Dilithium raffinieren	Roherz wird beim Login automatisch veredelt, und zwar 8.000 Einheiten pro Offline-Tag, maximal 56.000 Einheiten auf einmal.	Spieler dürfen täglich 8.000 Einheiten Roherz raffinieren, keine Automatik.
Kostenlose Charakterplätze	3 (1x Föderation, 1x Klingonen, 1x beliebig)	2 (1x Föderation, 1x Klingonen)
Kostenlose Brückensoffiziers-Plätze	bis zu 10	bis zu 9
Kostenlose Inventarplätze	bis zu 72	bis zu 42
Kostenlose Bankplätze	bis zu 108	bis zu 48
Respec-Token	eines pro Rang-Beförderung	nur gegen Cryptic-Punkte
Zugang zur Foundry	ja	muss durch Kauf von Projektplätzen freigeschaltet werden
Kostenlose Foundry-Projektplätze	8	nur gegen Dilithium oder Cryptic-Punkte
Veteranen-Belohnungen	Titel und andere Gimmicks für Langzeit-Spieler	keine
Login	immer am Anfang der Warteschlange	keine Priorität
Ingame-Chat	unbegrenzt	Unbegrenzt für Ex-Abonnenten. Ansonsten begrenzt auf Nachrichten an Freunde und Spieler im Umkreis, bis man 20 Stunden gespielt, Cryptic-Punkte erworben oder im C-Store eingekauft hat.
Ingame-Post	unbegrenzt	Unbegrenzt für Ex-Abonnenten. Ansonsten begrenzt auf eine bestimmte Anzahl Briefe, bis man 20 Stunden gespielt, Cryptic-Punkte erworben oder im C-Store eingekauft hat.
Offizielle Foren	unbegrenzt	Für Ex-Abonnenten unbegrenzt. Ansonsten nur Schreiberlaubnis für bestimmte Foren, bis man Cryptic-Punkte erworben oder im C-Store eingekauft hat.
Kundenservice	unbegrenzt	eingeschränkt
Ingame-Voice-Chat	werbefrei	enthält Werbung
Punkte-Zuschuss	monatlich 400 Cryptic-Punkte gratis	keiner



Mit dem **Slipstream-Antrieb** reisen wir schneller durch die Galaxis.



Unsere **Dienstoffiziere** weisen wir im Menü neue **Aufträge** zu.

bestreiten. Alternativ arbeiten wir tägliche Quests ab, stürzen uns in großangelegte Flottenschlachten oder bestreiten »Special Task Force«-Missionen, Eliteeinsätze für Fünfergruppen. Auch PvP-Gefechte und Einsätze in »Kriegsgebieten« (gleichzeitige Schlachten gegen menschliche und computergesteuerte Gegner) werfen Dilithium-Erz ab. Moment: Erz?! Richtig, erfarmte Rohstoffe müssen wir

erst noch zu Kristallen veredeln, was pro Tag mit maximal 8.000 Erzklumpen möglich ist. Für durchschnittlich 255 Klunker gibt's dann einen Cryptic-Punkt, die 2.000 Zähler für einen Premium-Pott kosten also über 500.000 Edelsteine. Gratspieler brauchen Monate, um so viele zusammenzukratzen – aber irgendwie muss Cryptic ja auch Anreize zum Geldausgeben schaffen. Wir halten das Währungsmodell dennoch für fair, schließlich kann man sich alles erspielen, wenn auch mühsam.

»Mühsam« ist ein gutes Stichwort, denn als größte Schwäche von **Star Trek Online** erweist sich nach wie vor die mangelnde Abwechslung. Alle Solomissionen verlaufen nach Schema F, mal kämpfen wir am Boden, mal im Weltraum, mal scannen wir irgendwelchen Kram. Die »Special Task Force«-Einsätze sind auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad zwar etwas härter, im Team aber trotzdem gut zu schaffen. Am spannendsten sind noch die PvP-Schlachten, zumindest gegen fähige Gegner. Nach wie vor zieht sich zudem ein Spaßgraben durch die Gefechte: Während die schicken Raumschlachten ordentlich unterhalten, sind Kämpfe am Boden eher dröge. Wobei Cryptic auch hier ein wenig nachgebessert hat: Auf Wunsch dürfen wir nun wie in einem Actionspiel direkt zielen und schießen, statt nur Icons anzuklicken. Damit spielen sich die Kämpfe zwar nicht taktischer, aber zumindest dynamischer. Denn wir bleiben viel mehr in Bewegung, um Gegner zu umkreisen und mit Treffern in ihren Rücken mehr Schaden anzurichten – natürlich auch im PvP.

Dafür bleibt auch das Endgame von **Star Trek Online** dünn. Auf der Maximalstufe 51 gibt's nur noch zwei Dinge zu tun: Dilithium farmen und die bislang lediglich sechs »Special Task Force« Missionen wieder und wieder abspulen, um Fraktionsmarken zu sammeln. Letztere bringen besonders mächtige Ausrüstung, wobei uns allerdings nicht ganz klar ist, wofür wir die eigentlich brauchen.

Denn wie erwähnt sind die Einsätze mit einem fähigen Team selbst

auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad ohne größere Schweißausbrüche zu schaffen. Und auch im PvP kommt's tendenziell eher auf den taktisch klugen und gut getimten Einsatz der Spezialfähigkeiten an als auf Highend-Ausrüstung. Insgesamt fühlt sich das Endgame von **Star Trek Online** damit ziellos an – zumindest, sobald wir genug Dilithium für ein Premium-Schiff gesammelt haben, das bis dahin als Motivationskarotte vor unserer Kapitänsnase baumelt.

Der Abwechslungsarmut wollen die Entwickler entgegenwirken, indem sie hin und wieder »Episoden« veröffentlichen, mit vertonten Dialogen und simplen Zwischenfilmen inszenierte Missionsketten, die nette Geschichten erzählen. Das neuste Kapitel »Die 2.800« etwa dreht sich um die Rückkehr der riesigen Dominion-Flotte, die das bajoranische Wurmloch am Anfang der sechsten **Deep Space Nine**-Staffel verschluckt hatte. Weil Cryptic aber keinen konstanten Missionsstrom liefern kann (frische Episoden gibt's nur alle paar Monate), haben die Entwickler die »Foundry« eingebaut. Mit diesem umfassenden, aber auch nicht ganz unkomplizierten Editor können die Spieler eigene Auftragsketten basteln. Die lassen sich dann über ein Menü anspringen und sogar bewerten. Dabei müssen sich die Selfmade-Einsätze häufig nicht vor den Original-Missionen verstecken, die Spieler haben sich zahlreiche unterhaltsame Geschichten ausgedacht. Noch dazu sind viele davon komplett auf Deutsch. Seit

dem europäischen »Relaunch« Ende März hat sich auch die offizielle deutsche Übersetzung ein wenig gebessert, Menüttexte passen nun immerhin halbwegs auf die Buttons, auf denen sie stehen sollen. Allerdings prangen in einigen Bildschirmen immer noch englische Textschnipsel – Cryptic wird weiter daran arbeiten müssen. **GR**

Dilithium farmen, Fraktionsmarken sammeln, das war's



Zwei Seelen

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Ich muss Sie kurz vorwarnen: Wenn Sie kein Trekkie sind, werden Sie die Faszination von **Star Trek Online** kaum nachvollziehen können. Mir als Auswendigkennner der Serien und Filme serviert Cryptics Kapitän-MMO hingegen immer wieder Momente, die mein Fan-Herz höher schlagen lassen: Da bekämpfe ich Formwandler, sprengte Borg-Würfel, beschleße Breen, jage Devidianer, erlebe die Rückkehr der Dominion-Flotte und sause mit dem Slipstream-Antrieb von Vulkan nach Cardassia. Natürlich ist das dauernde Gekämpfe nicht jedermanns Sache, die Trekkieserien-typische Gewichtung auf Dialoge und actionarme, aber spannend-komplexe Geschichten fehlt in den normalen Missionen fast völlig. Dafür gibt's nun in der Foundry zahlreiche von Spielern gebastelte Einsätze, die diesen Ursprungsgeist einfangen – überhaupt ist der Auftrags-Baukasten eine exzellente Idee, die auch anderen Online-Abenteuern gut stünde. Meine Fan-Seele ist also besänftigt.

Meine MMO-Seele hingegen nicht. Denn auch wenn **Star Trek Online** nach wie vor ordentlich funktioniert und Cryptic hier und da an Details wie den drögen Bodenkämpfen gefeilt hat, ist es weiterhin weder der anspruchsvollste noch der abwechslungsreichste Vertreter seiner Gattung. Auf der Höchststufe spule ich eben doch nur ein Gefecht nach dem anderen ab oder warte, bis guter Foundry-Nachschub bereitsteht. Ähnliche Abwechslungsprobleme plagen zwar jedes Online-Rollenspiel, bei **Star Trek Online** sind sie aber besonders gravierend, weil sich das Endgame weitgehend ziellos anfühlt. Monatsgebühren würde ich dafür niemals bezahlen. Als Free2Play-Titel kann ich **Star Trek Online** aber empfehlen, zumal alle Inhalte kostenlos erreichbar sind – genügend Puste zum Dilithium-Farming vorausgesetzt. Wer **Star Trek** mag und sich nicht am immergleichen Missionsablauf stört, findet hier zumindest einige Wochen lang solide und kostenlose Kapitänsunterhaltung.



In den PvP-Schlachten kämpft die Föderation gegen die Klingonen, die zweite spielbare Fraktion.

TERMIN 2.2.2010	PREIS kostenlos	USK ab 12 Jahren
Star Trek Online Online-Rollenspiel		
Publisher	Perfect World	
Entwickler	Cryptic Studios	
Sprache	Deutsch	
Ausstattung	– (Download)	
Kopierschutz	Anmeldung	
KEINE WERTUNGSÄNDERUNG		
		79

SUCHEN SIE EINE NEUE HERAUSFORDERUNG?



Die Vereinigte Föderation der Planeten ist eine interstellare Allianz mit mehreren tausend Beschäftigten in 150 Mitgliedswelten. Sie verfolgt das Ziel, den gegenseitigen wissenschaftlichen, kulturellen und verteidigungs-politischen Austausch zu fördern.

Nutzen Sie Ihre Chance auf ein persönliches Meet & Greet mit Captain Kirk alias William Shatner auf der FedCon XXI am 19. Mai 2012!

Zur Verstärkung des Teams von Captain James T. Kirk alias William Shatner auf dem Raumschiff Enterprise suchen „Syfy“ und „Paramount“ ab sofort:

Erster Offizier



(S179-276SP)

Ihr Aufgabenbereich:

Stellvertretung des Captains
Leitung der Wissenschaftsabteilung
Beratung in allen Fragen der Logik

Chefingenieur(in)



(SE-197-54T)

Ihr Aufgabenbereich:

Technische Gesamtverantwortung
Optimierung des Warp-Antriebs
Wartung der Transporter-Technik

Sie bringen mit:



Teamgeist (im Umgang mit menschlichen und nicht-menschlichen Crewmitgliedern)
Belastbarkeit (auch im Falle interstellarer Konflikte)

Supported by:



unitymedia

Sind Sie interessiert?

Dann bewerben Sie sich bis zum **10. Mai 2012!**
Bewerbungsformulare und Teilnahmebedingungen auf
[facebook.com/syfyde](https://www.facebook.com/syfyde) oder [facebook.com/StarTrekDE](https://www.facebook.com/StarTrekDE)

Raumschiff Enterprise – digital remastered auf Syfy und SyfyHD.
Ab 27.04. immer FR-SO um 20.15 Uhr 3 Folgen am Stück.
Alle Infos auf syfy.de



Syfy
Imagine Greater



Im neuen Modus **Dominion** erobern wir Punkte. Je mehr Helden mithelfen, desto schneller geht's.

League of Legends

Zum Release wurde League of Legends als Dota für Anfänger belächelt. Inzwischen hat das Online-Spiel mehr aktive Spieler als WoW. Was sich bei LoL in den letzten Jahren getan hat, überprüfen wir im Kontrollbesuch. Von Maximilian Gercke

Kontrollbesuch

WAS **Strategie** WER **Riot Games**
WO GameStar.de/Quicklink/6573 GELD **kostenlos**

Auf DVD: Kontrollbesuch-Video

Brüste sind doof, wir nehmen lieber den Typen mit dem langen Stab. Bitte was? Ne, so war das jetzt nicht gemeint, aber wie das im Leben und **League of Legends** eben so sind, muss ich schwere Entscheidungen fällen und jede Runde einen neuen Helden als Spielfigur wählen. Diesmal fällt die Wahl eben auf den Affenkönig Wukong mit passendem Kampfstab anstatt auf Sivir, die leicht bekleidete Dame mit *hust* großem Charakter. Mit diesem flinken Nahkämpfer und vier Teamkameraden werfen wir uns in die Schlacht gegen das Gegnersteam und versuchen deren Basis zu zerstören. Macht das denn rund drei Jahre nach dem Release überhaupt noch Spaß? Wir nehmen das Heldengeschnitzel unter die Lupe und schauen, was sich denn in **League of Legends** zwischenzeitlich alles getan hat.

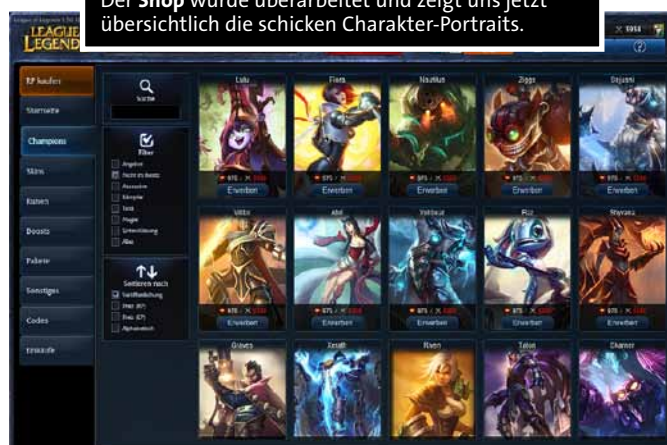
Auf den ersten Blick: gar nichts. Die Grafik ist absolut gleich geblieben und punktet mit quietschig-buntem Comic-Charme. Das gefällt natürlich nicht jedem, gerade im Vergleich zu **Dota 2** verliert **League of Legends** klar in Sachen Polygonanzahl, Effektqualität und Stilsicherheit. Valves Klassiker-Fortsetzung wirkt einfach stimmiger und verzaubert uns mit seiner finsternen Fantasy-Atmosphäre.

Im Gegenzug bleibt League of Legends zu jeder Gelegenheit übersichtlich. Wenn wir die entsprechenden Helden und ihre Fähigkeiten kennen, wissen wir immer, wer uns gerade mit welchem Zauber

den Lebensbalken verkleinert. Diese Nachvollziehbarkeit ist ungeheuer wichtig, denn trotz vieler Hilfestellung, die das Spiel Einsteigern bereitstellt, bleibt League of Legends ziemlich komplex.

Das liegt vor allem an der riesigen Auswahl an Helden, von denen jeder einzigartige Fähigkeiten und Eigenschaften besitzt. Mittlerweile sind das 95 Recken, also 28 mehr als noch im Februar vergan-

Der **Shop** wurde überarbeitet und zeigt uns jetzt übersichtlich die schicken Charakter-Portraits.



Dominion erklärt



Erobern

Die fünf Punkte bilden das Herz des neuen Spielmodus. Wer die meisten hält, zieht dem Gegner Lebenspunkte seiner Basis ab.



Boni erhalten

Sobald wir den Punkt erobert haben, erhalten wir Schadensboni und beschädigen den gegnerischen Nexus.



Quests bekommen

Nach kurzer Zeit erhalten wir den Auftrag, einen bestimmten Punkt der Gegner zu erobern und unseren eigenen zu verteidigen.



Starten

Anders als im klassischen Modus steigen wir mit Level 3 ins Spiel ein. Während des Countdowns kaufen wir unsere Items ein.



Schützen

Das mittig platzierte Schild absorbiert Schaden und teilt kleine Blitze an die Gegner aus.



Gewinnen

Ist der große Lebensbalken leer, ist das Spiel beendet und der Nexus des verlierenden Teams explodiert eindrucksvoll.



Heilen

An zehn Punkten können wir die heilenden Power-Ups einsammeln. Nach kurzer Zeit erscheinen diese dann neu.



Laufen

Besonders bei Beginn eines Matches verschafft der Geschwindigkeitsschub einen wichtigen Vorteil.



Kämpfen

Einzelkämpfe rücken bei Dominion etwas in den Vordergrund. Support-Charaktere haben da das Nachsehen.

genen Jahres bei unserem letzten Kontrollbesuch. Davon fügt sich der Großteil gelungen ins Spiel ein. Talon zum Beispiel ist ein fieser Assassine, der uns erst eine Wunde ins Fleisch schlägt, um uns dann anhand der Blutspur zu verfolgen. Oder Ziggs, der ein Faible für explosive Gegenstände hat und diese seinen Gegner an den Schädel schmeißt. Es sind aber auch ein, zwei eher unausgewogene Recken dabei.

Der recht frische Viktor zum Beispiel. Obwohl er innovative und interessante Ideen mit sich bringt, sieht man ihn nur sehr selten auf dem Schlachtfeld. Im Großen und Ganzen überzeugt das neue Heldensortiment aber und hat für jeden Spielstil etwas im Ingame-Shop.

Dort kauft man sich seine Kämpfer. Der Ingame-Kaufladen wurde überarbeitet und

sieht jetzt dank neu gemalten Champion-Portraits richtig schick aus. Auch wenn er zum Teil etwas verbuggt ist und zum Beispiel Texte überlagert werden oder mal für einen Tag der Kauf von »Riot Punkten« nicht möglich ist. Diese sind die Währung für **League of Legends**, mit der wir uns die Helden freischalten oder ihnen ein neues Aussehen (Skins) verpassen können. Alternativ sammeln wir Erfahrungspunkte durch beendete Partien. Mit diesen können wir aber nur Champions und keine Skins kaufen, und bis wir uns genügend Erfahrungspunkte für einen neuen Helden erspielt haben, müssen wir eine zweistellige Anzahl an Spielen beenden.

Glücklicherweise gibt es jedoch jede Woche eine Auswahl von zehn Helden, die wir für diesen Zeitraum ganz kostenlos spielen dürfen. Dank dieses Systems können wir ganz nach Herzenslust mit unbekannten Helden experimentieren. Dieses Training steigert unsere Skills ganz enorm und macht Lust auf mehr.

So wusste schon der chinesische General Sun Zi rund 500 vor Christus: „Du musst deinen Feind kennen, um ihn besiegen zu



Jetzt aber schnell weg – Frostbogenschützin Ashe teilt gut aus, steckt aber nur wenig ein.



Bäm! Wu-Kongs **Schmetterstoß** haut ordentlich rein und verringert auch noch die Rüstung des Gegners.

können.“ Der alte Sun Zi muss **League of Legends** gespielt haben, denn nur wer seine Fähigkeiten und die des Gegners wirklich versteht und verinnerlicht, kann seinen Helden wirklich effektiv einsetzen. An diesem Grundprinzip hat sich auch seit unserem letzten Besuch nichts geändert.

Ganz neu wiederum ist die Karte »Kristallnarbe«, die den Spielmodus Dominion einführt. Darin kämpfen wir, ganz im **Battlefield**-Stil, um fünf Punkte, die es zu erobern gilt. Dominion spielt sich flott und knackig. Damit bildet der Modus eine willkommene Abwechslung zum eher langwierigen Klassik-Modus, auch wenn der sich taktischer und teamorientierter spielt. Die neue Karte ist richtig schick designt. Jeder Punkt hat einen Namen, der bestimmend für seine Umgebung ist. Bei »Windmühle« steht – Tadaa! – eine Windmühle, samt drehender Zahnräder, die sie antreibt.

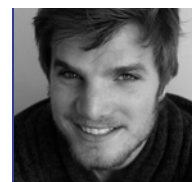
Aber nicht nur optischer Schick-Schnack, sondern auch die Power-Ups blasen fri-

schen Wind übers Schlachtfeld. Heilung, Geschwindigkeit und eine Art Schild mit Abwehrfunktion bringen das gewisse Etwas in die Kämpfe, sorgen für Rettungen in letzter Sekunde, Wettrennen und furiose Alleingänge. Trotzdem bleibt Dominion simpler als die klassische Karte.

Furios sind auch die überarbeiteten KI-Feinde. Riot hat deren Routinen komplett umgeschrieben, sodass sie jetzt keine beweglichen Schaufensterpuppen, sondern ernstzunehmende Gegner sein sollen. In der Praxis klappt das allerdings nur bedingt. Die Spitzbuben schaffen es zwar einige Male, uns volles Pfund aufs Maul zu geben, stellen sich aber mindestens genauso oft ziemlich blöd an und stiefeln zum Beispiel mit halber Lebensenergie auf unseren frisch geheilten Recken zu – böser Fehler! Immerhin, im Vergleich zu letztem Jahr haben sich die KI-Kollegen ordentlich am Riemen gerissen und taugen sogar für Test-Partien mit neuem Helden oder Experimenten mit Gegenstandskombinationen. **MAX**



Zwar ist die Grafik etwas angestaubt, aber die wuchtigen **Explosionen** bei Spielende sind trotzdem nett anzusehen.



Spiel für die einsame Insel

Maximilian Gercke
Redaktion
redaktion@gamestar.de

League of Legends hat im letzten Jahr große Fortschritte gemacht. Der deutlich gestiegene Umfang geht Hand in Hand mit Überarbeitungen des Dschungels, der Helden und Beschwörerfähigkeiten sowie der Meisterschaften. Damit poliert Riot Games den Kern des Spiels und erweitert ihn gleichzeitig um sinnvolle Elemente. Luft nach oben gibt es natürlich trotzdem. Die Community kann besonders in der anfänglichen Lernphase ziemlich anstrengend sein, denn das Spielprinzip birgt großes Frustrationspotenzial. Eine Lob-Funktion und erweiterte Möglichkeiten, Nervbolzen und Spielverderber zu melden, würden vielen Spielern Erleichterung verschaffen. Trotz dieser Stolpersteine macht League of Legends vor allem in hohen Levels einen Mordsspaß. Wenn wir in einem vorgefertigten Team mit Voice-Chat dem Gegner auflauern und erfolgreich die Buffs von Boss-Monster Baron Nashor klauen, speien wir vor Freude glatt einen Regenbogen gegen unseren Bildschirm (Putting Rainbow) – jetzt mehr denn je.

TERMIN	27.10.2009	PREIS	kostenlos	USK	ab 12 Jahren
League of Legends					
Publisher	Riot Games				
Entwickler	Riot Games				
Sprache	Deutsch, Englisch				
UMFANG	6	8			
KARTENDESIGN	7	8			

Strategie

80



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 Wärmeenergie 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](https://twitter.com/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

Wing Commander Saga

Kein Blair-Flair, aber fulminante Gefechte: Dieses deutsche Fanprojekt pfeift auf Schauspieler und Hollywood-Story, schmeißt uns dafür aber schon zu Beginn in hoch spannende Raumschlachten, die es so früher höchstens im Finale gab. Von Martin Deppe

Auf DVD: Video-Special

Freeware

WAS **Actionspiel** WER **Tolwyn** WO **Gamestar.de/Quicklink/7762**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Fazit: Unbedingt spielen

Fünf Jahre lang stand er ausgerangiert im Regal. Wir haben gute Zeiten erlebt, mit den **Blazing Angels** und beiden **HAWX**-Teilen. Und weniger gute, mit **Cliffs of Dover**. Und dann, ganz plötzlich, darf er wieder auf den Schreibtisch: mein Thrustmaster T-Flightstick X. Erst für **Wing Commander 3**, das ich für die Hall of Fame in dieser Ausgabe anschmeiße. Und jetzt für das deutsche Fanprojekt **Wing Commander Saga**. Ob das wohl an den Erfolg der großen Serie anschließen kann? Apropos anschließen: Ich schließe meinen Flightstick an – und bin begeistert: **Saga** erkennt das Teil sofort, alles funktioniert. Bis auf die Schubkontrolle, die ich manuell zuweisen muss. Was gar nicht so leicht ist, denn das Weltraumspiel hat seitenweise Tastenbelegungen. Dazu später mehr, ich will jetzt fliegen!

Doch bevor ich abhebe, geht's zum Briefing. Wo früher Mark »Skywalker« Hamill in den Briefingraum schlappte und vom dezent trantütigen Captain Eisen eingewiesen wurde, hält nun ein noch dezent trantütigerer Vorgesetzter die Einsatzbesprechung ab.

Damit steht er im krassen Gegensatz zur Hektik, die ich gleich im All erlebe. Und die ist schließlich entscheidend, ich will ja kämpfen, nicht quatschen. Auf Patrouille soll ich gehen. War ja klar, bin schließlich neu hier auf dem Träger »Hermes«, der im Krieg gegen die überdimensionierten Kilrathi-Kampfkater meine neue Heimat wird. Übrigens kurz vor den Ereignissen von **Wing Commander 3**. Wer allerdings Wert auf Hintergrundinfos legt, der muss sich durch ellenlange, teils bildschirmbreite Texte in Großbuchstaben (!) quälen. Liebschaften? Feindschaften? Intrigen? Fehlzanzeige.

»Saga« ist, wie nach Hause zu kommen

Endlich geht's los. Ich sitze in meinem einsatzfähigen Hellcat-Jäger. Vor mir das Hangar-Ende, hinter dem die Sterne funkeln. Starterlaubnis! Vergessen sind das dröge, laberlastige Briefing und der schäbige Hangar, schlagartig setzt das **Wing Commander**-Gefühl von damals ein, als ich aus der Hermes schieße. Ich springe zum ersten Navpunkt (mit Alt-A, nicht mit A!) – und da ist er: mein erster Kilrathi! Er schimpft so schön wie damals. Ich will ihn auch beleidigen, doch die C-Taste öffnet zwar einen Kanal zu meinem Wingman, nicht aber zum Feind – schade.



Für Weltraum-Fans

Martin Deppe,
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Diese Saga würde ich auch gerne spielen, wenn's heutzutage noch andere Weltraumspiele da draußen gäbe. Denn die Schlachten treffen genau meinen Geschmack zwischen Action, Taktik und viel Rums. Dabei könnte Wing Commander Saga auch ohne den großen Namen auskommen. Denn es übernimmt zwar die Schiffstypen, Waffen und das Universum, pfeift aber auf das, was Wing Commander auch ausmacht: Story, Protagonisten und die Zwischensequenzen, die vor allem Wing Commander 3 so unvergessen machen. Saga funktioniert trotzdem. Weil das Wesentliche funktioniert: Uns in packende, fordernde Raumgefechte zu schicken. Und das noch dazu gratis.

Allerdings habe ich auch keine Zeit zum Feindärgern. Der schießt nämlich. Ich packe den Joystick fester, kurz darauf platzt der Kilrathi-Jäger auseinander. Und hübsch macht er das. Erst leuchten die überlasteten Schilde bläulich, dann verliert er kurzzeitig brennenden Treibstoff, dann fliegt er auseinander, eine wabernde Feuerwolke erscheint kurz, stellt fest, dass hier ja gar kein Sauerstoff rumschwebt, und verschwindet beleidigt. **Wing Commander Saga** ist wie nach Hause kommen, wenn man 15 Jahre weg war: Ein anderer Anstrich hier, neue Gardinen da, doch das eigentliche Haus ist noch das alte. Zum Glück.

Ein paar Missionen später ist die Hölle los. Der einzelne Kilrathi-Jäger ist einem Dutzend seiner Kumpels gewichen, plus mehreren Zerstörern, plus Korvetten, plus einem schweren Kreuzer. Ich habe nur lausige vier Lance-Torpedos in meinem Longbow-Bomber. Allerdings bin ich nicht nur mit Flügelmännchen unterwegs, sondern mit einer ganzen Flotte inklusive meinem Träger Hermes, den ich beschützen soll. Unser Job: in ein anderes System springen. Doch am Abสปrungpunkt lauert das erwähnte Großaufgebot, und wir stecken mittendrin. Die blöden Torpedos brauchen 20 Sekunden zum Aufschalten. Eine Ewigkeit, wenn man dabei durch Abwehrfeuer saust, Jäger im Na-

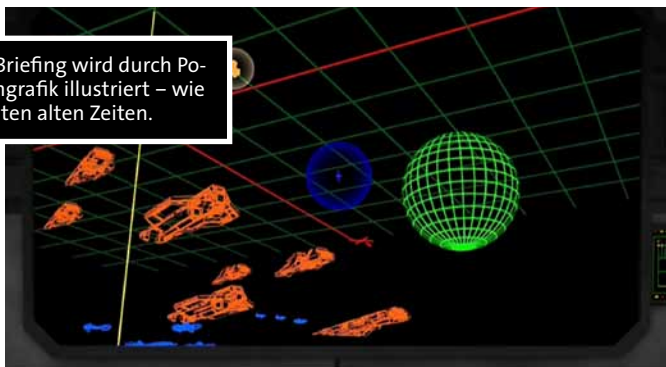
Herzklopf-Mission: Zwischen dem schweren **Kilrathi-Kreuzer**, Korvetten und Zerstörern müssen wir unseren Träger hüten, bis wir alle verduften können.



Blick zurück: Die **Explosionen** sehen so klasse aus, dass wir stauend nach achtern schauen.



Das Briefing wird durch Polygongrafik illustriert – wie in guten alten Zeiten.



Diese Ansicht der Hermes dient als **Hauptmenü**, rechts unten geht's zum Beispiel zur Datenbank.



Der **Jägerpilot** hat uns gerammt! Zum Glück waren die Schilde oben.



cken hat und noch auf die Hermes schießen muss. Und noch bin ich kein Wing Commander, darf also meinen Begleitern keine Befehle erteilen. Stattdessen kriege ich Hinweise über Funk: Die Schilde sollte ich vielleicht verstärken, weil ja gerade ganz schön arg geschossen wird. Ach ne ...

Die endlich aufgeschalteten Torpedos schlagen zu zweit in einen Zerstörer ein, das Schiff zerbricht. Überall kracht und rumst es, schließlich bläht sich ein Feuerball auf – bildschirmfüllend. Dabei bin ich gar nicht so dicht dran. Was die Hobby-Grafiker hier zaubern, ist erstklassig. Nachdem mehrere der großen Kampfschiffe vernichtet sind (leider auch eigene), wird es noch mal haarig: Das Sprungtor öffnet sich, die dicken

Schiffe verschwinden als Erste, und meine Bomberstaffel bleibt mit einem wütend feuerndem Kreuzer voller Kilrathi zurück. Die Minute, bis auch wir endlich verschwinden dürfen, zieht sich wie Kaugummi.

Bei all dem Feuerwerk, Geballer und Geknalle spielt sich **Wing Commander Saga** aber auch eine Ecke simulationslastiger als das große Vorbild. Spätestens auf der höchsten der fünf Schwierigkeitsstufen komme ich ohne Energie-Management vielleicht zum ersten Sprungpunkt, erlebe den zweiten aber nicht mehr. Stattdessen muss ich Energie auf Antrieb, Waffen und Schilde verteilen, Letztere vielleicht noch auf die Seiten. Etwa beim Anflug auf ein dickes Schiff (Frontschilde hoch, Waffen hoch!),

dann beim Abdrehen und -hauen (Heckschilde hoch, Antrieb hoch, Waffen aus). Allein die Energieverteilung belegt sieben Tasten plus vier für die Schildverteilung.

Auch die Ziel-Kommandos werden wichtiger und komplexer, bis hin zum »Markiere den Angreifer meines Ziels an, der mir am nächsten ist«. Und sobald ich andere Wing-Kameraden kommandiere, wird's noch fordernder. Insgesamt spielt sich **Saga** in den höheren Stufen eher taktisch wie ein **TIE Fighter** als actionlastig wie etwa **Wing Commander 3** oder **Freelancer**. Auf »sehr leicht« und »leicht« kommen aber auch Actionspieler ganz gut klar. Übrigens auch mit der Maus, falls Sie keinen verstaubten Joystick im Regal haben. Martin Deppe / DM

Mist! Eine Zehntelsekunde, nachdem wir unseren letzten Lance-Torpedo abgeschossen haben (unten rechts), explodiert der **leichte Zerstörer** durch Wingman-Beschuss. So eine Verschwendung.





Vollversionen mit Kontenbindung Trauriger Tiefpunkt

► Die Vollversionen Race On und Heroes of Might & Magic Gold auf der letzten GameStar 05/12 waren leider nach dem Reinfall mit Silent Hunter 5 (Ubisoft Gamelauncher, auf den nicht hingewiesen wurde) ein trauriger Tiefpunkt in der Geschichte meines Abonnements: Für beide Spielen muss ich mir zum Spielen einen Account erstellen und das eine Spiel muss ich runterladen, was bei knapp 7 GByte bei mir mit DSL 1000 mindestens 20 Stunden dauert! Nun kaufe ich die GameStar natürlich nicht nur wegen der Vollversionen, aber auch deswegen. Ich sehe aber nicht ein, dass ich persönliche Angaben mache oder mein gekauftes Spiel an irgendeinen Account binde. Natürlich haben die Spielehersteller ein berechtigtes Interesse daran, dass ihre Spiele nicht raubkopiert werden, aber warum soll ich mir die Weitergabe meines Spiels verbieten lassen oder meine Spielstatistiken an den Hersteller übermitteln? Leider ist die heutige »Facebook Generation« offenbar weitgehend schmerzfrei bei der Preisgabe von persönlichen Daten, weil sie offensichtlich nicht begreift, wie wertvoll und schüt-

Leserbriefe

zenswert diese Daten sind. Und da sehe ich auch die Spielezeitschriften in der Pflicht, durch entsprechende Berichterstattung zumindest indirekt Druck auf die Hersteller auszuüben. Wobei ich natürlich das Argument, dass, wenn mir ein Spiel nicht passt, ich es schließlich ja nicht kaufen muss (oder mir auch selbst eins programmieren kann), nicht entkräften kann. **Peter Stoppmanns**

Wutanfall

► Nachdem ich in Ausgabe 03/2012 mit Erschrecken feststellen musste, dass eine GameStar-Vollversion an einen Steam-Account gebunden war, habe ich nach einem gewaltigen Wutanfall gedacht: »Ok. Einmal ist keinmal.« Aber dann sehe ich in der aktuellen Ausgabe 05/2012 schon wieder so ein Spiel. Da ich Steam, Ubisoft-Gamelauncher, Origin und so weiter schon aus Prinzip boykottiere, da ich Kunden-Erpressung und Mafia-Methoden nicht gutheißen kann, möchte ich gerne wissen, ob in der GameStar auch in Zukunft Vollversionen an Accounts gebunden werden. **Tobias Trappen**

Enttäuschung

► Ich habe mich riesig über das Rennspiel Race On auf der XL-DVD gefreut, als die neue GameStar im Briefkasten lag. Doch dann die Enttäuschung: Ich muss mich bei Steam registrieren! Das werde ich niemals tun! Bringt bitte wieder freie Vollversionen wie früher! Ich bin ein überzeugter Single-Player ohne Online-Ambitionen – das brauche und das will ich nicht! **Birgit Krupa**

Zwang

► Erst Silent Hunter 5, jetzt Race On mit Anmeldezwang! Ich werde niemals einen solchen Zwang akzeptieren, um ein Spiel zu spielen! Für mich ist die GameStar in erster Linie wegen der alten Vollversionen interessant! Folgen weitere unsinnig verkrüppelte Vollversionen, dann werde ich mein Abo kündigen müssen, da es dann weitgehend wertlos für mich wäre. Das wäre schade und

würde mir schwer fallen, da ich Leser der ersten Stunde bin und bisher (fast) immer zufrieden war. Bringt bitte weiter echte Vollversionen und ich bin dabei (jetzt gerade 60 Jahre alt geworden). **Dietmar Steinert**

◀ Wir wollen Spiele ohne Kontenbindung! Das ist auch unsere Meinung. Das können wir so laut brüllen, wie wir wollen. Haben wir auch schon. Das ändert nur nichts daran, dass es davon immer weniger gibt. Das beschränkt zum einen den Markt potenzieller Titel für Heft-Vollversionen noch weiter. Denn längst nicht alle Hersteller handeln mit ihren Lizenzen. Electronic Arts ist nur einer der Publisher, die ihre Spiele prinzipiell nicht auf Heft-DVDs sehen wollen. Dann dürfen wir keine Vollversionen ab 18 Jahren verwenden, ein gewisses Qualitätsniveau sollten die Titel, die auf Fachmagazinen zu finden sind, möglichst auch nicht unterschreiten, es gibt Fristen, während derer wir Titel nicht einsetzen dürfen, und manche Spiele sind schlicht zu teuer. Die Auswahl ist also nur scheinbar groß. Dazu kommt, dass für jeden serialisierten Code zur Accounterstellung, der ins Heft gedruckt werden muss, bei uns einige tausend Euro fällig werden, zuzüglich zu den Kosten für das eigentliche Spiel. Wir haben also keinerlei Interesse an einer Kontenbindung von Spielen – ganz im Gegenteil. Nur können wir das eben nicht prinzipiell ausschließen, aber wenn es anders geht, machen wir es anders. Wie in diesem Heft, hier haben zwar beide Vollversionen einen Code, den Sie auf der Innenseite der DVD-Hülle finden (bei GameStar mit nur einer DVD auf der Rückseite), aber den brauchen Sie nur zur Installation, nicht um sich anzumelden. **Michael Trier**

Wing Commander Saga Endlich wieder Weltraum

► Ohne eure Berichterstattung auf GameStar.de wäre ich wahrscheinlich nie auf das Fanprojekt namens Wing Commander Saga gestoßen. Auch wenn das Spieledesign in die Jahre gekommen ist, ist es schön, dass ich mit meiner Leidenschaft nicht allein bin. Ich habe sogar das uralte Wing Commander 3: Heart of the Tiger ausgegraben, kurz: Ich bin wieder der Weltraumpilot, der ich sein sollte. Leider teilt anscheinend kein Spielehersteller meine Freude. Nach X-Wing Alliance ist für mich keine interessante Weltraumsimulation mehr erschienen. Zumindest keine, die eine gute Geschichte erzählt. Bitte macht weiter so und vielleicht habt ihr ja die Möglichkeit, den Spieleherstellern mein Anliegen mitzuteilen. Ich persönlich setze mich jetzt in mein Schiff und rette die Welt!

Jürgen Mahlmeister

◀ Mission abgeschlossen! Die lesen nämlich alle die GameStar. **Michael Trier**



Vollversion Race On: »Ich muss mich bei Steam registrieren! Das werde ich niemals tun!«

Debatte zum Ende von Mass Effect 3

Warnung: In den folgenden Leserbriefen geht es um das umstrittene Ende von Mass Effect 3.

Das Thema bedingt, dass die Briefe nicht frei von Spoilern sind. Lesen insofern auf eigene Gefahr.

Beleidigung meiner Intelligenz

► Herr Graf, Sie sprechen die fehlende Logik des Endes an, gehen aber nicht weit genug. Dass Charaktere aus der Normandy springen, die dort eigentlich nichts zu suchen haben, ist eine Sache. Dass die Normandy aus unerklärlichen Gründen in der Hitze der Schlacht weggesprungen sein soll, eine andere. Eine Fahnenflucht passt super in Jokers Profil. Aber das sind kleine Fische, wenn man über das aus dem Nichts auftauchende synthetische Bengelwesen nachzugröbeln beginnt. Zunächst einmal ist die gesamte Argumentation des Kindes Blödsinn. Das beweisen zum Beispiel Joker und EDI. Und wenn man alles richtig gemacht hat: die Geth und die Quarianer. Synthetische und organische Wesen können sehr wohl in Harmonie leben. Wo man dem Wesen bis hier noch einfache Engstirnigkeit unterstellen kann, grenzt seine »Lösung« des Problems an Schwachsinn. Rekapitulieren wir: Das Überwesen gelangt zur Überzeugung, dass sich Organische und Synthetische an einem bestimmten Punkt der Entwicklung gegenseitig vernichten wollen würden. Also erschafft es die Reaper, synthetische Wesen, welche in Zyklen auftauchen und alles Organische vernichten. Damit sorgt die Lösung des Problems für genau die Situation, die das Problem überhaupt verursacht! Und selbst wenn man das alles hinnimmt, bleibt unklar, wieso es plötzlich drei alternative Lösungen geben soll, von denen nur eine (Verschmelzung von Organischen und Synthetischen) überhaupt in die Philosophie des Überwesens passt. Und wieso muss/darf Shepard das entscheiden? Das ganze Ende ist nach dem Deus-ex-machina-Prinzip aufgebaut. Es ist nicht durchdacht. Es ist unlogisch. Und es beleidigt meine Intelligenz.

Konstantin Glebow

Was ist mit den Freunden?

► Michael Graf's Gedanken zu Mass Effect 3 kann ich nicht ganz teilen. Ich habe das Spiel gestern zum Ende gebracht und bin tief enttäuscht. Shepard starb und Joker, Liara und Tali landen auf irgendeinem Planeten. Ich stehe irgendwie dumm da. Was ist mit meinen lieb gewonnenen Freunden. Man hat mit allen

gezittert und gehofft und letztendlich erfährt man nichts mehr. In den verschiedenen Magazinen stand, dass alles aufgeklärt wird, aber irgendwie ist es nicht so. Die Idee mit dem kleinen Jungen, der so eine Art Gott ist, wird auch nur angerissen und befriedigt einen nicht wirklich. Es wirkt, als wenn die Idee ganz zum Schluss noch neu eingeführt wurde. Mir hätte ein normaler Krieg mit den Reapern besser gefallen. Und auf jeden Fall hätte Shepard überleben müssen.

Dieter Lubinus

Hochkomplexes Topos

► Der gewaltige Aufschrei über das Ende von Mass Effect 3 hat mich – zum ersten Mal überhaupt – dazu bewogen, einen Leserbrief zu schreiben. Ich habe nämlich den Eindruck, dass die Empörung Ausdruck eines ganz grundlegenden Defizits des (Spiele-)Publikums ist: Als Nutzer eines relativ neuen Mediums verfügen weder die Spieler noch die Mehrheit der Spieleproduzenten über jene altbekannten, teils hochkomplexen Topoi, die das Verständnis und die Einordnung einer Handlung erst ermöglichen. Das selbstlose Opfer eines Helden (oder einer Heldin) für das große Ganze ist in der Literatur ein uraltes Thema, von der Bibel über Felix Dahns »Ein Kampf um Rom« bis aktuell zu Harry Potter. Je nachdem, welche Botschaft mit dieser Aufopferung verknüpft werden soll, ist auch daraus eine Auferstehung drin. Eine Möglichkeit, die je nach Spielweise auch in Mass Effect 3 vorhanden ist. Dass es auf den Tod meiner Spielfigur hinauslaufen würde, war mir spätestens nach der ersten Albtraumsequenz klar; und es ist meisterlich, wie Bioware diese fatalistische Stimmung zum Ende hin – vor allem wenn man sich regelmäßig mit den anderen Charakteren unterhält – bis zu einer beinahe spürbaren Beklommenheit steigert. Mein Eindruck ist, dass aber ganz viele Spieler diese Stimmung (bewusst?) ignoriert haben und fest damit rechneten, dass am Ende ihr Shepard fröhlich mitsamt Romanze und eventuellen Kindern durch eine befriedete Galaxis tolen würde. Das ist die Sorte von Ende, die in 90 Prozent aller PC-Spiele serviert werden – und gleichzeitig fehlt dem Medium eine Kul-

turgeschichte, die Abweichungen von diesem Schema für eine breite Masse nachvollziehbar macht. Meine Hoffnung ist, dass ME3 – nachdem sich der Staub gelegt hat – dazu beiträgt, eine derartige Kulturgeschichte für PC-Spiele zu schaffen.

Dennis Lantzberg

Traum-Ende

► Ich bin der Meinung, dass die Enden mit voller Absicht von Bioware so merkwürdig entworfen wurden, nicht um das Ende des Krieges zu zeigen, sondern etwas anderes, das sich erst bei genauerer Betrachtung erschließt. Um das zu erkennen, ist es hilfreich, sich mal all die Logiklücken des Endes zu betrachten. Mit das Merkwürdigste ist doch, dass direkt hinter dem Strahl gleich eine Konsole ist, die die ganze Zitadelle steuern kann. Und dann: Wie kommt meine Crew, die eben noch hinter mir war, auf die Normandy und warum fliehen die überhaupt? Warum schießt meine Waffe unendlich lang ohne nachzuladen und warum liegen auf der Zitadelle nur Leichen? Warum ist das kleine Kind auf einmal der Katalysator am Ende? Und warum sieht man Shepard am Ende atmen, obwohl er eigentlich im Zentrum der Explosion war? Warum kann der Unbekannte Shepard und Anderson kontrollieren? Ich meine, so ein offensichtlich mit Fehlern gespicktes Ende kann doch nicht aus der Einfallslöslichkeit der Schreiberlinge von Bioware kommen. Viele Spieler in den Bioware-Foren gehen daher davon aus, dass Shepard dieses ganze Ende mithilfe der Indoktrination träumt. Er ist demzufolge also gar nicht auf der Zitadelle und rettet die Welt, sondern er liegt zum Ende hin immer noch auf der Erde und der Kampf findet immer noch statt. Diese Traum-Theorie klingt zumindest in meinen Ohren und in einigen anderer wahrscheinlicher, als das jetzige Ende als solches hinzunehmen. Warum Bioware überhaupt den Spielern ein »falsches« Ende vorsetzen sollte, ist dagegen rätselhafter. Man könnte daraus folgern, dass DLCs oder Fortsetzungen an dieses Ende anschließen und der Spieler dadurch länger Zeit in der Mass-Effect-Welt verbringen darf, ohne jetzt eine komplett neue aufbauen zu müssen.

Tim T.

Das Gesetz der Serie Lob und Kritik

► Vielen Dank für den sehr guten Artikel Das Gesetz der Serie, den ich gerne gelesen habe. Allerdings muss ich einen Punkt kritisch anmerken: Mass Effect 3 unter »kalkulierbaren Risiken«, also unter der Sequel-Maschinerie einzuordnen, halte ich für etwas unfair. Schließlich wurde Mass Effect von Anfang an als Trilogie angelegt, wie ja später im Artikel auch richtig angemerkt wird. In eine Reihe mit anderen Verwurstungen à la Assassin's Creed, Fifa, Call of Duty und Co. gehört die Trilogie daher meiner Meinung nach auf keinen Fall! Auch ein aktuelles Beispiel: Deponia. Von Anfang an als Trilogie angekündigt kann man bei Chaos auf Deponia fast schon überhaupt nicht von einer Fortsetzung sprechen. Ansonsten hat mir der Tenor des Reports gefallen. Herr Kogel als Re-

port-Autor bereichert den Magazin-Teil ungemein. Weiter so!

Andreas Niebauer

Grandios

► Der Report von Dennis Kogel ist grandios und greift endlich mal die Problematik der fehlenden Neuerfindungen auf! Wegen solcher Reports lese ich GameStar. Neben den Tests werden bei euch auch andere wichtige Themen angesprochen!

Florian Bode

Konsolen vs. PC Schwere Zeiten für Xbox und Playstation

► Vor einigen Tagen wurden auf Ihrer Homepage Auszüge eines Interviews mit Will Wright veröffentlicht. Darin erwähnte er, dass die Konsolen nicht tot sind. Bei den Lesern stieß es auf Verwunderung und Un-

verständnis: »Wo wurde denn behauptet, dass die Konsolen tot sind?« Doch trotz all des Unverständnisses: Wright hat hier eine wichtige Entwicklung angesprochen. In letzter Zeit sprechen einige Indizien dafür, dass der Konsolenindustrie schwere Zeiten bevorstehen. Beziehungsweise, dass diese mittlerweile schon angebrochen sind. Entwickler, die Spiele vor kurzem veröffentlicht haben, bedanken sich ausdrücklich bei PC-Spielern, andere erwähnen, wie wichtig der PC-Markt ist, und wollen sich künftig verstärkt auf ihn konzentrieren, wiederum andere denken darüber nach, wie das auf dem PC verlorene Terrain wiedergutmachen sei. Viele Spiele, ursprünglich für die Konsolen konzipiert, wurden nun doch auf dem PC veröffentlicht oder sollen bald kommen, manchmal sogar, wenn das Genre eigentlich gar nicht zur Plattform passt. Gleichzeitig ist

Fehler!

Aus Fehlern wird man klug, so heißt es. Und genau aus diesem schlichten Grund produzieren wir überhaupt welche! Um eben noch klüger zu werden. »Mumpitz!« ruft unser Leser Andreas Magosch. »Wie soll denn Heiko Klinge klüger werden, wenn ich ihm sage, dass in seinen ›Schwertstreichen‹ in der News zu War of the Roses ein ›t‹ fehlt und dass da jetzt ›Schwerstreichen‹ steht?« Heiko lacht. »Ha, ich bin frisch umgezogen und das Streichen fällt mir wirklich schwer. Schwertstreichen hört sich deutlich leichter an. Das probiere ich aus. Vielen Dank für den Tipp!«

»So einen Unsinn habe ich ja schon ewig nicht mehr gehört!« empört sich Michael Morasch und zeigt anklagend auf Daniel Matschijewsky, der in seinem Video zu Mass Effect 3 behauptet, das Spiel habe nur drei Schwierigkeitsgrade, obwohl es eigentlich fünf sind. »Drei, fünf ... ähm, und dann sieben? Alles Primzahlen, oder? Wieder etwas schlauer«, jubiliert Daniel und kauft sich gleich darauf einen solarbetriebenen Taschenrechner, um endlich mal rauszufinden, was an der eingetippten Zahl 7353 so toll sein soll, die ihm seine Mitschüler damals immer umgedreht gezeigt haben.

Stephan Müller klatscht sich mit der Hand vor die Stirn und ist der Verzweiflung nahe. »Ah, grauvoll! Michael Trier behauptet in der News zu The Secret World, das MMO würde als Free2play-Titel veröffentlicht. Falsch! Es kommt mit einem klassischen Abo-Modell auf den Markt. Naja, immerhin hat's hier geklappt. Michael Trier ist nun wirklich schlauer, weil ich seinen Fehler korrigiert habe.« Die Lippen des Chefredakteurs umspielt ein höhnisches Lächeln. »Mitnichten war das ein Fehler, lieber Stephan. Es war eine Prophezeiung.«

nun immer wieder zu lesen, dass kleinere Konsolenstudios geschlossen werden oder Spiele für die Konsolen eingestellt werden müssen. Waren in der Vergangenheit die Raubkopierer (zu Recht) von den Entwicklern als die größte Gefahr für die Branche identifiziert, so ist es nun der Gebrauchtmärkte geworden. Da der PC von dieser Ent-

wicklung aufgrund der Steam-Anbindung mittlerweile immer weniger betroffen ist, bezieht sich diese Problematik fast nur auf die Konsolen. Drei Gründe sind für diese Entwicklung meiner Meinung nach verantwortlich. Zum einen ist es der zuvor angesprochene Gebrauchtspielmärkte, der, wenn wir den Entwicklern glauben können, mittlerweile ein Riesenproblem darstellt. Dies kann durch eine Anbindung technisch gelöst werden, gerüchteweise wollen dies die Konsolenhersteller in der künftigen Generation auch einsetzen. Es bleiben jedoch weitere Gründe, die sich so einfach technisch nicht lösen lassen. In den USA verbringen die Xbox-Nutzer mittlerweile ihre Zeit an der Konsole mehr mit anderen Diensten aus dem Video-, TV- und Audibereich als mit Spielen. Die Konsolen mutieren immer mehr zu einem Multimedia-Center, und dies geschieht zu Lasten der Spiele. Auch wenn die Spiele in Zukunft ein fester Bestandteil des Angebots bleiben werden, ist die Richtung hier doch eindeutig. Deren Bedeutung wird immer weiter zurückgehen. Die Konsolenhersteller stecken in einem Dilemma. Wollen sie wettbewerbsfähig bleiben und die Produktion weiter absetzen beziehungsweise an den Zusatzinhalten verdienen, müssen sie auch Dienste außerhalb des Spielmarkts implementieren. Der Spielanteil wird dadurch geringer, folglich interessiert dieser Bereich die Hersteller immer weniger. Ein Teufelskreis. Der dritte Grund ist schließlich die wachsende Konkurrenz anderer Plattformen. Auch wenn man es natürlich nicht verallgemeinern sollte, verbringen die Konsolenspieler weniger Zeit am Stück mit Spielen als die PC-Spieler. Außerdem sind die Produkte meist mehr »casual«. Und genau hier wächst die Gefahr durch die Konkurrenz der Tablets und Smartphones. Die sind besser geeignet für Casual-Spiele und zum Zwischendurchspielen. Da sie auch technisch (besonders die Tablets) immer mehr aufholen, ist jetzt schon eine Abwanderung einer wachsenden Zahl der Konsolenspieler zu beobachten. Zudem könnte in näherer Zukunft eine weitere Plattform dem Konsolenmarkt diese Zielgruppe streitig machen: der PC. Genauer

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.: 01805 / 72 72 52-275 (0,14 Euro/Min. Festnetz, max. 0,42 Euro/Min. aus Mobilnetzen), Fax: 01805 / 72 72 52-377, E-Mail: shop@gamestar.de. Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

gesagt: Spiele, die über Internetbrowser laufen. Waren Browser-Spiele früher von gestandenen Spielern verpönt, so holen sie mittlerweile mit Riesenschritten auf. Da solche Titel keiner Installation bedürfen und Internet-Spiele immer zwischendurch geockt werden können, sind sie für Gelegenheitsspieler geradezu prädestiniert. In naher Zukunft werden allerdings auch hier mit Sicherheit hochwertige Produkte aus Shooter-, Rollenspiel- und (im Konsolenbereich immer noch rar) Strategiebereich kommen, die auch Anspruchsvollen genügen dürften. Zusammenfassend bleibt festzuhalten, dass Wright gewollt oder ungewollt Recht hatte. Auf den Konsolenmarkt kommen aufgrund des Gebrauchtmärkte und insbesondere der Multimediainhalte sowie wachsender Konkurrenz anderer Plattformen schwere Zeiten zu.

Eugen Heil

Blizzard-Spiele Endlich mal kritisch

► Seit Jahren lese ich euer Heft, doch die letzten beiden Artikel über das Verhalten Blizzards haben mich nun dazu gebracht, euch mal zu schreiben. Ich habe irgendwie den Eindruck, dass ihr die einzigen seid, die endlich mal etwas kritischer vorgehen. Weniger Lobhudelei am laufenden Band, sondern im Gegenteil, ihr legt auch mal den Finger in die Wunde. Eben die beiden aktuellen Beispiele Diablo 3 (ein Streichkonzert sondergleichen und das in der Feinschliffphase) und das WoW-Addon Mists of Pandaria (langweilige Spielweise, keine neuen Ideen, Talentbaum-Änderung ...) – das fand ich echt spitze. Es wäre interessant zu erfahren, wie Blizzard auf solche doch ziemlich negativen Berichte reagiert. Ich hoffe ihr macht weiter so!

Lars Eitel

◄ Blizzard reagiert auf Kritik, so wie es sich für einen der größten Spielehersteller der Welt gehört: souverän. Lediglich unsachliche und nicht fundierte Anfeindungen werden nicht gern gesehen. Journalistisch sauber recherchierte und argumentierte Kritik hingegen klaglos hingenommen.

Michael Trier

Blizzard-Spiele:
»Ich habe den Eindruck, dass ihr die einzigen seid, die endlich mal etwas kritischer vorgehen.«



AION®

FREE-TO-PLAY

**JETZT
KOSTENLOS
MITSPIELEN!**

**AION
IST
ZURÜCK**

KEINE ABOGEBÜHREN

**MEHR ALS 3.900 QUESTS
ÜBER 30 INSTANZEN**

PLAY.AIONFREETOPLAY.COM

AION® is a registered trademark of NCsoft Corporation. Copyright © NCsoft Corporation.
Gameforge 4D GmbH was granted by NCsoft Corporation the right to publish,
distribute and transmit AION® in EUROPE. All rights reserved.



SCAN MICH →
AION
SPIELFEATURES
TRAILER



Mitmachen & Gewinnen

Zotac Dass es nicht immer auf die Größe ankommt, beweist der Hardware-Hersteller Zotac (www.zotac.com) mit seiner **ZBOX Giga ID70 Plus**. In dem nur 21x21x7cm kleinen Mini-PC stecken ein leistungsfähiger Intel Core i3-Prozessor mit 3,1 GHz Taktfrequenz, 4,0 GByte DDR3-Arbeitsspeicher sowie die DirectX-11-fähige Nvidia Gforce GT 430 mit 1,0 GByte dediziertem Grafikspeicher. Das integrierte 3D-Blu-ray-Laufwerk, eine 320 GByte große Festplatte, HDMI, USB 3.0 und Gigabit-Ethernet-LAN runden das umfangreiche Kompaktpaket ab. Gemeinsam mit Zotac verlosen wir ein Exemplar der **ZBOX Giga ID70 Plus**.

Wert: rund 700 Euro



AVer Media Spielevideos selbst gemacht. Die **Game Capture HD C281** ist die ideale Lösung, wenn es darum geht, Videos von Ihrer Konsole in höchster Qualität (1080i, H.264HP-Codec) aufzuzeichnen. Die Installation ist denkbar simpel: Das **C281** einfach über die mitgelieferten Kabel an die Konsole anschließen, und schon kann's losgehen. Abgespeichert wird das Material entweder auf der internen Festplatte oder über USB 2.0 direkt auf Ihrem PC. Gemeinsam mit AVer Media (www.avermedia.eu) verlosen wir vier Exemplare der **Game Capture HD C281**.

Wert der Preise: rund 600 Euro



Creative Bei uns gibt's was auf die Ohren! Und zwar mit Creatives Sound-Blaster-Doppel bestehend aus der Soundkarte **Recon3D Fatal1ty Professional** sowie dem kabellosen Headset **Tactic3D Wrath Wireless**. Während die in Zusammenarbeit mit dem Profispieler Jonathan »Fatal1ty« Wendell entwickelte **Recon3D**-Karte dank ihrer hardwarebeschleunigten THX- sowie Dolby-Digital-Codierung selbst ausgewachsene 5.1-Systeme alt aussehen lässt, besticht das **Tactic3D** Headset durch moderne THX TruStudio Pro-Klangtechnologie, beleuchtete Hörmuscheln sowie ein abnehmbares Mikrofon. Gemeinsam mit Creative (www.creative.com) verlosen wir zwei der klangstarken Komplettpakete.

Wert der Preise: rund 600 Euro



So nehmen Sie teil

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 **21. Mai 2012**.

Gewinner 04/2012

T. Brückner, Gütersloh • D. Gellert, Bochum • M. Mähling, Norderstedt • T. Miller, Leipzig • M. Schneider, Hambühren

Gewinner der Abo-Verlosung 06/2012

A. Durban, Rheinau • A. Loske, Amberg • C. Ochmann, Wiefelstede • M. Ortnr, Deggendorf • B. Rey, Düren

HIER ZEIGT DER KRIEG SEIN WAHRES GESICHT!

IRON FRONT

Liberation 1944

Special Thanks to www.german-gamers.club.de

Abb. vorläufig, Änderungen vorbehalten.



POWERED BY
ARMA²
TECHNOLOGY



Die nächste Generation der Militärsimulationen: Realistischer Bodenkampf, große Panzerschlachten, packende Dogfights.

"Ein Must-Have für alle Fans von Arma II und Operation Flashpoint (Orig.)!" Gamers.de

Kämpfen Sie auf Seiten der Deutschen in Kampagne und Multiplayer oder erstellen Sie im Editor eigene Missionen.

PC
exklusiv

X1 SOFTWARE

[HTTP://IRONFRONT.DEEPSILVER.DE](http://ironfront.deepsilver.de) AB 25. MAI IM HANDEL

© Copyright 2012 and Published by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6804 Höfen, Austria. Developed 2012. © 2012 X1 Software/AWAR. All rights reserved.

A
WAR

DEEP
SILVER

Die neue Macht Let's Play

Stellen Sie sich vor, Sie spielen – und Millionen schauen zu. Eine absurde Vorstellung? Nicht für die wachsende Zahl von Spielern, die das Aufzeichnen ihrer Erlebnisse zum Hobby und Beruf machen. Ein Blick auf das Youtube-Phänomen »Let's Play«.

Von Christof Zurschmitten



T

est, Test, Test, okay. Hier spricht slowbeef. Ich möchte ein Experiment mit The Immortal wagen ...« Ein Mikrofon, ein Spiel, ein Rechner mit Aufnahmesoftware: Michael »slowbeef«

Sawyer zeichnet seine Stimme anno 2007 beim Spielen eines Action-Adventures aus den 90ern auf – und hat keine Ahnung, dass er damit einen Meilenstein erschafft. »Dies ist ein Spielerkommentar«, fährt Sawyer fort, während der Titelschirm des Mega-Drive-Abenteuers über den Monitor flackert. »Habt ihr mal eine DVD angeschaut? Dort gibt's Regiekommentare und solches Zeug. Und nun stellt euch vor, dass irgendein Vollidiot, der mit der Entstehung des Films nicht das Geringste zu tun hatte, Kommentare darüber abgibt, wie der Film so ist. Ungefähr darum soll es hier gehen.« Um ein durchgehend kommentiertes Spielvideo also. Fünf Jahre später hat das Experiment zahllose Nachahmer gefunden, Millionen Fans, Aufmerksamkeit weit über die Kreise der Hardcore-Spieler hinaus und mit slowbeef selbst einen gefeierten Urvater. Vor allem aber hat es einen Namen: »Let's Play«. Die kommentierten Spielvideos sind in aller Munde, sprechende Spieler längst vom Nischen- zum Massenphänomen geworden.

Am absoluten Nullpunkt startet allerdings auch Sawyer nicht. Heute gibt er zu, eher etwas aufgegriffen zu haben, das sowieso in der Luft lag: »»Erfinder« klingt arrogant. Wenn man mir schon einen Titel verleihen

möchte, dann besser »Pionier«. Schließlich habe ich nicht mal den Begriff »Let's Play« geprägt.« Tatsächlich lässt sich die Vorgeschichte des Let's Plays noch weiter zurückverfolgen. Die Nähe zur Live-Sportberichterstattung ist ebenso offensichtlich wie die zu den von Sawyer explizit genannten Regiekommentaren auf Film-DVDs. Doch auch bei Spielen hat das gefilmte Let's Play seine Ahnen. So lässt sich eine Verwandtschaft zu den »After Action Reports« beobachten, eine militärische Bezeichnung für die Analyse geschlagener Schlachten. Diesen Begriff übernahmen begeisterte Strategiespieler für die oft detaillierten und erzählerisch

ausgeschmückten Berichte über ihre am Küchentisch ausgefochtenen Plastikfiguren-Manöver, die schriftlichen Let's Plays gleichen. Auch Sawyer griff nicht gleich zum Mikrofon: »Ich hab 2004 einen schriftlichen Leitfaden zum Konsolentitel Metal Gear 2: Solid Snake auf meine Website gestellt, in dem Leute später eine Art Proto-Let's-Play erkannten. Damals kannte ich die Bezeichnung »Let's Play« noch gar nicht.«

In den drei Jahren zwischen diesem textlichen Proto-Let's-Play und dem Immortal-Video, das Sawyer seine Vorreiterrolle einbringen sollte, verbreitete sich der Begriff

Minecraft und Let's Plays

Es scheint kaum übertrieben, in **Minecraft** den Grund für den Ende 2009 plötzlichen einsetzen des Interessenschub am Let's Play zu sehen: Die Würfelwelt ist das ideale Let's-Play-Spiel: sperrig genug, dass Anfänger im Web Hilfe suchen, aber zugleich offen für die Fantasie und Tausende von Geschichten. Sowohl für den Yogscast als auch für Gronkh waren **Minecraft**-Videos der Schlüssel zu Erfolg. Oder war es umgekehrt? Diese Frage war der Ausgangspunkt eines Streits zwischen dem **Minecraft**-Entwickler Notch und den Yogscastern, die ausgerechnet



auf der **Minecraft**-Messe MineCon verkündeten, das Spiel verdanke seinen Erfolg eigentlich ihren Videos. Notch wiederum sieht den Erfolgsgrund natürlich in der Qualität des Spiels. Die Wahrheit liegt wohl irgendwo dazwischen: Das Interesse an **Minecraft** weckte das Interesse an Let's Plays und umgekehrt – eine symbiotische Beziehung.



Im Forum der Comedy-Website Something Awful gibt es noch immer viele **Text-Let's-Plays**.

allmählich. Allerdings bezeichnete er zunächst nicht Videos, sondern Screenshots, die im Spielverlauf geknipst und mit unterhaltsamen Kommentaren online gestellt wurden. Beinahe wäre das Ur-Let's Play ebenfalls diesen Weg gegangen: »Die Immortal-Geschichte war ursprünglich als reines Bilder-Let's-Play geplant«, erinnert sich Sawyer. »Ich hab dann aber ein Video aufgenommen, das ich fortlaufend kommentierte. Eigentlich war das nur als eine Art Bonus gedacht. Nur haben die Leute es lieber gemocht als die Screenshot-Variante – und ich entschied mich, das Ganze in Videoform fortzusetzen.« Ein Phänomen war geboren.

Sein historisches Erstlingswerk veröffentlichte Michael Sawyer allerdings nicht auf der Plattform, die heutzutage zum Inbegriff des Let's Plays geworden ist – Youtube –, sondern im Forum der amerikanischen Comedy-Website Something Awful, für das er nach wie vor als Moderator tätig ist. Das Forum ist berühmt-berüchtigt für seine elitären Tendenzen (das Logo ist eine Handgranate, die Zahl der verbannten Nutzer eine Art Ehrenmal), aber auch für sein Potenzial, Witze hervorzubringen, die sich rasch über das gesamte Web verbreiten. Die Entwicklung des Let's Plays ließ sich ein wenig mehr Zeit. Wenn man die Zahl der Google-Suchergebnisse für den Begriff »Let's Play« als Gradmesser nimmt, zeigt sich, dass seine Popularität in den ersten Jahren langsam, aber stetig zunahm – bis im Jahr 2009 plötzlich ein Wachstumsschub einsetzte, dank dem die kommentierten Videos auch in Deutschland Fuß fassten.

»2009 war das Ganze hierzulande noch ziemlich neu«, erinnert sich Kai »k4Zz« Rienow, der schon früh seine Kommentare auf Deutsch einsprach. »Die Community war zu diesem Zeitpunkt wesentlich klei-

ner.« Kleiner und verstreuter: Im Gegensatz zu den USA fehlte den deutschen Let's Playern anfangs eine zentrale Anlaufstelle zum Austausch untereinander. Rienow erkannte den Wert einer solchen Plattform unmittelbar nach seinen ersten Experimenten mit den kommentierten Videos: »Am 7. Oktober 2009 lancierte ich gemeinsam mit einem Freund die Plattform Letsplayforum.de und fragte bei den wenigen damals aktiven Let's Playern an, ob sie nicht Interesse hätten,

»Das erste Let's-Play-Video war nur ein Bonus«

sich im Forum anzumelden.« Sie hatten Interesse. »Das Forum wuchs rasch; innerhalb der ersten sechs Monate stieg die Mitgliederzahl auf 1.000 und die Beitragszahl auf beinahe 50.000.« Heute dient das Forum als Ort des Austausches für alte Hasen, aber auch als Anlaufstelle für neue Let's Player. Und das Wachstum ist ungebrochen: »Nach nun bald drei Jahren können wir uns über mehr als 12.000 Mitglieder und 600.000 Beiträge freuen«, resümiert Rienow.



Frühe Let's Plays bestanden aus möglichst unterhaltsam kommentierten Bildern.

Diese Zahlen beeindrucken – und verblasen dennoch angesichts der entsprechenden Zuschauermassen: Der Youtube-Kanal der Briten Lewis Brindley und Simon Lane etwa, der »Yogscast«, hat über anderthalb Millionen Abonnenten und über 800 Millionen Videoaufrufe – er gehört zu den erfolgreichsten Youtube-Kanälen überhaupt. Auch Deutschland führt mit Erik »Gronkh«

halb ist es schwer, sich ein Bild zu machen«, erklärt Peter Smits, einer der Gründer des populären Let's-Play-Kanals »Piet Smiet & Co.«. »Die Youtube-Statistiken verraten mir immerhin, dass unsere Zuschauer zu 90% männlich und zu einem Großteil zwischen 13 und 17 Jahren alt sind.« Diese Einschätzung wird von den meisten Let's Playern geteilt. Doch auch wenn das Publikum statistisch gesehen einheitlich ist, sind die Motive für das Anschauen der Videos vielfältig. »Der eigene Rechner kann das Spiel nicht stemmen, man besitzt die Konsole nicht, man hat keine Lust selber zu spielen, möchte aber die Geschichte erleben – und so weiter«, zählt Smits auf. Der ebenfalls beliebte Let's Player Valentin »sarazar« Rahmel ergänzt: »Manche Fans möchten einfach ein wenig abschalten bei einem kleinen Gameplay-Video, wo man selber nicht viel machen muss. Den meisten Zuschauern geht es aber um den Unterhaltungswert.«

Das erstaunt nicht; schließlich sind die Kommentare und darin durchscheinende Persönlichkeit des Let's Players das eigentlich Neue, das diese Videos von älteren, weniger erfolgreichen Formen wie dem stummen Walkthrough abhebt. Die besten Let's Plays verstehen es, zu unterhalten, ohne

Retsupurae

Michael »slowbeef« Sawyer ist in der Let's Play-Community nicht nur berühmt für seine Pionierrolle – er ist auch gefürchtet. Mit seinem Let's-Play-Kollegen »diabetes« betreibt er den Youtube-Kanal Retsupurae (eine pseudo-japanische Schreibweise für den Begriff »Let's Play«), auf dem er sich über stümpferhafte Let's Plays lustig macht. Sawyer relativiert aber, dass es ihm nicht um fehlende technische Fertigkeiten gehe, sondern um die falsche Einstellung: »Wenn du ein Let's Play machst, weil du denkst: »Hey, ich kann damit berühmt werden!«, dann solltest du vermutlich am besten gleich wieder aufhören. Aber wenn du Let's Plays wirklich magst und gute Ideen hast, dann würde ich sagen ... nun ja, jeder macht mal Fehler.« Seit September 2011 verkaufen slowbeef & Co. sogar Merchandise wie T-Shirts und Notebook-Sticker mit dem Retsupurae-Logo (Bild unten).



sich auf Insider-Scherze für Hardcore-Spieler zu beschränken: Ein Yogscast-Video etwa wirkt oft wie die Neuauflage einer geradezu klassischen Comedy-Formel, mit Lane als ungeschicktem Trottel und Brindley als dessen besonnenem Gegenpart. Dass die Nummer in einer Spielwelt statt auf der Bühne aufgeführt wird, schrumpft zur Nebensache. Und auch die Wahl des kommentierten Spiels erscheint gelegentlich zweitrangig.

Andererseits kann das Interesse an einem bestimmten Programm auch überhaupt erst zum Video führen. Peter Smits fand auf diesem Weg zum Let's Play: »Ich hörte von diesem Indie-Titel namens Minecraft und konnte mir absolut nichts darunter vor-

»Unsere Zuschauer sind junge Männer«

Range ein Let's-Play-Schwergewicht ins Feld, das über 400.000 Abonnenten und 260 Millionen Aufrufe vorweisen kann.

Doch wer sind diese Millionen Zuschauer, und weshalb schauen sie sich Aufzeichnungen von Spielen an, statt selber zur Maus oder zum Controller zu greifen? »Ich habe noch nie einen Zuschauer getroffen, des-

The Immortal

Das Action-Adventure **The Immortal**, in dem ein Zauberer aus isometrischer Perspektive ein Labyrinth durchquert, ist eines der letzten Spiele des Designers Will Harvey, bekannt vor allem für das Murmel-Spiel **Marble Madness**. Ursprünglich (1990) für den Heimcomputer Apple IIGS erschienen wurde das Spiel in der Folge auf zahlreiche Plattformen übertragen. Während bei einigen Konsolenversionen die für damalige Verhältnisse drastische Gewaltdarstellung entschärft wurde, blieb der brutale Schwierigkeitsgrad in allen Versionen erhalten – deshalb haftet das Spiel bis heute im kollektiven Gedächtnis.



LET'S PLAY

Die sind nicht organisiert. • Anmelden • Registrieren

Mitglieder: 10.000+ Tutorials: 100+ Karte: [SHOP] Premium

Unvollständige Projekte

Hier findet ihr alle unvollständigen Let's Plays. Sobald sie fertig sind, werden sie in den richtigen Bereich verschoben.

Moderatoren: [Avatar] [Avatar] [Avatar]

Oben: Tag, heute (21.08.2012) um 14:00 Uhr. Let's Play Forum vollständig mit allen Funktionen nutzen zu können, sollten Sie sich erst registrieren. Benutzen Sie bitte dafür das Registrierungsformular, um sich zu registrieren. Falls Sie sich bereits zu einem früheren Zeitpunkt registriert haben, können Sie sich hier anmelden.

Ankündigungen und wichtige Themen

Thema	Beitrag	Antworten	Themen	Letzter Beitrag
[COMBIBITY PROJEKT] YouTube-Kanal des LPP	Von HAZ2 (18. Dezember 2011, 21:25)	7	5.871	Von HAZ2 (14. März 2012, 14:18)
LPP Transparenz	Von HAZ2 (27. März 2012, 10:00)	4	9.892	Von HAZ2 (17. Juli 2012, 10:17)
Hinweis bezüglich Indexier- und Beschagnahmer Titel	Von HAZ2 (18. Februar 2012, 18:30)	0	2.500	keine Antwort
Bereitschaften	Von HAZ2 (14. Juli 2012, 11:29)	0	8.280	keine Antwort
Die "Special" und "Let's Show" - Sammlerboxen	Von HAZ2 (21. Januar 2012, 16:30)	592	9.982	Von HAZ2 (14. März 2012, 14:18)
Abschlossene und Abgebrochene Projekte	Von HAZ2 (21. Juli 2012, 11:27)	1	25.011	Von HAZ2 (14. März 2012, 14:18)
Garnen alphabetisch sortieren	Von HAZ2 (14. Juli 2012, 11:27)	0	2.711	keine Antwort
Schließen zum Posten	Von HAZ2 (14. Juli 2012, 11:27)	0	10.102	keine Antwort

Themen

Auf Letsplayforum.de tauschen sich deutsche Let's Player aus.

**WIR KOMMEN NICHT IN JEDEN
CLUB REIN, ABER BEI VIVA!**

**THE PARTY
BRUDER!**

JEDEN FREITAG 20:15



VIVA.TV/PARTYBRUDER
FACEBOOK.COM/PARTY.BRUDER



Daedalic bewarb sein Adventure **Deponia** auch mit Let's Plays – und ist sehr zufrieden.

stellen. Durch eine flotte Suche bei Youtube bin ich bei einem Video von Gronkh gelangt. Kein noch so nett geschriebener Artikel hätte mir das damals noch recht unerforschte Phänomen Minecraft in der kurzen Zeit so gut nahe bringen und mich dabei auch noch unterhalten können.« Let's Plays unterhalten also nicht nur, sie informieren auch und ergänzen damit die klassischen

den »Stop Online Piracy Act« diskutierte, der ein restriktives Vorgehen gegen die unerlaubte Verwendung audio-visueller Inhalte ermöglicht hätte, sahen sich viele Let's Player in ihrer Existenz bedroht. Diese Furcht wird allerdings dadurch gemildert, dass sich kaum ein Entwickler oder Publisher offen gegen Let's Plays ausspricht. Im Gegenteil wächst das Bewusstsein dafür, dass diese Videos viel

Aufmerksamkeit für die kommentierten Spiele generieren – und dies in der Regel auch noch im Guten. »Da Let's Player ihre Spiele meist nach persön-

lichen Vorlieben auswählen, werden sie auch tendenziell positiv dargestellt«, meint Peter Smits. Let's Plays sind aus Sicht der Industrie also im Idealfall Werbung – unkontrolliert, aber kostenlos. Einige Entwickler gehen sogar einen Schritt über die stillschweigende Duldung hinaus und beziehen Let's Player direkt in das Marketing von Spielen ein.

So etwa der Adventure-Hersteller Daedalic, der Gronkh in die Promotion von **Deponia** einspannte. Der Daedalic-Geschäftsführer Carsten Fichtelmann erklärt: »Für die restriktive Verfolgung von Copyright-Verletzungen habe ich vollstes Verständnis. Wir verteidigen unsere Rechte auch. Bezüglich Let's Plays

habe ich aber eine andere Sichtweise, denn sie helfen uns dabei, neue Spielerschaften zu erschließen. Der Mehrwert beim Verkauf von Spielen wiegt schwerer als der Verlust einiger Leute, die sich das Spiel womöglich nicht mehr kaufen, weil sie ein Let's Play gesehen haben.« Das erstaunt auf den ersten Blick, scheinen doch gerade die verhältnismäßig wenig interaktiven Adventures durch einen »Film« bedroht, der die gesamte Handlung zeigt. Schließlich bleibt fast nichts mehr zum Erleben übrig, wenn man erstmal die Story gesehen hat. Fichtelmann sieht dies anders: »Die Let's Plays verwandeln unsere Adventures in Fernsehserien oder in Episoden unterteilte Spielfilme. Leute, die skeptisch sind, ob solche Spiele etwas für sie sind, lassen sich da schon mit wenigen Folgen überzeugen.« Mit Gronkhs Let's Plays hat sich Daedalic eine jüngere Käuferschicht erschlossen, die sich bislang kaum für Adventures interessiert hatte. Fichtelmann zieht zufrieden Bilanz: »Das Experiment hat sich gelohnt und wird auch bald fortgesetzt.«

Dieser Eilmarsch des Let's Plays vom abgeschotteten Comedy-Forum hin zum festen Platz in der Spieleindustrie ist faszinierend. Nicht weniger faszinierend, wenn auch auf andere Weise, ist die gegenüberliegende Seite des Spektrums: Quasi als Zerrbild der Spieltest-Profis, die den Spaß im technischen Know-How erden, öffnet sich hier eine Welt der »Ähs« und »Ohs«, des Stotterns und der hallenden Mikros, der peinlichen Pausen und der zitternden Bilder. Die Faszinationskraft der amateurhaften Videos entspringt jenen Momenten, in denen die Kommentare plötzlich die Welt des Spiels hinter sich lassen: Da erfährt man etwas vom frustrierenden Berufsalltag des Spielers oder kann im – an eine zaghafte weibliche Stimme gewandten – »Sag auch mal was!« eine Beziehung samt Krise erahnen. Nirgendwo sonst ähneln Let's Plays mehr einer Gegenwartsform des Spielens im Wohnzimmer oder der Ausweitung des Schulhofs auf den digitalen Raum – Freundschaftsbekundungen und Rängeleien inklusive. Und nirgendwo sonst wird deutlicher, dass die Charakterisierung von Let's Plays als »Fernsehen der Youtube-Generation« nicht ausreicht. Zwar sind sie zweifels-

»Let's Plays können unkontrollierte, aber kostenlose Werbung sein«

Test-Videos. Denn wo diese nach Kompaktheit und Objektivität streben, bieten Let's Play die Gelegenheit, durch die Augen eines Normalos ein unbekanntes Spiel in voller Länge zu erleben.

Die Neugierde auf unbekannte Spiele hat aber auch eine Kehrseite: den Reiz des Verbotenen. Wenn Let's Plays minderjährigen Zuschauern als Ersatz für eine Spielerfahrung dienen, die ihnen aus finanziellen Gründen verwehrt bleibt – warum dann nicht auch für eine Spielerfahrung, die ihnen aus gesetzlichen Gründen verwehrt bleibt? Let's Plays eines indizierten Spiels anzusehen, ist zweifelsohne einfacher, als sich dieses zu beschaffen. »Das ist nicht auszuschließen«, bestätigt Peter Smits. »Es kommt wohl vor, dass Minderjährige mit möglicherweise jugendgefährdenden Inhalten konfrontiert werden. Und das ist ein Problem. Ich sehe hier aber eher auf Seiten von Youtube Handlungsbedarf. Wer Videos hochlädt, bekommt ja nicht mal die Möglichkeit, diese nur volljährigen Zuschauern zugänglich zu machen.«

Die Frage, wer die Verantwortung für den Jugendschutz übernehmen soll, wurde bislang erstaunlich wenig diskutiert – ganz im Gegensatz zu einem anderen Aspekt der Let's Plays, der sie ins rechtliche Zwielicht rückt: Let's Play-Videos verletzen strenggenommen das Urheberrecht. Schließlich zeigen sie geschützte Bilder und Töne; in der Regel, ohne vorher die Nutzungsrechte abzuklären. Als das US-Repräsentantenhaus Anfang 2012

Yogscast

Simon Lanes und Lewis Brindleys erstes kommentiertes Video erschien 2008: bewusst nutzlos, aber umso unterhaltsamere Tipps für **World of Warcraft: Wrath of The Lich King**. Dieser Comedy-Einschlag ist bis heute das Markenzeichen des Yogscast, der zu einem offiziellen Unternehmen



gewachsen ist: Neben täglich veröffentlichten Videos (die zum größten Teil, aber nicht ausschließlich aus Let's Plays bestehen) umfasst der Yogscast auch einen Podcast, ein Forum und eine Plattform für die Fan-Community. Brindleys Freundin Hannah Rutherford ist mittlerweile das offizielle dritte Mitglied des Yogscast-Teams.

ohne Teil einer größeren Abwanderung von den vorgegebenen Programmstrukturen des traditionellen Fernsehens – aber sie erschöpfen sich eben nicht im Anschauen. In den Amateurvideos zeigt sich, dass es nicht zuletzt auch darum geht, sich selbst mitzuteilen und mit anderen auszutauschen.

Michael Sawyer befürchtet allerdings, dass diese Seite des Let's Plays auf dem Weg zur Professionalisierung auf der Strecke bleiben könnte: »Es gab früher mehr Interaktion mit dem Publikum. Bei meinem Immortal-Let's-Play wollte ein Zuschauer wissen, ob sich ein Rätsel auf eine bestimmte Art lösen lässt. Anstatt ihm zurückzuschreiben, habe ich ein Video für ihn gemacht. Andere Leute wollten begrüßt werden, also hab ich sie in einem Video begrüßt. Ich finde, diese Dinge wurden in den letzten Jahren zu häufig aufgegeben; es gibt mittlerweile eine klare Trennung zwischen Zuschauern und Kommentatoren.«

Auch durch die Community der Let's Player zieht sich ein Graben. Die oft so enthusiastischen wie stümperhaften Videos der Amateure unterscheiden sich deutlich von den routinierteren Produktionen der Profis. Kai Rienow bestätigt, dass dies auch der Wahrnehmung der Let's Player entspricht: »Sie empfinden sich nicht zwingend als Teil einer einzigen Community. Das liegt aber einfach daran, dass die Let's Player aus unterschiedlichen Motivationen heraus Videos machen. Einige wollen schnellen Erfolg und geben schnell wieder auf, wenn dieser ausbleibt. Andere wiederum sind auch mit ihren zwölf Youtube-Abonnenten glücklich und machen es nur zum Spaß. Und dann gibt es noch die großen Let's Player, die meistens recht professionell an die Sache herangehen. Diese Personen werden häufig als Vorbild genommen, allerdings sollten sich die Neulinge immer fragen, ob sie tatsächlich die Zeit und Expertise aufbringen können, um regelmäßig solche guten Videos zu liefern.«

Diese Frage geht leicht unter im Streben nach dem Erfolg, der sich, wie rasch deutlich wird, nicht immer auf den so flüchtigen wie abstrakten Internet-Ruhm beschränkt. In einem Moment der unerwarteten Offenheit

erklärt ein Let's Player, dass sich Mitschüler über seine ersten Videos lustig gemacht haben und er gemobbt worden sei – aber mittlerweile stehe er drüber, weil er schließlich mit seinen Videos »richtig viel Kohle« verdiene. Ob das stimmt, sei dahingestellt – fest steht, dass einige wenige mit Let's-Play-Videos gutes Geld verdienen können. Um welche Summen es geht, weiß niemand so genau – über das »wie« lässt sich allerdings etwas sagen: Einen Youtube-Kanal einzurichten und sporadisch Videos hochzuladen, genügt nämlich nicht. Die größeren Let's Player sind allesamt Partnerschaften eingegangen. In Deutschland etwa kooperiert das GameStar-Medienhaus IDG mit dem »Play-Massive«-Netzwerk. Dazu gehören u.a. Gronkh.de und die dort untergebrachten Let's Play-Kanäle. Nur die erfolgreichsten Let's Player ergattern jedoch den begehrten Status eines Youtube-Partners, der direkte Anteile an den Werbeeinnahmen garantiert und damit die Voraussetzung dafür ist, mit Youtube-Videos ernsthaft Geld zu verdienen.

Dass Let's Plays auch harte Arbeit und Geschäft sein können, geht im ansteckend enthusiastischen Ton der Videos ebenso leicht unter wie die Tatsache, dass mit zunehmender Popularität und Professionalität auch der Druck auf die Let's Player steigt. Im Hinblick auf die Qualität wie auch Quantität des Outputs – aber auch im Hinblick darauf, dass eine zunehmend paradoxe Situation erwächst. Die nämlich, auf möglichst professionelle Weise den Anschein des Unprofessionellen zu erwecken, von dem das Let's Play nach wie vor lebt. Der Anspruch, einerseits ein professionelles Produkt abzuliefern und andererseits wie der Kumpel von nebenan zu wirken, ist eine Herausforderung. Sie führt dazu, dass man an sprachlichen Eigenheiten wie der »Wir«-Form festhält, auch wenn die Fans bereits so zahlreich geworden sind, dass man kaum mit allen Kontakt halten kann. Dass die Let's Player ihren Fans trotzdem nahe sein wollen, dürfte auch der Grund dafür sein, dass der monetäre Aspekt des Phänomens als offenes

GameTube

Unsere Kollegen Michael Obermeier, Christian Schneider, Martin Le und Daniel Feith betreiben einen eigenen Let's-Play-Kanal namens GameTube. Schauen Sie mal rein!



Geheimnis behandelt wird. Und wie alles, das offen und verborgen zugleich ist, schürt es die Fantasie: Der Berufswunsch »Let's Player« klingt für viele verlockend – auch wenn es nur eine Handvoll Let's Player gibt, die wirklich von ihren Videos leben können, und selbst viele bekanntere Kommentatoren für ihren Lebensunterhalt auf andere Einkünfte angewiesen sind.

Die zunehmende Professionalisierung hat aber auch ihre positiven Seiten. Michael »slowbeef« Sawyer etwa begrüßt, dass von Let's Playern mittlerweile ein Mindestmaß von Sorgfalt erwartet wird und man »nicht mehr einfach nur eine Kamera schräg Rich-

»Es gibt eine klare Trennung zwischen Zuschauern und Kommentatoren«

tung Bildschirm halten kann«. Zugleich jedoch befürchtet Sawyer, dass die ursprünglichen Werte verloren gehen: »Ich habe früher wirklich das Gefühl gehabt, dass es bei Let's Plays darum ging, aufregende Spiele zu zeigen – und nicht so sehr darum, selbst berühmt zu werden. Zudem finde ich, dass der Name »Let's Play«, also »Lass uns zusammen spielen«, ernst genommen werden sollte. Es sollte wirklich das Ziel sein, eine Gemeinschaft zu bilden und mit anderen Leuten zusammen zu arbeiten.«

Tatsache ist, dass diese Gemeinschaft schon jetzt vielfältiger ist, als der Ausdruck »Let's-Play-Community« vermuten lässt. Denn es gibt keine einheitliche Community, sondern große und kleine, professionelle und amateurhafte Let's Player, die mal mehr, mal weniger mit ihren Fans kommunizieren. Ob der Abstand zwischen den passionierten Amateuren und den aus diesen Kreisen entwachsenen »Großen« schrumpfen oder wachsen wird, und ob dabei wie von Michael Sawyer befürchtet etwas auf der Strecke bleibt – das wird sich zeigen. Immerhin: Dass der Spaß an der Sache durch alle Schichten hindurch spürbar bleibt, lässt zuversichtlich in die Zukunft blicken. »Leute behaupten schon seit Jahren, Let's Plays seien eine Modeerscheinung«, schmunzelt Sawyer. »Ich würde also sagen, dass sie noch eine Weile existieren werden.« Christof Zurschmitt / GR



Der von Eric »Gronkh« Range betriebene Let's-Play-Kanal ist einer der größten Deutschlands.

Hall of Fame

Wing Commander 3

Spiel, Film, beides? Mit Origins Weltraum-Hit rückt 1994 ein Videospiel in Hollywood-Schlagweite, samt bekannter Filmstars und ... einem Pornomodell. Von Martin Deppe

Auf XL-DVD: Video-Special



Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Fast wäre ich gegen das Schau-
fenster geknallt! Eigentlich muss
ich ja zur Tanke radeln, gleich fängt meine
Nachtschicht an. Aber aus den Augenwin-
keln habe ich eine vertraute Figur im Schau-
fenster erspäht, den Lenker rumgerissen,
mich gerade noch abgefangen. Das Schau-
fenster gehört dem Spielehändler meines
Vertrauens, der Kerl hat einen Monitor in
die Auslage gestellt. Und auf dem mar-
schiert gerade Luke umher, Luke Skywalker!
Der Held meiner Jugend, gleich nach Han
Solo! Okay, er ist älter geworden. Pixeliger

Luke ist kein Jedi mehr!

als im Kino. Und eine komische Uniform hat
er auch an, so gar nicht jedihaft ...

Und weil der geschäftstüchtige Dealer mei-
nes Vertrauens weiß, wie er mich endgültig
rumkriegt, hat er zwei Lautsprecherboxen
dazugeparkt. Ich kann Luke reden hören, vor
dramatischer Musik, die die Scheibe zittern
lässt. Eine Filmdose liegt da auch. Und eine
Videokassette. Und ein T-Shirt. Ich muss

dieses Spiel haben! Doof nur, dass Samstag-
abend ist. Da hat der Laden zu. Wir schrei-
ben nämlich Ende 1994, und der regelmä-
ßige lange Samstag bis 16 Uhr wird erst in
zwei Jahren erfunden. Und der verkaufsof-
fene Samstag bis 20 Uhr sogar erst 2003. So
lang kann ich doch nicht warten!

Es wird ein langes Wochenende. Dass ich
auf meiner Nachtschicht in der PC Player
blättern und alles über **Wing Commander 3:**
Heart of the Tiger lesen darf, tröstet mich
wenig. Noch nie habe ich den Montag so
herbeigesehnt! Dafür kann ich mir aber
gründlich überlegen, ob ich wirklich 170
Mark für die Filmdosen-Special-Edition aus-
geben will. Oder ob's die 99 Mark für die
normale Pappschachtel-Version nicht auch
tun – selbst dafür muss ich zehn Stunden
Nachtschicht runtereißeln! Also bin ich ver-
nünftig: Wenn ich weniger für das Spiel ar-
beiten muss, kann ich ja länger spielen,
oder? Am Montagmorgen avanciere ich
endlich zum **Wing Commander 3**-Besitzer.

Schließlich sitze ich am Rechner, die erste
der vier CDs schnurrt im Laufwerk. Wenig
später haut's mich fast vom Stuhl: Schon
das zehnminütige Intro ist der Hammer!
Neben Meister Hamill alias Colonel Chris-
topher Blair tritt Malcolm McDowell (**Uhr-
werk Orange, Das fliegende Auge**) als fieser
Admiral Tolwyn auf. John Rhys-Davies wie-

Deswegen legendär

- ✦ Filmeinlagen mit bekannten Schauspielern
- ✦ Schnelle Dogfights gegen Kilrathi-Kampfkätzchen
- ✦ Cockpit mit Piloten-Knien und Flightstick
- ✦ Rachel!

derum kenne ich als Indiana Jones' orienta-
lischen Kumpel Sallah. Während bei ande-
ren Spielen nach diesen beeindruckenden
zehn Filminuten Schluss wäre, macht
Wing Commander 3 einfach weiter. Über
drei Stunden Material gibt's zu sehen, und
streckenweise komme ich mir selbst wie ein
Filmstar vor, wenn mein Held Colonel Blair
durch den Flottenträger »Victory« wandert,
in dem echte Schauspieler vor Bluescreen-
Hintergründen herumlungern! Kein Wun-
der, dass **Wing Commander 3** eine für da-
mals irrsinnige Produktionssumme von vier
Millionen Dollar verschlang. Da stört mich
auch nicht, dass Hamill arg betulich durch
die Kunstkulissen schlurft, gar die Hände
auf dem Rücken verschränkt. Wie ein impe-
rialer Offizier. Oder ein Rentner vorm Schau-
fensters seines Orthopädie-Fachgeschäfts.

Doch Marks/Lukes Schlurchigkeit fällt von
ihm ab, sobald der nächste Einsatz beginnt.



Beim Schlendern über
die Bluescreen-Victory
kann ich Besatzungs-
mitglieder und Wing-
men anquatschen.

Mit VAQUIERO sprechen.



Wer mag, kann
Flieger und Raketen
selber wählen. So
umfangreich wie
bei Privateer ist der
Schiffsausbau aber
längst nicht.

Katzenstreu im All: Die **Dogfights** mit Kilrathi-Jägern sind flott wie nie zuvor. Als nächstes Ziel habe ich eine Corvette aufgeschaltet.



Blair bandelt mit der Chefmechanikerin **Rachel** an.



Der Feind sind die **Kilrathi**, böse Muppet-Kampfkatten.

Stiefelgetrappel auf Stahltreppen, Helm auf, leuchtstab-winkendes Flugdeckpersonal – das hat was! Weniger bombastisch geht's allerdings zu, sobald das richtige Spiel beginnt. **Wing Commander 3** ist nicht gerade wegen seiner unglaublich bahnbrechenden Spielgrafik bekannt. Im Gegenteil, die ist zwar solide, aber trotz neumodischer SVGA-Grafik nicht übermäßig detailliert. Dafür läuft sie (einen topmodernen Pentium-Rechner vorausgesetzt) sauschnell, vor allem die Dogfights mit Kilrathi-Kampfkatten lassen meinen Joystick glühen. Erschwerend kommt hinzu, dass **Wing Commander 3** wieder auf die coole Cockpit-Ansicht baut: Einen Großteil des unteren Bildschirmbereichs nehmen die Armaturen ein – und meine Pilotenbeine nebst Flightstick, der mit meinen Lenkbewegungen mitschwenkt

Die Missionen wiederum orientieren sich zumeist am Serienstandard, **Wing Commander 3** setzt erneut aufs Abklappern einzelner Etappen: Ich hüpfte von Sprungpunkt zu Sprungpunkt, kämpfte dort alles nieder (falls es überhaupt Gegner gibt), kehre zur Victory zurück. Nur selten ragen Missionen aus dem Mach-alles-platt-Allerlei heraus,

etwa Tiefflug-Einsätze über Planeten. Da hilft es auch nicht viel, dass ich gelegentlich ein neues Schiff bekomme (anfangs gibt's nur drei). Denn der **Wing Commander**-Ableger **Privateer** hat hier ein Jahr zuvor kräftig zugelegt, mit einer offenen Spielwelt in **Elite**-Manier samt aufrüstbaren Schiffen.

Warum also diese Faszination, die Veteranen ein verklärtes Lächeln ins Gesicht zaubert, sobald man **Wing Commander 3** erwähnt? Es ist das Gesamtkunstwerk! Statt eines schnöden Textbildschirms mit noch schnöderen Prozentzahlen empfängt mich im Hangar die heiße Cheffingenieurin Rachel Coriolis. Sie sagt nicht viel, aber doch alles. Später habe ich gar die Techtelmechtel-Wahl zwischen ihr und Pilotin Robin »Flint« Peters: In Dialogen darf ich mich nämlich immer wieder mal entscheiden, wie ich mit Kollegen oder Flügelmännern umspringe. Quasi wie Jahre später bei Bioware, nur deutlich simpler. Die Auswirkungen sind teils drastisch, denn die Begleiter können auch mal sterben. Teils sind sie aber marginal: Wenn ich mich für Rachel, Flint oder keine von beiden entscheide, gibt's ein leicht abgewandeltes Ende. In den beiden

Nachfolgern von 1995 und 1997 spielt aber keine der Damen mit. Auch nicht im unsäglich **Wing Commander**-Film von 1999.

Ich weiß übrigens genau, was Sie die ganze Zeit denken: »Wo bleibt denn das Pornomodel aus der Überschrift?« Ganz einfach: Cheftechnikerin Rachel ist deswegen so ein Feger, weil ihre Rolle von Ginger Lynn besetzt ist. Und die war in den 80ern ein Pornostar. Haben wir gelesen. Martin Deppe / GR

Wing Commander 3

PUBLISHER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Origin
QUELLE	Download
SPRACHE	Englisch (deutsche Untertitel)
MINIMUM	486er mit 8 MB RAM
SO LÄUFT'S	Per Dosbox lässt sich Heart of the Tiger auch heute noch spielen – ab Windows XP. Bei Gog.com gibt's das Spiel gleich mit voreingestellter Dosbox-Konfiguration.



Fazit Einzigartiger Mischling aus Weltraum-Actionspiel und Hollywoodfilm.

Vor jeder Mission steht die **Wingman-Wahl** an.



Verflöxt – Wingwoman **Cobra** hat uns einen Abschuss weggeschnappt.

Hardware News

Günstigere GeForce GTX 670 Ti im Mai?

GameStar.de/Quicklink/7854

Bereits im nächsten Monat könnte Nvidia eine weitere Grafikkarte der GTX-600-Serie vom Stapel lassen. Das vermutlich **GeForce GTX 670 Ti** genannte Oberklassemodell soll nach aktuellen Informationen aus dem Umfeld von Grafikkarten-Herstellern auf 1.344 der 1.536 Shader-Prozessor der GTX 680 zurückgreifen und mit 900 statt 1.006 MHz Taktfrequenz laufen. Die Speicheranbindung wird wohl bei 256 Bit und der Videospeicher bei 2,0 GByte bleiben, um das Leistungsniveau der Radeon HD 7950 zu erreichen. Mit einem Preis von rund 400 Euro dürfte die **GeForce GTX 670 Ti** ähnlich teuer werden wie die direkte Konkurrenz. Wirklich preiswerte GeForce-Grafikkarten auf Basis der neuen Kepler-Architektur werden vermutlich noch einige Monate auf sich warten lassen. **DV**



Wahrscheinlich nutzt die GTX 670 Ti den Kühler der GTX 680.

Referenzklassen Spiele-PCs

Hardware-Details

	Standard-PC	Mittelklasse-PC	High-End-PC
Prozessor	Core 2 Duo E8500	Phenom II X4 955	Core i5 2500
Arbeitsspeicher	4,0 GByte	4,0 GByte	4,0 GByte
Grafikkarte	Radeon HD 4870	Radeon HD 6950	GeForce GTX 570

Spiele-Details

CoD: Modern Warfare 3	1920x1080, hohe Details	1920x1080, maximale Details und 4x AA	1920x1080, maximale Details und 4x AA
Anno 2070	1920x1080, hohe Details	1920x1080, maximale Details	1920x1080, maximale Details
Crysis 2	1920x1080, sehr hohe Details	1920x1080, maximale Details	1920x1080, maximale Details, 4x AA
Battlefield 3	1680x1050, hohe Details	1920x1080, maximale Details	1920x1080, maximale Details, 4x AA
The Elder Scrolls 5: Skyrim	1920x1080, maximale Details	1920x1080, maximale Details, 4x AA	1920x1080, maximale Details, 8x AA

! 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.

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
GeForce 8/9	8800 / 9800 GT 80 € 8800 / 9800 GTX 110 €		
GeForce 200	GTX 260 150 € GTX 275 k.A.	GTX 285 k.A. GTX 295 k.A.	
Radeon HD 4/5	HD 5750 90 € HD 5770 110 € HD 4850 60 € HD 4870 110 €	HD 5850 170 € HD 5870 250 €	
Radeon HD 6/7	HD 7750 110 € HD 7770 130 €	HD 6850 140 € HD 6870 150 € HD 6950 200 €	HD 6970 280 € HD 7950 400 € HD 7970 500 € HD 6990 650 €
GeForce 4/5/600	GTX 450 80 € GTX 550 Ti 110 € GTX 460 150 €	GTX 560 160 € GTX 560 Ti 190 € GTX 480 270 €	GTX 570 250 € GTX 580 370 € GTX 590 650 € GTX 680 550 €
Prozessoren	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Athlon	II X2 260 60 € II X3 440 60 € II X4 645 80 €		
Phenom II	X2 555 70 € X3 720 80 € X4 925 100 €	X4 955 110 € X6 1055T 130 € X4 980 160 € X6 1100T 170 €	
FX		FX 4100 100 € FX 6100 140 € FX 8150 250 €	
Core 2	E6600 k.A. E8200 110 € E8500 170 € Q6600 k.A.	Q9400 170 € Q9650 270 €	
Core i	i3 540 100 €	i5 650 160 € i5 760 190 € i7 870 260 € i5 2400 160 €	i5 2500 180 € i7 2600K 260 € i7 3770K 280 € i7 3960X 1.000 €

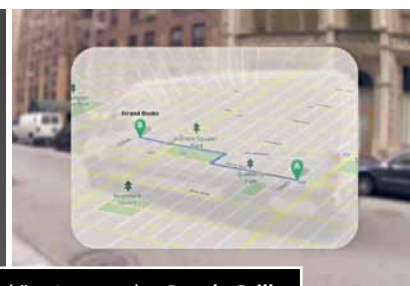
! Leistungsindex

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.

Google arbeitet an Augmented-Reality-Brille

GameStar.de/Quicklink/7853

Google hat ein bisher geheimes Forschungsprojekt über sein soziales Netzwerk Google+ offiziell vorgestellt. Die Augmented-Reality-Brille **Project Glass** besteht hauptsächlich aus einem durchsichtigen Mini-Display, über das praktisch alle relevanten Smartphone-Funktionen wie Navigation, Telefonie oder Terminplanung genutzt werden können. Dazu wird die Brille mit einem Android-Smartphone gekoppelt und per Sprache gesteuert. Laut Google-Mitgründer Sergey Brin sei **Project Glass** aber noch weit von der Marktreife entfernt. Ein kurz nach der Vorstellung veröffentlichtes Satire-Video wagt aber bereits einen kritischen Blick auf Googles vermeintliches Wunderwerk: Bei jeder Gelegenheit blendet die Google-Brille hier passende Werbung ein und blockiert damit weite Teile des Sichtfelds. **DV**



Langfristig könnten aus der **Google-Brille** sogar Google-Kontaktlinsen werden.

Playstation 4 und Xbox 720 mit AMD-Chips

GameStar.de/Quicklink/7856

Nach und nach sickern Informationen zur Hardware der Next-Generation-Konsolen von Sony und Microsoft durch. Trotz der eher enttäuschenden Bulldozer-Architektur scheint sich AMD zum größten Chiplieferanten für Konsolen emporzuschwingen: Sowohl **PS4** als auch als **Xbox 720** verwenden wie die Nintendo Wii U eine AMD-Grafik, die neue Playstation vermutlich sogar eine AMD-CPU, während Microsoft und Nintendo wieder auf einen PowerPC-Chip von IBM setzen. Das Leistungspotenzial

der neuen Konsolen lässt sich noch nicht genau abschätzen, dürfte aber irgendwo auf der Höhe einer aktuellen 100-Euro-CPU wie dem **A8 3850** und maximal einer ebenso teuren Grafikeinheit wie beispielsweise der **Radeon HD 7750** liegen. Außer neuer Hardware wollen beide Hersteller vor allem den Gebrauchtmärkte trocken legen, indem Spiele vermutlich über das Internet aktiviert und fest mit einer Konsole verbunden werden müssen. Beide Konsolen werden wahrscheinlich aber erst auf der E3 2013 gezeigt werden. **DV**

News-Ticker

Grafikkarten: Die neuen Grafikkarten der Baureihen HD 7000 und GTX 600 werden voraussichtlich bis September nur in geringen Stückzahlen erhältlich sein, weil der Auftragsfertiger TSMC seine 28-nm-Kapazitäten nur langsam ausbaut.

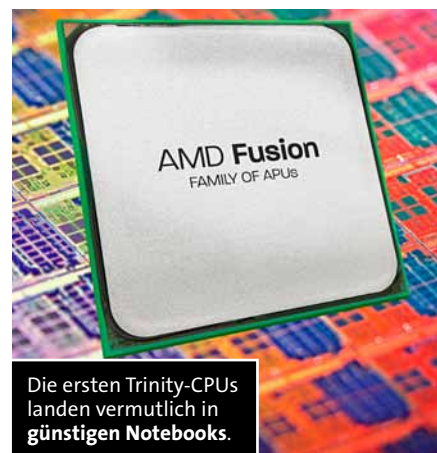
Windows 8: Im Juni will Microsoft einen weit fortgeschrittenen Release-Kandidaten von Windows 8 zum kostenlosen Download bereitstellen, der im Gegensatz zur bisher aktuellen Consumer Preview alle Funktionen der fertigen Version enthalten soll.

Nvidia: Die GeForce GTX 660M ist die erste Notebook-Grafikkarte mit Nvidias aktueller »Kepler«-Architektur. Alle anderen bereits erhältlichen 600-Modelle basieren noch auf den »Fermi«-Vorgängerchips.

Einsteiger-CPUs mit Bulldozer-Nachfolger

GameStar.de/Quicklink/7855

Eventuell noch vor Jahresmitte sollen AMDs neue Einsteigerprozessoren mit integrierter Radeon-Grafik erscheinen. Laut einer im Internet aufgetauchten Präsentation nutzt der unter dem Codenamen **Trinity** entwickelte **A10-5800K** den weiterentwickelten Bulldozer-Kern **Piledriver**, der gegenüber dem Vorgängermodell Llano (AMD **A8 3850**) bei CPU-Aufgaben rund 30 Prozent und bei Grafikberechnungen rund 60 Prozent schneller arbeitet soll. Damit dürfte Trinity die Grafikeinheit von Intels Ivy-Bridge-Prozessoren deutlich schlagen und wegen des vermutlich niedrigen Preises von um die 100 Euro auch für Spieler interessanter werden. **DV**

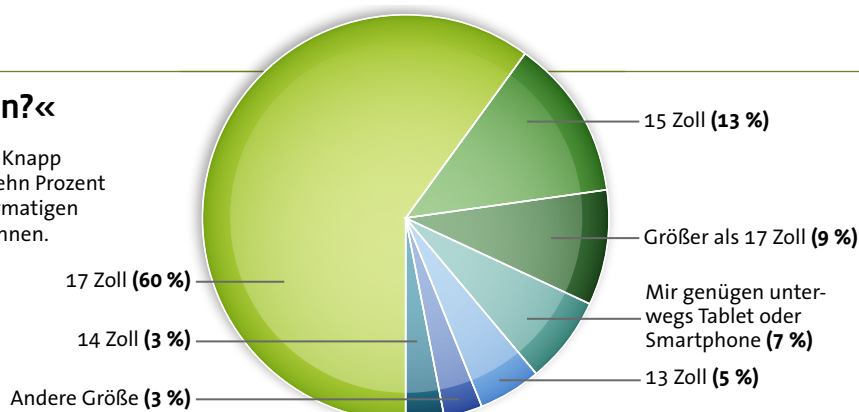


Die ersten Trinity-CPUs landen vermutlich in günstigen Notebooks.

»Wie groß soll ein Notebook sein?«

Die GameStar.de-Leser sind sich weitgehend einig: Knapp zwei Drittel bevorzugen 17-Zoll-Notebooks, rund zehn Prozent wünschen sich noch größere Displays. Den kleinformatischen Geräten können die meisten Spieler wenig abgewinnen.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 8.569 Teilnehmer



Intels »Ivy Bridge«- Generation



Mit den Ivy-Bridge-Prozessoren führt Intel sein konsequentes Entwicklungsmodell fort, das jedes Jahr entweder eine neue Prozessorarchitektur oder das konkrete Verbessern der im Vorjahr eingeführten vorsieht. In diesem Fall werden die beliebten Sandy-Bridge-CPU's noch schneller und vor allem sparsamer.

Von Florian Klein

GameStar.de/Quicklink/7865

A

m 23. April präsentierte Intel die neue Prozessorgeneration mit dem Codenamen »Ivy Bridge«, die die im Januar 2011 eingeführten Sandy-Bridge-CPU's

ablässt. Wie gewohnt folgt Intel auch mit Ivy Bridge dem selbsterklärten »Tick Tock«-Modell. Das bedeutet, dass in einem Jahr Prozessoren mit einer neu entwickelten Mikroarchitektur erscheinen (»Tock«), wie etwa die Sandy-Bridge-Modelle im Januar 2011. Im darauffolgenden Jahr optimiert Intel dann den Fertigungsprozess und die bekannte CPU-Architektur wird mit kleineren Strukturen gefertigt (ein »Tick«) – wie nun beim Umstieg von Sandy Bridge mit 32 Nanometer Strukturbreite auf Ivy Bridge mit 22 Nanometer und neuen 3D-Transistoren.

Neben dem Schrumpfen der Strukturen finden zwar stets noch einige kleinere Verbesserungen Platz im Ivy-Bridge-Tick, größtenteils bleibt die CPU-Architektur des vergangenen Jahres aber gleich. Allerdings lassen die kleineren Fertigungsstrukturen meist Raum für Taktsteigerungen gegenüber der Vorgängergeneration, da dieselbe Rechenfrequenz in der Regel mit weniger Stromspannung erreicht wird. Ob Intel hauptsächlich an der Taktschraube dreht oder lieber den Stromverbrauch senkt und wie stark die Leistung von Ivy Bridge im Vergleich zu den Sandy-Bridge-Vorgängern steigt, untersuchen wir in diesem Schwerpunkt ausführlich. Größere Veränderungen

als bei den Rechenkernen gibt es aber bei der integrierten Grafikeinheit: Die komplett überarbeitete, integrierte HD-4000-Grafik von Ivy Bridge unterstützt nun DirectX 11 statt 10.1 und soll laut Intel teils die doppelte Leistung des HD-3000-Vorgängers in den Sandy-Bridge-CPU's bringen. Wie gut sich

die HD-4000-Grafik gegen Einsteigergrafikkarten bis 100 Euro und AMDs vergleichbare Fusion-Prozessoren wie dem A8 3850

Erste CPUs mit 3D-Transistoren

mit integrierter DX-11-Radeon schlägt, untersuchen wir in einem eigenen Artikel im Anschluss. Eventuell macht die HD 4000 ja billige Grafikkarten überflüssig, wir bezweifeln aber, dass die 3D-Leistung zu mehr als gelegentlichem Spielen in reduzierten De-



ULTRAFORCE
ENJOY THE DIFFERENCE

Kostenlose Service- & Bestellothline
0800-22 777 99

TOWER OF POWER

Perfekter Realismus

- » NVIDIA 3D Vision® Surround ermöglicht erstmals Spiele auf bis zu drei Gaming-Bildschirmen und einem Zusatz-Bildschirm
- » Extreme Leistung mit NVIDIA PhysX® und NVIDIA 3D Vision®

NVIDIA Next Gen Gaming GeForce GTX 680 Big One

- » MB Asus P8Z77-V (1155, Z77, ATX, DDR3)
- » Core i5 2500k 3.3GHZ @ 4.4 GHZ
- » G.Skill Ultron 2x4GB DDR3 1600
- » Xigmatek HDT-S1283 GAIA Heatpipe
- » Netzteil Be Quiet! 700W System Power
- » Lian Li PC-A71FB schwarz
- » DVW LiteOn SATA iHAS122 22x
- » WD 8.9cm (3.5") 1.0TB SATA 3 WD1002FA
- » SSD 64GB Crucial M4 SATA-III 2,5 (6,3CM)
- » **!!! NEU!!! NVIDIA GeForce GTX 680 2GB**



- USB3, SATA3, PCI-E3, neuer Z77 Chipsatz
- Intel 4.4 GHZ 4 Core Power
- 2x4GB DDR3 1600 Ram
- 120mm CPU Kühler
- 80+ BeQuiet Netzteil
- Edles LIAN LI Gehäuse
- Schnelle 1TB Sata3 HDD
- Schnelle SSD für Windows
- NVIDIA GeForce GTX 680 2GB

€1599,-

Art. Nr. 74976



!!! NEU !!!

PC Gaming Systeme mit NVIDIA GeForce GTX 680 schon ab 1099 €!



ASUS

be quiet!



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.

tails ausreicht. Dazu kommt noch das Problem des Intel-Grafiktreibers, der in vielen Titeln deutlich mehr Probleme machte als die ausgereifere Software für GeForce oder Radeon. Bei einem Grafikkartendefekt ist die integrierte Grafik aber in jedem Fall hilfreich, bis Ersatz zur Verfügung steht.

Wenig Probleme haben Sie dagegen mit einem eventuellen Aufrüsten: Ivy-Bridge-Prozessoren passen nicht nur in den gleichen Sockel 1155 wie die Vorgänger, sondern laufen auch noch auf den meisten Sandy-Bridge-Mainboards! Dass neue Prozessoren den gleichen Sockel wie die Vorgänger verwenden, ist bei Intel zwar nichts Neues, denken Sie nur an die jahrelange Sockel-775-Ära von späteren Pentium-4-Modellen bis zum Core 2, allerdings benötigte praktisch jede neue Generation auch einen neuen Chipsatz. Eventuell hat Intel bei Ivy Bridge ja etwas von AMD hinsichtlich Aufrüstkompabilität gelernt, schließlich sind Phenom-CPU und Chipsätze bereits seit einigen Jahren größtenteils untereinander kompatibel. Grundsätzlich für Ivy Bridge geeignet sind laut Intel alle Sandy-Bridge-Mainboards mit P67-Chipsatz (ohne Ausgang für die integrierte Grafik, dafür mit Übertaktungsoptionen), mit der H6x-Serie (mit Grafikausgang aber ohne Übertaktungsfunktionen) und der später veröffentlichte Z68-Chipsatz, der Grafikausgang und Übertaktungsfunktionen vereint. Nur die für Firmen-PCs gedachten Chipsätze der Q-Serie werden wohl außen vor bleiben, allerdings dürfte kaum ein Spieler ein entsprechendes Mainboard in seinem PC haben. Damit eine Ivy-Bridge-CPU in einer älteren Sockel-1155-Platine funktioniert, muss der Hersteller ein aktualisiertes Bios bereitstellen – das dürfte aber bei den meisten Sockel-1155-Modellen der bekannten Marken der Fall sein.

Wer noch kein geeignetes Sockel-1155-Mainboard besitzt, sollte dagegen zu einer der bereits erhältlichen Platinen mit einem der neuen H77-, Z75- oder Z77-Chipsätze greifen, die auch die älteren Sandy-Bridge-CPU unterstützen. In Kombination mit

Mit den Ivy-Bridge-Prozessoren will Intel **im Mobilbereich vor allem die flachen und schicken Ultrabooks populärer machen** – dabei sollen auch Preissenkungen helfen, die sich dank der kostengünstigeren 22-Nanometer-Fertigung leichter realisieren lassen.



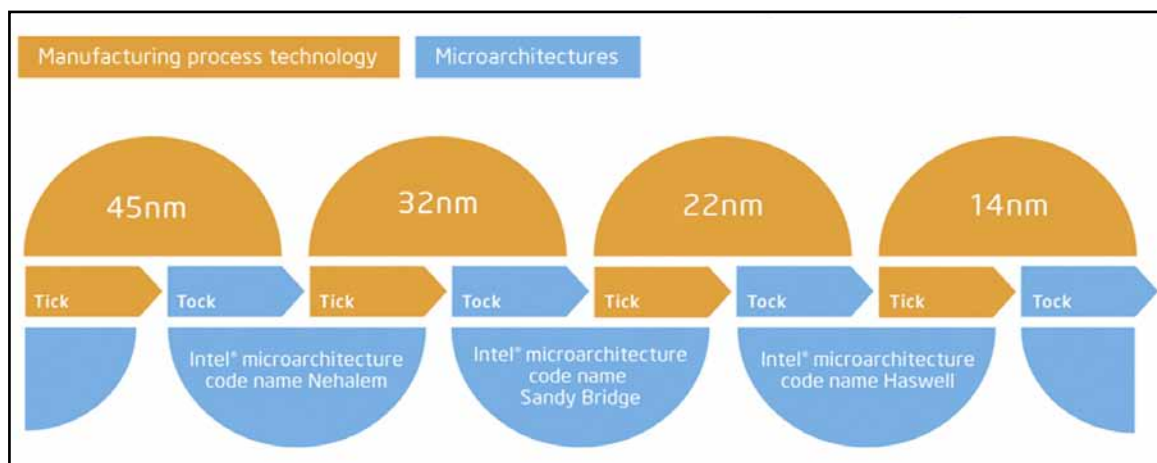
einem Ivy-Bridge-Prozessor stehen Ihnen dann erstmals PCI-Express-Schnittstellen nach dem neuen 3.0-Standard zur Verfügung, der die effektive Bandbreite gegenüber PCI Express 2.0 verdoppelt (von 1,0 auf 2,0 GByte pro Sekunde pro PCI-Express-Leitung). Allerdings reizen selbst aktuelle Grafikkarten wie die GeForce GTX 680 oder Radeon HD 7970, die PCI Express 3.0 beherrschen, nicht einmal die PCIe-2.0-Leitungen aus, sodass PCI Express 3.0 auf absehbare Zeit keine Vorteile für Spieler

haben wird – höchstens bei Systemen mit zwei High-End-Grafikkarten im Crossfire- oder SLI-Verbund könnte die höhere Bandbreite sich in der fps-Leistung niederschlagen. Während der H77-Chipsatz keine Übertaktungsfunktionen für den Arbeitsspeicher und nur einen Grafikkarten-Slot bietet, ist die Z-Serie eher für Übertakter geeignet und bietet mehr entsprechende Optionen. Auch Mainboards mit zwei Grafikkartensteckplätzen für Crossfire- oder SLI-Systeme sind nur mit einem Z7x-Chipsatz machbar, der Z77 unterstützt bis zu drei Grafikkarten-Slots, der Z75 maximal zwei. Dabei werden praktisch alle Z7x-Platinen mit zwei Grafikkartensteckplätzen AMDs Crossfire unterstützen, während weniger Mainboards SLI beherrschen dürften, da Nvidia dafür Lizenzgebühren verlangt.

Ausnahmeweise aufrüstkompatisch

Zum Start von Ivy Bridge bringt Intel gleich eine ganze Palette an unterschiedlichen Prozessoren auf den Markt (eine detaillierte Modellübersicht finden Sie im CPU-Testartikel). Für unseren Test stand uns das Top-Modell Core i7 3770K zur Verfügung. Die gute Nachricht: Die für den Anfang geplanten Modelle decken hauptsächlich die für Spieler interessante Mittel- und Oberklasse mit vier Rechenkernen und Turbo-Modus ab. Auch einige K-Modelle mit freiem Multiplikator für Übertakter kommen zum Ivy-Bridge-Start in den Handel, ebenso wie einige Notebook-Modelle. Günstigere (aber auch langsamere) Dual-Core-Varianten sollen bis zum Herbst folgen.

AMD wird voraussichtlich im Sommer mit neuen FX-Prozessoren kontern. Die besitzen den überarbeiteten Piledriver-Kern, der laut AMD zwischen 20 und 30 Prozent mehr Leistung bei Multimedia-Berechnungen liefern soll. Ob das auch bei Spielen zutrifft, ist bisher unklar. Außerdem wird Piledriver nach wie vor mit 32-Nanometer-Strukturen gefertigt, erst 2013 will AMD den Umstieg auf einen effizienteren Fertigungsprozess schaffen. Bis dahin steht bei Intel aber der nächste Tock an, also eine neue Mikroarchitektur. Die auf den Codenamen »Haswell« getauften Prozessoren sollen 2013 ebenfalls im 22-Nanometer-Prozess entstehen und erstmals bei Intel-CPU bis zu acht Rechenkernen für Desktop-PCs bieten. **FK**



Intels CPU-Entwicklung **folgt seit Jahren dem Tick-Modell**: Auf die Umstellung des Fertigungsprozesses »Tock« im einen Jahr (wie jetzt bei den Ivy-Bridge-CPU) folgt die Einführung einer neuen Mikroarchitektur im nächsten Jahr »Tick«.



2x
USB3.0

MODULARE
FESTPLATTEN-
KÄFGE

GRAFIK-
KARTEN
BIS
42cm

KABEL-
MANAGEMENT-
SYSTEM

LÜFTER-
STEUERUNG

WEITERE
INFOS



Das ATX-Gehäuse TAURON mit Mesh-Front, lackiertem Innenraum und Acryl-Seitenfenster sorgt für einen starken Auftritt! Es bietet drei 5,25-Zoll-Einbauschächte für optische Laufwerke, dazu können insgesamt bis zu sieben Festplatten im 2,5- oder 3,5-Zoll-Format eingesetzt werden. Alle Montagerahmen verfügen über Schraublöcher für beide Baugrößen. Bei der Platzierung der Datenträger gewährt das TAURON dank modularer Festplattenkäfige ein hohes Maß an Flexibilität: Über dem fest installierten Frontkäfig für drei Datenträger sitzen zwei weitere, entnehmbare Rahmen.

Der Tower steht in drei Ausführungen zur Auswahl: als Red Edition und als Green Edition mit schwarzem Korpus, Innenlackierung und LED-Lüftern in der jeweiligen Farbe und als White Edition mit weißem Korpus und blauen LED-Lüftern.

Extrem effizientes Airflow-System:

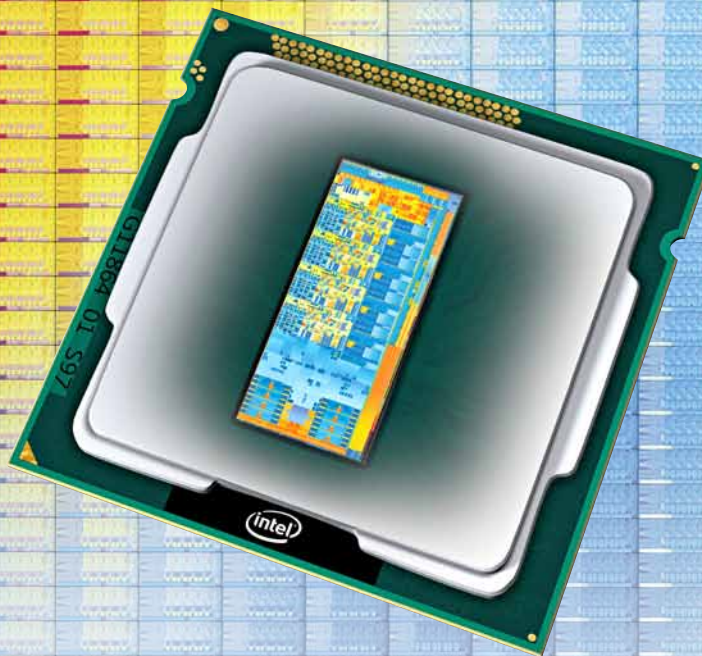


⊕ Stärken

- + sehr schnell
- + sparsam
- + läuft in älteren Mainboards

⊖ Schwächen

- nicht schneller als Sandy Bridge
- nur etwas sparsamer
- verwirrendes Namensschema



Intel Core i7 3770K – Ivy Bridge im Test

Die dritte Core-i-Generation mit dem Codenamen »Ivy Bridge« nutzt die Architektur der Sandy-Bridge-Vorgänger, allerdings verkleinert Intel die Strukturen von 32 auf 22 Nanometer – wir testen, was die Schrumpfkur in Spielen bringt. Von Florian Klein

Mit den Ivy-Bridge-Prozessoren stellt Intel die mittlerweile dritte Core-i-Generation vor. Die erste erschien Ende 2008 mit Prozessoren wie dem **Core i7 920** zunächst nur als teure High-End-Plattform für den Sockel 1366, während die erschwinglicheren Preisregionen noch von Core 2 Duo und Quad bedient wurden. Günstigere Core-i-Modelle folgten erst gegen Ende 2009 mit Sockel-1156-CPU's wie etwa dem **Core i5 750**. Die hielten allerdings nur ein gutes Jahr durch, bevor sie bereits Anfang 2011 den Sandy-Bridge-Prozessoren mit der gleichzeitig ein-

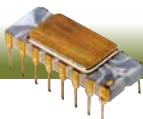
geführten Sockel-1155-Plattform weichen mussten. Ivy Bridge mit der anführenden »3« in der vierstelligen Modellnummer soll nun rasch die Sandy-Bridge-Vorgänger ersetzen. Zunächst nur mit Quad-Core-Prozessoren der Core-i7- und -i5-Serie, die preislich in der Mittel- und Oberklasse angesiedelt sind. Bis zum Sommer sollen dann günstigere Einstiegsmodelle mit nur zwei Kernen als Core i3 in die Läden kommen.

Das (vorläufige) Ivy-Bridge-Topmodell ist der **Core i7 3770K**, der wie das direkte Sandy-Bridge-Pendant **Core i7 2700K** vier Rechenkerne besitzt, per Hyperthreading bis zu acht Aufgaben (»Threads«) gleichzeitig

bearbeiten kann und mit 3,5 GHz Standardtakt rechnet. Abhängig von der Wärmeentwicklung und dem maximalen Energieverbrauch des Prozessors steigert die integrierte Turbofunktion den Takt auf bis zu 3,9 GHz, solange nur ein Kern belastet wird. Bei Belastung aller Kerne sind immer noch 3,7 GHz drin. In unseren Benchmarks war der Turbo praktisch durchweg aktiv, meist lag der Takt des **Core i7 3770K** bei 3,7 bis 3,8 GHz, je nachdem wie viele Cores gerade vom jeweiligen Spiel in Beschlag genommen werden. Unsere Messungen führen wir stets mit Turbo durch, da die Funktion im Alltag kostenlose Mehrleistung ohne extra Konfigurationsaufwand liefert.

Intel-Prozessoren im Lauf der Zeit

1971



4004

Nachdem Intel zuerst Speicherchips herstellt, wird der 4004 erster Mikroprozessor des Unternehmens. Der Durchbruch gelingt Intel schließlich mit dem 8086 von 1978, der die bis heute aktuelle x86-Architektur begründet, die auch moderne CPUs nutzen.

1993



Pentium

Intel veröffentlicht seine nach 286, 386 und 486 fünfte x86-Generation nicht als 80586, sondern als Pentium. Technisch ist der eine Weiterentwicklung des 80486 mit schnellerem Speichierzugriff und stark verbesserter Fließkommaeinheit.

1994



Pentium Pro

Der Pentium Pro bleibt teuren Workstations vorbehalten. Technisch ist er mit der 32-Bit-Optimierung und dem schnellen L2-Cache seiner Zeit voraus und Urahn aller aktuellen Core-CPU's.

(Foto: Rainer Knäpper, Lizenz Freie Kunst (<http://artlibre.org/licence/lal/de>).

1997



Pentium 2

Der Pentium 2 ist eine verbesserte Version des Pentium Pro und erscheint nicht als Sockel-, sondern als Slot-Prozessor. Der L2-Cache der CPU befindet sich neben dem eigentlichen Chip, was die Herstellung vereinfacht. Der Pentium II rechnet mit bis zu 450 MHz.

Modellübersicht

Modell	Kerne / Threads	Takt (Turbo max.)	L2-Cache	L3-Cache	TDP	freier Multiplikator	Grafik	Sockel	Ca. Preis
Core i7 3770K	4/8	3,5 (3,9) GHz	4x 256 KByte	8,0 MByte	77 Watt	ja	HD 4000	1155	330 Euro
Core i7 3770	4/8	3,4 (3,9) GHz	4x 256 KByte	8,0 MByte	77 Watt	nein	HD 4000	1155	310 Euro
Core i7 3770S	4/8	3,1 (3,9) GHz	4x 256 KByte	8,0 MByte	65 Watt	nein	HD 4000	1155	k. A.
Core i7 3770T	4/8	2,5 (3,7) GHz	4x 256 KByte	8,0 MByte	45 Watt	nein	HD 4000	1155	k. A.
Core i5 3570K	4/4	3,4 (3,8) GHz	4x 256 KByte	6,0 MByte	77 Watt	ja	HD 4000	1155	230 Euro
Core i5 3550	4/4	3,3 (3,7) GHz	4x 256 KByte	6,0 MByte	77 Watt	nein	HD 2500	1155	220 Euro
Core i5 3550S	4/4	3,0 (3,7) GHz	4x 256 KByte	6,0 MByte	65 Watt	nein	HD 2500	1155	k. A.
Core i5 3450	4/4	3,1 (3,5) GHz	4x 256 KByte	6,0 MByte	77 Watt	nein	HD 2500	1155	200 Euro
Core i5 3450S	4/4	2,8 (3,5) GHz	4x 256 KByte	6,0 MByte	65 Watt	nein	HD 2500	1155	k. A.

Zum Test konnte uns Intel bislang nur den teuren **Core i7 3770K** zur Verfügung stellen, der etwa 330 Euro kostet und damit auf einem Niveau mit dem **Core i7 2700K** liegt. Bei Erscheinen dieses Heftes sollen aber auch die günstigeren Ivy-Bridge-Varianten erhältlich sein. Mit einem Preis von etwa 310 Euro ist der **Core i7 3770** ohne »K« im Namen etwa 20 Euro günstiger als das »K«-Modell. Symbolisierte das »K« bislang nur einen frei einstellbaren Multiplikator, der das Übertakten erleichtert, senkt Intel nun beim **i7 3770** auch noch den Standardtakt um 100 MHz von 3,5 auf 3,4 GHz. Der maximale Turbotakt von 3,9 GHz bleibt aber gleich. Bei den Sandy-Bridge-CPU's waren die K-Modelle bis auf den freien Multiplikator noch komplett identisch zu den Namensverwandten ohne »K«, allerdings war der Preisunterschied auch geringer. Dazu gibt es noch besonders Strom sparende Varianten des **Core i7 3770**: das »S«-Modell mit nur 65 statt 77 Watt maximaler Verlustleistung (»TDP«), aber auch nur 3,1 statt 3,4 GHz Standardtakt und das »T«-Modell mit 2,5 GHz und lediglich 45 Watt TDP (siehe Modellübersicht). Alle Core-i7-CPU's besitzen dazu die schnellere HD-4000-Grafikeinheit, die Core-i5-CPU's größtenteils die langsamere HD-2500-Variante. Wie gut sich die HD-4000-Grafik im **Core i7 3770K** in Spielen und im Konkurrenzvergleich schlägt, lesen Sie im Anschluss an diesen Artikel.

Für preisbewusste Spieler deutlich interessanter als die teuren i7-Modelle sind der **Core i5 3750K** (etwa 220 Euro) und der **Core i5 3550** (etwa 200 Euro), die mit 3,4 und 3,3 GHz in Spielen kaum langsamer als die etwa 100 Euro teureren i7-Modelle sein dürften. Den i5-Prozessoren fehlt zwar Hy-

perthreading, sodass sie nur vier Threads gleichzeitig bearbeiten können, in Spielen bringt das aber sowieso fast keinen Vorteil, sondern bremst aufgrund des erhöhten Verwaltungsaufwandes für acht statt vier Threads teilweise sogar. Dazu besitzen die i5-Modelle nur 6,0 statt 8,0 MByte L3-Cache-Speicher, bereits bei der Sandy-Bridge-Generation hat sich das in Sachen Spieleleistung aber nicht als relevanter Nachteil herausgestellt. Für Sparfüchse schließlich bietet sich auch der etwa 180 Euro teure **Core i5 3450** mit 3,1 GHz an, der ebenfalls alle aktuellen Spiele problemlos in maximalen Details beschleunigen sollte (eine aktuelle Grafikkarte vorausgesetzt).

Die größte Veränderung von Ivy Bridge gegenüber Sandy Bridge sind die von 32 auf 22 Nanometer verkleinerten Strukturen, das heißt die Transistoren im Siliziumchip sind nochmals winziger geworden – um die Breite eines menschlichen Haares zu erreichen, müssten sie etwa 4.000 der 1,4 Milliarden in einer Ivy-Bridge-CPU genutzten 22-nm-Transistoren nebeneinander legen! An der Prozessorarchitektur hat Intel zwar kleinere Details verbessert und ein paar neue Befehle zur Multimedia-Berechnung sowie einen Zufallszahlengenerator für Kryptografieaufgaben eingebaut, für Spieler Relevantes gibt es aber kaum: Der integrierte Speicher-Controller der Ivy-Bridge-CPU's unterstützt nun offiziell DDR3-1600 statt DDR-1333, und mit PCI Express 3.0 verdoppelt sich die Bandbreite annähernd gegenüber PCI Express 2.0 – in der Praxis hat aber weder das eine noch das andere größere Auswirkungen, zumal die meisten Sandy-Bridge-Boards ohnehin mit DDR3-1600 zusammenspielen. Dazu kommen einige Vereinfachungen für Über-

takter wie eine größere Auswahl an möglichen Multiplikatoren, feiner abgestufte Optionen zum Übertakten des RAM sowie unabhängiger voneinander einstellbare Taktfrequenzen für einzelne Komponenten, wodurch das System bei Übertaktingsversuchen einfacher stabil zu halten ist.

Schneller, sparsamer oder beides?

Um zu überprüfen, ob sich eine Ivy-Bridge-CPU auch für Sandy-Bridge-Besitzer lohnt und wie sich die Neulinge gegenüber AMD's FX-Serie sowie den immer noch erhältlichen Phenom-II-Vertretern schlagen, scheuen wir alle Kandidaten durch unseren neuen Test-Parcours aus fünf relevanten Spielen unterschiedlicher Genres (siehe Benchmarks). Dazu haben wir die Prozessoren jeweils mit einer GeForce GTX 680 ausgestattet, um den Einfluss der Grafikkarte auf die Benchmark-Ergebnisse möglichst gering zu halten. Aus dem gleichen Grund verzichten wir auch 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 niedrigen Auflösungen würden zwar die Unterschiede zwischen den einzelnen Prozessoren stärker hervortreten, die Ergebnisse ließen aber nur wenig Rückschlüsse auf die Alltags-Performance des jeweiligen Prozessors im Spielrechner zu.

Was sich mit den annähernd identischen technischen Spezifikationen bereits ange-

1998



Celeron

Eine kleine, aber wichtige Rolle spielt der günstige Celeron, der AMD's K6-Prozessoren Konkurrenz machen soll. Der Celeron A mit 300 MHz wird sogar zu einer Legende unter Übertaktern, da fast alle Exemplare der CPU auch mit satten 450 MHz stabil laufen.

1999



Pentium 3

Nach Jahren der Überlegenheit muss Intel sich erstmals AMD und dem Athlon geschlagen geben, der als erster 1-GHz-Prozessor in die Geschichte eingeht. Sowohl Intel als auch AMD wechseln im Laufe der Generation wieder von Slot- zu Sockel-Prozessoren.

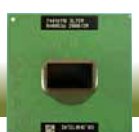
2000



Pentium 4

Die »Netburst«-Architektur des Pentium 4 ist auf werbewirksam hohe Taktraten ausgelegt und bleibt lange aktuell – später mit Hyper-Threading und schließlich sogar als Dual-Core-Version Pentium D. Letztlich stellt sich Netburst aber als Sackgasse heraus.

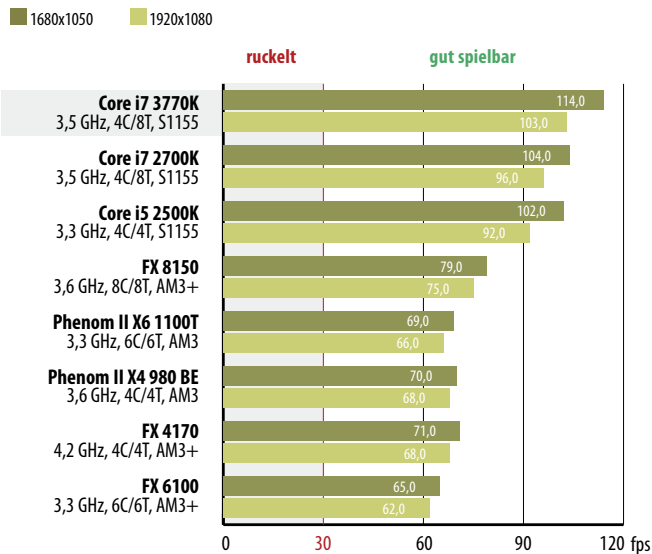
2003



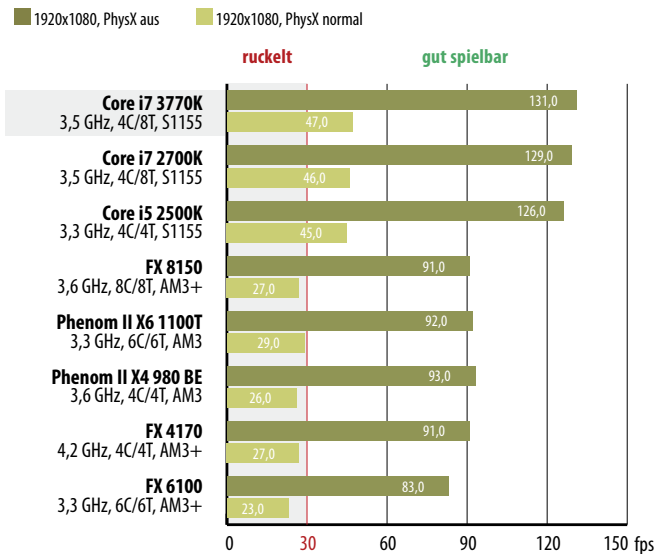
Pentium M

Der Ausweg ist der Pentium M, der auf der Technik des letzten Pentium-3-Kerns basiert, Teile der Pentium-4-Busteknik verwendet und nur für Laptops gedacht war. Der Pentium M ist der direkte Vorgänger der ersten Core-Prozessoren und wird bis 2008 hergestellt.

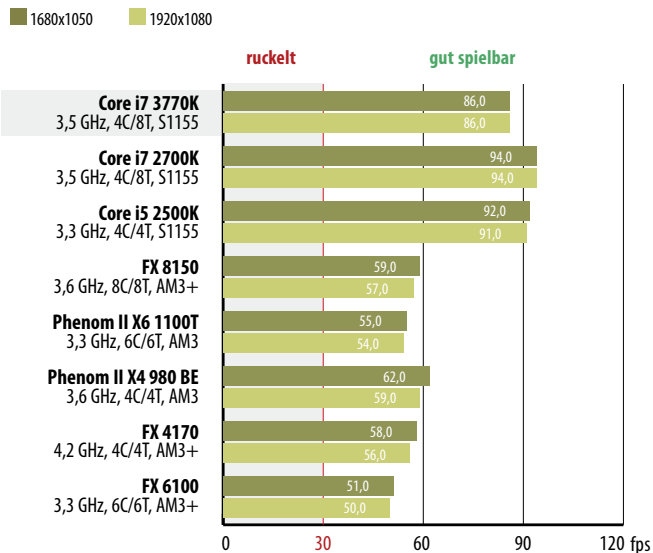
Anno 2070 hohe Details, DirectX 11
Gemessen in fps. Je höher, desto schneller. Unter 30 fps ruckelt es.



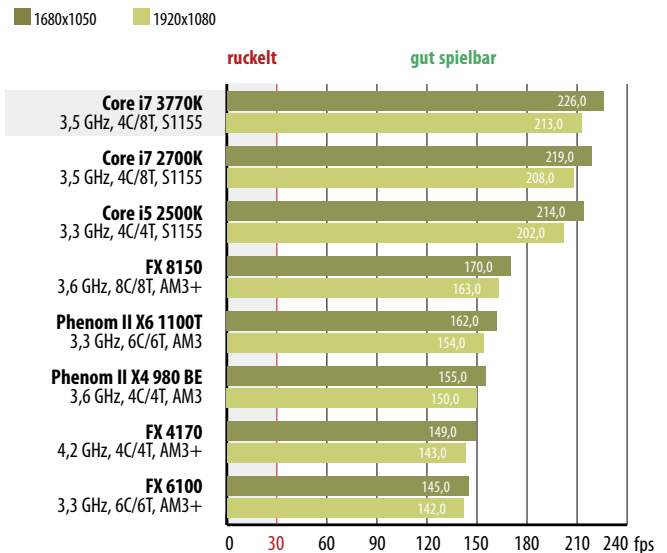
Batman: Arkham City hohe Details, DirectX 11
Gemessen in fps. Je höher, desto schneller. Unter 30 fps ruckelt es.



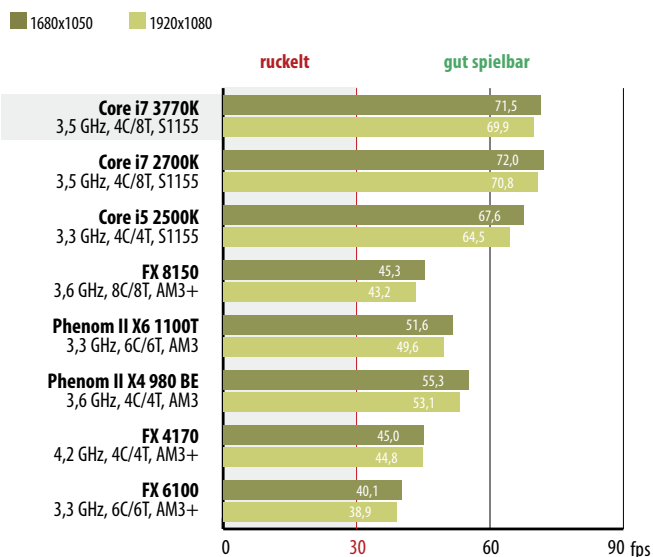
F1 2011 maximale Details, DirectX 11
Gemessen in fps. Je höher, desto schneller. Unter 30 fps ruckelt es.



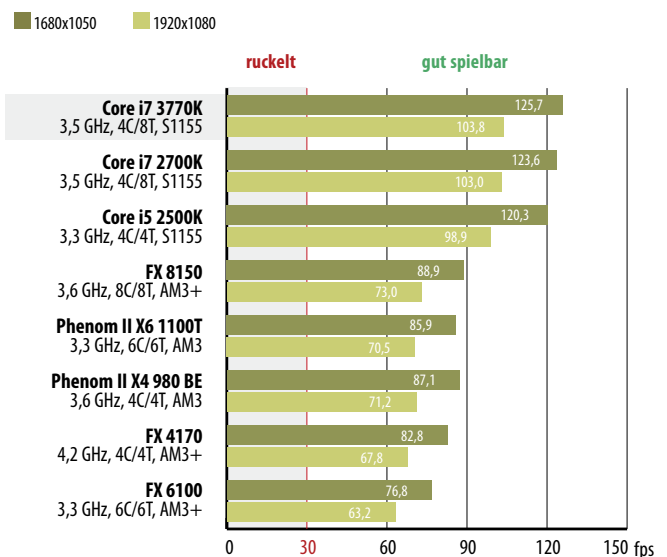
H.A.W.X. 2 maximale Details, DirectX 11
Gemessen in fps. Je höher, desto schneller. Unter 30 fps ruckelt es.



Skyrim maximale Details, DirectX 9
Gemessen in fps. Je höher, desto schneller. Unter 30 fps ruckelt es.

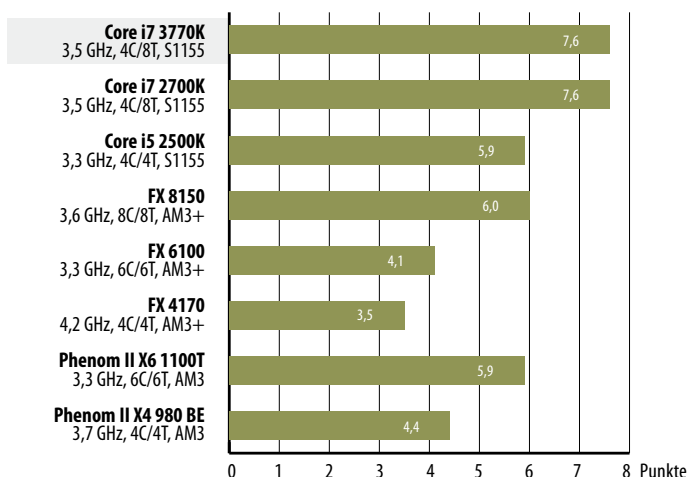


Performance Rating alle Spiele
Gemessen in fps. Je höher, desto schneller. Unter 30 fps ruckelt es.

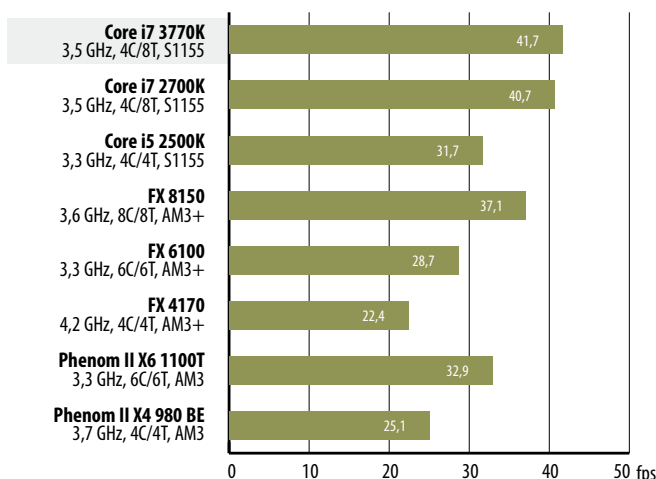


Cinebench 11.5 Multi-Core-Benchmark

Gemessen in Cinebench-Punkten. Je höher, desto besser.

**x264 HD Benchmark** Pass 1

Gemessen in fps. Je höher, desto besser.



deutet hat, wird durch die Spiele-Benchmarks bestätigt: Der **Core i7 3770K** ist kaum schneller als der direkte Sandy-Bridge-Vorgänger **Core i7 2700K**. Kein Wunder, setzen beide doch auf dieselbe Architektur sowie identische Taktraten und Speichergrößen. Einen kleinen Vorsprung kann sich der Ivy-Bridge-Neuling aber doch herausarbeiten. Im besonders CPU-lastigen **Anno 2070** setzt sich der **Core i7 3770K** mit 103,0 fps gegenüber dem **i7 2700K** mit 96 fps in 1920x1080 um fast zehn Prozent ab, in **Batman: Arkham City** ist der Vorsprung mit 131,0 zu 129,0 aber schon bedeutend geringer. Auch wenn wir die PhysX-Effekte auf dem Prozessor berechnen lassen, schafft der Ivy-Bridge-Neuling nur ein mageres Frame pro Sekunde mehr als der Sandy-Bridge-Vorgänger. Ebenso knapp ist der Vorteil des **i7 3770K** in **H.A.W.X. 2** mit 213,0 zu 208,0 fps (1920x1080). Dass es auch anders geht, zeigt **Skyrim**, wo der **i7 3770K** in 1920x1080 mit 69,9 zu 71,5 fps dem **i7 2700K** sogar knapp unterliegt. Einen größeren und unverständlichen Ausreißer leistet sich der **i7 3770K** in **F1 2011**. Hier muss er sich dem Vorgänger trotz mehrmaliger Wiederholung des Benchmarks mit 86,0 zu 94,0 fps deutlich geschlagen geben. Unterm Strich rechnet das Topmodell der Ivy-Bridge-Serie mit 125,7 zu 123,6 fps in 1680x1050 sowie 103,8 zu 103,0 fps in 1920x1080 zwar minimal schneller als der eigene Vorgänger **Core i7 2700K** – der Vorsprung ist aber so winzig, dass er beim Spielen absolut irrelevant ist.

Im Vergleich zu AMDs aktuellen FX-Prozessoren mit Bulldozer-Architektur sowie deren immer noch erhältlichen Phenom-II-Vorgängern ist der **Core i7 3770K** dagegen haushoch überlegen. Selbst der **FX 8150** als aktuelles AMD-Topmodell mit acht Kernen und 3,6 GHz muss sich in jedem Benchmark deutlich geschlagen geben. Im günstigsten Fall wie etwa in **Anno 2070** und 1920x1080 rechnet der **Core i7 3770K** mit 103,0 gegenüber 75,0 fps nur etwa 30 Prozent schneller als der **FX 8150**. In **Batman: Arkham City** sind es mit 131,0 zu 91,0 fps (1920x1080, PhysX aus) dagegen schon fast 50 Prozent Mehrleistung gegenüber dem **FX 8150**. Im Schnitt über alle Spiele-Benchmarks arbeitet sich der **Core i7 3770K** einen Vorsprung von mehr als 40 Prozent gegenüber AMDs aktuellem FX-Flaggschiff heraus. Die Phenom-II-CPU's schlagen sich in Spielen fast genauso gut wie die neueren FX-Prozessoren mit der eigenwilligen und eher für Server-Aufgaben geeigneten Bulldozer-Architektur. Zwar erreichen **Phenom II X4 980 BE** (vier Kerne, 3,7 GHz) sowie **Phenom II X6 1100T** (sechs Kerne, 3,3 GHz) nicht ganz die Leistung des **FX 8150**, sind aber etwas schneller (siehe Performance Rating) als die kleineren Bulldozer-Modelle wie der **FX 6100** (sechs Kerne, 3,3 GHz) und der **FX 4170** (vier Kerne, 4,2 GHz). Zwar reicht die Leistung von AMDs Prozessoren damit zum flüssigen Spielen in maximalen Details locker aus, besonders die teureren CPUs wie der **FX 8150** (etwa 220 Euro) bieten mit

durchschnittlich 73,0 fps in 1920x1080 aber ein erheblich schlechteres Preis-Leistungs-Verhältnis als die sogar etwas günstigere Intel-Konkurrenz in Form des **Core i5 2500K** (etwa 200 Euro) mit 98,9 fps. Da die Ivy-Bridge-Nachfolger in etwa genauso schnell rechnen wie die Sandy-Bridge-Generation und zu annähernd gleichen Preisen in den Handel kommen, ändert sich an Intels Überlegenheit sobald wohl nichts. Nur im Preissegment bis 150 Euro kann AMD mit Quad-Core-Prozessoren wie dem 130 Euro teuren **FX 4170** mit satten 4,2 GHz Takt noch überzeugen, da von Intel zum gleichen Preis nur Dual-Core-CPU's zu bekommen sind.

Stagnation auf hohem Niveau

Die Leistungsverhältnisse bei den Spiele-Benchmarks setzen sich auch bei der Multimedia-Leistung fort. Im auf konsequente Multi-Core-Nutzung hin optimierten **Cinebench R11.5** rendern **Core i7 3770K** und **Core i7 2700K** das Bild praktisch gleich schnell und verdienen daher die gleiche Punktzahl (7,6). AMDs **FX 8150** schneidet durch seine acht Kerne beziehungsweise vier Dual-Core-Module besser ab als bei den Spiele-Benchmarks, muss sich mit 6,0 Punkten aber trotzdem den mit Hyperthreading ausgestatteten Core-i7-CPU's geschlagen geben – allerdings überholt er knapp den

2006

**Core**

Als Intel Core erscheint im Januar 2006 der direkte Nachfolger des Pentium M als Notebook-Prozessor, Desktop-Versionen gibt es davon aber noch nicht. Auch die von AMD mit dem Athlon 64 eingeführten 64-Bit-Erweiterungen, die heute Standard sind, fehlen den ersten Core-Prozessoren noch.

2006

Core 2

Mit dem Core 2 Duo löst Intel die gescheiterte Netburst-Architektur des Pentium 4 auch im Desktop-Bereich ab und hebt die Rechenleistung pro Megahertz wieder stark an, und AMDs Athlon 64 X2 fällt deutlich zurück. Neben den Dual Cores gibt es ab 2007 Intels erste Quad-Core-CPU's.



2008

Core i

Der Core i7 besitzt als erster Intel-Prozessor einen integrierten Speicher-Controller, die später hinzugekommenen High-End-Versionen haben bis zu sechs Kerne. Die neue Turbo-Boost-Technik erhöht den Takt einzelner CPU-Kerne, falls die anderen Kerne nicht verwendet werden.



2011

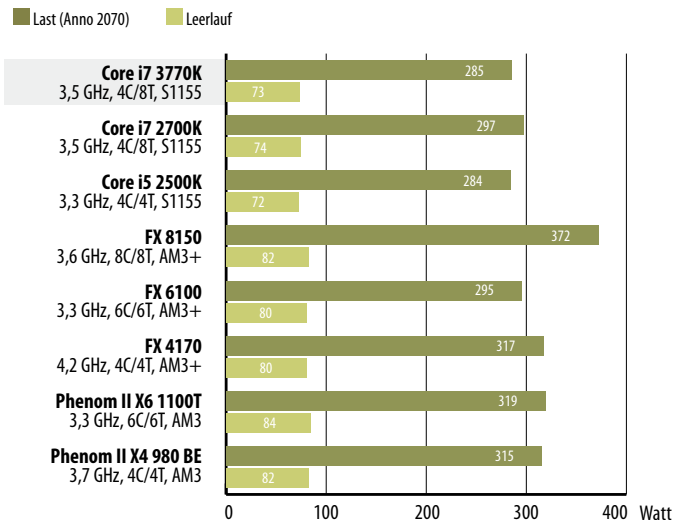
Core i »Sandy Bridge

Anfang 2011 folgt mit den Sandy-Bridge-Prozessoren die zweite Core-i-Generation, die die nur ein Jahr alten Sockel-1156-CPU's ablöst und wieder einen neuen Sockel braucht. Gegenüber den ersten Core-i-Chips steigert Sandy Bridge die Leistung bei gleichem Verbrauch erheblich.



Gesamtes Testsystem

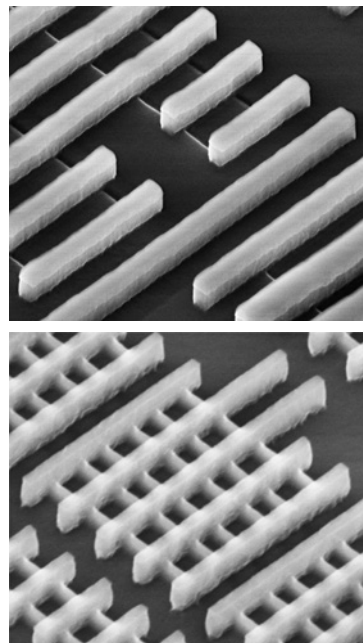
Gemessen in Watt. Je niedriger, desto besser.



Core i5 2500K, der nur vier Threads gleichzeitig rendern kann und 5,9 Punkte erreicht. Auch der alternde **Phenom II X6 1100T** zeigt mit seinen sechs vollwertigen Rechenkernen, was noch in ihm steckt, und erreicht ebenfalls sehr gute 5,9 Punkte. AMDs **FX 4170** braucht trotz 4,2 GHz Standardtakt fast doppelt so lange und erreicht nur 3,5

Stromverbrauch auswirkt. Da Intel die Takt-raten gegenüber den Vorgängern nicht gesteigert hat, sollte zumindest ein spürbar geringerer Verbrauch für die Ivy-Bridge-Prozessoren herauspringen. Im Leerlauf ist das aber nicht der Fall: Mit 73 Watt für das gesamte Testsystem ohne Monitor verbraucht der **Core i7 3770K** nur ein Watt weniger als der **Core i7 2700K** und sogar ein Watt mehr als der **Core i5 2500K** – die Unterschiede sind wie bei der Spieleleistung so gering, dass sie in der Praxis keine Relevanz besitzen. AMDs FX- und Phenom-II-Riege benötigt mit 80 bis 84 Watt nur etwas mehr (siehe Stromverbrauch-Benchmark).

Die Überraschung: Selbst unter Last fällt der Verbrauchsvorteil für das in 22 Nanometer gefertigte Ivy-Bridge-Modell **Core i7 3770K** gegenüber den Sandy-Bridge-CPU-s mit 32-Nanometer-Strukturen relativ gering aus. Mit 285 Watt in unserer rechenintensiven Benchmark-Szene von **Anno 2070** verbraucht das Testsystem mit dem **Core i7 3770K** nur rund 12 Watt weniger als der **Core i7 2700K** mit 297 Watt und damit so viel wie der **Core i5 2500K** (284 Watt). Unseren Messungen nach liegt der kaum niedrigere Verbrauch des **Core i7 3770K** am Turbomodus, der die durch die 22-Nanometer-Fertigung gesunkene Spannung und Wärmeentwicklung in höhere Taktraten umsetzt als der **Core i7 2700K**. Während der **i7 3770K** in unseren Spiele-Benchmarks mit Hilfe der Turbofunktion fast durchgängig mit 3,7 bis 3,8 GHz arbeitet, beschränkt sich der **i7 2700K** meist auf 3,6 bis 3,7 GHz. Das dürfte auch den Ausschlag geben für die kleine Leistungssteigerung von Ivy Bridge, allerdings auch für den kaum geringeren Verbrauch. Im Vergleich zu AMDs Prozessoren überzeugt die Energieeffizienz aber auf ganzer Linie – zwischen rund 30 Watt (**Phenom II X4 980 BE**) und 85 Watt (**FX 8150**) weniger Verbrauch unter Last bei erheblich höherer Leistung demonstrieren Intels seit der Sandy-Bridge-Generation bestehenden, enormen technologischen Vorsprung.



Bei traditionellen, »planaren (32-nm-)Transistoren«, wie sie Sandy Bridge nutzt, sitzen die den Stromfluss regulierenden »Gates« (die weißen Balken) auf den darunterliegenden, flachen Leiterbahnen.

Bei Ivy Bridge setzt Intel erstmals so genannte 3D-Transistoren ein, bei denen das leitende Material dreidimensionale Finnen bildet, die von den Gates umschlossen werden. Die dadurch größere Kontaktfläche bringt Vorteile bei der Energie- und Schalteffizienz.

Unterm Strich bringt Ivy Bridge also kleinere Detailverbesserungen, minimal mehr Leistung und etwas geringeren Stromverbrauch gegenüber den Sandy-Bridge-Vorgängern. Den größten Sprung macht die integrierte Grafik. Ungewöhnlich für Intel ist, dass die Ivy-Bridge-CPU-s auch in fast allen Mainboards der Vorgänger laufen – wer allerdings bereits eine Sandy-Bridge-CPU hat, für den lohnt sich ein Aufrüsten mit einer Ivy-Bridge-CPU aufgrund der erwähnten geringen Vorteile in der Regel nicht. **FX**

Der Turbo macht's

Punkte. Im x264-HD-Benchmark, der das Bearbeiten von HD-Videos simuliert, verschiebt sich das Leistungsgefüge leicht: Der **Core i7 3770K** ist mit 41,7 zu 40,7 fps wie bei den Spielen etwas schneller als der **Core i7 2700K**. AMDs **FX 8150** liegt mit 37,1 fps sogar nur knapp dahinter und schlägt den **Core i5 2500K** mit 31,7 fps erstmals deutlich, der auch den **Phenom II X6 1100T** mit 32,9 fps vorbeiziehen lassen muss.

Nachdem die Leistung von Ivy Bridge gegenüber Sandy Bridge fast schon enttäuschend stagniert, stellt sich die Frage, wie sich die 22-Nanometer-Fertigung beim

**Gut, aber kein Überflieger**

Florian Klein
Redakteur Hardware
florian@gamestar.de

Die Ivy-Bridge-CPU-s sind gut, keine Frage. Viel schneller und dabei sparsamer als die AMD-Konkurrenz und auch nicht zu teuer. Das war Sandy Bridge aber auch schon. Deshalb habe ich etwas mehr erwartet, zumindest einen noch geringeren Stromverbrauch. Stattdessen hat Intel die meisten Neuerungen in die integrierte Grafik gesteckt, die für mich als Spieler höchstens als Notlösung bei defekter Grafikkarte nützlich ist. Ich bleibe daher beruhigt bei meinem Core i5 2500K – wer neu kauft, darf allerdings gern zu Ivy Bridge greifen.

PREIS 330 Euro	HERSTELLER Intel
Prozessor Core i7 3770X	
Kern	Ivy Bridge
Fertigung	22 nm
Taktfrequenz	3,5 GHz
Caches (L2/L3)	4x 256 KByte / 8,0 MByte
RAM-Controller	DDR3-1600
Steckplatz	Sockel 1155
SPIELELEISTUNG	
- extrem schnelle Spiele-CPU - nicht schneller als Vorgänger	
ARBEITSELEISTUNG	
- sehr hohe Arbeitsleistung dank vier Kernen und acht Threads	
MULTIMEDIALEISTUNG	
- sehr hohe Multimedia-Leistung dank vier Kernen und acht Threads	
TECHNIK	
- vier Kerne - Hyperthreading - Turbo-Modus - freier Multiplikator - kompatibel zu den meisten Sandy-Bridge-Mainboards	
ENERGIEEFFIZIENZ	
- im Leerlauf sehr genügsam - auch unter Last sparsam - nur 10 Watt weniger als Vorgänger	
FAZIT	
Sehr schneller Quad-Core-Prozessor, der etwas weniger Strom verbraucht als die Vorgänger, allerdings in Spielen auch nicht mehr leistet. Einen Aufrüstanreiz für Sandy-Bridge-Besitzer gibt es daher nicht, Neukäufer greifen bei den erwarteten ähnlichen Preisen aber bevorzugt zu Ivy Bridge.	

40/40

18/20

18/20

9/10

9/10

94

Preis/Leistung: Ausreichend

KAUFEN SIE BEI DER NUMMER 1!



über 715.000 Kunden &
8 Jahre Erfahrung!

one empfiehlt Original Windows® 7



TOP ANGEBOT DES MONATS

M73-2N

Full HD Display mit LED-Backlight, NON Glare Type
Intel® Core™ i7-2670QM mit bis zu 4 x 3.10 GHz
8 GB DDR3 1600 MHz
1536 MB NVIDIA GeForce GTX 670M
500 GB 7.200 U/Min
Blu-Ray ROM/DVD-RW Slim
HDMI, VGA, Intel 802.11b/g/n WLAN,
HD Audio, 3 x USB 3.0, Fingerprint, Nummernblock,
Chocolate keys, 4in1 Cardreader, HD Webcam

Einführungsangebot ³⁾

1179.- €
oder Finanzkauf²⁾ ab 22,07 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
1099.- € (ohne Windows)

Artikel-Nr.: 21731

Full HD
1080

HDMI

NEU: JETZT MIT RIESIGER ZUBEHÖRAUSWAHL



**Razer Emperor Expert
Gaming Maus**

4G Dual Sensor-System

Gummierte Daumenfläche
für maximale Kontrolle

64.99

Einführungsangebot ³⁾

54.- €

Art-Nr. 11271



**Logitech G110
Gaming Tastatur**

Einstellbare Beleuchtungsfarbe

Zwölf programmierbare G-Tasten

69.99

Einführungsangebot ³⁾

59.- €

Art-Nr. 7033

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. 3) Einführungspreis gültig bis 16. Mai 2012 und nur solange Vorrat reicht! Windows ® 7 and the Microsoft logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

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

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

Details zu den
Angeboten finden
Sie im Internet.
Einfach den
QR-Code scannen.
Oder unter
www.one.de/gaming-notebooks





DIESE KUNDEN KAUFTE

Kunde Mathias D. schreibt:

Top Preis für die Ausstattung!
Sonntag bestellt Donnerstag war
er da, super!!

Kunde Benjamin G. schreibt:

Habe das T61 von Lenovo im
Angebot gesehen und dachte mir,
ich muss sofort zuschlagen!
Ich kann auf alle Fälle sagen, dass
ich es mit nicht bereue (obwohl das
Notebook B-Ware ist) und in einem
einwandfreien Zustand bei mir
angekommen ist.

Kunde Hermann V. schreibt:

Super Service des Shop's!
Super schnelle, gute Rück-
meldung! Zum Notebook:
Guter Preis, sehr gutes Gerät.
Ich muss sagen: Nach an-
fänglicher Skepsis, hat mich
der Shop UND das Gerät voll
und ganz überzeugt!

Wir verbauen nur hochwertige Komponenten bekannter Marken!

one empfiehlt Original Windows® 7

Fast. Furious. Unlocked.

AMD FX-6100 Prozessor
mit bis zu 6 x 3.6 Ghz

8192 MB DDR3-Speicher 1333 Mhz

2048 MB AMD Radeon™ HD 6570

1000 GB SATA II 16 MB Cache

549.- €
oder Finanzkauf! ab 17,81 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate
469.- € (ohne Windows)

MSI 760GM, 6 x USB 2.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, **HDMI, DVI, DirectX 11**, Sharkoon Vaya

Art-Nr. 21459

Fast. Furious. Unlocked.

AMD FX-6100 Prozessor
mit bis zu 6 x 3.6 Ghz

8192 MB DDR3-Speicher 1333 Mhz

2048 MB AMD Radeon™ HD 6770

1000 GB SATA II 16 MB Cache

659.- €
oder Finanzkauf! ab 16,83 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate
579.- € (ohne Windows)

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A, **USB 3.0**, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, **HDMI, DVI, DirectX 11**, 500W / Hanjung TR 200

Art-Nr. 21566

Windows 7 Home Premium

Intel® Core™ i5-2500 Prozessor
mit bis zu 4 x 3.7 Ghz

4096 MB DDR3-Speicher 1333 Mhz

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 550 Ti

500 GB SATA III 16 MB Cache, 7200 U/Min.

679.- €
oder Finanzkauf! ab 17,34 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate
599.- € (ohne Windows)

DVD±Brenner, Asus P8H67-M, **SATA 3, USB 3.0**, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, **Mini-HDMI, DVI, DirectX 11**, 500W / Rasurbo Vort-X Tower

Art-Nr. 21423

Fast. Furious. Unlocked.

AMD FX-6100 Prozessor
mit bis zu 6 x 3.6 Ghz

8192 MB DDR3-Speicher 1333 Mhz

2048 MB AMD Radeon™ HD 7850

1000 GB SATA III 32 MB Cache, 7200 U/Min.

NEU!

849.- €
oder Finanzkauf! ab 16,94 €/mtl. Laufzeit: 66 Monate
769.- € (ohne Windows)

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A, **USB 3.0, SATA 3**, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, **HDMI, DVI, 2 x Mini-Displayport, DirectX 11.1**, 500W / Raidmax Blackstorm Tower

Art-Nr. 21683

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. Windows® 7 und 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!

nur 9.90
zzgl. 6,90 € Nachnahmegebühr

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

SCHON BEI DER NUMMER 1:

Kunde Peter S. schreibt:

Ich kann diesen PC nur empfehlen. Mein dritter PC von ONE und mit ganzer Sicherheit nicht der letzte. Das Preis-Leistungsverhältnis ist hervorragend!

Kunde Andre R. schreibt:

Sehr schnelle Lieferung! Läuft stabil und schnell und ist sehr leise. Es handelt sich um ein Midi-Tower - nimmt also nicht viel Platz weg. Sehr zu empfehlen wenn man damit Arbeiten will. Windows 7 läuft schnell und flüssig, bin sehr zufrieden.

Kundin Cindy B. schreibt:

Solide Verarbeitung, schönes Design, passt soweit. Fazit: ich würd's wieder kaufen.

GIGABYTE®



SILVERSTONE

ASUS®

msi™



Intel® Core™ i5-2500K Prozessor
mit bis zu 4 x 3.7 Ghz

8192 MB DDR3-Speicher 1333 Mhz

1280 MB NVIDIA® GeForce® GTX 570

1000 GB SATA III 32 MB Cache, 7200 U/Min.

929.-
oder Finanziell ab 18,55 €/mtl. Laufzeit: 66 Monate
849.- (ohne Windows)

DVD±Brenner, Gigabyte GA-H77MA, **USB 3.0, SATA 3**, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, 2x DVI, Mini-HDMI, DirectX 11, 500W Silverstone / IN WIN Mana 136

Art-Nr. 21712



Fast. Furious. Unlocked.

AMD FX-8120 Prozessor
mit bis zu 8 x 3.4 GHz

8192 MB DDR3-Speicher 1333 Mhz

2048 MB AMD Radeon™ HD 7870

1000 GB SATA III 32 MB Cache, 7200 U/Min.

NEU!
1029.-
oder Finanziell ab 19,26 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
949.- (ohne Windows)

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A, **USB 3.0, SATA 3**, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0 & eSATA, 2x DVI, HDMI, Mini-Displayport, DirectX 11.1, 600W Silverstone / Xilence Black Hornet Tower

Art-Nr. 21685



Intel® Core™ i7-2700K Prozessor
mit bis zu 4 x 3.9 Ghz

16384 MB Kingston HyperX MB DDR3 Speicher 1600 Mhz

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 680

2000 GB SATA III 64 MB Cache

1479.-
oder Finanziell ab 27,69 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
1399.- (ohne Windows)

DVD±Brenner, Gigabyte GA-Z77X, **USB 3.0, SATA 3**, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0 & mSATA, 2x DVI, 2x Mini-Displayport, DirectX 11.1, 600W Silverstone / Xilence Black Hornet Tower

Art-Nr. 21701



Intel® Core™ i7-3930K Prozessor
mit bis zu 6 x 3.8 Ghz

16384 MB DDR3-Speicher 1333 Mhz

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 680

1500 GB SATA III 64 MB Cache

NEU!
Luftkühlung: Xigamtek Gals
1979.-
oder Finanziell ab 37,05 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
1899.- (ohne Windows)

BluRay-ROM/DVD±Brenner, Gigabyte GA-X79, **USB 3.0, SATA 3**, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, 2x DVI, 2x Mini-Displayport, DirectX 11.1, 700W Silverstone / Xilence Interceptor Tower

Art-Nr. 21686

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.
* Abbildungen enthalten Sonderausstattungen.

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



Spiele mit integrierter Grafik?

Intel betont bei seinen neuen Core-Prozessoren vor allem die deutlich schnellere Grafikeinheit. Ob Spieler erstmals damit glücklich werden, klärt der Vergleich zum Vorgänger, der Radeon HD 6550D des AMD-Prozessors A8 3870K und der rund 100 Euro teuren, richtigen Grafikkarte Radeon HD 7750. Von Hendrik Weins

Intels neue Core-i-Prozessoren mit Codenamen Ivy Bridge leisten in Spielen minimal mehr als die Vorgänger-Generation und arbeiten effizienter, denn der Stromverbrauch sinkt im Vergleich. Alles in allem also keine umwälzenden Neuerungen, aber ein Schritt in die richtige Richtung. Deutlich größere Sprünge verspricht Intel bei der integrierten Grafik HD 4000, die gegenüber dem Vorgänger gut das Doppelte leisten soll. Diese Performance-Spritze hat die Onboard-Grafik aber auch nötig, denn der alte HD-3000-Chip war nur für wenige Titel zu gebrauchen: **World of Warcraft** läuft auf dem Intel-Chip mit Ach und Krach, technisch anspruchsvolle Spiele wie **Mafia 2** oder **Metro 2033** ruckeln aber selbst in niedrigsten Einstellungen oder stürzen reproduzierbar ab. Spieler griffen daher in jedem Fall besser zu einer richtigen Grafikkarte, anstatt sich mit der Onboard-Krücke mehr Frust als Spaß einzuhandeln.

In diesem Artikel überprüfen wir, inwiefern Intel die Leistung und den Treiber der HD 4000 verbessert hat. Unser Testparcours setzt sich aus den drei erfolgreichsten PC-Spielen 2011 zusammen (**Anno 2070**, **Battlefield 3**, **The Elder Scrolls 5: Skyrim**) sowie der aktuellen Beta-Version von **Diablo 3**. Dass der HD 4000 nicht in der Lage ist, die getesteten Spiele



Während die integrierte Grafikeinheit des A8 3870 **Battlefield 3** zumindest mit minimalen Details in 1280x800 auf knapp 30 fps beschleunigt (oben), stürzt der Shooter auf HD 3000 und HD 4000 aufgrund von zu wenig Speicher ab.

in maximalen Details darzustellen, liegt auf der Hand. Aber können Spieler zumindest mit reduzierten Grafikeinstellungen die Spiele erleben? Und wie schneidet der HD 4000 im Vergleich zum Sandy-Bridge-Vorgänger HD 3000, der integrierte Radeon-Grafik von AMDs A8-Prozessoren oder dem aktuellen Radeon-Einstiegsmodell HD 7750 ab?

Intel bohrt den HD 4000 gegenüber dem HD 3000 deutlich auf. So erhöht der Chip-Hersteller die Zahl der Recheneinheiten von zwölf auf 16. Diese Bausteine beeinflussen die Leistung entscheidend, denn sie beherbergen unter anderem die Shader- sowie die Textureinheiten. Zudem spendiert Intel dem HD 4000 auch eine vollständige Di-

rectX-11-Unterstützung. Eine Besonderheit der HD-Grafikchips von Intel ist deren extrem hohe Taktfrequenz. Sowohl HD 3000 wie auch HD 4000 laufen beide mit 650 MHz Standardtakt, steigern in Spielen ihre Geschwindigkeit aber auf über 1,0 GHz. So erreicht der HD 3000 maximal 1.350 MHz,

➕ Stärken

- + bei jeder Ivy-Bridge-CPU dabei
- + schneller als die letzte Generation
- + für technisch anspruchslose Spiele ausreichend

⊖ Schwächen

- Mainboard muss Video-Ausgang haben
- deutlich langsamer als dedizierte Grafikkarten
- viel zu langsam für aktuelle Spiele
- nie ausreichend Leistung für Full HD oder hohe Einstellungen

	Intel HD 3000	Intel HD 4000	Radeon HD 6550D	Radeon HD 7750
Fertigung	32 nm	22 nm	32 nm	28 nm
2D-Takt	650 MHz	650 MHz	282 MHz	300 MHz
3D-Takt	max. 1.350 MHz	max. 1.350 MHz	600 MHz	800 MHz
Shader-Einheiten	12	16	400	512
DirectX-Version	10.1	11.0	11.0	11.1

der HD 4000 in unserem Test-Prozessor **Core i7 3770K** schafft bis zu 1.150 MHz. Die später folgenden Vier- beziehungsweise Zweikernprozessoren **Core i5 3550** sowie **i5 3450** besitzen mit dem HD 2500 nur eine abgespeckte Version des HD 4000 mit lediglich sechs Ausführungseinheiten, aber praktisch identischem Takt (der HD 2500 des **Core i5 3450** schafft »nur« 1.100 MHz).

In unserem Spiele-Parcours aus **Anno 2070**, **Battlefield 3**, **Diablo 3** und **The Elder Scrolls 5: Skyrim** zeigt sich ein gemischtes Bild. Zwar kann der HD 4000 den Vorgänger in jedem Spiel deutlich übertrumpfen, für spielbare Bildwiederholraten in typischen Auflösungen und Grafikeinstellungen genügt jedoch auch die Grafikleistung der neuesten Intel-Generation nicht. So können wir **Anno 2070** lediglich in niedrigen Details und 1280x1024 annähernd ruckelfrei spielen, auf dicht bebauten Inseln knickt die Leistung aber immer wieder ein. In der für 22-Zoll-Monitore typischen Auflösung von 1680x1050 und mit mittleren Details reicht es mit der HD 4000 nur für stark ruckelnde 14 Bilder pro Sekunde, der Vorgänger kommt in dieser Einstellung gar nur auf 9 fps. Auch in **Skyrim** liefert die HD 4000 in 1680x1050 und mittleren Details mit 25,1 fps deutlich

Immer noch viel zu langsam

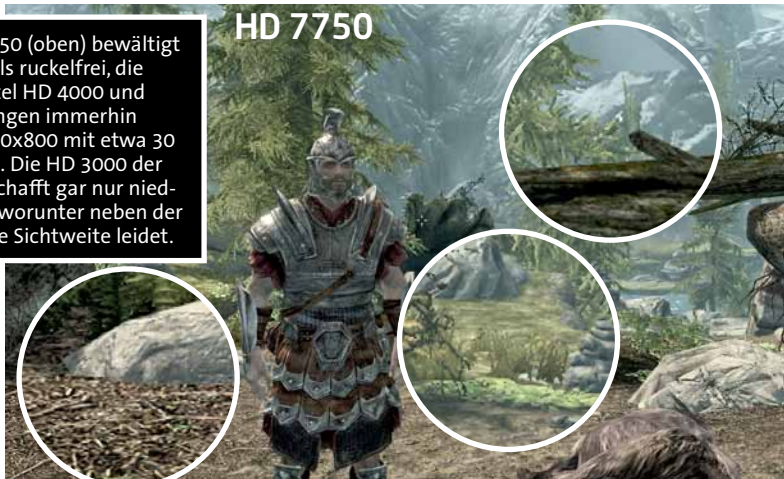
mehr als die HD 3000 (16,6 fps). Die aktuelle Beta von **Diablo 3** läuft ebenfalls wesentlich flüssiger auf dem HD 4000, auch wenn es in der Benchmarkeinstellung nicht für Bildwiederholraten jenseits der 30-fps-Marke reicht. Alles in allem verdoppelt der HD 4000 zwar nicht die Leistung des älteren HD 3000, arbeitet aber spürbar schneller.

In Spielen erreicht die neue Intel-Grafik sogar das Tempo der integrierten Radeon-Grafikeinheit in AMDs A8-Prozessoren – die HD 6550D kann sich weder in **Anno 2070** noch in **Skyrim** trotz des deutlich erprobteren Treibers merklich absetzen. Ein Sonderfall ist **Battlefield 3**. Der Multiplayer-Hit läuft auf dem **A8-3870K** zumindest in niedrigsten Details und der weltfremden Auflösung von 1280x800 annähernd mit 30 fps, während das Spiel auf den Intel-Chips gar nicht startet. Grund ist der zu kleine Videospeicher der Core-i-Grafikeinheiten. Standardmäßig weist das System HD 3000 und HD 4000 jeweils 128 MByte Videospeicher zu. Im Bios können wir zwar die Speichermenge erhöhen, doch auch die Einstellung für »maximale Speichermenge zuweisen« bringt keine Abhilfe, noch immer stürzt **Battlefield 3** innerhalb kürzester Zeit ab. Wenn wir die integrierten Grafikchips mit einer der langsamsten, aktuellen Grafikkarten vergleichen, der 100 Euro teuren **Radeon HD 7750**, offenbart sich ein extremer Leistungssprung. So spielen Sie selbst mit der **Radeon HD 7750** die Einzelspielerkampagne von **Battlefield 3** in hohen Details und Full HD mit etwas mehr als 30 fps. In unserem Benchmark-Parcours erreicht die **Radeon HD 7750** fast die dreifache Leistung von HD 4000 oder HD 6550D, die alte HD 3000 wird mit einem Performance-Plus von fast 500 Prozent düpiert!

Alles in allem hat Intel mit dem HD 4000 zwar an den richtigen Stellschrauben gedreht, Spieler machen aber weiterhin einen großen Bogen um Onboard-Grafik. Ohne die Taktraten zu erhöhen, arbeitet die neue Intel-Generation deutlich schneller als die alte und eignet sich damit zumindest zum Spielen von technisch anspruchsvollen Titeln. Aktuelle PC-Blockbuster überfordern die Onboard-Grafik aber noch immer. Weder **Anno 2070** noch **Skyrim** laufen in typischen Einstellungen ruckelfrei, fordernde Titel wie **Battlefield 3** stürzen sogar permanent ab. An der vergleichsweise schwachen Leistung der Onboard-Chips könnte sich Gerüchten zufolge aber mit den für 2013 erwarteten Intel-Prozessoren mit Codenamen Haswell etwas ändern. Denn dann soll die Grafikeinheit ihren Speicher nicht mehr wie bisher vom vergleichsweise langsamen RAM des PCs abzwicken, sondern über eigene 64 MByte verfügen. Dadurch würde sich unter anderem die Speicherbandbreite deutlich erhöhen und die Leistungsfähigkeit könnte sich erneut verdoppeln. **HW**

Nur die Radeon HD 7750 (oben) bewältigt **Skyrim** in hohen Details ruckelfrei, die Onboard-Lösungen Intel HD 4000 und Radeon HD 6550D bringen immerhin mittlere Details in 1280x800 mit etwa 30 fps auf den Bildschirm. Die HD 3000 der aktuellen Core-CPU's schafft gar nur niedrigste Details (unten), worunter neben der Texturqualität auch die Sichtweite leidet.

HD 7750



Intel HD 4000 und Radeon HD 6550D

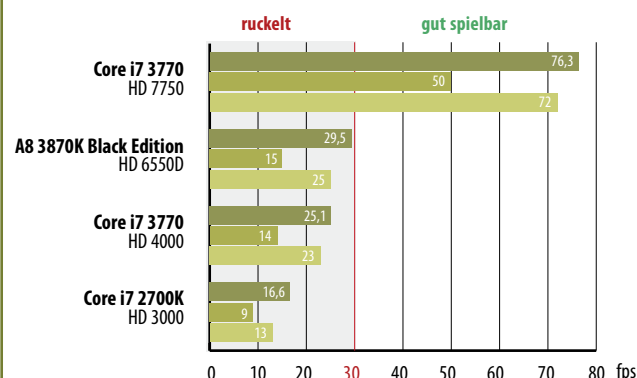


HD 3000



Spiele-Benchmarks

■ Skyrim (1680x1050, mittlere Details)
■ Anno 2070 (1680x1050, mittlere Details)
■ Diablo 3 (1680x1050, mittlere Details)





OCZ Technology

VERTEX 4
2.5" solid state drive

159,90

QR Code

OCZ Vertex4 2,5" SSD 128 GB

- Solid-State-Drive • VTX4-25SAT3-128G • 128 GB Kapazität • 535 MB/s lesen
- 475 MB/s schreiben • Indilinx Everest-2 • 90.000 IOPS • SATA 6Gb/s
- 2,5"-Bauform

IMHMNB40



msi

Z77A-GD65

164,90

MSI Z77A-GD65

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

GREM50



CORSAIR®

FORCE3

209,90

Corsair Force3 2,5" SSD 240 GB

- CSSD-F240GB3-BK • 240 GB Kapazität
- 550 MB/s lesen • 510 MB/s schreiben
- Controller, 85.000 IOPS • SATA 6Gb/s
- 2,5"-Bauform

IMIM5E



G.SKILL

RIPIPAWS X

41,99

G.Skill DIMM 8 GB DDR3-1333

- Arbeitsspeicher • F3-10666CL9S-8GBXL
- Timing: 9-9-9-24
- DIMM DDR3-1333 (PC3-10.600)
- 8 GB

IDIFG3J6



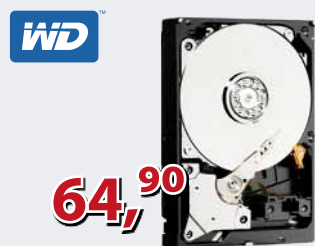
XFX

249,90

XFX Radeon HD 7850 Dual Fan Black Edition

- Grafikkarte • AMD Radeon HD7850
- 975 MHz Chiptakt • 2 GB GDDR5-RAM
- 5 GHz Speichertakt • DirectX 11.1, OpenGL 4.2
- 2x Mini-DisplayPort, HDMI, DVI • PCIe 3.0 x16

JDXXXD



WD

64,90

WD WD5000AZRX 500 GB

- Interne Festplatte • Caviar Green
- 500 GB Kapazität • 64 MB Cache
- IntelliPower, IntelliSeek, Advanced Format
- 3,5"-Bauform • SATA 6Gb/s

A9BW92



CREATIVE

64,90

Creative SB Recon3D PCIe

- Soundkarte • 6 Kanäle (5.1) • THX TruStudio Pro
- Dolby Digital • 3x Line-Out, Line-In/Mikrofon, Optisch-In/Out • PCI-Express 1x

KK#CWR



Tt

Thermaltake

39,99

Thermaltake SpinQ VT

- CPU-Kühler für Sockel 754, 775, 939, AM2, AM2+, AM3, 1156, 1366
- Abmessungen: 120x159x120 mm
- 6 Heatpipe-Verbindungen
- 80-mm-Lüfter mit roter LED

HXLT88



SAMSUNG

TURN ON TOMORROW

68,6 cm

319,-

Samsung S27B550V LED

- LED-Monitor • 68,6 cm (27") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 2 ms Reaktionszeit (GtG)
- Kontrast: 5.000.000:1 (dynamisch)
- Helligkeit: 250 cd/m² • 2x HDMI, 1x VGA
- MHL: Wiedergabe von Smartphone-Inhalten

V6LU15



sharkoon

54,90

Sharkoon T28 blue edition

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 2x 5,25"
- Einbauschächte intern: 8x 3,5" • inkl. drei Lüfter
- Front: 3x USB 2.0, 2x USB 3.0, Audio-I/O
- Window-Kit • für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXS77



ENERMAX

POWER. INNOVATION. DESIGN.

49,99

Enermax Staray Silence

- Midi-Tower
- Einbauschächte extern: 4x 5,25" 1x 3,5"
- Einbauschächte intern: 6x 3,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: 2x USB, 2x Audio
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXX68



SILVERSTONE

Designing Inspiration

64,90

SilverStone ST70F-ES

- Netzteil mit 700 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 85% • 10x Laufwerksanschlüsse
- 4x PCIe-Stromanschlüsse • 135-mm-Lüfter
- ATX12V 2.3, EPS

TN7106



Antec

80 PLUS PLATINUM

94,90

Antec Antec-650 Platinum

- Netzteil • 650 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 93% • 11x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse
- 120-mm-Lüfter • EPS, ATX12V 2.3

TN6A11



Logitech



THX-Zertifiziert

119,90

Logitech Speaker System Z623

- THX-zertifiziertes 2.1-System
- 200 Watt effektive Leistung (RMS/Sinus)
- 2x Satelliten • aktiver Subwoofer
- Ein-/Ausschalter sowie Lautstärke- und Tiefenregler im rechten Satelliten

KVZL00

LG
Life's Good**LG 47LK950S**

- LCD-TV-Gerät • 119 cm (47") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 100 Hz (MCI) • CINEMA 3D
- XD Dual Engine • Intelligent Sensor
- DVB-C/T/S2-Tuner • 3x HDMI, USB, LAN, CI+

EL9L0E

TOSHIBA

Leading Innovation >>>



Full HD

81 cm

329,-

Toshiba 32TL838G

- LED-TV-Gerät • 81 cm (32") Bilddiagonale • 200 Hz • 1.920x1.080 Pixel (Full HD)
- 3D Active Shutter Technologie • HbbTV • DVB-C/T-Tuner • 4x HDMI, 2x USB, LAN

EL601P

CM STORM



129,90

CM Storm Trigger MX Black

- Gaming-Tastatur
- Cherry-MX-"Black"-Tastenschalter
- 105 Tasten plus 18 Sondertasten
- 6-Key-Rollover • 64-Kbyte-Speicher
- 2-Port-USB-Hub • USB • 1000 Hz Abfragerate

NTZV2A

Transcend®



49,99 32GB

Transcend CompactFlash 32 GB

- Speicherkarte • 32 GB Speicher
- max. 86 MB/s lesen
- max. 46 MB/s schreiben
- CompactFlash I

IMFO3F

Panasonic
ideas for life

124,90

Panasonic Lumix DMC-FS35

- Digitalkamera • 16,1 Megapixel Auflösung
- SD(HC/XC) • 8x optischer Zoom
- optischer Bildstabilisator • 6,9-cm-Display
- USB 2.0, AV-Out • Gesichtserkennung
- Autofokus-Verfolgung • Panoramafunktion

MK#AQ5

CASIO



57,90

Casio Exilim EX-ZS5BK

- Digitalkamera • 14,1 Megapixel Auflösung
- SD(HC/XC) • 5x optischer Zoom
- 6,9-cm-Display • Autofokus-Verfolgung
- USB 2.0, AV-Out

MK#Q88

Canon



64,90

Canon PowerShot A2200

- kompakte Digitalkamera • 14,1 Megapixel
- SD(HC/XC), MMC(Plus) • 4x optischer Zoom
- Gesichtserkennung • 6,8-cm-Display
- DIGIC 4 mit iSAPS-Technologie
- USB, AV-Out

MK#CP6

42,99

**Risen 2**

Viele Jahre sind seit den Heldenaten auf Faranga vergangen, die Götter haben die Welt verlassen und der Zorn der Titanenlords hat das Alte Reich in Schutt und Asche versinken lassen.

- PC-Spiel • Freigegeben ab 12 Jahren

YSOC30



369,-

HP 630 A1E25EA

- 39,6-cm-Notebook (15,6")
- Intel® Pentium® Prozessor B950 (2,1 GHz)
- Intel® GMA HD • 4 GB DDR3-RAM
- 500-GB-HDD • DVD-Brenner • HDMI
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

PL6H1M

acer



429,-

Acer Aspire 5250-4504G50Mnkk

- 39,6-cm-Notebook (15,6")
- AMD E-450 (1,65 GHz) • AMD Radeon HD 6310
- 4 GB DDR3-RAM • 500-GB-HDD
- DVD-Brenner • VGA
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

PL6C9Y

SAMSUNG

TURN ON TOMORROW



629,-

Samsung Galaxy Tab 10.1N 64 GB 3G

- Tablet-PC • 2.0-Megapixel-Kamera Frontseite
- 3.2-Megapixel-Kamera Rückseite
- 25,7-cm-Display • 300 Mbit/s WLAN
- Bluetooth, USB • Multitouch-Screen
- HSPA+, HSDPA, UMTS

PJ1U05

49,99

**Diablo III**

Zwanzig Jahre sind vergangen seit den Ereignissen von Diablo II. Mephisto, Diablo und Baal wurden besiegt, doch von jenen, die sich über das Schicksal Sanktuarios stellten, gibt es nur noch wenige.

- PC-Spiel • Frei ab 16 • Ab 15.05.2012 erhältlich

YSOC10

Geforce GTX 600 & Radeon HD 7000 im Technik-Check

Grafikkarten unterscheiden sich heutzutage in mehr als der reinen Leistung. Wir vergleichen die aktuellsten Modellreihen von AMD und Nvidia anhand von Bildqualität, Energieeffizienz, 3D-Technik und vielem mehr. Von Hendrik Weins und Daniel Visarius

Bildqualität

PCs haben gegenüber Konsolen viele Vorteile, unter anderem die deutlich bessere Grafik. Und das liegt zum großen Teil an der zuschaltbaren Kantenglättung. Wie so oft gibt es aber auch bei dieser Technik wichtige Unterschiede im Detail.

Bei der Bildqualität befinden sich AMD und Nvidia insgesamt auf einem Niveau. Beide liefern eine erstklassige anisotrope Texturfilterung und auch bei normalem MSAA (Multisample Anti-Aliasing) haben wir keinen Grund zur Beanstandung, sowohl AMD als auch Nvidia liegen bei der Qualität gleichauf. Mehr Unterschiede zeigen sich hingegen bei Spezialformen der Kantenglättung. So funktioniert das besonders hochwertige, aber rechenintensive Super Sampling (SSAA) bei AMD sichtbar besser und einfacher als bei Nvidia-Karten, wohingegen Letztere bei schneller Shader-Kantenglättung mit FXAA die bessere Lösung im Angebot haben.

Super Sampling Anti-Aliasing (SSAA)

Super Sampling Anti Aliasing (SSAA) glättet im Vergleich zu MSAA nicht nur die Polygonkanten, sondern auch Texturen sowie Shader-Effekte zuverlässig. Dazu berechnet die Grafikkarte das Bild mit einer höheren Auflösung als der im Spiel eingestellten und

passt diese dann wieder an den Monitor an. Das sorgt für ein sichtbar ruhigeres Bild, kostet aber sehr viel Leistung – je nach Grafikkarte und Einstellung halbiert SSAA die Bildwiederholrate. Während Sie SSAA bei AMD-Karten bequem im Treiber einstellen können und auch in DirectX 11 perfekte Bildqualität erleben, ist das bei Geforce-Karten schwieriger. Hier benötigen Sie das Extra-Programm SSAA-Tool von Nvidia, um SSAA in DX11 überhaupt aktivieren zu können. Auch bei der Bildqualität hat AMD die Nase vorne, weil die GTX 680 in vielen DX11-Spielen ein sichtbar unschärferes Bild liefert. Das lässt sich nur mit einem weiteren Zusatzprogramm, dem Nvidia Inspector, manuell in den Griff bekommen.

Shader Anti-Aliasing (FXAA vs. MLAA)

Nvidia nennt die shaderbasierte Kantenglättung FXAA (Fast Approximate Anti-Aliasing), während AMD seine ähnliche Technik MLAA (Morphological Anti-Aliasing) tauft. Bei beiden handelt es sich um eine so genannte Post-Processing-Kantenglättung, die erst nach der eigentlichen Bildberechnung stattfindet. Das hat mehrere Vorteile. So benötigt diese Kantenglättung nur sehr wenig Leistung und funktioniert auch in Spielen, die normalerweise keine Kantenglättung unterstützen. Zudem glättet sie auch Schatten und Texturen, die von MSAA ignoriert werden. Der gewichtigste Nachteil

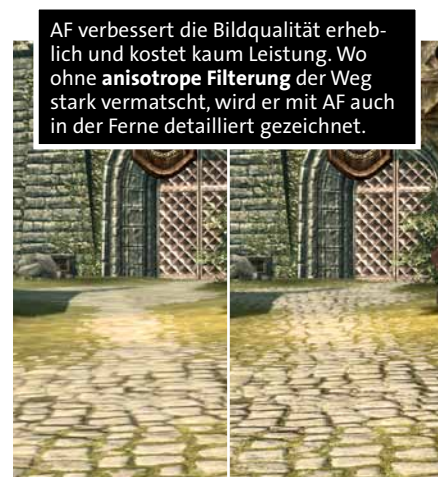
ist der je nach Szene sichtbare Schärfeverlust. Während bei FXAA das Bild nur leicht unscharf wird, ver matscht es mit MLAA deutlich. Vor allem feine Konturen wie Schriften leiden mit MLAA stark.

Anisotrope Texturfilterung (AF)

Mit anisotroper Filterung (AF) werden auch weiter entfernte Texturen mit maximal möglicher Schärfe gezeichnet. In unserem Bildervergleich ist der Unterschied mehr als deutlich. Bereits mit 2x AF versumpft der Weg in *Skyrim* sichtbar weniger, mit höheren Stufen nimmt die Detailfülle in der Tiefe weiter zu. Auf die Leistung hat der anisotrope Filter bei modernen Grafikkarten praktisch keinen Einfluss mehr. Selbst mit 16x AF sinkt die durchschnittliche Bildwiederholrate höchstens um etwa fünf Prozent. Bislang hinkte AMD Nvidia bei der anisotropen Filterung hinterher, da die AF gefilterten Texturen teilweise deutlich flimmerten. Mit der Radeon HD 7000 hat AMD mit Nvidia gleichgezogen und beide liefern nun winkelunabhängige und flimmerfreie, AF-behandelte Bilder – so soll es sein.

FAZIT: UNENTSCHIEDEN

Radeon HD 7000 und Geforce GTX 600 liegen bei der Bildqualität auf einem Niveau. Wo AMD mit saubererem und einfacherem Supersampling punktet, bietet Nvidia die bessere shaderbasierte Kantenglättung.



Energieeffizienz

Die Grafikkarte frisst von allen PC-Komponenten mit Abstand am meisten Strom. Wir überprüfen, ob GeForce oder Radeon effizienter mit der Energie umgehen und beziehen auch ältere Karten mit ein.

AMD und Nvidia betonen nicht mehr nur die Leistung, sondern vor allem die Energieeffizienz ihrer neuen Grafikkarten im 28-nm-Fertigungsprozess. Um diese selbst zu ermitteln, testen wir alle Karten auf dem gleichen System mit einem Core i7 2600, 8,0 GByte RAM sowie einer SSD und geben den maximalen Stromverbrauch des kompletten Testsystems nach sechs Durchläufen **Metro 2033** in 2560x1600 Pixeln an. Die Praxis hat gezeigt, dass andere Spiele wie **Battlefield 3** oder **Skyrim** teils deutlich weniger Strom benötigen, weshalb wir hier also eine Extremsituation angeben. Die Leistungswertung setzt sich aus unseren Benchmarks zu **Anno 2070**, **Battlefield 3**, **Crysis 2**, **Dirt 3**, **Metro 2033** und **Skyrim** zusammen. Am effektivsten arbeitet die GeForce GTX 680, die pro Watt 0,3 Bilder pro Sekunde liefert. Für durchschnittlich 92,8 fps benötigt unser Testsystem trotz absoluter High-End-Leistung nie mehr als 300 Watt. Mit Abstand folgen Radeon HD 7870, HD 7950 und HD 7850, die alle rund 0,23 fps pro Watt auf den Monitor bringen. AMDs Topmodell, die Radeon HD 7970, benötigt im Vergleich zur GTX 680 knapp 23 Prozent mehr Energie für 20 Prozent weniger Leistung. Die schlechteste Energieeffizienz der neuen Radeon-Generation haben HD 7770 (0,18 fps/Watt) und HD 7750 (0,15 fps/Watt). Zum Vergleich: Eine GeForce GTX 460 hat einen Energieindex von 0,13 fps/Watt, schlechter ist nur noch die GTX 550 Ti mit 0,09 fps/Watt.

FAZIT: VORTEIL NVIDIA

Nvidia liefert bei der GeForce GTX 680 gegenüber den High-End-Modellen von AMD die deutlich bessere Energieeffizienz. Ob die kommenden Mittelklassemodelle aber genauso sparsam sind und mit der starken Radeon-Konkurrenz mithalten können, bleibt abzuwarten.

Spiele in 3D

Wenn es gut gemacht ist, kann stereoskopisches 3D das Spielerlebnis intensiver gestalten – ähnlich wie guter Surround-Sound. Um das am PC umzusetzen, wählen AMD und Nvidia gänzlich andere Herangehensweisen. Wir stellen beide Techniken vor.

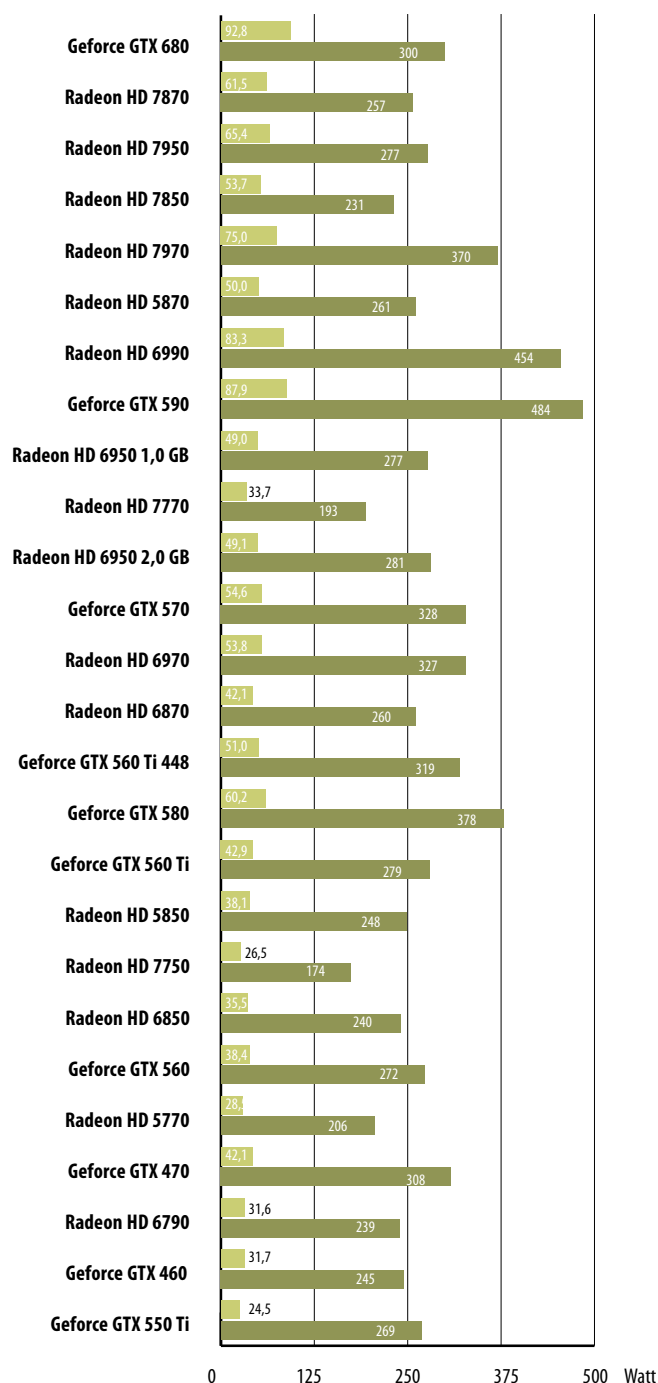
Wer in stereoskopischem 3D spielen möchte, braucht einen neuen Monitor, unabhängig davon, ob eine GeForce oder eine Radeon im PC steckt. Dabei sollten Sie in jedem Fall zu einem Modell mit 120 statt 60 Hz Bildwiederholrate greifen, damit jedes Auge flüssige 60 Hertz zu sehen bekommt. Entweder entscheiden Sie sich für die Variante mit einer aktiven, aber schwereren Shutter-Brille oder für die leichteren, aber blickwinkelabhängigeren Passiv-Pol-Alternativen. Die Wahl der Brille bestimmt auch die Monitortechnik, weil beides zusammenspielen muss. Für Nvidias Shutter-Brille **3D Vision 2**, die nur mit GeForce-Karten funktioniert, brauchen Sie zwingend einen

Viele 120-Hz-Monitore wie etwa der **Benq XL2420T** lassen sich auch in 2D mit 120 Hertz betreiben und bieten dann einen deutlich geschmeidigeren Bildaufbau als mit 60 Hz.



Stromverbrauch

■ Volllast ■ Leerlauf

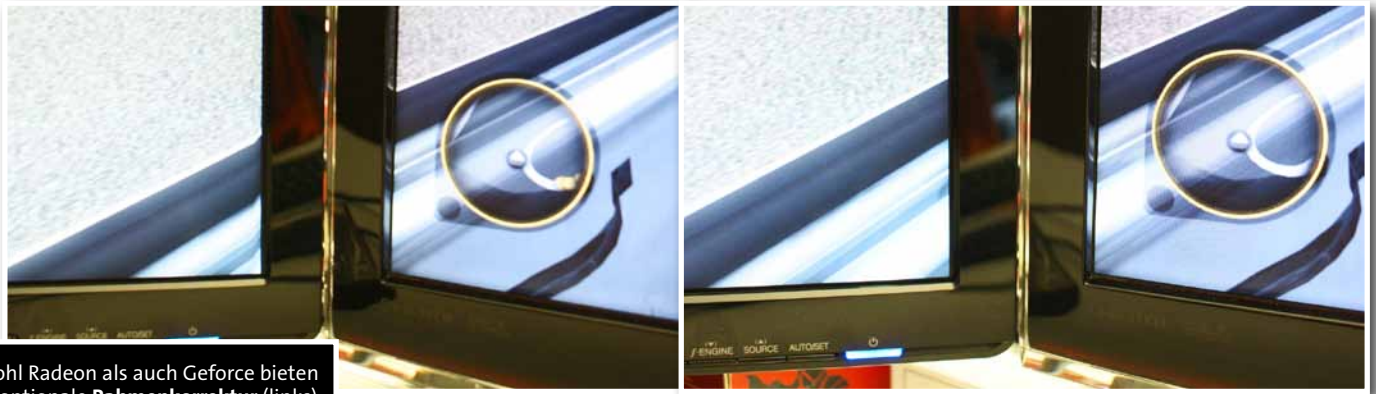


dafür freigegebenen Monitor. Dann kümmert sich der Grafikkarten-Treiber um die Spieleunterstützung, und Sie können praktisch jeden Titel in 3D spielen. Ohne **3D Vision** bleiben nur Monitore, die den 3D-Effekt über eine zusätzliche Software realisieren. Meist kommt TriDef zum Einsatz, dass qualitativ weit hinter **3D Vision** zurückfällt. Neue Titel werden offiziell oft erst Wochen oder Monate später unterstützt, alternativ lassen sich eigene Profile einrichten, die aber viel Einarbeitungszeit und Erfahrung erfordern, da ansonsten unschöne Geisterbilder oder andere Probleme den 3D-Effekt schmälern. AMDs brillen- und monitorunabhängige HD3D-Technik wird bis auf **Deus Ex: Human Revolution** von so gut wie keinem anderen Spiel genutzt und spielt folglich keine Rolle.

FAZIT: VORTEIL NVIDIA

Die deutlich bessere Spieleunterstützung und die saubere Abstimmung von Treiber, 3D-Vision-Brille und Monitor sprechen für das stereoskopische 3D von Nvidia. Alle anderen Verfahren sind mehr oder weniger problembehaftet und nur für Tüftler zu empfehlen.

Mehr als zwei Monitore



Sowohl Radeon als auch GeForce bieten eine optionale **Rahmenkorrektur** (links), um Kreise auch an den Monitorübergängen rund wirken zu lassen.



Multi-Monitor-Setups ergeben nur mit einer **ungeraden Anzahl an TFTs** Sinn, sonst sitzt das Fadenkreuz genau an der Schnittstelle von zwei Monitoren.

Alle Grafikkarten können zwei Monitore ansteuern. Radeon-Grafikkarten seit der HD-5000-Serie unterstützen sogar bis zu fünf, und auch die neuen GeForce-Modelle der GTX-600-Baureihe bis zu vier.

Viele GameStar-Leser haben zwei Monitore, meist einen 22 bis 24 Zoll großen Hauptmonitor und einen älteren 17- oder 19-Zoll-TFT, dessen Verkauf sich wegen des starken Preisverfalls nicht mehr lohnt. Mit einer solchen Konfiguration kommen alle Grafikkarten klar. Wenn zusätzlich aber noch ein HD-Fernseher oder ein dritter Monitor an den PC angeschlossen werden soll, brauchten GeForce-Besitzer bislang eine zweite Grafikkarte (ein preiswertes Einstiegsmodell genügt). Erst die neuen GTX-600-Karten können mit bis zu vier Monitoren umgehen, Radeon-Modelle seit der Radeon HD 5000

dagegen mit bis zu fünf. Allerdings gibt es wichtige Einschränkungen: AMDs Mehrschirmtechnik Eyefinity erfordert bei mehr als zwei Monitoren eine Displayport-Verbindung. Weil die passenden Anschlüsse aber nach wie vor selten sind, werden teure Adapter fällig. Bei der GeForce GTX 680 dagegen dürfen Sie drei Monitore über zweimal DVI und einmal HDMI anschließen, erst beim vierten ist auch hier ein Displayport-Monitor beziehungsweise Adapter Pflicht.

FAZIT: UNENTSCHIEDEN

Mehrere Monitore an einer Grafikkarte waren lange eine Domäne von AMD, trotz der fälligen Adapter. Mit der GTX-600-Baureihe zieht Nvidia gleich. Statt bis zu fünf unterstützt die GTX 680 zwar nur vier Monitore, dafür sind die Anschlussmöglichkeiten flexibler.

Übertakten

Mehr Leistung geht immer. Wir kontrollieren, welche Grafikkarten sich einfacher übertakten lassen und vor allem, ob das Mehr an Megahertz Spiele auch spürbar beschleunigt.

Beim Übertakten gibt es mehrere Stellschrauben, in erster Linie den Chip- und den Speichertakt. Beide können Sie mit Programmen wie dem MSI Afterburner oder EVGA Precision X manipulieren. Sollte es zu Abstürzen kommen, gibt es zudem noch die Möglichkeit, die Spannung des Grafikchips zu steigern, um den erhöhten Strombedarf der Grafikkarte zu befriedigen. Im Rahmen unseres Tests verzichten wir allerdings auf diese Maßnahme und lassen die Spannung unangetastet. Unser Hauptaugenmerk gilt der Frage, wie stark sich eine einfache Taktsteigerung ohne Spezialwissen auf die Spieleleistung auswirkt. Bei unserer Radeon HD 7970 konnten wir den Takt so von 925/5.500 auf 1.080/6.300 MHz anheben. 16 Prozent mehr Chiptakt und 14 Prozent mehr Speichergeschwindigkeit resultieren in einer 16 Prozent höheren Leistung – besser geht's kaum. Auch die Radeon HD 7850 übersetzt jedes Prozent mehr Takt in ein Prozent höhere Spieleleistung. Unsere Radeon HD 7850 lief im Test mit 1.020/6.000 MHz statt 860/4.800 MHz und erreicht da-

mit ein Leistungsplus von sehr guten 14 Prozent. Nvidias GeForce GTX 680 zeigt sich im Test ebenfalls sehr übertaktungsfreudig. Nvidia spendierte der GeForce GTX 680 eine automatische Übertaktungsfunktion namens GPU Boost. Die erhöht abhängig vom Stromverbrauch und der Temperatur automatisch den Chiptakt. Unsere GTX 680 wird durch GPU Boost ohne Eingriffe unsererseits in jedem Benchmark von 1.006 auf 1.100 MHz beschleunigt. Im Test konnten wir den Chiptakt manuell auf 1.166 MHz anheben, GPU Boost beschleunigte die Karte dann nochmals um 79 MHz auf maximal 1.245 MHz. Den Speicher konnten wir auf effektiv 7.012 MHz hochtakten, er wird nicht von GPU Boost beeinflusst. Wie die HD 7970 liefert die GTX 680 bei rund 16 Prozent mehr Takt auch 16 Prozent mehr Leistung. Eine Leistungsspritze hat keine der Karten nötig, aber sie verkürzt den Vorsprung der teureren Modelle.

FAZIT: UNENTSCHIEDEN

Sowohl die GeForce GTX 680 als auch die Radeon HD 7970 und HD 7850 lassen sich mit einfachen Mitteln zu mehr Megahertz überreden. Dabei setzen beide Karten die prozentuale Taktsteigerung praktisch vollständig in Spieleleistung um. Ein Fest für Tuner!

Leistung abseits von Spielen

Bislang waren so genannte GPGPU- oder Compute-Anwendungen eher eine Nvidia-Domäne. Hat sich das Verhältnis mit der neuen Generation grundlegend gewandelt?

Aktuelle Grafikkarten können mehr, als nur Spiele möglichst schnell zu berechnen, sie eignen sich auch für andere Anwendungen wie zum Umwandeln von Videos, zur Beschleunigung von Aufgaben bei der Bildbearbeitung oder zum extrem genauen, aber auch arbeitsintensiven Rendern per Raytracing. Während die GTX 680 in Spielen deutlich schneller arbeitet als die Radeon-HD-7000-Phalanx, hinkt sie bei den GPGPU-Benchmarks (General purpose computing on graphics processing units, also der Berechnung von spielfernen Inhalten auf Grafikkarten) der Konkurrenz deutlich hinterher. Im LuxMark, der die Raytracing-Fähigkeiten von Grafikkarten überprüft,

liegt die GTX 680 mit 283 Punkten noch unter dem Niveau der Radeon HD 7750 mit 318 Punkten. Die Radeon HD 7970 leistet in diesem Fall beeindruckende 350 Prozent mehr (990 Punkte). Deutlich niedriger fällt der Rückstand im Compute Mark aus, der die GPGPU-Fähigkeiten unter DirectX 11 testet. Hier liegt die GeForce GTX 680 mit 1.506 Punkten rund 13 Prozent hinter den 1.724 Punkten der Radeon HD 7970. Für Berechnungen abseits von Spielen eignet sich also momentan eines der vielen neuen Radeon-Modelle am besten.

FAZIT: VORTEIL AMD

Zum aktuellen Zeitpunkt liefern die Radeon-HD-7000-Modelle in Anwendungen abseits von Spielen mehr Leistung als die neue GeForce-Serie. Wer seine Grafikkarte auch dafür einsetzen möchte, fährt mit AMD zurzeit wesentlich besser.



Preis-Leistungs-Verhältnis

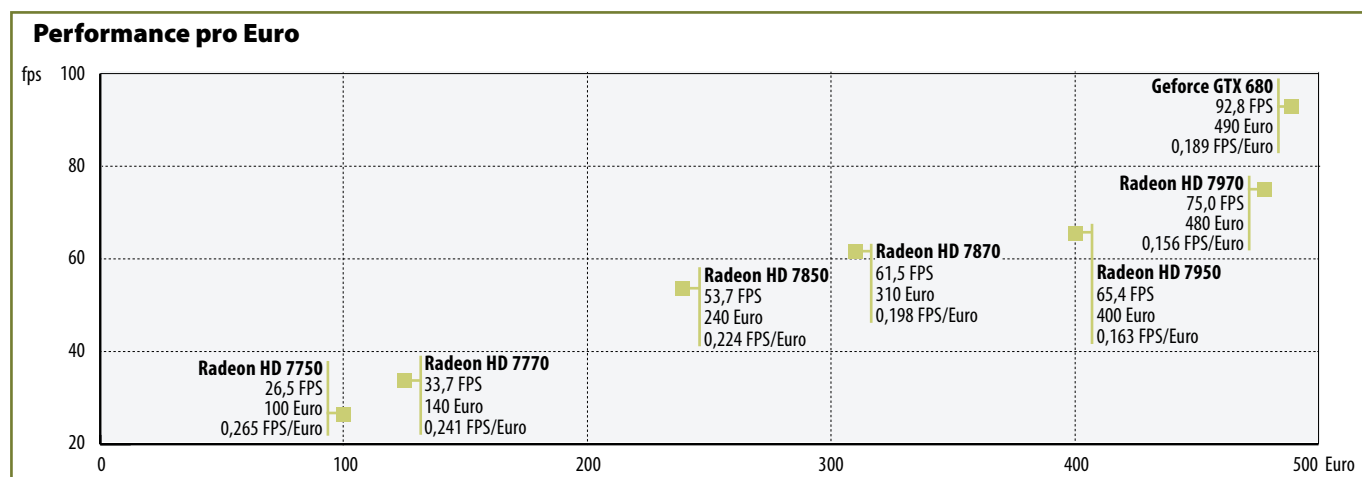
AMDs aktuelle Grafikkartengeneration gibt es bereits für weniger als 100 Euro, von Nvidia bislang nur das 500 Euro teure Topmodell. Wir klären, welche Karte am meisten Leistung für ihr Geld bietet.

Eine definitive Aussage zum Preis-Leistungs-Verhältnis der neuen Grafikkartengeneration lässt sich lediglich bei AMD treffen, da Nvidia bislang nur die sehr teure GeForce GTX 680 vorgestellt hat. Am meisten Leistung fürs Geld liefert ohne Überraschung das günstigste Modell aus der aktuellen Generation, die Radeon HD 7750. Die kleinste Karte mit aktueller GCN-Architektur absolviert unsere Spiele-Benchmarks mit durchschnittlich 26,5 Bildern pro Sekunde und kostet nur 100 Euro. Allerdings sollten Sie sich nicht von dem guten Preis-Leistungs-Verhältnis blenden lassen, denn der Karte geht in vielen Spielen in Full HD bereits die Luft aus und schafft nur stotternde Bildwiederholraten. Wir empfehlen zumindest den Griff zur Radeon HD 7770 für 140 Euro. Die leistet im Schnitt fast 30 Prozent

mehr und beschleunigt die meisten Titel zumindest ohne AA ausreichend schnell. Wenn Sie jederzeit Kantenglättung nutzen wollen, dann lohnt sich der Griff zur 240 Euro teuren Radeon HD 7850. Gegenüber der HD 7770 müssen Sie rund 70 Prozent mehr investieren, erhalten im Gegenzug aber auch 60 Prozent mehr Leistung. Radeon HD 7870, HD 7950 und HD 7970 kosten im Vergleich zur HD 7850 unverhältnismäßig mehr, das Verhältnis von Frames pro Euro nimmt rapide ab. Auch die GeForce GTX 680 liefert mit 0,19 fps/Euro nur ein durchschnittliches Preis-Leistungs-Verhältnis, die fast gleich teure HD 7970 kommt sogar nur auf 0,16 fps/Euro.

FAZIT: VORTEIL AMD

Nvidia dominiert mit der GTX 680 zwar das High-End-Segment, doch günstigere Modelle wie die Radeon HD 7850 bieten deutlich mehr Leistung fürs Geld. Noch günstiger fahren Sie mit älteren Modellen, GeForce GTX 560 Ti und Radeon HD 6850 sind unsere Tipps.



XMx

HIGH PERFORMANCE SYSTEMS

xm x empfiehlt Original Windows® 7

PC Systeme direkt vom Hersteller!!!
Alle Systeme Versandkostenfrei!¹⁾



GRATIS
ZYKON GAMING
MOUSEPAD
ZU JEDEM XMx PC-SYSTEM!

AMD FX-Series FX-8120 Prozessor

@ 8 x 3.8 GHz übertaktet!

- » 8 GB High End DDR3 Kingston HyperX blu PC1600
- » 2048 MB AMD Radeon® HD7850
- » 1000 GB SATA3 32 MB Cache, 7200 U/Min.
- » 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- » Prolimatech Panther Kühler
- » 600 W Silverstone Strider / Raidmax Blackstorm
- » Gigabyte GA-970A-UD3

979,- *

ab 18,33€ mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾

899,- * € (ohne Windows)



DVI
HDMI
Mini-Displayport
USB 3.0
SATA 3
DirectX® 11.1

Artikel-Nr.: 50109

NEU!



Watercooled



DVI
Mini HDMI
USB 3.0
SATA 3
DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50118

NEU!

Intel® Core™ i5-2500K Prozessor

@ 4 x 4.2 GHz übertaktet!

- » 16 GB High End DDR3 Kingston HyperX blu PC1600
- » 3072 MB NVIDIA® GeForce® GTX 560
- » 1000 GB SATA 3 32 MB Cache, 7200 U/Min.
- » 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- » Interne Hochleistungswasserkühlung
- » 550 W BeQuiet / Xilence Black Hornet Tower
- » Gigabyte GA-Z77X-D3H

1029,- *

ab 19,26€ mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾

949,- * € (ohne Windows)



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. Windows® 7 and the Microsoft logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.



0180 1 994041

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 994041

Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr

(3,9 Cent/Min.
Festnetz der T-COM;
max. 42 Cent/Min. aus
dem Mobilfunknetz)

Schneller

Leiser

Besser

Prolimatech
Panther Kühler



DVI

HDMI

Mini-Displayport

USB 3.0

SATA 3

AMD FX-Series FX-8120 Prozessor

@ 8 x 3.8 GHz übertaktet!

- » 16 GB High End DDR3 Kingston HyperX blu PC1600
- » 3072 MB AMD Radeon® HD7950
- » 1000 GB SATA 3 32 MB Cache, 7200 U/Min.
- » 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- » Prolimatech Panther Kühler
- » 600 W Silverstone Strider/ NZXT Phantom 410
- » Gigabyte GA-970A-UD3

Artikel-Nr.: 50076

NEU!

1279,-^{*} €

ab 23,94 € mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾

1199,-^{*} € (ohne Windows)



Intel® Core™ i7-2700K Prozessor

@ 4 x 4.5 GHz übertaktet!

- » 16 GB High End DDR3 Kingston HyperX blu PC1600
- » 1536 MB GTX 580
- » 1000 GB SATA 3 32 MB Cache, 7200 U/Min.
- » 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- » Hochleistungs-Luftkühlung: Alpenföhn Matterhorn
- » 600 W Silverstone Strider / Xigmatek Midgard II
- » Gigabyte GA-Z77-DS3H

1329,-^{*} €

ab 24,88 € mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾

1249,-^{*} € (ohne Windows)



NEU!

Alpenföhn®
Hochleistungs-
Luftkühlung:
Alpenföhn Matterhorn

2 x DVI

Mini HDMI

USB 3.0

SATA 3

Artikel-Nr.: 50096

Alpenföhn®
Hochleistungs-
Luftkühlung:
Alpenföhn Matterhorn



NEU!

Intel® Core™ i7-2700K Prozessor

@ 4 x 4.5 GHz übertaktet!

- » 16 GB High End DDR3 Kingston HyperX blu PC1600
- » 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 680
- » 1500 GB SATA 3 32 MB Cache
- » 64 GB SATA III Crucial SSD M4
- » 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- » Hochleistungs-Luftkühlung: Alpenföhn Matterhorn
- » 700 W Silverstone Strider / CoolerMaster Strom Trooper
- » Gigabyte GA-Z77X-D3H

2 x DVI

Mini HDMI

USB 3.0

SATA 3

DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50110



1779,-^{*} €

ab 33,30 € mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾

1699,-^{*} € (ohne Windows)

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

Die immense Leistung der GeForce GTX 680 wirbelt unser Wertungssystem durcheinander. Deshalb haben wir die Spieleleistung aller Grafikkarten neu bewertet. Eine GeForce GTX 580 büßt so zum Beispiel neun Punkte ein, eine Radeon HD 7950 acht Punkte.

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 960T BE Boxed	105 €
Prozessorkühler	
Zalman CNPS7X LED	25 €
Mainboard Sockel AM3	
MSI 870A-G54 (FX)	65 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX 4,0 GByte DDR3 Kit	25 €
Grafikkarte	
XFx Radeon HD 6870 Dual-Fan	140 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7.2 500 GByte	70 €
SSD	
keine	0 €
DVD-Brenner	
Sony Optiarc AD-7280S	20 €
Gehäuse	
Bitfenix Shinobi	50 €
Netzteil	
XFx Core Edition Pro 550W	55 €
GESAMTPREIS	555 €
Schnellere Grafikkarte	+50 €
MSI N560GTX-Ti Twin Frozr II	200 €
Bessere Soundkarte	+55 €
Creative X-Fi Titanium Bulk	55 €

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 2400 Boxed	160 €
Prozessorkühler	
Scythe Katana 3	20 €
Mainboard Sockel 1155	
Asrock Z68 Pro3	100 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX 4,0 GByte DDR3 Kit	25 €
Grafikkarte	
Sapphire Radeon HD 6950 2,0 GByte	230 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7.2 500 GByte	70 €
SSD	
keine	0 €
DVD-Brenner	
Sony Optiarc AD-7280S	20 €
Gehäuse	
Antec One	55 €
Netzteil	
NesteQ E²CS X-Strike XS 600 Watt	70 €
GESAMTPREIS	750 €
Bessere Soundkarte	+55 €
Creative X-Fi Titanium Bulk	55 €
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 2500K Boxed	180 €
Prozessorkühler	
Enermax T40-TB	35 €
Mainboard Sockel 1155	
Asrock Z68 Pro3	100 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX 8,0 GByte DDR3 Kit	45 €
Grafikkarte	
Gigabyte GV-N5700C-131	300 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Titanium Bulk	55 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7.2 500 GByte	70 €
SSD	
keine	0 €
DVD-Brenner	
Sony Optiarc AD-7280S	20 €
Gehäuse	
Lancool K58	65 €
Netzteil	
Xigmatek GoGreen 700 Watt	80 €
GESAMTPREIS	950 €
Günstigere Grafikkarte	-100 €
MSI N560GTX-Ti Twin Frozr II	200 €
Blu-ray-Combo	+35 €
LG CH10LS20	55 €

Fazit Sehr schneller Rechner mit überlegendem Preis-Leistungs-Verhältnis. Mehr Geld müssen auch anspruchsvolle Spieler nicht investieren.

Preis/Leistung Sehr gut

Grafikkarten

GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO



► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 MSI N560GTX-Ti Twin Frozr II
 ►77 ►200 € ►04/11 ►Quicklink: 7388
 sehr schnell, leicht hörbar / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

2 Gigabyte N5600C-1GI **UPDATE**
 ►76 ►190 € ►08/11 ►Quicklink: 7485
 schnell, hörbar unter Last / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

3 Palit GeForce GTX 560 Ti Sonic **UPDATE**
 ►76 ▼190 € ►04/11 ►Quicklink: 7416
 schnell, leise bis hörbar / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

4 MSI N560GTX Twin Frozr II OC **UPDATE**
 ►75 ▼160 € ►online ►Quicklink: 7486
 schnell, leise bis hörbar / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

5 Gigabyte GeForce GTX 460 OC
 ►74 ▼140 € ►online ►Quicklink: 7487
 schnell, stets leise / GeForce GTX 460 / 1,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

6 Sapphire Radeon HD 6850 **PREISTIPP**
 ►72 ►120 € ►online ►Quicklink: 7534
 schnell / Radeon HD 6850 / 1,0 GByte

7 XFX Radeon HD 6870
 ►72 ►160 € ►online ►Quicklink: 7591
 schnell, hörbar unter Last / Radeon HD 6870 / 1,0 GByte

8 HIS Radeon HD 6850 IceQ X Turbo **NEU**
 ►72 ▲160 € ►online ►Quicklink: 7415
 schnell, leise bis hörbar / Radeon HD 6850 / 1,0 GByte

9 Zotac GeForce GTX 550 Ti AMP! **UPDATE**
 ►68 ▼110 € ►online ►Quicklink: 7742
 schnell, leise bis hörbar / GeForce GTX 550 Ti / 1,0 GByte

10 XFX Radeon HD 6850
 ►67 ►120 € ►online ►Quicklink: 7741
 schnell, hörbar bis laut / Radeon HD 6850 / 1,0 GByte

GRAFIKKARTEN AB 200 EURO



► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Sapphire Radeon HD 7950 OC **UPDATE**
 ►86 ▲410 € ►online ►Quicklink: 7743
 extrem schnell, leise / Radeon HD 7950 / 3,0 GByte

2 Powercolor Radeon HD 7950 PCS+
 ►86 ►410 € ►online ►Quicklink: 7780
 extrem schnell, sehr leise / Radeon HD 7950 / 3,0 GByte

3 Powercolor Rad. HD 7870 PCS+ **PREISTIPP**
 ►83 ▼320 € ►online ►Quicklink: 7857
 extrem schnell, leise / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte

4 Gigabyte Rad. HD 7950 Windforce **NEU**
 ►83 ►410 € ►online ►Quicklink: 7858
 extrem schnell, sehr leise / Radeon HD 7950 / 3,0 GByte

5 XFX Radeon HD 7970 Double Dis. **UPDATE**
 ►83 ►500 € ►03/12 ►Quicklink: 7715
 extrem schnell, leise / Radeon HD 7970 / 3,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

6 Sapphire Radeon HD 7970 **UPDATE**
 ►81 ▼450 € ►03/12 ►Quicklink: 7723
 extrem schnell, relativ laut / Radeon HD 7970 / 3,0 GByte

7 Zotac GeForce GTX 560 AMP! **NEU**
 ►78 ►220 € ►12/10 ►Quicklink: 7463
 sehr schnell, relativ leise / GeForce GTX 560 / 1,0 GByte

8 HIS Radeon HD 6950 IceQ X Turbo **NEU**
 ►78 ▼260 € ►online ►Quicklink: 7859
 sehr schnell, relativ leise / Radeon HD 6950 / 2,0 GByte

9 MSI N570GTX TwinFrozr III OC
 ►78 ▼310 € ►online ►Quicklink: 7617
 extrem schnell, relativ leise / GeForce GTX 570 / 1,28 GByte

10 Asus Radeon HD 7970 3GD5 **UPDATE**
 ►78 ▲490 € ►03/12 ►Quicklink: 7724
 extrem schnell, relativ laut / Radeon HD 7970 / 3 GByte

Monitore**27-ZOLL-TFTs**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Samsung Syncmaster S27A850D

► 87 ► 700 € ► 04/12 ► Quicklink: 7861
spieletauglich, Auflösung 2560x1440, kein HDMI, HDCP

2 Asus VK278Q**PREISTIPP**

► 84 ► 280 € ► 04/12 ► Quicklink: -
voll spieletauglich, Full-HD-Auflösung, HDMI, HDCP, Webcam

3 Iiyama ProLite B2776HDS

► 83 ► 280 € ► 04/12 ► Quicklink: 7862
voll spieletauglich, hohe Helligkeit, Full-HD-Auflösung, HDCP

4 Philips 273G3DHSB**UPDATE**

► 81 ► 420 € ► 04/12 ► Quicklink: 7863
voll spieletauglich, gutes Bild, 3D Modus, kein DL-DVI für 120 Hz

5 Acer S273HL

► 77 ► 270 € ► 04/12 ► Quicklink: 7864
voll spieletauglich, gutes Bild, spartanische Ausstattung, 1920x1080

120-Hz-TFTs

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Asus VG278H

► 89 ► 520 € ► 03/12 ► Quicklink: 7754
voll spieletauglich, 3D Vision 2, sehr hohe Helligkeit in 3D, 27-Zoll

2 BenQ XL2410T**PREISTIPP**

► 86 ► 320 € ► online ► Quicklink: 7756
voll spieletauglich, in 3D dunkel, niedriger Stromverbrauch, 23,6-Zoll

3 Acer HN274Hbmiid

► 86 ► 495 € ► online ► Quicklink: 7757
voll spieletauglich, sehr hohe Helligkeit, inkl. 3D Vision Kit, 27-Zoll

4 Samsung Syncmaster S27A950D

► 83 ► 520 € ► 03/12 ► Quicklink: 7758
voll spieletauglich, inkl. 3D Brille, sehr hell in 3D, spiegelt stark, 27-Zoll

5 Viewsonic V3D241wm-LED

► 82 ► 340 € ► online ► Quicklink: 7781
voll spieletauglich, hohe Helligkeit in 3D, 23,6-Zoll, entspiegelt

**SSDs****2,5 ZOLL**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Samsung SSD 830 Series 256 GB**UPDATE**

► 96 ► 280 € ► online ► Quicklink: 7716
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Samsung-Controller

2 Kingston HyperX SSD 240 GByte**UPDATE**

► 94 ► 310 € ► online ► Quicklink: 7620
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Sandforce-2281-Controller

3 OCZ Vertex 3 240 GByte**UPDATE**

► 91 ► 270 € ► online ► Quicklink: 7621
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Sandforce-2281-Controller

4 Corsair Force GT 120 GByte**PREISTIPP**

► 88 ► 130 € ► online ► Quicklink: 7622
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Sandforce-2281-Controller

5 Intel SSD320 320 GByte**UPDATE**

► 86 ► 420 € ► online ► Quicklink: 7624
SATA2, Intel-Controller

Notebooks**BIS 17 ZOLL**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Samsung Serie 7 Gamer 700G7A

► 87 ► 1.600 € ► online ► Quicklink: 7717
schnelle Hardware, sehr laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD

2 Asus G745X

► 86 ► 1.600 € ► online ► Quicklink: 7625
schnelle Hardware, 3D Vision, gute Verarbeitung, 17,3 Zoll Full HD

3 Alienware M17x R3

► 86 ► 1.800 € ► online ► Quicklink: 7677
schnelle Hardware, sehr laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD

4 MSI GT780DX

► 85 ► 1.700 € ► online ► Quicklink: 7745
schnelle Hardware, kurze Akkulaufzeit unter Last, 17,3 Zoll Full HD

5 Apple MacBook Pro 15 Zoll**PREISTIPP**

► 72 ► 1.500 € ► online ► Quicklink: 7626
edle Verarbeitung, relativ niedrige Spieleleistung, Mac OS X, 15 Zoll

Sound**SURROUND-SETS**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Teufel Motiv 5

► 94 ► 500 € ► 05/10 ► Quicklink: 7100
perfekter Klang, tiefer Bass, Fernbedienung, keine PC-Kabel

2 Edifier S550

► 93 ► 330 € ► 03/10 ► Quicklink: 7101
toller Klang, sehr pegelfest, 6 Endstufen, Kabel und Adapter dabei

3 Teufel Concept E 300

► 92 ► 290 € ► 08/09 ► Quicklink: 7102
hervorragender Klang, pegelfest, 6 Endstufen, keine PC-Kabel

4 Logitech Z-906**PREISTIPP**

► 86 ► 260 € ► online ► Quicklink: 7759
toller Klang, druckvoller Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive

5 Logitech Z-5500

► 86 ► 300 € ► 05/10 ► Quicklink: 7103
toller Klang, tiefer Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive

HEADSETS

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Sennheiser PC 360

► 92 ► 160 € ► online ► Quicklink: 7424
sehr komfortabel, hochpräziser Klang, kräftige Bässe, offene Bauweise

2 Sennheiser PC 350**PREISTIPP**

► 91 ► 130 € ► online ► Quicklink: 7425
komfortabel, hochpräzise, kräftige Bässe, geschlossene Bauweise

3 Beyerdynamic MMX 300

► 91 ► 270 € ► online ► Quicklink: 7426
extrem präziser, druckvoller Klang, robust, optionale USB-Soundkarte

4 Razer Megalodon

► 90 ► 120 € ► online ► Quicklink: 7427
komfortabel, präziser Raumklang, kräftige Bässe, USB-Soundkarte

5 Logitech G930

► 90 ► 140 € ► 10/11 ► Quicklink: -
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: 7076
extrem präzise, toll verarbeitet, drei Daumentasten, nur rechte Hände

2 Logitech G400**PREISTIPP**

► 92 ► 30 € ► online ► Quicklink: 7466
sehr präzise, perfektes Handling, 3.600 dpi, nur für rechte Hände

3 Roccat Kova+

► 92 ► 40 € ► online ► Quicklink: 7334
sehr präzise, Makros, Profile, flexibler Treiber, auch für linke Hände

4 Gigabyte M8000X

► 91 ► 45 € ► online ► Quicklink: 7494
viele Funktionen, interner Speicher, 5.040 dpi, nur für rechte Hände

5 Raptor Gaming M3 Platinum

► 89 ► 45 € ► online ► Quicklink: 7744
sehr präzise, Makros, gut verarbeitet, 3.200 dpi, nur für rechte Hände

MÄUSE AB 50 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Logitech G9x**PREISTIPP**

► 96 ► 60 € ► 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 ► 65 € ► online ► Quicklink: 7718
extrem präzise, für linke und rechte Hände, Profile

4 SteelSeries Xai

► 95 ► 60 € ► 04/10 ► Quicklink: 7073
extrem präzise, guter Treiber, für linke und rechte Hände

5 Roccat Kone+

► 95 ► 70 € ► 10/10 ► Quicklink: 7072
extrem präzise, flexibler Treiber, nur für rechte Hände

**TASTATUREN
BIS 50 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Microsoft Sidewinder X4**PREISTIPP**

► 83 ► 35 € ► 04/10 ► Quicklink: 7114
präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, Makros

2 Microsoft Sidewinder X6

► 82 ► 50 € ► 12/08 ► Quicklink: 7115
präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, bis zu 30 Makros

3 Roccat Arvo

► 80 ► 50 € ► 03/10 ► Quicklink: 7116
kleines Layout, Makrofunktion, guter Tastendruckpunkt und Anschlag

4 Cherry G80-3000 LPCDE-2

► 68 ► 50 € ► online ► Quicklink: 7647
günstige mechanische Tastatur, keine Extras, billige Verarbeitung

5 Gigabyte Aivia K8100

► 65 ► 50 € ► online ► Quicklink: 7648
solide Tastatur mit USB-Hub und Makrounterstützung

**TASTATUREN
AB 50 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Qpad MK-85 Pro Gaming

► 88 ► 150 € ► online ► Quicklink: 7831
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

2 Logitech G510**PREISTIPP**

► 87 ► 80 € ► 11/10 ► Quicklink: 7119
Display, Soundchip, Makrotasten, abnehmbare Handballenaufklappung

3 Razer Black Widow Ultimate

► 87 ► 110 € ► online ► Quicklink: 7333
maximale Präzision, mechanische Tasten, USB-Durchleitung, Makros

4 Logitech G19

► 87 ► 125 € ► 06/09 ► Quicklink: 7120
Luxustastatur mit Farbdisplay, Makrotasten und USB-Hub

5 Razer Anansi

► 86 ► 90 € ► online ► Quicklink: 7566
Daumentasten, variable Beleuchtung, Profile, programmierbar

GAMEPADS

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

KAUFTIPP Microsoft Xbox 360 Wireless

► 89 ► 40 € ► 04/07 ► Quicklink: 7126
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

► 89 ► 210 € ► 01/10 ► Quicklink: 7128
extrem präzise, knackiges Force Feedback

PREISTIPP Logitech Driving Force GT**UPDATE**

► 84 ► 95 € ► 08/10 ► Quicklink: 7129
präzises, starkes Force Feedback, insgesamt gut

SOUNDKARTEN

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

KAUFTIPP Creative X-Fi Titanium Bulk

► 84 ► 55 € ► - ► -
sehr guter Klang, EAX Advanced HD 5.0, PCI-Express-1x-Anschluss

PREISTIPP Creative Xtreme Gamer

► 84 ► 70 € ► 02/07 ► Quicklink: 7130
sehr guter Klang, EAX Advanced HD 5.0, PCI-Anschluss

JOYSTICKS

► Note ► Preis ► Test in

KAUFTIPP Logitech Freedom 2.4

► 86 ► 90 € ► 02/07 ► Quicklink: 7124
sehr präzise, viele Knöpfe, kein Force Feedback

PREISTIPP Thrustmaster Flightstick X

► 73 ► 25 € ► 02/08 ► Quicklink: -
solider Joystick für unkomplizierten Flugspaß, viele Knöpfe

GameStar für Tablets!

Jetzt neu: für iPad und Android!



Jede Ausgabe enthält alle Artikel der gedruckten GameStar. Statt schnöder PDFs werden alle Inhalte neu designt und für das mobile Lesen optimiert. Sämtliche Videos der Heft-DVD inkl. der

Comedy-Reihe »Die Redaktion« gibts direkt im passenden Artikel sowie auf der praktischen Video-Startseite.



Holen Sie sich jetzt die App im iTunes-Store oder bei GooglePlay! Alle Infos und Links finden Sie unter

www.gamestar.de/app



Für iPad-User
im App Store



Für Android-User
bei Google Play



Code scannen:
www.gamestar.de/app

**Jetzt
kostenlos
testen!**

Ihr Shooter-Name

Einen coolen Nickname für Actionspiele zu finden, konnte ganz schön anstrengend sein – bis jetzt, unserem Namensgenerator sei Dank! Von t0x1C4ss4ss1n

Wer kennt das nicht: Minuten-, ach: stundenlang blinkt das Cursorzeichen im Namens-Eingabefeld von Battlefield 3, Modern Warfare 3, Counter-Strike & Co., während man vor dem Monitor in schwere Grübeldepressionen verfällt. Der gewünschte Nick – natürlich schon vergeben. Alternativen – puh, schwer zu finden. Dazu bräuchte man nämlich Fantasie, und die ist nach Jahren des Spielekonsums dünner als Heidis Hühnerhaufen nach einer Nulldiät. Doch die endlosen Stunden der Hirnwindungswälzerei sind vorbei – dank unseres topeklusiven Namensgenerators!

Und so funktioniert's: Einfach die Anfangsbuchstaben des Vor-, Mittel- und Nachnamens aus der Tabelle raussuchen und die entsprechenden Begriffe aneinander reihen. Achtung: Bei mehreren Vornamen nur für den allerersten Namen die Vornamen-Spalte verwenden, danach für alle weiteren die Mittelnamen-Spalte. Adelsprädikate fließen nicht ein, ebenso wenig wie akademische Titel und Doppel-Nachnamen. Ein völlig alltägliches Beispiel: Sollte Ihr Name Prof. Dr. Karl-Eduard zu Mühle-Saarburg lauten, hieße Ihr (vorläufiges) Shooter-Pseudonym: Doctor Combat Defender.

Wer mag, kann in solch komplizierten Fällen auf den Nachnamen verzichten (»Doctor Combat«), die korrekte Groß- und Kleinschreibung sowie Worttrennung ignorieren (»doCtorCombaT«), in 13375p34k schreiben (»d0Ct0rC0mb4T«) und eine maximal drei- bis vierstellige Zahl dahinter hängen, die sich aus Geburtsmonat und -jahr oder Geburtstag und -monat oder sowas zusammensetzt (»doCtorCombaT286«). Voilà, fertig ist Ihr Shooter-Name. t0x1C4ss4ss1n

Gestatten,
EvilPowerSniper.
Und wie heißt du?
Na?

Vorname	Mittlerer Name	Nachname
A - Lazy	A - Power	A - Ranger
B - Angry	B - Mega	B - Nerd
C - Giant	C - Laser	C - Hero
D - Evil	D - Sword	D - Sniper
E - Perfect	E - Combat	E - King/Queen
F - Incredible	F - Attack	F - Ruler
G - Great	G - Turbo	G - Killer
H - Massive	H - Weapon	H - Pirate
I - Intellectual	I - Shotgun	I - Ninja
J - Anonymous	J - Strike	J - Bomber
K - Doctor	K - Battle	K - Boy/Girl
L - Maniac	L - Masked	L - Hitman
M - Toxic	M - Harpoon	M - Master
N - Awesome	N - Spawn	N - Puppeteer
O - Sergeant	O - Frag	O - Hunter
P - Amazing	P - Panzer	P - Destroyer
Q - Star Wars	Q - Dungeon	Q - Raccoon
R - Ultimate	R - War	R - Beast
S - Elite	S - Chaos	S - Defender
T - Extreme	T - Hell	T - Assassin
U - Super	U - Clan	U - General
V - Mad	V - Rocket	V - Fighter
W - Indestructible	W - Tank	W - Buster
X - Superior	X - Storm	X - Dragon
Y - Invisible	Y - Team	Y - Leader
Z - Sneaky	Z - Monster	Z - Eraser

Die GameStar-Ausgabe 07/2012 erscheint am 30.05.2012



1



2



3



4

1 Diablo 3 **Test** Wir schnitzeln uns durch Horden von Höllenbrut, um dem Herrn der Hölle ein drittes Mal selbige heiß zu machen. Trotz Auktionshaus ein großer Spaß?

2 EA-Line-Up 2012 **Preview-Marathon** EA lädt nach London ein, um seine Top-Titel Medal of Honor: Warfighter, Sim City und The Secret World vorzustellen.

3 Crysis 3 **Preview** Handfeste Infos zu Crysis 3! Welches fiese Alien-Getier diesmal die Menschheit bedroht, erfahren wir direkt bei EA vor Ort.

4 SSD-Vergleichstest **Hardware** Wegen der neuen Intel-Prozessoren verschiebt sich der große SSD-Vergleichstest ins nächste Heft. Dann aber wirklich!

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, digiCon AG, Osswald GmbH & Co, Megapac

Inhaber- und Beteiligungsverhältnisse Alleineriger 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, Daniel Matschewsky, Petra Schmitz

Fabian Siegmund, Hendrik Weins, Malte Witt, Florian Kaindl,

Maximilian Gercke

Online René Heuser (ltd.), Christian Merkel, Michael Obermeier, Christian Schneider,

Daniel Feith, Martin Le, Maximilian Walter, Ben Sikasa

Director Mobile Content & Applications Markus Schwerdtel

Medien-Produktion David Bhulaputra (ltd.), Alexander Beck, Christoph Klapetek,

Sascha Mutschler, William Patin, Bernd Fischer, Marco Giesel, Hoang Dang Vu

Layout und Design Sigrun Rüb (ltd.), Eva Zechmeister, Sabine Hell (Entwurf),

Uwe C. Beyer (Wertungskasten), H2DESIGN.de (Titel)

Redaktionsassistentin Isa Stamp, Anita Thiel

Freie Mitarbeiter Uwe Miethe, Anita Blockinger, Daphne Cisneros, Kosta Christinakis, Martin Deppe,

Jochen Gebauer, Michael Orth, Christof Zurschmitt

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 Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

Haftung Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.

ABO SERVICE

Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger

GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH

Postfach 810580, 70522 Stuttgart

Telefon: 01805/727252-275 (*aus dem dt. Festnetz nur € 0,14 pro Minute,

Mobilfunkpreise max. € 0,42 pro Minute), 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

Ralf Sattelberger (-730) (ltd.), Kerstin Wörling (-625), Susanne Schreiner (-670),

Patrick Yahya (-609), Daniela Kretschek (-691), Pia Aschenbrenner (-655),

Stefanie Kussler (-451), Fax: -99691, Jakob Scheikl (Designer),

Nino Kerl (Conceptioner), Manfred Aumaier (digitale Anzeigeneinnahme, -602)

für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschlager (ltd.) (-116)

Es gilt stets die Preisliste unter www.GameStar.de/Mediadaten

Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10

München

72.100.802 Page Impressions, 13.351.684 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:





ROCCATTM KOVA[+]

MAX PERFORMANCE
GAMING MOUSE



EINZIGARTIGES
TREIBER-
SYSTEM

EASY-SHIFT[+]™
BUTTON

ERGONOMISCHES
V-SHAPE

MULTI-COLOR
LICHTSYSTEM

SOFT-TOUCH
OBERFLÄCHE

GRIPTECH
SEITENFLÄCHEN

3200 DPI PRO OPTIC
GAMING SENSOR

FEATURES

- 3200 DPI PRO OPTIC GAMING SENSOR R2
- EASY-SHIFT[+]™ BUTTON DUPLICATOR FÜR 16 MAUSFUNKTIONEN
- ERGONOMISCHES V-SHAPE FÜR LINKS- UND RECHTSHÄNDER
- ROCCAT™ TREIBER + MAKRO MANAGER
- MAKRO PRESETS FÜR GAMES, MULTIMEDIA & OFFICE
- MULTI-COLOR LICHTSYSTEM FÜR DEINE BEVORZUGTE FARBE
- SOUND FEEDBACK FÜR IN-GAME KONFIG-WECHSEL
- 7 (+2) MAUSTASTEN – VOREINGESTELLT MIT HAUPTFUNKTIONEN
- SOFT-TOUCH BESCHICHTUNG MIT GRIPTECH SEITENFLÄCHEN



OPTISCHER
SENSOR



+8 TASTEN



R/L
V-SHAPE



ULTRA
LEICHT



LICHT-
SYSTEM



TREIBER &
MAKROS



KOVA[+] UND XMG P502 PRO:
DAS PERFEKTE TEAM

XMG

by Schenker Notebooks

JETZT BESTELLEN: WWW.MYSN.DE

24

MILLIONEN SPIELER

**10.000 NEUE
FOLGEN JEDEN TAG
EIN GUINNESS WELTREKORD
170 PANZER & 3000 CLANS**

**350 MILLIONEN
SCHLACHTEN**

**75 MILLIARDEN
SCHÜSSE**

**48 MILLIARDEN
TREFFER**

**8 MILLIARDEN
ZERSTÖRTE PANZER**

**IN EINEM
JAHR**



WORLD OF TANKS



WARGAMING.NET

www.worldoftanks.eu

Kostenlos spielbar!

© 2012 Wargaming.net - Alle Rechte vorbehalten.

