

Spiele & Szene

News

EA Origin

GameStar.de/Quicklink/7603

Der Aufschrei war so groß, dass Electronic Arts sich genötigt sah, Passagen zu ändern. Und zwar in den Nutzungsbedingungen von Origin, der neuen und für Spiele wie **Battlefield 3** oder **Mass Effect 3** zwingend erforderlichen Online-Plattform von Electronic Arts. In der ursprünglichen Version hatte das Schriftstück vorgesehen, dass von den Nutzern gesammelte Daten zu Marketingzwecken ohne Weiteres an Drittfirmer weitergegeben werden konnten. Die Spieler liefen Sturm, EA zog den Passus zurück. Sensible Daten wie Nutzer-IPs werden zwar noch immer gesammelt, aber nicht mehr in der Weltgeschichte verteilt. Und auch sonst zeigt die Lizenzvereinbarung zumindest im Rahmen des deutschen Rechts fragwürdige Stellen auf. So müssen Origin-Nutzer zustimmen, »sich regelmäßig auf der Internetseite terms.ea.com/de über neue Nutzungsbedingungen oder Kundeninformationen zu erkundigen, die die Verwendung von EA-Diensten regeln. Es steht EA frei, die Nutzungsbedingungen jederzeit abzuändern.« Allerdings ist das keine EA-spezifische Spitzfindigkeit, sondern Gang und Gäbe bei zahlreichen Online-Plattformen und Diensten. Blizzard beispielsweise hält es beim Battle.net genauso.

Spannender wird's, wenn man sich vor Augen führt, dass der Publisher ohne zu fragen, bestehende EA-Konten in EA-Origin-Konten verwandelt. So zumindest uns geschehen. Wer nach einer Kündi-



Wer sich **EA Origin** aus nachvollziehbaren Gründen verweigert, kann weder **Battlefield 3** noch **Mass Effect 3** spielen.

gungsoption in den Nutzungsbedingungen sucht, wird schnell fündig. Da steht zu lesen, »dass die Kündigung Ihres Kontos oder eines bestimmten Abonnements im Streitfall zwischen Ihnen und EA oder in einem sich darauf beziehenden Streitfall Ihr einziges Recht und Rechtsmittel ist.« Wer zustimmt, kann also nicht gegen Electronic Arts klagen, auch wenn er einen triftigen Grund hat. Ob dieser Passus Bestand hat? EA behilft sich mit der so genannten Salvatorischen Klausel, die besagt, dass Teile des Vertrags, die dem Recht widersprechen, ersetzt werden oder schlicht nichtig sind. Eine Salvatorische Klausel im Rahmen einer AGB ist allerdings nach deutschem Recht unwirksam. EA versucht dies zu umgehen, indem man für die Nutzungsbedingen britisches Recht zugrunde legt. Ein spannendes Thema mit doppelten Böden! Wir bleiben dran. **PET**

Defenders of Ardania

GameStar.de/Quicklink/7588

Die **Tower Defense**-Abwandlung **Defenders of Ardania** von Publisher Paradox übernimmt das Spielprinzip der Vorlage, fügt aber auch neue Ideen hinzu. So platzieren wir zwar wie gewohnt Türme, um anrückende Monstern aufzuhalten, dürfen aber auch zurückschlagen und selbst Soldaten losschicken. Bestehende Verteidigungsanlagen werden in zwei Stufen aufgewertet, und durch das Erforschen von Upgrades schalten wir Vorteile frei, etwa günstigere Truppen. All das kostet Gold, das konstant (langsam) generiert oder erledigten Monstern abgenommen wird. Die Missionen der Kampagne bestreiten wir alleine oder per Multiplayer-Modus mit oder gegen Freunde. Ein echtes Manko des interessanten Konzepts ist die völlig überfrachtete Steuerung, die regelmäßige Tastaturakrobatik verlangt. Erscheinen soll **Defenders of Ardania** am 8. Dezember dieses Jahres. **KES**

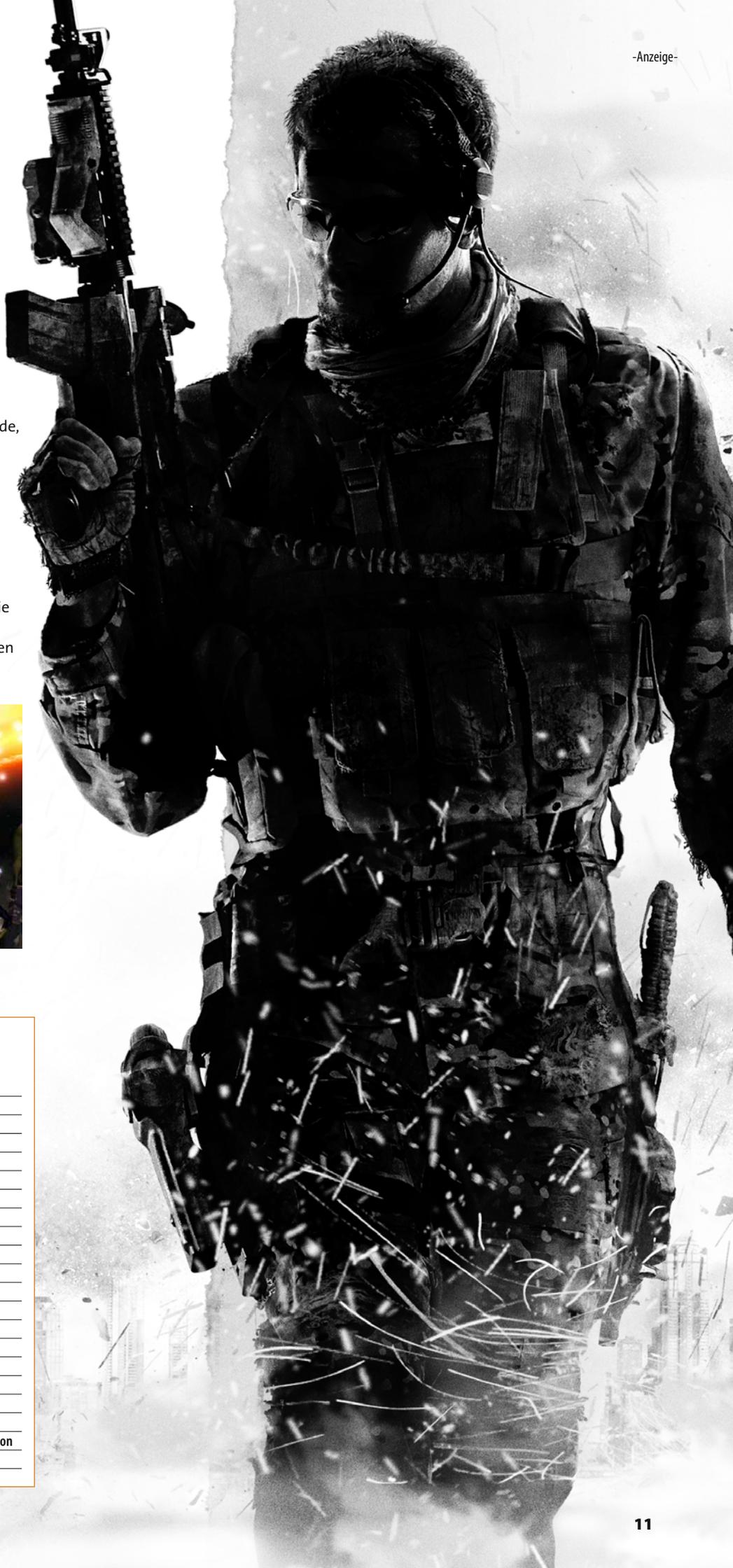


Saints Row: The Third

GameStar.de/Quicklink/7474

Mit **Saints Row:**

The Third geht die abgedrehte Action-Reihe im **GTA**-Stil in die nächste Runde. Wir haben schon selbst als Anführer des Verbrecher-Syndikats »Third Street Saints« um die Vorherrschaft in Steelport gekämpft, Autos geklaut und rivalisierende Gangs mit riesigen, quietschbunten Dildos verprügelt. Und das hat uns wirklich Spaß gemacht. Obendrauf erfreuliche Neuigkeiten: Im Gegensatz zu **Saints Row 2**, das für den deutschen Markt stark geschnitten wurde, erscheint **Saints Row: The Third** hierzulande fast unverändert. Lediglich Gewalt gegen Passanten wird schneller geahndet. Man landet also fixer auf der Fahndungsliste der Polizei. Und man kann die harmlosen Fußgänger nicht als lebende Schutzschilde nutzen. Außerdem fehlt laut dem Publisher THQ noch ein Spielmodus, der allerdings nichts mit der Hauptstory zu tun hat. Um die hiesigen Käufer für den Griff zur deutschen Version zu belohnen, packt THQ einen kleinen Klamotten-DLC in die Packung. Nett. **JF**



Mit dem verrückten **Man-A-Pult-Car** saugen wir Passanten von der Straße und schießen sie durch die Luft.

Verkaufs-Charts Oktober

| Platz | Vormonat | Spiel |
|-------|----------|--------------------------------------|
| 1 | NEU | Fifa 12 |
| 2 | NEU | Rage (Steel-Book-Edition) |
| 3 | NEU | Might & Magic: Heroes 6 |
| 4 | NEU | Rage (Anarchy Edition) |
| 5 | NEU | Pro Evolution Soccer 12 |
| 6 | (3) | Die Sims 3 |
| 7 | NEU | F1 2011 |
| 8 | (7) | Call of Duty: Black Ops |
| 9 | (5) | Starcraft 2 |
| 10 | (9) | Deus Ex: Human Revolution |
| 11 | (10) | Crysis 2 (CE) |
| 12 | (8) | The Witcher 2: Assassins of Kings |
| 13 | NEU | Driver: San Francisco |
| 14 | (6) | Die Sims 3: Lebensfreude |
| 15 | NEU | NBK 2K12 |
| 16 | NEU | Landwirtschaftssimulator Platin Ed. |
| 17 | (12) | World of Warcraft: Cataclysm |
| 18 | (15) | Die Sims 3: Late Night |
| 19 | NEU | Landwirtschaftssimulator 2011: Addon |
| 20 | NEU | The Cursed Crusade |

Quelle: 15. Oktober 2011, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

Publisher im Badezimmer



Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Electronic Arts will also nicht mit mir vor Gericht. Gut, ich will auch nicht mit Electronic Arts vor Gericht. Was da in der Lizenzvereinbarung zu Origin steht, macht mich trotzdem wütend. Und müsste ich mich nicht aus Berufsgründen mit der Vertriebsplattform arrangieren, würde ich mir dreimal überlegen, ob ich aufgrund von Origin nicht doch auf Battlefield 3 und Mass Effect 3 verzichte. Was bilden sich die Publisher eigentlich ein? Da zahlt man schon einen Batzen Geld für die Spiele, und dann soll man auch noch die Daten-Hosen runterlassen? Permanent? Wo ist die gute alte Sitte, zu fragen, ob man nicht dieses oder jeweils zu Marktforschungszwecken erfahren dürfe? Valve kann das. Die Umfragen in Steam kann ich beantworten oder ignorieren. Das Datenkraken-Verhalten aber, das sich bei EA & Co. inzwischen etabliert hat, und das wir hinnehmen, weil wir spielen und keine 20 Seiten Nutzungsbedingungen lesen wollen – dieses Verhalten macht mir Angst. Wenn das so weitergeht, steht da bald sowas drin wie »Mit dem Akzeptieren dieser Nutzungsbedingungen erklären Sie sich einverstanden, dass wir in Ihrem Bad eine Kamera aufstellen dürfen, um zu erfahren, nach welchem Duschzeug Sie riechen, wenn Sie unsere Spiele spielen.«

Leser-Charts Oktober

| Platz | Vormonat | Spiel |
|-------|-----------|-----------------------------------|
| 1 | (1) | Battlefield: Bad Company 2 |
| 2 | (3) | Mass Effect 2 |
| 3 | (4) | Deus Ex: Human Revolution |
| 4 | (3) | Starcraft 2: Wings of Liberty |
| 5 | (6) | The Witcher 2: Assassins of Kings |
| 6 | (8) | Diablo 2: Lord of Destruction |
| 7 | (7) | Dragon Age: Origins |
| 8 | (10) | League of Legends |
| 9 | (5) | World of Warcraft: Cataclysm |
| 10 | (15) | Grand Theft Auto 4 |
| 11 | (11) | The Elder Scrolls 4: Oblivion |
| 12 | (9) | Assassin's Creed: Brotherhood |
| 13 | (18) | Battlefield 2 |
| 14 | WIEDER DA | Anno 1404: Venedig |
| 15 | WIEDER DA | Batman: Arkham Asylum |
| 16 | (14) | Crysis 2 |
| 17 | (19) | Risen |
| 18 | (13) | Anno 1404 |
| 19 | WIEDER DA | Call of Duty: Modern Warfare 2 |
| 20 | WIEDER DA | Fallout 3 |

Quelle: GameStar-Mitmacherkarten 1./20.11., Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483

Star Trek: Infinite Space

GameStar.de/Quicklink/7597 Dass wir mit einem Browser die unendlichen Weiten des Internets erschließen können, wussten wir schon. Dass wir damit aber in die unendlichen Weiten des Weltalls vordringen können, ist neu. **Star Trek: Infinite Space**, das neue browserbasierte MMO des Karlsruher Browsergame-Spezialisten Gameforge macht dies möglich. Als Kapitän unseres eigenen Schiffes auf Seiten der Föderation oder der Klingonen stoßen wir dabei in Galaxien vor, die Fans der Serie **Deep Space Nine** gut kennen sollten.

Da diese Zeit von zahlreichen Kriegen mit nahezu allen bekannten Fraktionen geprägt war, eignet sie sich besonders als Hintergrund für ein kampflastiges MMO. Während wir als Kapitän in Raumstationen die Aufträge annehmen (aus der Schulterperspektive) und unser Schiff verwalten, erinnern die auf zwei Dimensionen ausgetragenen Raumschlachten ein wenig an die klassischen **Star Trek Armada**-Titel. Bis zu fünf Spieler gleichzeitig dürfen an jeder Mission teilnehmen. Entwickelt wird **Infinite Space** in Frankfurt bei Keen Games, die derzeit auch an **Sacred 3** arbeiten. Erscheinen soll **Infinite Space** noch in diesem Jahr. **PCL**



Die **Schiffsmodelle** (hier die Intrepid-Klasse à la Voyager) entsprechen penibel den »Original«-Vorlagen.

Lost Chronicles of Zerzura

GameStar.de/Quicklink/7598

Das deutsche Studio Cranberry widmet sich nach dem Abschluss der **Black Mirror**-Trilogie neuen Gefilden und Epochen. **Lost Chronicles of Zerzura** heißt das neue Adventure-Projekt und beginnt im Barcelona des ausgehenden 15. Jahrhunderts. Eine Zeitenwende steht an. Mit der Renaissance brechen einerseits Wissenschaft (Galilei), Erfindungsreichtum (da Vinci) und Kunst (Michelangelo) zu neuen Ufern auf, während gleichzeitig die spanische Inquisition aus der Taufe gehoben wird (1478) – Fortschritt vs. Folter sozusagen. In diesem Spannungsfeld muss sich der junge Erfinder Feodor behaupten, dessen Schöpfungen mit der kirchlichen Lehre im Widerspruch stehen, was angesichts der Inquisitions-Gräuel zur guten Taktik ist. Das klassische Point&Click-Adventure nimmt den Spieler mit auf eine Reise quer durch den Mittelmeerraum der Renaissance bis zur mystischen verschollenen Oase Zerzura, einer Art Atlantis des Vorderen Orients. Dabei erweist sich Feodors Erfindergeist bei den Rätseln als sehr nützlich. Erscheinen soll **Lost Chronicles of Zerzura** im Februar 2011. **PCL**



Wie bei dieser **Spanischen Galeone** legen die Entwickler sehr viel Wert auf historische Authentizität.

Fragen Sie Ubisoft

UBISOFT
25
YEARS
OF ENTERTAINMENT
1986-2011

Der Publisher Ubisoft feiert Geburtstag. 25 Jahre jung wird der Entwickler und Publisher in diesem Jahr. Anlässlich des Jubiläums haben sich die Ubisoftler etwas Besonderes einfallen lassen: Ubisofts Europa-Boss Alain Corre, stellt sich den Fragen unserer Leser und wird diese in einem Video beantworten. Wer also schon immer mal wissen wollte, ob sich der umstrittene

Game Launcher für Ubisoft wirklich rechnet, wieso der letzte Prince of Persia-Teil so lächerlich leicht war oder warum Ghost Recon: Future Soldier nur für Konsolen erscheinen wird, der schickt einfach bis zum 5. November eine Mail an ubisoft@gamestar.de. Wir sortieren die Postmengen und leiten die Fragen dann gebündelt weiter. Das Antwort-Video von Alain Corre wird auf der DVD der Ausgabe 01/12 veröffentlicht. **PET**



Alain Corre, Ubisofts Europa-Chef, beantwortet Ihre Fragen.



Zahl des Monats

2 Millionen

Dollar hat Valve schon an die Hobby-Künstler überwiesen, die Kauf-Gegenstände wie Hüte für Team Fortress 2 entworfen haben.

News-Ticker

David Hasselhoff: Als Werbefigur für Spiele wie Burnout Crash! aufzutreten reicht »The Hoff« scheinbar nicht. Deshalb will er nun sein eigenes Spiel entwickeln lassen und befindet sich dafür auch schon in Verhandlungen mit diversen Publishern, etwa Electronic Arts. Hasselhoff hatte mit Knight Rider: The Game und Knight Rider 2 vom niederländischen Entwickler Davilex bereits zwei Auftritte in Spielen.

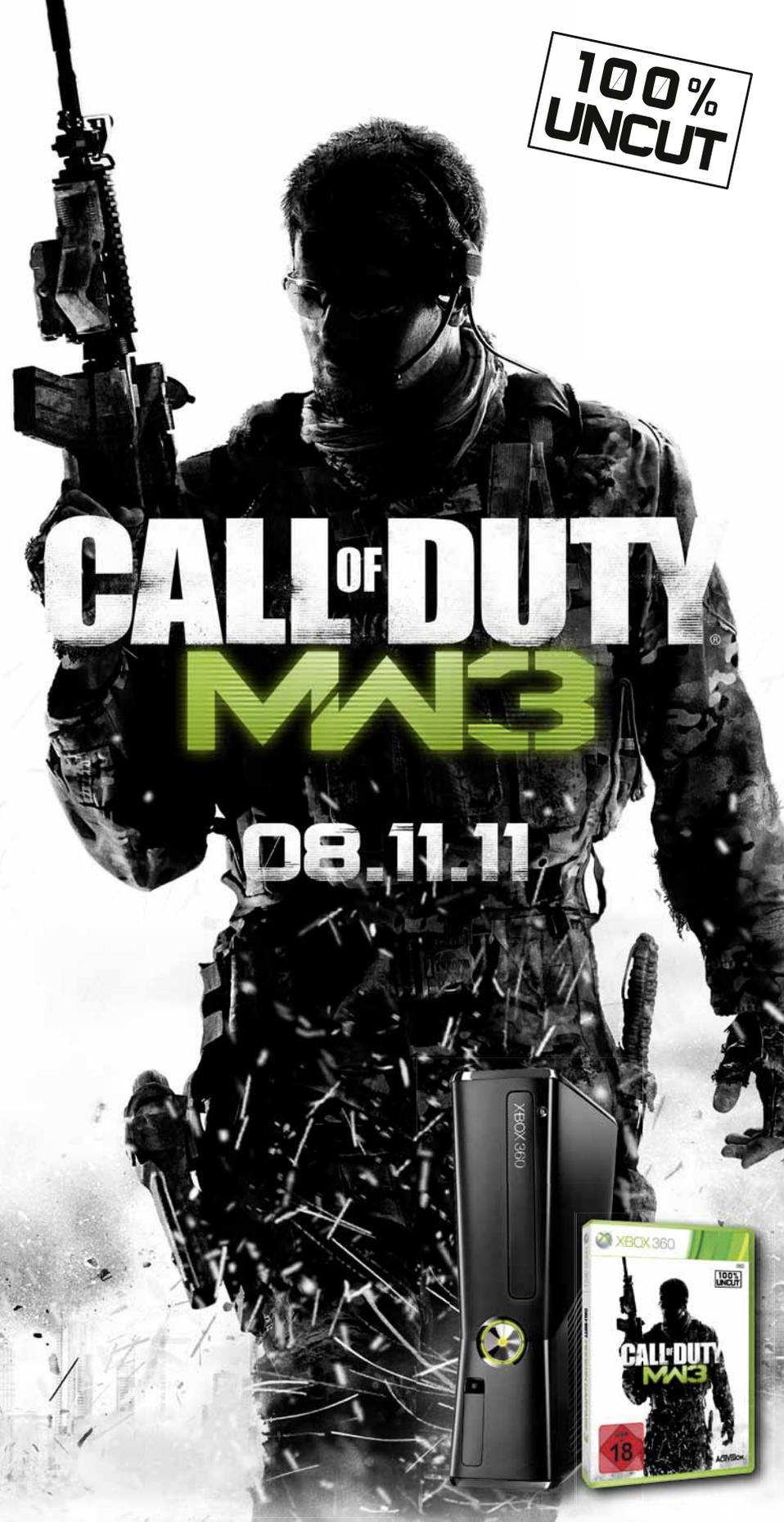
Serious Sam 3: BFE: Entwickler Croteam gab bekannt, dass der Veröffentlichungstermin von Serious Sam 3 erneut verschoben wird, da man mehr Zeit für Bugfixing und Optimierungen brauche. Die Zeit, die Fans der Oldschool-Ballerei nun zusätzlich warten müssen hält sich aber in Grenzen: Neu angepeilter Termin ist der 22. November, vier Wochen später als gedacht.

Drakensang Online: Browser-Spiel-Entwickler Bigpoint kündigte für November eine Ladenversion für sein aktuelles Zugpferd Drakensang Online an, jedoch wohl weniger, um den Kunden den Download zu ersparen. Die über bitComposer vertriebene Box wird voraussichtlich den Spieleinstieg erleichternde Gegenstände enthalten, von Ingame-Währung für den Item-Shop ist hingegen nicht die Rede.

Game of Thrones: Bereits Ende September erschien mit A Game of Thrones: Genesis ein Echtzeit-Strategiespiel zur gleichnamigen beliebten Buchreihe. Vom selben Entwickler Cyanide soll nun im ersten Quartal 2012 auch ein Game-of-Thrones-Rollenspiel erscheinen, das sich bereits seit Jahren in der Entwicklung befindet. Nach Aussagen von Studio Director Yves Bordeleau soll sich das RPG spielerisch an Mass Effect, Knights of the Old Republic und Planescape: Torment orientieren. Wir werden sehen.

Guild Wars 2: Der geschlossene Beta-Test zu ArenaNets Online-Rollenspiel soll noch Ende dieses Jahres starten, derzeit befindet sich Guild Wars 2 noch in der Closed-Alpha-Phase. Der Start der offenen Beta hänge dann vom Verlauf der geschlossenen Probephase ab, die Veröffentlichung des fertigen Spiels wiederum von den Erkenntnissen aus der offenen, so Lead Content Designer Colin Johanson. Daher würde man sich auf keine Spekulationen zum Zeitrahmen für den Release einlassen.

100% UNCUT



JETZT VORBESTELLEN

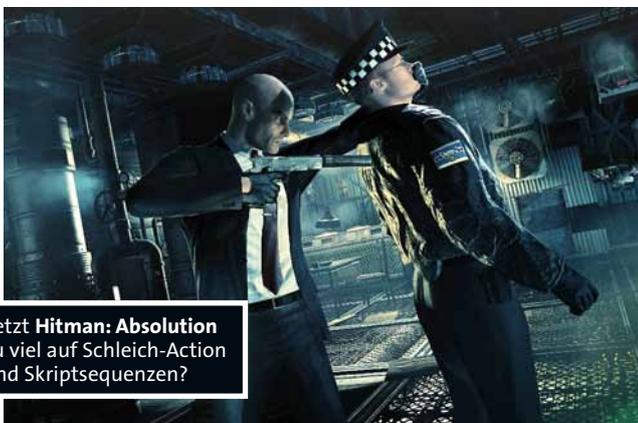
WWW.CALLOFDUTY.COM



© 2011 Activision Publishing, Inc. Activision, Call of Duty und Modern Warfare sind eingetragene Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft Firmengruppe und werden unter Lizenz von Microsoft benutzt. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.

Hitman: Absolution

GameStar.de/Quicklink/7437 Square Enix und die Entwickler von IO Interactive haben zu **Hitman: Absolution** ein viertelstündiges Gameplay-Video veröffentlicht. In diesem versucht der Protagonist Agent 47, durch eine verlassene Bibliothek der nach ihm fahndenden Polizei zu entkommen. Neben zahlreichen Schleich- und Deckungsmanövern, die stark an **Splinter Cell: Conviction** erinnern, kommt auch die neue Instinkt-Fähigkeit des Hitmans zum Einsatz. Mit ihr kann er Wachen hinter Wänden erspähen und deren Laufweg vorhersagen. Die Präsentation, die mit der erfolgreichen Flucht von Agent 47 in einer Menschenmasse endet, ist technisch wie atmosphärisch beeindruckend. Allerdings vermissen wir noch viele **Hitman**-typische Elemente wie eine freie Level-Architektur, das Auskundschaften der Örtlichkeiten und das Zurechtlegen eines Plans. Stattdessen erwartet uns ein relativ strikter Ablauf mit vielen Skriptereignissen wie dem Beschuss durch einen Hub-schrauber. Wir hoffen, dass der gezeigte Level nicht repräsentativ für das komplette Spiel steht und dass sich IO Interactive 2012 auf die ureigenen Stärken der **Hitman**-Serie besinnt. PCL



Setzt **Hitman: Absolution** zu viel auf Schleich-Action und Skriptsequenzen?



Ein deutsches **Atomkraftwerk** steht auf dieser Karte im Zentrum der Kampfhandlungen.

Wargame: European Escalation

GameStar.de/Quicklink/7596 Die Macher von **Act of War** und **R.U.S.E.** bleiben sich treu und entwickeln mit **Wargame: European Escalation** ein weiteres Echtzeit-Strategie-Spiel. Ähnlich wie das famose **World in Conflict** spielt der Titel ein Alternativ-Szenario durch, in welchem der Kalte Krieg in den Achtzigerjahren tatsächlich heiß lief. Und so stehen sich vorwiegend auf deutschem Boden die N.A.T.O.-Staaten und der sowjetisch dominierte Warschauer Pakt in zahlreichen Schlachten gegenüber. Wie im Klassiker **Panzers** stellen wir vor Spielbeginn mit begrenzten Ressourcen frei unsere Armee zusammen. Die Einheiten-typen wie russische T72- oder deutsche Leopard 2-Panzer entsprechen dabei den historischen Vorgaben. Bis auf ein stationäres Versorgungsdepot verzichtet **Wargame** aber auf den Basisbau. Das technische Gerüst bildet die aufgebahrte **R.U.S.E.**-Engine, die jetzt sechsmal so viele Objekte darstellen kann. Zum Release am 11. November soll das Spiel eine vollwertige Solo-Kampagne sowie einen Mehrspieler-Modus bieten. PCL

Auto Club Revolution

GameStar.de/Quicklink/7601

Auto Club Revolution von Entwickler Eutechnyx Limited soll alles bieten, was man von einem guten Rennspiel erwartet: spannende Rasereien, lizenzierte Autos und umfangreiche Tuning-Möglichkeiten. Der Clou: All das ist umsonst, denn der Online-Racer setzt auf das beliebte Free2Play-Modell. Der Haken: Natürlich soll auch Geld verdient werden, und zwar vor allem mit dem Verkauf von neuen Autos, die zwischen einem und zehn Euro kosten. Die Rennen selbst werden über einen Installations-Client gestartet und laufen nicht im Browser, das ermöglicht eine deutlich bessere Grafik auf den Strecken. Das Tuning und der Autokauf finden hingegen auf der Website des Spiels statt, genau wie die zahlreichen Community-Elemente wie etwa Spieler-Profil und Statistiken. Im Moment befindet sich **Auto Club Revolution** in der Closed Beta, eine für alle zugängliche Testphase soll im Januar starten. KES

Die Entwickler arbeiten direkt mit den Autoherstellern zusammen, um die **Vehikel** möglichst detailgenau hinzubekommen.



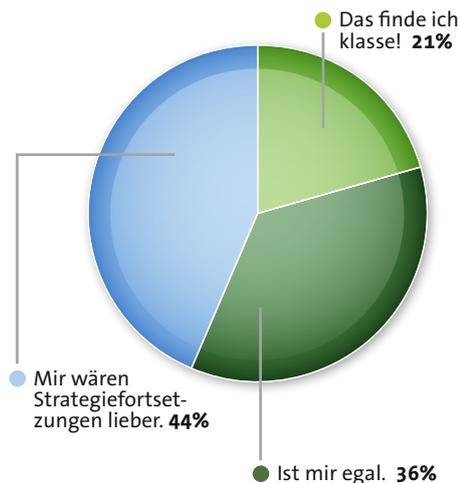
Minecraft-Macher vor Gericht

Es darf gelacht werden: Weil die Minecraft-Erfinder Mojang ihr neues digitales Kartenspiel **Scrolls** nannten, wurde Bethesda sauer. Der Name sei zu nahe an der Markenbezeichnung **The Elder Scrolls**. Mojang-Chef Notch nahm's zu Beginn noch mit Humor und wollte den Interessenkonflikt in einem **Quake**-Match bereinigen. Hätte Mojang verloren, hätten sie den Namen geändert, hätte man gewonnen, sollte Bethesda die Klage fallen lassen. Bethesda ging auf das Angebot nicht ein, jetzt landet der Fall tatsächlich vor Gericht. Das

amerikanische Patentamt hat Bethesda schon mal hinter sich: »Im Hinblick auf die Marke The Elder Scrolls hat der Antragsteller lediglich das Wort Elder von der bestehenden Marke entfernt. Die reine Auslöschung eines Worts von einer existierenden Marke muss nicht zwingend ausreichen, eine mögliche Verwirrung [beim Kunden] zu vermeiden«. Wie gut, dass Activision noch nicht auf die Idee gekommen ist, alle Hersteller zu verklagen, die Spiele mit »Call« oder »War« im Namen veröffentlicht haben. PET

Frage des Monats

»Wie stehen Sie dazu, dass alte Strategieserien (Syndicate, Xcom) als Actionspiele neu aufgelegt werden?«



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

Ergebnis: »Ist mir egal!« Diese Antwort kann nur von Ignoranten kommen, werden sich jetzt viele unserer Leser denken. Doch die Wahrheit dürfte eine ganz andere sein: Viele, die heute begeistert spielen, haben vor 18 Jahren noch in den Windeln gelegen. Denn so alt ist das Ur-Syndicate bereits. Und dass einem dann völlig egal ist, ob und wie so ein altes Spiel dann wiederaufgelegt wird, dürfte auf der Hand liegen. Erstaunlich allerdings sind die doch nicht unwesentlichen 21 Prozent der Teilnehmer, die Xcom und Syndicate auch als Actionspiele begrüßen. Wir vermuten, dass das allerdings an den doch recht ungewöhnlichen Settings der Vorlagen liegt. Cyberpunk und Alien-Invasion in den 50ern – das sieht man nicht so häufig.

Xbox-Live-Accounts gehackt

Nun hat's auch die Xbox 360 erwischt! Eine Reihe unbekannter Hacker hat sich Zugang zu Xbox-Live-Accounts und teils damit verknüpften EA-Origin-Konten verschafft. Zunächst verloren die Xboxen die Verbindungen zum Live-Dienst, dann konnten sich die Spieler eine Weile nicht mehr einloggen – um dann bei der nächsten erfolgreichen Anmeldung nicht schlecht zu staunen. Denn mit PayPal-Konten, Kreditkarten-Daten (sofern den Accounts zugewiesen) oder vorhandenen MS-Points hatten die Hacker Spielerkarten für den Ultimate Team Modus von **Fifa 12** erstanden – obwohl die Betroffenen nie **Fifa 12** besessen hatten. Diese wurden dann mit anderen Accounts getauscht. Zusätzlich wechselten noch einige EA Origin-Konten den Besitzer. Unter anderem das Konto unseres Content Managers Michael Obermeier, dessen Xbox-Account tatsächlich geklaut wurde. **PET**

Sollte Ihnen ähnliches widerfahren, dann kontaktieren Sie den Xbox-Live-Service (0800/181 2968), Electronic Arts (0221/370 50 193) und sperren Sie Ihre Kreditkarte.

Homefront 2

GameStar.de/Quicklink/7599 Die Entwickler von **Homefront** gibt's nicht mehr. THQ schloss die Kaos Studios bald nach dem Erscheinen des Ego-Shooters. Aber die Marke lebt, **Homefront 2** soll definitiv erscheinen. Nun ist auch bekannt, wer es entwickelt: Crytek wird den Nachfolger des unausgereiften Shooters (GameStar-Wertung: 72 Punkte) mit der hauseigenen CryEngine 3 umsetzen. Cevat Yerli, der Gründer und Chef von Crytek Deutschland, orakelt: »Homefront 2 wird unser bisher bestes Spiel.« Allerdings wird **Homefront 2** nicht von der deutschen Hauptniederlassung in Frankfurt, sondern von Crytek Nottingham in England entwickelt. Beginnen soll der Befreiungskrieg im nächsten Jahr. **SKX**



Zu **Homefront** soll's einen Nachfolger geben. Den macht (Trommelwirbel) Crytek!



In unsere Design-schmiede erschaffen für Dämonenjäger und Drachentöter.

Teufel Concept B 20 – 2.0 Lautsprecher-System mit BiAmping-Technologie für Ihren PC

2.0 PC Lautsprecher-Set mit integrierter 4-Kanal-Class-D-Endstufe für professionelles BiAmping. Das bedeutet: die 4 Hoch- und Tieftöner werden durch 4 Verstärker direkt befeuert. Das Ergebnis: ein unglaublich voller Sound für Musik und Spiel-Effekte! Mit Bassreflex-Öffnung für satte Bässe auch ohne Subwoofer. 60 Watt Spitzenleistung. Mit Mikro- und Headset-Anschluss.

Die Teufel Vorteile:

8 Wochen Probe hören mit vollem Umtausch- und Rückgaberecht | 12 Jahre Garantie auf Lautsprecher | Bester Sound zu günstigen Preisen durch Direktkauf vom Hersteller | Umfassend informieren und bequem bestellen unter www.teufel.de

Teufel

... macht glücklich