2 DVDs MASS EFFECT 3 • SWTOR

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

FEBRUAR 03/2012

TOP-VOLLVERSION!



SILENT HUNTER 5 [GEPATCHTE VERSION]

Spiel von 2010: Hochspannende Action-Simulation! Adrenalin pur: Mit dem U-Boot auf Schleichfahrt.

ERSTMALS AUF HEFT-DVD!



[ONLINE-ROLLENSPIEL]

VINDICTUS

JETZT GRATIS SPIELEN!

Dank Source-Engine eines der actionreichsten MMOs!

Exklusive Infos!

Mass Effect 3

Endlich Klartext: So funktioniert der Reaper-Krieg

Mehr Action • Mehr Rollenspiel • Mehr Story

XCOM Enemy Unknown
Alles zum Comeback des Jahres!

+ Top-Video

EXKLUSIVER VORAB-TEST

Jagged Alliance: Back in Action

Gelungen trotz Echtzeit-Option: Die Rückkehr eines der besten PC-Spiele aller Zeiten!

EXKLUSIV GESPIELT!

Torchlight 2

Was Blizzard für Diablo 3 vom Indie-Spiel lernen kann! Das Action-RPG unter der GameStar-Lupe

LANGZEIT-TEST + High-Level Video

Star Wars: The Old Republic

Test-Stress: In allen Klassen durchgespielt! Bioware muss Gas geben!

2 DVDs 17 GByte!

USK ab 16 freigegeben

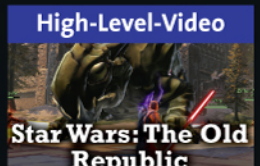
2 Doppel-DVDs • 17 GByte • 41 Videos • über 3 Stunden Laufzeit!

















Deutschland 6,30 € · Österreich, Benelux 7,35 €
Schweiz 9,80 SFR · Slowakei 9,90 € · Griechenland 9,45 €
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien 8,50 €

03
4 397125 606306

"Der nächste Rollenspielhammer nach Skyrim!"

GameStar 02/2012

Risen 2

Dark Waters



Ab 27. April

YouTube /RisenOfficial /RisenTicker /RisenGame

risen2.com

PC DVD ROM XBOX 360 XBOX LIVE PS3 PlayStation 3 PlayStation Network

© Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria, and Deep Silver Inc. Larkspur, USA, Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc.



Den CD-Key für die Installation finden Sie unter GameStar.de/Quicklink/7712 oder GameStar.de/keys/silent-hunter-5/.

VOLLVERSION

Silent Hunter 5

Zu Befehl, Herr Kaleun: Tauchen Sie ab mit Ubisofts bildhübscher U-Boot-Simulation Silent Hunter 5 und fühlen Sie am eigenen Leib, wie hochgradig packend »Schiffe versenken« wirklich sein kann. Luft holen nicht vergessen!



VIDEO

Tops, Flops & Wow-Momente 2011

Rückblicks-Trio. In drei Videos schauen wir zurück auf ein eindrucksvolles Spielejahr 2011. Welche Titel haben uns begeistert, welche enttäuscht? Und wo haben die GameStar-Redakteure ihren ganz persönlichen Wow-Moment erlebt?



TOPSPIEL-VIDEO

Jagged Alliance: Back in Action

Echtzeit vs. Runde: Jagged Alliance: Back in Action ersetzt das serienty-pische rundenweise Taktieren durch Kämpfe in Echtzeit. Ist das noch Jagged Alliance? Unsere vier Topspiel-Videos geben die Antwort.

Neu aufgelegt: Back in Action ist ein Remake von Jagged Alliance 2, bietet aber dennoch einige Innovationen. Wir zeigen die Echtzeit-Kämpfe und probieren die neuen Tricks der Söldner aus.

Außerdem auf DVD

PREVIEWS

Guild Wars 2

Kingdoms of Amalur: Reckoning

Jagged Alliance Online

Hedone

TESTS

Star Wars: The Old Republic

Payday: The Heist

To the Moon

Unepic Game

Defenders of Ardania

SPECIALS

Freispiel-Check

Rückblick 03/2002

TRAILER

Trailer: Command & Conquer: Generäle 2

Trailer: Mass Effect 3

GameStar XL DVD

Kostenlos: Schlagen Sie actionreiche Schlachten, erkunden Sie ein fantasievolles Reich und probieren Sie sich am dynamischen Kampfsystem – alles ohne monatliche Gebühren – aber mit Source Engine.

Angewandte Physik: Dank der Source-Engine erhält die Physik Einzug ins MMO-Genre. Gebäude stürzen ein, Fallen reißen Gegner mit und Monster lassen sich in Abgründe schubsen.



KOMPLETTES SPIEL

Vindictus

HD-VIDEO

Trine 2

Die Fortsetzung des cleveren Indie-Hits ist nicht nur schöner als sein bereits märchenhafter Vorgänger, sondern insgesamt viel besser.



GameStar hilft: Sie gewinnen in Battlefield 3 keinen Blumentopf? Fabian Siegismund gibt nützliche Tipps zum erfolgreichen Punktesammeln. Und legt nebenbei ganz Karkand in Schutt und Asche.



Battlefield 3: Back to Karkand

HD-VIDEO

Außerdem auf XL-DVD

HD-VIDEOS

Kontrollbesuch: Der Herr der Ringe Online

Test: Take on Helicopters

Hall of Fame: Battle Isle 2

Skyrim: Fan-Video, u.v.a.

Alle Preview- und Test-Videos in HD

Flatout 3

HD-VIDEO



Was der neue Entwickler Team6 der einst ruhmreichen Rennspiel-Serie mit Flatout 3 angetan hat, spottet jeder Beschreibung. Wir versuchen es trotzdem.



TEST THE BEST!*

Holen Sie sich drei Ausgaben Gamestar zum Sonderpreis von 12,90 €

UND SPAREN SIE ÜBER 30%

WWW.GAMESTAR.DE/TESTTHEBEST

**GAMESTAR-REDAKTEUR FABIAN SIEGISMUND SAGT: »GAMESTAR IST DAS BESTE SPIELEMAGAZIN DER WELT!«*

Editorial





GameStar MMO 02/2012 Doppelpack **SWTOR** (Raid-Guide Ewige Kammer, Startgebiete, Raumschlachten, Item-Mods u.v.m.) und **WoW** (Legendäre Dolche, Patch 4.3 usw.)!



Skyrims riesige Welt steckt voller Abenteuer – auch abseits der Hauptquest. Mit unserem Kompendium sind Sie bestens gerüstet, um alle Gefahren zu meistern!

Alle Quests, Fraktionen, effektiven Skillungen, Crafting-Rezepte, Skill-Bücher. Jetzt am Kiosk oder direkt bestellen unter Gamestar.de/shop. Auch fürs iPad!

2012 wird super!

Gute Spiele auch in den Nischen

Wir haben zur Zeit nichts zu meckern. Na ja, fast nichts, schließlich sind wir ja Meckerer von Berufs wegen, also Kritiker und Journalisten mit dem Fachgebiet »Spiele am Bildschirm«, bevorzugt am PC. Aber in unserer Sektion ist grade ganz schön viel okay. Also nicht, dass sich bei den modernen Dauerbrennern Casualisierung, miese Konsolenumsetzungen, mangelnde LAN-Unterstützung und Online-Knebelplattformen mit eingebautem Weiterverkaufs-Verbot tatsächlich so richtig was Richtung Besserung getan hätte. Aber wenn man das ganze Drumherum mal Drumherum sein lässt und zum Kern der Sache durch blickt, nämlich den Spielen selbst, dann sieht es so gut aus wie schon lange nicht mehr. Oder sogar so gut wie noch nie.

Denn einerseits haben wir die wirklich großen Blockbuster, die Titel, die mit zitternder Anspannung erwartet werden und uns auch nach Erscheinen über Monate beschäftigen – so wie **Mass Effect 3** oder zuletzt **Skyrim** und **Star Wars: The Old Republic**. Das sind millionenteure Mega-Produktionen, die früher so gar nicht möglich gewesen wären. Auf der anderen Seite erleben wir einen Boom bei spielerisch überraschenden, kleinen und großen und dabei durch die Bank sehr günstigen Indie-Spielen, die oft mehr draufhaben als ein »großes« Spiel noch vor ein paar Jahren. In diesem Heft zum Beispiel **To the Moon**, **Q.U.B.E.**, **Payday**, und **Torchlight 2**. Dazu kommen für die ganz harten Nostalgiker die Comebacks von Perlen wie **Jagged Alliance** und **XCOM**; zwar behutsam überarbeitet, aber überarbeitet von echten Fans, die spürbar die Seele dieser Titel erhalten wollen. Wenn dann noch die derzeit besten Adventures der Welt aus Deutschland kommen (in dieser Ausgabe etwa **Deponia**, **Lost Chronicles of Zerzura**), riesige MMO-Welten wie **Herr der Ringe Online** durch ihr Free2Play-Modell gratis zur unverbindlichen Erkundung offen stehen und die USK noch dazu ein **Hitman: Absolution** nicht nach Indiziertistan verbannt, dann haben die »Früher war alles besser«-Jammerer 2012 zunehmend einen schweren Stand. Das wird ein großartiges Spielejahr - und es hat schon begonnen. Man muss nur richtig hinsehen.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen

Ihr GameStar-Team

Inhalt



Mass Effect 3

14 Mitte März erreicht Biowares Rollenspiel-Trilogie ihren Höhepunkt. Wir haben den Entwicklern auf den Zahn gefühlt und ihnen exklusive Infos über Shepards (wohl) letzten Einsatz entlockt.



Torchlight 2

24 Wir spielen den wohl größten Diablo-Konkurrenten – und sind begeistert.



XCOM: Enemy Unknown

32 Alle Informationen über das Taktik-Remake der Civilization-Macher.

Titelstory

14 Mass Effect 3
15 Demo-Verknüpfung
17 Dramatischer Auftakt
19 Hintergrund Bioware

Aktuell

8 Kingdoms of Amalur: Reckoning
8 Stalker 2
10 Hedone
12 Ghost Recon: Future Soldier
13 Hardware

Previews

22 Termin-Update
24 Torchlight 2
32 XCOM: Enemy Unknown
38 The Darkness 2
42 Hitman 5: Absolution
46 Jagged Alliance Online

Tests

50 Das Team
52 Hitlisten / So testen wir
54 Q.U.B.E.
56 Deponia
60 Lost Chronicles of Zerzura
62 Jagged Alliance: Back in Action
70 Star Wars: The Old Republic
75 Payday: The Heist
78 Defenders of Ardania
80 To the Moon
82 Unepic

Freispiel

84 Ace of Spades
85 Duke Nukem Forever: The Doctor who cloned me
85 Vindictus
86 Fußballcup
86 Minicraft
86 Shadow Fight
88 Kontrollbesuch: Der Herr der Ringe Online



Jagged Alliance: Back in Action

62 Trotz Echtzeit ein echtes Jagged Alliance? Unser Test gibt die Antwort.



Das war 2011

102 Wir blicken zurück auf ein eindrucksvolles Spielejahr.



Hardware Trends 2012

116 Schnellere Grafikkarten, bessere Prozessoren, leistungsstärkere Smartphones, leichtere Notebooks, Windows 8. Welche Trends 2012 durchstarten – und welche nicht.



Star Wars: The Old Republic

70 Jetzt mit finaler Wertung. Wird das Bioware-MMO seinen Vorschuss-Lorbeeren gerecht?

Magazin

92 Leserbriefe
93 Fehler!
96 Verlosung
98 Report: Nach dem Schiffbruch
102 Report: Das war 2011
110 Hall of Fame: Battle Isle 2

Rubriken

5 Editorial
145 Die Vorletzte
146 Impressum / Vorschau

Hardware

114 Hardware-News

SCHWERPUNKT

116 Hardware-Trends 2012
118 Grafikkarten
120 Prozessoren, Mainboards und RAM
124 Online, Mobile & Co.

TEST

128 Grafikkarte: ATI Radeon HD 7970
136 Geforce 3D Vision 2 vs. Radeon HD3D

SERVICE

140 Einkaufsführer

Spiele in dieser Ausgabe

Ace of Spades ... Freispiel ... 84
Battle Isle 2 ... Klassiker ... 110
Defenders of Ardania ... Test ... 78
Deponia ... Test ... 56
Der Herr der Ringe Online ... Freispiel ... 88
Duke Nukem Forever:
The Doctor who cloned me ... Freispiel ... 85
Fußballcup ... Freispiel ... 86
Ghost Recon: Future Soldier ... News ... 12
Hardware ... News ... 13
Hedone ... News ... 10
Hitman 5:
Absolution ... Preview ... 42
Jagged Alliance Online ... Preview ... 46
Jagged Alliance:
Back in Action ... Test ... 62
Kingdoms of Amalur:
Reckoning ... News ... 8
Lost Chronicles of Zerzura ... Test ... 60
Mass Effect 3 ... Titelstory ... 14
Minicraft ... Freispiel ... 86
Payday: The Heist ... Test ... 75
Q.U.B.E. ... Test ... 54
Shadow Fight ... Freispiel ... 86
Stalker 2 ... News ... 8
Star Wars: The Old Republic ... Test ... 70
The Darkness 2 ... Preview ... 38
To the Moon ... Test ... 80
Torchlight 2 ... Preview ... 24
Unepic ... Test ... 82
Vindictus ... Freispiel ... 85
XCOM: Enemy Unknown ... Preview ... 32

Spiele & Szene News

Kingdoms of Amalur: Reckoning

Entwickler: Big Huge Games **Publisher:** Electronic Arts
Termin: 9. Februar 2012 **Quicklink:** 7345

Das Action-Rollenspiel **Kingdoms of Amalur: Reckoning** von Big Huge Games erscheint zwar bereits am 9. Februar, die finale Testversion hat unseren Redaktionsschluss allerdings knapp verfehlt. Wir haben uns trotzdem mal in der von **Spawn**-Schöpfer Todd MacFarlane und **Forgotten Realms**-Autor R.A. Salvatore erdachten Fantasy-Welt herumgetrieben, um erste Eindrücke vom Spiel zu sammeln.

Spannend ist vor allem das Talentsystem. **Reckoning** verzichtet auf vorgegebene Heldenklassen, stattdessen dürfen wir unseren Recken frei entwickeln. Zwar gibt es drei spezialisierte Talentbäume (Krieger, Magier und Schurke), allerdings können wir in jedem neue Fertigkeiten erlernen und so etwa einen Schild tragenden Breitschwert-Haudrauf erschaffen, der im Zweifel auch mächtige Feuerbälle um sich wirft. Dazu dürfen wir jederzeit zwischen sogenannten Schicksalen hin und her schalten, um die Klassengewichtung unseres Helden zu verändern. Wer etwa durch eine dunkle Höhle schleichen muss, der wechselt einfach zum Schicksal »Schurke«, welches das Leisetreten vereinfacht – cool! So vielseitig wie das Talentsystem sind auch die Kämpfe. Ob als Magier mit Zauberstab, Jäger mit Bogen oder Krieger mit Axt, erlaubt **Reckoning** erlaubt eine Vielzahl an Kombos, die stark an Actionspiele wie **Darksiders** erinnern. Da passt es ins Bild, dass wir in Bosskämpfen bisweilen rollenspiel-untypische Reaktionsspielchen meistern müssen. Ob das auf Dauer motiviert, die offene Spielwelt überzeugt, und ob **Kingdoms of Amalur** auch eine packende Geschichte erzählt, klären wir ab dem 9. Februar auf GameStar.de und in der kommenden Ausgabe. DM



Von wegen schwächlicher Robenträger: **Magier** können in Reckoning ordentlich austeilen.



Die **Spielwelt** ist frei begehbar und bietet viele Geheimnisse abseits der Wege.

Stop Online Piracy Act



Die derzeitige Urheberrechts-Debatte in den USA könnte sich auch auf deutsche Seiten wie unseren **YouTube-Channel** auswirken.

Der **Stop Online Piracy Act** (SOPA) ist ein Gesetzentwurf, der am 26. Oktober 2011 im US-amerikanischen Repräsentantenhaus eingebracht wurde und dort für heiße Diskussionen sorgte. Der Grund: Das Gesetz soll es amerikanischen Copyright-Inhabern ermöglichen, die Verbreitung urheberrechtlich geschützter Inhalte inklusive Video- und Bildmaterial zu untersagen und gegebenenfalls rechtliche Schritte gegen die ausführende Partei einzuleiten. Das könnte weitreichende Folgen haben. Ist beispielsweise Electronic Arts dagegen, dass von Dritten aufgenommenes Material zu Spielen wie **Battlefield 3** auf Internetseiten oder Videodiensten wie YouTube veröffentlicht wird, müssten die Ersteller die entsprechenden Inhalte umgehend entfernen – oder ihre Seite würde gesperrt und eine Strafe fällig. Denn sobald die markenrechtlich geschützten Inhalte auf amerikanischen Servern gespeichert werden, was etwa bei YouTube der Fall sein könnte, würde das Gesetz greifen. SOPA-Gegner, darunter Google, Facebook und Yahoo, aber auch diverse Journalisten und Bürgerrechtler sehen in dem Gesetz eine erhebliche Verletzung des Grundrechts auf Meinungsfreiheit. Ein New Yorker Student hat eine Petition ins Leben gerufen, die den bisherigen SOPA-Unterstützer Electronic Arts ins Lager der Gegner lotsen soll. Kurz vor unserem Redaktionsschluss hat uns die Nachricht erreicht, dass der US-Kongress den Entwurf vorerst auf Eis legen wird, um ihn zu überarbeiten. Was das heißt, bleibt abzuwarten. DM

DAS 1&1 PRINZIP

1 KLICK
und Sie sind bei uns.

NACHT
und Ihre Bestellung ist da.

MONAT
alle Produkte testen.

ANRUF
und Sie sprechen mit einem Experten.

TAG
und ein defektes Gerät wird vor Ort ausgetauscht.



1&1

Internet made in Germany

Jetzt informieren: 0 26 02 / 96 96

www.1und1.de

Lächerliches Trauerspiel



Michael Graf
Mitglied der Chefred.
micha@gamestar.de

Es war der Lacher des Tages. Der texanische Kongressabgeordnete Lamar Smith, der Autor des umstrittenen SOPA-Gesetzesentwurfs, soll auf seiner Homepage selbst gegen das Urheberrecht verstoßen haben, indem er ein Bild ohne Quellennachweis verwendete – behauptet das US-Magazin »Vice«. Das zeigt, welche Lachnummer das Anti-Piraterie-Gesetz darstellt, wenn schon seine eigenen Befürworter so schnell in die Copyright-Falle tappen. Dumm nur, dass sich die Lachnummer eigentlich als durchaus ernstes Trauerspiel entpuppt.

Denn SOPA ist, wie so viele Pseudo-Maßnahmen gegen Copyright-Verstöße, mal wieder ein Holzweg. Bitte nicht falsch verstehen: Ich halte das Urheberrecht für ausgesprochen wichtig; wer Zeit und Geld in kreative Arbeit investiert, soll dafür auch belohnt werden. SOPA trifft allerdings die Falschen. Wer Spiele über BitTorrent-Börsen verteilt, dem kann die US-Gesetzgebung herzlich schnuppe sein – denn die Torrent-Verzeichnisse liegen nicht auf amerikanischen Servern und sind somit dem Zugriff der dortigen Staatsanwälte entzogen. Auch wenn der SOPA-Schwesterentwurf PIPA immerhin verhindern soll, dass Suchmaschinen auf derartige Seiten verweisen. Wer kopieren will, wird dennoch weiter kopieren.

Betroffen wären ehrliche Käufer, die etwa Spielevideos auf YouTube hochladen. Dieses Andere-Teilhaben-Lassen ist ein Herzstück der Internet-Kultur, das geschützt werden muss. Zumal SOPA nur einer Interessengruppe Vorteile brächte: den großen Publishern, die jeder Website beim kleinsten Copyright-Verstoß den Stecker ziehen könnten. Kein Wunder, dass der Branchenverband ESA das Gesetz unterstützt – seine zahlungskräftigsten Mitglieder profitierten davon.

Immerhin besteht noch Hoffnung. Selbst das Weiße Haus hat Bedenken angemeldet und erklärt, der Schutz von Urheberrechten dürfe nicht die Offenheit des Internets einschränken. Der US-Kongress hat den Entwurf daraufhin auf Eis gelegt. Vertreter der Filmindustrie antworteten prompt, man erwarte, dass die Regierung auch weiterhin an einer Lösung arbeite. Der letzte Vorhang des SOPA-

Verkaufs-Charts Januar

Platz	Vormonat	Spiel
1	(9)	Star Wars: The Old Republic
2	(3)	The Elder Scrolls 5: Skyrim
3	(1)	Anno 2070 (Limited Edition)
4	(2)	Call of Duty: Modern Warfare 3
5	(4)	Battlefield 3 (Limited Edition)
6	(7)	Fußball Manager 12
7	(8)	Die Sims 3
8	(6)	Die Sims 3: Einfach tierisch
9	(11)	Die Sims 3 + Die Sims 3: Einfach tierisch
10	(5)	Assassin's Creed: Revelations
11	(10)	FIFA 12
12	(19)	Die Sims 3: Late Night
13	(18)	Starcraft 2
14	(12)	Need for Speed: The Run (Limited Edition)
15	WIEDER DA	Rage
16	WIEDER DA	Die Sims 3: Lebensfreude
17	(13)	The Elder Scrolls 5: Skyrim (Saturn Edition)
18	NEU	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden
19	(20)	Might & Magic: Heroes 6
20	(16)	Stronghold 3

Quelle: 7. Januar 2012, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

780.000.000

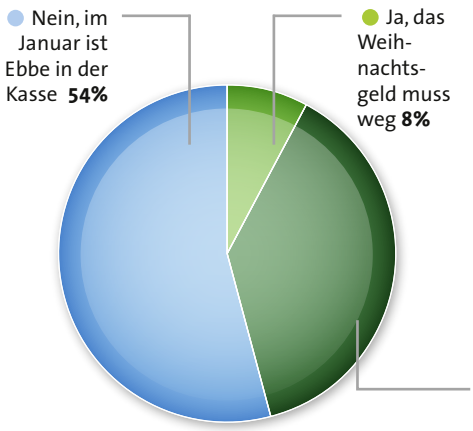


GByte an Spielen, Demos und Videos wurden 2011 über Steam heruntergeladen. Das ist doppelt so viel Datenvolumen wie im Jahr zuvor.



Frage des Monats

»Geben Sie im Januar Geld für Spiele aus?«



Ergebnis: Im Januar wollen unsere Leser kaum bis gar kein Geld für Spiele ausgeben. Das dürfte zum einen an der im Frühjahr naturgemäß kurzen Release-Liste liegen. Vor allem aber liegt der Grund in der ebenso alljährlichen Überfülle an hochkarätigen Spielen in der Vorweihnachtszeit. Wer sich nicht zwischen Battlefield 3, Skyrim, Modern Warfare 3, Batman: Arkham City und Assassin's Creed: Revelations entscheiden konnte, der hat einfach alles gekauft. Und demzufolge kein Geld mehr im Januar übrig – oder (noch) keine Zeit.

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

Hedone

Entwickler: Acony **Publisher:** Acony
Termin: 2. Quartal 2012 **Quicklink:** 7720



Dank der aktuellen Unreal Engine 3 sieht **Hedone** realistischer aus als es ist. Das F2P-Spiel setzt auf Kurzweil und abgedrehte Extras.

Free2Play steht derzeit hoch im Kurs, auch beim deutschen Entwickler Acony. Die Jungs, die einst **Parabellum** herausbringen wollten (aber nicht konnten), arbeiten seit geraumer Zeit am kostenlosen Online-Shooter **Hedone** auf Basis der Unreal Engine 3. Im Gegensatz zu **Parabellum** wird **Hedone** aber wohl tatsächlich erscheinen. Zumindest läuft derzeit eine geschlossene Beta-Phase, die wir ausführlich ausprobieren durften. Im unterschied zu etwa **Battlefield 3** ist die Online-Ballerei auf unkomplizierte Deathmatch-Action in überschaubaren Arealen ausgelegt. Der Clou dabei: Mit gesammelter Erfahrung schalten wir nach und nach James-Bond-mäßige Spielzeuge frei, etwa eine mechanische Kralle, die Feinde am Boden festnagelt. Selbstredend gibt's auch ein (freiwilliges) Bezahlsystem, mit dem wir gegen echtes Geld neue Kostüme, aber auch spezielle Waffen-Upgrades erstehen können. DM

1&1 MOBILE

1&1 ALL-NET-FLAT



✓ **FLAT** FESTNETZ

✓ **FLAT** ALLE HANDY-NETZE

✓ **FLAT** INTERNET

29,99 ~~39,99~~ €/Monat*

In bester D-Netz-Qualität unbegrenzt ins gesamte deutsche Festnetz und in alle deutschen Handy-Netze telefonieren und mobil surfen. 24 Monate lang mit Ihrem Handy für 29,99 €/Monat. Oder mit einem kostenlosen Smartphone, wie dem Sony Ericsson Xperia™ arc S von 1&1, für 39,99 €/Monat.

NEU:
SONY ERICSSON XPERIA™ ARC S
0,– €* ~~429,– €~~

1&1

Internet made in Germany

Jetzt informieren und bestellen: 0 26 02 / 96 96 **www.1und1.de**

*24 Monate Mindestvertragslaufzeit. Einmalige Bereitstellungsgebühr 29,90 €, keine Versandkosten.

Ghost Recon: Future Soldier

Entwickler: Ubisoft Paris **Publisher:** Ubisoft
Termin: 2012 **Quicklink:** 7720

Anfang Januar hat Ubisoft den offiziellen Release-Termin von **Ghost Recon: Future Soldier** bekannt gegeben: Der Taktik-Shooter erscheint am 24. Mai 2012 für Xbox 360 und Playstation 3. Das würde uns PC-Spieler nicht weiter kümmern, hätte der Entwickler nicht nebenbei auch erwähnt, dass eine PC-Version folgen werde. Und das obwohl es zuletzt noch hieß, das kommende **Ghost Recon** sei konsolenexklusiv. Wann die Portierung folgt, steht allerdings noch nicht fest. Mit Blick auf Ubisofts bisherige Veröffentlichungspolitik könnte **Future Soldier** vier bis sechs Monate nach den Konsolenversionen erscheinen. Spannend dabei: Das Spiel profitiert von Kinect. So lassen sich per Spracheingabe beispielsweise die Waffenkonfigurationen einstellen. Spannend deshalb, weil Microsofts Bewegungssensor in Kürze auch für den PC veröffentlicht wird (siehe unten). DM



Ghost Recon: Future Soldier erscheint nun doch auch für den PC.



Kinect für Windows

Bereits am 1. Februar soll Microsofts bislang Xbox-360-exklusive Bewegungssteuerung Kinect auch für den PC erscheinen und sowohl den Sensor als auch die zugehörige Software enthalten. Bisher steht allerdings nur der Preis für die USA fest: 249 Dollar (195 Euro). Für Schüler und Studenten soll es auch eine Version für 149 Dollar (117 Euro) geben. Zum Vergleich: Die Xbox-Variante kostet hierzulande rund 120 Euro. Ob es einen wesentlichen Unterschied zwischen der PC- und der Konsolenversion des Controllers gibt und ob letztere auch am PC funktioniert, ist bisher nicht bekannt. Spannend: Mehr als 200 Firmen sollen bereits an PC-Software für Kinect arbeiten. Richtig gute Spiele fänden wir aber interessanter. DM

Doom 4

Entwickler: Id Software **Publisher:** Bethesda
Termin: 2012 **Quicklink:** 7725

Schock bei den Fans: Anfang Januar hat der Entwickler Id Software (**Rage**) einige Mitarbeiter entlassen, die am kommenden **Doom 4** gewerkelt hatten. Steht der Horror-Shooter etwa auf der Kippe? Bethesda meldete sich nun zu Wort und gab bekannt, dass die Arbeiten an **Doom 4** ohne Einschränkungen fortgesetzt werden. »Es ist Teil eines Standard-Procedere von Id Software, regelmäßig die Personaldecke zu überprüfen, um zu gewährleisten, dass die Bedürfnisse des Studios auch weiterhin erfüllt werden können«, so der Publisher. Wann **Doom 4** nun tatsächlich erscheint, verriet Bethesda dabei allerdings nicht. DM



Doom 3 ist bereits acht Jahre alt. Zeit für einen vierten Teil wäre es allemal.

Leser-Charts Januar

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Battlefield 3
2	(2)	The Elder Scrolls 5: Skyrim
3	(5)	Batman: Arkham City
4	(3)	Anno 2070
5	(4)	Mass Effect 2
6	(6)	Call of Duty: Modern Warfare 3
7	(10)	The Witcher 2: Assassins of Kings
8	(7)	Starcraft 2: Wings of Liberty
9	(13)	Assassin's Creed: Revelations
10	(14)	League of Legends
11	(8)	Dragon Age: Origins
12	(15)	Risen
13	(11)	Diablo 2: Lord of Destruction
14	(19)	World of Tanks
15	WIEDER DA	GTA 4
16	(16)	Batman: Arkham Asylum
17	WIEDER DA	Warcraft 3: Frozen Throne
18	NEU	FIFA 12
19	WIEDER DA	Anno 1404: Venedig
20	WIEDER DA	Gothic 2

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 02/2012. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483

Bethesda vs. Interplay

Nach einem langen Streit hat Bethesda die Rechte an der Entwicklung eines Onlinespiels im **Fallout**-Universum vom Konkurrenten Interplay zurückerhalten. Die beiden Parteien haben sich Anfang Januar vor Gericht darauf geeinigt, dass die entsprechende Lizenz wieder an den **Fallout 3**- und **Skyrim**-Entwickler Bethesda übergeben wird – mit sofortiger Wirkung. Im Gegenzug zahlt Bethesdas Mutterfirma ZeniMax Media einen Betrag in Höhe von zwei Millionen Dollar an Interplay, das die Arbeiten an dem Projekt jetzt eingestellt hat. Dies bedeutet das Aus für das **Fallout**-Onlinespiel, zumindest aus der Sicht von Interplay. Ob und in welcher Form der neue Besitzer Bethesda die erkämpfte Lizenz verwenden wird, steht noch nicht fest. Wünschen würden wir uns ein **Fallout**-MMO allemal. DM



Stalker 2

Entwickler: GSC Gameworld **Publisher:** –
Termin: 2013 **Quicklink:** 7691

Es besteht wieder Hoffnung. Während es Mitte Dezember noch von offizieller Seite hieß, dass es nicht gut um **Stalker 2** sowie das daran arbeitende Studio GSC Gameworld stünde, folgte kurz vor Weihnachten dann das große Aufatmen. Über den Kurznachrichten-Dienst Twitter ließ das Team verlauten, dass man nach wie vor an dem Endzeit-Shooter arbeite und »hoffentlich alles gut ausgeht«. PR-Chef Oleg Yavorsky schrieb dazu auf Facebook, dass er sich sehr darauf freue, das Spiel endlich weitere entwickeln zu können. Allerdings ist das Studio momentan auf der Suche nach finanzieller Absicherung, um die Arbeiten an **Stalker 2** auch wirklich abschließen zu können. Details zum tatsächlichen Entwicklungsstand will GSC in den nächsten Wochen nachreichen. DM



PR-Chef **Oleg Yavorsky** verriet über Facebook, dass es mit Stalker 2 weitergehe.

Todesstrafe für Videospiel-Entwickler



Todesstrafe: Im iranischen Staatsfernsehen soll **Amir Mirzaei Hekmati** gestanden haben.

Das islamische Revolutionsgericht des Iran hat den 28-jährigen US-Amerikaner Amir Mirzaei Hekmati zum Tode verurteilt. Die Anklage behauptet, Hekmati habe für den Videospiel-Entwickler Kuma Games an »die öffentliche Meinung manipulierenden« Spielen und Filmen mitgearbeitet. Diese sollen vom US-Geheimdienst CIA finanziert worden sein. Tatsächlich geht aus einer Arbeitgeber-Datenbank hervor, dass der Angeklagte an einem Spiel für den Entwickler gearbeitet hat. Dort wird das Projekt als Sprachlern-Programm für das US-Militär beschrieben. Kuma Games hat neben Gangster- und Dinosaurier-Spielen auch eine Reihe kostenloser Ego-Shooter mit Szenarien im Mittleren Osten im Programm. Im 2005 erschienenen **Assault on Iran** zum Beispiel stürmt man als US-Kämpfer Schlüsselstellen des iranischen Atomprogramms. Ob das ausreicht, Hekmati hinzurichten, ist noch nicht bekannt. Die US-Regierung hat bereits seine Freilassung gefordert. DM

Hardware

Entwickler: Blackbird Interactive **Publisher:** –
Termin: 2012 **Quicklink:** 7721

Ehemalige Mitarbeiter von Relic, die unter anderem an **Homeworld** beteiligt waren, haben jüngst das Studio Blackbird gegründet und im selben Atemzug ihr erstes Projekt vorgestellt: **Hardware**. Das soll ein Strategiespiel mit Social-Games-Elementen werden. In dem SciFi-Szenario kämpfen Sie gegen einen interstellaren Megakonzern, der einen Bergbauplaneten mit eiserner Hand kontrolliert und ausbeutet. Neben der Förderung unterschiedlicher Erze stehen knackige Echtzeit-Kämpfe im Vordergrund. Allerdings gibt es bisher keinerlei Details zum Spielablauf. Das Team gab jedoch bekannt, dass man einige Experimente machen und unter anderem eine sehr ungewöhnliche Kameraperspektive einsetzen werde. **Hardware** soll noch 2012 erscheinen. DM



Ehemalige Homeworld-Macher wagen sich mit **Hardware** an das darbende Strategie-Genre.

SUPERGÜNSTIG
MOBIL
SURFEN



1&1 NOTEBOOK-FLAT
9,99 €/Monat*

✓ Internet-Flatrate per HSDPA/UMTS!
✓ 1&1 Surf-Stick oder Micro-SIM-Karte für 0,– €!*
✓ Beste D-Netz-Qualität!

Jetzt informieren und bestellen: 0 26 02 / 96 96

1&1

www.1und1.de

* 1&1 Notebook-Flat mit bis zu 7.200 kBit/s. Ab einem Datenvolumen von 1 GB steht eine Bandbreite von max. 64 kBit/s zur Verfügung. 24 Monate Mindestvertragslaufzeit. Keine Bereitstellungsgebühr, keine Versandkosten.

Mass Effect 3

Die Reaper kommen, und mit ihnen der Krieg. Wir haben mit Bioware über den Schlussakt der Rollenspiel-Trilogie gesprochen und herausgefunden, wie Shepard seine monströsen Widersacher besiegen soll: mit unglaublicher Vielfalt. Von Michael Graf

Angespielt

Genre: Rollenspiel **Publisher**: Electronic Arts **Entwickler**: Bioware (Mass Effect 2, GS 03/10: 88 Punkte)
Termin: 8. März 2012 **Status**: zu 90% fertig

GameStar.de/Quicklink/7027 | Auf DVD: Trailer

⊕ Stärken

+ facettenreicher Reaper-Krieg
+ fulminanter Abschluss der Trilogie
+ zahlreiche mögliche Enden
+ wieder mehr Rollenspiel-Elemente
+ Citadel spielt wieder eine größere Rolle

⊖ Schwächen

- technisch minimal angestaubt
- bislang mäßige Gegner-KI

Wie kann ein Mensch, ein einzelner Mensch, eine ganze Armada riesiger Metall-Tintenfische besiegen? Das ist die Schicksalsfrage von **Mass Effect 3**. Commander Shepard (dank Geschlechterwahl Serienheld oder -heldin, hauptberuflich letzte Hoffnung der Milchstraße) stemmt sich im Rollenspiel den Reapern entgegen, jenen außerirdischen Maschinenwesen, die unsere Galaxis überfluten. Und eben aussehen wie stählerne Kraken von Wolkenkratzergröße. Wie also kann Shepard diese Aliens der Apokalypse besiegen? Casey Hudson kennt die Antwort: »Er kann es nicht.«

Also alles aus, Galaxis verloren, lang lebe das Tintenfisch-Imperium? »Er kann es nicht alleine«, ergänzt Hudson postwendend, »sondern braucht Verbündete!« Seit acht Jahren lenkt Hudson die **Mass Effect**-Serie als Projektleiter, gerade verpasst er ihrem Abschlusskapitel den letzten Schliff. Wir sprachen mit ihm über Punktetabellen und Verfolgungsjagden, Entscheidungen und Rollenspiel-Elemente. Was Bioware für **Mass Effect 3** plant, klingt gigantisch und motivierend, ein Überlebenskampf nach unserem Geschmack. Zumal wir's vier Jahre nach dem ersten Serienteil kaum erwarten



Der Ausdruck »reaper« bedeutet »Mäher« oder »Erntemaschine«. Der Tod wird oft als Sensenmann (»Grim Reaper«) dargestellt.



Die Galaxis ist im Krieg: In den **Koop-Gefechten** kämpfen Viererteams gegen eine KI-Übermacht. Das erinnert an den Horde-Modus von Gears of War – und ist eine Möglichkeit, das Ende der Solo-Kampagne zu verbessern.

können, den Reapern endlich in den ... na ja, dorthin zu treten, wo man einem riesigen Tintenfisch hintritt, wenn man ihn nicht mag.

Zum Beginn von **Mass Effect 3** ist Shepard davon allerdings weiter entfernt als eine Kuh vom Eierlegen. Dass das Rollenspiel mit der fulminanten Reaper-Invasion der Erde beginnt, dürfte sich inzwischen herumgesprochen haben (siehe Kasten »Dramatischer Auftakt« auf Seite 14). Interessanter wird's danach. Mit seinem Schiff, der aus **Mass Effect 2** bekannten Normandy SR-2, flüchtet der Commander vom blauen zum roten Planeten: Im Wüstensand des Mars soll eine Geheimwaffe der Protheaner schlummern, jenes Alien-Volkes, das die Reaper vor 50.000 Jahren ausradiert haben. Und das zum Zeitpunkt seines Abtritts offenbar kurz davor stand, eine Waffe gegen die Invasoren fertig zu stellen. Ein guter Grund für Shepard, mit zwei Mitstreitern vor den Toren einer marsianischen Forschungsstation zu landen.

Mit dabei sind ein neuer und ein etablierter Begleiter. Der Neuzugang heißt James Vega und dient erstmalig an Bord der Normandy. Shepard lernt ihn bereits bei der Flucht von der Erde kennen. Als alter Bekannter kämpft entweder die Soldatin Ashley oder der Biotiker Kaidan an des Helden Seite – abhängig davon, welchen von den beiden er im ersten **Mass Effect** in den Tod geschickt hat. Die Feuerkraft der Kameraden braucht Shepard dringend, denn in der Marsbasis haben sich Cerberus-Agenten breitgemacht. Zur Erinnerung: Im zweiten Serienteil war der Held kurzfristig mit der vom »Unbekannten« angeführten Fanatikertruppe verbündet, jetzt wird wieder geschossen – aus vorerst mysteriösen Gründen. Beim Kampf gegen die Feinde (die sich unter anderem hinter Stahlschilden verstecken oder mit mächtigen Atlas-Mechs anrücken) stößt das Trio auf unerwarteten Besuch: die blauhäutige Liara, ebenfalls eine alte Bekannte aus dem ersten **Mass Effect** und eventuelle Ex-Liebschaft des Helden, die Shepard fortan abermals begleitet.

Lang lebe das Tintenfisch-Imperium? Denkste!

Ob der Commander am Ende der Marsmission tatsächlich findet, was er sucht, wollen wir hier, um Spoiler zu vermeiden, lieber

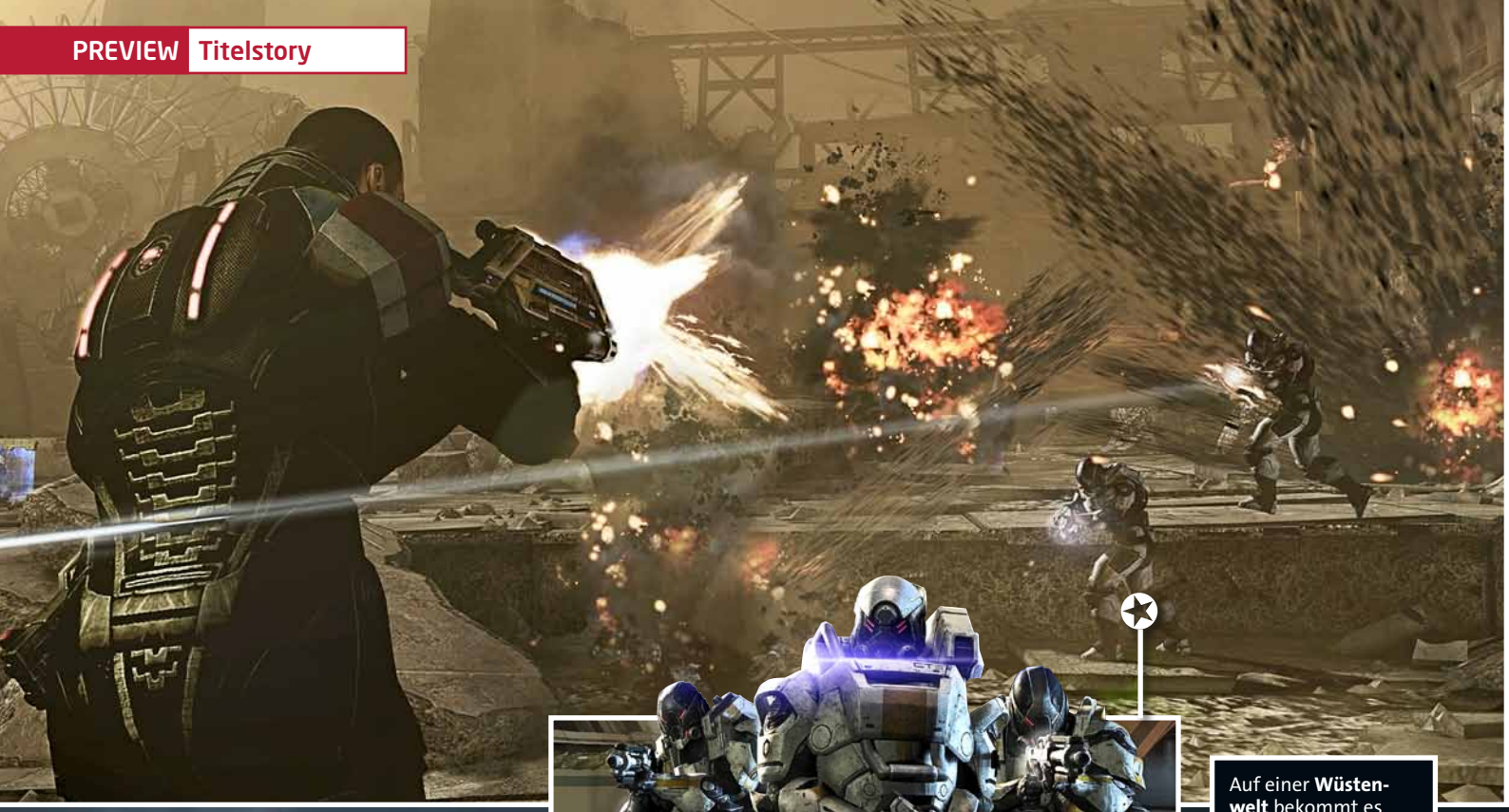
Die **Reaper** sind furchteinflößende Gegner, aber nicht unbesiegbar. Schon am Ende des ersten Mass Effect zerbröseln die Flotten der Erde und der außerirdischen Völker mit vereinten Kräften einen der Kolosse. Die Botschaft ist klar: Nur gemeinsam sind wir stark.

Demo-Verknüpfung

Wer die Demo des Rollenspiels **Kingdoms of Amalur: Reckoning** spielt, schaltet exklusive Ausrüstung für **Mass Effect 3** frei: die Reckoner-Knight-Rüstung (steigert den Nahkampfschaden und das Tempo der Waffenprojektile) sowie den Chakram-Werfer, der Sprengscheiben verschießt. Letzteren bekommt man nur, wenn man die Demo beendet und den Trailer am Ende anschaut. Noch vor dem Verkaufsstart am 9. März soll es überdies eine Demo von **Mass Effect 3** geben, die wiederum Items für **Reckoning** bringt, nämlich die N7-Rüstung und den Omniklingen-Dolch. Mit der Demo-Verknüpfung will EA das von den Spielern bislang kaum wahrgenommene **Kingdoms of Amalur** mit dem großen Namen von **Mass Effect 3** anschieben. Ob's klappt, bleibt abzuwarten.



»Shepard-Tonfolge« nennt man eine Notenreihe, die scheinbar ansteigt, deren letzter Ton aber wieder der erste ist.



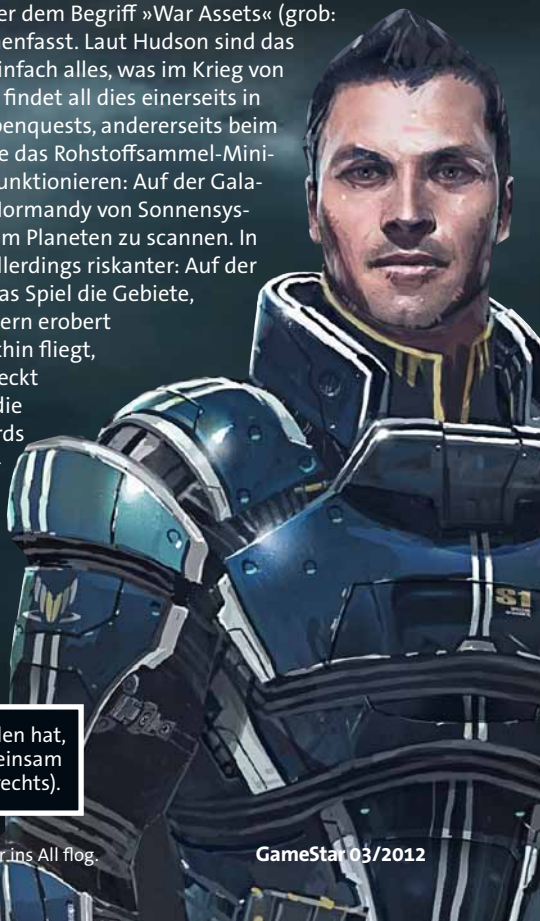
Auf einer **Wüstenwelt** bekommt es Shepard mit seinen Ex-Verbündeten zu tun, den Soldaten des Cerberus-Syndikats (kleines Bild).

nicht verraten. Wichtig ist, dass sich **Mass Effect 3** eben nicht um DIE eine Anti-Reaper-Geheimwaffe dreht. »Es geht vielmehr darum, einen Plan zu schmieden, indem man in der gesamten Galaxis nach hilfreichem Wissen und Kriegsmaterial sucht«, erklärt Casey Hudson. Und natürlich nach Verbündeten: Shepard muss die Völker der Galaxis vereinigen, was ganz schön knifflig wird. »Es gibt Meinungsverschiedenheiten und sogar offene Konflikte zwischen den Spezies«, führt Hudson aus. »Shepard wird es also schwer haben, genügend Freunde zu finden, um den Kampf zu den Reapern tragen zu können.« Zur Beruhigung: Der Held befehligt keine Flotten und verschiebt keine Truppen, **Mass Effect 3** soll schließlich nicht durchs Galaxiekarten-Hintertürchen zum Strategiespiel mutieren.

Bleibt die Frage, wie Shepard seine Kumpels rekrutiert. Casey Hudson sagt: »Er zieht Leute auf seine Seite, indem er ihre Probleme versteht und ihnen hilft, sie zu lösen.« Grast man also wie in **Mass Effect 2** einfach Planeten ab, um Aufträge zu erfüllen und Crewmitglieder anzuheuern? Auch, aber nicht nur. Denn ALLES, was Shepard tut, wirkt sich auf den Krieg aus: Storymissionen, Nebenquests, sogar Erkundungs-Minispiele. Im Mittelpunkt steht dabei eine Art Punktestand, der anzeigt, wie stark die Anti-Reaper-Streitkräfte derzeit sind. Ein Menü listet auf, wer wie viel zu diesem Konto beiträgt. »Da steht dann beispielsweise die Quarianische Fünfte Flotte drin, die wahrscheinlich wahnsinnig viele Punkte wert ist«, erläutert Hudson. »Dann wiederum kann in der Liste ein einzelner Kerl auftauchen, den man in einer Bar getroffen und davon überzeugt hat, der Armee beizutreten. Der ist womöglich nur einen einzigen Punkt wert.« Überdies kann man Hintergrundinfos zu jedem Aktivposten abrufen, ähnlich wie bei den Codex-Einträgen der Vorgänger.

»Aktivposten« heißt nicht nur Soldaten und Flotten, sondern auch all das, was Bioware unter dem Begriff »War Assets« (grob: Kriegsmaterial) zusammenfasst. Laut Hudson sind das »Bauwerke, Forscher – einfach alles, was im Krieg von Nutzen sein kann.« Man findet all dies einerseits in Storymissionen und Nebenquests, andererseits beim Erkunden. Das dürfte wie das Rohstoffsammel-Minispiel von **Mass Effect 2** funktionieren: Auf der Galaxiekarte lenkt man die Normandy von Sonnensystem zu Sonnensystem, um Planeten zu scannen. In **Mass Effect 3** wird das allerdings riskanter: Auf der Sternenkarte markiert das Spiel die Gebiete, die bereits von den Reapern erobert wurden. Wenn man dorthin fliegt, besteht die Gefahr, entdeckt zu werden. Dann jagen die Mechano-Kraken Shepards Schiff über die Sektorenkarte, man muss ihnen ausweichen, um zu entkommen. »Das ist ein nettes Minispiel für Operationen im Feindgebiet«, freut sich Hudson. Recht hat er.





Je nachdem, wie sich Shepard im ersten Mass Effect entschieden hat, bestreitet er die erste Mission des dritten Teils entweder gemeinsam mit der Soldatin **Ashley** (links) oder mit dem Biotiker **Kaiden** (rechts).

Der bekannteste Shepard (laut Google-Suche) ist der Astronaut Alan Shepard, der 1961 als erster Amerikaner ins All flog.



Welche Gebiete die Reaper wann erobern, hängt vom Fortschritt der Handlung ab. Denn der Krieg läuft nicht fortwährend weiter, sondern »pausiert«, bis man die nächste Storymission und die damit verbundenen Entscheidungen hinter sich gebracht hat. »Es gibt keinen Kalender, der unaufhaltsam voranschreitet«, erklärt Hudson. »Man kann in Ruhe Nebenmissionen erledigen, ohne dass in der Zwischenzeit die ganze Galaxis den Bach runtergeht.« Durch Shepards Story-Entscheidungen kann sich die Situation dann allerdings gravierend ändern. Vergleichsweise harmlos ist noch, dass Nebenmissionen »verfallen« können. Hudson nennt ein Beispiel: »Sagen wir, jemand schickt Shepard eine Mail und sagt: ›Hey, komm vorbei und sprich mit mir!‹ Der Absender wartet dann nicht ewig. Wenn man statt diesen jemand zu treffen lieber die Geschichte vorantreibt, kann man die Gelegenheit verpassen.« Das wiederum kann Shepards Kriegsanstrengungen ausbremsen. Schließlich könnte der Mail-Schreiber ein Forscher sein, der gerade den ultimativen Anti-Tintenfisch-Todesstrahl erfunden hat. Das Gebot der Stunde lautet also: Erledige immer brav deine Nebenquests. Oder stürze dich in die Multipayer-Schlachten, aber dazu gleich mehr.

Von Nebenquests geht die Galaxis nicht unter

Weitaus folgenreicher als die verflossenen Nebenaufträge sollen die Entscheidungen ausfallen, die Shepard im Rahmen der Hauptstory treffen muss. Das beginnt schon damit, dass die aktuell offenen Hauptmissionen zwar meist in beliebiger Reihenfolge angehen kann, manchmal aber nur eine von zwei Alternativen wählen darf. Überspitzt gesagt: Der Commander könnte vor der Wahl stehen, entweder einen für den Krieg wichtigen, aber arroganten Wissenschaftler zu retten – oder ein von den Reapern attackiertes Waisenhaus. Und pah, wenn's nur Waisenkinder wären! »In **Mass Effect 3** geht es ums Überleben oder Untergehen ganzer Zivilisationen!«, rückt Hudson unseren Maßstab zurecht. Damit die Entscheidungen über Leben und Tod nicht zu trockenen Statistiken schrumpfen (»Gähn, schon wieder fünf Millionen Kroganer tot«), verknüpft Bioware sie mit Shepards Begleitern. »Man hat immer jemanden dabei, den die Entscheidungen persönlich betreffen«, sagt Hudson. »An Bord der Normandy gibt es einen Kroganer, einen Quarianer – eben Charaktere von überall her. Wenn Shepards Taten gravierende Folgen für eine ganze Zivilisation haben, dann kann man das zuerst an den Beziehungen zu diesen Personen und an deren Reaktionen feststellen.«

Dramatischer Auftakt

Zum Beginn des Spiels überrennen die **Reaper** die Erde (oben).

Shepard erlebt die Attacke gemeinsam mit **Captain Anderson,** ...



... kämpft gegen **Cannibals**, von den Reapern mutierte Menschen, ...



... flüchtet durch einstürzende Gebäude, rutscht **Trümmer** hinab ...

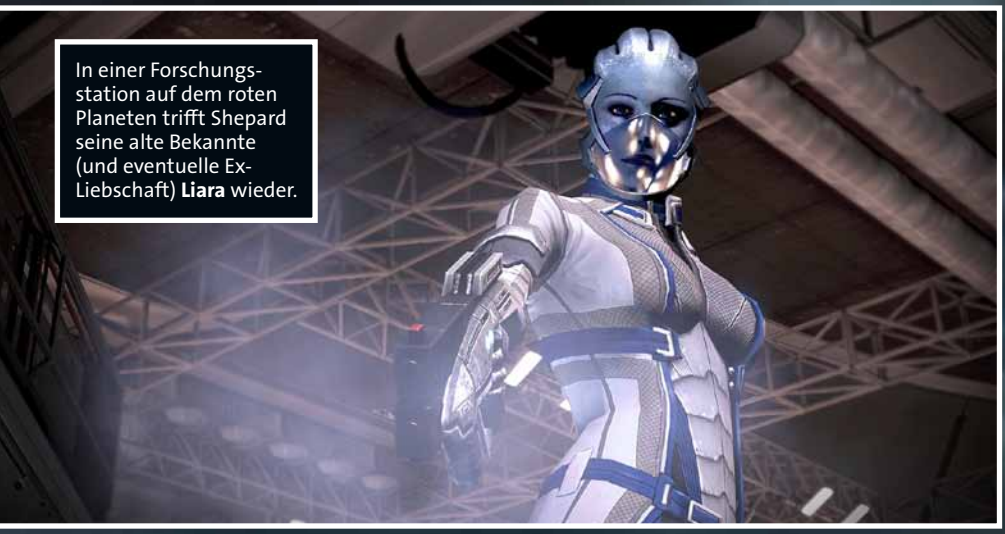


... und muss schließlich von der Normandy aus mit ansehen, wie die Reaper andere **Flüchtlingsschiffe** abschießen.

Kürzlich berichteten Wissenschaftler, dass es in der Milchstraße mehr Planeten geben dürfte als Sterne (über 300 Milliarden).



Die erste Mission nach der Flucht von der Erde führt Shepard auf den **Mars**, wo eine Geheimwaffe der Protheaner verborgen sein soll.



In einer Forschungsstation auf dem roten Planeten trifft Shepard seine alte Bekannte (und eventuelle Ex-Liebschaft) **Liara** wieder.



Gemeinsam mit Liara kämpft Shepard auf dem Mars gegen Cerberus-Soldaten, die sich mit **Stahlschilden** vor Beschuss schützen.

Heißt im Klartext: Falls der Commander lieber die Heimatwelt der Salarianer rettet als die der Asari, wird ihm die Asari Liara vors Schienbein treten, während ihm sein alter Salarianer-Kumpel Mordin um den Hals fällt. Die Reaktionen der Charaktere werden auch von deren Moral beeinflusst: Wer Aufträge für einen Begleiter erledigt, steigt in dessen Ansehen – so weit, so **Mass Effect 2**. Im dritten Teil sollen sich jedoch alle Taten und Entscheidungen auf die Mitstreiter auswirken. Also beispielsweise auch, ob Shepard grundsätzlich eher gutmütig oder eher erbarmungslos handelt. Die grundgütige Liara etwa dürfte sich echauffieren, wenn Shepard den Tod Unschuldiger achselzuckend in Kauf nimmt. Wie im Finale des Vorgängers bezieht das Spiel dann die Moral des Charakters mit ein, wenn's (so Hudson) »um Leben und Tod« geht. Es kann also abermals passieren, dass Begleiter sterben, wenn man sie nicht gut genug behandelt hat.

Apropos: Der Autor dieser Zeilen ist zutiefst betrübt, dass er im Finale von **Mass Effect 2** das Ableben von Mordin nicht verhindern konnte. Und weil es auch **Mass Effect 3** wieder erlaubt, Spielstände aus dem Vorgänger zu importieren, bleibt der Salarianer auch tot. Stellt sich die Frage, wie das Spiel eine emotionale Verbindung einer außerirdischen Spezies herstellen will, wenn die zugehörigen Begleiter fehlen. Mordin etwa trat bereits in einem Trailer als Helfer Shepards auf. Wie also geht **Mass Effect 3** mit eventuell verstorbenen Charakteren um? »Das hängt von den Charakteren ab«, meint Hudson. »Manchmal fällt die Geschichte komplett weg, manchmal geschieht etwas ganz anderes, manchmal erlebt man eine ähnliche Geschichte mit anderen Charakteren. Beispielsweise arbeitet man entweder mit einem Kroganer zusammen, den man aus den Vorgängern kennt – oder mit einem anderen, den man erstmals trifft.«

Klingt ganz schön komplex, Bioware muss in **Mass Effect 3** eine Menge Quest-Varianten abdecken. Zumal sich nicht nur die Tode der Begleiter auswirken sollen, sondern alle Entscheidungen, die Shepard jemals getroffen hat. Wer etwa im ersten Serienteil einer gewissen Alien-Königin ein Säurebad erspart hat, wird im dritten die Folgen erleben. Wohlgemerkt »erleben« und nicht »bereuen«. »Es gibt in Mass Effect keine falschen Entscheidungen«, sagt Hudson. Egal ob Shepard als gutmütiger oder als hartherziger Soldat durch die Galaxis zieht, er wird davon keine Nachteile haben. Zumindest nicht, solange er sich treu bleibt. Wer auf der Brav-Fies-Skala ständig hin und her schwankt, läuft nämlich Gefahr, dass sich seine Entscheidungen gegenseitig aufheben. Dann steht Shepard am Ende ohne die entsprechenden Vorteile da. »Es ist eine gute Idee, den eigenen Prinzipien treu zu bleiben«, bringt es Hudson auf den Punkt.

Liara würde Shepard vors Schienbein treten

Dass Shepard den Krieg letztlich verliert und die Reaper triumphieren, ist aber nicht vorgesehen. »Das Problem von Niederlagen ist, dass sie sich für den Spieler niemals richtig anfühlen«, begründet Hudson. »Wer verliert, jubelt nicht: ›Wow, war das ein tolles Spiel!‹, sondern lädt neu und versucht, ein besseres Ergebnis zu erzielen. Man spielt doch, um zu gewinnen.« Wichtig sei aber, dass es viele Abstufungen des Erfolgs gebe: »Für Mass Effect 3 basteln wir mehr unterschiedliche Enden als jemals zuvor, weil wir sie ja nicht mehr in einer Fortsetzung zusammenführen müssen.« Am Ende des Spiels kann alles passieren. Dann soll sich sogar die große Entscheidung auswirken, die Shepard am Ende von **Mass Effect 2** treffen musste. Wer's kennt, weiß, dass sie bedeutsame Folgen haben dürfte. Aber keine negativen, Sie erinnern sich: Man soll nichts bereuen. Wir sind sehr gespannt, wie Bioware das umsetzen wird.

Ausschlaggebend für den Grad von Shepards Erfolg ist sein Kriegs-Punktestand.

»Shepard« heißt auch ein Weiler, der zur kanadischen Stadt Calgary gehört.

Hintergrund Bioware

1995 gründen die Mediziner Ray Muzyka, Greg Zeschuk und Augustine Yip im kanadischen Edmonton das Studio Bioware. Die drei kennen sich von der Uni und haben gemeinsam die Infinity-Engine entwickelt, ein Technikgerüst für 2D-Abenteuer. Nach der Mech-Simulation **Shattered Steel** (1996) erschafft das Studio 1998 mit **Baldur's Gate** sein erstes Rollenspiel. Es entsteht aus dem Engine-Prototypen **Battleground Infinity**, basiert auf der Pen&Paper-Vorlage Advanced Dungeons & Dragons (AD&D) – und gilt für viele Spieler bis heute als einer der besten Genre-Vertreter. Weltweit verkauft sich **Baldur's Gate** über zwei Millionen Mal.

Während Yip das Unternehmen 1997 verlässt, bleiben Muzyka und Zeschuk den Pen&Paper-Wurzeln treu. Abgesehen vom durchgedrehten Third-Person-Shooter **MDK2** (2000) basieren bis 2003 alle Bioware-Titel auf den D&D-Regeln: **Baldur's Gate 2** (2000), das den Erfolg und die Qualität des Vorgängers noch übertrifft, **Neverwinter Nights** (2002) sowie **Star Wars: Knights of the Old Republic** (**KotOR**, 2003). Zwei Jahre später veröffentlicht das Studio mit **Jade Empire** ein unkonventionelles Abenteuer, dessen chinesische Mythologie-Geschichten und Action-Kämpfe so gar nicht zum bisherigen Bioware-Werk passen. Dafür erbt **Jade Empire** ein Element, das vor allem **KotOR** ausgezeichnet hat: Die Spieler treffen moralische Entscheidungen, die sich auf die Handlung und die Charakterentwicklung auswirken – bis heute eine Kernfaszination aller Bioware-Titel.

Im November 2005 übernimmt Bioware das Studio Pandemic (**Star Wars: Battlefront**), zugleich strickt Obsidian für die Kanadier die Auftragsarbeiten **Knights of the Old Republic 2** (2005) und **Neverwinter Knights 2** (2006). 2007 wird Bioware dann von Electronic Arts geschluckt, im selben Jahr veröffentlichen die Kanadier mit **Mass Effect** abermals ein hochkarätiges Rollenspiel. Dank seiner filmischen Inszenierung fesselt der Science-Fiction-Titel zahllose Fans. Mit **Dragon Age: Origins** lässt Bioware 2009 die traditionellen Fantasy-Rollenspiele im **Baldur's Gate**-Stil wieder aufleben. 2010 erscheint **Mass Effect 2**, das noch filmhafter, aber auch actionlastiger ausfällt als sein Vorgänger. Die gleiche Tendenz offenbart ein Jahr später **Dragon Age 2**: weg vom komplexen Rollenspiel, hin zu mehr Action und Inszenierung.

Kurz vor Weihnachten 2011 startet Bioware das Online-Rollenspiel **Star Wars: The Old Republic**, das seine Geschichten in vertonten Gesprächen erzählt und mit moralischen Entscheidungen à la **KotOR** würzt. Abgesehen davon erweist sich das Jedi-Abenteuer aber weitgehend als Standardkost, Bioware wird eigenständigere Spielelemente nachlegen müssen. Entwickelt wurde **The Old Republic** von Bioware Austin, einer Entwickler-Zweigstelle, bei der viele Ex-Designer des Klassikers **Ultima Online** arbeiten. Jüngst hat die Mutterfirma Electronic Arts zudem die Mitarbeiter des ehemaligen **Command & Conquer**-Studios EA Los Angeles unters Bioware-Dach verpflanzt, wo sie unter dem Namen Bioware Victory an **C&C Generäle 2** feilen.

Bioware wächst und gedeiht also – läuft aber Gefahr, seine Identität als Abenteuerschmiede zu verwässern. Wobei die Entwickler immer noch vorrangig an Rollenspielen feilen, allen voran natürlich **Mass Effect 3** sowie **Dragon Age 3**, bei dem sich Bioware nach eigener Aussage von **Skyrim** inspirieren lässt. Kommt da Großes auf uns zu?



Ray Muzyka (links) und **Greg Zeschuk** leiten Bioware bis heute.



In **Baldur's Gate** (1998) wurzelt Biowares exzellenter Rollenspiel-Ruf.



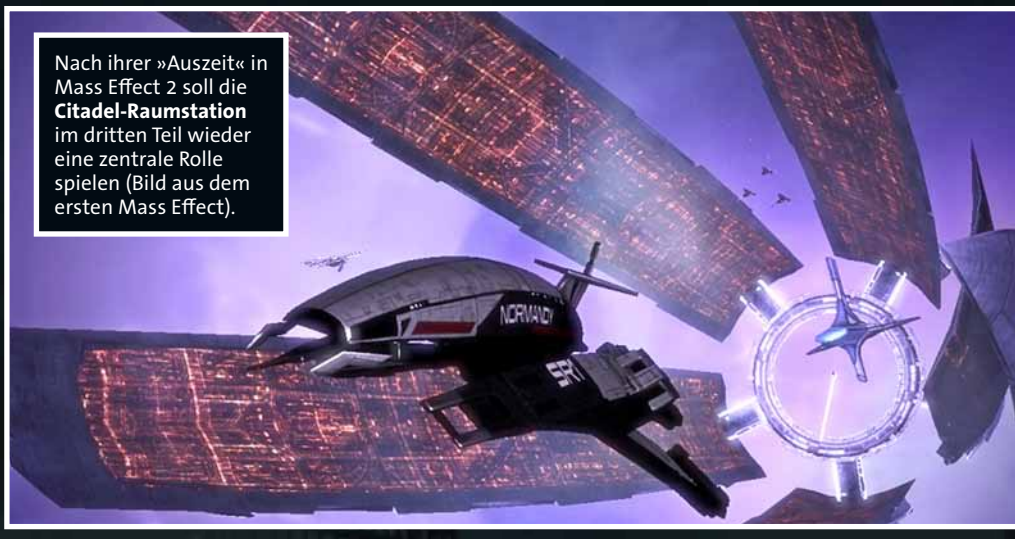
Knights of the Old Republic bietet ein ausgefeiltes Moralsystem.

Falls der Commander nur wenige Punkte angehäuft, also nur wenige Verbündete rekrutiert und wenige Kriegsgüter gesammelt hat, dürfte das Ende entsprechend bedrückend ausfallen: Die Reaper sind dann zwar besiegt, aber die Galaxis und natürlich auch die Erde liegen in Schutt und Asche. Je höher der Punktestand (und eventuell die Loyalität der Crewmitglieder), desto positiver fällt der Schluss aus – bis hin zum glanzvollen Sieg. Den kann aber eben nur erreichen, wer Kriegsgüter anhäuft, also Nebenmissionen erfüllt, die Galaxis erkundet, Planeten scannt, sprich: **Mass Effect 3** möglichst vollständig durchspielt.

Für Nicht-Durchspieler gibt's eine Alternative, nämlich den Koop-Modus, in dessen (storyfreien) Einsätzen sich Viererteams durch Massen von KI-Gegnern schießen – ähnlich wie im Horde-Modus von **Gears of War**. Wer fleißig Online-Siege sammelt, erhöht in der Solo-Kampagne die »Bereitschaft«, also die Kampfkraft der eigenen Truppen, und kann so auch mit insgesamt weniger Kriegsmaterial einen guten oder sogar perfekten Sieg erringen. Casey Hudson begründet: »Es gibt Spieler, die sich nur auf die Storymissionen und die Action konzentrieren möchten und deshalb weniger Verbündete und weniger Kriegsmaterial sammeln. Damit sie trotzdem das bestmögliche Ende erreichen können, geben wir ihnen den Multiplayer-Modus.«

Ob man on- oder offline kämpft, hängt also von den eigenen Vorlieben ab: Wer Action will, spielt Multiplayer; wer Geschichten will, spielt die Kampagne. In unseren Ohren klingt das sehr vernünftig. Bioware lässt den Spielern eben die Wahl, und eine Wahl kann nie schlecht sein – zumal die Solo-Inhalte von **Mass Effect 3** keinesfalls unter der Koop-Entwicklung leider sollen. Im Gegenteil: Bioware hat für den dritten Teil sogar mehr Storyschreiber engagiert als für die Vorgänger. Wie die Serie einmal enden würde, wussten die Entwickler übrigens schon, als sie den ersten Teil entwarfen. »Wir kannten die Grundthemen und wussten, was Shepard im Verlauf der Handlung erwarten wird«, erinnert sich Hudson. »Das hat uns beim Ausbau der Trilogie enorm geholfen, wir konnten **Mass Effect** von Anfang an als Ganzes betrachten. So mussten wir nichts Sinnfreies dazu erfinden und konnten die Story gezielt vorantreiben.«

Den Kriegsverlauf selbst will Bioware nicht nur anhand eingefärbter (also von den Reapern eroberter) Bereiche der Galaxiekarte illustrieren, sondern auch mit der Normandy: Shepards Schiff soll sich im Spielverlauf



Nach ihrer »Auszeit« in Mass Effect 2 soll die **Citadel-Raumstation** im dritten Teil wieder eine zentrale Rolle spielen (Bild aus dem ersten Mass Effect).

Ein Nachschlagewerk für US-Juristen heißt »Shepard's Citations«. Für eine Suche verwendet man auch das Verb »to shepardize«.



In einer Mission bombardieren Schiffe einen Reaper, ...



... doch der gepanzerte Koloss trotzt dem Beschuss ...



... und beginnt, mit seinem Laser die Umgebung zu zerbröseln.



Shepard hastet durch die zusammenbrechenden Bauten, ...



... weicht Brutes aus, monströsen Reaper-Kreaturen ...



... und aktiviert schließlich einen »Maw Hammer«, ...



... um einen Riesenwurm auf den Reaper zu hetzen – klasse!



Auch im Multiplayer-Modus bekommen es die Kämpfer mit den **Atlas-Mechs** von Cerberus zu tun.

verändern. Was das heißt, will Casey Hudson aber noch nicht verraten. Auch die Citadel-Raumstation, der Dreh- und Angelpunkt des ersten Serienteils, soll nach ihrem enttäuschenden Kurzauftritt in **Mass Effect 2** wieder eine zentrale Rolle spielen und als sicherer Hafen dienen. Doch auch der wird sich spürbar wandeln. »Anfangs sind die Bewohner der Citadel noch naiv und denken, der Krieg betreffe sie nicht«, erzählt Hudson. »Im späteren Verlauf wird er sich aber natürlich auch auf die Station auswirken.«

Noch dazu soll die Citadel laut Hudson »größer als jemals zuvor« werden, es gebe dort sehr viel zu tun. So will Bioware auch endlich die losen Enden aufgreifen und all die offenen Fragen beantworten, die die Vorgänger aufgeworfen haben. Etwa was es mit den Keepern auf sich hat, den insektoiden, roboterhaften »Hausmeistern« der Raumstation. »Beim Schreiben der Story hatten wir sehr viel Spaß dabei, all die vielen Antworten zu sammeln, die wir den Spielern geben wollen«, führt Hudson aus. »Man kann herumlaufen, die Gänge erkunden und diese Antworten suchen. Für Fans der Vorgänger haben wir viele bekannte Charaktere und Geschichten hineingepackt, die offene Fragen klären. Und wer die jeweiligen Vorgeschichten nicht kennt, kann etwas darüber erfahren.«

Apropos Neulinge: Bioware möchte mit **Mass Effect 3** offensichtlich mehr Spielertypen ansprechen als mit den Vorgängern – auch wenn das bei einer Trilogie eher seltsam wirkt. So darf man nun gleich zu Beginn zwischen drei Spielmodi wählen: Action, Story und Rollenspiel. In der Action-Variante fährt Bioware die Dialoge zurück, man muss keine Antworten mehr aussuchen und auch keine Entscheidungen mehr treffen. Stattdessen folgt man einem vorgegebenen Handlungspfad irgendwo in der Grauzone zwischen brav und fies, der laut Casey Hudson zu »jeder Menge cooler Sachen« führen soll. Wer vorrangig kämpfen möchte, wird sich hier wohl fühlen. Das komplette Gegenteil ist der Story-Modus für Geschichten-Liebhaber, in dem Bioware den Schwierigkeitsgrad der Schießereien radikal herunterfährt. Wer hier sterben möchte, muss sich wirklich anstrengen. Denn hier sollen auch Spieler weiterkommen, die keinerlei Erfahrung mit Shootern haben. Die Rollenspiel-Einstellung könnte schließlich auch »normal« heißen, hier spielt sich **Mass Effect 3** in etwa wie die Vorgänger.

Beziehungsweise nicht ganz, denn der dritte Teil bietet wieder mehr Rollenspiel-Elemente als sein sehr auf Action gebürsteter Vorgänger. So schaltet man zwar wie gehabt mit Levelaufstiegs-Punkten höhere Ta-



James Vega (links) ist eines der neuen Crewmitglieder der Normandy und von Anfang an mit dabei.



»Shepard, wir müssen reden.« – auf der Normandy plaudert der Commander mit **Liara**. Flammt auch seine alte Romanze mit ihr wieder auf?

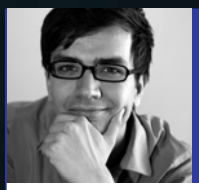
lentstufen frei, darf sich nun jedoch zusätzlich ab der vierten Stufe bis zum neuen Maximalrang sechs zwischen je zwei Spezialisierungen entscheiden. Beispielsweise erhöht man bei einem biotischen Geschoss entweder den Schaden oder die Flächenwirkung. Genauso kann man wählen, ob Cryo-Geschosse ihr Ziel länger einfrieren oder fortan auch allen Mitstreitern zur Verfügung stehen. Die Alternativen schließen einander aus. Dafür lassen sich die Punkte jederzeit zurücksetzen und umverteilen. In **Mass Effect 3** startet Shepard übrigens bereits als erfahrener Held mit mehreren Fähigkeiten – schließlich macht er diesmal ausnahmsweise keinen Tod und keine Wiedergeburt durch.

Prinzipientreue ist ratsam

Neben dem Talentsystem erlaubt nun auch die Ausrüstung mehr Vielfalt. Rüstungen etwa lassen sich wieder aus mehreren Teilen zusammensetzen, die sich aber nicht mehr nur optisch, sondern auch auf die Charakterwerte auswirken. Waffen wiederum kann man an Werkbänken mit erbeuteten Upgrade-Modulen aufrüsten. Zudem darf nun jeder Charakter alle Schießprügel einsetzen – allerdings eventuell mit Nachteilen. Denn die Knarren haben neuerdings ein Gewicht, unter dem die einzelnen Klassen (übrigens dieselben wie in **Mass Effect 2**) mal mehr, mal weniger leiden. Der Soldat etwa hat als Rambo vom Dienst keinerlei Probleme, wenn er Brummer wie Granat- oder Raketenwerfer einsetzt. Der Adept wiederum, der vorrangig biotische Spezialangriffe (Gegner schweben lassen, Gedankenenergie-Geschosse etc.) beherrscht, hingegen schon: je dicker seine Waffen, desto höher die Abklingzeit seiner Talente. »Mit einer leichten Pistole kann er seine biotischen Kräfte ähnlich schnell abfeuern wie eine Waffe«, erläutert Hudson. »Wenn er schwere Wummen mitschleppt, steigt seine konventionelle Feuerkraft, dafür kann er seine Talente seltener einsetzen.« Die Wahl der Waffe kann den Spielstil also ebenso gravierend beeinflussen wie die eigentliche Charakterentwicklung. Denn was nutzen die besten Talente, wenn man sie zu selten einsetzen kann?

Unterm Strich lassen sich die Charaktere nun also viel mehr der bevorzugten Spielweise anpassen – gut so! Bleibt die Frage, warum Bioware überhaupt so viel experimentiert: Das erste **Mass Effect** bietet ein paar Rollenspiel-Elemente, das zweite weniger, das dritte nun wieder mehr. »Wir wollen uns eben weiterentwickeln und hören auf das Feedback der Spieler«, begründet Hudson in wunderschönstem Werbesprech. Im Klartext heißt das: Weil sich die Fans über die reduzierte Talent- und Upgrade-Vielfalt von **Mass Effect 2** beschwert haben, zieht Bioware die Rollenspiel-Schraube nun wieder an. Bleibt zu hoffen, dass sie diese Lektion auch bei **Dragon Age 3** umsetzen – aber das ist eine andere Geschichte.

Zur Zukunft des **Mass Effect**-Universums möchte sich Hudson erstmal nicht äußern. Klar, es wird DLCs mit neuen Multiplayer- und Solo-Inhalten für **Mass Effect 3** geben. Die Story-Erweiterungen werden während der Kampagne spielen und nicht nach dem Ende, denn das soll die Trilogie ein für allemal abschließen. Und danach? »Wir werden uns erstmal ausruhen und nachdenken. Und dann machen wir etwas noch Größeres und Besseres.« Das von vielen ersehnte **Mass Effect Online** könnte jedoch problematisch werden: Wenn die Enden von **Mass Effect 3** wirklich so vielfältig ausfallen wie versprochen, wird es Bioware schwerfallen, Anknüpfungspunkte für eine Fortsetzung zu finden, die für alle gelten. Es macht doch einen winzigen Unterschied, ob die halbe Galaxis von den Reapern aufgefressen wurde oder eben nicht. Wobei wir das natürlich um jeden Preis verhindern wollen – diesen Weltraum-Tintenfischen gönnen wir nicht mal den mickrigsten Teilsieg! GR



So geht das!

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Seit dem ersten Mass Effect, seit über vier Jahren warte ich darauf, es diesem Reaper-Pack zu zeigen – und hoffe zugleich auf einen großen, einen würdigen Schlussakt für diese einzigartige Rollenspiel-Trilogie. Bioware ist auf dem besten Weg, meinen Wunsch zu erfüllen: Ich entscheide über Leben und Tod ganzer Völker; all meine bisherigen Taten wirken sich aus; alle offenen Fragen werden geklärt – genau so muss man eine Serie abschließen! Klar, noch sind all das nur Versprechen. Und klar, Mass Effect 3 hat ein paar spielerische Macken. Bei meinen Probepartien konnte ich teils immer noch am Leveldesign (»Hm, verdächtig viel Deckung ...«) erkennen, wo gleich eine Schießerei entbrennt. Überdies bleibt die Furcht, dass vor lauter Krawall (»Herrje, ich kämpfe gegen turmhohe Roboter!«) die leisen Töne verloren gehen, die eine gute Geschichte auszeichnen. Trotzdem freue ich mich auf Mass Effect 3 wie ein Reaper aufs erste geerntete Menschlein. Meinetwegen können die Weltraum-Tintenfische ruhig kommen, am besten sofort.

Potenzial: Sehr gut

Vega (dt. Wega) ist der Hauptstern des Sternbildes Leier und der zweithellste Stern am nördlichen Nachthimmel (nach Arktur).

Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Gearbox	–	–	1. Quartal 2012
	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	–	–	2. Quartal 2012
	Auto Club Revolution	Rennspiel	Eutechnyx Limited	–	–	2012
	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	Irrational Games	12/10, 08/11	Ausgezeichnet	2012
	Borderlands 2	Action-Rollenspiel	Gearbox	10/11	–	2012
	Command & Conquer: Generäle 2	Echtzeit-Strategie	Bioware Victory	02/12	–	2013
	Counter-Strike: Global Offensive	Taktik-Shooter	Hidden Path	11/11, 02/12	–	1. Quartal 2012
	Darksiders 2	Action-Adventure	Vigil Games	09/11	–	2012
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Noumena Studios	02/12	–	1. Quartal 2012
	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	01/11, 07/11, 11/11, 12/11, 01/12	Ausgezeichnet	1. Quartal 2012
	Dishonored	Actionspiel	Arkane Studios	10/11	–	2012
	DotA 2	Strategiespiel	Valve	12/11, 01/12	Sehr Gut	2012
	Dragon Age 3	Rollenspiel	BioWare	–	–	2013
	End of Nations	Online-Strategiespiel	Trion Worlds	09/11	Sehr gut	2012
	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	08/11	–	2012
	Firefall	Online-Shooter	Red 5 Studios	–	–	1. Quartal 2012
NEU	**Game of Thrones**	Rollenspiel	Cyanide Studios	03/12	–	2. Quartal 2012
	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	Arenanet	07/10, 10/10, 05/11, 09/11	Ausgezeichnet	2012
	Geheimakte 3	Point & Click	Animation Arts	11/11	–	2012
UPDATE	**Hitman: Absolution**	Action-Adventure	IO Interactive	08/11, 03/12	–	2012
	Homefront 2	Ego-Shooter	Crytec Nothingham	–	–	2013
UPDATE	**Jagged Alliance Online**	Rundenstrategie	Cliffhanger	03/12	–	1. Quartal 2012
	Legends of Pegasus	Strategie	Novacore Studios	–	–	2. Quartal 2012
UPDATE	**King Arthur 2**	Strategie	Paradox	–	–	27. Januar 2012
	Kingdoms of Amalur: Reckoning	Rollenspiel	Big Huge Games	01/12, 02/12	–	9. Februar 2012
	Mass Effect 3	Rollenspiel	Bioware	07/11, 12/11	Sehr gut	8. März 2012
	Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar Vancouver	06/09, 12/11	–	März 2012
	Metro: Last Light	Ego-Shooter	4A Games	09/11	–	2. Quartal 2012
	Port Royale 3	Aufbau-Strategie	Gaming Minds	02/11	–	2. Quartal 2012
	Prey 2	Ego-Shooter	Human Head	–	–	2012
	Rainbow Six: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft Montreal	02/12	–	2013
UPDATE	**Risen 2: Dark Waters**	Rollenspiel	Piranha Bytes	05/11, 06/11, 08/11	–	27. April 2012
	Resident Evil: Operation Raccoon City	Actionspiel	Slant Six Games	08/11	–	23. März 2012
UPDATE	**Spec Ops: The Line**	Ego-Shooter	Yager	01/12	Sehr gut	2. Quartal 2012
	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	08/11, 01/12	Sehr Gut	2012
UPDATE	**Syndicate**	Ego-Shooter	Starbreeze	12/11, 01/12	Sehr gut	23. Februar 2012
	TERA	Online-Rollenspiel	Bluehole Studio	–	Gut	1. Quartal 2012
UPDATE	**The Darkness 2**	Ego-Shooter	Digital Extremes	03/12	–	10. Februar 2012
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	06/10	–	April 2011
	Tomb Raider	Actionspiel	Crystal Dynamics	03/11, 07/11	–	3. Quartal 2012
UPDATE	**Torchlight 2**	Action-Rollenspiel	Runic Games	03/12	Sehr gut	1. Quartal 2012
	Warco: The News Game	Action	Defiant Development	–	–	2012
	Wargame: European Escalation	Echtzeit-Strategie	Eugen Systems	–	–	17. Februar 2012
	World of Warcraft: Mists of Pandaria	Online-Rollenspiel	Blizzard	01/12	Gut	2012
	World of Warplanes	Action-Simulation	Wargaming.net	–	–	2012
NEU	**XCOM**	Ego-Shooter	2K Marin	–	–	2012
NEU	**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



Hitman: Absolution
In unserer Preview prüfen wir, was der lautlose Killer 47 seit seinem letzten Einsatz alles dazu gelernt hat, und was das Meuchelspiel an Neuerungen zu bieten hat.

Das kommt im Februar

Jagged Alliance: Back in Action	bitComposer	09.02.2012
Kingdoms of Amalur: Reckoning	Electronic Arts	09.02.2012
Crusader Kings 2	Paradox	10.02.2012
The Darkness 2	2k Games	10.02.2012
Jane's Advanced Strike Fighters	Koch Media	17.02.2012
Wargame: European Escalation	Focus Home	17.02.2012
Syndicate	Electronic Arts	23.02.2012
Gotham City Impostors	Warner Bros.	Februar
Lost Chronicles of Zerzura	dtp	Februar

Darauf warten die GameStar-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Diablo 3	–	1
2	Mass Effect 3	–	2
3	Risen 2: Dark Waters	↑	4
4	Grand Theft Auto 5	↑	5
5	Command & Conquer: Generäle 2	↑	–
6	Assassin's Creed 3	↑	8
7	Bioshock Infinite	↑	9
8	Guild Wars 2	↓	6
9	Dragon Age 3	↑	13
10	Jagged Alliance: Back in Action	↑	21
11	Darksiders 2	↑	18
12	Starcraft 2: Heart of the Swarm	↓	7
13	Aliens: Colonial Marines	↑	12
14	Das Schwarze Auge: Demonicon	↑	26
15	Half-Life 3	↑	27
16	Battlefield 4	↑	28
17	Thief 4	↑	22
18	Call of Duty: Black Ops 2	↑	29
19	Max Payne 3	↓	10
20	Alan Wake	↑	–
21	Half-Life 2: Episode 3	↑	11
22	Tomb Raider	↑	25
23	Borderlands 2	↑	30
24	Hitman: Absolution	↓	17
25	World of Warcraft: Mists of Pandaria	↓	16

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 02/12

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.

Torchlight 2

Kann der Nachfolger zur besten bisherigen Diablo-Alternative auch 2012 Blizzard die Hölle heiß machen? Wir pilgerten zum Probespiel nach Seattle und klickten uns in Torchlight 2 den Zeigefinger wund. Von Heinrich Lenhardt

Angespielt

Genre: Action-Rollenspiel **Publisher**: Daedalic **Entwickler**: Runic Games (Torchlight, GS 01/10: 80 Punkte)
Termin: März 2012 **Status**: zu 90 % fertig

GameStar.de/Quicklink/7728

⊕ Stärken

+ Aufregende Actionkämpfe mit mehr Tempo
+ motivierende Dauer-Beutehatz
+ vier reizvolle Charakterklassen
+ viel abwechslungsreicher als der Vorgänger
+ neuer Koop-Multiplayer-Modus
+ Aussicht auf Editor und Mods

⊖ Schwächen

- außer Gekämpfe wenig Interaktion
- kein Schummler-Schutz im Multiplayer





Das Geld liegt auf der Straße beziehungsweise das Gold auf dem Boden, wo ihm zahlreiche Ausrüstungsgegenstände Gesellschaft leisten. Diese an sich zu reißen ist für Action-Rollenspieler nicht nur legitim, sondern erste Bürgerpflicht! Schließlich geht es immer gegen das Böse, und erfolgreiche Helden müssen sich nun mal für immer noch größere Herausforderungen rüsten. Die Frage ist da nicht »Macht mich die neue Hose dick?«, sondern »Macht das erbeutete Beinkleid meine magischen Attribute dick genug?«. Auch Schatzkisten werden gerne durchkramt, aber meist steckt die Beute dann doch in den erstaunlich tiefen Taschen aller möglichen Monster.

An der Masche »umhauen, einsammeln, weiter« erfreuen sich Computerspieler seit grauer **Hack**-, **Rogue**- und **Gauntlet**-Vorzeit, Blizzards **Diablo**-Reihe perfektionierte die Rezeptur mit hinlänglich bekannten Motivationsmitteln. Dass 2012 ein neuer Spitzenjahrgang fürs Genre zu werden scheint, liegt nicht nur an der nahenden Veröffentlichung von **Diablo 3**. Ein 32-köpfiges Team in Seattle ist fast fertig mit der Entwicklung von **Torchlight 2**. Dieses preiswerte (20 Euro) Action-Rollenspiel spart keinesfalls beim Spielwitz und präsentiert sich deutlich verbessert gegenüber dem schon sehr guten Vorgänger von 2009 (GameStar-Wertung: 80 Punkte). Davon konnten wir uns bei unserem exklusiven Vor-Ort-Spieltermin ausgiebig selbst überzeugen.

Gleich zu Beginn von **Torchlight 2** ist die Qual der Wahl nicht unbeträchtlich, denn die vier neuen Charakterklassen wirken gleichermaßen spannend. In jeweils drei Talentbäumen (siehe Extrakasten) stecken alle möglichen Sonderfähigkeiten, die verschiedene Spielstile und Spezialisierungen erlauben. Unser Liebling ist derzeit der Outlander, ein Fernkampf-Experte, der sich mit kühnen Sprüngen aus der Gefahr bringen und Gegner in Zombies verwandeln kann. Auch der Embermage hält gerne Distanz, seine Elementarzauber in den Kategorien

Das preiswerte Action-RPG spart nicht beim Spielwitz

Feuer, Eis und Blitz sind echte Kracher, die ganze Gegnergruppen auf einmal hinraffen. Auf Tuchfühlung geht der Berserker, dessen Nahkampf-Draufgängertum durch Selbstheilung und Wolfrudel-Beistand versüßt wird. Die kniffligste Klasse scheint der Engineer zu sein, nicht nur wegen seiner Möglichkeit, Sonderfähigkeiten gezielt durch Aufladungen zu dopen. Mit mechanischen Begleitern, Granaten und Zweihandwaffen ist er die wuchtige High-Tech-Alternative zum erstaunlich flinken Berserker. Jede Klasse hat zudem ein paar Skills, die im Koop-Multiplayer segensreiche Nebenwirkungen für Mitspieler haben. Wenn sich zum Beispiel der Engineer mit dem Force Field umgibt, bekommen seine Verbündeten auch einen Energieschutzschild spendiert.

Jede der vier neuen Klassen lässt sich als männlicher oder weiblicher Held spielen, dazu kommen einige rudimentäre optische Optionen wie verschiedene Gesichter und Frisuren. Dann eröffnet eine Intro-Sequenz die neue Handlung, welche in vier Akte unterteilt ist. Die Heldenklassen des Vorgän-



Oberwelt mit Wetter- und vor allem vielen Spezialeffekten. Zu zweit vermöbeln wir Monster im Echo Pass.

Diverse Entwickler (und auch Angestellte des Publishers) haben nun Tätowierungs-Gelübde abgelegt, falls Torchlight 2 ein Hit wird.

Gesellige Beutejagd: Koop-Multiplayer

Das erste **Torchlight** war gänzlich multiplayer-frei, aber im Nachfolger gehen wir zusammen mit anderen Spielern auf Monsterjagd – und können auf diese Weise auch unseren Solospiel-Charakter leveln.

Spieleranzahl: Auf eine Obergrenze hat man sich noch nicht festgelegt, aber Runic empfiehlt bis zu vier Spieler in einer Partie. Bei größeren Gruppen wird's unübersichtlich, auch wenn die Menge an Partikeleffekten automatisch zurückgedreht wird.

LAN und Internet: Sie können sich online mit Freunden und Zufallsbekanntschaften zusammentun, Torchlight 2 unterstützt (im Gegensatz zu Diablo 3) auch Netzwerk-Partien.

Nur mit-, aber nicht gegeneinander: Da Runic für Torchlicht 2 einen Editor veröffentlicht, aber keine eigenen Spielserver betreibt, kann Schutz vor Cheatern nicht garantiert werden. Deshalb gibt es keine Möglichkeit, gegeneinander zu spielen. Allenfalls in der Mod-Szene könnten inoffizielle PvP-Erweiterungen entstehen, auf die die Klassenbalance aber nicht ausgelegt ist.

Spielstand fortsetzen: Sie dürfen mit ein und demselben Charakter zwischen Solospiel und Multiplayer wechseln, alle Fortschritte bei Ausrüstung, Level und Quests werden übernommen. Also genau wie in Blizzards Diablo 3, nur eben ohne Battlenet-Zwang.

Partien finden: In der Koop-Lobby können Sie Spiele mit Freunden oder Gildenmitgliedern herausfiltern. Neue Partien lassen sich mit Passwort und Charakterlevel-Bereich versehen.

Teamwork oder jeder für sich: Die Gegnerskalierung berücksichtigt, ob die Teilnehmer zusammen als Gruppe spielen oder an verschiedenen Punkten der Karte vor sich hin kämpfen. Mit Wegpunkten und Portalen teleportiert man schnell zu anderen Spielern.

Beuteverteilung: Für jeden Charakter wird eigene Beute ausgeschüttet; jeder Teilnehmer sieht nur die Belohnungen, die er auch aufsammeln kann.

Item-Tausch: Runic plant ein einfaches Interface, damit zwei Spieler gegenseitig Items austauschen können. Auktionshaus oder Echtgeldhandel à la Diablo 3 gibt es nicht.

Online-Beta: In Kürze will Runic eine Online-Betaphase starten, um den Multiplayer-Modus von Torchlight 2 unter Beteiligung der Community zu testen.



Harmonisches Zusammenspiel ohne **Wegschnapp-Gefahr**: Im Koop-Modus bekommt jeder Spieler nur »seine« Beutestücke zu sehen.



Berserkerin und Engineer (Spielercharaktere in der Bildmitte) sind bereit für die **Skelettarmee**.



Per **Wegpunkt** komfortabel zu einem bestimmten Mitspieler teleportieren.

gers sind mit der Story verknüpft. So hat der Alchemist das Emberherz des Drachen Ordrak gestohlen, das Städtchen Torchlight wurde zerstört. Welche finstere Macht dahinter steckt und was ihre Pläne sind, ist noch unklar. Wir werden erst einmal zur nächsten Siedlung namens Estherian Enclave geschickt, um die Bevölkerung zu warnen.

Während es in der Vorgänger-Story einfach 35 Dungeon-Etagen stets nach unten ging, erforschen wir bei **Torchlight 2** eine Oberwelt mit Tag- und Nachtwechseln sowie Wettereffekten. Die Unterteilung erinnert dann schon sehr an **Diablo 2**: Akt 1 ist von Wiesen und verschneitem Gebirge geprägt, Akt 2 dagegen in einer Wüstenlandschaft angesiedelt und Akt 3 entführt uns in Zauberwälder sowie Sumpflandschaften. Zum kompakteren finalen Schauplatz wollen die Entwickler noch nichts verraten. Die Oberwelt-Karten sind mit verschiedenen Dungeon-Zugängen bestückt, sowohl für die Haupthandlung als auch für optionale Nebenquests. Wenn zum Beispiel eine besorgte Frau sich fragt, was ihr Gatte so lange in der Spinnenhöhle treibt, befindet sich der Eingang praktischerweise gleich neben ihr.

Die Spielwelt ist allerdings nicht nahtlos, beim Wechseln zur nächsten Oberwelt- oder Dungeon-Map wird nachgeladen. Der genaue Aufbau der einzelnen Levels und das Nebenquest-Angebot werden durch eine Prise Zufall beeinflusst, auch wenn uns die Unterschiede eher gering vorkommen. Im Startgebiet Echo Pass hauen wir harmlose Anfangsmonster wie kleine Ratlins um. Wer vom direkten Weg abweicht – Questziele sind unübersehbar auf der Automap markiert – entdeckt Schatzkisten oder eine Wache, die uns für Beistand im Kampf gegen Monster belohnt. In der Enklave angekommen schalten wir unseren ersten Wegpunkt frei, diese Teleporter dienen zum raschen Wechsel zwischen bereits erforschten Regionen. Wie erhalten zwei weitere Missionen und machen uns auf den Weg zum Wellspring-Tempel, wo sich der Wächter des Wassers in Gefahr befindet.

Der Weg führt durch eine Zone mit dem malerischen Namen »Pfad der verehrten Toten«, in der uns eine Nebenquest in die nächstbeste Gruft schickt. Unsere Klick- und Schwitz-Frequenz steigt, denn hier wird's langsam ernst mit wandelnden Säurepfützen, Zombies und vielen Skeletten; der Verbrauch an Heiltränken steigt. Wir sind für die Hotkeys aufrichtig dankbar, um blitzschnell eine Pulle des jeweils stärksten Heil- oder Manatranks aus dem Inventar konsumieren zu können. Die Grafik gewinnt sicher keinen High-Tech-Preis, ist aber sehr hübsch und stimmig und bereitet der gelungenen Gruselatmosphäre eine angemessene Bühne: Schummrige Ausleuchtung, wabernde Nebel, über den Boden kriechende Skeletttorsos und ziemlich beeindruckend aussehende Elite-Gegner mit speziellen Kampftaktiken und optischen Effekten sorgen für Abwechslung. Ist der letzte Boss im jeweiligen Keller besiegt, bringt uns ein Portal komfortabel zur Oberwelt zurück.

Als wir der ersten Gruft wieder entsteigen, haben wir schon Charakterstufe 6 erreicht und weitere Fähigkeiten für unseren Helden freigeschaltet. Wenig später erreichen wir auch schon den Tempel, werden aber von



Feuerzauber Blazing Pillar im Einsatz. Gerade als Embermage sollte man sich vor dem manaraubenden Hieb von Dungeon-Bewohner Axnarve hüten.





Die meisten **Bosse** haben schlechte Manieren: Der dicke Mordrox holt tief Luft und spuckt dann eine Runde Giftgülle – Mahlzeit!

Level-11-Gegnern ziemlich abgebügelt. Also die Oberwelt weiter erforschen, in der noch weitere lukrative Nebenquests zu finden sind. Außerdem gesellt sich ein kompetenter Runic-Entwickler mit seinem Charakter an unsere Seite, denn Charaktere und Spielstände lassen sich zwischen Einzelspieler- und Multiplayer-Modus hin und her transportieren. Dazu muss ich nur kurz ins Hauptmenü zurück, eröffne eine Koop-Partie (LAN oder Internet) und schon kann der Mitstreiter an der Stelle beitreten, an der ich grade noch solo »gehackt'n'slayt« habe. Prima! Mal zu zweit, mal solo kämpfen wir uns so durch einen Großteil des ersten Akts und probieren dabei alle vier Charakterklassen aus. Am Ende des Wellspring-Tempels liefern wir uns einen erbitterten Bosskampf mit General Grell, der den Guardian of Water gefangen hält. Drei weitere Elementarwächter müssen im Storyverlauf gerettet werden, außerdem scheint das Ember-Mineral für eine geheimnisvolle Seuche verantwortlich zu sein. Die Oberwelt der zweiten Hälfte des ersten Akts führt dann ins Hochland, Schneeflocken rieseln über den Bildschirm. Wir besuchen weitere Mini-Dungeons wie eine Piratenbucht oder eine Embermine. Für Abwechslung sorgen dabei nicht nur die verschiedenen Verhaltensmuster der Gegner, sondern auch Eigenheiten wie die Feuerschalen der Spinnenhöhle, die alle entdeckt und entzündet werden müssen, bevor sich die Spinnenmama blicken lässt. Oder die Zünder, die manchmal als Beute in der Mine liegen bleiben und an bestimmten Stellen Bonusbereiche freisprengen. Hier müssen wir auch auf Explosiv-Kettenreaktionen achten, wenn wir eines der zahlreichen Schwarzpulverfässer treffen.

Unsere Klick- und Schwitz-Frequenz steigt, es wird ernst

Torchlight 2 ist nicht nur schöner, größer und abwechslungsreicher, es spielt sich auch besser als der Vorgänger und profitiert von der Überarbeitung vieler Systeme. Die

LC-POWER
www.lc-power.com
Silver Shield
LC7300 V2.3
Mit dem LC7300 V2.3 - Silver Shield bietet Ihnen LC-Power ein 80 PLUS® SILBER-zertifiziertes 300-Watt-Netzteil für den gehobenen Anspruch!
Das Netzteil bietet Ihnen neben einem 120mm-Lüfter, Aktiv-PFC und umfangreichen Sicherheitsschaltkreisen, wie OVP, OCP, OPP, OTP, SCP & UVP, eine sehr hohe Effizienz von bis zu 89,20% sowie einen geringen Standby-Verbrauch bei massiver Kühlleistung für Ihr System!
Weitere Ausstattung:
1x 20+4-Pin, 1x 4+4-Pin Mainboard 12V,
1x PCI-E 6-Pin, 4x SATA, 3x PATA, 1x FDD,
schwarzes Kabel-Sleeving,
weißer Lüfter und weiße Anschlüsse,
zwei unabhängige 12V-Leitungen
LC-Power-Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel!
80 PLUS SILVER

Starkes Quartett: So spielen sich die vier Klassen

Jede der vier Charakterklassen kann im Spielverlauf bis zu 30 Skills lernen, die sich in jeweils 15 Stufen ausbauen lassen und in drei Talentbaum-Kategorien unterteilt sind. Punkte für Sonderfähigkeiten und Attribute erhalten Sie bei jedem Charakterstufenaufstieg.



Dieser Engineer hat im Construction-Talentbaum den Gun Bot freigeschaltet, einen niedlichen Maschinengewehr-Begleiter.

Embermage

Spielstil: Fernkampf

Talentbäume: Inferno, Frost, Storm

Charge-Bonus: Zaubersprüche kosten kurzzeitig keinerlei Mana.

Der Elementarmagier vom Dienst richtet vor allem reichlich Flächenschaden ein. Seien es nun mächtige Blitze, die alle Gegner in seiner Nähe treffen, oder die feurige Explosion von Infernal Collapse, die sich auf eine bestimmte Position zielen lässt. Um einzelne Gegner schnell zu killen, spammt er Spells wie Magma Spear im Dauerfeuer, solange das Mana reicht. Bei Stab-Verwendung kann er die Resistenzen seiner Feinde schwächen. Um aus unangenehmen Nahkampfsituationen zu entweichen, teleportiert der Embermage mit Frost Phase ein Stück nach vorne und hinterlässt dabei eine Eisschaden-Aura.

Berserker

Spielstil: Nahkampf

Talentbäume: Hunter, Tundra, Shadow.

Charge-Bonus: Kurzzeitig wird jeder Hieb zum kritischen Treffer.

Auf sie mit Gebrüll! Der Berserker übernimmt die klassische Nahkämpferrolle und lernt dabei auch ein paar Eiszauber sowie Lebensenergie absaugende Tricks, damit er bei seinem derben Konfrontationskurs nicht so leicht aus den Stiefeln kippt. Um den Ansturm der Gegner zu kontrollieren, friert er sie per Frost Breath ein oder wirft sie mit Wolfstrike zurück. Kampfstarke Schattenwölfe stehen ihm außerdem bei, auch mit Blutungseffekten rafft er seine Feinde dahin. Der Executioner-Skill ist wertvoll bei Verwendung von zwei Einhandwaffen des gleichen Typs und erhöht zudem die Aufladegeschwindigkeit des Charge-Balkens.

Outlander

Spielstil: Fernkampf

Talentbäume: Hunter, Blade, Sigil

Charge-Bonus: Mit wachsendem Balken steigende Boni auf Angriffs- und Zaubergeschwindigkeit sowie Ausweich- und Kritische-Treffer-Chance.

Der Outlander ist die vielseitigste Klasse und hat jede Menge coole Tricks auf Lager. Seine Talentauswahl enthält Boni für die Verwendung von zwei Pistolen oder einer Schrotflinte. Durch Schaden verursachende Sprünge nach vorne oder hinten manövriert er flink übers Schlachtfeld, schwächt seine Gegner mit Hex-Feldern und beherrscht auch ein paar Nahkampffähigkeiten. Außerdem versteht er sich auf den Umgang mit Giften und Untoten. Killen wir Gegner mit dem Todeshauch, verwandeln sie sich in Zombies, die uns im Kampf beistehen.

Engineer

Spielstil: Nahkampf

Talentbäume: Destruction, Construction, Augmentation

Charge-Bonus: Bis zu fünf Ladungsstufen ansammeln, die zur Verstärkung bestimmter Sonderfähigkeiten verbraucht werden.

Beschreibung: Der Engineer ist der komplexeste Charakter und nicht so eine flinke Nahkampf-Killmaschine wie der Berserker, aber mechanische Begleiter und Defensivtechniken wie Force Field machen ihn stark. Im Destruction-Talentbaum kann er Boni für zweihändige Nahkampfwaffen und Kanonen lernen. Aus der Ferne ist er durch verschiedene Granatentypen gefährlich. Er ist die vielleicht anspruchvollste Klasse, weil diverse Fähigkeiten durch Charge-Ladungen erheblich verstärkt werden können. Ein Fall für fortgeschrittene Spieler, die bei aller Liebe zum Gemetzel gerne taktisch planen.

Kämpfe haben ein höheres Tempo und sind übersichtlicher, da der Betrachter-Blickwinkel in den meisten Schauplätzen weiter raus gezoomt werden darf. Und schon im ersten Akt fordert uns die größere Gegnervielfalt: Da werden explosive Pfeile verschossen, Leichen wiederbelebt oder Monster teilen sich in zwei neue Gegner auf, wenn man sie niederstreckt. Dazu kommen happige Bosse, die ausgefeiltere Kampftaktiken erfordern als das bewährte »Augen zu und feste drauf«. Außerdem können wir nicht mehr gar so gierig Heiltränke bechern. Nach jedem Schluck aus der Pulle muss eine Abklingzeit von rund zehn Sekunden verstreichen, bevor man die nächste Ladung picheln darf. Die vier Schwierigkeitsgrade wurden überarbeitet, schon »normal« fühlt sich spürbar knackiger an als im Vorgänger. Die Entwickler beseitigten auch frustrierende Ausreißer; bei **Torchlight** gab es noch einen arg rapiden Härtegrad-Sprung kurz vorm Ende. Masochisten dürfen optional wieder den »Hardcore«-Modus einschalten, bei dem der Bildschirmtod mit der Charakterlöschung verbunden ist. Das bringt mal echt schwitzige Hände.

Bis zur Obergrenze Level 100 werden Charaktere mit immer besserer Ausrüstung versorgt. Wer soweit spielen will, der ackert sich mehrmals durch die Story – bei parallel steigenden Gegnerlevels, versteht sich. Nach dem ersten Durchspielen liegt man etwa bei Stufe 50, danach macht man etwa 10 bis 20 weitere Levels pro Ehrenrunde gut. Die wesentliche Motivationsquelle für solche ambitionierten Dauerspielaktivitäten sind natürlich Items ... und noch mehr Items. Die Qualitätskategorien sind identisch mit dem Vorgänger: grauer Plunder, grüne Standardware, blaue Premiumteile, güldene »unique« Items und lila Set-Bestandteile. Im Gegensatz zum Vorgänger soll es leichter fallen, mehrere Items eines Sets zu ergattern. Generell dürfen Sie unabhängig von der

Klasse mehr mit verschiedenen Ausrüstungsteilen experimentieren. Zwar gibt es immer noch bestimmte Attribut-Anforderungen (zum Beispiel »Stärke mindestens 30«), aber die werden aufgehoben, sobald der Charakter eine bestimmte Stufe erreicht. Und daran hatten wir reichlich Spaß: »Hey, mein nahkampf-lastiger Engineer hat eine super-seltene Knarre mit dem Namen Big Dog ergattert? Klar will ich die zumindest kurz mal in Aktion erleben!«

Guckten wir bei Torchlight immer nur auf den »Schaden pro Sekunde«-Wert, sind beim Nachfolger alle Waffengattungen mit bestimmten Eigenheiten versehen. Bögen haben zum Beispiel die größte Reichweite; Schrotflinten schießen nicht so weit, treffen aber viele Feinde auf einmal. Zauberstäbe feuern zielsuchende Salven, Keulen unterbrechen die gegnerischen Aktionen und so weiter. Generell haben alle Waffen jetzt auch einen gewissen »Splash Damage«-Effekt, der dafür sorgt, dass auch dem Ziel nahe stehende Gegner noch etwas abkriegen. Ausnahme von der Regel sind die Claws (Faustwaffen), die dafür besonders stark gegen einzelne Widersacher sind. Ebenfalls dem Sammelspaß zuträglich: Das Inventar ist geräumiger und übersichtlicher,

Bosse, die ausgefeilte Kampftaktiken erfordern

weil es jetzt drei separate Ablagen für die Kategorien Ausrüstung, Konsumierbares (Spruchrollen, Tränke) und Zaubersprüche gibt. Und das Identifizieren von magischen Gegenständen ist lange nicht mehr so fummelig, ein einfacher Rechtsklick genügt nun.

Leicht abgespeckt wurde das Juwelensystem, mit dem wir gesockelte Gegenstände verbessern. Die Edelsteine lassen sich nicht weiter upgraden, um die Spieler zu ermutigen, sie gleich zu verwenden. Dafür lassen sich öfter hochwertige Juwelen erbeuten. Das Verzaubern von Ausrüstungsgegenständen ist dagegen komplexer geworden, in der Spielwelt entdecken wir verschiedene



Durch die **Wüste** geht's im zweiten Akt der Story, hier knistert sich ein Engineer durch die Ödflächen von Ossean.

Spezialisten für Enchantment-Typen wie Feuerschaden oder Attribute-Boni. Einige NPCs können auch weitere Sockel hinzufügen oder mehr als die üblichen zwei Verzauberungen leisten. Gefällt uns das Resultat nicht, können wir es rückgängig machen und erneut unser Glück versuchen (gegen eine extra Gebühr, versteht sich). Dabei besteht nicht mehr das Risiko, die Grundboni eines Gegenstands zu verlieren.

Ganz neu ist der Charge-Balken über der Hotkey-Leiste mit den Fähigkeiten. Durch zügiges Kämpfen füllt er sich automatisch auf und leert sich wieder in Ruhepausen. Die Auswirkungen sind von Klasse zu Klasse verschieden. Bei voller Aufladung darf der Embermage einige Sekunden lang kostenlos zaubern, denn es wird kein Mana verbraucht, während der Berserker in den Genuss steter kritischer Treffer kommt. Schon ein teilweise gefüllter Balken beschert dem Outlander Prozentboni auf Angriffs- und Bewegungsgeschwindigkeit. Am komplexesten ist das System des Engineers, dessen Charge-Balken fünf Stufen hat. Bestimmte Sonderfähigkeiten verbrauchen einzelne oder alle Ladungen. So kann der Skill Overload, welcher nahestehenden Gegnern einen Elektroschock verpasst, einen satten 500-Prozent-Schadensbonus erhalten, wenn dabei fünf Charges verbraten werden. Zudem machen überarbeitete Charakterattribute die Heldenaufpäppelung flexibler und kniffliger. Im ersten Teil neigten wir dazu, so ziemlich alle Attributpunkte in die Kategorie zu stecken, welche den Schadensoutput bestimmt. Doch jetzt ist eine gleichmäßigere Verteilung eine echte Alternative, da jedes Attribut für jede Klasse einen gewissen Nutzen hat. Stärke wirkt sich auf alle Waffentypen aus, egal ob Nah- oder Fernkampf, und verleiht Bonusschaden bei kritischen



Die **Karte** lässt sich auch in voller Größe anzeigen, Durchgänge, Questziele, Mitspieler und Portale werden automatisch markiert.



Zwei Fragen an Travis Baldree

Travis Baldree verdiente sich mit **Fate** seine Action-Rollenspiel-Sporen. Bei den Flagship Studios arbeitete er bis zur Firmenpleite an **Mythos** mit, bevor er dann als einer der Runic-Gründer die **Torchlight**-Entwicklungsleitung übernahm.

GameStar Travis, wo siehst du die größten Unterschiede zwischen Torchlight 2 und Blizzards Diablo 3?

Travis Baldree: Diablo 3 geht mehr in die Richtung eines vollständigen Online-Modells, es ist auf Spieler-Wettkämpfe ausgerichtet und erlaubt deshalb kein Modding. Aber bei Torchlight 2 kannst du komplett offline spielen, wir erlauben auch LAN-Partien und Mods sind uns wichtig. Wir wollen, dass die Leute herumexperimentieren und exzentrische Klassen-Modifikationen machen. Wir müssen uns nicht um Item-Auktionshäuser sorgen. Wenn sich jemand das Eine-Million-Goldmünzen-Superschwert unbedingt selber geben will, dann kann er das tun.

▶ Und was ist der größte Unterschied zum Vorgänger?

◀ Ein Kritikpunkt an Torchlight war, dass die Story dort so nebensächlich ist, dass sie die Leute regelrecht abgetörnt hat. Also stellten wir einen Autoren ein, um diesmal mehr Aufwand in die Handlung zu stecken. Es gibt zwei größere Cinematics im Cartoon-Stil, die von Klei Entertainment gemacht werden, das sind die Schöpfer des Playstation-3-Prügelspiels Shank. Dazu kommen Übergangssequenzen zwischen den Akten.

▶▶

Hintergrund Runic Games

Das 2009 erschienene **Torchlight** war eine Schnellschuss-Produktion, die aus der Not geboren wurde, als nach der Pleite der Flagship Studios das ehemalige Team der Online-Monsterhatz **Mythos** wieder ganz von vorne anfangen musste. Die Resultate: Das neue Studio Runic Games und ein in elf Monaten schnellentwickeltes Dungeon-Hackfest, bei dem sich der Held ohne viel Story-Drumherum 35 Etagen tief durch Monsterhorden kämpft und dabei reflexartig Massen von Beutestücken sammelt und sichtet.

Ähnlichkeiten zu Blizzards **Diablo**-Serie waren beabsichtigt und historisch bedingt. Zu den Runic-Gründern gehören die Brüder Max und Erich Schaefer. Die hatten 1993 ein Spielestudio namens Condor aus der Taufe gehoben – das später in »Blizzard North« ungetauft und zur **Diablo**-Geburtsstätte wurde.

Eher unauffällig zum Schnäppchenpreis auf der Download-Plattform Steam veröffentlicht, wurde **Torchlight** erst zum Geheimtipp und dann zum ausgewachsenen Hit. Mac- und Xbox-360-Versionen folgten, letzten Sommer wurde die Millionengrenze bei den Verkäufen erreicht. Denn das aufs Wesentliche reduzierte Action-Rollenspiel machte das, worauf es in diesem Genre ankommt, besonders gut: Beuteverteilung und Spaß mit coolen Sonderfähigkeiten drei gut abgestimmter Klassen.

Eigentlich war **Torchlight** nur als Fingerübungs-Überbrückungsspiel gedacht, um die Grundlage für ein MMO zu legen. Aber nach dem Millionenerfolg hat man sich die Sache anders überlegt und mit **Torchlight 2** erneut ein einspieler-zentrisches Heldenepos vorgenommen. Dank längerer Entwicklungszeit bekommt es von der Fan-Basis geforderte Features wie einen Multiplayer-Modus spendiert. Mit welchem Projekt es danach bei Runic Games weitergeht, ist noch offen. Die MMO-Idee ist nicht völlig vom Tisch, eine Erweiterung oder Download-Episoden zu **Torchlight 2** wären allerdings ebenfalls eine Option – oder vielleicht packt Runic auch etwas ganz Neues an.



Ohne die Pleite der Flagship Studios wäre das erste **Torchlight** (2009) nicht entstanden.



Runic-CEO **Max Schaefer** und sein Bruder Erich gehörten zum Designteam der ersten beiden Diablo-Spiele.

Treffern. Der Geschicklichkeits-Wert wiederum erhöht die Chance, dass ein kritischer Treffer ausgelöst wird. Außerdem bestimmt er unsere Ausweichchance und verringert den »Fumble«-Abzug (wenn unser Held nicht voll trifft, ähnlich den Streiftreffern im Vorgänger). Fokus erhöht Mana-Punkte, Elementarschaden und die Chance, einen Angriff zu parieren oder eine »Execute«-Attacke auszulösen (gleichzeitiges Einsetzen von zwei einhändigen Waffen derselben Gattung für Schadensbonus). Vitalität bestimmt die Anzahl von Lebenspunkten, den Rüstungswert und die Wahrscheinlichkeit, mit einem Schild einen Angriff abzublocken.

Alle Klassen verfügen über Spezialfähigkeiten, um Kampfbegleiter zu beschwören. Dazu kommen die vom Vorgänger bekannten Pets. Neben Hund und Katze stehen jetzt auch Panther, Bulldogge, Chadoway (Mini-Dino) und Falke zur Wahl. Die Tierchen sorgen für diverse Pläsierchen; sie lenken Feinde im Kampf ab und können sogar zum Einkaufen geschickt werden. Wir beladen Fido & Co. mit Fundstücken zum Verscherbeln und markieren in einer Liste, ob sie auch Spruchrollen oder Tränke mitbringen sollen. Wie im Vorgänger dürfen wir selbst geangelte Fische verfüttern, die das Pet kurzzeitig in einen bestimmten Monstertyp verwandeln. So macht ein Web-Fisch-Snack unser Kätzchen zur Spinne, deren Netzfähigkeit Feinde verlangsamt.

So viel wir bei unserem Spieltermin erfahren haben, mit näheren Angaben zum Erscheinungstermin hält sich Runic Games noch zurück. Man versicherte uns aber (halbwegs glaubhaft) dabei völlig unbeeindruckt von der Lage rund um den **Diablo 3**-Veröffentlichungstermin zu sein. Als Nächstes steht eine Multiplayer-Beta an, und wenn deren Resultate verarbeitet sind, kann **Torchlight 2** auf den Download-Weg gebracht werden. Nach der Veröffentlichung wird das neue TorchEd-Toolset nachgereicht, mit dem die Mod-Szene neue Spielmodi und Abenteuer basteln kann. **Torchlight 2** hat, besonders für Solo-Spieler, das Potenzial zum echten **Diablo 3**-Killer. Heinrich Lenhardt / MT



Unser Held hat jetzt separate **Inventare** für Ausrüstung, Tränke und Spruchrollen sowie Zaubersprüche. Das Pet (links) verkauft überflüssigen Krempel und kann Verbrauchsmittel besorgen.



Verbesserte Suchtrezeptur

Heinrich Lenhardt
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Wenn das Ende des Maja-Kalenders im Jahr 2012 schon nicht auf einen Weltuntergang hindeutet, darf man es vielleicht als Warnung vor der Veröffentlichung von Diablo 3 und Torchlight 2 interpretieren. Nach langer Durststrecke ein echter Action-RPG-Doppelschlag, der zahllose, potenziell produktive Stunden auf dem Gewissen haben wird. Kaum jemand wird den Kauf von Ersterem wegen des Erscheinens von Letzterem unterlassen. Aber der Torchlight-Nachfolger lockt nicht nur Genre-Liebhaber mit seinem 20-Euro-Preisschild. Er verheißt viel Tempo, Herausforderung, Abwechslung und einen steten Strom an leckeren Items bis rauf zu Stufe 100; jeder Klick wird da zum Stück Jäger-und-Sammler-Glück. Das spielt sich alles schon sehr geschmeidig und alle vier neuen Klassen haben echt coole Tricks auf Lager. Zwischendurch auch mal zusammen mit Freunden weiter leveln zu können, ist mehr als eine nette Option. Aber mal abwarten, wie übersichtlich die Effekt-Orgie bei größeren Spieleransammlungen sein wird. Im Gegensatz zum geschlossenen System Diablo 3 ist Torchlight 2 offen für Mods; da lasse ich mich gerne von der Kreativität der Community überraschen.

Potenzial: Sehr gut

ASUS empfiehlt Windows® 7.

ASUS®
Inspiring Innovation • Persistent Perfection



MACH DICH UNBEZWINGBAR.

Wie viel Gamer steckt in dir?

Finde es jetzt heraus – mit dem neuen Gaming-Boliden G74SX von ASUS:

- Sichtbar intelligente Intel® Core™ i7 Prozessoren der zweiten Generation
- Original Windows® 7 Home Premium
- NVIDIA® GeForce® GTX 560M mit 3GB VRAM
- Dual Intelligent Fan Design für maximale Kühlung
- Robustes Aluminium-Keyboard für den harten Einsatz
- Realistischer EAX 5.0 und THX TruStudio Raumklang



REPUBLIC OF GAMERS

Hol dir das beste Equipment und werde Teil der Republic of Gamers: **ROG.ASUS.DE**

intel inside™
CORE™ i7
Sichtbar Intelligent
★★★★★
Prozessorbewertung

Celeron, Celeron Inside, Core Inside, Intel, das Intel Logo, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, das Intel Inside Logo, Pentium und Pentium Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern. www.intel.de/ranking



In der Gruppe werden **Sektoiden** durch ihre Geistvereinigung brandgefährlich.

XCOM Enemy Unknown

UFO-Besuch bei Firaxis: von rundenbasierten Kämpfen, zerstörbaren Schlachtfeldern und einer »verdammt nochmal verrückten Schnapsidee«. Von Jochen Gebauer

Angeschaut

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Firaxis (Civilization 5, GS 11/10: 87 Punkte)**
Termin: **4. Quartal 2012** Status: **zu 70 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7727

Als Firaxis Anfang Januar ein Remake von **XCOM: Enemy Unkown** ankündigte, waren die ersten Fan-Reaktionen durchweg positiv: Endlich wieder **UFO**! Das Originalspiel von 1994 gilt schließlich als einer der besten PC-Titel aller Zeiten und die **Civilization**-Macher von Firaxis als ausgewiesene Strategie-Experten. Was soll bei der Kombination noch schiefgehen? Trotzdem mischte sich unter die Vorfreude auch eine gewisse Skepsis: Hoffentlich verbocken die das nicht. Firaxis-Präsident Steve Martin betonte zwar, dass man sich eng an all jenen spielerischen Elementen orientieren wolle, die das erste **UFO** zu einem so einzigartigen Erlebnis machten, aber das haben Fans von Strategiespielen aus den 90ern in den letzten Jahren schon oft gehört – um anschließend von zweifelhaften Neuerungen überrascht zu werden. **Battle Isle** beispielsweise lässt grüßen. Im Falle von **XCOM** indes können wir nach einem ersten Kontrollbesuch bei Firaxis sagen: Nein, die Jungs scheinen das überhaupt nicht zu verbocken. Ganz im Gegenteil.

Die wichtigste Erkenntnis vorneweg: Es wird nach wie vor in guten, altmodischen Runden gekämpft. Weggefallen ist allerdings die klassische Unterteilung in viereckige Felder. Stattdessen bewegen wir uns nun völlig frei; ein blauer Rahmen gibt dabei aber jederzeit die maximale Reichweite



Die eigenen **Soldaten** dürfen wir nach Herzenslust individualisieren.

⊕ Stärken

+ klassisches Spielprinzip
+ sinnvolle Neuerungen
+ UFO-Atmosphäre
+ Rollenspiel-Elemente

⊖ Schwächen

- technisch nicht taufrisch

X-COM oder UFO? In den USA hieß das Original von 1994 X-COM, in Europa UFO.



Einzelne Sektoiden dagegen sind vergleichsweise harmlos.

der Soldaten an. Prinzipiell gilt: Pro Runde darf sich jeder Soldat einmal bewegen und anschließend eine Aktion ausführen – zum Beispiel aufs garstige Alien schießen. Alternativ können wir die Reichweite unseres Trupps auch deutlich erhöhen, indem wir die Jungs und Mädels sprinten lassen, allerdings dürfen wir in dieser Runde dann eben nicht mehr aufs garstige Alien schießen.

Perks à la Fallout 3

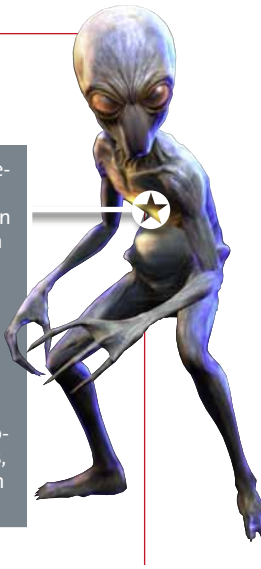
Von erheblicher Bedeutung ist dabei das Deckungs-System: Blaue Schild-Symbole zeigen Orte an, hinter denen unsere Soldaten Schutz suchen können, bevor das garstige Alien zurückschießt. Die Sache hat aber einen Haken: Sämtliche Deckungen sind komplett zerstörbar – und zwar von uns und von den ETs. Blockiert etwa eine lästige Betonmauer das Sichtfeld unseres Snipers, dann blasen wir das Ding mit dem Raketenwerfer einfach weg. Hockt unser Scharfschütze dagegen hinter einem Auto, dann könnten die Gegner das einfach wegblasen, und den armen Sniper gleich mit.

Was denn für Sniper, werden sich Fans des Originals an dieser Stelle fragen. Im neuen **XCOM** gibt es vier Basisklassen: Den besagten Scharfschützen, einen schwer bewaffneten »Heavy«, den granatenbewehrten »Support« sowie einen flinken, aber schadensanfälligen »Assault«. Mit welchen Klassen wir unsere maximal sechsköpfigen Teams zusammenstellen, bleibt ganz uns überlassen. Theoretisch können wir einen reinen Heavy-Trupp zur Alienjagd schicken, in der Praxis allerdings ergänzen sich die einzelnen Rollen ganz wunderbar – sofern wir unsere Soldaten entsprechend skillen. Neu nämlich sind etliche »Perks«, mit denen wir die eigenen Leute à la **Fallout 3** im weiteren Spielverlauf zu schlagkräftigen Spezialisten weiterbilden. In vielen Fällen müssen wir uns dabei aber für eine von zwei

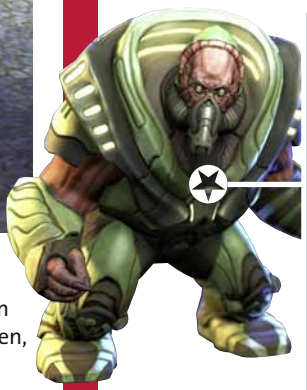


In der so genannten **Geoscape**-Ansicht scannen wir in Echtzeit nach Aliens.

Kleine Alienkunde



Die aus dem Original bekannten **Sektoiden** sind natürlich wieder mit von der Partie. Diese grauen Männlein können untereinander ihren Geist vereinen und so einen einzelnen Sektoid zur echten Killermaschine machen. Dafür braucht es allerdings einen als Quelle dienenden Sektoid. Schalten wir den aus, stirbt automatisch auch sein gebuffter Kollege.



Ebenfalls aus dem Vorbild bekannt: Die grünen Mutons mit ihren pinken Gesichtern. Wird ein **Muton** verletzt, aber nicht getötet, klopft sich das Vieh auf die Brust und löst damit bei unerfahrenen Soldaten Panik aus. Die Frischlinge lassen sich anschließend nicht mehr kontrollieren und schießen zufällig in die Gegend oder rennen kopflos davon.



Im geschlossenen Zustand ist die **Cyberdisk** recht unscheinbar und kaum zu knacken. Im offenen Zustand hingegen verwandelt sie sich zum spinnenartigen Roboter, der enorm viel Schaden austeilt und sich bei einem Treffer sofort wieder verschließt. Hier ist ein kurzer, massiver Feuerstoß gefragt. Außerdem richtet das Ding auch noch gewaltigen Flächenschaden an.



Der so genannte **Thinman** ist eine neue Rasse und ähnelt den Men in Black. Durch seine gummiartigen Gliedmaßen ist er extrem agil und entsprechend schwierig zu treffen. Zudem kann er eine giftige Substanz spucken und problemlos auf hohe Gebäude hüpfen, um unseren dort postierten Snipern das Leben zur Alien-Hölle zu machen. Fieser Geselle.

Vermeintliche UFO-Sichtungen sind unter anderem schon aus der Zeit des alten Rom überliefert.



Blaue **Schildsymbole** markieren mögliche Deckungen. Die sind allerdings zerstörbar. Der Gestank war keine gute Idee.

möglichen Spezialisierungs-Alternativen entscheiden. Machen wir aus dem Sniper lieber einen stationären Scharfschützen, der über das »Teamsicht«-Perk auf jeden Gegner feuern darf, den ein Teamkollege im Blickfeld hat, auch wenn ihn der Sniper selbst gerade nicht sehen kann? Oder favorisieren wir eine mobile Variante, die es dem Sniper mit dem »Snapshot«-Perk erlaubt, auch nach der Bewegung zu schießen – das ist der Klasse nämlich eigentlich verboten. Zudem existiert noch eine Reihe von passiven Talenten, die etwa die kritische Trefferchance des Assault erhöhen. Im Gegenzug wurden diverse Einheitenfähigkeiten des Originals gestrichen, und auch die übrig gebliebenen erhöhen sich nun nicht mehr durch Anwendung, sondern werden beim Aufstieg automatisch gesteigert. »Wir haben lange mit dem alten Erfahrungssystem experimentiert«, erzählt Lead Designer Jake



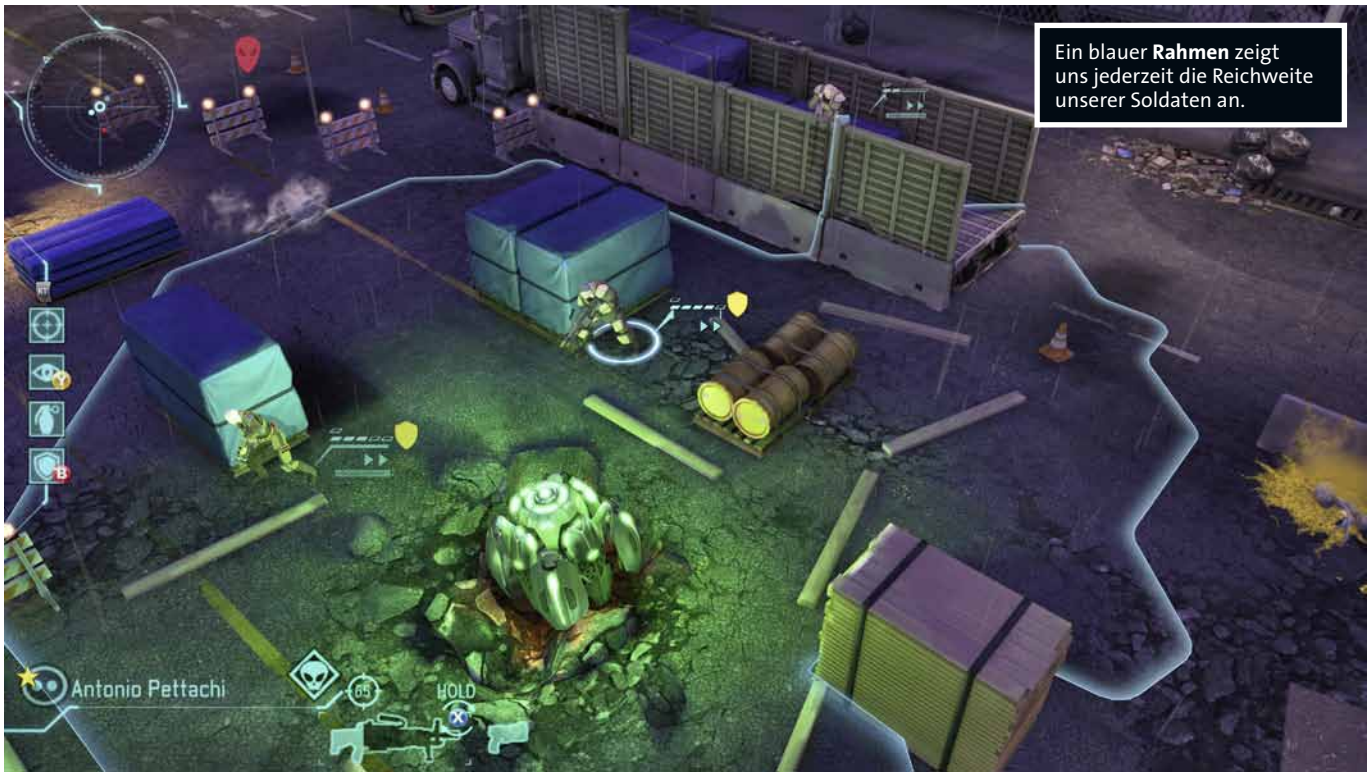
Je mehr **Wissenschaftler** für uns arbeiten, desto schneller geht die Forschung voran.

»Eine verrückte Schnapsidee«

Solomon, »aber wir wollten nicht, dass der Spieler ständig denkt, oh, jetzt muss ich aber noch mal mit diesem Teammitglied schießen, sonst steigen ja seine Fähigkeiten nicht.« Stattdessen leveln unsere weniger häufig in Kämpfe verwickelten Soldaten nun über Erfahrungs-Boni mit, die wir am Ende einer Mission erhalten. Zum Beispiel dafür, dass das gesamte Team den Einsatz überlebt hat. Von solchen Erfolgsoptionen wird es eine ganze Menge geben. Kleines, aber feines Detail für eingefleischte Fans: Nach wie vor dürfen wir unsere Kämpfer nach Herzenslust individualisieren, also ihr Aussehen verändern oder sie nach dem Kader des FC Bayern München der Saison 84/85 benennen. Vorgegeben sind nur die spielerisch irrelevante Nation und die Basisklasse.

Überhaupt erzählt Jake Solomon viel und ausschweifend (siehe Interview). So konnten wir uns davon überzeugen, dass der Chef-Entwickler tatsächlich ein glühender Fan des Originals ist. Wenn Solomon erklärt, dass das erste **UFO** sein Lieblingsspiel sei, dann kaufen wir ihm das komplett ab, denn er kennt jedes nur erdenkliche (oder absurde) Detail in- und auswendig. Ein Remake sei schon immer sein Traum gewesen. Warum es dann so lange gedauert hat? »Weil es eine verdammt noch mal verrückte Schnapsidee ist«, entgegnet Solomon lachend. »Du brauchst Runden, du brauchst eine völlig zerstörbare Umgebung, du brauchst einen Fog of War – und das alles in 3D.« In der Tat geht das Team bei den zentralen Spielelementen des Originals bewusst keine vermeintlich modernen oder innovativen Wege. Der Fog of War ist ebenso klassisch umgesetzt wie die Geoscape-Ansicht, bei der wir die Erdkugel nach außerirdischen Invasoren scannen und Abfangjäger koordinieren. Der global-strategische Aspekt läuft dabei wie gewohnt in Echtzeit ab. Neu und prinzipiell eine gute Idee: Zu Beginn wählen wir einen Startkontinent aus und erhalten so einen einzigartigen Bonus. In Südamerika beispielsweise genießen wir einen satten Rabatt von 50 Prozent auf alle Flugzeuge.

Die Handlung ist übrigens ebenfalls eng an das Vorbild angelehnt. Menschen verschwinden, Außerirdische werden gesichtet, und die internationale Staatengemeinschaft zählt zwei und zwei zusammen. Das Resultat: **XCOM** – kurz für Extraterrestrial Combat Unit. Unser Job im ersten Teil des Spiels: Rausfinden, was zum Kuckuck da eigentlich passiert. Zu Beginn können wir auf die mysteriöse Bedrohung lediglich reagieren. Also zu Orten hetzen, an denen die Aliens bereits gelandet sind und Leute entführen. An Ort und Stelle machen wir den unhöflichen Besuchern dann sehr deutlich klar, dass sich so was einfach nicht gehört. Hier bergen wir erste Alien-Artefakte und -Technologien, mit deren Hilfe wir den Spieß im weiteren Spielverlauf umdrehen und ak-



Ein blauer **Rahmen** zeigt uns jederzeit die Reichweite unserer Soldaten an.

tiv werden. Sprich: Wir pusten die Raumschiffe dieser fiesen Kerle (oder Kerlinnen?) vom Himmel, bevor sie die Gelegenheit haben, Leute zu entführen, um mit denen ... nun ja ... was eigentlich zu machen? Mit Details zur Story hält sich Firaxis bislang noch bedeckt. Der Entwickler zeigte nichts, was Rückschlüsse darauf zulässt, ob das neue **XCOM** auch eine echte neue Geschichte erzählt. Wir sahen lediglich eine ziemlich belanglose Zwischensequenz. Solche Cutscenes, so viel verrät Solomon immerhin, sollen an bestimmten Punkten (wie etwa dem Erreichen eines bestimmten Forschungsstandes) die Handlung vorantreiben. Linear wird das Spiel dadurch trotzdem nicht, denn im Kern bleibt das Offene-Welt-Feeling des Originals erhalten. Wir dürfen jederzeit frei entscheiden, welche Missionen wir in Angriff nehmen oder in welche Richtung wir forschen.

Damit wir das auch effektiv tun, brauchen wir eine Basis. Die wird von den Entwicklern intern treffend-ironisch als »Ameisenfarm« bezeichnet – und sieht tatsächlich aus wie eine. So buddeln wir uns im Laufe des Spiels immer tiefer in die Erde, heben neue Kammern aus und bauen in der Untergrundstation Labore, Werkstätten oder Kraftwerke. Lediglich die oberste Ebene ist zu Spielbeginn vorgegeben; anschließend dürfen wir genauso graben und ausbauen, wie wir das gerade wollen, sollten aber ein paar Kleinigkeiten beachten. Zum einen ist der vorhandene Platz momentan auf 24 Räume be-



Interview mit Jake Solomon

Jake Solomon ist bei Firaxis der Lead Designer von XCOM. Zuvor war er jahrelang als persönlicher »Leutnant« von Mastermind Sid Meier an vielen Firaxis-Titeln beteiligt.

GameStar Warum XCOM?
Jake Solomon Für mich ist das eine ganz persönliche Angelegenheit. Es ist einfach mein Lieblingsspiel. Das ist übrigens kein Lippenbekenntnis: Es ist wirklich das Spiel, das ich auch heute noch spiele. Seit ich bei Firaxis bin, habe ich dafür die Trommel gerührt.

▶ XCOM genießt inzwischen Kultstatus. Wie navigiert man in diesem potenziellen Minenfeld mit vielen eingefleischten Fans?

◀ Ich habe mich vom Spielen selbst leiten lassen. Viele Leute haben eine enge Verbindung zu XCOM, sogar zur Spielmechanik. Wir haben zwar kein Kernelement verändert, aber Teile der Mechanik, also haben wir uns immer wieder gefragt: Können wir das wirklich besser machen? Haben wir eine Idee, die tatsächlich besser ist? Es ist vielleicht verrückt, aber ich kann total verstehen, warum die Fans so ticken. Wenn ich nicht in diesem Stuhl sitzen würde, wäre ich einer davon. Und ich wäre besorgt und würde sagen, hey, warum ändern die das, was bedeutet das?

▶ Viele Remakes wechseln vom Rundensystem zur Echtzeit. Warum habt ihr das Rundensystem beibehalten?

◀ Damit XCOM funktioniert, muss es einfach rundenbasiert sein. Das hängt wieder mit der Spielmechanik zusammen. Für mich war das Kernelement immer der hohe Einsatz, also die Möglichkeit, dass der Spieler Missionen auch verlieren kann und seine Soldaten endgültig sterben. So etwas ist bei Spielen eher selten. Und wir wollen eben nicht, dass der Spieler einfach neu lädt, wir wollen, dass er sich diesen Herausforderungen stellt. Aber dazu muss das Spiel fair sein, und der einzige Weg, es wirklich fair zu machen, besteht darin, dem Spieler auch die völlige Kontrolle zu geben. Gäbe es bei der Steuerung des Teams irgendein Echtzeitelement, dann hätte der Spieler nie diese volle Kontrolle darüber, wohin genau sich die Einheit bewegt, welche Deckung sie nimmt oder welche Aktion sie ausführt. Und in diesem Fall, realistisch hin oder her, bleibt der Spieler immer mit dem Gedanken zurück, dass er seinen Soldaten nicht deshalb verloren hat, weil er Mist gebaut hat – sondern weil die KI Mist gebaut hat.

▶ Hat Sid Meier bei diesem Projekt eigentlich einen großen Einfluss?

◀ Klar. Ich meine, Sid war mehr als zehn Jahre lang mein Mentor. Als ich mit diesem Projekt anfing, bin ich jeden Tag zu Sid gegangen. Jetzt nur noch alle zwei Tage (lacht). Sid ist einfach ein so begabter Designer, dass ich ein Volltrottel wäre, wenn ich das nicht nutzen würde. Ich habe erst gestern einen Feedback-Report von ihm bekommen, und wenn Sid dir einen Feedback-Report gibt, dann nimmst du den sehr, sehr ernst.

▶ Das Original erschien ja damals unter dem Microprose-Label. Gibt's eine Chance, dass ihr noch andere Klassiker aus dieser Zeit neu auflegt? Master of Magic vielleicht?

◀ Schon möglich. Die positive Resonanz gibt uns definitiv Hoffnung, dass sich Sids altes Archiv oder das Microprose-Archiv in die moderne Spieleland-schaft übertragen lässt.

Die Ameisenkunde wird im Fachjargon als Myrmekologie bezeichnet.

schränkt, zum anderen wollen diese Räume sinnvoll angelegt werden, weil wir teils massive Boni erhalten, wenn die Anordnung stimmt. Platzieren wir etwa mehrere Labore nebeneinander, dann können sich unsere Wissenschaftler austauschen und forschen schneller. Dito bei Werkstätten, in denen wir Waffen, Rüstungen oder Vehikel wie den SHIV entwickeln – einen handlichen Kampfpanzer, der Aliens extrem effektiv ausschaltet, allerdings nicht im Level aufsteigen darf. Das alles kostet selbstverständlich ein kleines Vermögen, und deshalb müssen wir uns nach wie vor die Geldgeber in Form der an XCOM beteiligten Staaten warmhalten. Die interagieren nun quasi fortlaufend mit uns und wollen am Händchen gehalten werden. Für Australien sollen wir die Satellitenüberwachung verbessern, für China eine bestimmte Anzahl Knarren produzieren, für die USA einen Wissenschaftler retten ... diese »Quests« müssen wir prinzipiell nicht erledigen, ignorieren wir sie aber völlig, bleiben irgendwann die Geldspritzen aus und wir sitzen finanziell auf dem Trockenen.



Die **Trefferwahrscheinlichkeit** und kritische Chance wird jederzeit angezeigt.



Mit schweren **Waffen** können wir Feinde an einem bestimmten Ort niederhalten.

Unsere kleine Ameisenfarm

Angesprochen auf das Missionsdesign selbst bleibt Solomon vergleichsweise vage. Fest steht: Bis auf ganz wenige storybasierte Ausnahmen sind sämtliche Einsätze erheblich von Zufallselementen geprägt. Etwa wo auf der Karte wir starten, welche Alienrasse wir am jeweiligen Einsatzort vorfinden, wie Zielgebäude aufgebaut und angeordnet sind und so weiter. Explizite Angaben zu den unterschiedlichen Missionstypen machte Solomon nicht: »Wir orientieren uns nahe am Original«. Eine Kleinigkeit allerdings konnten wir ihm dann doch noch entlocken. So soll es erneut Anti-Terror-Missionen geben, bei denen wir so viele Zivilisten wie möglich vor einer außerirdischen Übermacht in Sicherheit bringen müssen.

In technischer Hinsicht fällt **XCOM** aktuell in die Kategorie »liebevoll, aber keineswegs atemberaubend«. Zwar finden wir das düstere (Re-)Design der Aliens durchaus stimmig, und die Kämpfe erhalten durch Kamerafahrten einen cinematischen Kick, allerdings wirken die Texturen noch recht grobschlächtig. Dafür rummst und bummst es ganz anständig, und die Animationen machen einen soliden Eindruck. Aber seien wir ehrlich: Wer Firaxis-Spiele im Allgemeinen und **UFO** im Besonderen mag, der dürfte ohnehin sein Urteil nicht von der Grafik abhängig machen. Hier zählen echt mal die inneren Werte, und in dieser Hinsicht sind die Entwickler auf einem ausgezeichneten Weg. Ob dieser Weg letztlich auch einen Mehrspieler-Modus bereithält, dazu machen derzeit übrigens weder Firaxis noch 2K Games eine Angabe. Entsprechende Nachfragen jedenfalls wurden konsequent mit »kein Kommentar« beantwortet. Vielleicht will Firaxis ja wie bei **Civilization** eine Browser-Version bringen? Jochen Gebauer / MT



Die taffen **Mutons** schicken unerfahrene Rookie-Soldaten schnell ins vorzeitige Dienstende.



Spielen will!

Jochen Gebauer
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ein neues UFO mit dem alten Rundensystem und sinnvollen Neuerungen, die das klassische Spielprinzip behutsam erweitern, ohne jenes einzigartige UFO-Flair zu zerstören? Spielen will! Das meine ich übrigens wörtlich, denn bevor ich nicht selbst Hand angelegt und fiese Aliens in ihre extraterrestrischen Einzelteile zerlegt habe, kann ich nur ansatzweise abschätzen, ob sich das alles auch tatsächlich so gut spielt wie es klingt. Was ich allerdings jetzt schon sagen kann: Das Konzept wirkt außergewöhnlich rund, und das Gezeigte lässt mich zappelig wie ein kleines Kind am Weihnachtstag auf eine spielbare Fassung warten.



1) Mindestvertragslaufzeit 24 Monate. Einmaliger Bereitstellungspreis für neuen Telefonanschluss 59,95 € (entfällt bei IP-basiertem Anschluss); bis 31.01.2012 entfällt der DSL-Bereitstellungspreis in Höhe von 99,95 €. Call & Surf VDSL ist in einigen Anschlussbereichen verfügbar. Voraussetzung für IP-basierten Anschluss ist ein geeigneter Router. Ab einem übertragenen Datenvolumen von 200 GB in einem Monat wird die Übertragungsgeschwindigkeit des Internet-Zugangs für den Rest des Monats auf max. 6016 kbit/s für den Downstream und 576 kbit/s für den Upstream begrenzt. Sie erhalten eine Gutschrift in einer Gesamthöhe von 120,– € beim Wechsel Ihres DSL-Anschlusses bzw. Ihres DSL- und Telefonanschlusses zur Telekom und bei Beauftragung eines Call & Surf VDSL-Paketes. Der Betrag wird Ihnen auf einer Ihrer nächsten Telefonrechnungen gutgeschrieben. Angebot gültig bis 31.01.2012.



The Darkness 2

Finstere Aussichten für Jackie Estacado – und gute für Sie. Die Dunkelheit hält nämlich endlich Einzug auf dem PC.

Von Maxi Gräff und Daniel Matschijewsky

⊕ Stärken

+ dynamische Kämpfe
+ stimmiger Grafikstil
+ motivierendes Talentsystem

⊖ Schwächen

- enorm hoher Gewaltgrad

Herzen zum Frühstück verspeisen? Das schafft nur Mafiakiller Jackie Estacado bzw. der düstere Parasit, der in ihm haust: die namensgebende Finsternis (The Darkness). An seinem 21. Geburtstag tritt Jackie ungewollt das Erbe seiner leiblichen Familie an, und das uralte Böse manifestiert sich in seinem Körper in Form zweier Dämonenarme. Zwar kommen ihm die Superkräfte als Mafiamitglied durchaus gelegen, das Schicksal meint es trotzdem nicht gut mit ihm. So muss Jackie mit ansehen, wie Jenny Romano, seine große Liebe und einzige Bezugsperson, vor seinen Augen ermordet wird – der Beginn einer ebenso brutalen wie tragischen Rachegeschichte. Zumindest auf der Xbox 360 und Playstation 3, eine PC-Fassung gab's von **The Darkness** (2007) nämlich nicht. **The Darkness 2**, von Digital Extremes nun auch für unsere Lieblingsplattform entwickelt, knüpft an die Ereignisse des ersten Teils an. Unser Antiheld hat es mittlerweile zum Don der Franchetti-Familie gebracht und sogar seine dunkle Seite unterdrücken können. Doch eine Geheimorganisation namens »Die Bruderschaft« weiß um Jackies Geheimnis und will um jeden Preis die Macht der Finsternis für ihre Zwecke missbrauchen. Der Anführer des Ordens, Victor Valente, schafft es zu Beginn der Shooter-Fortsetzung, Jackie in eine lebensbedrohliche Situation zu versetzen, so dass er gezwungen ist, seine dunkle Seite zu reaktivieren, um zu überleben. Allerdings denkt er nicht im Traum daran, seine Macht abzugeben.

Nachdem die beiden Dämonenarme wieder zum festen Bestandteil von Jackies Körper geworden sind, sehen wir auch schon die entsetzten Blicke in den Gesichtern unserer Gegner. Zu Recht! Mit aufgerissenen Mäulern, spitzen Zähnen und teuflisch glühenden Augen lechzt die Höllenbrut nach pochenden Menschenherzen. Der linke Arm, Grabby, verbeißt sich neuerdings in alles, was nicht niet- und nagelfest ist. Gegenstände, die lila leuchten, kann Grabby nun greifen und auf Gegner werfen. So pfählen wir Widersacher mit Metallrohren oder zerschlitzen sie mit Kreissägeblättern – nichts für Zartbesaitete. Liegen die Feinde am Boden, ist es an der Zeit, Slashy auf den Plan zu rufen. Mit ihm prügeln wir aus der Ego-Perspektive auf die Gegner ein. Dazu halten wir eine Taste gedrückt und bewegen das Steuerkreuz in die gewünschte Richtung, schon drischt das Tentakelmonster drauf los.

Vier Arme für ein Halleluja

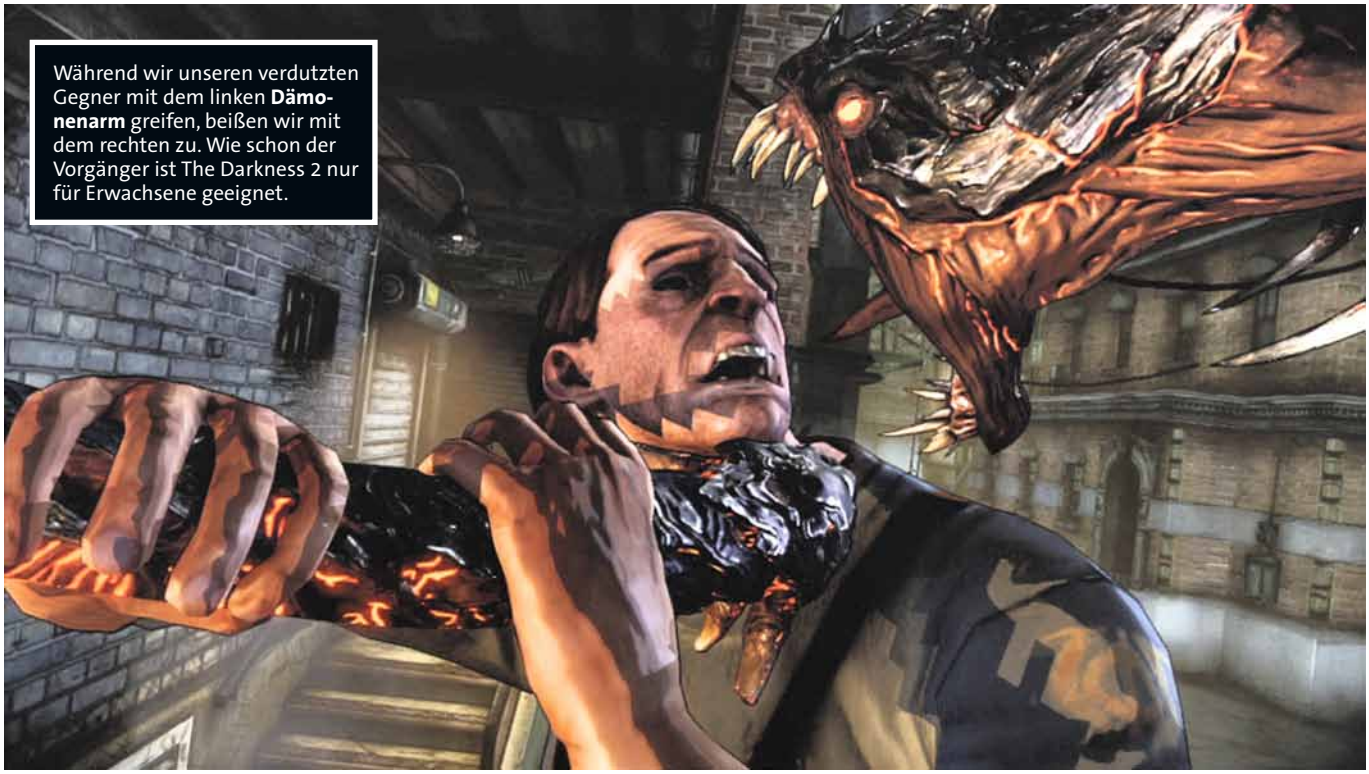
Bei Rätseleinlagen, die das brachiale Spielgeschehen etwas auflockern, müssen die Monsterzwillinge ebenfalls zusammenarbeiten. Während zum Beispiel Grabby bei einer elektrisch verschlossenen Tür den Stromkasten aufbricht, muss Slashy die darin liegenden Kabel durchtrennen. Einzige Schwachstelle der dunklen Dauerbegleiter ist das Licht. Geraten wir in einen Lichtkegel, geben die Mäuler einen Schmerzensschrei von sich, und die Arme verschwinden. Das Problem beheben wir, indem wir Glühbirnen, Neonröhren und andere Leuchtquellen kurzerhand zerstören. Dabei kommen wie im Vorgänger Schusswaffen zum Einsatz. Bis zu drei Knarren kann Jackie tragen,

Angeschaut

Genre Ego-Shooter Publisher 2K Games Entwickler: Digital Extremes (Dark Sector, GS 05/09: 67 Punkte)
Termin 10. Februar 2012 Status zu 95 % fertig

GameStar.de/Quicklink/7309

Der erste Teil wurde von Starbreeze (The Chronicles of Riddick) entwickelt.



Während wir unseren verdutzten Gegner mit dem linken **Dämonenarm** greifen, beißen wir mit dem rechten zu. Wie schon der Vorgänger ist The Darkness 2 nur für Erwachsene geeignet.

wobei gleich zwei Plätze für kleine Schießeisen reserviert sind, mit denen wir Gegner auch beidhändig bearbeiten. Die Waffen in Kombination mit Jackies Tentakelarmen erlauben vielseitige Vorgehensweisen. Werfen wir mit Gegenständen um uns? Oder dreschen wir mit den Armen auf einen Gegner ein, während wir einen anderen mit Pistolen beschießen? Das sogenannte »Quad Wielding« ermöglicht die Nutzung aller Fähigkeiten gleichzeitig und sogar unabhängig voneinander. Die Actioneinlagen sollen sich dadurch sehr dynamisch anfühlen, da sich bei jeder Gegnerwelle ein eigener, individueller Kampfablauf ergibt. Allerdings bleibt abzuwarten, ob wir das auf Gamepads ausgelegte Quad Wielding in der klassischen Kombination aus Maus und Tastatur überhaupt vernünftig steuern können.



Der **Finsterling** hilft uns mit hinterhältigen Attacken und lässt oft freche Sprüche vom Stapel.

Doch zurück zu Jackie: Konnten wir im ersten Teil mehrere Helfer, sogenannte Finsterlinge, beschwören, ist es in **The Darkness 2** nur noch einer. Der kleine Gnom hat's jedoch in sich. So lässt er nicht nur urkomische Fäkalsprüche vom Stapel und furzt bisweilen grüne Wolken, sondern unterstützt uns auch tatkräftig im Kampf. Direkte Befehle erteilen, wie etwa in der **Overlord**-Reihe, dürfen wir zwar nicht, durch die Freischaltung eines entsprechenden Talents können wir den spitzohrigen Begleiter aber am Kragen packen und ihn auf Gegner werfen, die er dann wild kreischend auseinander nimmt.

Der Weg zur dunklen Seite

Jackies Dämonenarme funktionieren nur in dunklen Bereichen; wenn es zu hell wird, ziehen sie sich schrill kreischend zurück. Also knipsen wir kurzerhand **Lichtquellen** wie etwa Glühlampen oder Scheinwerfer aus, und schon können wir die gefräßigen **Tentakel** wieder einsetzen.

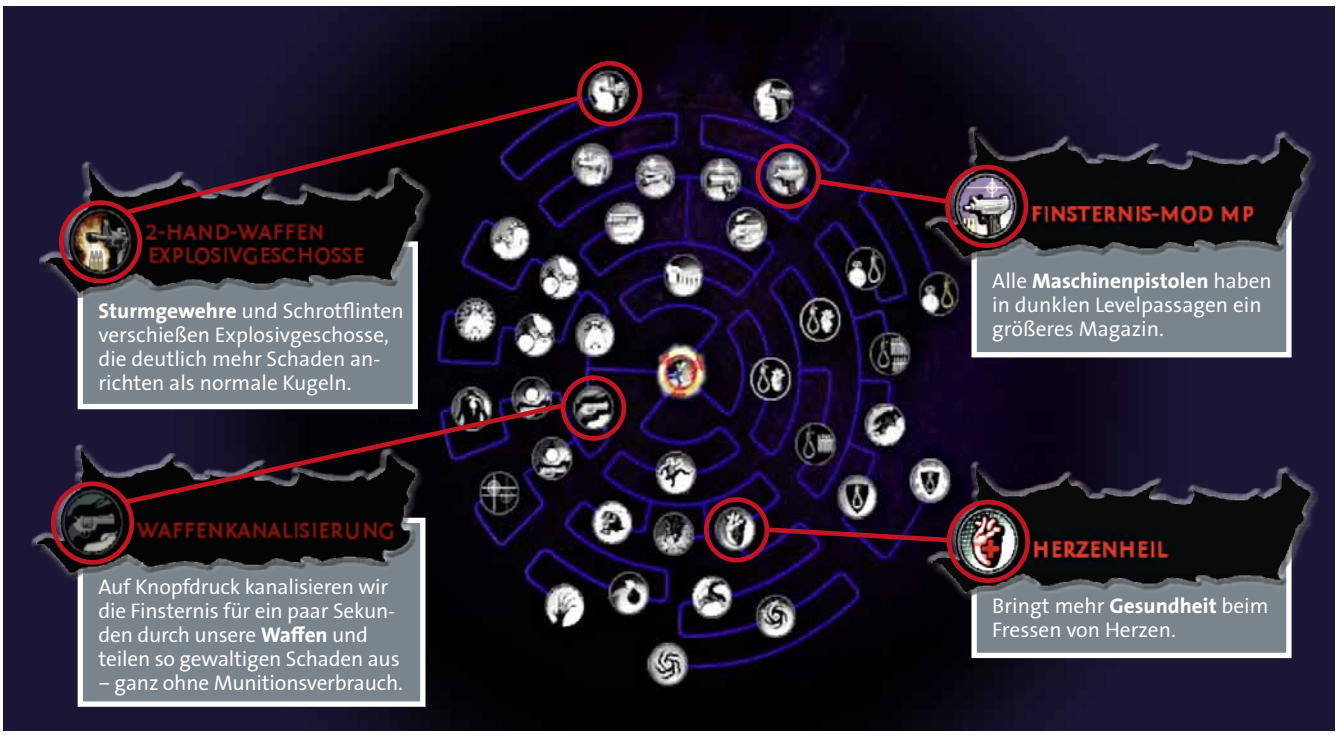




In der deutschen Version von The Darkness entriss man den Gegnern Seelen statt Herzen.

Der Talentschrein

Während der Kämpfe sammeln wir Erfahrungspunkte, die wir im Talentschrein in neue Fertigkeiten investieren oder bereits erlernte verbessern.



Apropos Talente: Anders als im ersten **The Darkness** schalten wir im Verlauf des Spiels neue Fertigkeiten frei. Das funktioniert

Der Gnom furzt und pinkelt

durch Erfahrungspunkte, die wir im Kampf sammeln und an Talentschreinen gegen neue Fähigkeiten einlösen oder vorhandene damit verbessern (siehe Kasten). Der Schrein ist wie ein Rollenspiel-Talentbaum aufgebaut, in dem wir erst die untersten Fertigkeiten freischalten müssen, bevor wir auf höher liegende zurück greifen dürfen. Der Schrein ist äußerst vielseitig. So können wir beispielsweise Waffen mit größeren Magazinen ausrüsten, unsere dunklen Kräfte verbessern oder gar neue dazu gewinnen, etwa einen Fliegenschwarm, der Gegner kurzzeitig verwirrt. Insgesamt 37 Talente stehen zur Auswahl, wovon wir jedoch nicht alle beim erstmaligen Durchspielen freischalten können. Gut, dass **The Darkness 2** nach dem Abschluss der Kampagne einen besonders harten Schwierigkeitsgrad bietet, der zum erneuten Durchspielen herausfordert. Das ermöglicht ehrgeizigen Spielern, mit jedem Talent herum zu experimentieren.

Neben der Solokampagne wird **The Darkness 2** auch einen kooperativen Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler bieten. Darin können wir uns entweder durch neue Schauplätze kämpfen oder bestimmte Szenen aus der Solo-Kampagne im Team angehen. Die vier Crewmitglieder könnten unterschiedlicher nicht sein: Während der Asiate Inugami ein Samuraischwert schwingt und Minidämonen herbeiruft, ballert Shoshanna bevorzugt mit doppelläufigen Schrotflinten drauflos. Der schottische Muskelprotz Jimmy Wilson hingegen vertraut auf seine Axt, die nach einem Wurf wie ein Bumerang zu ihm zurückkehrt. Der letzte im Bunde ist Doktor J.P. Dumond, ein Voodoo-Zauberer, der Gegner mit seinem Hexenstab beharkt. Wir sind gespannt, wie dynamisch sich das Vierergespann spielt und ob es in Sachen Koop-Spaß an Genregrößen wie **Left 4 Dead** herankommt.

Es ist allerdings fraglich, ob der neue Grafikstil jedermanns Geschmack sein dürfte – vor allem, da sich der erste Teil noch in düsterer Optik präsentierte. Wir finden jedoch, dass die Mischung aus Comic, Graphic-Novel und realistischem Grundton, die sich Graphic-Noir nennt, es gekonnt schafft, die düstere Stimmung von **The Darkness 2** auf den Bildschirm zu bringen und den Spieler gleichzeitig näher an die gleichnamige Comic-Serie heran zu führen, die es schon seit Ende der 90er-Jahre gibt. Und das sollte ja ohnehin das erklärte Ziel einer gelungenen Videospiel-Umsetzung sein. Maxi Gräff / DM



Bossgegner wie Kranfahrer Swifty erfordern spezielle Taktiken. Und eine zielsichere Maushand.



Die Finsternis kann kommen

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Ich habe den ersten Teil verschlungen, wie Jackies Tentakelarme so manchen Gegner. Weil The Darkness eine derart intensive Geschichte bot, wie ich es im Shooter-Genre nur selten erlebe. Wenn der zweite Teil da ansetzt, steht uns ein erzählerischer Hit ins Haus. Ob das auch für das Spieldesign zutrifft, bleibt indes abzuwarten, auf Dauer fehlte dem Vorgänger nämlich die spielerische Vielfalt. Aufgrund neuer Ideen wie dem Talentschrein und der Möglichkeit, im Kampf die Umgebung einzusetzen, bin ich aber guter Dinge.

Die Stimme der Finsternis wird im Original von Mike Patton, dem Sänger der Band Faith No More, gesprochen.

hardware4u

www.hardware4u.net



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 P67A-GD53
- 2x AMD HD6950 1024MB @ Ultra - silent
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-6B
- 580W be quiet! Straight Power E8 CM silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

87 02/12

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 € 1.299,–

oder ab 42,40 €/mtl. [1)]

www.hardware4u.net

WIR SETZEN DIE MAßSTÄBE

92 GameStar Gamers Dream 3.1 Air X | GameStar Testsieger Spiele-PCs | 88 GameStar Gamers Dream 3.0 Air SLI | 87 GameStar Testsieger | 08/2006 Hardware Hardware4u Gamers Dream Rev 2.1 SLI Top-Produkt | CHIP Gamers Dream Rev. 3 | PCWELT TEST Tempo-Tipp 12/09 | SFT 05/2011 TESTSIEGER | PCWELT TEST Top 10 Platz 1 12/09

Bestell-Hotline: 0851-21553690

ultra silent and high performance

Gamers Dream Revision 4.3 Air

- Intel Core i7 3930k @ 4000 Extreme
- Noctua NH-U12P mit 12cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS DDR3 1600
- Asus P9X79
- nVidia GTX 560 @ Ultra - silent
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-60FN
- 580W be quiet! Straight Power E8 CM silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

noctua DESIGNED IN AUSTRIA
PCWELT TEST-SIEGER BESTENLISTEN
Gameswelt



ab € 1.749,–

oder ab 58,60 €/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
- Asus P8P67-M Pro – USB 3.0
- nVidia GTX 560 @ Ultra
- 500GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-A03
- 580W be quiet! Straight Power E8 CM silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung



ab € 1.149,–

oder ab 39,00 €/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 %.



Hitman Absolution

Bei seinem inzwischen fünften Auftritt darf der glatzköpfige Killer vielfältiger morden denn je – und wird zugleich für Heimlichkeit belohnt. Von Tobias Veltin

Angespielt

Genre: Actionspiel Publisher: Square Enix Entwickler: IO Interactive (Kane & Lynch 2: Dog Days, GS 10/10: 73 Punkte)
Termin: 2012 Status: zu 70 % fertig

GameStar.de/Quicklink/7762

Groß, breitschultrig, stets mit Glatze und maßgeschneidertem Designeranzug: Der Profikiller mit dem Codenamen 47 ist wohl einer der markantesten Charaktere des Action-Genres. Seit knapp zwölf Jahren meuchelt er nun schon, 2012 wird mit **Hitman: Absolution** der insgesamt fünfte Teil seiner Saga erscheinen und einige Neuerungen bringen. Wir konnten in London einen ausführlichen Blick auf den Attentat-Simulator werfen.

Hitman: Absolution, verspricht der Entwickler IO Interactive, soll eine persönlichere Geschichte erzählen als seine Vorgänger und den Spielern den so distanziert scheinenden Helden ein Stückchen näher bringen. Wer weiß, vielleicht erleben wir im Spielverlauf sogar die eine oder andere Gefühlregung des ansonsten eiskalten Beretta-Kojaks. Viel von der Geschichte haben wir in London zwar noch nicht gesehen, immerhin durften wir aber schon mal den neuen Hauptbösewicht kennen lernen: Blake Dexter, seines Zeichens geschniegelter Cowboyhut-Träger und Bandenboss. Zudem haben wir aus den Entwicklern herausgekitzelt, dass die Geschichte mit dem Schicksal von Diana Burnwood verknüpft ist, der engsten Kontaktperson und Auftraggeberin des Killers. Sicherlich wird auch dessen Klon-Vergangenheit wieder eine Rolle spielen.

Was wir in London ausführlich unter die Lupe nehmen durften, sind die verschiedenen Arten und Weisen, auf die man **Hitman: Absolution** spielen kann. Das Grundprinzip bleibt selbstverständlich wie gehabt: In der Rolle des Glatzkopfs muss man in unterschiedlichen Umgebungen Aufträge erledigen und dabei meist bestimmte Zielpersonen ausschalten. Wie man das allerdings anstellt, bleibt dieses Mal mehr denn je dem Spieler überlassen. Die beiden offenkundigsten Möglichkeiten sind »Schleichen« und »Rambo-Action«. Die Entwickler von IO demonstrieren uns das am Beispiel eines Waisenhaus-Levels. Hier sind Dexter und seine Mannen auf der Suche nach einem bestimmten Kind, das für die Geschichte des Spiels offenbar von erheblicher Bedeutung ist. Die Aufgabe von 47 lautet,



Bei Schießereien empfiehlt es sich, öfter mal in **Deckung** zu gehen. Viele Treffer verträgt der Hitman nämlich nicht.

Das Wort »Absolution« für die Vergebung von Sünden entstammt dem lateinischen »absolvere« für »loslösen« oder »freisprechen«.



Verdammte **Axt**: 47 geht wieder so rabiat vor, wie man es vom glatzköpfigen Killer gewohnt ist.

sich durch das von Nonnen geleitete Waisenhaus zu schlagen und das Kind als Erster zu finden. Die Zeit drängt also.

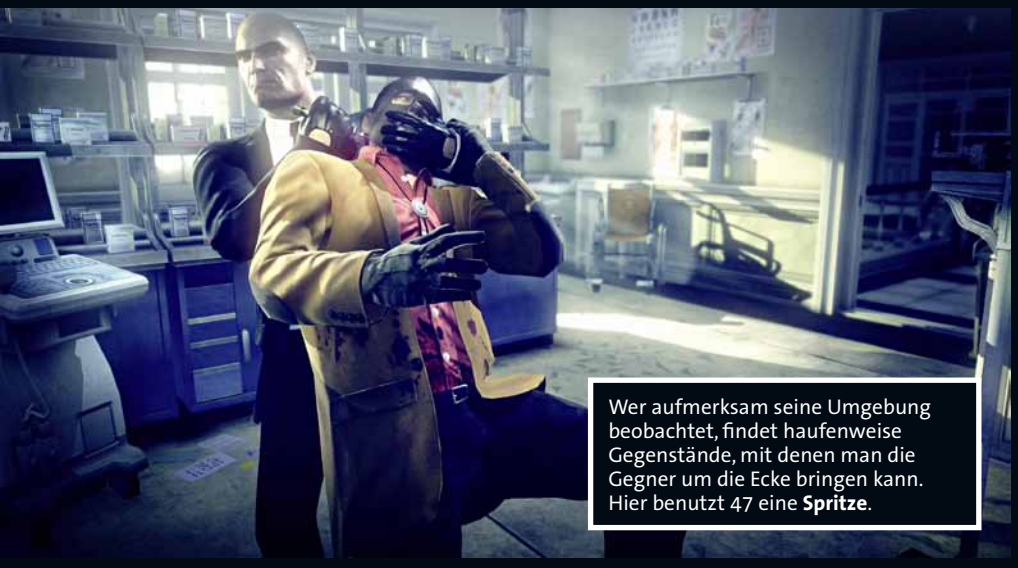
Dass Dexters Schergen ein gutes Feindbild abgeben, wird uns schon in den ersten Minuten bewusst. Mit enormer Brutalität gehen die Kerle gegen die Mitarbeiter des Waisenhauses vor. Nonnen werden skrupellos niederschossen, Wachpersonal gefoltert, durch die Gänge schallen Schreie, blutverschmierte Leichen liegen herum. Höchste Zeit, loszulegen! 47 startet in einem Aufzugschacht. Vor ihm schlendern zwei Wachen einen Gang entlang und unterhalten sich. Hastig huscht der Glatzkopf hinter ein paar Kisten in Deckung und pirscht dann vorsichtig hinter den Fieslingen her. Auf Konfrontation ist er allerdings nicht aus, denn dieser Durchlauf ist der »Professionelle Durchlauf«. Heißt: möglichst wenig Aufsehen erregen und nur im Notfall töten. Im nächsten Raum wirft der Killer ein Funkgerät in eine Ecke, um zwei weitere Wachen abzulenken. Die Interaktion mit Objekten funktioniert ähnlich wie in den älteren **Hitman**-Teilen: Wenn man sich vor einem Gegenstand befindet, wird in einem Kontextmenü angezeigt, was man mit dem Objekt alles anstellen kann. Das wirkt zwar altbacken, ist aber übersichtlich und intuitiv.

So schleicht 47 Zimmer für Zimmer, Gang für Gang durchs Waisenhaus. Ein paar Gegner legt er per Würgegriff schlafen, andere wiederum müssen trotz der gemäßigten Vorgehensweise dran glauben, weil sie sich schlecht umgehen lassen. Dafür darf der Hitman allerlei Gegenstände zweckentfremden, etwa eine Spritze, die auf einem Tisch herumliegt. Bewusstlose oder erledigte Gegner sollte er am besten vor den wachsamen Augen ihrer Kollegen verstecken – dafür halten beispielsweise Schränke oder Müllschächte her. Auch der Hitman selbst kann sich dort verbergen und warten, bis die Gefahr vorüber und die Zeit zum Weiterschleichen gekommen ist.

Außerdem kann man die Kleidung von Gegnern anlegen und sich somit tarnen – sofern man beim Umziehen nicht beobachtet wird. Also alles wie gehabt, Fans des gut gekleideten Glatzkopfs dürften voll auf ihre Kosten kommen. Mit dem komplett neuen »Instincts«-Modus bekommen vorsichtige Naturen sogar noch Bonusfähigkeiten. Mit heimlichen Aktionen (unbemerkt bleiben, Gegner geräuschlos ausschalten, Leichen verstecken, etc.) füllt der Hitman eine Leiste. Wenn sie voll ist, darf er in eine Art Röntgensicht schalten, mit der es möglich ist,

Der Glatzkopf-Killer hat nichts verlernt

Gegner durch Wände zu beobachten oder ihre Laufwege vorauszusehen. Das entpuppt sich als ausgesprochen nützlich, zumal die Gegner schon jetzt einen ziemlich gewitzten Eindruck machen. Sie sprechen sich ab, erkunden Gebiete systematisch und gehen bei verdächtigen Geräuschen gemeinsam auf die Jagd. Ein leichtes Spiel wird **Hitman: Absolution** deshalb sicher nicht, da kommt der Instincts-Modus gera-



Wer aufmerksam seine Umgebung beobachtet, findet haufenweise Gegenstände, mit denen man die Gegner um die Ecke bringen kann. Hier benutzt 47 eine **Spritze**.



Erledigte Gegner sollte man schnellstmöglich in Schränken oder Ähnlichem verstecken, um keine Aufmerksamkeit zu erregen.

Das Wort »Schrotflinte« ist doppelt gemoppelt, weil Flinten immer zum Verschießen von Schrot gebaut sind.



Keine Gnade: Die mysteriösen **Maskenmänner** machen im Waisenhaus-Level keine Gefangenen und schießen das Personal gnadenlos nieder.

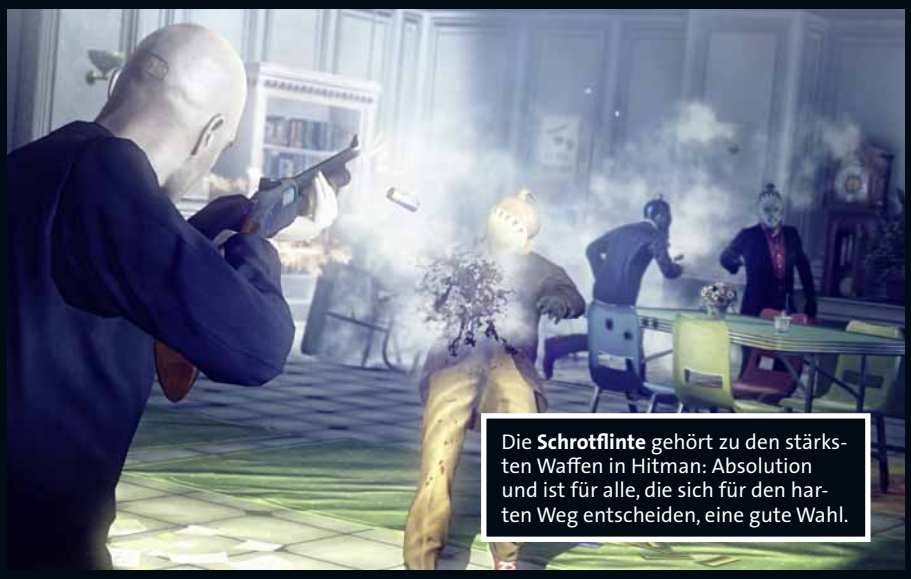
de recht – natürlich nur für Fans, die sich für ihre vorsichtige und umsichtige Spielweise selbst belohnen wollen.

Aber auch Rambo-Freunde kommen bei **Hitman: Absolution** auf ihre Kosten. In einem zweiten Durchlauf spielen die Entwickler denselben Level noch einmal. Allerdings ist es jetzt vorbei mit dem lautlosen Vorgehen: Gleich im ersten Gang schnappt sich 47 von hinten einen der Wachmänner und bricht ihm das Genick. Dann reißt der Glatzkopf eine Feueraxt von der Wand und bringt sie im angrenzenden Raum auch direkt zum Einsatz, indem er sie dem erstbesten Gangster in den Bauch rammt und seinem Kollegen anschließend einen neuen Scheitel zieht. Oh ja, **Hitman Absolution** wird ein Spiel für Erwachsene. Die restlichen Wachen sind natürlich längst alarmiert und stürmen in Scharen auf 47 zu. Der erwidert den anschließenden Kugelhagel mit gezielten Schüssen aus einer eben aufgeklaubten Pistole. Wenn ein Bereich gesäubert ist, verdeutlich das Spiel das mit einer großen »Clear«-Anzeige auf dem Bildschirm.

Nachdem die Wachen ausgeschaltet sind, hat der Hitman ein paar Sekunden zum Verschnaufen, die er unter anderem dafür nutzt, eine Schrotflinte aufzuheben und Munition einzusacken. Im weiteren Verlauf des Durchgangs schießt 47 munter weiter, **Absolution**

Die Instincts-Fähigkeiten belohnen fürs Schleichen

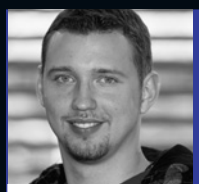
wirkt phasenweise fast wie ein Third-Person-Shooter. In einem Raum demonstrieren die Entwickler das neue Point-Shooting. Mit dieser Fähigkeit visiert man in Zeitlupe mehrere Ziele an, markiert sie und erledigt die Gegner dann anschließend in einem Rutsch. Das erinnert stark an **Splinter Cell: Conviction** und funktioniert in der Praxis auch genauso gut.



Die **Schrotflinte** gehört zu den stärksten Waffen in Hitman: Absolution und ist für alle, die sich für den harten Weg entscheiden, eine gute Wahl.

Die Sequenzen, in denen 47 größere Gruppen in Zeitlupe umlegt, inszeniert das Spiel filmhaft mit Kamerafahrten und -zooms. Verliert die Serie also ihr ursprüngliches Spielgefühl? Nein. Da Ballernaturen kaum auf die wichtigen Instincts-Fähigkeiten zurückgreifen können, schubst der Titel die **Hitman**-Spieler nämlich in Richtung »Schleich-Schiene«.

Technisch machte die präsentierte Version keinen überragenden, aber einen soliden Eindruck. Dank der neuen Glacier-2-Engine sehen Umgebungen und Charaktere deutlich besser aus als man das von der Serie bisher gewohnt ist – lediglich ein paar Animationen wirken noch etwas plump und abgehackt. Als geradezu grandios entpuppen sich dafür der Sound und die englische Sprachausgabe. Beide verleihen dem Profikiller-Simulator schon jetzt eine hervorragende Atmosphäre. Beispielsweise untermalen beim Schleichen durch die Gänge mysteriöse Klänge das Geschehen, die sich bei spannenden Passagen immer weiter steigern und sich so dynamisch dem Spielverlauf angleichen. Tobias Veltin / GR



Düster wie immer

Tobias Veltin
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Absolution macht schon jetzt einen sehr guten Eindruck. Der Instincts-Modus fügt sich klasse ein und wird dafür sorgen, dass nur wenige Spieler auf die Rambo-Variante setzen. Zumal die Schießereien eklatant schwer ausfallen dürften – der Hitman verträgt nun mal weit weniger Blei als ein Soldat im Kevlarpanzer. Packend ist die düstere Atmosphäre, der Hitman mordet so eiskalt wie eh und je. Oder vielleicht auch nicht, ich bin gespannt, welche Wendungen die Story bereithält – hoffentlich intelligente und keinen gekünstelten Gefühlsquatsch. Außerdem sollte IO noch kleinere Macken wie das mittlerweile veraltete Kontextmenü überarbeiten. Dank der grandiosen Atmosphäre erteile ich den Entwicklern angesichts solcher kleinen Sünden aber gerne die Absolution, das Zeug zur gelungenen Fortsetzung hat der Titel allemal.

1&1 SERVER NEXT GENERATION



WELTNEUHEIT EXKLUSIV BEI 1&1:

2 x 16 CORE

AMD OPTERON™ PROZESSOR 6272

- **Sicher:** Modernste Rechenzentren, über 99,9 % Erreichbarkeit
- **Einfach:** Parallels® Plesk 10.4 unlimited enthalten
- **Flexibel:** Umfangreiche Betriebssystem- und Featureauswahl
- **Schnell:** Traffic Flatrate und über 275 GBit/s Anbindung
- **Fragen?** Kostenloser Support rund um die Uhr

Weitere 1&1 Server im Internet

DAS NEUE 1&1 DEDICATED SERVER PORTFOLIO:

NEU: 1&1 SERVER MIT INTEL-PROZESSOREN!

SERVER 4i

- **Intel® Xeon® E3-1220**
- 4 Cores bis zu 3,4 GHz
- 12 GB ECC RAM
- 1.000 GB RAID 1 mit 2 x 1.000 SATA HDD

79,99 €/Monat*

AKTION: JETZT 3 MONATE SPARPREIS SICHERN!

SERVER XL 6

- **AMD Hexa-Core Prozessor**
- 6 Cores bis zu 3,3 GHz
- 16 GB ECC RAM
- 1.000 GB RAID 1 mit 2 x 1.000 SATA HDD

JETZT: 3 MONATE FÜR 0,– €*

~~99,99 €/Monat*~~

EXKLUSIV BEI 1&1: DER WELTSCHNELLSTE HOSTING-SERVER!

SERVER XXL 32 CORE

- **2 x 16-Core AMD Opteron™ Prozessor 6272 („Interlagos")**
- 2 x 16 Core bis zu 3,0 GHz
- 64 GB ECC RAM
- 2.400 GB RAID 6 mit 6 x 600 SAS HDD

499,99 €/Monat*

Internet made in Germany

Jetzt informieren und bestellen:

0 26 02 / 96 91

0800 / 100 668

www.1und1.info

* **Server 4i:** 79,99 €/Monat. **Server XL 6:** 3 Monate 0,– €/Monat, danach 99,99 €/Monat. **Server XXL 32 Core:** 499,99 €/Monat. Einmalige Einrichtungsgebühr 99,- € (entfällt bei Server 4i und Server XXL 32 Core). Mindestvertragslaufzeit 12 Monate. Preise inkl. MwSt.

Jagged Alliance Online

Beim Umzug in den Browser verliert der Taktikklassiker einen Gutteil seiner Komplexität, bewahrt sich aber den guten, alten Söldnercharme. Von Michael Graf

Angespielt

Genre: **Rundentaktik** Publisher: **Gamigo** Entwickler: **Cliffhanger Productions (Jagged Alliance Online ist das Erstlingswerk)**
Termin: **1. Quartal 2012** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7545 | Auf DVD: Preview-Video

Abspecken, das mag der Traum vieler Menschen sein, aber zugleich der Alptraum vieler Spieler: Wenn ein Entwickler ein althergebrachtes Spielkonzept abmagert, ist der Fan-Aufschrei vorprogrammiert – schließlich besteht die Gefahr, dass der Diättitel seinen Charme verliert, seine Besonderheit einbüßt. So auch **Jagged Alliance Online**? Nun, auf den ersten Blick bleibt hier spielerisch alles beim Alten, wie die ruhmreiche Serienvorlage dreht sich das Free2Play-Browserspiel um taktische Söldnerkämpfe. Die Komplexität seiner Ahnen erreicht **Jagged Alliance Online** allerdings bei Weitem nicht. Im Betatest haben wir geprüft, ob der alte Charme trotzdem rüberkommt.

⊕ Stärken

+ spannende Gefechte
+ umfangreiches Waffenarsenal
+ gute (Browser-)Grafik

⊖ Schwächen

- weniger komplex als Original
- noch seltsame Trefferchancen

Die beste Nachricht für Puristen: **Jagged Alliance Online** bleibt rundenbasiert, hier wird Zug um Zug geschossen – nix mit Echtzeit-Abwegen à la **Jagged Alliance: Back in Action**. Eine Handlung hat der Browser-Ableger indes nicht, auf einer Weltkarte wählen wir zusammenhanglose Auftragsketten. Wie viele davon zur Verfügung stehen, hängt von unserem Ruhm ab, der mit jeder erfüllten Mission steigt. Absolvierte Gefechte lassen sich jederzeit erneut angehen, um weitere Beute zu sammeln. Als »Hauptmenü« von **Jagged Alliance Online** dient das Söldnercamp mit drei Gebäuden: Im Lagerhaus bunkern wir Ausrüstung; im Lazarett flicken wir Verwundete zusammen, in der Werkstatt reparieren wir Ausrüstung. Ärztliche Behandlungen sowie Reparaturen verbrauchen Medizinvorräte beziehungsweise Ersatzteile, die wir mit (Spiel-)Geld nachkaufen. In der Werkstatt sollen sich überdies Gegenstände aufrüsten oder sogar selbst herstellen lassen, was bis zu unserem Redaktionsschluss allerdings noch nicht funktioniert. Bereits aufrüsten dürfen wir dafür die Bauwerke, ein erweitertes Lagerhaus etwa fasst mehr Waffen. Für einige Upgrades brauchen wir (neben Spielgeld) Bauteile, die wir durch erfüllte Missionen sammeln.

Darüber hinaus kosten alle Aktionen im Söldnercamp (etwa die Upgrades) sowie alle gestarteten Missionen Benzinpunkte; zudem steigt die Erfolgschance von Reparaturen und Lazarett-Behandlungen, je mehr Sprit wir investieren. Die Krux: Der Tank füllt sich nur sehr langsam wieder auf, also



Unser Söldnertrupp überfällt einen **Militärkonvoi**. Das klingt facettenreicher, als es ist: Wir müssen lediglich alle Feinde ausschalten.

Mit **Explosivcontainern** können wir manchmal Löcher in Wände sprengen. An dieser Stelle geht das aber nicht.

Gegen solche **Elitesoldaten** hilft bislang nur panzerbrechende Munition, die wir gegen Echtgeld kaufen müssen.

Das Tutorial von Jagged Alliance Online spielt auf der Insel Arulco, dem Schauplatz von Jagged Alliance 2.

Das Söldnerlager



Gekaufte Medizingüter verwenden wir dazu, verwundete Söldner im **Lazarett** zu heilen.

Im **Söldnermenü** heuern wir neue Mietsoldaten an. Damit sie permanent bei uns bleiben, müssen wir Echtgeld bezahlen.

In der **Werkstatt** reparieren wir Ausrüstung, wofür wir kostenpflichtige Ersatzteile brauchen.

Der **Händler** bietet ein umfangreiches Waffenarsenal, zudem gibt's die Wummen in unterschiedlichen Qualitätsstufen.

müssen wir warten. Oder in die Tasche greifen: Sofortigen Treibstoff-Nachschub bezahlen wir mit Goldbarren, die wir – Sie werden es ahnen – ausschließlich gegen Echtgeld kaufen können. Das Benzin ähnelt folglich der Energie aus Social Games wie **Cityville** und **Empires & Allies**: Es bestimmt, wie viele Aktionen möglich sind. Was aber kein Problem ist, weil's die Balance nicht gefährdet. Wer schneller vorankommen will, muss eben zahlen, so einfach ist das.

Zu Spielbeginn erstellen wir einen eigenen Charakter, der ebenfalls als Söldner in die Schlachten zieht. Weitere Kämpfer können wir mit Spielgeld anheuern, dann verlassen sie uns aber nach drei (Realzeit-)Tagen wieder und wollen erneut bezahlt werden. Alternativ werben wir die (nett vertonten) Jungs und Mädels mit Echtgeld-Goldbarren an, um uns ihre Waffendienste dauerhaft zu sichern. Sterben können die Mietkrieger übrigens nicht, im Lazarett lassen sich bewusstlose Kameraden jederzeit wiederbeleben. Wie üblich rüsten wir die Bande zudem detailliert aus, von Waffen samt Munition bis hin zu kugelsicheren Westen und Helmen. Nach Online-Rollenspiel-Manier gibt's jeden Gegenstand in mehreren Qualitätsstufen, eine »seltene« Schrotflinte macht größere Löcher als eine »normale«.

Frische Schießprügel kaufen wir beim Händler, außerdem wirft jede Mission eine Fuhre mal mehr, mal weniger brauchbarer Knarren ab. In den Gefechten selbst dürfen wir indes keine feindlichen Waffen aufsammeln – und auch sonst nix, Beute gibt's erst am Missionsende. Das ist wenig realistisch (Was spricht dagegen, das Gewehr eines er-



In den USA legen sich die Mietsoldaten mit kriminellen **Bikern** an.

Die Trefferchance



Beim **normalen Zielen** (ganz links) ist die Trefferchance am niedrigsten, mit Rechtsklicks können wir den Gegner in mehreren Stufen genauer anvisieren, was das Spiel mit einem **gelben Ring** symbolisiert (mittlere Bilder). Allerdings kostet genaues Zielen mehr Aktionspunkte (Zahl in der blauen »Blase«). Neben dem Torso können wir auch auf den **Kopf** zielen (ganz rechts), was allerdings Zielgenauigkeit kostet.

ledigten Bikers aufzuheben?!), aber so will Gamigo offensichtlich sicherstellen, dass die Spieler nicht zu leicht an Ausrüstung kommen, sondern ihr hart verdientes Spielgeld dafür ausgeben. Spielgeld, das man natürlich ebenfalls im Tausch gegen Echtgeld-Goldbarren anhäufen kann.

Das Arsenal fällt dafür erfreulich umfangreich aus, auch wenn in der Beta neben Sprengkörpern wie Raketen und Granaten auch Klassiker wie der Medizinkoffer fehlen. Angekratzte Mietsoldaten dürfen wir bislang ausschließlich im Lazarett kurieren, also zwischen den Missionen. Das kostet taktische Tiefe, schließlich zählt der Teamarzt seit jeher zum **Jagged Alliance**-Stammpersonal. Ebenfalls nur gegen Goldbarren gibt's spezielle Waffen (etwa niedrigstufige Gewehre, die trotzdem ordentlich Schaden anrichten) sowie besondere Munition, darunter panzerbrechende Kugeln. Letztere sind in der Beta dringend nötig, wenn man in den härtesten Missionen gegen dick gepanzerte Elitesoldaten antritt. Wer partout nichts für **Jagged Alliance Online** bezahlen möchte, dürfte spätestens hier in einer Sackgasse landen.

Letzteres spricht nicht gerade für die Balance des Spiels, andererseits sollte auf der Hand liegen, dass zahlende Kunden Vorteile haben und haben müssen – warum sollten



Auf der **Weltkarte** wählen wir zusammenhanglose Aufträge, die stets mehrstufig verlaufen (kleines Bild).



Unser Söldner zerschießt einen **Benzinkanister**, um die umstehenden Gegner zu sprengen (kleines Bild).

Wer viel vor hat, muss zahlen

sie denn sonst bezahlen? Kritischer sehen wir die Balance-Schieflage in den PvP-Gefechten zwischen Spielern: Wenn ein zahlender Söldnerchef gegen einen Gratis-Kameraden antritt, dürfte er dank der hochwertigen Kauf-Munition und eventuell besserer Waffen/Söldner deutliche Vorteile haben. Die Zwei-Spieler-Gefechte bieten unterschiedliche Ziele, beispielsweise muss ein Team einen VIP beschützen, den das andere ausschalten soll. Final sind die PvP-Gefechte allerdings noch längst nicht, daran wird derzeit ausgiebig gefeilt.

So bestreiten wir in der Beta ausschließlich Solomissionen, in denen wir mal gegen Mafiosi, mal gegen Biker, mal gegen moderne Piraten und mal gegen Soldaten antreten. Meist geht es darum, alle Feinde auszuschalten. Die KI hinterlässt derzeit allerdings noch einen zwiespältigen Eindruck. Gut ist, dass sich angeschlagene Feinde manchmal clever in die Deckung zurückziehen. Weniger gut ist, dass sie gelegentlich nicht mal reagieren, wenn zwei Meter entfernt einer ihrer Kameraden volles Rohr ballert. Unentdeckte Feinde stehen meist passiv herum, statt unserer Truppe in den Rücken zu fallen. Auch von dem Versprechen, dass unterschiedliche Gegnertypen unterschiedliche Persönlichkeiten an den Tag legen sollen, merken wir bislang wenig bis nichts: Ein Straßengangster stürmt genauso auf uns zu wie ein Elitesoldat. Auch wenn Letzterer tatsächlich häufiger in Deckung geht. Und viel mehr Schaden verträgt. Und viel, viel zielgenauer schießt.

Apropos: Die Berechnung der Trefferchance erscheint uns zuweilen seltsam. Beispielsweise kann selbst ein herausragender Schütze auf mittlere Distanz unter einer Genauigkeit von null Prozent leiden, ohne dass irgendwelche sichtbaren Hindernisse zwischen ihm und seinem Ziel lägen. Daran sollten die Entwickler also noch feilen, zumal die Sicht- und Schusslinien sonst durchaus realistisch wirken. So werden Gegner erst aufgedeckt, wenn sie einer unserer Söldner erspäht hat; an jeder Ecke könnten wir in einen Hinterhalt stolpern. Und wenn sich ein Gegner duckt – etwa hinter einen Grabstein –, sollten wir ihn mit dem Söldner angreifen, der den besseren Schusswinkel hat. Sonst treffen wir statt des Widersachers nur den Granit.

So müssen wir immer überlegen, welchen Feind wir mit welchem Söldner ausknipsen: Wen nimmt der Scharfschütze aufs Korn, wen der Maschinenpistolero? Wo gehen wir in Deckung? Hinlegen können sich die Söldner nicht, nur in die Hocke gehen – was immerhin ihre Trefferchance steigert. Unterschiedliche Höhenstufen sind dafür Fehlanzeige, die Karten bestehen aus einer 2D-Ebene – selbst wenn eine Treppe auf ein Dach führt, dürfen wir es nicht betreten. Auch Häuser sind nicht begehbar. Das trägt dazu bei, dass **Jagged Alliance Online** längst nicht die Komplexität seiner Ahnen erreicht. Spannend sind die Rundengefechte trotzdem, vor allem in den hochstufigen Missionen: Wenn wir mit nur zwei Mitsoldaten ein ganzes Penthouse von Kommandosoldaten säubern sollen, kommt der **Jagged Alliance**-Charme durchaus rüber, browserbedingte Abmagerungskur hin oder her. GR



Alter Charme im Browsermantel

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Jagged Alliance Online ist ein abgespecktes Jagged Alliance. Na und? Erstens reden wir hier über eine Beta, an Details wie der Trefferchance sowie der generellen Waffen- und PvP-Balance kann der Entwickler also noch schrauben. Zweitens kann und muss der Browsertitel in den kommenden Monaten weiter reifen und wachsen. Und drittens machen die Rundengefechte schon jetzt Spaß und sehen noch dazu manierlich aus, zum täglichen Taktiksnack wird Jagged Alliance Online allemal taugen. Zumal man in die Free2Play-Söldnerhatz kostenlos reinschnuppern kann – und jederzeit wieder aussteigen, wenn man die Nase voll hat.

Potenzial: Gut

 Gamigo ist eine hundertprozentige Tochter der Axel Springer AG, zu der auch die Bild-Zeitung gehört.

THE ROCCAT™

DREAM TEAM

WIN MORE WHEN YOUR GEAR TEAMS UP



FEATURING

ROCCAT™ TALK©

ROCCAT™ ISKU
ILLUMINATED GAMING KEYBOARD

+

ROCCAT™ KONE[+]
MAX CUSTOMIZATION GAMING MOUSE

Hol dir die angesagtesten Stars und schlagkräftigste Kombo des Gamings: die ROCCAT™ Kone[+] Max Customization Gaming Mouse und das ROCCAT™ Isku Illuminated Gaming Keyboard. Warum bilden die beiden ein so großartiges Team? Weil das Isku und die Kone[+] miteinander über ROCCAT™ Talk© kommunizieren – du bekommst mithilfe dieses Set Bonus einmalige Spielvorteile und levelst schneller und einfacher als je zuvor.

MEHR INFO AUF WWW.ROCCAT.ORG/TALK

ROCCAT™
SET THE RULES



Michael Trier, Chefredakteur

michael@gamestar.de

Zuletzt gesehen Wieder: »Melancholia«. Die Lobeshymnen können nicht laut genug ausfallen – genial.
Zuletzt gehört Moloko: »Statues«. Ein zeitloses Electronic-Soul-Whatever-Album. Roisin Murphy ist Gott! Äh, Göttin.
Zuletzt gedacht Angesichts der Raubkopiezahlen von 2011 (S. 102): Bin gespannt, wie Daedalics Experiment läuft, Deponia ohne Kopierschutz auszuliefern.
Meine Meinung zu:
Jagged Alliance: BiA Toll! Hätte mir aber mehr Komfort gewünscht, bin zu verwöhnt.
✪✪✪✪
Deponia »Liebevoll« ist hier das Wort der Stunde – große Leistung eines kleinen Teams!
✪✪✪✪✪
To the Moon Nicht gespielt.

Daniel Visarius, Mitglied der Chefredaktion

daniel@gamestar.de

Zuletzt gehört Den viel zu lauten Lüfter der Radeon HD 7970
Zuletzt gesehen Unser, wie ich finde, sehr schönes Skyrim-Sonderheft.
Zuletzt gedacht Der Einbau einer SSD in meinen Heimrechner hat sich aber sowas von gelohnt.
Meine Meinung zu:
Jagged Alliance: BiA Mit Strategie kann ich einfach nichts mehr anfangen.
✪✪✪
Deponia Und mit Adventures leider noch weniger. Aber für Point&Click-Fans:
✪✪✪✪✪
To the Moon Das ist nicht mein Spielemonat.
✪





Michael Graf, Mitglied der Chefredaktion

micha@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Melancholia«. Die Lobeshymnen sind übertrieben.
Zuletzt gelesen »Wheel of Time: The Gathering Storm«. Muss. Die. Serie. Zu. Ende. Lesen.
Zuletzt gedacht To the Moon ist eines der bewegendsten Spiele in letzter Zeit. Was hindert eigentlich die großen Studios daran, solche Geschichten zu erzählen?
Meine Meinung zu:
Jagged Alliance: BiA Der Echtzeit-Umbruch stört kein bisschen, feines Remake.
✪✪✪✪
Deponia Bis aufs Ende gar nicht schrottig, sondern super.
✪✪✪✪
To the Moon Einfach bezaubernd.
✪✪✪✪✪

GameStar



Heiko Klinge, Redakteur

heiko@gamestar.de

Zuletzt gesehen Das Gerüchteküche-Forum auf transfermarkt.de.
Zuletzt gehört Volbeat: »Beyond Hell / Above Heaven«. Wie konnte dieses Meisterwerk bloß bislang an mir vorbeigehen?
Zuletzt gedacht Kann bitte jemand das deutsche Insolvenzrecht ändern? (siehe Seite 100!)
Meine Meinung zu:
Jagged Alliance: BiA Überraschend gutes Comeback. Aber ein Jagged Alliance 3 wäre mir lieber gewesen.
✪✪✪✪
Deponia Es gibt sie eben doch noch – die Spiele, in denen richtig viel Herzblut steckt.
✪✪✪✪✪
To the Moon Eine rührende Geschichte, aber leider auch ein schlechtes Spiel.
✪✪✪

GameStar-Leser fragen Heiko Klinge*

Als alter Serienfan: Was hältst du von Stronghold 3, und glaubst du, dass ein Stronghold 4 noch realistisch ist?

Stronghold 3 war bei Release furchtbar, ist nach mittlerweile acht Patches aber inzwischen für Serienfans zumindest erträglich. Ein vierter Teil ist zwar möglich, dass ein Publisher dem Entwickler Firefly nach dieser Vorgeschichte noch einmal das dafür nötige Budget zur Verfügung stellt, halte ich aber für äußerst unwahrscheinlich.

Sind das eigentlich tatsächlich immer GEPLANTE Crashes in deinen Testvideos?

Okay, zugegeben: Nein. Manche Blechschäden provoziere ich tatsächlich, aber die wirklich schönen und kuriosen Unfälle kann man nicht planen. Die passieren einfach.

Was würdest du machen, wenn man dir 30 Millionen Euro geben würde?

Ha, das ist eine Fangfrage! Aber ich fall nicht drauf rein: In der Bundesliga-Winterpause acht neue Spieler für den VfL Wolfsburg kaufen natürlich!



Fabian Siegismund, Redakteur

fabian@gamestar.de

Zuletzt gesehen »The Walking Dead«, 1. Staffel. Ausstattung und Effekte sind leider ziemlich trashig.
Zuletzt gehört Bombay Bicycle Club: »I Had the Blues But I Shook Them Loose«.
Zuletzt gedacht Diese Battlefield-Video-Tutorials ruinieren meine Kill/Death-Ratio. Aber die ist ja nicht wichtig, nee nee!
Meine Meinung zu:
Jagged Alliance: BiA Das Plan&Go-System ist super, der Rest leider altbacken.
✪✪✪✪
Deponia Adventures sind nicht (mehr) so meins, deshalb nicht gespielt.
–
To the Moon Tolle Story, mag ja sein, das ist mir dann aber doch zu retro.
✪✪

* Im nächsten Heft: Fabian Siegismund. Welche Fragen haben Sie an Fabian? Schreiben Sie an team@gamestar.de!

Team

Petra Schmitz, Redakteurin

petra@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Sherlock Holmes: Spiel im Schatten«. Die Fluchtszene im Wald war schlicht grandios!
Zuletzt gelesen Moers: »Wilde Reise durch die Nacht«. Unterhaltsamer Happs.
Zuletzt gedacht Wenn ich nicht bald einen Zugang zur Closed Beta von Guild Wars 2 bekomme, werde ich zum Charr.
Meine Meinung zu:
Jagged Alliance: BiA Arulco! Genug gesagt!
✪✪✪✪
Deponia Daedalic hat's einfach drauf. Nur Enden müssen sie noch üben.
✪✪✪✪
To the Moon Noch(!) nicht gespielt. Muss das dringend nachholen.
–





Daniel Matschijewsky, Redakteur

danielm@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Super 8«. Super!
Zuletzt gehört Das neue Nightwish-Album »Imaginaerum«. Taugt.
Zuletzt gedacht Selten hab ich mich so auf meinen Geburtstag gefreut, auch wenn's der 30. ist. Warum? Weil zwei Tage zuvor »Mass Effect 3« erscheint.
Meine Meinung zu:
Jagged Alliance: BiA Diese Söldner-Rumschubserei war noch nie so meins.
✪✪
Deponia Insert Müll-Witz here. Scherz beiseite: ein ganz tolles Adventure!
✪✪✪✪✪
To the Moon Bitte mehr von solchen erzählerischen Hochgenüssen.
✪✪✪✪

Hendrik Weins, Redakteur

hendrik@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Scott Pilgrim vs. The World«. Ich hab schon viel Schrott im Leben gesehen, aber der Streifen toppt alles.
Zuletzt gelesen »Business Class: Geschichten aus der Welt des Managements«. Witziges aus der mittleren Chefetage.
Zuletzt gedacht Facebook will mein Leben als Timeline und Google integriert G+ in die Suche? Ich glaub, ich setz mich mit nem Aluminiumhut in den Wald!
Meine Meinung zu:
Jagged Alliance: BiA Hat mich damals nicht interessiert, tut es heute auch nicht.
✪✪✪
Deponia Adventure? Siehe Jagged Alliance.
✪✪✪
To the Moon Siehe Deponia ...
✪✪✪





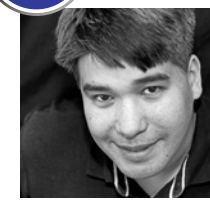
Florian Klein, Redakteur

florian@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Dark Souls«. Schwer und super – nach 70 Stunden bin ich jetzt bald das erste Mal durch.
Zuletzt gelesen »Song of Ice and Fire«-Zyklus. Unterhaltsame Fantasy.
Zuletzt gedacht Warum muss ich – als einziger Mann im Haus mit drei Frauen – eigentlich immer mein Shampoo suchen?!
Meine Meinung zu:
Jagged Alliance: BiA Habe ich früher geliebt. Und es scheint dabei zu bleiben.
✪✪✪✪
Deponia Wenn ich mehr Zeit hätte, dann schon. So habe ich lieber mehr Action.
✪✪✪
To the Moon Gute Geschichten brauchen kein Effektfeuerwerk ... aber ich mehr Zeit!
✪✪✪✪

GastStars

Patrick C. Lück



Kaum jemand weiß, dass das »C« in Patricks Namen für »Computer« steht. Was wohl daran liegt, dass das gelogen ist. An selbigen gesetzt hat er sich trotzdem, um Rätsel zu lösen, Orks zu jagen und Türme zu bauen. Comische Combination.

Jochen Gebauer



Als Experte für Remakes ruhmreicher Taktikserien durfte Jochen nicht nur Jagged Alliance: Back in Action unter die Lupe nehmen, sondern auch das neue Xcom. Wir wischen immer noch seine Sabberpfützen auf.

Martin Deppe



Ältere Menschen sprechen bekanntlich gerne über ältere Sachen. So auch Martin, der in wohligen Erinnerungen an Battle Isle 2 sowie weniger wohligen Erinnerungen an verbrannte Steinofen-Pizzen schwelgt.

Malte Witt



Als wir »Zahltag!« riefen, sauste Malte herbei – nur um entsetzt festzustellen, dass wir »Payday« gemeint hatten, das er testen soll. Beim Test verflog das Entsetzen jedoch schnell und wich Begeisterung über den schnieken Indie-Titel. Und danach über den zweiten schnieken Indie-Titel Q.U.B.E.

Tobias Veltin



Im ersten Serienteil stellt sich der Hitman an einer Hotelrezeption als »Tobias Rieper« vor! Seitdem leben wir in Angst davor, dass es sich bei jedem Tobias um einen Killer handeln könnte. Und schicken unseren Tobias gleich mal nach Kopenhagen, damit er seine Meuchellust ausleben kann.

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 Karkan	Multiplayer-Shooter	EA Games/Dice	01/12	94	10	10	9	10	8	10	9	9	10	9
2	Call of Duty: Modern Warfare 3	Multiplayer-Shooter	Activision/Infinity Ward	01/12	91	8	9	10	9	9	10	8	8	10	10
3	Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Bros./Rocksteady	02/12	91	9	9	9	10	8	10	10	8	10	8
4	Portal 2	Action-Denkspiel	Electronic Arts/Valve	06/11	91	8	10	9	9	10	8	9	10	9	9
5	GTA 4: Episodes from L.C.	Actionspiel	Rockstar	06/10	91	8	10	9	10	7	10	10	7	10	10
6	Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts/Crytek	05/11	90	10	10	10	9	9	8	9	8	9	8
7	Dead Space 2	Actionspiel	Electronic Arts/Visceral Games	03/11	90	9	10	10	10	8	8	8	9	8	10
8	Splinter Cell: Conviction	Actionspiel	Ubisoft/Ubisoft Montreal	06/10	90	8	10	9	10	9	7	9	8	10	10
9	Assassin's Creed: Revelations	Actionspiel	Ubisoft/Ubisoft Montreal	01/12	88	9	9	7	10	8	10	9	8	9	9
10	Darksiders	Actionspiel	THQ/Vigil	11/10	86	8	9	9	9	9	8	9	7	10	8
11	Trine 2	Action-Adventure	DTP/Frozenbyte	02/12	85	10	9	7	10	10	6	10	8	10	5
12	Mafia 2	Actionspiel	2K Games/2K Czech	10/10	85	9	10	7	10	8	7	9	7	8	10
13	Metro 2033	Ego-Shooter	THQ/4A Games	04/10	85	8	9	9	10	8	6	9	7	10	9
14	Deus Ex: Human Revolution	Rollenspiel-Shooter	Square Enix/Eidos Montreal	10/11	85	8	9	8	9	7	9	8	8	9	10
15	Red Orchestra 2	Multiplayer-Shooter	Peter Games/Tripwire	12/11	85	6	9	8	9	8	8	9	10	10	8

Abenteuer-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests / Handlung	Charaktersystem / Teamwork	Kampfsystem / Dialoge	Items / Rätsel
1	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda/Bethesda	01/12	91	8	9	8	10	8	10	9	9	10	10
2	Monkey Island 2 SE	Adventure	LucasArts	09/10	90	6	9	9	10	8	8	10	10	10	10
3	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
4	Deponia	Adventure	Daedalic	03/12	88	9	10	8	10	9	7	8	10	10	8
5	World of Warcraft: Cataclysm	Online-Rollenspiel	Blizzard/Blizzard	02/11	88	7	9	9	9	9	9	10	9	8	9
6	Fallout: New Vegas	Rollenspiel	Bethesda/Obsidian	12/10	88	7	9	7	9	8	10	9	10	9	10
7	The Witcher 2	Rollenspiel	Namco Bandai/CD Projekt	07/11	87	10	10	8	10	7	8	9	8	9	8
8	Rift	Online Rollenspiel	Trion	05/11	87	8	8	8	8	9	10	9	9	8	10
9	Dragon Age 2	Rollenspiel	Electronic Arts/Bioware	04/11	87	7	9	9	9	8	8	9	10	9	9
10	Lost Horizon	Adventure	Deep Silver/Animation Arts	10/10	87	7	9	10	9	9	8	9	8	8	10
11	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	EA/Bioware	03/12	86	7	9	7	9	9	9	9	9	9	9
12	Harvey's neue Augen	Adventure	Rondomedia/Daedalic	10/11	86	7	8	9	10	8	7	10	9	10	8
13	Lost Chronicles of Zerzura	Adventure	Dtp Entertainment/Cranberry	03/12	85	7	8	9	10	9	7	9	8	9	9
14	Two Worlds 2	Rollenspiel	Topware/Reality Pump	01/11	85	7	9	8	9	7	10	9	9	7	10
15	Black Mirror 3	Adventure	Dtp Entertainment/Cranberry	03/11	85	6	9	8	9	9	10	9	9	8	8

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 / Endlosspiel
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	Die Siedler 7	Aufbauspiel	Ubisoft/Blue Byte	06/10	88	10	9	8	10	7	7	9	10	8	10
5	Total War: Shogun 2	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly	05/11	87	10	8	7	9	7	10	10	6	10	10
6	Tropico 4	Aufbauspiel	Kalypso/Haimimont	10/11	87	8	8	9	9	9	9	8	9	8	10
7	Dawn of War 2: Retribution	Strategiespiel	THQ/Relic Entertainment	04/11	86	9	10	8	9	8	9	8	7	10	8
8	Might & Magic: Heroes 6	Rundenstrategie	Ubisoft/Black Hole	12/11	85	7	9	7	9	9	10	9	7	9	9
9	Panzer Corps	Rundenstrategie	Matrix Games/ The Lordz Games	09/11	85	6	8	9	7	10	10	9	8	10	8
10	Napoleon: Total War	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly	04/10	84	10	9	8	9	7	9	7	8	10	7

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/EA Sports	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

Test



So werten wir:

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

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

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

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

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

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

7 Spielspaß-Wertung
Die Gesamtwertung des Spiels ergibt sich aus der Addition der zehn einzelnen Kategoriewertungen.

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

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

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

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

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

TERMIN 7.12.2011 PREIS 13 Euro USK ab 12 Jahren

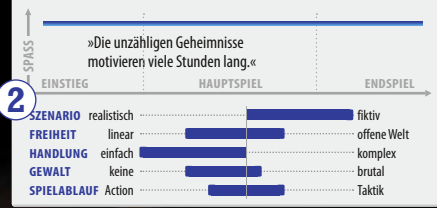
Trine 2

Actionspiel



Publisher	Atlus
Entwickler	Frozenbyte
Sprache	Deutsch, Englisch, drei weitere
Ausstattung	DVD-Box im Schuber, 1 DVD, 40 S. Artbook
Kopierschutz	Steam

GENRE-CHECK ACTION

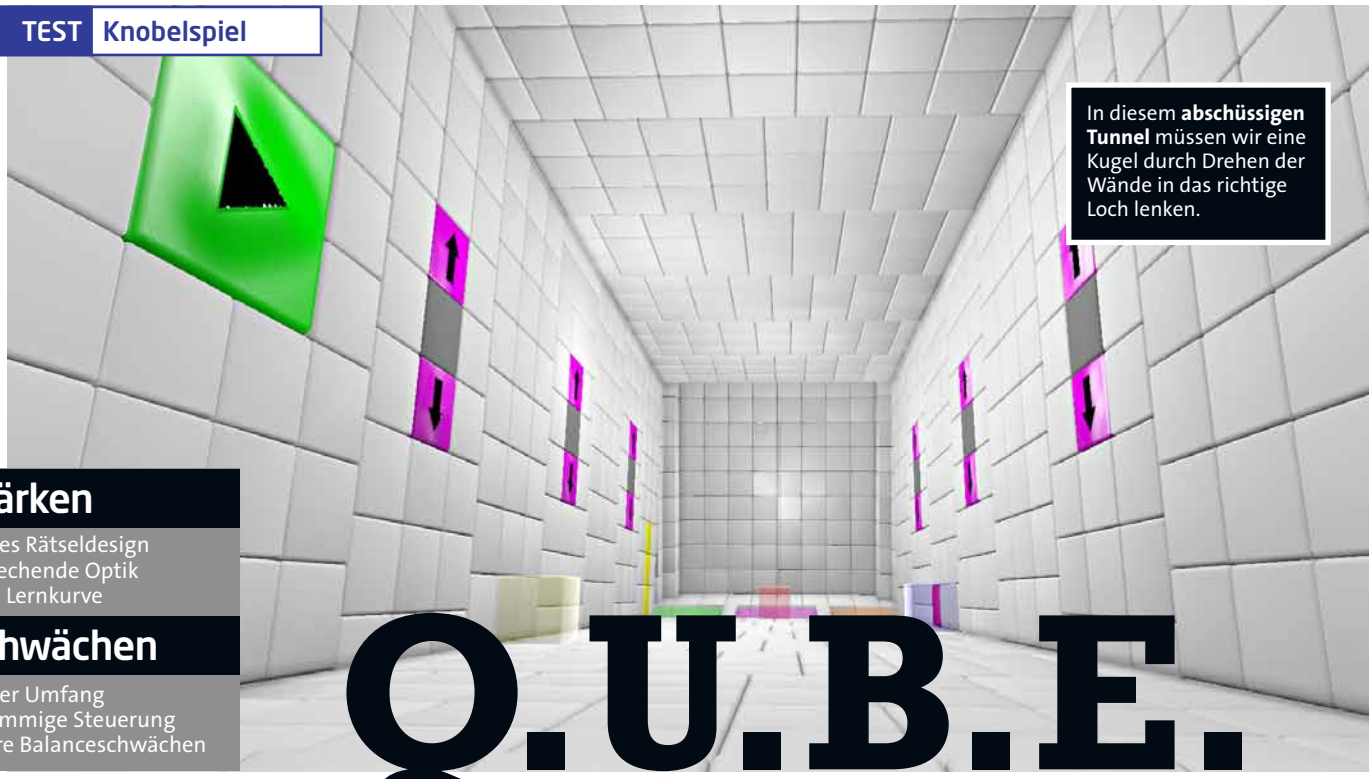


MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (3) SPIELTYPEN an einem PC, Internet
DEDICATED SERVER nein SERVERSUCHE intern
MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden
WERTUNG Gut
»Mit Fremden online zu chaotisch, mit Freunden super«

GRAFIK	⊕ wunderschöne Lichtstimmung ⊕ hübsche Animationen ⊕ unzählige Details ⊕ großartige Hintergründe	10/10
SOUND	⊕ gute englische Sprecher ⊕ märchenhafte Musik ⊕ gute Soundeffekte ⊖ lahme deutsche Sprecher	9/10
BALANCE	⊕ drei Schwierigkeitsgrade ⊕ meist mehrere Rätsellösungen ⊕ faire Gegner ⊖ Rätsel und Sprungeinlagen relativ anspruchslos	7/10
ATMOSPHÄRE	⊕ traumhafter Grafikstil ⊕ fantasievolle Spielwelt ⊕ Helden kommentieren die Spielsituation	10/10
BEDIENUNG	⊕ sehr gut sowohl auf Gamepad als auch auf Tastatur ⊕ wenige Tasten reichen aus ⊕ fair verteilte Speicherpunkte	10/10
UMFANG	⊕ Koop-Modus ⊕ dank Geheimnissen hoher Wiederspielwert ⊖ wenige Gegnertypen ⊖ relativ kurze Story	6/10
LEVELDESIGN	⊕ abwechslungsreiche Schauplätze ⊕ guter Mix aus Action und Denken ⊕ viele versteckte Geheimnisse ⊕ sehr detailverliebt	10/10
RÄTSEL	⊕ sehr abwechslungsreich ⊕ kreative, ungewöhnliche Rätsel ⊕ auf verschiedene Arten lösbar ... ⊖ ... was sie teils zu leicht macht	8/10
WAFFEN & EXTRAS	⊕ individueller Talentbaum für jeden Charakter ⊕ jede Menge einsammelbare Extras ⊕ abwechslungsreiche Ausrüstungsgegenstände	10/10
HANDLUNG	⊕ erfüllt ihren Zweck ⊖ keinerlei Wendungen ⊖ vorhersehbar	5/10





In diesem **abschüssigen Tunnel** müssen wir eine Kugel durch Drehen der Wände in das richtige Loch lenken.

Q.U.B.E.

⊕ Stärken

+ schönes Rätseldesign
+ ansprechende Optik
+ flache Lernkurve

⊖ Schwächen

- geringer Umfang
- schwammige Steuerung
- kleinere Balanceschwächen

Das Rätselspiel Q.U.B.E. erinnert auf den ersten Blick an Portal. Auf den zweiten offenbaren sich aber die Eigenständigkeit und die Klasse des Indie-Titels. Von Malte Witt

Genre: **Knobelspiel** Publisher: **Toxic Games** Entwickler: **Toxic Games (Q.U.B.E. ist das Erstlingswerk)**
Termin: **6.1.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **14 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7722

Sterile, weiß-graue Umgebungen und kein blasser Schimmer, wer wir oder wo wir sind, sondern nur, dass wir uns den Weg in die Freiheit errätseln müssen – das klingt verdächtig nach **Portal**, ist aber **Q.U.B.E.**, das Erstlingswerk des Indie-Entwicklers Toxic Games. Die genannten Eckpunkte bleiben auch die einzigen Gemeinsamkeiten mit dem Valve-Hit, **Q.U.B.E.** weiß auch ohne Portalkanone zu gefallen.

In **Q.U.B.E.** bekommen wir es nämlich nicht mit Portalen zu tun, sondern mit Würfeln. Abgesehen von unseren Händen, die wir dann und wann zu Gesicht bekommen, besteht im Spiel nahezu alles aus Würfeln oder Quadern. Mit den grau-weißen Blöcken können wir allerdings nicht viel anfangen, interessant für uns sind die bunten Kuben. Mit unseren speziellen Handschuhen lassen wir die nämlich per Linksklick aus der Wand fahren, sodass wir darauf springen können, ein Rechtklick fährt sie wieder ein. Unterschiedlich farbige Würfel haben dabei unterschiedliche Eigenschaften. Die roten sind die »Standard-Werkzeuge«, sie lassen sich auf bis zu dreifache Länge ausfahren. Gelbe Würfel existieren nur in Dreiergruppen und bilden immer Treppen. Mit Abstand am spaßigsten sind die blauen Klötze, die uns wie die mechanischen »Trampoline« aus **Portal 2** in die Luft schleudern.

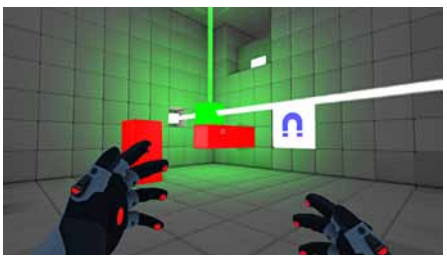
Neben den Würfeln führt **Q.U.B.E.** im späteren Spielverlauf noch andere Rätselelemente ein: drehbare Wände (wie bei einem Zauberwürfel); Kugeln, die wir durch Parcours leiten; ablenkbare Lichtstrahlen; Würfel, die wir einfärben müssen, bevor sie funktionieren – und noch einiges mehr. Aus diesen vielfältigen Elementen destilliert **Q.U.B.E** eine ganze Menge unterschiedliche und kreative Rätsel. Später müssen wir sogar einige Knobelaufgaben in fast völliger Dunkelheit lösen – gar nicht so einfach.

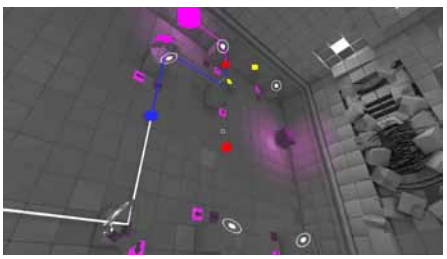
Würfel (fast) ohne Ecken und Kanten

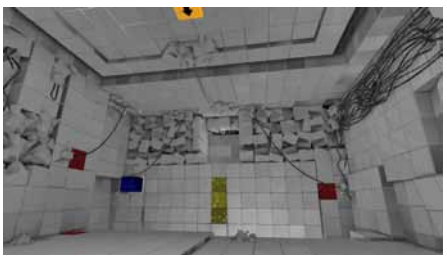
Am Anfang haben wir es freilich noch ziemlich leicht. Hier ein roter Würfel als Plattform, dort ein blauer, um durch das hochgelegene Loch in der Wand zu hüpfen. Schnell werden die Rätsel aber umfangreicher, und wir müssen die unterschiedlichen Eigenschaften der Kuben und der sonstigen Gerätschaften geschickt miteinander kombi-

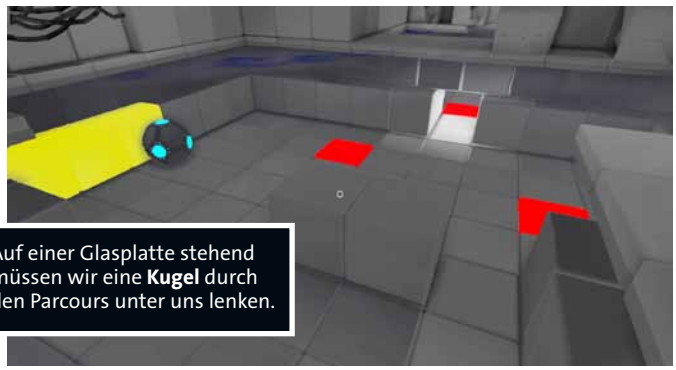
Die Rätselelemente

Neben den diversen Würfelsorten bietet Q.U.B.E. auch noch eine Menge andere Rätselelemente. Besonders interessant sind die **umlenkbaren Lichtstrahlen** (links), die **einfärbbaren Laser** (Mitte) und die **losen Stromkabel** (rechts), die deaktivierte Blöcke einschalten können.

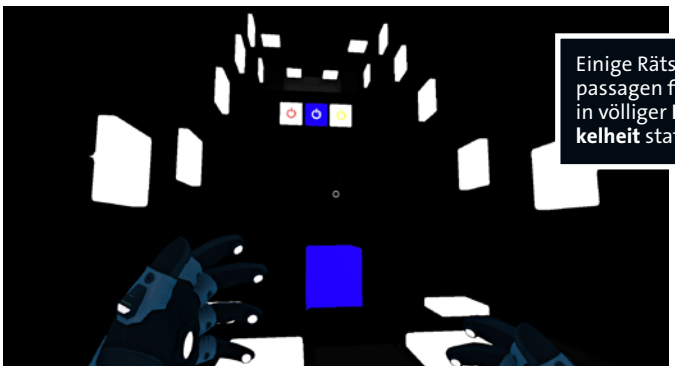








Auf einer Glasplatte stehend müssen wir eine **Kugel** durch den Parcours unter uns lenken.



Einige Rätselpassagen finden in völliger **Dunkelheit** statt.



Die Würfel haben gefallen
Malte Witt
Redaktion
redaktion@gamestar.de

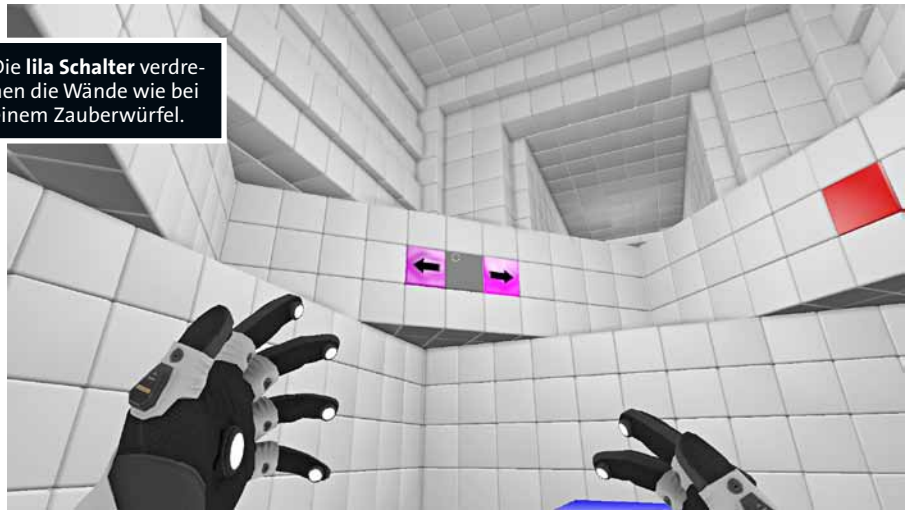
Mit Portal und Portal 2 hatte ich viel Spaß, allerdings hauptsächlich wegen der Story, weniger wegen der Rätsel. Umso mehr hat es mich überrascht, wie viel Freude ich beim reinen Knobeln in Q.U.B.E. hatte. Bei den Aufgaben waren die Entwickler ausgesprochen kreativ, außerdem ist der Schwierigkeitsgrad nicht so hoch angesetzt. Dass es keine Story gibt, finde ich zwar schade, aber das völlig überraschende Ende birgt immerhin eine Menge Potenzial für zukünftige Erzähl-DLCs. Ebenfalls schön gewesen wäre übrigens mehr Inhalt: Q.U.B.E. ist definitiv zu kurz, selbst ich als Logik-Niete habe nach viereinhalb Stunden das Ende gesehen.

Q.U.B.E. versprüht eine einzigartige Atmosphäre. Das Spiel erzählt keine Handlung, es gibt keinen Text, keine Mono- oder gar Dialoge. Die einzigen beiden Situationen, in denen ein wenig Handlung aufblitzt, sind der Anfang und das Ende. Zu Beginn des Spiels wachen wir auf dem Boden auf, ein Zeichen dafür, dass wir hier eigentlich nicht hingehören. Das Ende ist sehr überraschend und klärt immerhin auf, wo wir uns befinden. Das war's dann aber auch schon. Doch zurück zur Atmosphäre: Trotz der grau-weißen Blöcke haben es die Entwickler geschafft, die Levels durch teils beeindruckende Architektur, sich bewegende Wände und Decken sowie die Farbkleckser der »Rätselwürfel« lebendig wirken zu lassen. Die spacige Hintergrundmusik untermalt die Knobelei subtil. Dazu kommt, dass wir nicht sterben können und keine Gegner haben, in **Q.U.B.E.** droht keine Gefahr. So können wir uns entspannt auf die Rätsel einlassen.

nieren. Vorbildlich: Jedes neue Spielelement wird durch ein simples Rätsel eingeführt, damit wir die Funktionsweise nachvollziehen können. Zu keiner Zeit hatten wir das Gefühl, etwas nicht zu verstehen.

Während sich der Anspruch der Rätsel als generell eher mäßig entpuppt, fällt eine Aufgabe grob aus der Reihe. Im fünften Kapitel sollen wir Würfel mit Magneten bewegen, was an sich erstmal simpel klingt. Die Aufgabe ist aber im Vergleich zu den anderen so schwer, dass sich die Spielerschaft sogar im Steam-Forum darüber auslässt. Umso befriedigender ist dafür das Gefühl, das Rätsel ohne Hilfe geschafft zu haben.

Auch die Bedienung überzeugt uns weitgehend. Wenige Tasten reichen aus, um unsere Figur zu steuern, mit dem Gamepad geht's genauso gut. Allerdings fällt die Steuerung ein wenig schwammig aus, sodass wir öfter mal einen Sprung vergeigt haben. Außerdem geht, besonders bei den Magnet-Rätseln, gerne die Übersicht flöten. Grafisch herausragend im herkömmlichen Sinne ist **Q.U.B.E.** zudem nicht, trotzdem entfaltet der spartanische Stil wie bei **Portal** seinen ganz eigenen Reiz. Darüber hinaus gehen auch die Soundeffekte in Ordnung, die Hintergrundmusik passt, und alles wirkt wie aus einem Guss. Nur gelegentliche Tonaussetzer stören das stimmige Gesamtbild. MW



Die **lila Schalter** verdrehen die Wände wie bei einem Zauberwürfel.

TERMIN 6.1.2012 **PREIS** 14 Euro **USK** nicht geprüft

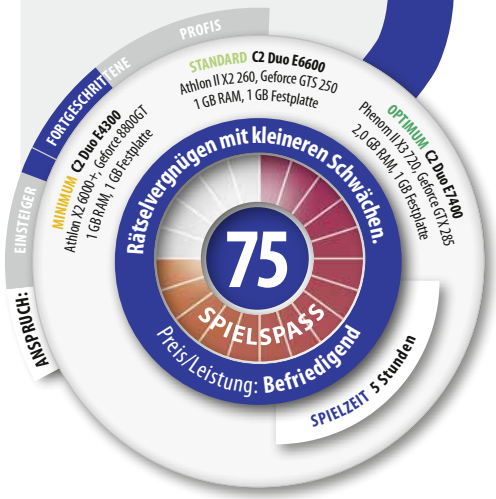
Q.U.B.E.

Knobelspiel



Publisher	Toxic Games
Entwickler	Toxic Games
Sprache	Englisch
Ausstattung	– (Download)
Kopierschutz	Steam

GRAFIK	7/10
+ ansprechender Stil + teils imposante Levelarchitektur + detailarm – unsaubere Kanten trotz Anti-Aliasing	
SOUND	7/10
+ guter Soundtrack + passende Soundeffekte – gelegentliche Aussetzer	
BALANCE	7/10
+ fairer Schwierigkeitsgrad + vorbildliche Lernkurve – ein viel zu schweres Rätsel – genaues Platzieren der Würfel fällt manchmal schwer	
ATMOSPHÄRE	8/10
+ Optik und Sound erzeugen sehr viel Stimmung + bewegliche Wände – keinerlei Sprachausgabe	
BEDIENUNG	8/10
+ gute Tastatursteuerung + automatischer Speicherpunkt vor jedem neuen Rätsel – teils unübersichtlich – etwas schwammig	
UMFANG	5/10
+ viele Rätselelemente + viel Abwechslung – kurze Spielzeit – kein Wiederspielwert	
LEVELDESIGN	8/10
+ bewegliche Wände und Böden + einzigartiger Stil – teils schwankende Qualität	
PHYSIK	7/10
+ stets nachvollziehbar + oft schlau eingesetzt ... – ... aber leider zu selten	
WAFFEN & EXTRAS	9/10
+ Handschuhe zum Ein- und Ausziehen der Würfel + viele Rätselelement ... + ... die auch miteinander kombiniert werden	
RÄTSEL	9/10
+ abwechslungs- und einfallsreiche Rätsel + coole, kreative Aufgaben + stets logisch	



Q.U.B.E. steht für »Quick Understanding of Block Extrusion«.

Deponia

Schrott, Müll, Abfall, Dreck, Unrat. Es gibt viele Worte um zu beschreiben, in welchem Umfeld das neue Adventure der Edna-Schöpfer spielt. Aber es gibt nur ein Wort, um das Spiel selbst zu beschreiben: grandios! Von Patrick C. Lück



In seinen **Tagträumen** offenbart Rufus immer wieder seine kindliche Naivität.

Genre: **Adventure** Publisher: **Daedalic Entertainment** Entwickler: **Daedalic Entertainment (Harveys neue Augen, GS 03/11: 86 Punkte)**
Termin: **27.1.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **30 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7641

⊕ Stärken

+ tolles Art-Design
+ intelligenter Humor
+ ausgezeichneter Soundtrack
+ Charaktere mit Tiefe

⊖ Schwächen

- unbefriedigendes Ende

Das stinkt doch zum Himmel!«, denkt Hobbybastler und Anti-Held Rufus angesichts des Planeten, auf dem er wohnt. Eigentlich ist seine Welt, der Müllstern Deponia, unbewohnbar. Aber irgendwo muss man ja leben, und für Rufus und seinesgleichen ist die weiße Wolkenstadt Elysium ein unerreichbarer Traum. Denn der militaristische Beamtenapparat Organon hält die Deponianer von Elysium fern.

Für das Story-Dreieck aus dreckigem Planeten, elitärer Oberschicht sowie der Suche nach Erlösung gibt's in Pop- und Hochkultur unzählige Beispiele: Von modernen Interpretationen wie **Wall-E**, **Blade Runner**, **Metropolis** oder **Battle Angel Alita** reicht die Palette über das Mittelalter (**Die göttliche Komödie**) bis zu antiken oder religiösen Erlösungsphantasien (Elysium, Zion, Walhall). Die Hamburger Adventure-Spezialisten von Daedalic Entertainment (**Edna bricht aus**, **Harveys neue Augen**) mischen diesen Ansatz auf ihre Weise mit dem Humor à la **Simpsons/Futurama** und ihrem ganz eigenen Zeichentrick-Stil (**The Whispered World**, **A New Beginning**). Dazu zeichnen die Entwickler alle Hintergrundbilder und jede einzelne Stufe der aufwändig animierten Figuren per Hand. Sogar die Lippensynchronität beim Sprechen wird teilweise in Handarbeit nachjustiert. Ein großer Aufwand, der sich aber auszahlt. Ästhetisch wirkt **Deponia** dadurch wie aus einem Guss und zählt somit ohne Zweifel zu den hübschesten Adventures und 2D-Spielen unserer Zeit.

Unterstützt wird das hervorragende Art-Design durch die Tonspur. Im Hintergrund erklingen, dynamisch je nach Spielsituation, wunderschöne Melodien, von denen einige Stücke auf echten Schrott-Teilen von der Müllhalde eingespielt wurden. Dazu überzeugen uns die ausgezeichneten Sprecher, die ihren Charakteren individuelle und charakteristische Klangfarben verleihen. Vom gemütlichen (um nicht zu sagen: faulen) Spreng-Meister, über die schnippische Ex-Freundin Toni bis zum selbstsüchtigen und kleinwüchsigen Wenzel passt die Wahl und Arbeit der Sprecher zur jeweiligen Figur. Zwischen den Spielakten hat dann Daedalic-Mitgründer und Autoren-Mastermind Jan Müller-Michaelis (**Edna**, **Harvey**, **Deponia**) seinen großen Auftritt. In der Tradition eines Chores aus der griechischen Tragödie begleitet er die Handlung zwischen den Kapiteln kommentierend mit musikalischen Einlagen mit Stimme und Gitarre. Von seinen Wortspielereien und verqueren Reimen können wir gar nicht genug kriegen.

»Yeah«, »Pschiu«, »Damdadam«

! Ausstattung und Kopierschutz

Deponia kommt für circa 30 Euro in die Läden und bringt neben der Spiel-DVD noch weitere Extras mit: einmal die Audio-CD zum hervorragenden Soundtrack und zusätzlich zwei Poster. Ebenfalls erfreulich: Deponia verzichtet auf jegliche Kopierschutzmaßnahmen. Das ist übrigens keine Aufforderung zum Kopieren, sondern eine zum fairen Umgang mit einem fairen Entwickler. Also: Flagge zeigen, kaufen!



Müll sieht gleich viel schöner und bunter aus, wenn man sich wie Rufus hier per Meditation in Trance versetzt. Oder war´s nur der Schnaps? Egal. Dass Goal ohnmächtig in einer Schubkarre hockt, hat sie – natürlich – Rufus zu verdanken.

In der Autorenfeder von Müller-Michaelis liegt auch eine der großen Stärken vieler Daedalic-Adventures, nämlich der spielerische, aber dennoch durchdachte und tiefsinnige Umgang mit der deutschen Sprache. Immer wieder nehmen die Figuren Redewendungen oder Metaphern wörtlich, was dann zu entsprechenden Komplikationen führt, oder sie greifen auf banale Worthülsen zurück, um ihre eigene Unzulänglichkeit zu übertünchen Das ist sehr genau beobachtet und deshalb bekommen die Charaktere durch die Sprache eine eigene, sehr glaubhafte Qualität. So zum Beispiel Rufus' ewig nörgelnde Ex-Freundin Toni, die auf allen kleinen (Abwasch, Müll, Essensreste im Sofa) und großen (Egozentrik, Selbstüberschätzung, Rücksichtslosigkeit) Fehlern von Rufus rumreitet und die kaum mehr als Verachtung für ihn übrig hat. Mit umso mehr Sarkasmus und Genugtuung verfolgt sie daher das Scheitern seiner Bemühungen. Jeder mit (Ex-)Beziehungsstress kann dieses Verhalten nachvollziehen, und als wir Toni dann in flagranti bei einer Person erwischen, von der wir das am allerwenigsten erwartet hätten, fühlt sich **Deponia** mit seinen Figuren (bei aller Abstraktion in der Darstellung) unglaublich realistisch an.

Nahezu jede Figur besitzt so einen individuellen Charakter samt Sprachfärbung und Hintergrundgeschichte. Auch unser Anti-Held Rufus, den wir zunächst als naiv, selbstüberschätzend und egozentrisch wahrnehmen, wandelt sich im Laufe seiner Läuterungsgeschichte. Während er zunächst vor allem seinen Tagträumen samt lautmalerischer Unterstützung (»Yeah«, »Pschiu«, »Damdadam«) nachjagt, bekommt er später in einem unvermittelten Wutmonolog eine ungeahnte Tiefe, wenn er all seine Kindheitstraumata herausbrüllt. Erwartet uns am Ende dann etwa doch eine selbstlose Tat von Rufus? Schafft der Kasper



Rufus hält den harmlosen **Kapitän** (rechts) eines Müll-Kahns für einen gefährlichen Piraten. Der **Bastler** (links) muss bei handwerklichen Problemen Rufus immer mal wieder auf die Sprünge helfen. **Goal** verschläft alles.

Ein Tag mit Rufus



Es ist wohl der x-te der gescheiterten Fluchtversuche von Anti-Held Rufus. Diesmal versucht er sich mit einer an eine **Rakete geketteten Kapsel** auf einen der Hochbahn-Organon-Kreuzer zu schießen. Weil die Kapsel aber wegen Schraubenmangels auseinanderfällt, katapultiert die Rakete Rufus nun über den halben Planeten – herausstehende Nägel und Strommasten inbegriffen. Für die Bewohner Deponias keine große Sache. Für sie ist Rufus' Treiben und Scheitern schon Normalität.

Die Welt von Deponia





Rufus und die anderen Mitbewohner des Dorfes Kuvaq bewohnen den **Schrotthalden-Planeten Deponia**, der eigentlich als unbewohnbar gilt. Kontrolliert werden sie von den **militaristischen Organon-Beamten**, die auf Hochbahn-Schlachtkreuzern um den Planeten patrouillieren. So schützen sie die kleine elitäre Schicht der weißen **Wolkenstadt von Elysium**, aus der zum Beispiel Goal und ihr Verlobter Cletus, ein Ebenbild von Rufus, stammen.

tatsächlich den Wandel vom scheinbar hoffnungslos egozentrierten Realitäts-Legastheniker zum echten Helden? Das verraten wir hier natürlich nicht, müssen bei aller bisherigen Lobhudelei aber anmerken: Ausgerechnet das abrupte Ende lässt uns seltsam unbefriedigt zurück und sehr viel Fragen und angedeutete Handlungslinien offen.

Die Erklärung dafür: **Deponia** ist als Trilogie angelegt und die nächsten Teile sollen bald (Teil zwei noch in diesem Jahr) folgen.

Auch beim Rätseldesign gibt sich **Deponia** ausgerechnet gegen Ende hin leichte Blößen. Während wir anfangs im Dorf Kuvaq noch viele Schauplätze, mehrere Ziele sowie Rätsel und unzählige Inventar-Gegenstände im Blick behalten müssen, begeht **Deponia** (wie viele andere Adventures auch) den Fehler, diese fordernde Komplexität im Finale zugunsten einer vermeintlich spannenderen Dramaturgie zurückzufahren. Dort gibt es dann entsprechend weniger Schauplätze und meist immer nur genau ein Rätsel beziehungsweise Ziel zu verfolgen – mit der Folge, dass das Spiel im Verlauf eher leichter denn schwerer wird. Aber das ist Jammern auf hohem Niveau, da die Rätsel ansonsten schön kniffelig sind, ohne dabei unlogisch oder frustrierend zu sein. Auch die meisten Minispiele sind logisch ins Spielgeschehen eingebettet, statt einfach nur irgendwas ab- oder aufzuschließen. Optional kann man die meisten auch überspringen. Nur gelegentlich halten sie das Spielgeschehen unnötig auf, wie etwa ein Weichen-Stellwerkpuzzle, das wir auf einer etwas fitzelig geratenen Anzeige-Tafel koordinieren müssen. Die Bedienung geht dagegen exzellent von der (Maus-)Hand. So sitzt die Hotspot-Anzeige auf der dritten Maustaste und das Inventar scrollen wir bequem per Mausrad rein und raus. Vorbildlich. Patrick C. Lück / MT



Lucasarts aus Deutschland!

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Nostalgie und die Verklärung der »guten, alten Zeit« ist den Menschen eigen. Und wer wie ich die goldene Ära der Lucas Arts-Adventures miterlebt hat, der war sich sicher: So eine Zeit kommt nicht wieder. Doch diese scheinbar in Beton gegossene Weisheit gehört mit Deponia nun endgültig revidiert. Mit Daedalic hat Lucas Arts einen würdigen Erben gefunden – in Deutschland! Whispered World, Harveys neue Augen und Deponia können in meinen Augen mit dem Dreigestirn Monkey Island 2, Indy 4 und Day of the Tentacle konkurrieren. Was Lucas Arts noch an Originalität oder Rätseldesign voraus hat, macht Daedalic durch Tiefgang und viel Sprachgefühl wieder wett. Schade nur, dass ausgerechnet das Ende noch so viele Fragen offen lässt. Denn mit etwas mehr dramaturgischem Zug und sorgfältiger verteilten Rätseln wäre diesmal sogar Platin drin gewesen.



Der **Bürgermeister** schläft in einer Schublade unter dem Schreibtisch. Mit der Trennung von Amt und Privatem hält man es auf Deponia wohl nicht so. Aber das ist bei uns ja auch nicht anders ...

TERMIN 27.1.2012 PREIS 30 Euro USK ab 6 Jahren

Deponia

Adventure



Publisher	Daedalic Entertainment
Entwickler	Daedalic Entertainment
Sprache	Deutsch
Ausstattung	1 DVD, Soundtrack-CD, 2 Poster, 16 S. Schnellanleitung
Kopierschutz	kein Kopierschutz

GRAFIK 9/10
+ wunderhübsche und stimmige Hintergründe
+ flüssige und gut handgezeichnete Animationen
+ schöne Zwischensequenzen

SOUND 10/10
+ sehr schöne und dynamische Hintergrundmusik ...
+ ... teilweise auf Schrott eingespielt + tolle Song-Einlagen zwischen den Kapiteln + ausgezeichnete deutsche Sprecher

BALANCE 7/10
+ optionale Objektanzeige + immer fair
+ einige Minispiele lassen sich überspringen
– kein Journal oder Rätselhilfe – lässt gegen Ende nach

ATMOSPHÄRE 10/10
+ »schönes« Schrottplatz-Feeling
+ wunderbar witzige Ideen + bedrohliches Organon
+ Sorge um Goal

BEDIENUNG 9/10
+ Inventar per Mausrad + Hotspot-Anzeige mit dritter Maustaste + Quick-Save
– gelegentliche Ebenenwechsel nerven

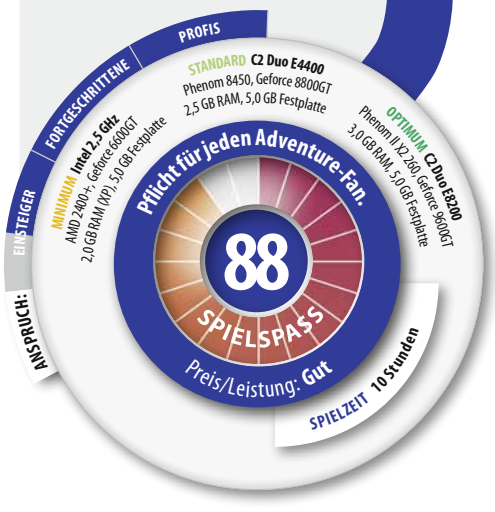
UMFANG 7/10
+ gute Spieldauer mit zehn bis zwölf Stunden + viele Schauplätze + Extras ... – ... die aber mager ausfallen – keine alternativen Lösungen, daher kaum Wiederspielwert

HANDLUNG 8/10
+ charmante Läuterungsreise des Anti-Helden + Bedrohung von Goal und Deponia mit zunehmender Zeit immer greifbarer
– etwas abruptes Ende mit vielen offenen Fragen

CHARAKTERE 10/10
+ toller Anti-Held mit jugendlicher Selbstüberschätzung
+ glaubwürdige und witzig-charmante Nebenfiguren
+ fast jede Figur mit Tiefe und Hintergrund ausgestattet

DIALOGE 10/10
+ mit vielen nützlichen Hinweisen durchsetzt
+ intelligente Dialoge mit zahllosen Wort- und Sprachspielereien
+ sehr witzig

RÄTSEL 8/10
+ logische Auflösungen + fordernd + wirken fast nie aufgesetzt + gut in Geschichte integriert – manchmal etwas wenige Hinweise – nicht jedes Minispiel gelungen



KING ARTHUR II

THE ROLE-PLAYING WARGAME



DER KÖNIG IST TOT,
LANG LEBE DER KÖNIG!

AB ENDE JANUAR 2012 ERHÄLTLICH







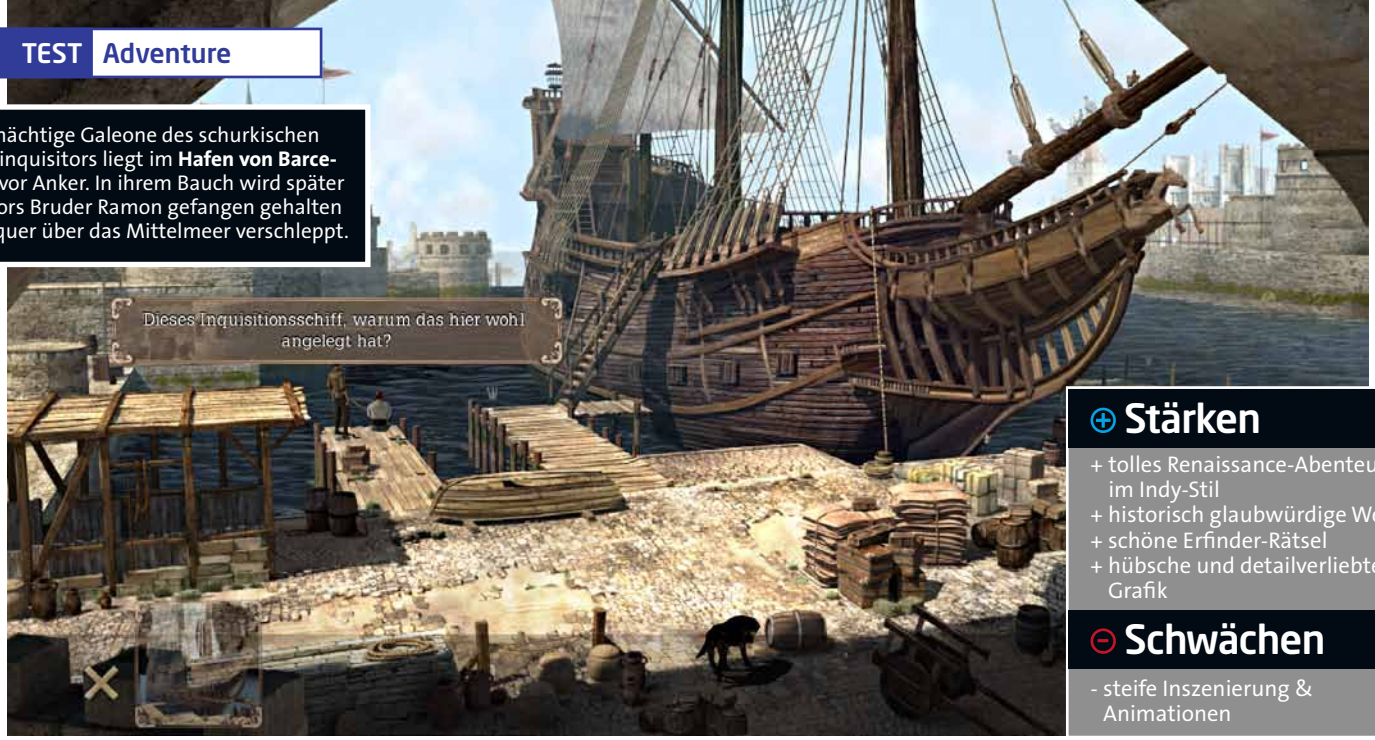
PC DVD

WWW.KINGARTHURII.COM

NEOCORE

paradox INTERACTIVE

© 2012 Paradox Interactive. Alle Rechte und Änderungen vorbehalten.



Die mächtige Galeone des schurkischen Großinquisitors liegt im **Hafen von Barcelona** vor Anker. In ihrem Bauch wird später Feodors Bruder Ramon gefangen gehalten und quer über das Mittelmeer verschleppt.

⊕ Stärken

+ tolles Renaissance-Abenteuer im Indy-Stil
+ historisch glaubwürdige Welt
+ schöne Erfinder-Rätsel
+ hübsche und detailverliebte Grafik

⊖ Schwächen

- steife Inszenierung & Animationen

Lost Chronicles of Zerzura



Die Black Mirror-Trilogie ist zu Ende erzählt, daher machen sich deren Schöpfer zu neuen Ufern auf. In die Renaissance, wo Glaube und Wissenschaft unbarmherzig miteinander kollidieren. Von Patrick C. Lück

Genre: **Adventure** Publisher: **Dtp Entertainment** Entwickler: **Cranberry Production (Black Mirror 3, GS 03/11: 85 Punkte)**
Termin: **3.2.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **35 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7688

Niemand erwartet die spanische Inquisition!« – mit diesem Schlachtruf stürmen drei rotgewandete Inquisitoren die Szene. Doch der Schrecken über die folternden Untersuchungsrichter weicht schnell: Die Inquisitoren sind schlicht ein Haufen Volltrottel. Sogar zum Abspann kommen sie zu spät. Es ist einer der populärsten und wohl besten Sketche der britischen Comedy-Kulttruppe Monty Python. Ganz anders aber die spanische Inquisition in **Lost Chronicles of Zerzura**, dem neuen Adventure des hannoverischen Studios Cranberry Production (**Black Mirror 2 & 3**). Hier kennt der spanische Großinquisitor im Barcelona des Jahres 1514 keinen Spaß und schickt gleich reihenweise alles auf die Scheiterhaufen, was bei drei noch auf der Straße ist und es wagt, eine eigene Meinung zu haben.

Besonders sind der katholischen Kirche die neumodischen Wissenschaften ein Dorn im Auge. Doch genau diese stehen im Mittelpunkt der Arbeit der Brüder Feodor und Ramon. Die arbeiten als Erfinder momentan

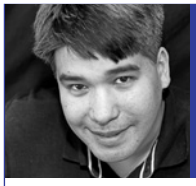
Von der Idee zum Heißluftballon







Feodor und sein Bruder Ramon haben den Auftrag für eine Flugmaschine erhalten. Nachdem ein Drachengleiter beim Einsatz versagte, brauchen sie eine neue Idee. Dazu sammelt Feodor in der **Erfinderwerkstatt** zunächst überall Inspirationen zusammen. Damit setzt er sich ans Zeichenbrett und konstruiert daraus die **Pläne** für einen Heißluftballon. Nachdem er sich mühsam alle Komponenten besorgt hat, entwickelt Feodor tatsächlich den ersten funktionsfähigen **Heißluftballon** der Geschichte – dreihundert Jahre vor den Brüdern Montgolfier!



Keine Folter, sondern Freude
Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ich hab es immer gesagt: Die Renaissance ist eine ungleich faszinierendere Ära als das in feste Formen gefügte Mittelalter samt der daraus abgeleiteten mittelalterlichen Fantasy. Das aufkommende Bürgertum, der Siegeszug der Wissenschaft, das Bankenwesen, die Aushöhlung des Feudalsystems oder die Entdeckung der neuen Welt bergen so viel Sprengstoff, damit ließen sich noch abertausende Geschichten erzählen. Die Ezio-Trilogie von Assassin's Creed hat es ja vorgemacht. Jetzt kommt dazu endlich auch ein sehr atmosphärisches Adventure in gewohnter Cranberry-Qualität. Lost Chronicles of Zerzura ist genau das Richtige für Spieler, denen zum Beispiel Deponia zu abgedreht ist und die sich gerne mit realitätsnahen Rätseln beschäftigen. Dazu kommen eine schöne Abenteuergeschichte und ein würdiger Feind. Oder um es mit Mel Brooks zu sagen: »The Inquisition – what a show«!

an einer Flugmaschine (siehe Kasten), und so verwundert es erst mal kaum, als eines Tages die Inquisition in der Werkstatt auftaucht und den älteren Bruder Ramon abführt. Wie sich bald herausstellt, steckt mehr hinter der Geschichte, als die Furcht einer religiösen Institution vor den Neue-

Bietet alles auf, was das Herz von Abenteuer-Fans höher schlagen lässt

rungen der mechanischen Physik. Der seltsam weißhaarige Ramon forschte nämlich zusätzlich an einem antiken Relikt herum, und so liegt es nun an Feodor und dem Spieler, dem wahren Grund für die Verhaftung auf die Schliche zu kommen. Das sich nun entfaltende Abenteuer führt Feodor von Barcelona aus quer durch das Mittelmeer über Malta und Tripolis bis ins namensgebende Zerzura. Das ist eine Art Atlantis des Vorderen Orients, bei dem es sich je nach Überlieferung um eine mystische Oase oder eine verborgene weiße Stadt in den Bergen handelt. Die Geschichte der Reise ist spannend und abwechslungsreich erzählt und fährt mit mystischen Verschwörungen, fallengespickten Ruinen und unheilvollen Bösewichtern alles auf, was das Herz von **Indiana Jones**- und Abenteuer-Fans höher schlagen lässt.

Dass die Geschichte so packend und glaubhaft rüber kommt, liegt vor allem an der detailverliebten Akribie, mit der Cranberry die Welt von **Lost Chronicles of Zerzura** erschaffen hat. Von der spanischen Galeone über das Stadtbild Barcelonas kurz nach der Beendigung der Reconquista bis hin zu altägyptischen Ruinen haben die Entwickler viel auf Authentizität und Glaubwürdigkeit geachtet. Das Flair der Renaissance mit ihren massiven Umbrüchen ist sehr gut getroffen und trägt zur dichten Atmosphäre bei. Die Hintergründe sind schön von Hand gezeichnet und in vielen kleinen, aber entscheidenden Details animiert. So wehen immer wieder kleine Sandböen über den Wüstenboden, Vogelschwärme steigen im Hintergrund in den blauen Mittelmeerhimmel auf, oder kleine Aschepartikel wehen über der Esse in der Erfinderwerkstatt. Schade nur, dass die 3D-Figuren, die vor diesen Hintergründen agieren, dagegen deutlich abfallen. Zwar sind die Charakter-Modelle an sich dank höherer Polygonzahl deutlich hübscher als noch bei den **Black Mirror**-Teilen, aber nach wie vor staksen sie steif durch die schönen Kulissen.

Dafür stimmt der Kern eines jeden Point&Click-Adventures, die Rätselqualität. Dank der Erfindertätigkeit von Feodor drehen sich viele Rätsel um Vorrichtungen, die auf den Gesetzen der Physik oder Chemie basieren. Ob wir einen Heißluftballon bauen, einen Schaufelradantrieb für ein zerschossenes Freibeuterschiff improvisieren oder Folterinstrumente zu einer tödlichen Falle für einen Wachposten umfunktionieren. Immer hat Feodor die passende praktische Lösung für jedes Problem parat, eine Art MacGyver der frühen Neuzeit also. Auch die gelegentlichen Minispiele sind gut und sinnvoll in die Handlung eingebunden und lassen sich überspringen. Wer gerade nicht weiter weiß, wirft einen Blick in das umfangreiche Journal, das alle Handlungsschritte protokolliert. Manchmal ist das auch nötig, da sich nicht immer der jeweils nächste Schritt aus dem Spielverlauf erklärt. Erst im Journal finden wir dann unser nächstes Ziel heraus. Ein besonderes Lob hat diesmal die dichte Soundkulisse verdient, die sich sogar dynamisch je nach Situation oder Standort in der Szenerie verändert. Patrick C. Lück / MT



Östlich von Tripolis stoßen wir in ägyptischen (und mit tödlichen Fallen gespickten) Ruinen auf einen verborgenen **Kartenraum**. Dieser weist uns den Weg zur verschollenen Stadt Zerzura. »Der Jäger des verlorenen Schatzes« lässt freundlich grüßen.

TERMIN 3.2.2012 PREIS 35 Euro USK ab 12 Jahren

Lost Chronicles of Zerzura

Adventure



Publisher	Dtp Entertainment
Entwickler	Cranberry Production
Sprache	Deutsch
Ausstattung	Flapbox, 1 DVD, 28 S. Handbuch
Kopierschutz	ProtectDVD

GRAFIK 7/10
- ⊕ sehr hübsch gezeichnete Hintergründe
- ⊕ viele animierte Details ⊕ historisch authentische Architektur
- ⊖ steife Animationen

SOUND 9/10
- ⊕ sehr dichte und dynamische Soundkulisse
- ⊕ schöne unaufdringliche Musik ⊕ professionelle Sprecher ...
- ⊖ ... von denen einige etwas unmotiviert klingen

BALANCE 9/10
- ⊕ immer fair und logisch ⊕ Tutorial-Einblendungen
- ⊕ umfangreiches Journal ⊕ Mini-Spiele lassen sich überspringen
- ⊖ für Profis etwas leicht

ATMOSPHÄRE 10/10
- ⊕ historisch akkurates Renaissance-Setting
- ⊕ atmosphärische Schauplätze ⊕ Konflikt zwischen Religion und Wissenschaft ⊕ »Indy«-Charme

BEDIENUNG 9/10
- ⊕ Auto- & Quicksave
- ⊕ Hotspot-Anzeige
- ⊕ einfache Point&Click-Steuerung

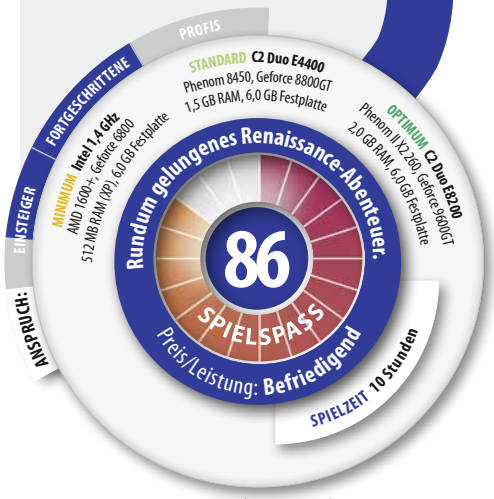
UMFANG 7/10
- ⊕ viele und abwechslungsreiche Schauplätze
- ⊖ kaum Wiederspielwert
- ⊖ keine Extras

HANDLUNG 9/10
- ⊕ spannende Reise quer durch den Mittelmeerraum
- ⊕ spanische Inquisition als Gegenspieler ⊕ ständige Sorge um Bruder Ramon ⊖ Liebesgeschichte wirkt bemüht

CHARAKTERE 8/10
- ⊕ haben eigene Hintergründe und Motivationen ⊕ handeln nachvollziehbar ⊕ nicht krampfhaft um Witze bemüht
- ⊖ Held bleibt etwas blass

DIALOGE 9/10
- ⊕ viele nützliche Hinweise
- ⊕ interessante Hintergrundinformationen ⊕ nicht ausufernd
- ⊖ sprachlich manchmal sehr nüchtern

RÄTSEL 9/10
- ⊕ basieren viel auf mechanischer Physik ⊕ Erfindergeist gefragt ⊕ schöne Verkettung bei größeren Konstruktionen
- ⊖ nächster Schritt manchmal nicht deutlich



»The Inquisition« ist eine Musical-Nummer aus dem Mel Brooks-Film »Die verrückte Geschichte der Menschheit« (USA, 1981).

Steam

Wie der Publisher Bitcomposer Ende Dezember bekannt gab, wird **Jagged Alliance: Back in Action** die Online-Plattform Steam als Kopierschutz nutzen. Das setzt zur Verknüpfung mit einem Steam-Konto zwingend eine Online-Verbindung voraus. Anschließend lässt sich das Spiel zwar auch offline spielen, aber nicht mehr weiterverkaufen.



Jagged Alliance Back in Action

Rundum gelungenes Remake oder Frevel am legendären Original? Das Fazit nach über 30 Spielstunden im Vorabtest: rundum nicht ganz, aber gelungen durchaus. Von Jochen Gebauer

⊕ Stärken

+ Jagged-Alliance-Feeling
+ taktisch anspruchsvoller Plan&Go-Modus
+ spannende Rollenspiel-Elemente
+ viele Söldner, Fähigkeiten und Waffen

⊖ Schwächen

- altmodische Inszenierung
- mitunter umständliche Bedienung
- aktuell noch einen Tick zu schwierig

Genre: **Echtzeit-Taktik** Publisher: **Bitcomposer** Entwickler: **Coveplay (Germany's Next Topmodel, GS 06/09: 34 Punkte)**
Termin: **9.2.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7336 Auf DVD: Topspiel-Videos

Die spinnen doch, die Entwickler! So oder so ähnlich jedenfalls kommentierten Liebhaber des Originals im Herbst 2010 die Meldung, dass **Jagged Alliance: Back in Action** seine rundenbasierte Herkunft über Bord wirft und stattdessen mit pausierbaren Echtzeitkämpfen in die Schlacht ziehen will. Eine heiligere Kuh hätte man in diesem Genre gar nicht schlachten können, schließlich gilt **Jagged Alliance 2** (1999) unter Kennern nach wie vor als das beste Rundenstrategie-Spiel aller Zeiten. So erscheint es auf den ersten Blick tatsächlich befremdlich, dass das Remake eines rundenbasierten Klassikers plötzlich ganz ohne Runden auskommen soll – es verfilmt ja auch niemand **Dinner for One** als Liebesschnulze neu. Aber: Im Vorabtest erweist sich ausgerechnet das neue Kampfsystem als taktisch anspruchsvoll und gleichzeitig spielerisch erfrischend modern. Das eigentliche Problem von **Back in Action** liegt paradoxerweise eben nicht bei der im Vorfeld so lautstark kritisierten Modernisierung, sondern ganz im Gegenteil daran, dass das Spiel in manchen Aspekten fast schon ein bisschen zu altmodisch geraten ist.

Fehlt noch eine Nudistin

Aber der Reihe nach: Genau wie schon bei **Jagged Alliance 2** sollen wir auch im Remake das kleine Inselreich Arulco befreien. Von wem wir es befreien sollen? Na, von der bösen Königin natürlich. Die heißt nach wie vor Deidranna Reitman und unterjocht das einst blühend-demokratische Land nach allen Regeln der fortgeschrittenen Diktatorenkunst. Enrico Chivaldori, abservierter Ehemann der Terrorqueen und rechtmäßiger Herrscher von Arulco, findet das verständlicherweise überhaupt nicht lustig und heuert uns zum Staatstreich an. Das erste Problem bei diesem edlen Vorhaben: In der aktuellen Version stellt uns der königreichlose König dazu lediglich ein sehr eingeschränktes Budget zu Verfügung. Sind wir nach dem stimmungsvollen Intro erst einmal auf der Karte von Arulco angekommen und sollen Söldner anheuern, um den örtlichen Flugplatz als Operationsbasis zu erobern, stellen wir sehr bald ernüchtert fest, dass wir uns die meisten Haudegen gar nicht leisten können. Begehrte Veteranen wie Gus oder Ivan (**Jagged Alliance**-Spieler der ersten Stunde: hier nostalgisch seufzen) rufen ein so astronomisches Salär auf, dass wir uns zu Beginn mit leidlich talentierten und entsprechend mies ausgerüsteten Handlangern begnügen müssen.

Idealerweise sollte sich der neu zusammengewürfelte Trupp dabei perfekt ergänzen. Treffsichere Schützen sind wichtig, nutzen uns aber herzlich wenig, wenn sie im Kugelhagel verbluten, weil wir keinen Arzt dabei haben. Ebenfalls ziemlich doof sind verschlossene Türen und im Minenfeld explodierte Teammitglieder, also sollten wir auf keinen Fall einen Schlossknacker und Sprengstoffexperten vergessen. Und es wäre wirklich hilfreich, wenn zumindest ein Söldner halbwegs anständig schleichen könnte. Kurz: Die Anforderungen sind vielseitig, das Geld ist knapp und die anfängliche Auswahl schon deshalb bedeutsam, weil ein falsch zusammengestelltes Team verflixt schnell ins Gras von Arulco beißt. Leider macht uns das Interface diese Auswahl momentan noch unnötig schwer, weil eine Vergleichsfunktion zwischen den einzelnen Söldnern fehlt und wir die Kameraden auch nicht individuell sortieren dürfen, zum Beispiel nach bestimmten Fähigkeitswerten. Also greifen wir altmodisch zu Papier und Bleistift und stellen beim händischen Vergleich fest, dass früher eben doch nicht alles besser war; moderne Komfortfunktionen beispielsweise sind schon eine feine Sache. Wie bereits im Original sind

Videos auf DVD

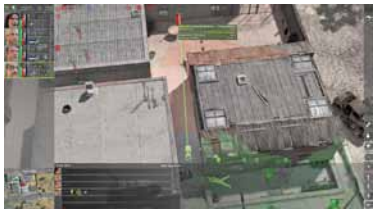
Die Söldner



Die strategische Karte



Das Kampfsystem



Die Story





Mit unseren Söldnern (unten) umschleichen wir die **Container**, um die Gegner oben auszuschalten.

Cynthia »Fox« Guzzman war wie alle zu Spielbeginn anheuerbaren Söldner schon bei Jagged Alliance 2 mit von der Partie.

Die strategische Karte



Auf der Karte von Arulco planen wir unser Vorgehen und schicken eigene Teams 1 in Echtzeit über die Insel. Dabei wird uns jederzeit angezeigt, wie lange unsere Söldner benötigen, um das Ziel zu erreichen 2. In diesem Beispiel hat die KI einen Gegenangriff 3 gestartet. Um eroberte Positionen wie die lukrative Mine 4 nicht zu verlieren, sollten wir solche Angriffe umgehend im Keim ersticken oder Milizen bewaffnen. Feindlich kontrollierte Orte 5 werden rot angezeigt, die Zahl oben rechts am Icon verrät dabei, mit wie vielen gegnerischen Soldaten wir dort rechnen müssen. Ausgangsbasis für alle Operationen ist der Flugplatz 6 – hier landen neu angeheuerte Söldner ebenso wie die im Online-Shop gekaufte Ausrüstung. Über den Zeitraffer 7 können wir das Geschehen jederzeit beschleunigen oder anhalten. Im Auge behalten sollten wir dabei die Ausdauer unserer Söldner 8. Gewaltmärsche machen müde und erschöpfte Söldner leiden im anschließenden Kampf unter erheblichen Abzügen auf das Ausdauermaximum.

sich die Söldner untereinander übrigens nicht immer grün. Nudistin Fox beispielsweise erleidet einen heftigen Moral-Abzug, wenn sie mit Russen-Macho Steroid zusammenarbeiten muss und kämpft bzw. verarztet dadurch spürbar schlechter. Haben wir Steroid schon angeheuert, bevor wir Fox kontaktieren, lässt sich die gute Dame erst gar nicht zur Zusammenarbeit bewegen.

Generell gefällt uns richtig gut, dass **Back in Action** das komplexe Söldnermanagement des Originals übernimmt und wir dank der vielen Fähigkeiten und individuellen Talente nach wie vor stundenlang über dem idealen Team brüten können und sich jeder neu angeworbene Kamerad tatsächlich einzigartig spielt. Als Nudistin beispielsweise ist Fox nur dann wirklich effektiv, wenn sie (extrem) leicht bekleidet agiert. In den ersten Einsätzen kein Problem und beim Schleichen ohnehin nützlich, aber im weiteren Verlauf stirbt uns eine so »ausgerüstete« Fox verflixt schnell unter der Maus weg, wenn wir nicht höllisch aufpassen. Steroid wiederum erhält als waschechter Macho einen erheblichen Moral-Bonus, wenn im Team genug Weibsvolk anwesend ist, das er mit seinem Chauvi-Gehabe angemessen beeindrucken kann. Auf diese Weise stehen wir immer wieder vor kniffligen strategischen Fragen. Wie stellen wir das Team für die kommende Mission ideal zusammen? Welche Fähigkeiten brauchen wir unbedingt, auf welche können wir im Augenblick verzichten? Und vor allem: Wie werden wir diesen lästigen Wachposten da drüben los?

Wie beim A-Team

Allen Unkenrufen im Vorfeld zum Trotz spielen sich die Kämpfe im neuen Plan&Go-System taktisch nämlich keineswegs anspruchslos – im Gegenteil. Wenn wir **Back in Action** angehen wie ein typisches Echtzeit-Strategiespiel, dann hat es sich jedenfalls schneller ausgesöldnert als wir »Fox« sagen können. Wo die Pausenfunktion in vielen anderen Echtzeit-Titeln als quasi optionaler Ersatz für flinke Finger dient, ist die Pausenfunktion von **Back in Action** in etwa so optional wie die Bremsen am Auto: Fahren tut das Ding theoretisch auch ohne, bloß mit dem Überleben wird es schwierig. Wer die Befürchtung hegte, dass **Jagged Alliance** mit dem neuen Kampfsystem zu hektisch würde oder zu unübersichtlich oder taktisch zu eindimensional, der darf an dieser Stelle aufatmen, denn die Echtzeit nut-



Das sagen die Entwickler

Wir haben den Game Designer Dominik Mieth zu den Schwächen unserer Vorabversion von Jagged Alliance: Back in Action befragt. Vor seiner Zeit beim Entwickler Coreplay hat Dominik unter anderem am originellen Echtzeit-Strategietitel Windchaser (GS 07/08: 72 Punkte) sowie am Unterwasser-Shooter Red Ocean (GS 05/07: 63 Punkte) gearbeitet.

GameStar In unserer Version funktioniert die KI bereits gut, hat allerdings gelegentliche Totalaussetzer. Zum Beispiel reagieren Gegner bisweilen überhaupt nicht, wenn wir ihren Nebenmann ausschalten. Ist das Problem bereits bekannt?

Dominik Mieth In der Vorabversion gab es tatsächlich einen Fehler in den Programmroutinen des Spiels, speziell im Speichersystem, welcher zu Aussetzern bei der künstlichen Intelligenz führte. Der Fehler wurde allerdings bereits behoben. Das Nicht-Reagieren von Gegnern kann allerdings auch andere Gründe haben, etwa dass Dinge außerhalb des Sicht- und Hörradius der Gegner passieren. Dabei gilt: Je schwächer ein Gegner, desto geringer seine Fähigkeiten, Dinge wahrzunehmen. Zur Zeit findet an der künstlichen Intelligenz noch Feintuning statt, welches die Gegner noch ein wenig aggressiver machen wird, speziell gegen Scharfschützen.

▶ Die Trefferwahrscheinlichkeit wird aktuell mit Formulierungen wie »Treffer wahrscheinlich« angegeben. Ist noch eine genaue Prozentangabe geplant?

◀ Es war tatsächlich mal eine prozentuale Angabe in das Spiel integriert, und die zuständige Routine arbeitet im Hintergrund noch immer weiter. Aber wo ist der Unterschied zwischen 84% Wahrscheinlichkeit und 85% Wahrscheinlichkeit? Die Texte spiegeln prinzipiell die prozentualen Werte wieder: Ein sicherer Treffer ist auch ein sicherer Treffer. Aber es kann unter Umständen passieren, dass man, ganz vielleicht, doch nicht trifft.

▶ Wir vermissen teilweise noch Komfort-Funktionen wie eine Vergleichsfunktion zwischen den Söldnern (z.B. nach Fähigkeitswerten) oder einen Vergleich zwischen der ausgewählten und aktuell ausgerüsteten Waffe beim Händler. Ist diesbezüglich bis zum Release noch etwas vorgesehen?

◀ Die Söldner sind auf der AIM-Seite nach Preis sortiert, was in den meisten Fällen das relevante Kriterium ist – weil man nach denen sucht, die man sich derzeit leisten kann. Da das funktioniert wie im Original, haben wir die Sortierfunktion nicht vermisst. Der Vergleich zwischen den Waffen ist eine gute Idee, aber vom Interface her nicht so einfach zu lösen. Unter anderem besteht hier das Problem, wie man im Online-Shop alle Waffen der einzelnen Söldner anzeigen kann – der Spieler kann ja unter Umständen ein paar Dutzend Mietsoldaten haben.

▶ Wie final ist die Balance?

◀ Im Bezug auf das Balancing haben wir bisher in erster Linie das Feedback bekommen, dass das Spiel zu leicht wird, wenn man das Kampfsystem einmal verinnerlicht hat. Das liegt eventuell daran, dass wir in erster Linie Feedback von Leuten bekommen, die sich im Genre gut auskennen und eine echte, langfristige Herausforderung erwarten. Generell ist es schwer, hier eine allgemeine Aussage zu treffen, weil unterschiedliche Spieler Jagged Alliance auf sehr unterschiedliche Weise spielen werden und man alle diese Vorgehensweisen gegeneinander abwägen muss.



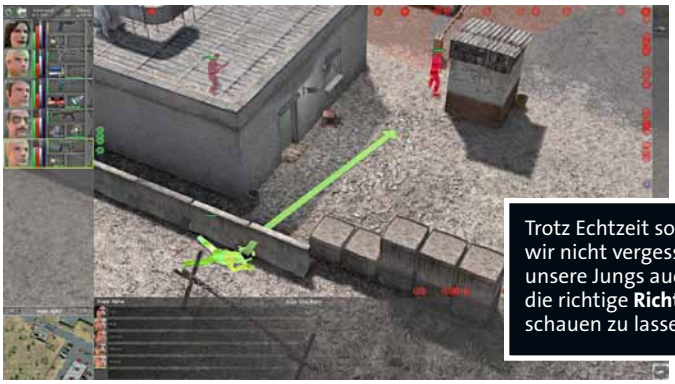
Ein ausführliches **Tutorial** erklärt grundlegende Spielmechaniken wie das Schlossknacken.



Per Drag-and-Drop synchronisieren wir **Befehle**, sodass sie zeitgleich ausgeführt werden.



Beim **Stufenaufstieg** dürfen wir unsere Söldner nun wie in einem Rollenspiel unmittelbar verbessern.



Trotz Echtzeit sollten wir nicht vergessen, unsere Jungs auch in die richtige **Richtung** schauen zu lassen.

zen wir im Grunde nur, um schnell von Punkt A nach Punkt B zu gelangen. Ist ein Feind in Sicht oder Reichweite wechseln wir über die Leertaste umgehend zur Pausenfunktion und planen in Ruhe das weitere Vorgehen. Hitman Hennessey beispielsweise soll sich hinhocken, zu dem Heuballen da drüben vorrücken und dann im Wachmodus die Kameraden decken, falls eine störende Patrouille vorbeischneit. Gleichzeitig robbt sich Fox grazil an einen feindlichen Posten heran und gibt zwei gezielte Schüsse mit der schallgedämpften Pistole ab, sobald sie in Reichweite ist. Der intellektuell latent eingeschränkte, aber sehr starke Bull hebelt unterdessen mit der Brechstange einen Schuppen auf und findet dort hoffentlich Klimpergeld, Munition oder eine bessere



Unter anderem erhältlich bei folgenden Shops:

www.coolermaster.de

digitec.ch · BRACK.CH ELECTRONICS · ATELCO Computer · Hoh.de · K&M COMPUTER · PC-COOLING.de · Mindfactory.de · ALTERNATE · KOSATEC COMPUTER · DiTech · STEG computer & electronics · SNOGARD Computer-World · CASEKING.de



Die **Dialoge** mit den Bewohnern Arulcos sind ordentlich vertont, aber langweilig inszeniert.



Der **Online-Shop** hat nicht nur eine riesige Auswahl, sondern auch extrem lange Lieferzeiten.

Waffe. Ein weiterer Druck auf die Leertaste beendet die Planungsphase, und unsere Söldner machen sich an die Ausführung.

Das System erinnert in Grundzügen an das erfolgreiche Indie-Spiel **Frozen Synapse**, geht nach kurzer Eingewöhnungszeit flott von der Hand und offenbart schon in den ersten Einsätzen eine motivierende taktische Tiefe. Weil sich die Aktionen der Söldner wunderbar zu einem ausgeklügelten Plan koordinieren lassen, bei dem selbst Hannibal vom A-Team genüsslich an der Zigarre paffen würde. Entscheidend ist nämlich nicht zuletzt die korrekte zeitliche Abfolge der Befehle, die wir im Pausenmodus per Drag-and-Drop sinnvoll synchronisieren dürfen. So werfen wir etwa mit Steroid eine Blendgranate, die geht hoch, wir stürmen mit Bull das Gebäude und treten parallel mit Hitman die Hintertür ein, um die völlig verdatterten Gegner zeitgleich ins Kreuzfeuer zu nehmen. Werden wir dann Zeuge, wie so ein Plan perfekt aufgeht, ist die Befriedigung immens und wir ballen innerlich die Siegerfaust. Geht das ganze schöne Vorhaben hingegen gründlich in die Hose, wissen wir in der Regel immer, was wir gerade falsch gemacht haben. In der Regel deshalb, weil uns an manchen Stellen doch noch die nötige Transparenz und das exakte Feedback fehlt. So wird unsere Trefferwahrscheinlichkeit momentan lediglich grob mit leidlich präzisen Formulierungen wie »Treffer wahrscheinlich« oder »Treffer sehr wahrscheinlich« angegeben. Wir wüssten schon ganz gerne, wie wahrscheinlich »sehr wahrscheinlich« denn nun genau ist. Ballert Fox nämlich mit drei als wahrscheinlich deklarierten Schüssen ins Leere, sind wir ziemlich ratlos, ob das bloß gewaltiges Pech war oder ob das Spiel unter »Treffer wahrscheinlich« eine 51-prozentige-Chance versteht.

Allerdings wird derzeit noch emsig am Balancing gefeilt, sodass wir diese Wertungskategorie ganz bewusst offen lassen. Tendenziell allerdings erscheint uns **Back in Action** trotz des guten und ausführlichen Tutorials als Fall für fortgeschrittene Taktiker, weil die Lernkurve nach den ersten Missionen plötzlich sehr steil verläuft und wir uns viele Spielzusammenhänge selbst erarbeiten müssen. So erhalten wir für geglückte Aktionen wie das Ausschalten von Gegnern, das Knacken von Schlössern oder das Verarzten von verletzten Kameraden Erfahrungspunkte und dürfen beim Stufenaufstieg die diversen Söldnerfähigkeiten punktuell erhöhen. Diese Rollenspielelemente

So läuft die Befreiung



Wenn unsere Söldner einen neuen Ort erreichen, wimmelt es dort von regierungstreuen **Soldaten**. Um die Kontrolle über das Gebiet zu erlangen, müssen wir die Gegner in der Regel bis zum letzten Mann aufreiben. Das befreite Gebiet wirft dann tägliche Einnahmen ab.



Ist der letzte Gegner erledigt, bieten uns Bewohner mitunter **Quests** an. Die Ansprechpartner erkennen wir klassisch an blauen Ausrufezeichen. Für die Erledigung winken dringend benötigte Dollarnoten, die wir wiederum in neue Söldner und bessere Ausrüstung investieren.



In manchen Gebieten stehen uns nach der Befreiung **Händler** offen. Hier werden wir Plunder los und füllen unsere Vorräte auf. Besonders Magazine sind gerne gesehen, weil wir notorisch knapp an Patronen sind und neue Söldner gerne ohne Ersatzmagazin bei uns eintrudeln.



Damit wir die Kontrolle über das Gebiet nicht gleich beim ersten Gegenangriff wieder verlieren, rüsten wir **Milizen** mit gefundenen oder gekauften Waffen aus. Die können den Angriff abwehren oder zumindest die Angreifer dezimieren, was die Rückeroberung erleichtert.

Veteranen müssen umdenken

Was sich außer dem Echtzeit-Modus sonst noch geändert hat.



Im Gegensatz zum Original gibt es keinen »Fog of War« mehr. Wir sehen also sämtliche **Gegner** direkt nach Betreten der Karte. Weniger komplex wird die taktische Planung dadurch kaum; bloß anders. Jetzt kommt es in erster Linie darauf an, die Routen der Wachmannschaften genau zu studieren.



Durften wir bei Jagged Alliance 2 noch größtenteils da sprengen, wo wir gerade wollten, können wir **Sprengsätze** nun ausschließlich an festgelegten und grün markierten Wänden anbringen. Davon gibt es meist genug, eine kleine Einschränkung stellt es trotzdem dar. In unseren Augen aber kein Beinbruch.



Welche **Dächer** wir erklettern können, legt inzwischen der Leveldesigner fest. Wenn es an einem Gebäude keine Leiter oder einen sonstigen Zugang zum Dach gibt, kommen wir da auch nicht hoch. Nach wie vor gilt: Einen Blick ins Innere dürfen wir erst dann werfen, wenn ein Söldner auch wirklich reingucken kann.

motivieren und sorgen dafür, dass wir uns liebevoll um die virtuellen Kameraden kümmern, sind aber aktuell nicht immer transparent. Was genau fünf zusätzliche Punkte auf Treffsicherheit in der Praxis und mit der gerade ausgerüsteten Waffe eigentlich bringen? Müssen wir selbst herausfinden. **Back in Action** ist also ein Fest für jene Taktiker, die sich mit Wonne tief in die Spielmechanik hineinfuchsen und sich allenthalben auch davon nicht beeindrucken lassen, dass Teile dieser Mechanik so komfortabel sind wie ein Langstreckenflug in der Holzklasse. Ein Beispiel: Stöbern wir beim Händler nach neuen Waffen, dann müssen wir uns die Werte der eigenen Knarre entweder merken oder aufschreiben, weil eine Vergleichsfunktion momentan komplett fehlt. Noch ein

Mehr Transparenz bitte

Beispiel: Soll der handwerklich begabte Steroid die Waffe vom grobmotorischen Bull reparieren, dann müssen wir die bei Bull zunächst ablegen, sie über eine Tauschfunktion an Steroid reichen, bei Steroid die eigene Waffe ablegen und die von Bull ausrüsten, ein entsprechendes Werkzeug aktivieren, damit auf die Waffe klicken ... und anschließend das Ganze in umgekehrter Richtung wiederholen, damit wieder jeder die richtige Waffe in der Hand hält. Ja, das ist realistisch und mitten im Kugelhagel könnten wir dieses Handling auch vollkommen nachvollziehen – ist aber weit und breit kein Feind in der Nähe, wird das Ganze spätestens ab der fünften Waffe lästig und illustriert anschaulich, warum sich Realismus und Spielspaß nicht immer und zwingend gut vertragen.

Apropos Komfort: Beim Sprung von 2D zu 3D tun sich Strategiespiele oft schwer – viele Fans der **Heroes**-Reihe etwa trauern im stillen Kämmerlein noch heute den übersichtlichen 2D-Zeiten nach, bei denen kein gemeines 3D-Gebüsch den Blick auf ein wichtiges Objekt verstellte. Beim Spagat zwischen Grafikdetails und Übersichtlichkeit entscheidet sich **Back to Action** glücklicherweise recht konsequent für Letzteres; zwar wirken die Landschaften, Städte und Innenräume so bisweilen ein bisschen trist, dafür kämpfen wir aber wirklich nur gegen die KI und eben nicht gegen die Kamera. Ebenso aufgeräumt und übersichtlich – wenn auch nicht hübsch – gestaltet sich die Karte von Arulco, auf der wir frei nach Gutdünken unseren Befreiungsfeldzug planen und die Söldnerteams in Echtzeit zu neuen Gebieten und Orten bewegen. Ein Wort noch zur eben angesprochenen KI: Die macht in der aktuellen Version bereits einen sehr ordentlichen Eindruck, nutzt Deckung geschickt aus, setzt Granaten sinnvoll ein und reagiert realistisch, wenn wir schlecht getarnt oder laut wie eine Horde Elefanten vorrücken, erlaubt sich allerdings noch gelegentliche Totalaussetzer der Marke »Bloß weil mein Kollege gerade dreimal in den Kopf geschossen wurde, muss mich das ja noch lange nicht kümmern«. Glücklicherweise kommt das eher selten vor und sollte sich noch rechtzeitig beheben lassen.

Letztlich stellt sich bei **Back to Action** aber ohnehin die Gretchenfrage vieler Remakes: Mochten wir das Original? Wenn Sie, so wie der Autor dieser Zeilen, einen erheblichen

Drei Versionen im Überblick

Neben der normalen Verkaufsversion sollen von **Back in Action** gleich zwei hochwertige Sammler-Editionen erscheinen. Die Special Edition wird in einer Metalbox ausgeliefert und enthält zusätzlich ein Quartettspiel sowie einen **Jagged Alliance**-Roman, der laut Bitcomposer nicht im Buchhandel erhältlich ist. Kostenpunkt: knapp 60 Euro. Die auf 500 Exemplare streng beschränkte Limited Edition beinhaltet darüberhinaus noch den Soundtrack und eine Laptop-Tasche im **Jagged Alliance**-Look. Sie soll lediglich bei ausgewählten Händlern erhältlich sein – und zwar für rund 90 Euro.





Ein grüner **Koffer** signalisiert, dass es hier etwas zu plündern gibt. Fein!



Leider existiert in der aktuellen Version keine **Vergleichsfunktion** zwischen den Söldnern.

Der Begriff »Holzklasse« stammt ursprünglich aus dem Zugverkehr. Dort waren die billigen Plätze früher in der Tat aus Holz.

Teil Ihrer Jugend damit verbracht haben, dann dürfte Ihnen diese Neuinterpretation gefallen, weil sie trotz des runderneuerten Kampfsystems sowohl den Charme als auch die Komplexität und das Suchtpotenzial des Klassikers wunderbar einfängt. Und weil einschlägig vorbelastete Genre-Veteranen den aktuell noch vorhandenen Ecken und Kanten mit einem nostalgisch-seufzenden »Hach, damals ...« begegnen können. Die wichtigste Erkenntnis im Vorabtest lautet also: Wer **Back in Action** aufgrund des Echtzeitsystems rundheraus ablehnt, der verpasst ausgerechnet das, worauf Fans der Reihe schon seit über einem Jahrzehnt warten: einen soliden und vor allem würdigen Nachfolger, der nicht nur **Jagged Alliance** heißt, sondern sich auch tatsächlich nach **Jagged Alliance** anfühlt. Entscheidend für den Erfolg (und unsere finale Wertung) dürfte allerdings sein, ob die Entwickler bis zum Release noch den richtigen Mittelweg in Sachen Balancing finden, denn im aktuellen Stadium ist das Remake mal zu leicht und mal biestig schwer. Hier könnte selbst marginales Feintuning noch einen gewaltigen Spielspaß-Unterschied ausmachen.

Was wir hingegen jetzt schon sagen können: Trotz des gelungenen Kampfsystems (Balancing wie gesagt noch außen vor) fehlt uns bei **Back in Action** zum richtig großen Wurf noch ein Quäntchen mehr Atmosphäre. Dass ein Remake notgedrungen die gleiche Geschichte erzählt wie das dreizehn Jahre alte Original – klar. Bloß muss es die ja nicht unbedingt ähnlich altbacken inszenieren. Das fängt bei den, mit Verlaub, immer noch hässlichen 3D-Gesichtern der Söldner an, geht bei den ebenso morsch in Szene gesetzten Dialogen weiter und endet damit, dass wir einen Großteil der an sich interessanten Hintergrundgeschichte über ein Textwüsten-Dossier erfahren, das am Spielbeginn in unserem Laptop abgelegt wird.

Fans von **Jagged Alliance 2** werden sich zweifellos freuen, wenn uns Auftraggeber Enrico Chivaldori wie gewohnt per E-Mail lobt oder (sofern wir die Sache mit der Befreiung zu gemütlich angehen lassen) die Leviten liest, allerdings muss man nüchtern eben auch feststellen, dass diese Inszenierung im Jahr 2012 alles andere als taufrisch ist. Arulco bleibt eine latent sterile Spielwelt und Deidranna Reitman als Gegenspielerin blass, weil weder Terrorherrschaft noch Befreiung überzeugend in Szene gesetzt werden. Ähnlich ergeht es übrigens unseren Söldnern, die zwar nach wie vor mit launigen Sprüchen glänzen (»Die haben mich an den Eiern, Boss!«), aber keine Persönlichkeit entwickeln. Was sich 1999 atmosphärisch dicht anfühlte, an dem nagt dreizehn Jahre später der Zahn der Zeit – und die moderne Konkurrenz. Gerade an dieser Stelle hätten wir uns deshalb von einem Remake mehr Mut gewünscht, auch wenn eingefleischte Liebhaber des Originals zweifellos ihren Spaß an der werksgetreuen Umsetzung haben werden. So bleibt **Back in Action** eine gute, aber keine großartige Neuauflage eines Meilensteins der Spielegeschichte. Jochen Gebauer / MT



Positiv überrascht

Jochen Gebauer
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ich will ehrlich sein. Beim neuen Plan&Go-System war ich ebenso skeptisch wie die versammelte Internetgemeinschaft. Aber: Es funktioniert – und zwar richtig gut. Auch der fehlende Kriegsnebel juckt mich nach etlichen Spielstunden nicht mehr die Bohne. Ja, das spannende »wo mag denn bloß der Gegner warten« fällt weg; aber dafür fällt eben auch die enervierende Suche nach dem letzten verbliebenen Heini weg, der irgendwo am Hintern der Welt noch einen Benzinkanister bewacht. Ich hätte mir lediglich gewünscht, dass die Entwickler auch bei Komfort und Inszenierung den gleichen Mut zum Neuen bewiesen hätten. Mehr Interaktion mit meinen Söldnern und etwas weniger Micromanagement, eine halbwegs packend in Szene gesetzte Geschichte, das Gefühl, dass ich tatsächlich eine lebende, atmende Spielwelt befreie – das könnte ein modernes Remake bei aller Werktreue schon leisten.

Trotzdem: Wenn Sie das Original genauso gerne gespielt haben wie ich, dann geben Sie Back in Action eine Chance. Auch Sie könnten überrascht werden. Ich jedenfalls wurde es, warte mit dem abschließenden Urteil aber noch auf das finale Balancing. Im Augenblick ist selbst mir das Ganze ehrlich gesagt einen Tick zu »Hardcore«.



Fürs **Knacken** von Schlössern benötigen wir einen Söldner mit hoher Mechanik-Fähigkeit.

TERMIN 9.2.2012 PREIS 45 Euro USK ab 16 Jahren

Jagged Alliance: Back in Action

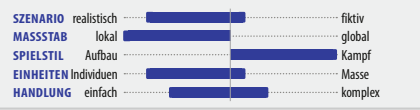
Runden-Taktik



Publisher	Bitcomposer Games
Entwickler	Coveplay
Sprache	Deutsch
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, Handbuch, Karte von Arulco
Kopierschutz	Steam (s. Kasten)

GENRE-CHECK STRATEGIE





GRAFIK 6/10
- ⊕ abwechslungsreiche Schauplätze ⊕ immer übersichtlich
- ⊕ gute Animationen
- ⊖ hässliche Söldner-Visagen ⊖ teils recht detailarm

SOUND 8/10
- ⊕ solide vertonte Dialoge ⊕ schmissige Musik
- ⊕ launige Söldner-Kommentare ...
- ⊖ ... die sich recht schnell wiederholen

BALANCE –/10
- ⊕ Tutorial ⊕ Pausefunktion ⊖ wenig Hilfestellungen für Neulinge ? Wie schwierig ist die finale Version? ? Wird das Feedback über eigene Aktionen noch verbessert?

ATMOSPHÄRE 8/10
- ⊕ spannende Gefechte ⊕ Jagged-Alliance-Feeling ⊕ Söldner wachsen ans Herz ... ⊖ ... bleiben aber trotzdem eher blass
- ⊖ altmodische Inszenierung ⊖ öde Dialoge

BEDIENUNG –/10
- ⊕ intuitive Söldner-Steuerung ⊕ Plan&Go geht flott von der Hand ⊖ viel Micromanagement ⊖ fummeliges Inventar
- ? Kommen noch Komfort-Funktionen?

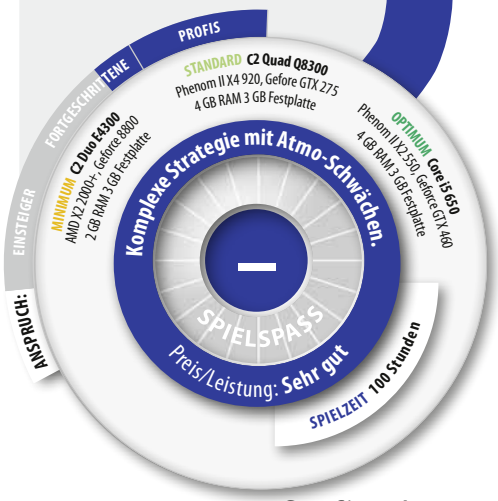
UMFANG 10/10
- ⊕ große Spielwelt ⊕ lange Spieldauer
- ⊕ riesige Waffen- und Ausrüstungsauswahl
- ⊕ viele Söldner

MISSIONSDESIGN –/10
- ⊕ unterschiedliche Lösungsansätze ⊕ Lärmpegel und Sichtbarkeit ⊕ viel zu entdecken und zu plündern ⊖ kaum alternative Missionsziele ? Wie wirkt sich das finale Balancing aus?

KI –/10
- ⊕ nutzt Deckung clever ⊕ setzt sinnvoll Granaten ein
- ⊕ reagiert realistisch auf Lärm und Tarnung
- ? Werden gelegentliche Totalausfälle noch behoben?

EINHEITEN 10/10
- ⊕ große Söldnerauswahl ⊕ Fähigkeitswerte und individuelle Talente ⊕ motivierende Rollenspielelemente
- ⊕ jeder Söldner einzigartig

KAMPAGNE 9/10
- ⊕ weitgehend freies Vorgehen ⊕ Gegenangriffe halten auf Trab
- ⊕ viele Nebenmissionen ...
- ⊖ ... die ebenfalls dürftig inszeniert sind



TOTAL WAR™ SHOGUN 2

FALL OF THE SAMURAI





FORME DIE ZUKUNFT EINER GANZEN NATION

Die eigenständige Erweiterung zum preisgekrönten Strategiespiel TOTAL WAR: Shogun 2 behandelt den Konflikt zwischen den herrschenden Shogunaten und den aufstrebenden Mächten des Imperiums im Japan des 19. Jahrhunderts.

Wähle den Weg des Schwertes oder den Weg der Schusswaffen und führe das antike Japan in die Moderne – zu einem Zeitpunkt, an dem die Ankunft der Amerikaner, Briten und Franzosen einen brutalen Bürgerkrieg auslöst, welcher die Zukunft Japans für immer verändert..



SICHERE DIR JETZT DIE LIMITED EDITION!

Diese erscheint in einem speziellen Verpackungseinband und beinhaltet neben einem doppelseitigen Poster mit zwei einzigartigen Artworks das “The Emperor’s Diligence”-Pack der Saga-Fraktion

ERHÄLTLICH AB 23. MÄRZ 2012

PC DVD ROM ONLY DVD COMPATIBLE

TOTAL WAR™

the CREATIVE ASSEMBLY™

SEGA®
www.sega.de

© SEGA. SEGA and the SEGA logo are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. The Creative Assembly, Total War, Shogun Total War and the Total War logo are trademarks or registered trademarks of The Creative Assembly Limited. All rights reserved.



Star Wars: The Old Republic

86
GameStar Gold-Award

GameStar
für stimmige Atmosphäre

Nach wochenlanger Lichtschwertschwingerei reichen wir nun den finalen Test samt Wertung nach. Taugt das Endgame? Wie gut ist die Balance? Und an was muss Bioware noch arbeiten? Von Daniel Matschijewsky

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware (Dragon Age 2, GS 04/11: 87 Punkte)** Termin: **20.12.2011**
Spieler: **unendlich** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7193 | Auf DVD: Nachtest-Video

Jeder redet vom Endgame oder Highlevel-Content. Also von dem, was uns in einem Online-Rollenspiel erwartet, wenn alle Quests erledigt, jedes Gebiet erkundet und die Geschichte eigentlich abgeschlossen ist. Dann beginnt nämlich das, was für viele Spieler den größten Reiz solcher Programme ausmacht: Die Jagd nach besonders seltener Ausrüstung, das Meistern groß angelegter Raid-Instanzen oder die Perfektionierung der eigenen PvP-Fertigkeiten. Damit ist das Endgame für viele Entwickler ein Alptraum, grade ambitionierte Fans können gar nicht genug davon bekommen. Vor allem, wenn sie in ihrem Lieblingsspiel durch intensive Dauernutzung schon innerhalb weniger Wochen alles gesehen, erlebt und bekämpft haben. Selbstredend wird **Star Wars: The Old Republic** diesbezüglich ebenso argwöhnisch von den Spielern (und von uns) beäugt wie jeder Genre-Konkurrent zuvor. Da wir uns wochenlang durch den Sternenkrieg gekämpft und mittlerweile mehrfach die Levelgrenze von 50 erreicht haben, können wir nun auch abschließend beurteilen, ob und vor allem wie das Bioware-MMO seinen Vorschuss-Lorbeeren gerecht wird.

Das geht schon bei der Handlung los, schließlich brüstet sich **The Old Republic** damit, für jede der acht Charakterklassen eine auf den Spieler zugeschnittene und bis zum Schluss spannende Geschichte zu erzählen – ein Novum im spielprinzipbedingt oft einförmigen MMO-Genre. Aber tatsächlich:

⊕ Stärken

+ Star Wars pur!
+ spannende Handlung
+ vertonte Dialoge
+ nützliche KI-Begleiter

⊖ Schwächen

- veraltete Technik
- maues PvP
- bisher vergleichsweise dünnes Endgame
- Instanzen recht anspruchslos



Die **Ewige Kammer** ist eine von zwei Raid-Instanzen, die für bis zu 16 Level-50-Spieler gedacht ist. Unser Dank gilt der Gilde EnVidia, mit der wir uns hier mit dem Zwischenboss Gharj anlegen.



Die für Endgame-Spieler gedachten **Weltraumschlachten** fallen glücklicherweise kniffliger aus als die viel zu einfachen frühen Einsätze.

Jetzt mit Wertung

Obwohl wir **Star Wars: The Old Republic** in der vorangegangen Ausgabe 02/2012 bereits ausführlich testen konnten, haben wir auf eine Wertung verzichtet. Der Grund: Uns fehlten wichtige Eindrücke aus dem Endgame, weshalb wir die Balance, Handlung und Charakterentwicklung nicht abschließend beurteilen konnten. Das holen wir in diesem Artikel nach – und geben **The Old Republic** eine (vorerst) finale Wertung.

Diese Mammutaufgabe bewältigt Bioware durchgehend sehr gut. Ob wir als Schmuggler erst unserem Schiff und dann einem sagenumwobenen Schatz nachjagen, als Jedi-Ritter Gutes in der Galaxis tun oder uns als Sith-Inquisitor bei der Suche nach mächtigen Artefakten plötzlich die Frage stellen müssen, ob uns unsere Meisterin hinters Licht führt, bleiben wir dank der zahlreichen Zwischensequenzen und voll vertonten Dialoge stets am Ball. Zwar gibt es auch hier bisweilen unnötige dramaturgische Durchhänger (»Du hast zwei Relikte gefunden, nun reise zu Planet C und D und bringe mir zwei weitere«) mit dem klaren Ziel die Spielzeit zu strecken. Dafür punktet jede der acht Geschichten mit einem eigenen eindrucksvollen Finale. Und das haben die Entwickler nicht nur filmreif und emotionsgeladen in Szene gesetzt, sondern dazu in Sachen Questmechanik ganz auf die jeweilige Klasse abgestimmt. Diese letzten Aufgaben meistern wir nur, wenn wir die Talente unseres Charakters blind beherrschen. Eine Art Abschlussprüfung also mit eingebautem Motivationsgenerator– toll!

Allerdings gibt es in der Fangemeinde auch Stimmen, die in **The Old Republic** gerade wegen der starken Geschichte und der damit verbundenen Einzelspielererfahrung das Gefühl eines echten Online-Rollenspiels vermissen. Viele Spieler berichten, dass selbst innerhalb einer Gilde fast jeder für sich seine Story erlebt und ein gemeinschaftliches Abenteuern, wie es etwa in **Guild Wars** oder **World of Warcraft** gang und gäbe ist, so kaum bis gar nicht zustande kommt. Ob man Spaß an **SWTOR** hat, liegt also mehr noch als in anderen Titeln auch am eigenen Spielstil und Anspruch. Denn über eines müssen sich abenteuerlustige **Star Wars**-Fans im Klaren sein: **The Old Republic** richtet sich in seiner jetzigen Form primär an Einsteiger und Gelegenheitsspieler. Also an Leute, die sich, angelockt von der Faszination **Star Wars**, an dem vergleichsweise sperrigen Genre mal versuchen wollen. Raid-Instanzen, Chats mit für Uneingeweihte wirren Nerd-Abkürzungen oder epische Set-Gegenstände, die man wie früher in **World of Warcraft** nur in 40-Mann-Teams und nach vier Stunden Bosskloppen ergattert, schrecken da ab. Eine packende, auf den Spieler und das Universum zugeschnittene Geschichte hingegen zieht hinein. In **SWTOR** gibt's zwar auch bis zu sechzehnköpfige Heldengruppen, aber im Vergleich zu den harten **WoW**-Instanzen ist das hier bisher ein Kindergartenfest. Unser Tipp: Wenn Sie trotz allen Story-Gewichts das Gemeinschaftsgefühl mit anderen Spielern suchen, sollten Sie bei Gilden im Vorfeld nachfragen, welcher Spielstil gepflegt wird. Oder Sie gründen einfach eine eigene. Und für die Hardcore-Fraktion bleibt zu hoffen, dass weitere hochstufige Inhalte mit wachsendem Schwierigkeitsgrad in Patches oder Addons nachgereicht werden.

Fortgeschrittene Online-Spieler – und die will **The Old Republic** ja auch bedienen – suchen die Herausforderung dort, wo für viele Neulinge das Land der Schmerzen beginnt: in Gruppen-Instanzen, hier Flashpoints genannt. Von denen gibt es in **The Old Republic** immerhin ein gutes Dutzend, was durchaus im Genre-Schnitt liegt. Die ersten – das Schlachtschiff Black Talon auf Seiten des Imperiums sowie die Esseles für die Republik – sind bereits mit Level 10 betretbar und richten sich wie alle anderen Flashpoints an vier Spieler. Cool dabei: Auch in den Instanzen erleben wir (fürs Genre angemessen in Szene gesetzte) Zwischensequenzen, reden mit NPCs und treffen Entscheidungen. All das klappt selbst in der Gruppe hervorragend. Denn obwohl nur der Teilnehmer das Gespräch weiterführt, der beim Würfeln gewinnt, bekommen wir nach moralischen Entscheidungen auch dann die gewünschten hellen oder dunklen Punkte, wenn das Gespräch nicht zu unseren Gunsten verläuft.

Doch auch voll vertonte Dialoge und Skriptereignisse können nur bedingt darüber hinwegtäuschen, dass nahezu alle Flashpoints sowohl bei der Optik als auch beim Aufbau recht abwechslungsarm gebaut sind. Ob

Aufstieg der Rakghoule



Am 17. Januar hat Bioware das erste größere Content-Update für **Star Wars: The Old Republic** veröffentlicht. **Aufstieg der Rakghoule**, so der Name der kostenlosen Erweiterung, fügt unter anderem den Flashpoint »Die Belagerung von Kaon« hinzu, in dem vier Level-50-Helden des Imperiums oder der Republik zum neuen Planeten Kaon reisen, um die fiesen Rakghoule zurückzuschlagen. Zudem erweitert das Update die Operation »Karaggas Palast« um vier Bosse und feilt am PvP-System. So werden niedrigstufige Spieler nun nicht mehr mit Level-50-Charakteren zusammengeworfen, und das von den Fans stark kritisierte Belohnungssystem im Open-PvP-Gebiet auf Ilum wurde ebenfalls überarbeitet. Zu guter Letzt baut **Aufstieg der Rakghoule** die längst überfällige Unterstützung optionaler Kantenglättung (Antialiasing) ins Spiel ein. Auch in Zukunft will Bioware **The Old Republic** regelmäßig erweitern und verbessern. Der nächste Content-Patch ist bereits für März angekündigt und soll weitere Flashpoints, Operations, eine überarbeitete Benutzeroberfläche sowie zusätzliche Gildenfunktionen bieten.

Laut Electronic Arts hatten die Spieler bereits eine Woche nach Erscheinen mehr als drei Milliarden KI-Gegner (»Mobs«) erlegt.

Level 50. Und nun?

Mit der 50. Stufe ist erstmal Schluss mit Levelaufstiegen. Auch die Geschichte des eigenen Helden findet dann (vorerst) ihr Ende. **The Old Republic** bietet allerdings mehrere Möglichkeiten für weitere Abenteuer. Doch nicht jede motiviert dauerhaft.

Hardcore-Modus: Level-50-Helden dürfen jeden Flashpoint, auch niedrigstufige, in härteren Schwierigkeitsgraden erneut angehen. Als Belohnung winkt – mit etwas Glück – besonders wertvolle Beute.



Operations: Die auf acht oder 16 Spieler ausgelegten Raid-Instanzen setzen sich zwar spannend in Szene und sind recht anspruchsvoll. Momentan gibt es aber nur zwei davon. Weitere Operations sollen bald folgen.



Crafting: Die Crew-Berufe lohnen sich vor allem im Endgame sehr. Denn durch elitäres Zubehör, das wir nur in Hardcore-Flashpoints finden, stellen wir enorm mächtige Gegenstände her.



PvP: In Open-PvP-Zonen wie etwa auf dem Planeten Ilum kommt es nur selten zu größeren Scharmützeln, und die drei Kriegsgebiet-Modi lassen Abwechslung sowie eine durchdachte Balance vermissen.





In bevölkerungsstarken Arealen wie hier der **Fraktions-Raumstation** kommt es zu teils derben Rucklern und Grafikfehlern.

wir nun als Level-17-Held die belagerte Hammer-Station infiltrieren oder mit Stufe 48 in »Direktive 7« einen Droidenaufstand zurückschlagen, kämpfen wir uns durch zwar innerhalb des Szenarios stimmige, aber meist arg graue oder braune Raumschiffkorridore und Laborkomplexe – da hätte ein wenig mehr Kreativität sehr gut getan. Areale unter freiem Himmel wie etwa in der imperialen Ruinenstadt Athiss können wir an einer Hand abzählen – kein Vergleich zu den sehr abwechslungsreichen und eindrucksvollen Instanzen eines **World of Warcraft**. Cool hingegen: Bioware hat jedem Flashpoint diverse Abkürzungen spendiert, die man nur mit dem richtigen Beruf öffnen kann. So knacken Hacker verschlossene Tore, und Archäologen spüren versteckte Schalter auf.

Die Vier-Mann-Teams stellen sich in den Flashpoints zahlreichen Elite-Gegnern und Bossmonstern. Der Schwierigkeitsgrad dieser Kämpfe fällt aber (zumindest momentan noch) sehr moderat aus. Zwar reicht es schon in den niedrigstufigen Flashpoints nicht aus, einfach blind draufzuhauen. Mehr als Standardtaktiken wie »Zuerst das Gekröse umhauen« und »Vorsicht vor Flächenschaden« sind aber trotzdem nicht gefragt; von der Raffinesse so manches **World of Warcraft**-Obermotzes können sich die Übelwichte in **The Old Republic** mal die eine oder andere Scheibe abschneiden – unseretwegen auch mit dem Lichtschwert. Das mag Genre-Einsteigern zugute kommen, hält sich doch so der Frust durch das niedrige Niveau der Instanzen in Grenzen. Wer hingegen Herausforderungen sucht, ist genau dadurch schnell gelangweilt.

Profis werden also bis zur vorerst finalen Stufe 50 von den Flashpoints chronisch unterfordert. Mit dem Erreichen der Levelgrenze dürfen wir jedoch jede Instanz, auch die allerersten, im Hardcore-Schwierigkeitsgrad erneut angehen. Für die bis jetzt zwei Raid-Instanzen (»Operations«) gibt's darüber hinaus noch den Nightmare-Modus. Die nun deutlich stärkeren Gegner erfordern dann tatsächlich taktisch kluges Vorgehen, die richtige Ausrüstung und eine gut zusammengestellte Gruppe. Als Belohnung winken besonders mächtige Gegenstände. Zumindest wenn man nicht gerade Opfer eines Bugs wird. Denn vor allem die Hardcore-Flashpoints sind auch einen Monat nach dem Start des Spiels noch erstaunlich fehlerbehaftet. Da lassen Monster der Stufe 50 nur Level-30-Items fallen, ein für die Quest wichtiger Boss steht direkt nach seinem Tod wieder auf, oder der eigene Charakter kann die gewünschte Instanz gar nicht erst betreten. Hier muss Bioware schnell nachbessern.

Neben den Flashpoints gibt's in **The Old Republic** bisher zwei Operations für acht oder 16 Spieler der Stufe 50 zu erforschen. Das klingt nach wenig, allerdings hatte Genre-Primus **World of Warcraft** mit dem »Geschmolzenen Kern« und »Onyxias Hort« zum Start auch nicht mehr zu bieten. Nichtsdestotrotz wünschen wir uns schnell weitere Inhalte. Zumal die beiden bereits vorhandenen Operations nicht nur knackig anspruchsvoll ausfallen, sondern auch klasse präsentiert werden. Während wir zum Beispiel in Karaggas Palast dem Boss gegenübertreten, trällert die aus **Episode 4: Eine neue Hoff-**



Die teils langen **Laufwege** nerven. Wohl dem, der sich mit Level 25 einen Speeder geleistet hat.



Dass wir in **Flashpoints** auch mal unter freiem Himmel unterwegs sind, ist eher die Ausnahme.



Ideal für Einzelspieler

Michael Trier
Chefredakteur
michael@gamestar.de

Mich reizen an Online-Rollenspielen vor allem die riesigen Welten. Mehr noch als selbst in den größten Solo-Titeln habe ich hier die Illusion eines Paralleluniversums, das ich in aller Ruhe erforschen möchte. Gar nicht in dieses Bild wollen nervige Mitspieler passen, die alle Arten von Druck erzeugen (»Mach schneller!« »Kannst du das nicht besser, lol, rofl«.). Darum spiele ich mit Hingabe SWTOR. Ich kann jede Menge spannende Aufgaben allein mit meinem KI-Begleiter stemmen, die faszinierenden Solo-Quests sind das Sahnehäubchen. Und dann mit guten Kumpels in die Flashpoints – großartig!

nung bekannte Cantina-Melodie aus den Lautsprechern. Sowohl für die Flashpoints als auch die Operations gilt allerdings: Bioware sollte die Mitspielersuche vereinfachen. Dass man im Chat nur regional nach potenziellen Teilnehmern suchen kann, hat zwar einen gewissen Charme, wirklich praktisch ist das aber nicht. Zumal **Star Wars: The Old Republic** nicht über eine automatische Gruppensuche verfügt, wie man sie etwa aus **World of Warcraft** kennt.

Woran Bioware noch arbeiten muss

- Bugs, vor allem bei den Flashpoints im Hardcore-Modus sowie den Operations
- höherer Schwierigkeitsgrad der Flashpoints
- unsinnige Laufwege
- abwechslungsreichere Raumschlachten
- das Ermöglichen von Makros und Interface-Mods
- bessere Performance in bevölkerungsstarken Gebieten

Wer Abwechslung vom üblichen Questen und Mobs-Verkloppen sucht, der probiert sich am PvP (Player vs. Player). Der Spieler-gegen-Spieler-Modus ist derzeit aber noch stark verbesserungsfähig. Zwar haben die entsprechenden Zonen auf Alderaan, der Voidstar und dem Huttenball mit ihren kurzweiligen und sehr spaßigen Modi durchaus einen gewissen Unterhaltungswert. So versuchen wir uns beim Huttenball an einer **Star Wars**-Variante des American Football. Allerdings bietet **The Old Republic** bis zur Levelgrenze nur eben diese drei Kampfgebiete – zu wenig, um dauerhaft zu motivieren. Zumal im PvP-Teil ein ungewöhnliches System arbeitet: So werden nicht Spieler einer bestimmten Stufe in ein Areal geworfen, sondern alle zwischen 10 und 49. Lediglich Level-50-Helden bekamen mit dem Update 1.1 ein eigenes Matchmaking-System spendiert. Um bei den anderen Spielern trotzdem eine gewisse Chancengleichheit zu gewährleisten, passt das Programm die Charakterwerte niedrigstufiger Teilnehmer für die PvP-Gefechte an. Das funktioniert nur bedingt, entscheiden doch nicht nur Stärke, Willenskraft und Krit-Wahrscheinlichkeit über Sieg oder Niederlage, sondern auch die erlernten Talente, von denen fortgeschrittene Spieler naturgemäß sehr viel mehr besitzen. Low-Level-Helden bekommen in den PvP-Gefechten nämlich keine ihrer späteren Fertigkeiten freigeschaltet. Das sorgt für ein unschönes Ungleichgewicht zwischen den Spielern.

Doch wie sieht es mit offenen PvP-Zonen auf Planeten aus, die ohnehin nur für eine bestimmte Heldenstufe geeignet sind? Die Antwort ist zumindest momentan noch sehr ernüchternd. So findet auf dem Level-50-Planeten Ilum zwar theoretisch ein großer Spieler-gegen-Spieler-Krieg statt, in dem es gilt, Sektoren einzunehmen, um Kisten mit wertvollen Items sicherzustellen. Wirklich zustande kommen PvP-Schlachten allerdings nur selten. Denn: Momentan wird lediglich das Erobern eines Sektors belohnt, nicht jedoch die Verteidigung desselben. So spielen sich in der Folge beide Fraktionen die Gebiete abwechselnd zu, um die wertvolle Beute möglichst mühelos einzustreichen. Das führt sogar so weit, dass Spieler der eigenen Fraktion im Chat bisweilen angefeindet werden, wenn sie im Verteidigungskampf »unnötige« Ambitionen zeigen. Es bleibt abzuwarten, ob sich das mit Update 1.1 überarbeitete Belohnungssystem positiv auf die noch unausgereiften Open-PvP-Zonen auswirkt. So oder so hat Bioware noch viel Nachholbedarf, schließlich zählt umfangreiches und durchdachtes PvP zu den größten Dauermotivatoren in einem Online-Rollenspiel.

Überhaupt merkt man **The Old Republic** nach längerem Spielen an allen Ecken und Enden an, wie jung es momentan noch ist. So nerven die teils unnötig langen Laufwege. Vor allem so manche Story-Quest schickt uns bisweilen nur wegen eines Dialogs von einem Planeten zum nächsten; ein



Die Zukunft entscheidet

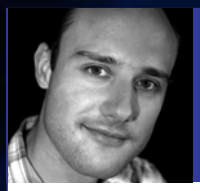
René Heuser
Online-Redakteur
rene@gamestar.de

Ich tue mich schwer, The Old Republic zu bewerten. Es gibt viele Kleinigkeiten, die mich stören, die aber größtenteils Kinderkrankheiten und hoffentlich bald auskuriert sind. Die drögen Nebenaufträge und die etwas steril wirkenden Städte etwa trüben manchmal die sonst tolle Star-Wars-Atmosphäre. Ich hoffe, dass Bioware auf den Stärken wie der persönlichen Story, den Dialogen, den interessanten Schauplätzen und dem motivierenden Gruppenspiel aufbaut und die Welt kontinuierlich erweitert. Der erste große Patch 1.1 weist ja bereits in die richtige Richtung.

Ferngespräch übers Hologramm hätte es da auch getan. Dass sich die Benutzeroberfläche momentan nicht modifizieren lässt und das Programm keine Makros für Talentkombos zulässt, mag zwar hauptsächlich Profis sauer aufstoßen, nützlich und vor allem zeitgemäß wären diese Optionen aber allemal. Auch die für ambitionierte Rollenspieler wichtigen Elemente wie Housing oder komplexe Gildenfunktionen sollte Bioware alsbald nachreichen. Letztere hat das Team bereits für eines der nächsten Content-Updates angekündigt. Auch eine individualisierbare Benutzeroberfläche wird innerhalb der nächsten Monate nachgereicht.

Dass das Team auf Feedback aus der Community reagiert, zeigen die ständigen Mini-Updates. Gemeldete Bugs (etwa der einst absturzgefährdete Planet Taris) werden vergleichsweise zügig behoben, die Balance der Quests und Talente verbessert sich stetig. Auch die verhasste Wartelisten-Problematik beim Einloggen hat das Team durch die sukzessive angehobene Bevölkerungsgrenze in den Griff bekommen. Selbst auf stark frequentierten Servern wie dem deutschen PvP-Server Darth Traya sind die Wartezeiten von einst drei Stunden auf vertretbare fünf bis zehn Minuten geschrumpft. Allerdings wäre es sinnvoll, so manche Serverwartung umzuplanen; die Realms mitunter nachmittags abzuschalten, ist, sagen wir mal, verbesserungsfähig.

Taktisch weitgehend anspruchslose Instanzen, krude ausbalanciertes PvP, wenig Endgame-Inhalte – all das ist Kritik, die sich **The Old Republic** vor allem von MMO-Profis zu Recht anhören muss. Bioware hat es versäumt, dem »hinteren« Teil des Spiels genug Aufmerksamkeit zu schenken, um eifrigen Fans auch über den Freimonat hinaus genug Futter zu bieten. Die nächsten Patches sollten also dringend weitere Flashpoints, Operations und PvP-Verbesserungen in die **Star Wars**-Welt einbauen. Einsteiger und Gelegenheitsspieler hingegen, die ins Genre schnuppern wollen und zudem mehr Wert auf eine Geschichte und unkompliziertes Questen legen, finden mit **The Old Republic** die derzeit beste MMO-Alternative. Denen ist das Gemeckere um das schwache Endgame ohnehin egal, die haben auch so ihren Spaß an Biowares **Star Wars**-MMO. Und davon eine ganze Menge. DM



Mein neues MMO

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Ich war noch nie so ein MMO-Spieler, der unbedingt das mächtigste Item-Set haben oder den obersten Boss in der hintersten Hardcore-Instanz in Rekordzeit erlegen muss. Insofern ist es mir weitgehend schnuppe, dass The Old Republic für Profis momentan nur wenig Futter bietet. Ich will eine spannende Geschichte erleben. Und ich will auch dann Erfolg und Spaß haben, wenn ich mal keine Gruppe finde. Beides meistert The Old Republic mit Bravour und fesselt mich daher auch, nachdem mein Sith-Inquisitor Level 50 erreicht hat. Ich fange dann nämlich einfach eine neue Klasse an. Nur um zu sehen, was ich mit der alles erlebe. Und das ist wesentlich mehr als manches Durchschnitts-MMO Marke »Asia Grinder« insgesamt bietet.



Die **Instanz-Bosse** erfordern selbst in hohen Levelbereichen keine all zu komplexen Taktiken.

TERMIN 20.12.2011 PREIS 45 Euro USK ab 12 Jahren

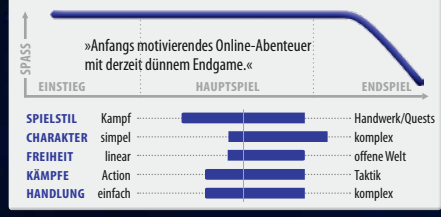
Star Wars
The Old Republic

Online-Rollenspiel



Publisher	Electronic Arts
Entwickler	Bioware
Sprache	Deutsch, Englisch, Französisch
Ausstattung	DVD-Box, 3 DVDs
Kopierschutz	Kontobindung

GENRE-CHECK ONLINE-ROLLENSPIEL



GRAFIK 7/10
- ⊕ hübsche Kampfeffekte ⊕ stimmiger Comic-Stil
- ⊖ schwammige Texturen ⊖ generell sehr detailarm
- ⊖ Plastikgesichter

SOUND 9/10
- ⊕ Originalmusik und -Soundeffekte
- ⊕ sehr gute englische wie deutsche Sprecher ...
- ⊖ ... aber diverse Fehlbesetzungen

BALANCE 7/10
- ⊕ sehr gute Lernkurve ⊕ Unterklassen gut austariert
- ⊕ fair gestaltete PvP-Areale
- ⊖ Flashpoints zu leicht ⊖ Quest-Niveau schwankt

ATMOSPHÄRE 9/10
- ⊕ Star-Wars-Flair pur ⊕ cooles Moralsystem ⊕ häufige Zwischensequenzen ⊕ spektakuläre Weltraumschlachten
- ⊖ oft leblose Areale ⊖ Bugs

BEDIENUNG 9/10
- ⊕ übersichtliches Interface ⊕ gute Quest-Führung
- ⊕ nützliche Komfortfunktionen ⊕ frei konfigurierbar
- ⊖ keine Makros ⊖ Interface nicht individualisierbar

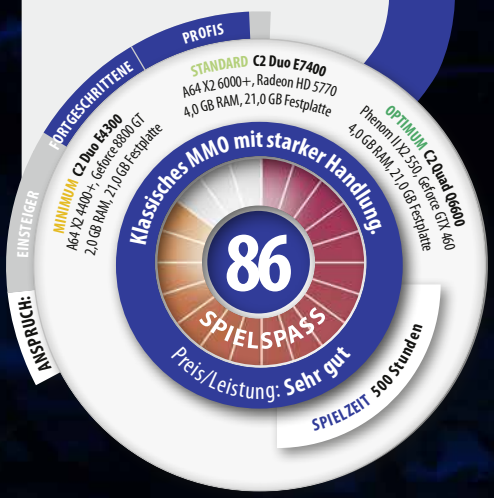
UMFANG 9/10
- ⊕ Tausende Nebenquests ⊕ Story-Missionen für jede Klasse
- ⊕ zahlreiche Planeten und Instanzen
- ⊕ kurzweilige Weltraum-Schlachten ⊖ nur zwei Operations

QUESTS/HANDLUNG 9/10
- ⊕ erzählen nette Geschichten ⊕ zahlreiche Dialoge
- ⊕ Hauptquests spannend und wendungsreich
- ⊖ viele Standard-MMO-Aufträge ⊖ variantenarme Flashpoints

CHARAKTERSYSTEM 9/10
- ⊕ acht gut abgestimmte Klassen
- ⊕ 60 Talente für jede Unterklasse ⊕ motivierendes Crafting
- ⊖ Talentbäume kaum spezialisierbar

KAMPFSYSTEM 9/10
- ⊕ MMO-typisches Taktik-Kampfsystem
- ⊕ Dynamik durch Deckung ⊕ nützliche KI-Begleiter
- ⊖ Spiegelklassen ohne Alleinstellungsmerkmale

ITEMS 9/10
- ⊕ Auszeichnungen, PvP- und Spezialgüter
- ⊕ Gegenstände bau- oder zerlegbar ⊕ Teile fürs Schiff
- ⊖ insgesamt etwas weniger Vielfalt als bei der Konkurrenz



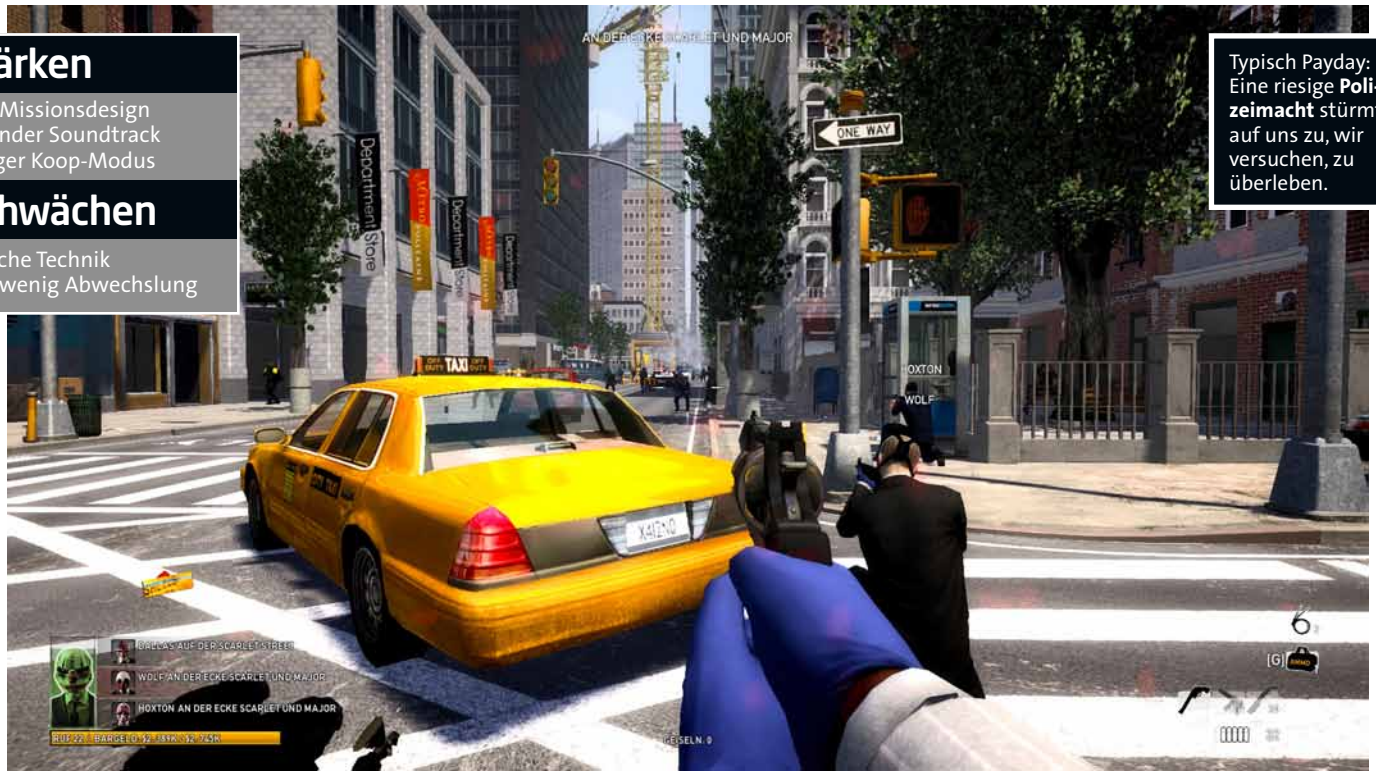
 Laut einer Umfrage auf GameStar.de sprechen sich zwei Drittel unserer Leser gegen klassische Abo-Modelle aus.

⊕ Stärken

+ tolles Missionsdesign
+ treibender Soundtrack
+ spaßiger Koop-Modus

⊖ Schwächen

- schwache Technik
-(noch) wenig Abwechslung



Typisch Payday: Eine riesige **Polizeimacht** stürmt auf uns zu, wir versuchen, zu überleben.

Payday The Heist

Payday: The Heist ist der Beweis dafür, dass sich Verbrechen auszahlt. Denn im Koop-Shooter begehen Sie einen spaßigen Überfall nach dem anderen. Von Malte Witt

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Sony Online** Entwickler: **Overkill Software (Payday: The Heist ist das Erstlingswerk)**
Termin: **20.10.2011** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch mit englischer Sprachausgabe, Englisch** Preis: **19 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7697 | Auf DVD: Test-Video

Heute ist Zahltag – wie eigentlich immer in **Payday: The Heist**. Die vier Männer betreten das Haus ganz ruhig, routiniert. Die Übergabe soll in einem kleinen Hinterzimmer stattfinden. Das Geschäft läuft rund, Drogen und Geld wechseln den Besitzer. Plötzlich schreit einer der Männer: »Masken rauf!« – und der Bleigehalt der Luft schnellt urplötzlich empor. Keine halbe Minute vergeht, schon hat das Gangsterquartett das Haus von seinen zwielichtigen Besitzern gesäubert. Das eigentliche Ziel der Truppe: der prall mit Geld gefüllte Panikraum im ersten Stock.

Einer der vier Kriminellen wird von uns gesteuert, die anderen drei im Idealfall von menschlichen Mitstreitern. Die Szene ist der Auftakt zur Mission »Schutzraum«, die noch so einige Überraschungen in petto hat und uns rund zwanzig Minuten lang beschäftigen wird. Das Spiel selbst beschäftigt uns

! Kopierschutz

Payday: The Heist ist bislang ausschließlich über die Online-Plattform Steam zu haben. Um es spielen zu können, müssen Sie dort ein (kostenloses) Konto eröffnen, der Weiterverkauf ist freilich ausgeschlossen. Nach der ersten Aktivierung läuft das Spiel auch im Offline-Modus, was bei einem Koop-Titel aber witzlos ist.

Am Ende der Mission »Heißes Pflaster« entkommen wir mit einem **Hubschrauber**.



Radikale Maßnahmen: Wir sprengen ein **Loch** in ein Haus, um an den prall gefüllten Schutzraum zu kommen.



Thermit verbrennt unter extremer Hitzeentwicklung und wird darum unter anderem zum Schweißen und in Granaten verwendet.



Wir können auf bestimmte Gegner hinweisen, die unsere Kollegen dann als **rote Schemen** auch durch Wände sehen.

hingegen noch viel länger. **Payday: The Heist** entpuppt sich nämlich als feiner, wenn auch nicht perfekter Koop-Shooter.

In **Payday: The Heist** ballern wir uns alleine mit KI-Begleitern oder mit drei menschlichen Mitstreitern durch sechs völlig unterschiedliche, frei anwählbare Missionen, in denen es immer nur um das Eine geht: das liebe Geld. Also rauben wir Banken aus, befreien Gefangene aus Polizeitransporten oder ziehen Drogendealer über den Tisch.

Die Einsätze sind sehr abwechslungsreich und mehrstufig gestaltet. Im Haus der Drogendealer müssen wir zum Beispiel erst einen Türschlüssel auftreiben, dann den Panikraum aus seiner Verankerung sägen und

Koop-Partien sind sehr dynamisch

schließlich ein Loch in die Decke sprengen, woraufhin der kostbare Hightech-Schrank von einem Transporthubschrauber abgeholt wird. Das alles natürlich unter dem ständigem Beschuss der Polizei, die von der ganzen Sache natürlich Wind bekommen hat und uns immer mehr und immer dickere Einheiten auf den Hals hetzt.

Schade nur, dass sich die Entwickler keine zusammenhängende Handlung ausgedacht haben. Jede Mission für sich erzählt eine derart interessante Geschichte, dass ein übergreifender Story-Rahmen sicherlich eine gute Ergänzung gewesen wäre. Aber Schwamm drüber, nicht zuletzt **Left 4 Dead** beweist, dass Koop-Spaß auch ohne übergreifende Story funktioniert.
Die Raubzüge von **Payday: The Heist** sind nicht nur abwechslungsreich, sondern auch ziemlich anspruchsvoll, sobald man den Schwierigkeitsgrad etwas anzieht. Während sich die Einsätze auf »Normal« sogar mit KI-Kollegen noch recht gut lösen lassen, gewinnen wir mit den Computerhirnen schon auf »Schwierig« fast keinen Blumentopf mehr. Denn obwohl die Jungs uns im Gefecht recht effektiv unterstützen, besitzen sie nicht genug Hirnschmalz, um Missionsziele zu lösen. Alles, jede Kleinigkeit, die von Spielerhand ausgelöst werden muss, müssen wir selbst erledigen – das nervt.

Spätestens dann wird es Zeit, online zu gehen und sich mit Gleichgesinnten zusammen zu tun. Mit menschlichen Mitgangstern spielen sich die Einsätze plötzlich viel dynamischer, besonders wenn man ein eingespieltes Team erwischt. Dann sind die Aufgaben klar verteilt. Während etwa der eine Gangster im ersten Stock die Gegner ausschaltet, macht sich ein anderer ans Aufbohren einer Tresortür, der dritte bewacht den Eingang und Nummer vier holt schon mal den wichtigen Gegenstand für das nächste Etappenziel. Für Absprachen müssen wir allerdings auf den Text- oder Sprachchat zurückgreifen, es fehlt ein komfortables Befehlsmenü wie die Commorose von **Battlefield 3**.

Auf den höheren Schwierigkeitsgraden ist konzentriertes Teamwork erste Räuberpflicht. Wer die Mission nicht auswendig kennt, ist schnell völlig überfordert, wenn gefühlte Armeen auf ihn einstürmen, während er gerade darauf wartet, dass eine Thermitladung ein Loch in den Tresorraum brennt. Wichtig ist auch, dass die Verbrecher ihre Ausrüstung vor jedem Raubzug gut aufeinander abstimmen.

Payday: The Heist bietet nämlich auch Rollenspiel-Elemente. Wenn wir im Rang aufsteigen (im Spiel »Ruf« genannt), schalten wir neue Waffen oder Spezialisierungen wie mehr Lebenspunkte oder höheren Schaden frei. Auch wichtige Ausrüstungsgegenstände wie Munitions- oder Arzttaschen stehen uns erst nach einigen Levelaufstiegen zur Verfügung. Daher werden Anfänger gerne mal aus Partien im höchsten »Overkill«-Schwierigkeitsgrad gekickt. Wer keine gute Ausrüstung und beispielsweise keinen Arzt

Die Missionen



Heißes Pflaster: Ein Teammitglied zieht uns über den Tisch und flüchtet mit unserer Beute. Das geht natürlich nicht. So entbrennt eine wilde Hetzjagd zu Fuß durch die Straßen.



Diamantenraub: Im 20. Stock eines Hochhauses liegen Diamanten im Wert von 20 Millionen Dollar. Ohne entdeckt zu werden, sollen wir diese Schätzchen aus ihrem engen Tresor befreien.



Grüne Brücke: »Geschäftsleute« aus Fernost heuern uns an, um einen Gefangenen aus einem Polizeitransporter zu befreien. Auf einer durch eine Sprengung unpassierbaren Brücke schlagen wir zu.



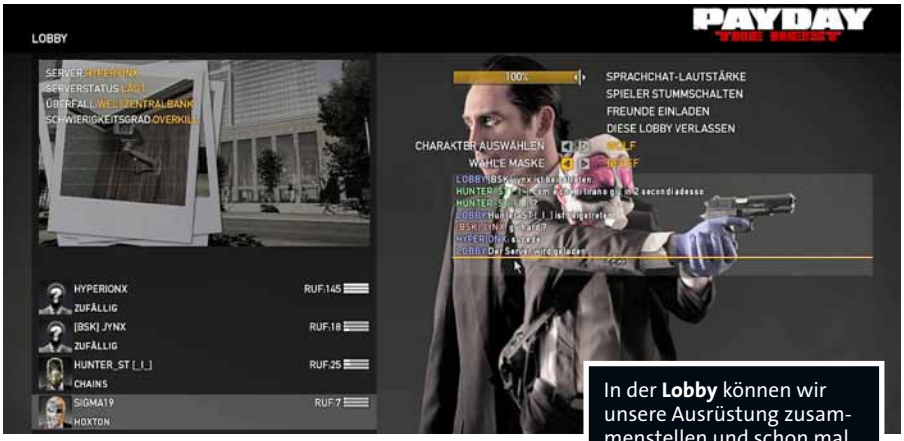
Schlachthof: Wir überfallen einen schwer bewachten Goldtransporter, der dabei durch das Dach eines Schlachthofs bricht. Drinnen liefern wir uns Gefechte mit der Sicherheitsfirma, die das Gold bewacht.



Schutzraum: Wir täuschen einen Drogendeal vor, um an einen Schutzraum voller Geld zu gelangen. Am Ende der tollen Mission entkommen wir, während der Schutzraum per Helikopter abgeschleppt wird.



Weltzentralbank: Ein klassischer Bankraub. Wir dringen als einfache Kunden ein und starten den Überfall. Bis zum Tresorraum müssen wir eine Menge Hindernisse überwinden – und dann auch noch flüchten!



In der **Lobby** können wir unsere Ausrüstung zusammenstellen und schon mal die Taktik besprechen.

besitzt, sieht gegen die geballte Staatsmacht kein Licht. Wichtig sind auch die Teamboni, die wir nach und nach freischalten, und die unseren Mitstreitern zum Beispiel zusätzliches Bargeld verschaffen.

Um überhaupt einen höheren Ruf zu erlangen, brauchen wir Geld, das wir durch erfüllte Missionsziele sammeln. Wenn wir den kompletten Einsatz schaffen, schenkt uns **Payday** noch mal einen dicken Bonus. Außerdem gibt es eine ellenlange Liste mit Herausforderungen wie »Töte hundert Widersacher mit deiner Pistole«, die ebenfalls Bargeld abwerfen.

Optisch kann **Payday** indes nicht mit aktuellen Genre-Konkurrenten mithalten. Zu verwaschen die Texturen, zu unspektakulär die Explosionen, zu schwach die Animationen.

Das Missionsdesign ist klasse

Von den kaum vorhandenen Objektdetails fangen wir lieber gar nicht erst an. Das ist zwar schade, stört im laufenden Spiel aber selten, weil wir eh alle Hände voll zu tun haben. In dem Trubel können wir nicht auch noch darauf achten, wie hoch die Texturen aufgelöst sind. Die maue Optik vergeben wir dem Spiel also gerne.

Umso löblicher, dass die Soundeffekte von Waffen und Explosionen in Ordnung gehen. Besonders gut hat uns der Soundtrack gefallen, der die Raubzüge untermalt. Mit durchgängigem Beat treibt er uns an, jeweils passend zur Situation. Ruhig in den Pausen; temporeich und fast schon anstachelnd, wenn die Gesetzeshüter mal wieder beschließen, einen Sturmangriff zu starten.

Der Umfang von **Payday: The Heist** fällt auf den ersten Blick eher mau aus. Sechs Missionen, ein paar Waffen und Ausrüstungsgegenstände, das ist nicht großartig viel. Okay, es gibt 145 Levelstufen samt zugehöriger Belohnungen, aber das ändert auch nichts am geringen Levelumfang. Ist der Spaß also nach ein paar Stündchen vorbei?

Mitnichten! Ganz im Gegenteil sogar, erst nach einigen Spielstunden fängt der **Payday**-Spaß so richtig an. Wenn man die Missionen kennt, seine Lieblingsausrüstung benutzen darf und ein Team gefunden hat, auf das man sich verlassen kann, beginnt die Herausforderung auf der extrem harten Anspruchsstufe »Overkill«. Die ist für Normalsterbliche kaum zu schaffen, was uns jedoch nicht demotiviert, sondern noch mehr antreibt. Irgendwie muss das Geld ja zu kriegen sein! Schade nur, dass nicht jede Mission auf jedem Schwierigkeitsgrad verfügbar ist. MW



SWAT-Einheiten mit Schilden nähert man sich am besten von hinten. Mit einer Schrotflinte. Hehe.



Bis zur Perfektion!

Malte Witt
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Juhu, ich bin böse! Okay, die Fazination des Verbrechens macht für mich gar nicht so sehr den Reiz von Payday: The Heist aus. Vielmehr fesselt mich das Missionsdesign. Es ist einfach ein tolles Gefühl, wenn ein Plan so aufgeht, wie man ihn sich zurechtgelegt hat. Gut, das Spiel sieht nicht wirklich klasse aus, und ein paar mehr Missionen wären auch gut. Ich spiele Payday trotzdem weiter. Mein Ziel: alle Missionen auf »Overkill« schaffen. Und danach den Ablauf so weit perfektionieren, dass ich die Überfälle im Schlaf beherrsche.

TERMIN 20.10.2011 **PREIS** ca. 19 Euro **USK** keine Angabe

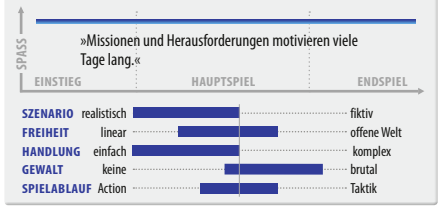
Payday: The Heist

Multiplayer-Shooter



Publisher	Sony Online
Entwickler	Overkill Software
Sprache	Deutsch mit engl. Sprachausgabe
Ausstattung	- (Download)
Kopierschutz	Steam

GENRE-CHECK ACTION



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (4) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** nein
SERVERSUCHE intern **MULTIPLAYER-SPASS** 30 Stunden

WERTUNG Sehr gut

»Erst online entfaltet Payday sein volles Potenzial.«

GRAFIK 7/10
- ordentliche Animationen
- gute Feuer- und Raucheffekte
- oft hübsche ... ... aber von Nahem verwaschene Texturen
- wenige Details

SOUND 8/10
- gute Soundeffekte
- dynamischer, treibender Soundtrack
- ordentliche englische Sprecher

BALANCE 8/10
- anspruchsvoll, aber nicht unfair
- vier grundverschiedene Schwierigkeitsgrade ... ... aber nicht jede Mission in jedem Schwierigkeitsgrad verfügbar

ATMOSPHÄRE 7/10
- Charaktere kommentieren das Geschehen
- ständig passiert etwas
- Charaktere ohne Tiefe
- nur gesprochene Missionseinleitungen

BEDIENUNG 9/10
- Charaktere steuern sich sehr direkt
- unkomplizierter Shooter-Standard
- klare Menüführung

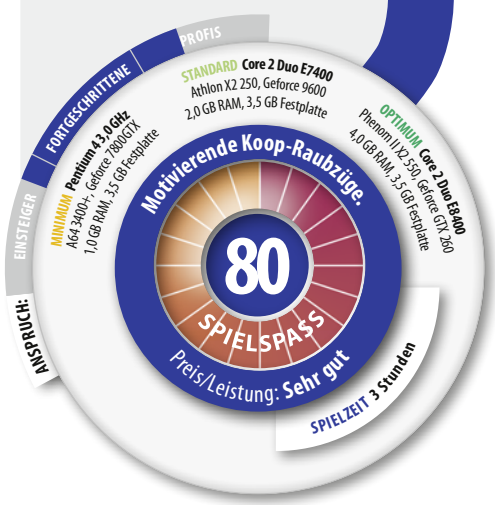
UMFANG 7/10
- motivierender Koop-Modus
- hoher Wiederspielwert
- viele freischaltbare Extras
- nur sechs Missionen

LEVELDESIGN 10/10
- abwechslungsreiche Schauplätze
- vielfältige Aufgabenstellungen
- coole Ideen
- spannende Gefechte

TEAMWORK 9/10
- Ausrüstung muss aufeinander abgestimmt sein
- Teamboni bringen Vorteile
- feste Rollen sind sinnvoll
- kein Kommunikationsmenü

WAFFEN & EXTRAS 8/10
- freischaltbare Waffen und Spezialisierungen
- Herausforderungen
- Extras wie Arztkoffer und Munitionstaschen
- vergleichsweise wenige Waffen

MULTIPLAYER-MODI 7/10
- hervorragender Koop-Modus
- Schwierigkeitsgrad ändert Spielgefühl
- nur ein Modus



Die Schutzraum-Mission erinnert stark an den ersten Einsatz von Saints Row: The Third.



Da die KI beim Bau von Türmen zu zögerlich vorgeht, haben wir die entscheidende Kartenmitte 1 mit eigenen Geschützen zugepflastert und nur einen schmalen Durchgang gelassen. Außerdem häuft die schwache KI ihre Türme weit abseits 2 und nicht am Hauptweg an, wo sich die Kampftruppen begegnen und wo es noch freien Bauplatz gibt. So erreicht sie kaum unsere Flug- 4 und Boden-Einheiten, die die gegnerische Festung 5 stürmen können. Sinkt die lila Punkteanzeige auf null, haben wir die Schlacht gewonnen. Dem Dämon 7 können wir Truppen opfern, damit er seinen Schaden auf den Gegner konzentriert. Da wir das nicht tun, spuckt er Feuerbälle auf Freund und Feind gleichermaßen.

Defenders of Ardania

⊕ Stärken

+ mixt Tower Defense mit Echzeitstrategie
+ günstiger Preis

⊖ Schwächen

- viele Levels zu anspruchslos
- mäßige KI

Tower Defense-Spiele sind schwer in Mode. Dabei entsprangen sie einst Mods zu Echtzeit-Strategie-Titeln. Es ist also Zeit, zum Ursprung zurückzukehren. Von Patrick C. Lück

Genre: **Strategiespiel** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Most Wanted (Joint Task Force, GS 10/06: 80 Punkte)**
Termin: **27.1.2012** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch, Englisch und vier weitere Sprachen** Preis: **15 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7588 | Auf DVD: Test-Video

Türme! Gibt es für Menschen etwas Faszinierenderes als gen Himmel ragende Bauten? Gebannt stehen wir vor dem Burj Khalifa in Dubai, genießen ein exquisites Menü (oder ein Bier mit Currywurst) im Drehrestaurant des Münchner Olympiaturmes, fotografieren wie bekloppt den Eiffelturm oder schauen

Schach nur mit Türmen

uns im Heimkino wieder mal **Die zwei Türme** an. Und schon religiöse Schriften wie die Bibel kennen dazu passende Geschichten wie den Turmbau zu Babel oder den mittlerweile sprichwörtlichen Elfenbeinturm. Uns eigentlich egal, wir wollten das nur mal erwähnt haben. Viel wichtiger hingegen: Türme schützen schon seit den ersten Echtzeitstrategie-Titeln wie **Command & Conquer** oder **Warcraft** unsere Basen vor dem Feind. Daraus hat sich eine eigenes Genre entwickelt und einen echten Siegeszug angetreten: »Tower Defense«. Dort wehren von uns aufgestellte (Überraschung!) Türme Wellen von heranstürmenden Angreifern ab. **Defenders of Ardania** will dieses Spielprinzip nun mit der guten alten Echtzeit-Strategie vermählen. Bleibt die Frage, ob diese Ehe gut gehen kann?

Ja, sie kann. Denn das Spielprinzip ist so simpel wie genial. Wie in einem Echtzeit-Strategie-Spiel bilden wir Truppen aus, um damit das gegnerische Hauptquartier zu zerstören. Der Feind trachtet nach demselben Ziel. Statt nun aber die Truppen selbst zu befehligen, stürmen die Tower-Defense-typisch stur in Wellen auf das Schloss des jeweiligen Opponenten zu. Zur Abwehr errichten wir daher am Wegesrand die unterschiedlichsten Abwehrtürme. Dazu kommen Zauber sowie erforschbare Upgrades für Türme und Truppen. Ähnlich wie bei einem Schachspiel entwickelt sich dabei ein Ringen um die günstigsten und strategisch wertvollsten Punkte, die wir mit unseren

Das Drehrestaurant im Münchener Olympiaturm befindet sich in 181 Metern Höhe.

Die Kampagne



Die Einzelspieler-Kampagne von Defenders of Ardania führt uns quer über den Fantasy-Kontinent **Ardania** und bietet zahlreiche abwechslungsreiche Schauplätze.



Vom mittelalterlichen **Menschen-Königreich** aus führt uns der Kampagnenweg über eine steinerne Hafenstadt, verfluchte Ruinen und fliegende Magier-Städte ...



... bis in den ebenso grünen wie tiefen **Dschungel**. In den dort befindlichen Ruinen einer untergegangen elfischen Zivilisation finden wir Hinweise auf den Weg in die ...



... Lande der **Untoten**, die wir am Ende der Kampagne (nach einem Ausflug in die Wüste, siehe großes Bild) erreichen. Erst hier zieht der Schwierigkeitsgrad etwas an

Türmen kontrollieren wollen. Sonderfelder mit erhöhten Reichweiten oder einem Ressourcenbonus bringen zudem mehr Pepp in die Strategie. Das Konzept geht sehr gut auf und führt zu packenden Duellen um die Vorherrschaft auf dem Feld und um den richtigen Weg durch die Turmreihen.

Wie beim Schach hilft aber ein ausgeklügeltes Regelwerk nicht viel, wenn der Gegner die grundlegendsten Strategiekenntnisse vermissen lässt. So spielt die nicht regelbare gegnerische KI leider auf einem schwachen Niveau. Da zum Beispiel die Felder mit den Ressourcen-Boni zu den wertvollsten auf dem Schlachtfeld gehören, machen wir uns gleich zu Beginn eines Levels sofort daran, diese mit unseren Türmen zu besetzen. Die Computergegner tun das aber nicht (oder nur sehr langsam) und machen danach auch keine Anstalten, die Felder von uns zurückzuerobern. So haben wir eine Partie oft schon kurz nach dem Spielstart de facto gewonnen. Wir müssen also nur mit der Zeit unseren massiven Ressourcenvorsprung sicher ausspielen. Auf diese Weise gerät der Kampf gegen den Computer zu leicht. So werden wir im Laufe der etwa sechsstündigen und achtzehn Levels umfassenden Einzelspieler-Kampagne erst auf den letzten beiden Karten ein wenig gefordert.

Das ist schade, zumal die Kampagne ihre (im Grunde belanglose) Geschichte um eine Untotengeißel durchaus charmant erzählt. Die uns begleitenden Charaktere, denen wir mit der Zeit auch neue Truppentypen verdanken, sind (zumindest in der englischen Fassung) sehr gut eingesprochen und haben immer wieder einen witzigen Spruch auf Lager, bis hin zu schamlosen Plagiaten ganzer Dialogpassagen aus **Star Wars**. Außerdem tragen alle Karten Namen, die zum Beispiel an Songs (»Fear of the Dark« von Iron Maiden oder »Kind of Magic« von Queen) oder Buchtitel (»Brave New World«, »Where the Wild Things are«) erinnern. Zudem gefallen uns einige nette Ideen beim Missions-Design wie Karten mit vier Parteien, die Vorgabe einen Gegner nicht zu viel zu schädigen, damit er auf unsere Seite wechselt, oder der Schutz bestimmter Einheiten.

An der Inszenierung gibt es nicht viel zu bewundern, das meiste wird in schnöden und unanimierten Dialogfenstern abgewickelt. Die Grafik ist dabei weder sonderlich detailreich noch zeitgemäß, dafür in sich stimmig und abwechslungsreich. Die Bedienung geht im Grunde sehr simpel von der Hand, Maus und wenige Tasten reichen, allerdings empfinden wir das verschachtelte Interface als unintuitiv. So klicken wir auch im späteren Verlauf immer mal wieder ins falsche Menü oder auf den falschen Button. Extrem nervig: Innerhalb eines Levels gibt es keine Save- oder Checkpoints, sodass wir jedes abgebrochene oder gescheiterte Level komplett von vorne beginnen müssen. Zum Glück passiert dies dank der beschränkten KI eher selten. Wer lieber mit einem fähigen Gegner spielen will, kann auf jeder der Kampagnenkarten auch online gegen menschliche Mitspieler antreten. Patrick C. Lück / MT



Luft nach oben

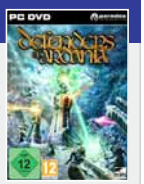
Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Für mich als Tower Defense-Fan waren das glorreiche letzte Monate. Erst der Geheimtipp Anomaly, dann die Action-Ableger Orcs must die! sowie Dungeon Defenders und sogar ein Portal-GlaDOS-DLC für meinen Liebling Defense Grid. Was sollte denn da noch kommen? Doch Defenders of Ardania hat mich positiv überrascht. Die Verquickung von Echtzeit-Strategie mit Tower Defense-Regeln funktioniert erstaunlich gut und die komplexe Spielmechanik ermöglicht viele unterschiedliche Taktiken. Eine höhere Wertung bleibt wegen der, äh, behäbigen KI und dem so fehlenden Anspruch verwehrt.

Defenders of Ardania

Strategiespiel

TERMIN 27.1.2012 PREIS 15 Euro USK ab 12 Jahren



Publisher	Paradox Interactive
Entwickler	Most Wanted
Sprache	Deutsch, Englisch und vier weitere
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVDs, 40 Seiten Handbuch
Kopierschutz	Steam

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Free for all (4), Team (4), Team Survival (2)
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden
WERTUNG Gut

»Etwas mager ausgestattet, dafür gibt's im MP fähigen Gegner. Macht Spaß.«

GRAFIK — 6/10
- ⊕ abwechslungsreich gestaltete Schauplätze
- ⊕ gute Effekte
- ⊖ nicht allzu detailreich ⊖ aus der Nähe klobig

SOUND — 8/10
- ⊕ schöne Hintergrundmusik
- ⊕ sehr gute englische Sprecher
- ⊖ deutsche Sprecher etwas uninspiriert

BALANCE — 6/10
- ⊕ nie unfair ⊕ behutsame Einführung aller Spielelemente
- ⊖ kein regelbarer Schwierigkeitsgrad
- ⊖ über weite Strecken deutlich zu leicht

ATMOSPHÄRE — 8/10
- ⊕ packende Tower-Defense-Duelle
- ⊕ viele witzige Dialoge und Anspielungen
- ⊖ Spielwelt teils künstlich und aufgesetzt ⊖ kaum Inszenierung

BEDIENUNG — 6/10
- ⊕ auf wenige Tasten und Maus beschränkt ⊕ Hotkeys
- ⊖ etwas unintuitiv und verschachtelt
- ⊖ weder Autosave noch Checkpoints in den Levels

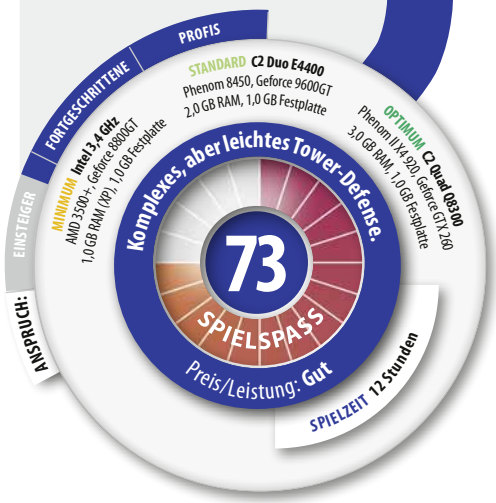
UMFANG — 8/10
- ⊕ 18 abwechslungsreiche Karten ⊕ zwei weitere Alternativmodi
- ⊕ Mehrspieler-Part mit mehreren Modi
- ⊖ kurze Kampagnendauer

MISSIONSDESIGN — 7/10
- ⊕ zum Teil hübsche Aufgabenstellungen
- ⊕ abwechselnd Zwei- oder Vierspieler-Karten
- ⊖ oft simple »Zerstöre die gegnerische Festung«-Aufträge

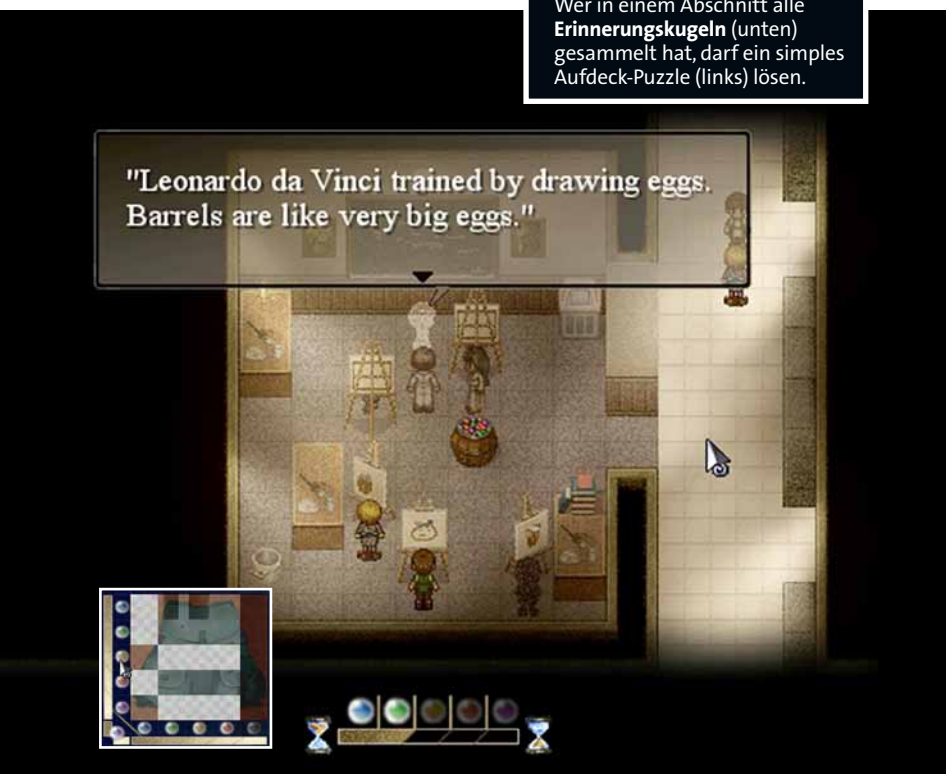
KI — 6/10
- ⊕ produziert sinnvoll unterschiedliche Einheiten ⊕ heilt seine Basis ⊖ zu zögerlich beim Turmbau ⊖ reagiert nicht auf strategische Unterlegenheit ⊖ unlogische Entscheidungen

EINHEITEN — 10/10
- ⊕ gute Einheiten- und Turmauswahl
- ⊕ Heldeneinheiten ⊕ Zauber
- ⊕ Upgrades für Türme, Einheiten, Zauber

KAMPAGNE — 8/10
- ⊕ charmant erzählte Geschichte um eine Untotenbedrohung
- ⊕ führt über den kompletten Kontinent zu neuen Verbündeten
- ⊖ nur die eine Menschen-Kampagne



 Der Burj Khalifa ist mit 828 Metern das höchste Gebäude der Welt und spielt in »Mission Impossible: Phantom Protokoll« eine Rolle.



Wer in einem Abschnitt alle **Erinnerungskugeln** (unten) gesammelt hat, darf ein simples Aufdeck-Puzzle (links) lösen.



Am **Sterbebett** von John beginnt die Zeitreise.



Warum hortet John **Origami-Hasen**?

To the Moon

Mit wenig spielerischem Anspruch, aber umso mehr Gefühl erobert dieses Indie-Adventure die Spielerherzen. Von Michael Graf

Genre: **Adventure** Publisher: **Freebird Games** Entwickler: **Freebird Games** Termin: **1.11.2011**
Spieler: **einer** Sprache: **Englisch (deutsche Fan-Übersetzung in Vorbereitung)** Preis: **12 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7706

GameStar
für besondere Atmosphäre

Für die User der Wertungs-Schmelztiegel-Plattform Metacritic.com hieß das PC-Spiel des Jahres 2011 nicht **Battlefield 3**, nicht **The Elder Scrolls 5: Skyrim** – sondern **To the Moon**. Dem Indie-Titel verlieh die Metacritic-Community durchschnittlich 9,5 von 10 Punkten. Zum Vergleich: **Skyrim** erreichte 8,3, **Battlefield 3** lediglich 7,4 Zähler. Nun sind User-Wertungen mit Vorsicht zu genießen, weil sich kaum überprüfen lässt, ob wirklich jeder Punkteverteiler den Titel tatsächlich gespielt hat. Dennoch hat **To the Moon** einen bemerkenswerten Erfolg gefeiert. Kein Wunder, es ist ja auch ein bemerkenswertes Spiel.

Eigentlich dürfe man **To the Moon** ja gar nicht als Spiel betrachten, sagt der Entwickler und Komponist Kan Gao. Vielmehr solle man sein Werk daran messen, ob es sich dazu eigne, eine Geschichte zu erzählen. Oh ja! **To the Moon** ist klassische Pixelpoesie, eine in 16-Bit-Retrografik gegossene Ballade mit viel Herz und Gefühl. Es erzählt die Geschichte von John, einem alten Mann, der im Sterben liegt. Deshalb ruft er Dr. Watts und Dr. Rosalene zu sich, zwei Wissenschaftler, die ihm seinen letzten und sehnlichsten Wunsch erfüllen sollen: Er möchte zum Mond fliegen. Beziehungsweise geflogen sein, denn die Forscher können ihn zwar nicht gen Himmel schießen, ihm aber die Erinnerung an den Mondbesuch einpflanzen, auf dass er zufrieden sterben kann.

Das ist allerdings gar nicht so leicht. Denn niemand weiß, woher Johns lunare Sehnsucht stammt – nicht einmal er selbst. Um das zu ergründen, reisen Dr. Watts und Dr. Rosalene im Rückwärtsgang durch Johns Erinnerungen, vom Tod seiner Frau über den Bau seines Hauses und die Hochzeit bis zum ersten Rendezvous. Schnell stellt sich heraus: Johns Geschichte ist tragisch, die Forscher stolpern über mehr und mehr traurige Enthüllungen. Dabei folgt brav Dialog auf Dialog, Tempospitzen oder Nebenzweige fehlen nahezu komplett. Was jedoch niemals fehlt, ist Gefühl. Es tut weh, herauszufinden, warum John in seinem Keller Origami-Hasen hortet, oder welches Geheimnis sich in seiner frühen Kindheit verbirgt. Aus Pixelgesten, unvertonten, aber schön geschriebenen Dialogen und seiner sagenhaften Musik destilliert **To the Moon** ein bewegendes Schauspiel mit mehr emotionaler Tiefe als **L.A. Noire** mit all seinem Gesichtsanimations-Schnickschnack. Und zwar alle sechs Spielstunden lang bis zum ausgezeichneten Ende – das ist meisterlich.

⊕ Stärken

+ großartig erzählt
+ glaubwürdige Charaktere
+ gut geschriebene Dialoge
+ fantastische Musik

⊖ Schwächen

- spielerisch lachhaft
- technisch veraltet
- wenig Tempo

Wo kaufen?

Neben einigen Online-Plattformen wie Gamersgate ist **To the Moon** auch direkt auf der Homepage des Entwicklers Freebird Games erhältlich (GameStar.de/Quicklink/7707). Der Indie-Titel kostet rund 12 Euro, zahlbar via Kreditkarte, PayPal oder Banküberweisung. Wer's erstmal ausprobieren möchte, kann die Demo herunterladen und eine Stunde lang gratis reinspielen.



Großartiges Kleinod

Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Die »Zeit« nennt To the Moon »ein Spiel, das keines sein will«. Mag stimmen, für mich liegt der Reiz aber gerade darin, dass ich mir Johns Geschichte erspiele, statt sie nur zu betrachten. Wenn To the Moon ein Film wäre, würde ich ihn nicht anschauen: Bleibt mir weg mit dieser Schnulze! Doch die Interaktivität fesselt mich an den Bildschirm, sie ist nun mal die zentrale Stärke des Mediums Computerspiel: Ich werde vom Betrachter zum Akteur. Dass ich dabei so sehr gefordert werde wie Rembrandt beim Malen nach Zahlen – nun ja, das ginge anspruchsvoller, stört mich aber überhaupt nicht. To the Moon könnte auch vielfältiger und länger sein; es könnte mehr Nebenzweige, mehr Tempo und vertonte Dialoge bieten. Aber braucht es all das wirklich? Nein! To the Moon ist ein gefühlvolles, ein erzählerisch großartiges Kleinod. Und noch dazu ein erneuter Fingerzeig, dass eine gute Geschichte keine Toptechnik braucht, und dass Indie-Titel die Multimillionen-Dollar-Konkurrenz der großen Publisher nicht zu scheuen brauchen.



Die Forscher erleben auch Johns **Hochzeit** mit.

Zumal **To the Moon** nicht mit der Dauer-Dampframme auf die Tränendrüse drückt, sondern immer wieder witzige Passagen einwebt, allen voran die ständigen Sticheleien zwischen den Doktoren. Als der junge John alleine im Kino sitzt, amüsiert sich Watts (männlich, sarkastisch, heimlich nah am Wasser gebaut) über den »Loser«, der keine Freunde hat. Woraufhin Rosalene

Das ist klassische Pixelpoesie

(weiblich, pflichtbewusst, bissig) erwidert: »Du gehst andauernd alleine ins Kino.« – »Das ist was anderes! Niemand ist kompetent genug, um mit meinem Geschmack mitzuhalten.« Wunderbar. Darüber hinaus ergeht sich **To the Moon** immer wieder in herrlich amüsanten Anspielungen auf Filme, TV-Serien und Spiele. Als Watts gemeinsam mit zwei Kindern auf ein Eichhörnchen trifft, entbrennt ein **Final Fantasy**-ähnlicher, von Action-Musik getriebener Taktikkampf gegen den Nager, bei dem Watts zunächst aus Schlagvarianten à la »Tsunami Kick« und »Anderer Schuh« wählen und danach die Lautstärke seines Kriegsschrei festlegen darf. Doch noch vor der Attacke flüchtet das Eichhörnchen ins Unterholz, die Musik verebbt – und die Kinder beschweren sich beim Doktor über Tierquälerei. Das ist Comic Relief in seiner allerbesten Form.

Spielerisch und in Sachen Interaktivität hat **To the Moon** derweil wenig zu bieten. Beim Erkunden der Schauplätze sammeln die Forscher Erinnerungskugeln. Wenn sie alle davon haben, dürfen sie ein anspruchsloses Aufdeck-Puzzle lösen, um den nächsten Abschnitt freizuschalten. Abwechslung von diesen Pseudo-Knobeleien ist selten und ebenfalls simpel, beispielsweise reitet Rosalene kurz mal auf einem Pferd, und Watts darf gegen Spielende garstige Zombies mit Topfpflanzen bewerfen. All das ist jedoch weder spannend noch fordernd, da bieten selbst **Fahrenheit** oder sein Playstation-3-exklusiver Nachfolger **Heavy Rain** mit ihren Reaktionstests mehr Spiel. Noch dazu entfalten deren Geschichten mehr Nebenzweige und wimmeln vor Details, die man aufstöbern kann. **To the Moon** bleibt ebenso gemächlich wie linear und lebt ganz von seiner Erzählung, mal tragisch, mal komisch, mal romantisch, mal bedrückend – aber immer bewegend und für Retro-Liebhaber schlichtweg bezaubernd. GR

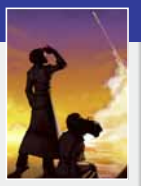


Großartige **Rollenspiel-Parodie**: der »Kampf« gegen das Eichhörnchen.

TERMIN 1.11.2011 **PREIS** 12 Euro **USK** nicht geprüft

To the Moon

Adventure



Publisher	Freebird Games
Entwickler	Freebird Games
Sprache	Englisch
Ausstattung	- (Download)
Kopierschutz	Key

GRAFIK — 3/10
⊕ teils schöne Hintergründe ⊖ technisch veraltet
⊖ niedrige Auflösung ⊖ rudimentäre Animationen

SOUND — 8/10
⊕ hervorragende stimmungsvolle Musik
⊖ dünne Soundkulisse ⊖ keinerlei Sprachausgabe

BALANCE — 4/10
⊕ niemals unfair ⊖ keinerlei Lernkurve
⊖ komplett anspruchslos

ATMOSPHÄRE — 10/10
⊕ herausragende Mischung aus Tragik und Komik
⊕ herrlicher Retro-Charme ⊕ viele witzige Anspielungen

BEDIENUNG — 7/10
⊕ übersichtliches Menü ⊕ eingängige Maus- oder Tastatur-Steuerung ... ⊖ ... die manchmal hakt

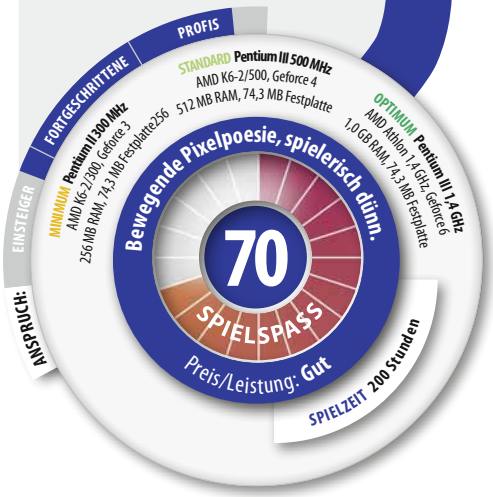
UMFANG — 5/10
⊕ rund sechsstündige Handlung ⊕ kein Leerlauf
⊖ keine Nebenzweige ⊖ generell wenige Details

HANDLUNG — 10/10
⊕ gefühlvolle, herausragend erzählte Geschichte
⊕ überraschende Enthüllungen ⊕ gelungenes Ende
⊕ spannende Zeitreise ⊖ sehr gemächliches Tempo

CHARAKTERE — 10/10
⊕ durch die Bank glaubwürdig ⊕ klar gezeichnete Forscher
⊕ wiederkehrende Haupt- und Nebenfiguren mit Geschichte

DIALOGE — 10/10
⊕ generell sehr gut geschrieben ⊕ Glaubwürdige Gespräche
⊕ amüsante Sticheleien ⊕ versteckte Anspielungen

RÄTSEL — 3/10
⊕ Aufdeck-Puzzles schalten Kapitel frei ⊕ hin und wieder spielerische Abwechslung ⊖ spielerisch generell simpel



Unter Comic Relief versteht man komische Passagen, die eine an sich ernste Geschichte auflockern.

Unepic

⊕ Stärken

+ bekloppte Ausgangssituation
+ viel gutes Spiel für wenig Geld

⊖ Schwächen

- altbackene Grafik
- kaum Komfortfunktionen
- null Sprachausgabe

Es sieht aus wie von vorgestern, dieses Unepic. Aber hinter der Pixelfassade steckt ein sehr unterhaltsames, forderndes und umfangreiches Indie-Spiel. Von Petra Schmitz

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Franfistro** Entwickler: **Franfistro (Unepic ist das Erstlingswerk)**
Termin: **2.10.2011** Spieler: **Einer** Sprache: **Englisch, Deutsch, Spanisch, Italienisch** Preis: **6,50 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7719 | Auf DVD: Test-Video

Dass ein simpler Toilettengang, sofern es sich um einen öffentlichen Lokus handelt, zu einem unschönen Abenteuer mutieren kann, ist ein bekanntes Phänomen. Dass man gleich in einem riesigen Dungeon-Labyrinth voller Gefahren landet, ist allerdings eher weniger verbreitet. Doch genau das passiert dem Großmaul Daniel im Action-Rollenspiel-Jump&Run-Mix **Unepic**. Als sich der Bub mal flott von seiner Pen&Paper-Rollenspielgruppe verabschiedet, um eine Stange Wasser wegzu-

Mann geht aufs Klo – ein schöner Anfang

stellen, erlischt plötzlich das Licht im Klo, Daniel zückt sein Feuerzeug und findet sich zu seiner Überraschung nicht in einem gefliesten Bad wieder, sondern innerhalb finsterer Mauern, Skelette in den Ecken inklusive. Während Daniel noch rätselt, welche fiesen Halluzinogene ihm seine Kumpels ins Bier gemischt haben, schlüpft ein so trotteliger wie böser Geist in den Körper des jungen Mannes und wird auch nicht mehr verschwinden – bis der Oberbösewicht der gigantischen Festung, in der sich Daniel nun befindet, zur Strecke gebracht ist.

So einfach und gleichzeitig unterhaltsam beginnt ein umfangreiches Spiel aus Spanien, das ein einzelner Mensch im Laufe von zwei Jahren in seiner Freizeit entworfen und umgesetzt hat. **Unepic** entpuppt sich nach dem herrlich bekloppten Auftakt nämlich als grafisch altbackenes, aber verflixt forderndes Programm, in dem es wie in den so genannten Metroidvania-Spielen darum geht, über Plattformen zu hopsen, Gegner zu bekämpfen und so immer mehr Areale freizuschalten – und zwar in der klassischen Jump&Run-Seitwärts-Ansicht. Obendrauf sitzt noch ein Rollenspiel-System, Daniel lässt sich also hochleveln und mit immer besseren (Kampf-)Fertigkeiten sowie Klamotten ausstatten. Das motiviert!



Zusammen mit unserem Eiselementar Coldax rücken wir dem **Bossgegner Drakonius** auf den schuppigen Leib.

Stichwort »Daniel«: Der findet sich überraschend schnell mit der verrückten Situation ab. Kein Wunder, ist der junge Mann doch fantasy- und computerspiel-erprobt. Selbst der trottelig-böse Geist in seinem Kopf macht dem Helden wenig Sorgen, vielmehr entspinnen sich im Folgenden teils bemühte, teils aber auch launige Wortgefechte zwischen den beiden, in denen es vor Bezügen auf bekannte Spiele, Filme und Bücher nur so knattert. Beispielsweise tauft Daniel den eigentlich namenlosen Geist gegen dessen ausdrücklichen Wunsch auf den Namen »Zeratul« – nach dem Protoss aus **Starcraft**. Wer allerdings auf pointierte Sprachausgabe hofft, wird enttäuscht: In **Unepic** müssen wir uns jeden Dialog erlesen.

Nicht nur das, wir müssen sogar schreiben, nämlich Hinweise auf die eingebaute Karte.

Der Trank macht's



Man kann sich ganz langsam durch **Fallengänge** durchtasten, man kann die tückischen **Bodenplatten**, die Feuerkugeln oder Stacheln auslösen umgehen, man kann sie sich aber auch mit Hilfe eines Tranks anzeigen lassen (rechts), um nicht blind in den Tod zu laufen.



Auf der **Karte** kann man sich nicht nur orientieren, sondern auch nützliche Notizen anlegen.

Denn ohne Eigeninitiative, ohne Vermerke verläuft man sich in der riesigen Festung schneller als man »Wo bin ich?« in die gruftigen Gänge raunen kann. Und wer sich verläuft, blickt im Regelfall recht bald dem Tod ins Knochenauge. Die (Boss-)Gegner werden schnell knackiger, die Lebensenergie sinkt rascher als die Titanic. Fürs Dahinscheiden reichen sogar schon zwei Zischler einer Schlange. Die verpassen Daniel nämlich einen Gift-Debuff, der den Gesundheitsbalken spürbar schrumpfen lässt. Immerhin kann man im Regelfall nicht sterben, wenn man irgendwo runterfällt – außer bei extra als tödlich ausgewiesenen Abgründen.

Um den (immer neu auferstehenden) Gegnerhorden Herr zu werden, legt **Unepic** dem Helden Schwerter, Keulen, Dolche, Speere, Bögen und Magie in die Hände sowie Rüstungen an den Leib. All das braucht er auch, denn die Kämpfe erfordern später vermehrt taktisches Geschick, etwa bei der Wahl der richtigen Waffe. Dazu gibt's Spruchrollen und Rezepte für Tränke, die Daniel etwa eine Energie-Aura um den Leib zaubern, die automatisch Schaden austeilt. Indem er knifflige Prüfungen besteht, sammelt der Held sogar mitkämpfende Begleiter, darunter ein Eisgeist. Auch die Lösungswege von **Unepic** sind für ein Ein-Mann-Projekt sehr beachtlich: Taste ich mich vorsichtig durch den Fallengang? Lasse ich mir die Fallen per Zaubertrank anzeigen? Oder teleportiere ich mich mit Hilfe einer Spruchrolle einfach ans andere Ende? Knobelfans kommen also ebenfalls auf ihre Kosten, wenn auch zuweilen weniger durch cleveres Design als durch unzureichende Hinweise. Beispielsweise wird Daniel in der Kanalisation von Blutegeln befallen, die ihm permanent Leben absaugen. Blöderweise fehlt dabei die übliche Debuff-Anzeige. Erst ein Blick ins Inventar verrät die bösen Begleiterchen. PET

Wo kaufen?

Unepic gibt's bei einigen Online-Plattformen sowie auf der offiziellen Website des Spiels unter GameStar.de/Quicklink/7713. Dort kann man wählen, ob man 6,50 Euro, 9,50 Euro, 12,50 Euro, 15,50 Euro oder 19,50 Euro bezahlen möchte. Da lässt der Entwickler spendierfreudigen Spielern die Wahl.



Angestaubt, aber gut

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Unepic spielt sich recht unkomfortabel und altbacken, aber das macht mir nichts aus. Das Spiel bietet für ein Ein-Mann-Projekt einen erstaunlichen Umfang und eine sich nach und nach herauskristallisierende Tiefe. Tatsächlich stecken mehr Möglichkeiten in Unepic, als man bei einem ersten flüchtigen Blick vermuten würde. Der Humor sagt mir zwar nicht immer zu, trotzdem muss ich zumindest oft grinsen. Wenn beispielsweise World of Warcraft und seine sterblichen Untoten auf den Arm genommen werden. Unepic kann ich jedem ans Herz legen, der von angestaubter Grafik nicht abgeschreckt wird und den Mut hat, sich in einer riesigen Festung zu verlaufen und vor allem dem auf allen vier Stufen knackigen Schwierigkeitsgrad zu trotzen.

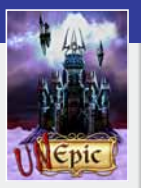


Der Raum der Abkürzungen bietet schnellere Routen in die einzelnen Abschnitte der Burg, allerdings muss Daniel die vielen **Tore** erst nach und nach freischalten.

TERMIN 2.10.2011 **PREIS** 6,50 Euro **USK** nicht geprüft

Unepic

Action-Rollenspiel



Publisher	Franfistro
Entwickler	Franfistro
Sprache	Engl., Deutsch, Span., Italienisch
Ausstattung	Download
Kopierschutz	Key

GRAFIK — 3/10
- ⊕ liebevolles Monsterdesign ⊕ hübsch gezeichnete Figuren in den Dialogen ⊖ triste Dungeons ⊖ nur eine Auflösung
- ⊖ maue Effekte ⊖ insgesamt bös veraltet

SOUND — 6/10
- ⊕ gute Musikuntermalung
- ⊖ dünne Soundkulisse
- ⊖ keine Sprachausgabe

BALANCE — 7/10
- ⊕ vier Schwierigkeitsstufen ⊕ nützliche Tipps ⊕ nie unfair
- ⊖ für Einsteiger anstrengend ⊖ Schwierigkeitsgrad schwankt
- ⊖ zuweilen fehlen Hinweise

ATMOSPHÄRE — 9/10
- ⊕ schöne Mischung aus Holzhammer- und subtilem Humor
- ⊕ abgedrehte Grundsituation ⊕ schräge Verlieswelt
- ⊖ Witze manchmal arg bemüht

BEDIENUNG — 7/10
- ⊕ gut funktionierende Tastatursteuerung ⊕ nach Wahl automatisches und freies Speichern ⊕ Karte zum Selbstbeschriften
- ⊖ mäßige Maussteuerung ⊖ nur ein Speicherstand

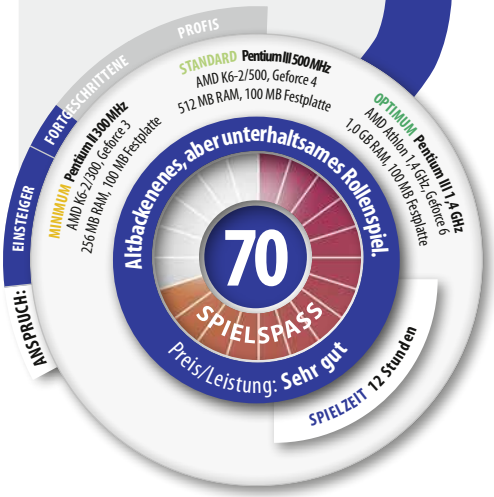
UMFANG — 7/10
- ⊕ große Spielwelt ⊕ versteckte Geheimnisse
- ⊕ viele Monsterarten ⊖ wenige Quests ⊖ viel Zweit-, Dritt- und Viertverwertung von Level-Versatzstücken

QUESTS / HANDLUNG — 7/10
- ⊕ teils sehr kuriose Geschichtchen
- ⊕ einige Abwechslung in den Quests
- ⊖ Haupthandlung müde

KAMPFSYSTEM — 9/10
- ⊕ kurzweilige Actionkloppereien ⊕ nützliches Magiearsenal
- ⊕ manchmal Taktik notwendig
- ⊕ optionale Haustier-Begleiter

CHARAKTERSYSTEM — 8/10
- ⊕ freie Entwicklung ⊕ Attributssteigerungen wirken sich spürbar aus ⊕ mehr Attribute, je weiter man im Spiel voranschreitet
- ⊖ insgesamt wenige Fertigkeiten

ITEMS — 7/10
- ⊕ nützliches Crafting ⊕ Ausrüstung lässt sich verzaubern
- ⊕ Teleport-Items für wichtige Orte
- ⊖ insgesamt wenige Fundstücke



Aus Spanien stammen zwei prominente Spieleserien: Runaway von den Pendulo Studios sowie Pyros Commandos.

Freispiel

Ace of Spades

Die einfache Formel »Minecraft plus Waffen« ergibt einen kreativen Multiplayer-Shooter, der schon im Beta-Stadium einen hervorragenden Eindruck hinterlässt.

Freeware

WAS **Multiplayer-Shooter** WER **Ben Aksoy** WO **Gamestar.de/Quicklink/7700**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Eigentlich war es nur eine Frage der Zeit, bis ein findiger Programmierer das einfache Spielprinzip von **Minecraft** kopieren und es um automatische Waffen bereichern würde. **Ace of Spades** ist ein Multiplayer-Shooter, in dem wir in bis zu sechzehn Mann großen Teams »Capture the Aktenkoffer« spielen. Die zufallsgenerierten Karten bestehen dabei, wie in **Minecraft**, aus quadratischen Blöcken, die wir abbauen und anderswo platzieren dürfen. So können wir Gräben ziehen, Brücken bauen, Bunker, Mauern oder ganze Festungen ausheben. Das Schlachtfeld verändert sich laufend, ständig entstehen neue Deckungsmöglichkeiten. Das bringt viel Abwechslung in die recht langen Partien.

Anders als in **Minecraft** bleiben Blöcke aber nicht in der Luft hängen. Wenn wir etwa sämtliche Stützpfeiler einer Brücke zerstören, kracht diese in sich zusammen – inklusive allen Spielern, die gerade darauf stehen. Wem das jetzt zu sehr nach einem Fest für Camper klingt, der sei beruhigt: Die aufgebaute Deckung zerbröselt unter Beschuss sehr schnell, außerdem lässt sie sich auch offensiv sehr gut einsetzen. Ein offenes Feld überqueren wir am besten, indem wir uns Stück für Stück nach vorne arbeiten und unsere Deckung immer ein wenig weiter verschieben. Zum Gegnerabmurksen stehen uns drei Waffen zur Verfügung: Ein präzises Gewehr mit Einzelschuss, eine Maschinenpistole und ein Schrotgewehr. Dazu gibt es Granaten, die jede Deckung zerlegen. Zurzeit befindet sich **Ace of Spades** noch in der Betaphase, kleinere Bugs sind also noch an der Tagesordnung. Dennoch sollten Sie dem Gratisspiel eine Chance geben, nach ein wenig Eingewöhnungszeit machen die Gefechte einfach jede Menge Spaß. MW

Fazit: Unbedingt ausprobieren!



Deckungsmöglichkeiten wie dieser **Scharfschützenturm** lassen sich in Windeseile errichten.



Das Objekt der Begierde: Der gegnerische **Aktenkoffer** mit wichtigen Dokumenten.

Wer den Song »Ace of Spades« von Motörhead nicht kennt, der sollte das dringend nachholen.

Duke Nukem Forever: The Doctor who cloned me

DLC

WAS **Ego-Shooter** WER **Gearbox**
WO **Gamestar.de/Quicklink/7705**
WANN **bereits erschienen** GELD **8 Euro**

Nach dem **Hail to the Icons Parody Pack** liefert Gearbox für **Duke Nukem Forever** den zweiten DLC namens **The Doctor who cloned me** ab, der eine kleine neue Solo-Kampagne bringt. Duke Nukems Erzfeind Doktor Proton will mal wieder die Weltherrschaft an sich reißen, nimmt dafür den Duke gefangen und züchtet aus ihm eine Klonarmee. Das Original kann sich befreien und macht sich natürlich sofort daran, Proton für diese Frechheit in den Hintern zu treten. Dazu durchstreifen wir 14 Levels, was zunächst nach einer ganzen Menge Spielzeit klingt. Doch jeder Spielabschnitt dauert nur etwa zehn Minuten, und das Leveldesign von Protons Forschungsanlage gestaltet sich mit seinen Korridoren und Gängen in etwa so abwechslungsreich wie des Dukes Wortschatz.

Trotzdem wartet die Erweiterung zum einen dank Schrumpf-, Rätsel- und Fahrzeugpassagen mit spielerischer Abwechslung auf, zum anderen wieder mit witzigen und skurrilen Einfällen auf, etwa einem Wortduell zwischen Duke-Klonen unterschiedlicher Nationalität. Obendrauf gibt's einen Ausflug zum Erd-Trabanten und den einen oder anderen obligatorischen Bosskampf. Um mit Protons fiesen Schergen fertig zu werden, bekommen wir mit dem »Expander« (Tipp: hat etwas mit »aus allen Nähten platzen« zu tun) und dem »Impregnater« (noch ein Tipp: kann zu Schwangerschaft führen) zwei neue, abgedrehte Waffen in die Hand gedrückt. So bietet **The Doctor who cloned me** für Fans von **Duke Nukem Forever** ein solides Paket mit akzeptabler Spielzeit. Als kleines Extra enthält der Download zudem noch vier neue Mehrspielerkarten. Aber wer spielt das Spiel schon wegen seines Multiplayermodusses?. Wer mit dem Hauptspiel nichts anfangen konnte, wird dem DLC also ebenfalls herzlich wenig abgewinnen können. SKX

Fazit: Für Fans großartig



Auch **Bosskämpfe** stehen in alter Serientradition auf dem Programm.



Fahrzeug-Sequenzen dürfen in alter Duke-Tradition natürlich nicht fehlen.

Vindictus

Auf DVD-XL

Free2Play

WAS **Online-Rollenspiel** WER **Nexon**
WO **Gamestar.de/Quicklink/7696**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**



Ein **»Danger«-Zeichen** warnt uns vor Schlägen, sodass wir ausweichen oder unseren Schild hochreißen können.



Fiese Fallen wie dieser **schwingende Baumstamm** können uns einige Arbeit abnehmen.

Mit **Vindictus** steht seit einiger Zeit ein außergewöhnliches koreanisches Online-Rollenspiel im Free2Play-Sektor bereit. Auf den ersten Blick sieht es zwar nicht viel anders aus als seine unzähligen Artgenossen, offenbart jedoch recht schnell deutliche Unterschiede. Der erste: Zu Beginn stehen gerade einmal drei Klassen zur Wahl. Ein defensiver und ein offensiver Nahkämpfer sowie ein Magier. Was nach wenig klingt, wird aber schnell nebensächlich, denn **Vindictus** spielt sich trotz der für ein Onlinespiel umfangreichen Handlung schön flott – nicht zuletzt dank seines sehr dynamischen Kampfsystems, das ohne simples Icon-Geklicke in einer Symbolleiste auskommt. So erlaubt es uns neben Kombo-Angriffen auch unsere Umgebung mit in die flotten Auseinandersetzungen einzubinden – der Source-Engine (**Half-Life 2**) und ihrer Physik sei Dank. Beispielsweise packen wir einen Gegner und werfen ihn einen Abhang hinunter, oder wir treten einen Schützenturm um, um dessen Insassen unsanft auf den Boden zu befördern. Außerdem können wir Gegner in Fallen locken und ihnen etwa einen schwingenden Baumstamm an die Rübe knallen.

Die Story des Spiels ist, wer hätte es erwartet, ziemlich simpel. Die Menschen des Landes klammern sich an eine alte Legende, nach der sie das Volk der »Fomors« auslöschen müssen, um zu ihrer Göttin ins Paradies aufzusteigen. Das Land ist also von jahrhundertelangen Kriegen gebeutelt, und die Menschen verlieren langsam aber sicher die Hoffnung.

Kleiner Wehrmutstropfen: **Vindictus** bietet keine zusammenhängende Spielwelt, sondern ist in einzelne, instanzierte Bereiche unterteil, ähnlich wie in der **Guild Wars**-Reihe. So ziehen wir von zentralen »Hub«-Leveln wie einer Stadt alleine oder mit einer Gruppe in einzelne Gebiete und Dungeons, um Aufträge zu erledigen und fiese Bosse zu vermöbeln, bessere Ausrüstung zu sammeln und neue Fertigkeiten freizuschalten. SKX

Fazit: Für Fans von koreanischen MMOs

Fussballcup

Browser-spiel

WAS **Manager** WER **Nekki**
WO **Gamestar.de/Quicklink/7704** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Die Liste der Browser-Fussballmanager ist lang, und jeder Fan favorisiert einen anderen Vertreter der Zunft. Dank **Fussballcup** wird Managerbegeisterten die Auswahl in Zukunft noch schwerer fallen, denn hinter der Browserfassade verbirgt sich ein komplexes Spiel. Ganz entspannt starten wir mit unserem neu erstellten Verein in der Kreisliga, fast jeden Abend steht dann ein Match an. In den unteren Ligen kommen wir ziemlich schnell voran, denn die sind ein Sammelbecken für inaktive Spieler. Um unseren Verein zu verwalten, reichen wenige Klicks pro Tag: Trainingsplan aktualisieren, vielleicht eine Pressekonferenz ansetzen, schauen was der Scout aufgetan hat – damit ist es der Tag schon fast wieder gelaufen, denn das Spiel verläuft in Echtzeit. Für die Mittagspause ist **Fussballcup** also bestens geeignet. Ein bisschen Eingewöhnungszeit müssen Sie aber einrechnen, die Grundlagen müssen Sie sich nämlich selbst erarbeiten. MW

Fazit: Komplexe Kost für Mittagspausen-Taktiker



Auch wegen der drögen **Menüs** braucht Fussballcup einige Eingewöhnungszeit.

Minicraft

Browser-spiel

WAS **Adventure** WER **Notch**
WO **Gamestar.de/Quicklink/7699**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Notch hat ein neues Spiel entwickelt. Das klingt etwas spannender, als es ist. Der Erfinder des Indie-Hits **Minecraft** hat bei einem Designwettbewerb in nur 48 Stunden **Minicraft** programmiert. Aus der Vogelperspektive steuern wir unsere Spielfigur, die, zunächst nur mit bloßen Fäusten bewaffnet, Bäume fällen sowie Steine und Erz abbauen muss, um so immer stärker zu werden. Wie im großen Vorbild **Minecraft** stellen wir Werkzeuge und Waffen, Laternen und Öfen her und durchkämmen die Spielwelt auf der Suche nach wertvollen Mineralien. Da **Minicraft** keine Tageszeiten kennt, können uns Zombies und Schleimbälle jederzeit angreifen. Sobald wir uns stark genug fühlen, können wir uns über in der Spielwelt verteilte Treppen in die Unterwelt wagen, wo wertvolle Schätze auf uns warten. Das Ziel des Spiels lautet, den mächtigen Luft-Magier zu besiegen. Danach kann man wieder von vorne anfangen. MW

Fazit: Für Zwischendurch



Minecraft trifft Zelda: Aus der Vogelperspektive bauen wir **Steine** ab.

Shadow Fight

Social-Game

WAS **Brügelspiel** WER **Nekki**
WO **Gamestar.de/Quicklink/7703**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**



Trotz des recht minimalistischen Stils sind die **Kämpfe** flüssig animiert.

Abgesehen von **Super Street Fighter 4** sind gute Brügelspiel auf dem PC eher rar. Das Facebook-Spiel **Shadow Fight** schickt sich an, dieses Problem zu lösen, und ist dabei sogar ziemlich erfolgreich. Ein Komplexitätsmonster dürfen Sie nicht erwarten, eine Menge unterschiedlicher Schläge, Tritte und Würfe aber schon. Spezielle Kombinationen müssen Sie freischalten, indem Sie im Rang aufsteigen. Der rein spielerische Aspekt von **Shadow Warrior** geht also völlig in Ordnung. Allerdings brauchen wir wie in anderen Social Games Energie, um Kämpfe zu starten. Die füllt sich nur sehr langsam wieder auf, außer, wir belästigen unsere Freunde oder investieren Echtgeld. Wer sowieso oft auf Facebook unterwegs ist, sollte sich Shadow Warrior anschauen. Alle anderen greifen lieber zu **Super Street Fighter 4.** MW

Fazit: Für Facebook-Fans

Mehr als 1000 Spiele für deinen PC & Mac!

JETZT
DOWNLOADEN!
UND SOFORT
SPIELEN!



McGame®.com
Jetzt downloaden & sofort spielen!



In einem Lager treffen wir den Rohirrim-Anführer **Théodred von Rohan**. Kenner der Vorlage wissen, dass er bald im Kampf gegen die Orks fallen wird. Aber nicht heute. Dank uns.

Der Herr der Ringe Online

Im Frühjahr feiert die Online-Ausgabe des tolkienschen Mittelerde-Universums ihren fünften Geburtstag. Zeit, dem Abenteuer mal wieder auf den Zahn zu fühlen. Von Patrick C. Lück

Kontrollbesuch

WAS **Online-Rollenspiel**
WER **Turbine** WO **GameStar.de/Quicklink/7701** GELD **kostenlos**

Auf DVD: Kontrollbesuch-Video

Wie konnte das nur schief laufen? Im Frühjahr 2007 startete das Online-Rollenspiel **Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar.** Dessen mächtige Lizenz mit einer weltweiten Fanbasis im Millionenbereich sollte sogar dem Platzhirschen **World of Warcraft** Konkurrenz machen. Allein schon der Name **Herr der Ringe** hätte eine so magische Anziehung auf Spieler ausüben können, wie der Eine Ring auf Gollum. Dazu stimmte die spielerische Qualität, denn nicht nur GameStar vergab 85 Punkte (GS 07/07; erhöht auf 86 Punkte bei einem Kontrollbesuch). Auch der weltweite Wertungsschnitt lag bei sehr guten 86 Punkten. Doch statt bei einem Millionenerfolg pendelte sich **Der Herr der Ringe Online** bald im niedrigen sechsstelligen Abonnentenbereich ein.

Das war zu wenig für den Entwickler Turbine, um regelmäßig umfassende Erweiterungen zu stemmen. Nach dem umfangreichen Addon **Die Minen von Moria** (2008) folgte lediglich die »halbe« Erweiterung **Die Belagerung des Düsterwaldes** (2009). Und so machte sich unter der kleinen, aber treuen Fangemeinde die Sorge breit, dass das große Ziel, nämlich Mordor samt Schicksalsberg und Barad-dûr zu erreichen, nicht mehr verwirklicht wird. Das sah Turbine wohl ähnlich und stellte im Herbst 2010 auf ein Free2Play-Modell um. Von der Abo-Gemeinde skeptisch beäugt gab die Umstellung dem Spiel aber tatsächlich neuen Schwung. Vor allem in Nordamerika vermochte sich **Der Herr der Ringe Online** laut Turbine in den Top 5 der MMOs zu etablieren. Mit neuem Kapital ausgestattet konnte das Team nun im Herbst mit **Der Aufstieg Isengarts** wieder ein vollwertiges Addon präsentieren, das die Levelgrenze um zehn auf 75 anhob und das spielbare Gebiet bis zu Sarumans Turm Orthanc in Isengart erweiterte.

Doch warum blieb **Herr der Ringe Online** der große Erfolg verwehrt? Zum einen war die Verwandtschaft in der Spielmechanik zu **World of Warcraft** unübersehbar. Trotz innovativer Detaillösungen wie erwerbbarer Titel gab es kaum Umstiegsgründe, zumal sich die grundsätzliche Quest-Mechanik in den meisten Fällen genretypisch auf »sammle«, »töte«, »bringe« und »finde« reduzieren lässt. Zum anderen hat Turbine die riesige Fantasywelt Tolkiens zum Start künstlich eingeschränkt. Anfangs war Mittelerde von

Was ist neu bei Der Aufstieg Isengarts?

- Anhebung der Levelgrenze von 65 auf 75
- neue Crafting-Stufe
- drei neue Regionen: Dunland, Die Pforte von Rohan, Isengart
- neuer 24-Mann-Schlachtzug



Der dunkle Zauberer **Saruman** ist nicht gut auf uns zu sprechen und versklavt uns zu Zwangsarbeit in seinen Rüstungsstätten.

Die Mithril-Edition



Der Client zu **Herr der Ringe Online** steht kostenlos auf der offiziellen Webseite zur Verfügung. Ambitionierte Einsteiger können auch auf die Mithril-Edition im Handel zurückgreifen. Diese kostet 25 bis 30 Euro und enthält bis auf **Der Aufstieg Isengarts** alle bisherigen Erweiterungen sowie unter anderem folgende Boni:

- exklusives Ross der Pferdemeister
- Bonusquests für den Pfad der Gefährten
- 2.000 Turbine-Punkte (ca. 25. Euro) für den Item-Shop

den Ered Luin (Heimat der Zwerge und Elben) und dem Auenland lediglich bis nach Bruchtal erkundbar – also gerade einmal bis zur Hälfte des ersten Buchbandes **Die Gefährten**. Und auch heute fehlen mit Rohan, Gondor, den Toten Sümpfen und Mordor immer noch große und wichtige Teile Mittelerdes. Außerdem durfte man nur auf Seiten der Guten ins Spiel eingreifen. Einen Ork, Warg oder anderen Diener Saurons konnten Spieler nur im PvP-Monsterspiel übernehmen. Das ist aber bis heute nur eine nette Beigabe, auch wenn Turbine das Monsterspiel mehrfach umkrempelte und neue Quests sowie eine freie Charaktergestaltung einführte. Epische PvP-Schlachten um Regionen wie in **Dark Age of Camelot** oder **Warhammer Online** suchen wir aber nach wie vor vergeblich. Schade, denn so etwas hätte durchaus in den Ringkrieg gepasst.

Eine weitere Erfolgsbremse: Turbine hatte zwar die Lizenzen an den Büchern, nicht aber an den Filmem erworben. In der Konsequenz sah im Spiel zwar alles penibel so aus, wie im Buch beschrieben, aber eben nicht so wie in der populären Filmtrilogie. Viele potenzielle Fans, die nicht über die Bücher, sondern die Verfilmungen zur Thematik gekommen sind, hatte **Der Herr der Ringe Online** also gar nicht erst erreicht. Inzwischen hat aber Filmrechte-Inhaber Warner auch Turbine übernommen. Ob es deswegen zu einem Grafik-Relaunch im Filmstil oder zu einer Kooperation mit den kommenden **Der kleine Hobbit**-Verfilmungen kommen wird, ließ sich Turbine bislang nicht entlocken. Nötig wäre eine grafische Auffrischung mittlerweile allemal. Vor vier Jahren noch eines der schönsten Spiele seiner Zunft nagt nun sichtbar der Zahn der Zeit an der Grafik. Zwar unterstützt das Spiel DirectX 10 und sogar 11. Aber zum einen sind die Verbesserungen nur marginal (hübschere Schatten, Wellenkämme im Wasser), und zum anderen läuft ausgerechnet der DX11-Modus noch sehr instabil. Auf mehreren Testrechnern und auch bei Mitspielern stürzte das Spiel im DX11-Modus wiederholt ab – hier muss Turbine dringend nachbessern. Auch in Teilaspekten wie Beleuchtung, Texturschärfe oder Detailgrad der Objekte hält **Der Herr der Ringe Online** nicht mehr mit. Dafür entschädigen aber nach wie vor die sehr authentische Architektur samt imposanter Monumentalbauten sowie die (aus der Ferne) hübschen Landschaftsdarstellungen. **Der Aufstieg Isengarts** steht dem in nichts nach. So ist die Thronhalle in Isengart ein gewaltiger Saal, und um sowie unter dem Turm Orthanc finden wir gewaltige Manufakturen, Schmiedeessen oder Gehege, in denen sich Saruman seine Armee züchtet.

Zwei große Trümpfe kann **Der Herr der Ringe Online** aber trotz seines Alters immer noch ausspielen: Die im Sinne Tolkiens erzählte Geschichte parallel zu den Ereignissen um die Reise des Ringes. So begegnen wir in instanzierten Story-Missionen immer wieder den namhaften Charakteren des Buches. In der neuen Erweiterung um Isengart zum Beispiel nimmt uns Saruman höchstpersönlich gefangen, und wir müssen als Sklave aktiv dabei mithelfen, seine Armee von Uruk-Hais auszuheben. Zudem erleben wir die Gefangennahme Gandalfs aus der Sicht von Grima Schlangenzunge oder werden Zeuge, wie Saruman die Stämme der Dunländer Bergmenschen gegen Rohan aufhetzt. Zudem kreuzen wir immer wieder den Weg der Gefährten um Frodo und Aragorn. Gerade für Kenner des Buches sind die Story-Missionen ein Höhepunkt im Spiel, aber auch **Herr der Ringe**-Laien werden durch die dichte Geschichte prächtig unterhalten. Und sollte man mal Unterstützung brauchen, hilft eine der hilfsbereitesten und treuesten Fangemeinden, die wir in einem Online-Rollenspiel je erlebt haben.

Die Community selbst zeigt sich wie wir aber auch ein wenig enttäuscht von der Erweiterung **Der Aufstieg Isengarts**. Denn zum einen gibt es trotz neuer Instanzen recht wenig Endgame-Content. Zum ande-



Die Festung um **Isengart** ist gut gesichert und durch das Haupttor nicht zu passieren. Rein kommen wir nur über Story-Missionen.



Meine Nr. 1. Noch.

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ich begleite Der Herr der Ringe Online seit der Beta-Phase, also bald fünf Jahre. Das hat bisher kein anderes Online-Rollenspiel bei mir geschafft. Dabei ist die Spielmechanik altmodisch und die damals erstaunliche Grafik mittlerweile auch. Also warum weiterspielen? Wegen der enorm detailverliebten und akkurat umgesetzten Mittelerde-Welt, der klasse erzählten Geschichte und wegen der tollen Community, vor allem auf dem deutschen Rollenspiel-Server Belegaer. Aber, liebe Entwickler: Es ist Eile geboten. Wir wollen ja bis nach Mordor kommen. Denn ich weiß nicht, ob ich da noch mal fünf Jahre drauf warte.

 Den Trailer zu Peter Jacksons Verfilmung von »Der kleine Hobbit« finden Sie unter Gamestar.de/Quicklink/7702.

Was ist spielbar?



ren ist der Schwierigkeitsgrad derzeit zu leicht. So können nun auch die unter Profispielern wenig geschätzten zufällig zusammengewürfelten Gruppen nahezu jeden Bossgegner umhauen, was früher nur exakt eingespielten Teams gelang. Damals musste man sich noch mühsam in »Hard-Mode«-Instanzen ein so genanntes Stahlen-Set erspielen, ehe man überhaupt daran denken konnte, die epischen Gegner wie etwa den Wächter von Moria (das riesige Krakenvieh vor dem Eingang nach Moria) zu erlegen. Da die Sets aber zu einer Spaltung der Spielerschaft führten und Gelegenheitsspieler außen vor blieben, schuf Turbine diese Gegenstände bald wieder ab.

Auch die Klassenbalance gehört nach wie vor zu den laufenden Baustellen in **Der Herr der Ringe Online**. Immer wieder werden Klassen umgekrempelt, so zuletzt der Kundige und der Barde. Gruppen waren zwischenzeitlich zum Beispiel lieber mit zwei Runenbewahrern loszogen, die wahlweise Schaden oder Heilung beisteuern können, als mit einem echten Heiler. Auch Schurken wurden zu Beginn des Moria-Addons in Instanzen nahezu nutzlos, ehe Turbine wieder per Update korrigierte. Selbst der Jäger wird abwechselnd gestärkt und »generft«. Insgesamt werten wir deshalb bei der Balance um einen Punkt ab. Und wie so oft bei Free2Play-Titeln gilt: Auch wenn theoretisch fast alles im Spiel kostenlos erspielbar ist, den vollen Umfang und Spielspaß erhält man de facto nur als zahlender Spieler. Patrick C. Lück / DM

TERMIN 24.4.2007 PREIS kostenlos USK ab 12 Jahren

Der Herr der Ringe Online — Online-Rollenspiel



Publisher	Turbine
Entwickler	Turbine
Sprache	Deutsch
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD (Mithril Edition)
Kopierschutz	Konto-Bindung

NEUWERTUNG 85

BALANCE 8 ▶ 7

COMBAT READY!

Kaufen Sie beim mehrfachen Testsieger* - sofort lieferbar!

COMBAT READY! PC System AMD X4 840 500GB 4GB



- AMD Athlon II X4 840
- 4096MB DDR3 1333Ram
- 450W be quiet! 80Plus
- 500 GB WD HDD

- GIGABYTE GA-M68MT-S2P
- AMD Athlon II X4 840 4x 3.2 GHz
- 4096MB DDR3-1333 Samsung Kit
- 500 GB Western Digital HDD
- 350W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x LG DVDRW

389.99

Topseller 1 AMD X4 3850 6550 1TB 4GB



- AMD A8-3850 4x 2.9GHz
- 4096MB DDR3 1333Ram
- 450W be quiet! 80Plus
- 1.0 TB Samsung HDD

- Gigabyte GA-A75M-S2V
- AMD A8-3850 2,9GHz X4 HD6550D GPU
- 4096MB DDR3-1333 Samsung Kit
- 1.0TB Samsung HD103SJ Spinpoint F3
- 450W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x LG DVDRW

499.95
oder 36x 17,10 € mtl.*

COMBAT READY! PC System i7-2600 GTX550Ti 8GB 1,0TB



- INTEL Core i5 2600 4x 3.40 GHz
- 8192MB DDR3 1333 Ram
- 1024MB nVidia GTX 550
- 1.0 TB Samsung HDD
- 450W be quiet!

- GIGABYTE GA-H67MA-USB3-B3 H67 LGA 1155
- Intel® Core™ i5 2500 4x 3.40 GHz 6MB
- 8192MB DDR3-1333 Samsung Kit
- 1.0TB Samsung HD103SM Spinpoint F3
- 1024MB nVidia GeForce GTX550
- 550W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x LG DVDRW

849.95
oder 36x 20,90 € mtl.*

AOC 21.5“ TFT F22+ Bundle 1:1



54.6cm, 60000:1, 300cd/qm, 5ms, 170øh/160øv,
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 GTX 560 8GB 1,0TB



- INTEL Core i5 2500 4x 3.30 GHz
- 8192MB DDR3 1333Ram
- 1024 MB nVidia GTX560
- 1.0 TB Samsung HDD

- GIGABYTE GA-Z68AP-D3 Z68 LGA 1155
- Intel® Core™ i5 2500 4x 3.30 GHz 6MB
- 8192MB DDR3-1333 Samsung Kit
- 1.0 TB Samsung HDD
- 1024MB nVidia GeForce GTX560
- 550W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x LG DVDRW

849.95
oder 36x 24,20 € mtl.*

COMBAT READY! i7-2600 HD6950 8GB 1,0TB



- Intel® Core i5 Processor i7-2600
- 8192MB DDR3 1333 Ram
- 2048 MB ATI HD 6950
- 1.0 TB Samsung 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 Samsung oder WD SATA HDD
- 550W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x LG DVDRW

1049.95
oder 36x 33,80 € mtl.*

COMBAT READY! i5-2500 HD7970 4GB 1,0TB



- Intel® Core i5 Processor i5-2500
- 4096MB DDR3 1333 Ram
- 3072 MB ATI HD 7970
- 1.0 TB Samsung HDD

- GIGABYTE GA-Z68AP-D3 mit Intel Z68 Chipsatz
- Intel® Core™ i5 2500 4x 3.30 GHz 6MB
- 4096MB DDR3-1333 Samsung Kit
- 1 TB Samsung oder WD SATA II HDD
- 3072MB ATI Radeon HD 7970 DDR5
- 450W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x LG DVDRW

1199.95
oder 36x 38,60 € mtl.*

COMBAT READY! Gaming i7-2600K@4.6GHz GTX550TI



- INTEL Core i7 2600K @ 4.6 GHz
- OC Garantiert 4,6 GHz
- 8192MB DDR3 1333 Ram
- 1024MB nVidia GTX550ti

- GIGABYTE GA-Z68X-UD4-B3 Z68 LGA 1155
- Intel® Core™ i7 Processor i7-2600K @ 4.6 GHz
- 8192MB DDR3-1333 Samsung Kit
- 1 TB Samsung oder WD SATA II HDD
- 1024MB nVidia GeForce GTX550Ti
- 700W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x LG DVDRW

1149.95
oder 36x 37,00 € 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 ! inkl. Systemkartonage - günstiger Auslandsversand!



Leserbriefe

Star Wars: The Old Republic
Mein erstes und letztes MMO!

▶ Ich habe eure Artikel über The Old Republic immer genau gelesen und lange überlegt, ob ich es mir holen sollte. Schließlich habe ich bei der Collector's Edition zugeschlagen und noch eine zweite Monatskarte gekauft. Dazu muss ich erwähnen, dass es das erste MMO ist, das ich je gespielt habe.

Zuerst fand ich es toll, denn das Spiel zog mich durch seinen Erzählstil in den Bann und Bioware hatte bis auf Dragon Age 2 (für mich eine riesige Enttäuschung, abgesehen vom Kampfsystem) immer tolle Spiele zu bieten. Doch nach rund 40 Stunden begann ich mich zu fragen, für wen Bioware The Old Republic eigentlich entwickelt hat. Die Entwickler wollten wohl die KotOR-Spieler (so wie mich) und die MMOler an einen Tisch holen. Doch diese Rechnung geht nicht auf.

Denn für die KotOR-Fans wird zwar ein toller Einstieg geboten, der jedoch schnell abflacht. Dann überwiegen die Standard-Quests und man ärgert sich über eine riesige, leere Welt ohne spannende Fähigkeiten. Auf der anderen Seite stehen die MMOler, die gerne schnell aufsteigen, questen, »einzigartige« Gegenstände besitzen und gerne abwechslungsreiche Gebiete erkunden. Doch auch die werden enttäuscht, denn die Städte sind sehr ähnlich (manche gar nach dem Copy-Paste-Prinzip), und Storyquests kann man ausschließlich alleine absolvieren und nicht mit einer Gruppe. Davon abgesehen gibt es ein paar Helden-Quests, ab und zu mal einen guten Flashpoint – und das war's! Viel zu wenig also, um es als Herausforderung zu sehen. Zu den Gegenständen: Ich spiele einen Scharfschützen und habe bei einem Händler fünf andere Sniper getroffen, die alle genau dasselbe anhatten wie ich. Und das auf Level 22, also nicht am Anfang – das kann es doch nicht sein, oder?!

Auch ein sehr guter Kollege von mir hat The Old Republic angefangen und schon jetzt keine Lust mehr (er kommt aus der WoW-MMO-Fraktion). Er meinte auch, dass der Tank vom Inquisitor viel zu mächtig sei, da kann ich ihm nur beipflichten. Somit ist das Balancing auch nicht gerade gut, denn in einem PvP-Gefecht hat der Scharfschütze gegen einen Jedi keine Chance. Ich könnte nun noch über das langweilige Schiff, die wirklich nicht sehr atmosphärische Grafik und so weiter wettern, fasse mich aber kurz: SWTOR ist ein Blender, der in den ersten Stunden den Spieler fesselt, nur um ihn danach fallen zu lassen wie eine heiße Kartoffel. Dies war mein erster und letzter Ausflug in die MMO-Welt. Simon Lorenz

◀ Auf die Balance- und sonstigen Probleme von Star Wars: The Old Republic gehen wir im abschließenden Test in dieser Ausgabe ein. Wie bei Online-Rollenspielen üblich wollten wir dem Titel eben erstmal im Langzeit-Test auf den Wookiezahn fühlen, bevor wir eine endgültige Wertung vergeben. Denn Biowares Online-Rollenspiel ist zwar sehr unterhaltsam, aber lange nicht perfekt. Unfair wollen wir aber ebenfalls nicht sein: The Old Republic wird (und muss!) in den kommenden Monaten weiter wachsen und reifen, noch steht die Online-Galaxis am Anfang. Und dieser Anfang ist – allen Detailmacken zum Trotz – sehr gelungen.
Daniel Matschijewsky

Redet über Eve!

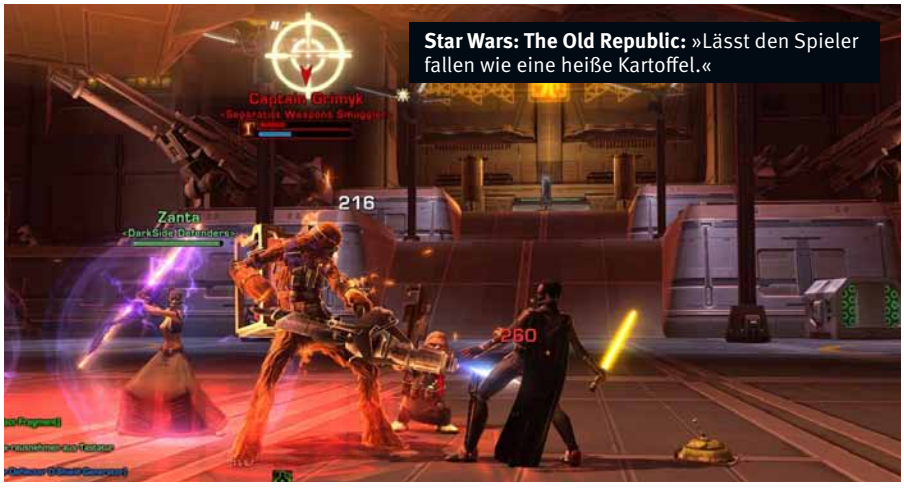
▶ Wieso verliert ihr nie ein Wort über Eve Online? Da werden anlässlich der Informationsflut zu Star Wars: The Old Republic, Umstellungen auf das Free2play-Modell und Neuankündigungen permanent Vergleiche zu anderen MMOs gezogen. Aber über Eve Online redet ihr nicht, obwohl in letzter Zeit mehrere grafische Updates sowie neue Inhalte und Spielmechaniken eingefügt wurden. Dabei habt ihr mit Florian Klein einen passionierten Eve-Spieler in eurem Team. Er müsste doch Erfahrung im Umgang mit einem der komplexesten und realistischsten SciFi-MMOs unserer Zeit haben. Einem Spiel, dessen Wirtschaft so nahe an der Realität ist, dass Studenten hier ihre Diplomarbeiten verfassen, Analysten Statistiken erstellen und jeder Tüftler seinen Weg suchen kann. Ein Spiel, das sowohl für PvP-Spieler als auch für Solisten eine Lobby bildet. Wo man jederzeit ein einzigartiges Universum formt, egal ob man Asteroiden abbaut, Gegenstände produziert und verkauft, der Piraterie nachgeht, Missionen absolviert oder oder oder. Kurz gesagt: Ein Spiel, das abseits der austauschbaren WoWs viel Freiraum für Kreativität und Spannung bietet. Ich spiele Eve seit Jahren mit Begeisterung und bitte euch, der Welt die Komplexität und die Faszination dieses Spiels näher zu bringen.
Christian Kohl

Wir haben Eve Online und seiner Faszination ja schon einige Artikel im Heft und auf GameStar.de gewidmet. Und natürlich bleibe ich weiterhin als Eve-Pilot aktiv und möchte auch weiterhin darüber schreiben, auch wenn momentan neben Ninja-Salvagern und 0.0-Sektoren noch andere Dinge meine Aufmerksamkeit erfordern – zum Beispiel mein neugeborener Sohn.
Florian Klein

Skyrim
Überbewertet?

▶ Mittlerweile habe ich mir angewöhnt, erst einmal den entsprechenden Artikel in der GameStar abzuwarten, bevor ein Spiel angeschafft wird. Deshalb möchte ich mich herzlich für den ausführlichen Artikel über Skyrim bedanken. Leider kann ich jedoch die Wertung von 91 Punkten nicht ganz nachvollziehen, da einige (zum Teil recht derbe) Probleme im Spiel vorkommen:

• Das Schmieden ist viel zu mächtig und führt in Kombination mit den verzauberbaren Waffen zu absurden Vorteilen für Nicht-Magier: Mehr Verteidigung und dazu noch



Star Wars: The Old Republic: »Lässt den Spieler fallen wie eine heiße Kartoffel.«



Skyrim: »Zum Teil recht derbe Probleme.«

ein Schwert, das mich mit jedem Schlag heilt, Gegner lähmt und mehr Schaden anrichtet als jeder Zauber? Kein Problem! Die Intelligenz der Gegner, die sich extrem leicht manipulieren lassen und dadurch Assassinen-Charaktere begünstigen, leistet hierzu ebenfalls ihren Beitrag.

• Die Quests bieten zwar ab und zu Abwechslung, bestehen aber größtenteils aus »Gehe zu Ort X, schleiche oder kämpfe dich durch, finde irgendetwas am Ende und komm wieder zurück.« Eine Ausnahme bilden meines Wissens nur die Aufträge der Dunklen Bruderschaft sowie die Schleichmission in der Botschaft der Thalmor.

• Ein weiterer, großer Kritikpunkt sind für mich die Tode von relevanten Personen und/oder sich ungeschickt überschneidende Questreihen, vorwiegend mit der Dunklen Bruderschaft. Man denke zum Beispiel an die Narfi-Aufträge, in denen ich einen Bauer meuchle, bei dem ich eigentlich noch eine andere Quest abschließen könnte.

• Außerdem geistern noch Bugs durch Himmelsrand, so zum Beispiel auf »Japhets Torheit«, einer Insel im Norden der Magierakademie. Man besucht sie im Rahmen einer Quest aus Windhelm – und sollte danach nie wieder zurückkehren. Wenn man es doch tut, bleibt man dort nämlich gefangen und kann sich nur mittels Cheats befreien oder einen alten Spielstand laden.

• Im Bezug auf die Drachen bricht das Spiel seine eigene Logik: Während einige zweifellos intelligent sind, handeln andere ziemlich dumm und kopflos. Da aber Odaviing im Gespräch durchaus Intelligenz zeigt, denke ich, dass man sie allen Drachen zusprechen kann. Patrick Glarus

Batman: Arkham City
Leider unspielbar

▶ Ich habe in der aktuellen Ausgabe den Test von Batman: Arkham City gelesen und teile eure Meinung hinsichtlich des Spielerlebnisses. Als eingefleischter Batman- und Marvel-Fan war ich mehr als begeistert von dieser grandiosen Comicumsetzung. Die 91 Punkte sind absolut berechtigt – wenn es nur ums Spielerische geht. Nach zwei Tagen ausgiebigen Spielens kam es allerdings zu einer Aktualisierung von Windows Live. Diese führte dazu, dass das Spiel meine gespeicherten Daten nicht mehr erkannte. Frust! Alles von vorne. Am nächsten Abend wollte ich das Spiel erneut starten. Nun wurde mir bei Spielstart mitgeteilt, dass ich bei Windows Live nicht eingeloggt bin – ergo weder ein Spielstand geladen, noch gespeichert werden kann. Ein Druck auf »Pos 1« entlarvte das Programm als Lügner: Ich war eingeloggt. Trotzdem war dieser Zustand nicht zu ändern, weder durch erneutes Booten noch durch eine Neuinstallation. Ich kann bis heute nicht speichern, somit ist das Spiel für mich unspielbar. Nachfragen beim Support ergaben keine Lösung. Ich finde es schade, dass ihr in eurem Test nicht auf die Windows-Live-Problematik eingeht.

Fabian Pawlowski

◀ Es klingt so, als hätte das Problem weniger mit Batman: Arkham City zu tun als vielmehr mit Windows Live selbst. Microsofts unausgereifte Online-Plattform läuft tatsächlich oft instabil, was wir schon mehrfach angeprangert haben. Bei unserem Batman-Test traten derartige Probleme allerdings nicht auf. Außerdem wollen und können wir ein an sich grandioses Spiel nicht dafür abwerten, dass eine Internet-Plattform (also ein externes Programm) nicht wie vorgesehen funktioniert.

Daniel Matschijewsky

Battlefield 3
Netzwerk-Probleme

▶ Bei Bad Company 2 gab es für mich drei große Probleme: Das Spawnsystem, die Kollisionserkennung und die Netzwerktechnik. Ich hätte noch mal 50€ für das gleiche Spiel bezahlt, wenn man diese drei Probleme gefixt hätte. Nun ist Battlefield 3 da, und was hat sich geändert? Vieles, aber diese drei Dinge sind noch schlechter geworden. Gleichzeitig vergebt ihr mit 94 Punkten die höchste Wertung, die bisher vergeben wurde. Ich kann mir einfach nicht vorstellen, dass innerhalb des Testzeitraums nicht aufgefallen ist, dass man oft direkt vor Gegnern spawnt oder dass man Sekunden, nachdem man in Deckung gegangen ist, immer noch von Kugeln getroffen wird.

Es gibt Momente, da wird Battlefield 3 tatsächlich seinen 94 Punkten gerecht. Wenn

Fehler!

Im Jahr 2012 stehen die Sterne besonders günstig für Fehler. Mars und Jupiter ziehen durchs Sternbild Tippender Esel, während der Mond mehrfach die Himmelsbahn des Fehlersterns Alpha Stupidii kreuzt. Besonders die im Zeichen des Dämlack Geborenen schöpfen Kraft für ungewohnte Perspektiven, vor allem auf eigentlich klare Sachverhalte. Schicken auch Sie astrologische Fehleranalysen an brief@gamestar.de, auf dass die Horoskope unserer Redakteure noch sternenklarer werden.

Horoskop für Petra Schmitz

Petra ist im Zeichen der Schwatzenden Magd (Aszendent Stulle) geboren und im Jahr 2012 ausgesprochen anfällig für die Ströme von Alpha Stupidii. Das verursacht Beziehungsprobleme, besonders gestört sind Beziehungen zu Listen aller Art (zum Beispiel Listen der 50 wichtigsten Spiele 2012), den Buchstaben »d«, »o«, »t«, »a« und der Zahl 2. All das kann sie keineswegs in Einklang bringen. Noch dazu verleitet sie Merkur zu Aussagen (»Die Kollegen, die den Artikel gecheckt haben, haben auch nicht gemerkt, dass Dota 2 fehlt!«), die sie bereuen könnte. Spätestens dann, wenn ihr ein Meteor von der Größe ihrer eigenen Vergesslichkeit (monströs!) auf den Kopf fällt.

Horoskop für Sigrun Rüb

Als im Zeichen der Lustigen Layouterin Geborene profitiert Sigrun sehr vom Glücksplaneten Jupiter, der im Jahr 2012 ihren Aszendenten (den Lachsack) durchzieht. Statt gelangweilt ihr Tagewerk zu verrichten, kann sich Sigrun im Beruf auf kreative Höhenflüge freuen. Das Gegenteil von »simpel«? Haha, »offene Welt«! Das Gegenteil von »komplex«? Hoho, »linear«! Das Gegenteil von »korrekte Begriffe im Genre-Check«? Hihi, »Test von Batman: Arkham City«! Doch Vorsicht: Der schädliche Einfluss des Saturn holt Sigrun schnell wieder auf den Boden der Tatsachen zurück. Wenn es sein muss, vom Balkon im zehnten Stock.

Horoskop für Hendrik Weins

Für im Zeichen des Hysterischen Hessen Geborene wie Hendrik (Aszendent Äbbelwoi) korrespondiert der Neptun im Jahr 2012 mit dem Sternbild des Rechenschiebers. Das birgt berufliche Chancen, aber auch Risiken. Zum Beispiel die Chance, dass Hendrik im Artikel über die Komplett-PCs die Kosten aller Testsysteme zusammenrechnen darf. Aber auch das Risiko, dass er dabei statt von den korrekten 11.830 Euro von »über 13.000 Euro« fabuliert. Doch keine Sorge, der beruhigende Einfluss des Mondes hilft Hendrik, jede Krise gelassen zu überstehen. Erst recht, nachdem ihm sein Chef Daniel jeden der zehn Testrechner einzeln an den Kopf geworfen hat.



Battlefield 3: »Eine gute Netzwerktechnik ist von großer Bedeutung.«

man aber immer wieder (gefühlt) von einer einzigen Kugel erledigt, direkt nach dem Wiedereinstieg getötet oder von einer Kugel getroffen wird, der man nach 600 Metern Flugweg ausgewichen ist, dann ist eine solche Wertung einfach nicht gerechtfertigt. Bei genauerem Blick in den Wertungskasten stellt man dann fest, dass es für so etwas gar keine Kategorie gibt. Bei Online-Spielen ist eine gute Netzwerktechnik aber von großer Bedeutung, weil das Konzept solcher Spiele auf der gleichen Chance für alle basiert. Das ist zwar grundsätzlich durch unterschiedlich gute Internetverbindungen unmöglich, wenn ich aber mit einem Ping von 10 die oben genannten Probleme habe, dann sind wir von gleichen Chancen noch weit weg. Also müssen zum einen neue Wertungskategorien wie Support und Technik her, zum anderen muss bei Problemen stärker abgewertet werden. Christian Butz

◀ Dass die Spawn-Distanzen im Deathmatch nicht ausreichend sind, haben wir deutlich im Testvideo gezeigt. In den anderen Modi kann es aber keinen »Sicherheitsabstand« beim Wiedereinstieg geben: Soll denn die Verstärkung, die dem Angreifer im Rush-Modus beim Bombenlegen helfen will, Welpenschutz bekommen, nur weil sie direkt vor meiner Verteidiger-Nase spawnt? Zur Latenz: Ja, unser Wertungssystem sieht keine solche Techniknote vor, aber wenn ein Spiel über die Maßen laggt, fließt das sehr wohl in die Bedienungswertung mit ein. Bei Battlefield 3 sind mir in über 100 Spielstunden allerdings nur sehr wenige Lags untergekommen, und wenn, dann wirkten die sich auf alle Spieler aus. Also bestand da wenigstens Chancengleichheit. Einen lagfreien Multiplayer-Shooter habe ich ohnehin noch nicht erlebt. Fabian Siegismund

Flatout 3
Heiko wird verklagt

▶ Ich bin ein großer Flatout-Fan, bei uns ist Flatout 2 ein wichtiger Bestandteil jeder LAN. Es ist unbegreiflich, wie man eine so tolle Rennspiel-Serie derart versauen kann. Ein großes Lob an Heiko Klinge: Als ich den Test zu Flatout 3 las und zum Fahrverhalten kam, musste ich mir den Bauch vor Lachen halten. Wenn man sich das mal bildlich vorstellt: Autos, die in 0,7 Sekunden von 0 auf 100 beschleunigen, sich wie ein nasses Stück Seife in der Badewanne verhalten und bei Wasserkontakt explodieren! Und dann noch das Geschwindigkeitsgefühl, das eher an 2,5 Promille erinnert – einfach zum Totlachen! Nach dem Test musste ich einfach einen Brief an GameStar schreiben und mich für den Lachanfall bei Heiko bedanken. Nun frage ich mich, ob ich ihn auf Schmerzensgeld verklagen kann – wegen meiner Bauchschmerzen. Sven Ternes

Deponia
Engel statt Götter

▶ Dies ist mein zweiter Brief an euch, der erste ist schon über 8 Jahre her. Diesmal bewegt mich der Artikel zu Deponia. Wie so oft habt ihr eine mögliche Inspiration für die Story aufgespürt und konsequent für Vergleiche, Wortspiele und einen passenden Schlusssatz genutzt. Nun frage ich mich allerdings, ob ihr diese Ursprünge vom Entwickler erfragt, oder ob ihr sie eigenhändig auswählt. Im Falle von Deponia würde es mich wundern, wenn Daedalic wirklich Dantes »Göttliche Komödie« als Story-Inspiration angegeben hätte, da diese für mich offensichtlich eine ganz andere ist: Battle Angel Alita! Der Schrottplanet; die Himmelsstadt, in der alles besser ist; das Mädchen, das vom Himmel fiel; die Bindeglieder zwischen den Welten; der Junge der unbedingt in die Himmelsstadt will – all das kommt gleich am Anfang von Battle Angel Alita vor. Natürlich gibt es das Grundthema »Menschen die versuchen, von einem schlechten zu einem besseren, schwer erreichbaren Ort zu kommen« schon deutlich länger, aber Battle Angel Alita hat schon als Grundlage für viele andere Geschichten hergehalten und war auch im Fall von Deponia eine offensichtliche Inspiration. Auch James Cameron ist schon seit langer Zeit an einem BAA-Film interessiert und hat sich bei der Serie »Dark Angel« davon inspirieren lassen. Andre Kryschun

◀ Die Analogie zur »Göttlichen Komödie« stammt nicht vom Entwickler, sondern von mir: Die Story von Deponia erinnert mich einfach frappierend an Dantes Meisterwerk. Die Parallelen zu Battle Angel Alita leuchten mir aber ebenfalls ein, nächstes Mal öffne ich neben meiner Renaissance- auch meine Manga-Hirnschublade. Patrick C. Lück

Die Zone der Erinnerung
Wichtiger Weckruf

▶ Ich habe grade euren »GSC-Nachruf« (den Report »Die Zone der Erinnerung«) gelesen und war zutiefst gerührt, da die meisten Ausführung im Artikel auch auf mich zutrafen Ich habe die Stalker-Spiele gespielt und mich danach für die Tschernobyl-Katastrophe sehr stark interessiert, ich habe Dokumentationen dazu angesehen und Berichte gelesen. Was ich jedem Fan empfehlen möchte, sind die grandiosen Bücher um die Stalker-Saga – besonders die Bände 1





Deponia, Battle Angel Alita (rechts): »BAA hat schon als Grundlage für viele Geschichten gedient.«

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.





Tschernobyl in der Realität und in Stalker (rechts): »Euer Report hat mich zutiefst gerührt.«

bis 3, die die komplette Vorgeschichte erzählen. Zu eurem grandiosen Bericht sei gesagt, dass ich inständig hoffe, dass er als Weckruf dient, der klar macht, dass das Projekt Stalker 2 (hoffentlich von GSC Game World) weiter geführt werden muss. Oder zumindest an ein sehr begabtes Entwicklerteam übergeht, das die grandiosen Stalker-Spiele nicht einfach nur als Katapult benutzt, um Geld zu machen. André Becker

Feindbilder
Das Böse braucht ein Gesicht

▶ **Viele neue Spiele hinterlassen bei mir einen faden Nachgeschmack. Warum? Weil ich kein anständiges Feindbild habe. In den guten, alten Zeiten haben sich Spiele noch oft die Zeit genommen, ein Feindbild aufzubauen. Indem sie über längeren Zeitraum den Spieler an den Bösewicht herangeführt haben, wie er dachte, was ihn antreibt. Oft handelte es sich bei den Endbossen auch um dunkle Abbilder des strahlenden Helden. Heute wird dieser wichtige Aspekt einfach wegrationalisiert. Stattdessen bekommt man einen gesichtslosen Gegner hingestellt (meist irgendwelche Terroristen *ächz*). Der »Böse Terroristen haben eine schmutzige Bombe«-Kram, mag vielleicht bei den Amerikanern ziehen, mich lassen solche Dinge aber kalt. Eure letzte Vollversion Geheimakte 2 hat es einigermaßen richtig gemacht: Das war mal wieder ein Bösewicht dessen Motive ich nachvollziehen konnte (auch wenn ihre Enthüllung viel zu spät kam). Oder nehmen wir die Mass Effect-Reihe, die systematisch das Feindbild Reaper aufgebaut hat – was wunderbar funktioniert. Wohingegen ein Modern Warfare 3 oder ein Battlefield 3 mich mit ihren kruden »Geschichten« sehr verwirren und unbeeindruckt zurücklassen.** Michael Willner

GameStar-DVDs
Andauernde Probleme

▶ **Nachdem ich schon die letzte DVD als defekt gemeldet hatte (Ausgabe 01/2012) und die mir zugeschickte Ersatz-DVD auch nicht funktionierte, hatte ich schon damit gerechnet, dass die aktuelle DVD 02/2012 auch nicht funktionieren wird. Was sich leider bestätigt hat. Was ist mit euren DVDs los? Bin ich der einzige, der seit zwei Ausgaben die DVD nicht mehr lesen kann? An meinem Laufwerk liegt es jedenfalls nicht, alle anderen DVDs und CDs werden problemlos erkannt und abgespielt. Bringt das bitte in Ordnung!** Sebastian Hauber

◀ Wir haben in letzter Zeit tatsächlich mehrere Beschwerden über fehlerhafte DVDs bekommen und stehen mit unserem Presswerk in Verbindung, um die Produktion besser auszusteuern und die Probleme zu beheben. Denn: Wenn eine DVD nicht läuft, ärgert uns das genauso wie die betroffenen Leser. David Bhulapatna

Die Redaktion
Erwartungen übertroffen

▶ **Ich muss/möchte euch ein Lob aussprechen. Die Redaktion ist im Prinzip immer eine unterhaltsame Angelegenheit, die ich mir immer zuerst anschaue, wenn die aktuelle Ausgabe der GameStar in meinem Briefkasten eintrudelt, doch die Episode über die Skyrim-Zombieredakteure übertraf bei Weitem meine Erwartungen. Die grundlegende Prämisse, die Rollenbesetzungen, die Atmosphäre, die Rolleninteraktion, der Witz, einfach alles war praktisch perfekt, sodass ich Fabian (und allen anderen Beteiligten) ein großes Lob aussprechen möchte. Auch schön, dass Daniel sogar als Zombie mal nicht zwingend wenige Sekunden nach seinem ersten Auftritt ins Gras beißt, sondern lediglich nicht mehr in die Salzstangen beißen kann.** Burkhart von Klitzing

Lobenswerte Zombies

▶ **Ich muss euch mal loben. Eigentlich schaue ich mir eure »Die Redaktion«-Videos nicht an, aber diesmal habe ich eine Ausnahme gemacht. Und was ich da gesehen habe, war eines der lustigsten Videos, die ich je gesehen habe. Wie ihr das Thema »Skyrim macht aus uns willenlose Spieler« dargestellt habt, finde ich super (bin selber ein solcher Zombie). Fabian ist der knallharte Überlebenskünstler und Michael Trier mimt den perfekten Chef-Zombie. Herrlich! Zwischendurch dachte ich, ich schaue einen Zombiefilm im TV an. Ab sofort schenke ich euren Redaktions-Folgen mehr Beachtung. Macht bloß weiter so.** Johannes Gierloff

Dota 2
Nicht in der Top 50?!

▶ **In den letzten Monaten hatte man durchaus den Eindruck, dass sich Dota 2 langsam, aber sicher der Aufmerksamkeit in der »Mainstream-Spielepresse« annähert, die es verdient. Bei GameStar gab's eine ordentliche Preview, in der sogar ein bekannter Insider zu Wort kam. Da schien die Berichterstattung auf einem guten Weg zu sein. Aber jetzt? In der Top 50 (FÜNFZIG!) der wichtigsten Titel 2012 ist Dota 2 nicht einmal vertreten, obwohl der Titel definitiv für nächstes Jahr angekündigt ist. Ich bin die Liste fünfmal durchgegangen, bis ich das geglaubt habe. Schließlich ist Dota 2 die konsequente Weiterentwicklung einer beliebten Mod, die mehr Spieler hat (oder zumindest mal hatte) als World of Warcraft!** Dennis Schumacher

◀ Dazu kann ich nur eines sagen: Entschuldigung! Wir haben Dota 2 nicht ignoriert, sondern einfach vergessen. Ich will niemanden mit Details langweilen (es gab mehrere Versionen der Liste, die Listen-Verfasserin Petra iund die Chefredakion sind doof), darum hier nur die Kurzfassung: Dota 2 gehört AUF JEDEN FALL zu den 50 wichtigsten Spiele 2012. Dass wir's vergessen haben, ärgert mich mehr als C&C 4 und Flatout 3 zusammen (also sehr). Unten liefern wir den Dota-2-Schnipsel für die Liste nach. Die Heldenhatz steigt auf Platz 17 ein, alle folgenden Spiele verschieben sich. Michael Graf

Entwickler: Valve Publisher: Valve
Termin: 2012 Quicklink: 7159



17. Dota 2

Der ehemalige **Dota**-Modder Icefrog feilt bei Valve an **Dota 2**, das ein exaktes Remake des ursprünglichen **Defense of the Ancients** wird – dieselben Helden kämpfen mit denselben Fähigkeiten auf derselben Karte und kaufen dieselben Gegenstände. Allerdings soll **Dota 2** einsteigerfreundlicher werden, unter anderem dank der Coaching-Funktion: In Fahrlehrer-Manier können Veteranen in eine Neulingspartie einsteigen und unkundigen Spielern wertvolle Tipps geben. Das soll auch den sonst rauen Umgangston in der **Dota**-Community entschärfen. Unterm Strich ist **Dota 2** kein Innovationsmonster, sondern eine behutsame Weiterentwicklung der Ursprungs-Mod – also genau das, was sich **Dota**-Puristen wünschen. Damit landet es verdient in den Top 20 der 50 wichtigsten Spiele 2012.

Mitmachen & Gewinnen

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 20. Februar 2012.

Underworld Awakening

Vom Regen in die Traufe. Nach vielen Jahren der Gefangenschaft kann Vampir-Kriegerin Selene (Kate Beckinsale) zwar entkommen, findet sich aber plötzlich in einer Welt wieder, in der die Menschen von der Existenz der Lykaner- und Vampir-Klans wissen – und alles daran setzen, diese beiden unsterblichen Spezies in einem erbarmungslosen Krieg vollständig auszurotten. In **Underworld Awakening** erhält die ewige Schlacht zwischen Vampiren und Lykanern eine ganz neue Dimension. Denn erstmals wurde die von Len Wiseman (**Stirb Langsam 4.0**) erdachte Horror-Saga in echtem 3D gedreht.

Anlässlich des Kinostarts von **Underworld Awakening** verlosen wir gleich zwei Exemplare des **Theater 500** vom Lautsprecher-Profi Teufel, das perfekte Surround-Set für Musik-Fans, die Filme lieben. Und Film-Fans, die Musik lieben. Denn das hochwertig verarbeitete **Theater 500** ist Dank seiner 220 Watt starken HiFi-Standlautsprecher sowie dem massiven 250 Watt-Sinus-Subwoofer bestens dafür geeignet, sogar 50 Quadratmeter große Räume mit sattem Rundum-Sound zu beschallen.

Gesamtwert der Preise: etwa 2.600 Euro



www.underworld-awakening-film.de





Gewinner 01/2012

F. Benisch, Braunschweig • K. Bremer, Syke • J. Degen, Troisdorf • M. Dirndorfer, Hohenau • J. Frömmer, Bielefeld • T. Goth, Recklinghausen • J. Keppeler, Burscheid • C. König, Haarbach • J. Paulke, Gießen • T. Quintus, Edingen • D. Renner, Florstadt • F. Schechner, Ebersberg • M. Schmidt, Langenhagen • T. Sperzel, Bochum • F. Wölk, Esens • C. Zarrilli, Zienken • S. Zeitzmann, Saulheim • A. Schmidt, Paderborn • R. Erdstein, Essen • K.-U. Zimmermann, Eberswalde • N. Spindler, Erlangen • S. Pawlik, Düsseldorf • S. Zschachlitz, Dresden • A. Fuchs, Erkelenz • K. Lipka, Duisburg • M. Blum, Boll • T. Blameuser, Köln • M. Väth, Radolfzell • N. Frank, Oederan • M.-C. Mühlegger, Wildschönau • M. Possoch, Leverkusen • M. Reuss, Dortmund • Y. Ronniger, Halle

Gewinner der Abo-Verlosung 03/2012

M. Görick, Blankenfelde • J.-P. Hochdahl, Essen • M. Priebe, Frankfurt • P. Steininger, München • N. Worrmann, Mahlow

ADATA™
Love · Life · Dreams



ADATA S510 2,5" SSD 120 GB

- „AS510S3-120GM-C" • 120 GB Kapazität
- Lesen/Schreiben bis zu 550/510 MB/s
- SandForce®2281 • MLC-Technology
- SATA III (Abwärtskompatibel mit SATA II)

IMHMVJ

134,90



77,90

ADATA DIMM 8 GB DDR3-2000 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit mit 2x 4 GB
- „AX3U2000GC4G9B-DG2" Game Series V2
- Timing: 9-9-9-24
- DIMM DDR3-2.000 (PC3-16.000)

IDIFVFJ3



46,99

ADATA DIMM 8 GB DDR3-1866 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit mit 2x 4 GB
- „AX3U1866GC4G9B-DG2" Game Series V2
- Timing: 9-11-9-27
- DIMM DDR3-1.866 (PC3-15.000)

IDIFVU



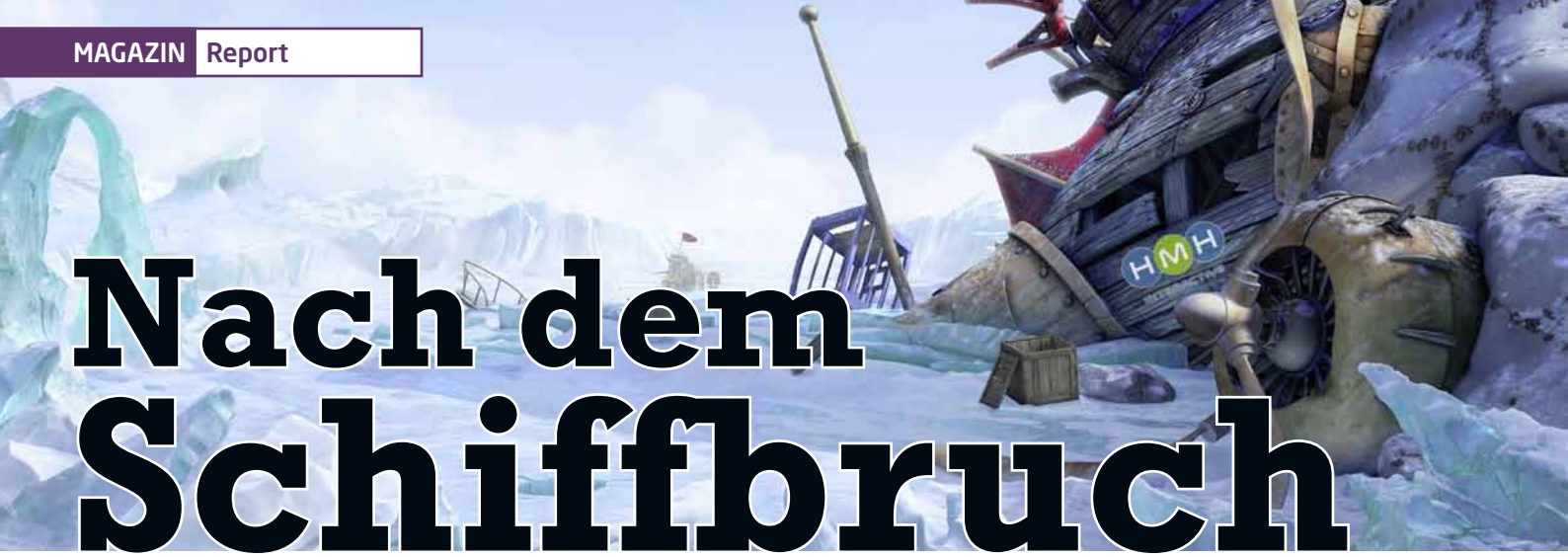
41,99

ADATA DIMM 8 GB DDR3-1600 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit mit 2x 4 GB
- „AX3U1600GC4G9-2G" Game Series
- Timing: 9-9-9-24
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)

IDIFV4

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis 08.02.2012



Nach dem Schiffbruch

Beim Untergang des Publishers HMH geriet auch der Entwickler King Art in unsicheres Fahrwasser. Der Geschäftsführer Jan Theysen erzählt vom Kampf gegen den Insolvenzverwalter – und der Rettung von The Book of Unwritten Tales. Von Jan Theysen



Jan Theysen
Geschäftsführer
von King Art

Wir waren euphorisch. Unser erstes großes eigenes Spiel, das Adventure **The Book of Unwritten Tales**, erhielt Traumwertungen von der Fachpresse und verkaufte sich noch Wochen nach dem Release hervorragend. Es zeichnete sich ab, dass wir – wenn auch im bescheidenen Rahmen des Point&Click-Genres – einen Hit gelandet hatten. Und nicht nur das: Wir waren Co-Publisher, hatten eigenes Geld in das Projekt investiert und konnten uns daher auf einen ordentlichen Gewinn freuen. Außerdem gab es bei unserem Publisher HMH optimale Bedingungen für eine weitere Zusammenarbeit. Wir hatten ein sehr engagiertes Team, viel künstlerische Freiheit und den Willen, miteinander zu wachsen. Das nächste gemeinsame Projekt sollte ein Rollenspiel werden – viel größer als ein Adventure, der nächste logische Schritt für uns. Unser Konzept kam gut an, das Projekt sollte starten. Es mussten eigentlich nur noch ein paar Fragen zur Finanzierung geklärt werden. Eigentlich.

Plötzlich tauchten Gerüchte auf. Rechnungen würden unpünktlich bezahlt (selbst für Publisher-Verhältnisse), Aufträge würden nicht erteilt, Zulieferer wollten nur noch per Vorkasse arbeiten. War das möglich? HMH war eine Tochter von Langenscheidt! Ein vertrauenswürdiges Unternehmen. »Noch NIE ist eine Langenscheidt-Tochter in Insolvenz gegangen. Wenn es Probleme gibt, wird sie still und leise abgewickelt. Eine Insolvenz würde zu viel Aufmerksamkeit erregen.« Denkste! Wenn bei dir als Entwickler ankommt, dass es bei einem Publisher rauchen könnte, brennt schon längst die Hütte.

Chronik einer Publisher-Insolvenz

Stimmungslage bei King Art



Anfang 2009 The Book of Unwritten Tales wird veröffentlicht und avanciert zum bestverkauften Adventure des Jahres. HMH und King Art planen die Entwicklung eines gemeinsamen Rollenspiels. Als »Überbrückungsprojekt« soll mit Die Vieh Chroniken ein selbstlaufendes Addon für The Book of Unwritten Tales produziert werden.

Ende 2009 HMH erklärt überraschend seine Zahlungsunfähigkeit, das vorläufige Insolvenzverfahren wird eröffnet. Vorläufiger Insolvenzverwalter wird die sympathische, kleine Anwaltskanzlei von nebenan mit mehreren Tausend (kein Scherz) Mitarbeitern. Zu diesem Zeitpunkt ist lediglich der erste Milestone von Die Vieh Chroniken bezahlt, die Zahlungen für die ersten sechs Monate der BoUT-Vermarktung stehen noch aus und werden damit zu Insolvenzforderungen.

Anfang 2010 HMH und der Insolvenzverwalter machen gutes Wetter. Alles nicht so schlimm, das Unternehmen wird fortgeführt und natürlich wird man auch Die Vieh Chroniken fertigstellen. Bei der Gläubigerversammlung wird auf Anraten des Insolvenzverwalters auf die Ernennung eines Gläubigerausschusses verzichtet. Merke: Tu genau das Gegenteil von dem, was dir ein Insolvenzverwalter rät!

Verlauf 2010 Wir bemühen uns darum, die Produktion von Die Vieh Chroniken mit HMH fortzusetzen. Wir haben die Entwicklung auf kleiner Flamme und auf eigene Kosten fortgeführt und verlangen entsprechende Anpassungen am Vertrag. Zunächst scheint ein Kompromiss gefunden, doch dann wird die Sache über Wochen schleifen gelassen. Für uns wichtige HMH-Mitarbeiter verlassen die Firma, das Klima wird rauer. Der Insolvenzverwalter kommt vertraglichen Pflichten nicht nach, schickt verschiedene Abrechnungen verspätet und auch noch allesamt fehlerhaft. Uns dämmert, dass der Insolvenzverwalter gar nicht erst an einer schnellen Lösung interessiert ist.

Verlauf 2010 Es wird zunehmend ungemütlich. Mehrere Lösungsansätze werden vom Insolvenzverwalter blockiert. Angebote anderer Publisher, BoUT oder Die Vieh Chroniken zu übernehmen, werden abgelehnt und Interessenten durch Untätigkeit vergrault. Erneut kommen fehlerhafte Abrechnungen (und das auch erst Wochen nach Fälligkeit). Wir kündigen den Vertrag und werden unsererseits von HMH verklagt. Wir sollen Die Vieh Chroniken gemäß des alten Vertrags fertigstellen, unabhängig davon, dass mittlerweile viele Monate ins Land gegangen sind, in denen nur wir das Projekt am Leben gehalten haben.

November Dezember **2010** Januar Februar März April Mai Juni Juli August Septer



Nach **The Book of Unwritten Tales** wollte King Art eigentlich ein Rollenspiel entwickeln.

»So um die 50 bis 80 Prozent Quote wird am Ende rauskommen. Wenn's gut läuft, sind's auch 100 Prozent. Eigentlich ist das nur ein Cashflow-Problem. Das Unternehmen wird selbstverständlich fortgeführt!« Zu dem Zeitpunkt, als wir solche Sätze aus der HMH-Chefetage und des Insolvenzverwalters hörten, betrug die »Quote« (der Anteil der Schulden, die das Unternehmen seinen Gläubigern zurückzahlen kann) rund 30 Prozent. Außerdem gab es noch eine Reihe offener Forderungen und wertvoller Marken. Wir dachten, dass wir zumindest die Hälfte des Geldes zurückbekämen, das HMH uns noch schuldete. Vergiss es! Egal, wie viel Kapital das insolvente Unternehmen noch hat, dein Geld ist weg!

Unser Anwalt, der schon mehrere Insolvenzen begleitet hatte, riet uns, mit mageren 2 bis 3 Prozent Quote zu rechnen. Es sei davon auszugehen, dass sich, sobald die Insolvenz erst einmal eröffnet sei, schreckliche Probleme ergeben würden und sich sehr viele einfache Dinge plötzlich nicht mehr klären ließen; bis sich dann, kurz bevor die Reserven des insolventen Unternehmens aufgebraucht seien, alle Probleme plötzlich in Luft auflösten und sich wie von Geisterhand Lösungen ergäben. Er sollte mit seiner Prophezeiung Recht behalten.

Ein Insolvenzverwalter soll versuchen, ein Unternehmen weiterzuführen und Arbeitsplätze zu sichern. Dafür muss er mit den Gläubigern verhandeln, denn die müssen auf einen Teil ihres Geldes verzichten. Hunderte Verträge, Dutzende Gläubiger, Millionen von Euro. Um diese schwierige Aufgabe meistern zu können, wird der Insolvenzverwalter vom Gesetz mit allen erdenklichen Vollmachten ausgestattet. Und so lange er sich nicht grob fahrlässig verhält, kann man ihn kaum für Fehlentscheidungen belangen. Man kann ihn auch fast nicht mehr loswerden. Und gleich nach dem Staat (in Form von Steuern) erhält als Allererster der Insolvenzverwalter sein Geld aus der Masse.

Man kann sich als Gläubiger nicht des Gefühls erwehren, dass man indirekt vor allem Anwälte, sinnlose Prozesse und Gutachten bezahlt. Ebenso fließt Geld an Steuerberater, Wirtschaftsprüfer und vermeintliche »Branchenexperten«, die dann auch gern mal diejenigen sind, die das Unternehmen gegen die Wand gefahren haben (die wissen schließlich, wie man's macht). Währenddessen schmilzt die Quote für uns Gläubiger zusammen. Es scheint ein Systemfehler zu sein: Der Insolvenzverwalter will Geld verdienen. Und je länger seine Mitarbeiter mit einer Insolvenz beschäftigt sind, desto mehr Stunden kann er in Rechnung stellen. Wir haben also hier ein gewinnorientiertes Unternehmen mit Narrenfreiheit, das mehr Geld verdient, je mehr es ein Verfahren in die Länge zieht.

HMH Interactive

Der Hamburger Publisher HMH Interactive (kurz für Hamburger Medienhaus) wurde 1995 als Tochter der Hexaglot Holding GmbH gegründet, die wiederum zur Langenscheidt-Verlagsgruppe gehört. Seit 2007 vertrieb HMH neben, ähem, zeitlosen Filmklassikern wie **Vampire vs. Zombies** auch Spiele, musste dann aber am 5. November 2009 Insolvenz anmelden. Als Grund gab das Unternehmen (Jahresumsatz: immerhin 15 Millionen Euro) die schlechte Jahresbilanz 2008 und das bis dahin flaue Geschäftsjahr 2009 an.



2008 vertrieb HMH auch das Adventure **Treasure Island** von Radon Labs.

Verlauf 2010

Verlauf 2010 Der Insolvenzverwalter präsentiert Jowood als neuen Publisher für unsere Spiele. Wir verweigern eine Zusammenarbeit mit Jowood. Wir weisen den Insolvenzverwalter auf den katastrophalen Ruf der Firma hin, informieren über bereits sichtbare Finanzprobleme bei Jowood, vermutete interne Streitigkeiten und fehlende Perspektiven. Wir stellen klar, dass eine Übersetzung des Spiels und die damit einhergehenden nötigen Änderungen am Code eine Urheberrechtsverletzung darstellen und drohen daraufhin mit Klage.

Anfang 2011 Wie von uns vorhergesagt, muss Jowood Insolvenz anmelden. Nun ist der Insolvenzverwalter doch zu neuen Gesprächen bereit. Nach zähen Verhandlungen gelingt es uns, alle Rechte an BouT und Die Vieh Chroniken zurückzukaufen.

Ende 2011 Wir haben Die Vieh Chroniken erfolgreich mit unserem neuen Partner Crimson Cow veröffentlicht, der internationale Release von The Book of Unwritten Tales steht kurz bevor. Wir sind trotz des Erfolgs von BoUT noch immer in den roten Zahlen. HMH gibt es de facto nicht mehr, nach unserem Wissen sind sämtliche Mitarbeiter entlassen. Die Quote ist im einstelligen Prozentbereich angekommen, das Verfahren nähert sich also dem Ende. Der Insolvenzverwalter hat unserer Meinung nach auf ganzer Linie versagt, er hat keines der selbst gesteckten Ziele (Fortführung des Unternehmens, Sicherung der Arbeitsplätze, gute Quote für die Gläubiger) erfüllt. Am Ende der Insolvenz wird er der Einzige sein, der ein gutes Geschäft gemacht hat.



Ende 2010 Wir erfahren, dass Jowood an einer englischen Version des Spiels arbeitet. Überraschend und vertragswidrig kommt eine neue Version von The Book of Unwritten Tales auf den Markt. Diese Version wurde geändert, ist aufgrund dieser Änderungen nicht mehr durchspielbar und verfügt über eine gecrackte Startdatei von einer bekannten Hackerseite. All unsere Drohungen und Bemühungen, die kaputte Spielversion aus dem Handel nehmen zu lassen und eine internationale Veröffentlichung zu verhindern, laufen ins Leere. Wir machen den Vorgang öffentlich und lassen es auf einen PR-Schlagabtausch ankommen.

King Art

Das Bremer Studio King Art wurde anno 2000 von Jan Theysen und Marc König gegründet. Unter anderem arbeiteten die Entwickler am Rundentaktik-Titel **Battle Worlds: Kronos**, der bislang jedoch nicht erschienen ist. Nach der Entwicklung von Story, Rätseln und Design-Elementen für **Black Mirror 2** (2009) konzentrierte sich King Art auf die eigenen Adventures **The Book of Unwritten Tales** (2009) sowie den Nachfolger **Die Vieh Chroniken** (2010).



Der von Battle Isle (s. S. 110) inspirierte Rundentaktik-Titel **Battle Worlds: Kronos** ist bislang nicht erschienen.



Auch an der Entwicklung der Grusel-Adventure-Fortsetzung **Black Mirror 2** war King Art beteiligt.

ge zieht. Man muss kein Game Designer sein, um hier den Exploit zu entdecken.

In der Praxis heißt das: Probleme werden nicht gelöst, Abmachungen gebrochen, Verträge nicht eingehalten, es wird sich nicht gekümmert, es wird auf die Bremse getreten – alles, so lange man dem Insolvenzverwalter nur Inkompetenz und einfache Fahrlässigkeit, nicht aber Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit unterstellen kann. Wer es moralisch vertreten kann: Einfach Insolvenzverwalter werden! Es ist einer der wenigen Jobs, bei dem man mehr verdient, je unfähiger man sich anstellt. Aber mal ehrlich, man wünscht nicht einmal seinem ärgsten Feind, einmal auf der anderen Seite stehen zu müssen. Wenn also der Insolvenzverwalter Teil des Problems anstatt Teil der Lösung ist; wenn er die Existenz von Gläubigerunternehmen durch sein Verhalten gefährdet … kann man dann nicht einfach klagen?

Kann man schon. Aber was bedeutet das? Man hat nicht nur eigene zusätzliche Kosten, man bezahlt indirekt über die Quote auch die Gerichtskosten und sogar die gegnerische Seite. Und der gegnerischen Seite bringt jeder Tag vor Gericht mehr Geld in die Kasse. Selbst wenn der Insolvenzverwalter das Gerichtsverfahren mit Pauken und Trompeten verliert, weil er so falsch liegt, wie man nur falsch liegen kann, freut er sich noch. Ab in die aussichtslose Revision, das bringt gleich noch mal Kohle!
Wie will man einen Gerichtsstreit gegen jemanden gewinnen, der jahrelang Zeit hat und nur das Geld anderer Leute verbrennt? Warum soll der sich mit einem einigen? Es ist ein Gefühl der Ohnmacht. Man weiß nicht, wie man damit umgehen soll. Wenn ein Freiberufler oder eine Firma, mit der man Geschäfte macht, wiederholt Mist baut, dann kündigt man oder droht eben mit gerichtlichen Konsequenzen. Den Insolvenzverwalter aber interessiert das überhaupt nicht. Eine der stärksten Waffen, die man im Geschäftsleben hat, ist in einem Insolvenzverfahren de facto nutzlos.

Wie aber kommt man dann als kleiner Entwickler aus solch einer Sache wieder heraus? Die Insolvenz von HMH und das Verhalten des Insolvenzverwalters hätten leicht das Ende von King Art bedeuten können. Wir hatten Glück, mehr oder weniger kurzfristig ein anderes Projekt zu finden, mit dem wir unsere Kosten decken konnten. Diese finanzielle Absicherung sowie die Tatsache, dass wir einige Rettungsanker in unseren Verträgen mit HMH und einen guten Anwalt hatten, haben uns gerettet.

Wir haben uns im Vertrag zum Beispiel zusichern lassen, dass HMH die Rechte an **The Book of Unwritten Tales** nicht ohne unsere Zustimmung verkaufen darf und dass Fortsetzungen nur mit uns gemacht werden dürfen. Ohne diese Klauseln wäre die Marke vermutlich sofort zu Geld gemacht worden und wir wären der Möglichkeit beraubt gewesen, für **Die Vieh Chroniken** einen neuen Publisher zu finden. Auch die Rechte an der Marke **The Book of Unwritten Tales** wären nach einigen Jahren an uns zurückgefallen. So hatte der Insolvenzverwalter letztlich einen Wert in der Masse, den er nur bei uns zu Geld machen konnte und der ansonsten für ihn wertlos war. Allein dieser Tatsache war es wohl geschuldet, dass sich der Insolvenzverwalter mit uns geeinigt hat. Was kann man sonst noch tun? Uns scheint Öffentlichkeitsarbeit ein guter Angriffspunkt zu sein. Insolvenzverwalter werden von Gerichten bestellt, und ein Insolvenzverwalter mit schlechter Presse dürfte es schwerer haben.

Auf jeden Fall sollten sich die Gläubiger vernetzen. Bei uns ist das leider nicht geschehen. Wenn man mit anderen Betroffenen spricht, fallen sofort die Gemeinsamkeiten auf und man kann Muster im Verhalten der Gegenseite schneller erkennen. Man muss nicht jeden Fehler selbst machen und kann möglicherweise auch die Ressourcen in einen Topf werfen. Es gibt mittlerweile auch Vereine, die sich gegen das aberwitzige Insolvenz»recht« in Deutschland wehren. Im größeren Maßstab betrachtet bleibt nur, immer wieder auf diese Missstände hinzuweisen und zu versuchen, das öffentliche Interesse daran zu wecken. Denn eigentlich ist es ganz einfach: Die Insolvenzsache ist so schräg, dass sie kaum jemand für eine gute Idee halten kann. Außer natürlich die Insolvenzverwalter selbst. Jan Theysen / GR

Es macht keinen Spaß, Gläubiger zu sein



Die Entwicklung von **Die Vieh Chroniken** hat King Art größtenteils aus eigener Tasche finanziert.

Making Games



Dieser Artikel stammt aus unserem Entwicklermagazin Making Games. Die aktuelle Ausgabe 01/2012 dreht sich um den Spielspaß: Worin besteht er? Und wie erzeugt man ihn?

 Der Vorname »Jan« geht auf das latinisierte »Johannes« zurück, das vom hebräischen »Jochanan« (»Gott ist gnädig«) abstammt.

SCYTHE



Scythe Mugen 3 Rev.B

- CPU-Kühler für Sockel 775, AM2, AM2+, 1366, 1156, AM3, 1155, AM3+, FM1, 2011
- Geräusch 9,6 – 32,15 dB(A)
- Lüfterdrehzahl: 300 – 1.600 U/min
- 6 U-förmige Kupfer-Heatpipes

HXLY46

39,99



37,99

Scythe Ninja 3 Rev.B

- CPU-Kühler für Sockel 775, AM2, AM2+, 1366, 1156, AM3, 1155, AM3+, FM1, 2011
- Geräusch 7,05 – 37 dB(A)
- Lüfterdrehzahl: 470 – 1.900 U/min
- 8 U-förmige 6-mm-Heatpipes

HXLY45



34,99

Scythe Big Shuriken 2 Rev.B

- CPU-Kühler für Sockel 775, AM2, AM2+, 1366, 1156, AM3, 1155, AM3+, FM1, 2011
- Geräusch 9,32 – 33,67 dB(A)
- Lüfterdrehzahl: 500 – 2.000 U/min
- 10-Heatpipe-Verbindungen

HXLY49



24,99

Scythe Mine 2

- CPU-Kühler für Sockel 754, 775, 939, 940, AM2, AM2+, AM3, FM1, 1366, 1156, AM3, 1155
- Geräusch 9,6 – 36,4 dB(A)
- Lüfterdrehzahl: 500 – 1.700 U/min
- 8 U-förmige Kupfer-Heatpipes

HXLY39

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis 08.02.2012

Das war 2011



Selten war die Hit-Dichte höher als im Herbst 2011. Trotzdem (oder deshalb?) wird auf dem PC weiterhin fröhlich raubkopiert. Die Publisher reagieren mit strengerem Kopierschutz und ernten den Zorn der Community. Wer legal kostenlos spielen will, freut sich derweil über ein immer breiteres Free2Play-Angebot. Von Fabian Siegismund

Auf DVD: Video-Jahresrückblick

Eines der wohl wichtigsten Spiele 2011 ist schon achtzehn Jahre alt. 17 davon hat es unterm Ladentisch verbracht: **Doom**. Ha, wir dürfen den Namen nennen, sogar in einem positiven Zusammenhang! Denn seit letztem August steht das Ego-Shooter-Urgestein nicht mehr auf dem Index, darf nun also wieder beworben und ab 16 Jahren frei verkauft werden. Warum aber sollte uns dieser uralte Pixelbrei noch interessieren? Weil er zeigt, dass Gewaltdarstellung in Spielen in Deutschland nicht mehr pauschal als jugendgefährdend gilt. Dabei sah es noch im Januar so aus, als kämen 2011 auf Computerspiele härtere Zeiten zu.

Als das ziemlich blutrünstige Actionspiel **Dead Space 2** nach der fünften (!) Prüfung durch die USK endlich das Siegel »ab 18 Jahre« erhält, währt die Freude beim Publisher EA nur kurz: Erstmals in der Geschichte der USK macht ein Familienministerium (wenig überraschend: das bayerische) von seinem Veto-Recht Gebrauch. Die USK solle sich eng mit der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) abstimmen, um sicherzustellen, dass **Dead Space 2** nicht doch auf den Index gehöre. Nach einer nunmehr sechsten Sitzung der USK im Januar 2011 ist es schließlich amtlich: Ja, **Dead Space 2** darf ab 18 Jahren frei verkauft werden. Die erste einer Reihe von USK-Entscheidungen, die die Spielebranche in diesem Jahr überrascht. So kommt auch die brutale Splatterorgie **God of War 3** (Playstation 3) hierzulande ungeschnitten auf den Markt, und selbst **Gears of War 3** (Xbox 360), dessen Vorgänger beide auf dem Index landeten, winkt die USK für Achtzehnjährige durch. Das kommt für Microsoft so überraschend, dass der Publisher des Spiels noch in aller Eile einen Stand für die Gamescom zimmern muss – niemand hatte damit gerech-

Die Verkaufs-Hits des Jahres 2011

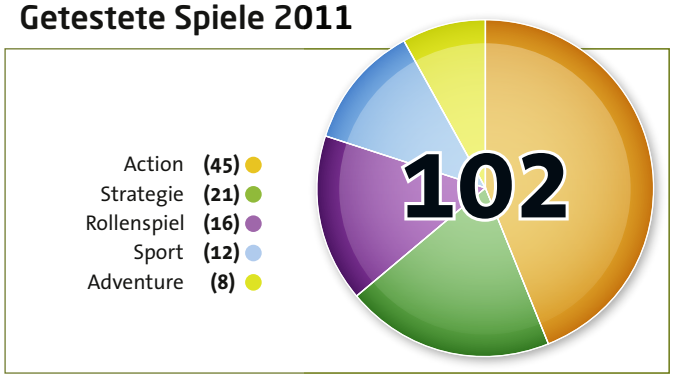
Genaue Zahlen können wir nicht nennen, den absoluten Verkaufs-Hit 2011 festzustellen fällt allerdings nicht schwer. **Call of Duty: Modern Warfare 3** brach plattformübergreifend erneut sämtliche Rekorde seiner direkten und indirekten Vorgänger, allein in den USA und Großbritannien verkaufte sich das Spiel am ersten Tag 6,5 Millionen Mal. Zwei Wochen später hatte der Shooter schon über eine Milliarde Dollar in die Taschen von Activision Blizzard gespült. Am PC-Markt konnte Battlefield 3 den großen Konkurrenten jedoch knapp schlagen. Hier müssen sich beide Shooter allerdings **The Elder Scrolls V: Skyrim** und, trotz des späten Starts im Jahr, **Star Wars: The Old Republic** geschlagen geben. **Skyrim** gilt zudem als das erfolgreichste Steam-Spiel aller Zeiten, gemessen an den Nutzungsstatistiken. Ein weiterer Gewinner dieses Jahres war **Portal 2**, das laut Valve in den ersten zwei Monaten schon über 3 Millionen verkaufte Exemplare verzeichnen konnte. Die üblichen Verdächtigen rund um **Die Sims 3**, den alljährlichen **Fifa**-Ableger, **Counter-Strike: Source** und **World of Warcraft** samt Addons sind natürlich auch wieder mit von der Partie. Alles in allem war das Jahr 2011 dank Fortsetzungen großer Spieleserien und dem generell starken Herbst ein gutes Jahr für die Spieleindustrie.

Torrent-Raubkopien 2011 (PC)

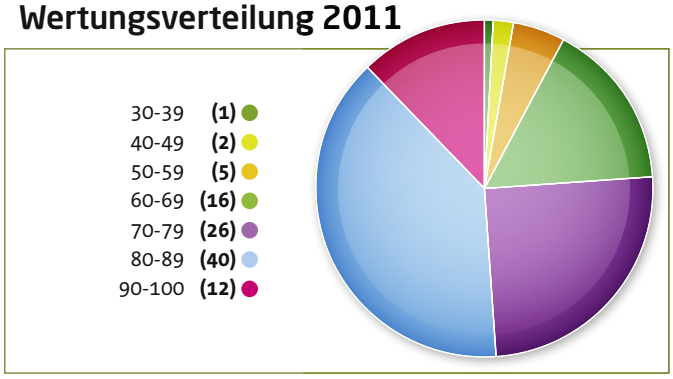
Titel	Verkäufe	Raubkopien
Crysis 2	0,50 Mio.	3,90 Mio.
Modern Warfare 3	1,00 Mio.	3,65 Mio.
Battlefield 3	1,20 Mio.	3,50 Mio.
Fifa 12	0,23 Mio.	3,40 Mio.
Portal 2	0,50 Mio.	3,20 Mio.

 In der deutschen Fassung von Dead Space 2 gibt's im Multiplayer-Modus kein »Friendly Fire«.

Getestete Spiele 2011



Wertungsverteilung 2011



net, dort mit **Gears of War 3** antreten zu dürfen. Die deutsche Spielemesse feiert derweil einen neuen Besucherrekord: 275.000 Besucher strömen in die Kölner Messe, zwischenzeitlich müssen die Tore gar wegen Überfüllung schließen. 2012 soll eine zusätzliche Halle Platz für noch mehr Spielefans und Aussteller bieten.

World of Warcraft vorschieben und Bomben bauen

Ein Spielefan der ganz anderen Sorte schreibt derweil: »Ich habe gerade Modern Warfare 2 gekauft. Es ist wahrscheinlich der beste erhältliche Militärsimulator und eines der heißesten Spiele des Jahres«. Diese Worte stammen von Anders Behring Breivik, der am 22. Juli 2011 in zwei Attentaten in Norwegen über 90 Menschen ermordet. In einer gut 1.500 Seiten dicken wirren Hassschrift lobt er unter anderem den Multiplayer-Modus des Ego-Shooters, mit dem man echte Operationen simulieren könne. Wer noch keinen Zugang zu Waffen habe, könne mit **Call of Duty** schon mal üben. Er rät ferner dazu, **World of Warcraft** als Deckung zu benutzen, um im stillen Kämmerlein ungestört Attentate vorbereiten zu können – lieber vorschieben, spielesüchtig zu sein, als beim Bomben basteln erwischt zu werden. Nicht nur, dass die Brutalität von Breiviks grauenvollen Anschlägen das menschliche Vorstellungsvermögen sprengt, der Massenmörder stellt freimütig selbst einen Bezug zu Computerspielen her. Bei den Amokläufen der Vergangenheit reichte es hierzulande meist schon, dass der Täter einen PC in seiner Wohnung hatte, um die Computerspiel-Gegner zum heiligen Sturm auf die abendlichen Talk-Runden, Nachmittagszombie-Shows und Nachrichtenredaktionen blasen zu lassen. Im Fall von Oslo und Utøya bleibt ein solch reflexhaftes Medien- und Politikerecho aus. Angesichts einer solchen Wahnsinnstat (mal wieder) ein Verbot von »Killerspielen« zu fordern (das es mit Sachverstand betrachtet ohnehin schon seit Jahren gibt), erscheint wohl auch den Pfeiffers der Republik als kleinlich und pietätlos. Gut so.

Überhaupt müssen wir die BPjM hier mal ausdrücklich loben. Denn mit der **Doom**-Listenstreichung passt sich die Bundesprüfstelle 2011 endlich den Realitäten unserer Gesellschaft an: »Es gibt in der Medienwelt einen steten Wandel, dem wir Rechnung tragen müssen«, sagt Petra Meier, die stellvertretende Vorsitzende der BPjM. Und 18 Jahre alter Pixelbrei wirkt, viereckige, rote Blutpixel hin oder her, heute nur noch rührend antiquiert. Dem zuständigen Publisher Bethesda geht es indes nicht nur um die Legalisierung eines Stücks Computerspiel-Historie, sondern auch ums Geschäft. Bei der

Durchschnittswertung 2011



Den höchsten Schnitt hatten Adventure- und Action-Spiele (78), die Strategie-Titel kamen nur auf eine 73.

Spiele



DC Universe Online (76)

Überraschung im Januar: **Bloodline Champions** (82)

Enttäuschung im Januar: **Tron: Evolution** (64)



Dead Space 2 (90)

Überraschung im Februar: **Bulletstorm** (77)

Enttäuschung im Februar: **Test Drive Unlimited 2** (68)



Crysis 2 (90)

Überraschung im März: **Rift** (87)

Enttäuschung im März: **Homefront** (72)



Portal 2 (91)

Überraschung im April: **Super Meat Boy** (80)

Enttäuschung im April: **Battlefield Play4Free** (64)

Januar | Februar | März | April

News

Jowood, der Publisher der Gothic-Reihe, muss unter anderem aufgrund der schlechten Verkaufszahlen von Arcania: Gothic 4 Insolvenz anmelden.

Außerdem: Blizzard verkündet die Entwicklung von Titan, das Ende 2013 den Platz von World of Warcraft einnehmen soll.

Eine geleakte, sehr aktuelle Beta-Version des heiß erwarteten Ego-Shooters Crysis 2 entfacht eine Diskussion über Raubkopien und Leaks im Allgemeinen.

Außerdem: Die heiß diskutierte Internet-Seite Wikileaks wird für den Friedensnobelpreis nominiert.

Das Indie-Spiel Minecraft erhält auf der GDC 2011 insgesamt fünf Auszeichnungen. Minecraft-Erfinder Markus »Notch« Persson ist der geheime Star der Veranstaltung.

Außerdem: Bethesda kündigt den Shooter Prey 2 an.

Das Playstation Network wird gehackt, über 77 Millionen Konten- und Kreditkartendaten ausgespäht.

Außerdem: Nach der Pleite von Jowood gehen die Rechte an der Gothic-Reihe zurück an Piranha Bytes.

Skyrim ist trotz einer freispielbaren Enthauptungs-Fähigkeit ab 16 Jahren freigegeben.

Indie-Hits 2011

Titel	Genre	Wertung
Trine 2	Jump&Run	85
Bastion	Action-Rollenspiel	82
Limbo	Adventure	81
Super Meat Boy	Jump&Run	80
Terraria	Adventure	80
To The Moon	Adventure	70



Indiespiele sind längst kein Kinderkram mehr: **Minecraft** hat sich allein im Beta-Stadium bereits über vier Millionen Mal verkauft.

Bewerbung von **Rage**, dem neuen Werk von **Doom**-Erfinder Id Software, will Bethesda die Wurzeln des Ego-Shooters nicht verschweigen müssen. Kurzerhand beantragte Bethesda die Listenstreichung von **Doom**, **Doom 2** und **Quake** – mit Erfolg. Mobile Gaming ist 2011 zum großen Geschäft geworden, und diese Hits von vorgestern lassen sich nun auch auf Smartphones oder dem Xbox-Marketplace verkaufen. **Rage** bleibt indes hinter den hohen Erwartungen zurück, denn es entpuppt sich als wahrer **Doom**-Nachkomme: hübsch, aber simpel.

Der Gewinner des Jahres heißt Notch Persson

Trotzdem darf sich Bethesda zu den Gewinner des Jahres 2011 zählen. Mit den handwerklich hochwertigen und im Markt zumindest moderat erfolgreichen **Rage**, **Brink** oder auch **Hunted** hat der Publisher in einer Branche, in der die Konkurrenz seit Jahren auf die immer gleichen Namen setzt, neue Marken etabliert. Und profitiert dann auch noch selbst vom Serienwahn: Mit **The Elder Scrolls: Skyrim** schickt Bethesda im Herbst 2011 den heißesten Favoriten für den Titel »Bestes Rollenspiel des Jahres« ins Rennen. Auf GameStar.de/Gamestars2011 können Sie übrigens alles zu den beliebtesten Computerspielen des Jahres 2011 erfahren.

Wegen der Bedeutung bekannter Namen im Spielemarkt reagiert Bethesda entsprechend allergisch, als ein Indie-Entwickler 2011 ein Spiel mit dem Titel **Scrolls** ankündigt. Der Publisher sieht sein Markenrecht an **The Elder Scrolls** verletzt. Sein Gegenspieler ist indes längst schon kein Leichtgewicht mehr: Hinter **Scrolls** steckt Mojang, die Firma des **Minecraft**-Schöpfers Markus Persson alias »Notch«. Der ist wohl der größte Gewinner des Jahres 2011. Und zwar nicht nur, weil er den Namensstreit gegen Bethesda locker in der ersten Instanz für sich entscheidet: Sein Klötzchenaufbauspielweltensimulatoradventure **Minecraft** verkauft sich schon bis vor seiner offiziellen Veröffentlichung am 18. November 2011 über 4 Millionen Mal und verzeichnet da bereits 16 Millionen angemeldete User! Der Indie-Markt ist also spätestens 2011 längst kein Randphänomen mehr und zeigt allen etablierten Herstellern, wie wertvoll eine treue Community ist – wenn man sie gut und ehrlich behandelt. Wie bissig die Spielergemeinschaft andererseits auf Eingriffe in ihre Rechte reagiert, bekommen 2011 einige Branchenriesen zu spüren: Nach großen Kundenprotesten und beachtlichem Image-Schaden rudert Ubisoft mit seinem 2010 ins Leben gerufenen Kopierschutzsystem Game Launcher stückchenweise wieder zurück. Anstatt wie zur Einführung des Systems eine konstante Internetverbindung vorauszusetzen, reicht bei neuen Spielen wie **Assassin's Creed: Re-**

Spiele

Mai



The Witcher 2: Assassins of Kings (87)

Überraschung im Mai: **Dirt 3** (90)

Enttäuschung im Mai: **Brink** (77)

Juni



Duke Nukem Forever (68)

Überraschung im Juli: **Red Faction: Armageddon** (83)

Enttäuschung im Juli: **F.E.A.R. 3** (70)

Juli



Panzer Corps (85)

Überraschung im Juli: **Virtua Tennis 4** (75)

Enttäuschung im Juli: **Harry Potter und die Heiligtümer des Todes Part 2** (49)

August



Deus Ex: Human Revolution (85)

Überraschung im August: **Bastion** (82)

Enttäuschung im August: **Pirates of the Black Cove** (48)

News

Mai

World of Warcraft hat seinen Zenith überschritten: Die Abonnentenzahlen sinken spürbar, sogar bis auf das Niveau von 2008.

Außerdem: Der Publisher Ubisoft kündigt das Ende der Ezio-Saga an: Assassin's Creed: Revelations.

Juni

Die E3 in Los Angeles bietet wieder Infos, Neuankündigungen und Babes en masse. Bestimmendes Element der Messe: Battlefield 3 gegen Modern Warfare 3.

Außerdem: Das Homefront-Entwicklerstudio Kaos Studios wird von Publisher THQ geschlossen.

Juli

Ubisoft bestätigt den »UPlay Passport«, ein Werkzeug, mit dem der Publisher den Spiele-Gebrauchthandel unterbinden oder zumindest selbst Profit daraus schlagen will.

Außerdem: Die Bethesda-eigenen Arkane Studios kündigen Dishonored an.

August

Die Gamescom findet erneut in Köln statt. Die großen Themen: Diablo 3, Star Wars: The Old Republic und, wie schon auf der E3, Battlefield 3 gegen Modern Warfare 3.

Außerdem: Noch eine Messe! Die Quakecon lockt mit einer Riesen-LAN, Rage und natürlich John Carmack die Besuchermassen an.

Genre-Check 2011

Actionspiele

Fans des Action-Genres mussten 2011 viel Geld ausgeben oder ziemlich stark sein, um der geballten Flut großartiger Titel zu widerstehen. Nicht nur AAA-Titel, auch Indie-Spiele wie Bastion oder Trine 2 machen Laune.

Batman: Arkham City (91), **Portal 2** (91), **Dead Space 2** (90), **Assassin's Creed: Revelations** (88)

Online-Rollenspiele

Anfang des Jahres konnte Rift im Test überzeugen, richtig eingeschlagen hat das Spiel aber nicht. Wir sind gespannt, was die Zukunft dem WoW-Herausforderer Star Wars: The Old Republic bringt.

Rift (87), **Star Wars: The Old Republic** (86), **Allods Online** (83), **DC Universe Online** (60)

Aufbauspiele

Es bleibt düster an der Front der Aufbauspiele. Außer Anno 2070, Tropico 4 und dem soliden Cities in Motion gab es keine Höhepunkte. Wir befürchten, dass sich der Abwärtstrend auch 2012 weiter fortsetzt.

Anno 2070 (90), **Tropico 4** (87), **Cities in Motion** (80)

Rennspiele

2011 bot für jeden etwas: Rasereien mit wilden Loopings und irrwitzigen Stunts, beinharte, realistische Simulationen oder doch lieber arcade-lastige Ralleyfahrten? Genre-Fans konnten sich allein über Flatout 3 beschweren. Da dann aber auch richtig!

Dirt 3 (90), **F1 2011** (90), **Trackmania 2: Canyon** (86), **Shift 2 Unleashed** (84), **Flatout 3** (31)

Rollenspiele

Skyrim! Müssen wir wirklich noch mehr sagen? Na gut. Wie wär's denn mit The Witcher 2? Dragon Age 2? Fable 3? Alle super! Und nächstes Jahr wird's wieder toll. Rollenspiel-Fans kommen voll auf ihre Kosten.

The Elder Scrolls 5: Skyrim (91), **The Witcher 2: Assassins of Kings** (87), **Dragon Age 2** (87), **Two Worlds 2: Pirates of the Flying Fortress** (85)

Sportspiele

Klar, Fifa 12 und Pro Evolution Soccer 2012 waren mal wieder nur die zu erwartenden Jahres-Updates. Aber was für welche! Endlich echtes Fifa auf dem PC! Viel mehr hatte die Sportsaison 2011 auf unseren Heimrechnern aber leider nicht zu bieten.

Fifa 12 (91), **Pro Evolution Soccer 2012** (90), **Fussball Manager 2012** (85)

Ego-Shooter

Wer Shooter mag, hat 2011 geliebt. Ob Multiplayer-Shooter, brachiale Einzelspieler-Action, durchgedrehte Ballereien oder Oldschool-Militärsimulation: Die Ego-Shooter waren 2011 ganz großes Kino.

Battlefield 3 (94), **Call of Duty: Modern Warfare 3** (91), **Crysis 2** (90), **Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad** (85)

Adventure

Rätselfreunde hatten ungewöhnlich viel Gutes zu tun dieses Jahr. Auch wenn wir keine ausgezeichneten Titel gekürt haben, einige sehr gute Spiele waren doch dabei. Vier davon sogar aus deutschen Landen.

Harveys neue Augen (86), **Black Mirror 3** (85), **The Book of Unwritten Tales: Die Vieh Chroniken** (82), **Haunted** (80)

Echtzeit-Strategie

Das schöne, schöne, klassische Genre, was passiert nur mit ihm? Abgesehen von Shogun 2 und dem Dawn of War 2-Addon Retribution herrschten müde Titel und herbe Enttäuschungen wie Stronghold 3 vor.

Total War: Shogun 2 (87), **Dawn of War 2: Retribution** (86), **Dungeons: The Dark Lord** (71), **Age of Empires Online** (70)

velations mittlerweile eine einmalige Internet-Aktivierung. Aus **From Dust** entfernt der Publisher den Kopierschutz nachträglich, **Anno 2070** verzichtet gleich von Anfang an auf den Game Launcher. Noch größere Empörungsstürme fängt sich Electronic Arts mit der Einführung des Kopierschutz- und Vertriebssystems Origin ein. In der Erstfassung der Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) des Programms sollen die Kunden dem Publisher die Erlaubnis erteilen, den eigenen PC nach personenbezogenen Daten durchsuchen zu dürfen. Datenschützer befürchten den gläsernen Kunden. Als nach GameStar-Recherchen und entsprechenden Artikeln auf GameStar.de auch Massenmedien wie der Spiegel oder das ZDF-Nachtjournal auf Origin aufmerksam



Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad (85)

Überraschung im September: **Trackmania 2: Canyon** (86)

Enttäuschung im September: **Call of Juarez: The Cartel** (57)



Battlefield 3 (94)

Überraschung im Oktober: **Orcs Must Die!** (81)

Enttäuschung im Oktober: **Stronghold 3** (60)



Skyrim (91)

Überraschung im November: **Sonic Generations** (80)

Enttäuschung im November: **Need for Speed: The Run** (78)



Star Wars: The Old Republic (86)

Überraschung im Dezember: **Trine 2** (85)

Enttäuschung im Dezember: **Flatout 3** (31)

September

Valves Downloadplattform Steam startet Steam Trading, mit dem Kunden ihre nicht aktivierten Spiele und Ingame-Gegenstände untereinander tauschen können.

Außerdem: Die Ankündigung einer Syndicate-Fortsetzung als Ego-Shooter sorgt für Diskussionen unter den Fans.

Oktober

Auf Blizzards Hausmesse, der Blizzcon, wird das nächste Addon für World of Warcraft vorgestellt, das unter anderem die knuffigen Pandaren als neue spielbare Klasse einführt.

Außerdem: Nach der PS3 nun auch die Xbox-360: Hacker verschaffen sich Zugang zu Xbox-Live-Konten.

November

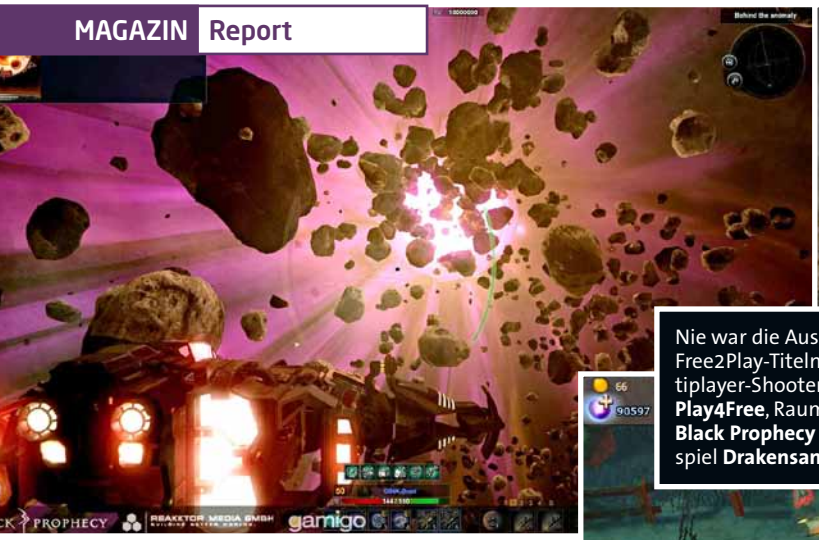
Auch PC-Benutzer sind nicht vor Hackern sicher: Die Steam-Foren werden angegriffen, die Hacker erhalten Zugriff auf die Steam-Datenbank.

Außerdem: Rockstar kündigt GTA 5 an, Schauplatz ist der Los-Angeles-Nachbau Los Santos.

Dezember

Der Stalker-Entwickler GSC Gameworld geht Pleite. Ein Stalker 2 wird damit immer unwahrscheinlicher.

Außerdem: Eine echte Überraschung: Bioware arbeitet an C&C: Generäle 2 auf Basis der Frostbite-2-Engine.







Nie war die Auswahl an Free2Play-Titeln größer: Multiplayer-Shooter **Battlefield Play4Free**, Raumschiff-Action **Black Prophecy** oder Rollenspiel **Drakensang Online**.

werden, Elektronikketten wie Media-Markt Origin-Warnschilder aufstellen und die User-Wertungen für EA-Spiele bei Online-Shops wie Amazon unabhängig von ihrer wahren Qualität in den Keller rauschen, ändert EA mehrfach die AGB und die Funktionsweise des Programms, bis technisch und rechtlich alles seine Ordnung zu haben scheint. Doch den Spyware-Verdacht ist Origin bis heute nicht ganz los geworden. Dennoch flutet EA die deutschen PCs gradezu mit Origin. Denn wer das Ende Oktober 2011 erscheinende **Battlefield 3** spielen will, muss wohl oder übel Origin installieren. Und **Battlefield 3** wollen viele: Die PC-Fassung des Multiplayer-Shooters verkauft sich europaweit in der ersten Woche 154.000 Mal, der große Konkurrent **Modern Warfare 3**, der wenig später erscheint, liegt knapp dahinter (Quelle: VGChatz.com). Der November 2011 quillt dann förmlich über vor Spielehits: Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft stehen auch **Skyrim**, **Anno 2070** und **Batman: Arkham City** in den Regalen beziehungsweise auf den Servern der Online-Vertriebsplattformen wie Steam. Frage: Wer soll das alles bezahlen? Gegenfrage: Wer

Spiele für Erwachsene kriegen keine Preise

will das alles bezahlen? Denn Free2Play bleibt auch 2011 im Trend: MMOs wie **Star Trek Online**, **DC Universe Online** oder **Age of Conan** wechseln 2011 ins Gratisspiel-Segment, Browserspiele brummen weiterhin, und Dice bringt mit **Battlefield Play 4 Free** ein zweites Kostenlos-Programm raus, das eine neue Zielgruppe eröffnen soll: Hardcore-Shooterfans, denen **Battlefield Heroes** nicht »ernst« genug ist. In die gleiche Kerbe schlägt auch die Gratis-Militärsimulation **Arma 2 Free**. Die zusehends schwindende Bereitschaft der Community, für MMOs Monatsgebühren zu zahlen, macht selbst vor **World of Warcraft** nicht Halt: Die Nutzerzahlen des Genrekönigs schwinden, der Erfolgs-Zenith scheint überschritten. Bioware hätte es nicht besser bestellen können, denn das ist der ideale Startzeitpunkt für das im Dezember erscheinende **Star Wars: The Old Republic**. Das Online-Rollenspiel liegt optisch wie spielmechanisch nah genug an **World of Warcraft**, um denselben Kundenstamm zu bedienen, und ist doch inhaltlich anders genug, um zusätzliche Spieler zu gewinnen – ganz zu schweigen von der wohl stärksten Lizenz, die die Unterhaltungsbranche zu bieten hat. Und vor allem stark genug in den Augen des Publishers EA, um auf ein traditionelles Abo-Modell setzen zu können. Andere Online-Multiplayerspiele wie **Drakensang Online**, **World of Tanks**, **Stronghold Kingdoms**, **Black Prophecy** oder **Argo Online** gehen 2011 hingegen gleich als Free2Play-Titel an den Start.

Die von der BPjM bei der **Doom**-Listenstreichung ins Feld geführte Erdung der Prüf- und Überwachungsinstitutionen am Massekabel des gesamtgesellschaftlichen Konsens' und der damit einhergehende Realitätsabgleich ist auch 2011 noch nicht so recht beim Deutschen Computerspielpreis angekommen. In der Vergangenheit hat sich die Veranstaltung regelmäßig der Lächerlichkeit preisgegeben, weil die Juroren, speziell die Vertreter aus der Politik, Spielen mit Freigaben ab 16 oder 18 Jahren keine Preise verleihen wollten. Entsprechend ging sogar der deutsche Welterfolg **Crysis** wegen seiner Gewaltdarstellung leer aus. 2011 tut sich der staatliche Deutsche Computerspielepreis kurzerhand mit der Branchenveranstaltung Lara zusammen. Das spart Kosten und vernebelt die Albernheit, weiterhin nur jugendfreie Spiele auszuzeichnen. Politisch heiklere (also dem einfach gestrickten Wahlvolk unheimliche) Preise werden fortan einfach im Rahmen der Lara vergeben. Da darf dann auch **Crysis 2**, das im März 2011 erscheint, bei der nächsten Vergabe auf eine Auszeichnung hoffen. Die Lara lächelt, macht einen höflichen Knicks und übergibt den Preis. Der Deutsche Computerspielepreis reitet derweil Huckepack, ohne sich die fetten Patscherchen schmutzig gemacht zu haben – hoffen wir, dass der guten Lara dabei das Rückgrat nicht bricht.

In den USA würde man über solche Winkelzüge wohl nur lachen. Hier wird im Juni 2011 ein jahrelanger Kampf zwischen dem Staat Kalifornien und der amerikanischen Spielebranche vom Supreme Court, dem höchsten US-Gericht, entschieden. Der kommt zu dem Schluss, dass es verfassungswidrig ist, den Verkauf gewalthaltiger Computerspiele staatlich zu regulieren. Rechtlich bindende Alterseinstufungen wie die der USK widersprechen nach Ansicht der Richter dem konstitutionellen Recht auf freie Meinungsäußerung. Ein Spiel wie **Doom** per Gesetz unter die Ladentheke zu verbannen, ist damit im Land der unbegrenzten Möglichkeiten illegal. MW / FAB

Zitat des Jahres

»Das war ein Scheiß, und das wissen wir auch.«

EA-Europachef Jens Uwe Intat zur Origin-Erstfassung

Die 24 besten Spiele des Jahres 2011 (Chronologisch geordnet, von oben nach unten)



Dead Space 2

3. Februar 2011

90 Punkte

Obwohl nicht mehr ganz so gruselig wie der Vorgänger (den angeblich viele Kunden wegen der fiesen Schockeffekte nicht durchspielen wollten), gehört Dead Space 2 definitiv zu den Horror-Höhepunkten des Jahres. Der größere Action-Anteil tut dem Spiel gut, zumal das Spiel storytechnisch das hohe Niveau des Vorgängers halten kann.



Total War: Shogun 2

15. März 2011

87 Punkte

Ob Total War: Shogun 2 das beste Spiel der Serie ist, darüber lässt sich streiten. Sicher ist es aber das einsteigerfreundlichste. Creative Assembly entschlackt das Spiel gerade so weit, dass der taktische Anspruch nicht verloren geht. Serientypische Schwächen wie die mäßige KI werden durch die toll inszenierten Schlachten wett gemacht.



The Witcher 2

17. Mai 2011

87 Punkte

Wenn ein Spiel Skyrim den Titel »Rollenspiel des Jahres« streitig machen kann, dann wohl The Witcher 2: Assassins of Kings. Das bildhübsche Abenteuer trumpft mit einer großartig erzählten Geschichte und viel Entscheidungsfreiheit auf. Nur der finale Story-Akt verblasst gegenüber dem Rest des Spiels und verhindert eine höhere Wertung.



Dawn of War 2: Retribution

1. März 2011

86 Punkte

Das allein lauffähige, fette Addon Dawn of War 2: Retribution setzt im März ein Zeichen gegen die Flut an magersüchtigen Mini-DLCs: Jede Menge neue Einheiten und Missionen, sechs Solo-Kampagnen, sinnvolle Detailverbesserungen und die perfekte Balance machen diese Erweiterung zum vielleicht besten Addon des Jahres.



Assassin's Creed: Brotherhood

17. März 2011

87 Punkte

Liebevoll Assassin's Creed 2.5 genannt, überzeugt Assassin's Creed: Brotherhood trotz aller Vorbehalte. Der immense Umfang, die tolle Handlung und vor allem die großartige Atmosphäre machen das Spiel besonders. Auch Neuerungen wie der Mehrspielermodus und die Assassinen-Gilde tragen ihren Teil zum Erfolg bei.



Dirt 3

24. Mai 2011

90 Punkte

Dirt 3 setzt das Prinzip der Rennspiel-Reihe kompromisslos fort: Spaßige, eher arcade- als simulationslastige Rallyes mit hübscher Grafik und grandiosem Fahrgefühl. Erstmals in der Serie sind auch Schnee- und Regenrennen mit von der Partie. Besonders cool: Show-Events im Gymkhana-Stil, bei denen der Spieler irre Slides hinlegen muss.



Rift

3. März 2011

87 Punkte

Lieber gut geklaut als schlecht selbst gemacht. Das Online-Rollenspiel Rift vermischt Versatzstücke bekannter MMOs und einige interessante eigene Ideen wie die Riss-Invasionen zu einem gelungenen und ausgesprochen hübschen Online-Rollenspiel. Außerdem bietet das Programm schon zu Beginn jede Menge Inhalte.



Crysis 2

24. März 2011

90 Punkte

Obwohl Crysis 2 zum Verkaufsstart wegen fehlender DirectX-11-Unterstützung nicht die erhoffte Grafikoffenbarung ist, liefert Crytek doch erneut einen hervorragenden Ego-Shooter ab. Besonders der generalüberholte Nanosuit ist eine Stärke des Spiels. Der Multiplayer-Modus orientiert sich an Call of Duty: flottes, kurzweiliges Geballer.



Super Street Fighter 4: Arcade Edition

15. Juli 2011

86 Punkte

Wer Street Fighter 4 noch nicht besitzt, der kann im Sommer ohne viel Nachdenken zur Super Street Fighter 4: Arcade Edition greifen. Im Kern immer noch das sehr gute Street Fighter 4, bietet die Arcade Edition 14 neue Kämpfer und einige Änderungen in der Spielbalance. Für Besitzer dder Erstausgabe lohnt die Neuanschaffung aber nicht.



Dragon Age 2

10. März 2011

87 Punkte

Dragon Age 2 spaltet die Fangemeinde im Frühjahr in zwei Lager. Während sich die eine Seite lieber einen konservativen Nachfolger zum ersten Dragon Age gewünscht hatte, ist die andere Seite angetan von den dynamischen Kämpfen und der tollen Story. So oder so ist Dragon Age 2 das große Rollenspiel-Thema im März 2011.



Portal 2

21. April 2011

91 Punkte

Dank Portal 2 rauchen der versammelten Spielerschaft Mitte des Jahres die Köpfe. Die Testkammern, die die genial bösartige KI GLaDOS der weiblichen Testperson Chell vorsetzt, sind wie schon im Vorgänger großartige Rätselkost, wenn auch deutlich durchschaubarer. Die wendungsreiche Geschichte rundet das Erlebnis wunderbar ab.



Tropico 4

25. August 2011

87 Punkte

Die traditionsreiche Bananenrepublik-Simulation bringt dieses Jahr schon ihren vierten Sprössling hervor. Tropico 4 stellt sich dabei endlich als das Spiel heraus, das Tropico 3 hätte sein sollen: Mehr Feedback zu den Spieleraktionen, klare Zusammenhänge und ein roter Story-Faden machen aus Tropico 4 ein Aufbauspiel erster Klasse.

Vor Portal 2 hat Valve das Ende des ersten Portal angepasst: Chell wird nun kurz vor Schluss doch wieder eingefangen.

Die 24 besten Spiele des Jahres 2011 (Chronologisch geordnet, von oben nach unten)



Harveys neue Augen

26. August 2011

86 Punkte

Ein spannender, geistreicher, witzig-verstörender Psychotrip in die Abgründe der kindlichen Unschuld, das ist Harveys neue Augen, der Nachfolger zum tollen Edna bricht aus. Brillante Dialoge und eine intelligente, tiefgründige Handlung zeichnen das Spiel aus, die Bedienung ist tadellos. Bloß der Umfang ist etwas zu knapp geraten.



Pro Evolution Soccer 2012

29. September 2011

90 Punkte

Auch das jährliche Pro-Evo-Update kann uns in diesem Jahr überzeugen. Pro Evolution Soccer 2012 bringt Neuerungen im Detail, vor allem die künstliche Intelligenz und der Spielfluss wurden in dieser Fassung spürbar verbessert. Nur das fehlende Lizenzpaket und die schwache Technik verwehren Pro Evo 2012 den Fußball-Thron.



Anno 2070

17. November 2011

90 Punkte

Der Sprung in die Zukunft ist der Anno-Serie sehr gut gelungen. Anno 2070 ist das bislang komplexeste Anno. Erstmals steht der Spieler am Anfang einer Partie vor der Wahl einer Fraktion, im späteren Spielverlauf darf mit einer weiteren Fraktion sogar unter Wasser gebaut werden. Nur die Anno-typische Idylle fehlt manchem im neuesten Serienableger.



Trackmania 2: Canyon

14. September 2011

86 Punkte

Trackmania 2: Canyon ist Fahrspaß ohne Kompromisse, dafür mit Loopings, irrsinnigen Sprüngen und einem mächtigen Strecken-Editor, dank dem innerhalb kürzester Zeit die abgefahrensten Strecken entstehen. Das perfekte Fahrgefühl und die vorbildliche Community-Einbindung sind nur zwei der vielen Stärken des Spiels.



Battlefield 3

27. Oktober 2011

94 Punkte

Mit Battlefield 3 liefert Dice im Herbst genau das ab, was die Serien-Fans erwartet hatten: knallige, optisch immens beeindruckende und taktisch fordernde Massenschlachten auf riesigen Karten, inklusive eines großen Fuhrparks. Eine ordentliche Singleplayer-Kampagne und ein netter Koop-Modus runden das fette Paket ab.



Batman: Arkham City

25. November 2011

91 Punkte

Für Comic-Nerds die Offenbarung des Jahres, für alle anderen nicht weniger als ein großartiges Actionspiel. Batman: Arkham City schafft es, die Stärken des fantastischen Vorgängers noch weiter auszubauen und neue Elemente, allen voran das frei begehbare Stadtviertel Arkham City, vorbildlich in das Superhelden-Spiel einzufügen.



F1 2011

23. September 2011

90 Punkte

Trotz der wenigen Neuerungen ist das Rennspiel F1 2011 ein Fest für eingefleischte Formel-1-Fans. Dank brandaktuellem offiziellem Regelwerk und dickem Lizenzpaket entsteht beim Fahren echtes Rennsportgefühl. Eine reinrassige Simulation ist auch F1 2011 nicht, den Rennen fehlt das letzte Quäntchen Anspruch.



Call of Duty: Modern Warfare 3

8. November 2011

91 Punkte

Wie erwartet bietet Call of Duty: Modern Warfare 3 eine wuchtig inszenierte Singleplayer-Kampagne, die das Spektakel der Vorgänger sogar noch übertrifft, storytechnisch allerdings wenig zu bieten hat. Das Herzstück des Spiels ist aber für viele der gewohnt flotte Multiplayer-Modus, der Serienfans für Monate an den PC fesseln wird.



Assassin's Creed: Revelations

1. Dezember 2011

88 Punkte

Assassin's Creed: Revelations ist der würdige Abschluss der Ezio-Trilogie. Trotz weniger spielerischer Neuerungen und der in die Jahre gekommenen Grafik-Engine kann der Hüpf-und-Meuchel-Mix erneut begeistern, denn hier laufen die Fäden der Vorgänger endlich zusammen. Allerdings ist das Spiel, typisch für die Serie, mal wieder zu leicht.



Fifa 12

29. September 2011

91 Punkte

Die alljährliche Fifa-Version ist 2011 endlich mal wieder etwas Besonderes: Fifa 12 für den PC ist nun komplett deckungsgleich mit den Konsolenversionen des Spiels. Die gewohnt tolle Stadion-Atmosphäre in Verbindung mit sinnvollen Neuerungen wie der Player Impact Engine machen aus Fifa 12 das bislang beste PC-Fifa.



The Elder Scrolls 5: Skyrim

11. November 2011

91 Punkte

Den Titel »Bestes Rollenspiel des Jahres« hat The Elder Scrolls 5: Skyrim vermutlich schon in der Tasche. Die bis zum Rand gefüllte Spielwelt und die vorbildliche Atmosphäre zeichnen das Fantasy-Opus aus. Außerdem: Drachen! Bloß die recht unspannende Hauptquest hinterlässt bei einigen einen bitteren Nachgeschmack.



Star Wars: The Old Republic

20. Dezember 2011

86 Punkte

An Star Wars: The Old Republic scheiden sich die Geister. Biowares erstes Online-Rollenspiel überzeugt mit voll vertonten Dialogen, komplett unterschiedlichen Geschichten für jede der acht Klassen und natürlich der Star-Wars-Lizenz. Zum Verkaufsstart fehlt es jedoch (wie bei vielen MMOs) an ordentlichem High-Level-Content.



©2010 kalypso media gmbh. All Rights Reserved.Developed by Funatics vExclusive License ©2010 gamigo AG. All Rights Reserved

Hall of Fame
Battle Isle 2

Nicht das große Amerika, sondern das kleine Mülheim an der Ruhr beschert der Spielerschaft anno 1994 einen Meilenstein der Rundentaktik. Von Martin Deppe

Auf DVD: Video-Special



Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Rundenstrategie und Haushalt, das kriege ich nicht unter einen Hut. Als 1991 das allererste **Civilization** erscheint, bin ich dermaßen gefesselt, dass mich nur mein Sturm klingelnder Münsteraner Vermieter davon losreißen kann. »Ob ich gerade den Boden wische«, fragt er freundlich. »Warum?«, antworte ich vorsichtig. »Weil bei mir Wasser durch die Decke läuft!« – »Oh, ja, mir ist der Eimer umgefallen«, murmele ich hastig, haue die Tür zu und drehe den Wasserhahn der Küchenspüle zu. Ich wollte doch nur noch schnell Rom erobern und danach gleich spülen. Das muss zehn Minuten her sein, seitdem lief die Spüle munter über. Ich wische auf und spiele weiter. Meine Mitbewohner machen sich Sorgen. Nicht nur, weil ich freiwillig die Küche wische.

Drei paar Jahre später, Anfang 1994, erscheint **Battle Isle 2**. Diesmal bin ich gewappnet. Unsere WG hat eine Spülmaschine! Deshalb ist es auch kein Vermieter, der mich aus dem Rundenstrategie-Traum reißt. Sondern dichter Nebel, der unter meiner Studentenbudentür hindurch Richtung 386er quillt, vor dem ich gerade verzweifelt mit Exterminator-Jagdbombern ein Zenith-Schlachtschiff beharke. Ich habe tatsächlich eine Steinofen-Pizza in Steinkohle verwandelt. Ausgerechnet ich, der Steinofen-Pizza-Vernichter Nummer eins! Meine hustenden Mitbewohner machen sich Sorgen. Nicht nur, weil ich freiwillig den Backofen putze.

Warum ich mein Zweit-Lieblingsgericht (nach Currywurst) sterben lasse für ein Rundenstrategie-Spiel, das weder von Sid Meier noch von SSI (**Panzer General** & Co.) kommt, sondern von Blue Byte, diesen Schwiegermutter-Typen und **Siedler**-Scheuchern aus Mülheim an der Ruhr? Weil **Battle Isle 2** meinen bisherigen Liebling, den Serien-Ableger **History Line**, noch dicke übertrumpft. Das beginnt schon beim aufklappenden Interface mit seinem charakteristischen Klackern (zu bestaunen am Anfang unseres DVD-Videos) und damit, dass das Spiel direkt den letzten Speicherstand anwirft. Bis heute liebe ich die großen Buttons, die einprägsamen Interface-Sounds. Vom eigentlichen Spiel natürlich ganz zu schweigen.

Zwei Parteien und 55 Einheitentypen kloppen sich auf dem Planeten Chromos um die Vorherrschaft. So lässt sich die wirre Hintergrundgeschichte zusammenfassen. Obwohl ich **Battle Isle 2** seit dem 94er Pizzadesaster mehrfach durchgespielt habe, weiß ich bis heute nicht, wer da eigentlich warum genau gegen wen kämpft. Weil's egal ist. Wichtig ist hingegen, die 55 Truppentypen genau zu kennen. Zu wissen, dass der schnelle Kampfbuggy aus zwei Hexfeldern Distanz Raketen abfeuern und wieder verduften kann. Dass das imposante Eisenbahngeschütz Excalibur satte sieben Felder weit ballert, im Nahkampf immerhin noch ein MG parat hat, aber auf zwei und drei Felder Entfernung so gefährlich ist wie ein überdimensionaler Strohhalm. Dass es nach dem Zug eine Runde Zwangs-Feuerpause einlegt und nur drei Geschosse mitführen kann? All das kann man nicht nur wissen – man muss es wissen, um hier zu überleben!

Trotz der futuristisch angehauchten Einheiten kann ich mit allen sofort etwas anfangen. Ein Schwerer Panzer ist halt ein Schwerer Panzer – egal, ob Zweiter Weltkrieg oder ferner Planet. Die Regeln sind klar, ich muss

Deswegen legendär

- Kämpfe mit Polygon-Grafik
- 55 Boden-, Luft- und Marineeinheiten
- Rotierende Renderbilder
- fiese Wetterwechsel
- cooles Interface



Wahnsinn: Einheiteninfos wie hier zum **Ranger** glänzen mit flott rotierenden Renderbildchen! 1994 war das extrem beeindruckend.



Wetterberichte, besondere Ereignisse oder Drohnachrichten kommen per **Textfenster**, die Pixelsprecher sind ein bisschen anmiert.



Bis zu **400 Einheiten** passen auf eine Karte – hier sehen Sie nur einen kleinen Ausschnitt einer Mission.

keine Handbücher oder Zahlentabellen wälzen: Innerhalb einer Runde darf ich meine Einheiten ziehen und angreifen lassen, reparieren, aufmunitionieren, auftanken, in Fabriken, Häfen und Flughäfen Nachschub ausheben. Wenn ich meinen Zug beende, ist der Gegner dran. Das klingt einfach, ich muss aber schon genau tüfteln, wer wann was tut, denn wenn ich einen Trupp ziehe und den nächsten anwähle, darf ich mit dem ersten nichts mehr machen. Und weil auch eine Undo-Funktion fehlt, wird **Battle Isle 2** trotz eigentlich simpler, nachvollziehbarer Regeln schon in der ersten Mission zum kopfzerbrecherischen Knobelspiel.

Meine Mitbewohner machen sich Sorgen

Auch die Einsatzziele sind meistens einfach gestrickt: Mit Infanterie oder dem flotten Spähfahrzeug Ranger soll ich das feindliche Hauptquartier (und oft bestimmte Fabriken) erobern, oder mein Heer soll alle Gegner plätten. Nur selten gibt's abweichende Ziele, in einer Mission etwa gebe ich dem verbündeten KI-Tarnfahrzeug »Eloka« Geleitschutz. Dummerweise ist das Teil nicht ganz unsichtbar – wenn der Gegner auf ein benachbartes Feld zieht, ist die Tarnung enttarnt und Eloka akut gefährdet.

In Panik muss ich trotzdem nicht ausbrechen, denn die KI ist so dösig wie die Hintergrundstory. Zum Beispiel zieht der Computerspieler seine Versorgungseinheiten (füllen Munition und Sprit nach) immer (!) am Schluss, sodass leergeschossene Kampfeinheiten die ganze Runde über nicht angreifen können. Fernkämpfer setzt er gerne mal auf Tuchfühlung ein, er zieht den oben erwähnten Buggy nach dem Angriff nicht mehr in Sicherheit, und ich kann wunderbar Infanterie als Köder vorschicken – der Computer hat dermaßen Angst vor ihrer Eroberungsfähigkeit, dass er meine anderen, viel gefährlicheren Einheiten ignoriert und stattdessen die armen Stoppelhoppser perforiert. Allerdings ist mein KI-Verbündeter genauso trottelig, sodass ich eben doch öfter mal in Panik ausbreche. Zum Beispiel, wenn er sein Eloka zielsicher neben einem feindlichen Nashorn-Sturmpanzer parkt.

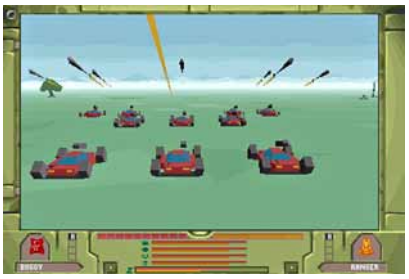
Trotzdem stört mich das alles nicht. Weil ich gegen eine Übermacht antrete, sodass keine Mission zum Durchmarsch schrumpft. Weil die Karten teils riesig sind, mit bis zu 400 Einheiten gleichzeitig. Weil meine Truppen Erfahrung und damit Kampfkraft gewinnen und ich bibbere, wenn mein wertvoller Veteranen-Panzer sich zu weit vorwagt und aus dem Kriegsnebel heraus unter Artilleriefeuer gerät. Aus dem ich ihn anschließend mit den vereinten Kräften eines Uhu-Aufklärungsfliegers, dreier Dragon-Hubschrauber, einer Mine und eines Ionstar-Geschützturms rauspauke. Wobei ein Helikopter sein Leben lässt – aber egal, er war ja noch jungfräulich, ergo unerfahren.

Gerade der Kriegsnebel macht **Battle Isle 2** so spannend. Ich muss Aufklärungsflieger und Radarfahrzeuge vorschicken (beide unbewaffnet!), und bei Regen oder Schneefall gucken selbst die nicht besonders weit. Wenn's richtig frostet, kann sich sogar das Schlachtfeld verändern: Flüsse und kleine Seen frieren zu, leichte Bodeneinheiten können darübersausen und Überraschungsangriffe starten. Also achte ich peinlichst genau auf die Wettermeldungen (die werden wie andere Ereignisse mit tonlosen, semianimierten Pixelsprechern inszeniert), denn wenn die Sonne wieder durchbricht, brechen auch die vorwitzigen Eisläufer durch. Und sind folglich kampflos futsch.

Apropos Kampf: Die Packung bejubelt die Gefechte seinerzeit als »überwältigende Angriffsmodus-Realisation in rasend schneller Vektorgrafik«. Mit Recht, denn 1994 können sich die Kämpfe echt sehen lassen, zumal sie den Kampfausgang korrekt darstellen – anders als etwa das Ende des gleichen Jahres erscheinende **Panzer General**, das in seinen kleinen Kampfanimationen Verluste nur als Zahl anzeigt. Bei **Battle Isle 2** zerplatzen einzelne Panzer und Flieger in winzige Polygone, Schiffe saufen rauschend ab. Es kommt noch besser: Einheitenbildschirme zeigen sogar rotierende Render-Truppen. Allerdings nur, wenn man die CD-Version hat, per Diskette gibt's nur Standbilder. Das adelt **Battle Isle 2** zum auch jetzt noch nett anzuschauenden (und -hörenden!) Knobelbrocken und damit bis heute zu einem meiner Lieblinge. Dem verzeihe ich sogar den Mord an meiner Pizza. Martin Deppe / GR

Boden, Wasser, Luft

Die Gefechte in »rasanter Vektorgrafik« (Packungstext) sind 1994 atemberaubend. Und noch heute superspannend.



Die Armee: **Buggys** können weit ziehen, aus der Distanz feuern und wieder türmen.



Die Flotte: **Patrix-Patrouillenboote** beharken einen Hydra-Zerstörer im Nahkampf.



Die Luftwaffe: Tag der Abrechnung!Sieben **Dragon-Kampfhubschrauber** vernichten eine Medusa-Luftabwehr-Batterie.

Battle Isle 2
Rundenstrategie



PUBLISHER	Blue Byte
ENTWICKLER	Blue Byte
QUELLE	Die komplette Serie plus History Line und Incubation gibt's unter anderem als Platinum-Version zum Download, zum Beispiel bei Goodoldgames.com
SPRACHE	Deutsch, Englisch
HARDWARE	386er mit 4 MB RAM
SO LÄUFT'S	Mit DOS Box läuft Battle Isle 2 auch unter Windows 7, wenn auch mit etwas Konfigurationsaufwand.

Fazit Auch heute noch hochspannende Hexfeld-Gefechte.

XMX
HIGH PERFORMANCE SYSTEMS

STAR WARS
EPISODE I
DIE DUNKLE BEDROHUNG
3D

AB 9. FEBRUAR NUR IM KINO



Intel® Core™ i5-2500K Prozessor
@ 4 x 4.2 GHz übertaktet!

- DVI
- Mini HDMI
- USB 3.0
- SATA 3
- DirectX® 11

» 8 GB High End DDR3 Kingston HyperX blu PC1600
» 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 550 Ti
» 1000 GB SATA3 32 MB Cache, 7200 U/Min.
» 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
» Prolimatech Panther Kühler
» 450 W BeQuiet / IN Win Mana 136 Tower
» ASRock Z68 Pro 3

Artikel-Nr.: 50053

779,-* €

ab 16,70€ mtl., Laufzeit: 60 Monate [2]



AMD FX-Series FX-8120 Prozessor
@ 8 x 3.8 GHz übertaktet!

- DVI
- HDMI
- USB 3.0
- DirectX® 11
- Displayport

» 8 GB High End DDR3 Kingston HyperX blu PC1600
» 1024 MB AMD Radeon® HD6870
» 1000 GB SATA3 32 MB Cache, 7200 U/Min.
» 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
» Interne Hochleistungswasserkühlung
» 500 W Silverstone Strider / NZXT Phantom 410
» Gigabyte GA-970A-UD3

Artikel-Nr.: 50039

899,-* €

ab 16,83€ mtl., Laufzeit: 72 Monate [2]

1) Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. * Abbildung enthält Sonderausstattung. 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.

0180 1 994041

(3,9 Cent/Min. Festnetz der T-COM; max. 42 Cent/Min. aus dem Mobilfunknetz)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 99404

Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr



Intel® Core™ i5-2500K Prozessor
@ 4 x 4.2 GHz übertaktet!

- 16 GB High End DDR3 1600 MHz
- 3072 MB NVIDIA® GeForce® GTX 560
- 1000 GB SATA3 32 MB Cache, 7200 U/Min.
- 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- Interne Hochleistungswasserkühlung
- 550 W BeQuiet / Coolermaster HAF 922
- Gigabyte GA-Z68X-UD3H-B3

DVI | Mini HDMI | USB 3.0 | SATA 3 | DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50063

999,-* €

ab 18,70 € mtl., Laufzeit: 72 Monate [2]

Watercooled

Alpenföhn®
Hochleistungs-Luftkühlung:
Alpenföhn Matterhorn

Intel® Core™ i7-2700K Prozessor
@ 4 x 4.5 GHz übertaktet!

- 16 GB High End DDR3 1600 MHz
- 1536 MB NVIDIA® GeForce® GTX 580
- 1000 GB SATA 3 32 MB Cache, 7200 U/Min.
- 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- Hochleistungsluftkühlung: Alpenföhn Matterhorn
- 600 W Silverstone Strider / Xigmatek Midgard II
- ASRock Z68 PRO

DVI | Mini HDMI | USB 3.0 | SATA 3 | DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50057

1349,-* €

ab 25,25 € mtl., Laufzeit: 72 Monate [2]

Intel® Core™ i7-2600K Prozessor
@ 4 x 4.4 GHz übertaktet!

- 8 GB High End DDR3 1600 MHz
- 2x 1536 MB NVIDIA® GeForce® GTX 580 SLI
- 2000 GB SATA 3 64 MB Cache, 7200 U/Min.
- Blu-Ray Brenner SATA / DVD-RW SATA
- Interne Hochleistungswasserkühlung
- 1000 W Silverstone Strider / IN WIN Maelstrom
- Gigabyte GA-Z68XP-UD4

DVI | Mini HDMI | USB 3.0 | SATA 3 | DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50068

Blu-ray Disc™

1999,-* €

ab 37,42 € mtl., Laufzeit: 72 Monate [2]

Watercooled

TM & © 2012 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Used Under Authorization.

KONFIGURIEREN SIE IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...

www.xmx.de

Hardware News

Neue Geforce GTX 460



Obwohl eigentlich schon mehrfach beerdigt, wird der **Dauerbrenner Geforce GTX 460** noch einmal wiederbelebt.

GameStar.de/Quicklink/7710 Im Preissegment zwischen 100 und 150 Euro ist die Geforce GTX 460 auch eineinhalb Jahre nach ihrer offiziellen Vorstellung noch immer die interessanteste Geforce-Grafikkarte. Nun erscheint mit der GTX 460 V2 die mittlerweile vierte Ausführung. Wie das erste Modell verfügt auch die V2 über 336 Shader-Einheiten und 1.024 MByte Videospeicher, hat aber eine 192 Bit statt 256 Bit schmale Speicheranbindung. Im Gegenzug arbeitet die Neuauflage mit Taktfrequenzen für Chip, Shader und Speicher von 778/1.556/4.008 MHz statt 675/1.350/3.600 MHz. Allerdings erreichen auch die meisten übertakteten Varianten der ursprünglichen 1,0-GByte-Version diese Werte. Insgesamt dürfte die GTX 460 V2 ungefähr so schnell rechnen wie die Standard-GTX 460, aber deutlich schneller als die GTX 460 SE mit lediglich 288 Shadern oder die andere, kleine GTX 460 mit 768 MByte Videospeicher. DV

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 V: Skyrim	1920x1080, maximale Details	1920x1080, maximale Details, 4x AA	1920x1080, maximale Details, 8x AA

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Geforce 8/9	8800 / 9800 GT 80 €, 8800/9800 GTX 110 €		
Geforce 200	GTS 250 80 €, GTX 260 150 €, GTX 275 k. A.	GTX 285 k. A., GTX 295 k. A.	
Radeon HD 4	HD 4850 60 €, HD 4870 110 €	HD 4870 X2 k. A.	
Radeon HD 5/6	HD 5670 50 €, HD 5750 90 €, HD 5770 110 €	HD 6850 140 €, HD 5850 170 €, HD 6870 150 €, HD 5870 250 €	HD 6950 200 €, HD 6970 280 €, HD 7970 550 €, HD 6990 650 €
Geforce 400/500	GTS 450 90 €, GTX 550 Ti 110 €	GTX 460 150 €, GTX 560 170 €, GTX 560 Ti 190 €, GTX 480 270 €	GTX 570 270 €, GTX 580 400 €, GTX 590 630 €

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 Bulldozer		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 2700K 280 €, i7 3960X 1.000 €

Spiele-PCs

Die GameStar-Referenzklassen geben drei typische PC-Konfigurationen der Mehrzahl der GameStar-Leser wieder. Die Spiele-Details verraten, in welcher Einstellung die angegebenen Titel flüssig gespielt werden können.

Leistungsindex

Der Grafikkarten-Prozessor-Index ordnet Grafikchips und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse können Sie moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.

Star-Wars-Hardware von Razer



GameStar.de/Quicklink/7711 Nach **Starcraft 2** und **Tron** bringt Razer auch zum neuen MMO-Hit **Star Wars: The Old Republic** offiziell lizensierte Hardware heraus. Neben einer Maus mit 17 frei programmierbaren Tasten, basierend auf der Razer **Naga**, erscheint ein neues Headset mit virtuellem 7.1-Surroundsound und eine Tastatur mit Multi-Touch-Display sowie zehn dynamischen Tasten für anpassbare Kontrollen. Weil die passende Mausunterlage dabei nicht fehlen darf, gehört auch ein metallenes Mousepad zum Angebot. Bei allen Komponenten dürfen die Fraktionssymbole ausgetauscht werden. So zieren, je nachdem ob Sie als Jedi oder Sith in der Galaxis unterwegs sind, die entsprechenden Embleme die Eingabegeräte. Allerdings hat Razer wieder einmal astronomische Preisvorstellungen: Die Maus kostet 140 Euro, das Headset 130 Euro, das Mauspad 50 Euro und die Tastatur sogar rund 250 Euro. Ab Februar sollen alle Teile erhältlich sein. MSH

Schwere Sicherheitslücke in WLAN-Routern

GameStar.de/Quicklink/7709 Wenn Sie einen aktuellen WLAN-Router nutzen, um zuhause mit Ihrem Computer oder Smartphone ins Internet zu gelangen und dabei WPS (Wi-Fi Protected Setup) nutzen, sollten Sie von dieser Funktion vorerst keinen Gebrauch mehr machen und sie nach Möglichkeit auch abschalten, bis ein Firmware-Update für Ihren Router zum Download bereit steht. Ein Fehler in der WPS-Komfortfunktion sorgt nämlich dafür, dass die Verschlüsselung von fast jedem WPS-fähigen Internet-Router ausgehebelt werden kann. Mittels eines Brute-Force-Angriffs (Durchprobieren aller Möglichkeiten) kann die PIN aufgrund eines Designfehlers in wenigen Minuten geknackt werden. Da nahezu alle aktuellen Router mit aktiviertem WPS ausgeliefert werden, betrifft die Sicherheitslücke fast jeden WLAN-Nutzer. Anstelle von WPS sollten Sie übergangsweise ausschließlich WPA2 nutzen. MSH

News-Ticker

AMD FX-6200: Klammheimlich ergänzt AMD das Angebot von Bulldozer-Prozessoren um den Sechskerner FX-6200. Mit einer Taktfrequenz von 3,8 GHz arbeitet der 500 MHz schneller als der FX-6100 mit 3,3 GHz. Allerdings steigt auch die maximale Stromaufnahme laut Hersteller von 95 auf 125 Watt. Der Preis liegt voraussichtlich bei rund 150 Euro.

Victorinox: Der Schweizer Hersteller hat ein Taschenmesser mit integriertem USB-Stick mit bis zu einem Terabyte Volumen vorgestellt. Ein Display zeigt den freien Speicherplatz an, Preise sind noch nicht bekannt.

Microsoft: Im Februar soll die Windows-Version der Bewegungssteuerung Kinect für 250 US-Dollar in den USA erscheinen. Einen Deutschlandtermin gibt es noch nicht.

SSD-Adrenalin für vorhandene HDD



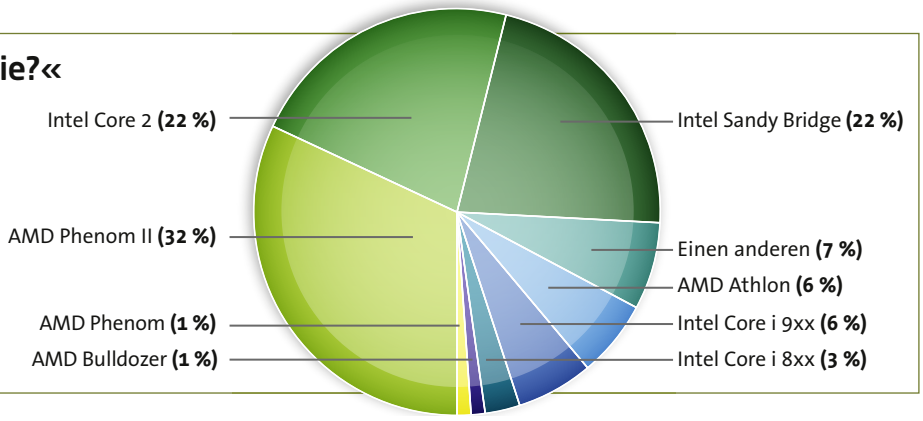
Hersteller Crucial gibt **drei Jahre Garantie** auf seine Cache-SSD Adrenaline.

GameStar.de/Quicklink/7708 Für die Nutzung als Massenspeicher sind Solid State Drives (SSDs) im Vergleich mit herkömmlichen Festplatten noch immer zu teuer. Daher setzen viele Hersteller auf so genannte Hybrid-Festplatten, bei denen SSDs mit herkömmlichen Festplatten, also Hard Drive Discs (HDDs) kombiniert werden. Einen anderen Weg geht nun Crucial mit der **Adrenaline Solid State Cache Solution**. Der Cache-Speicher, der aus einer **M4**-SSD mit 64 GByte und spezieller Software besteht, wird einfach per SATA-Kabel zwischen Mainboard und eine bereits vorhandene Festplatte geklemmt. Eine Neuinstallation des Betriebssystems ist nicht nötig, die Caching-Software kopiert oft genutzte Dateien selbständig auf das Solid State Drive. Sowohl beim Schreiben als auch beim Lesen sollen konventionelle Magnetspeicherplatten von den schnellen Zugriffszeiten der SSD profitieren. Effektiv genutzt werden von der **Adrenaline**-SSD nur 50 der 64 GByte, die restlichen 14 GByte stehen für Hintergrundaufgaben wie TRIM und Garbage Collection zur Verfügung. Der Preis der **Adrenaline** stand zum Redaktionsschluss noch nicht fest. MSH

»Welchen Prozessor haben Sie?«

Rund 53 Prozent der GameStar.de-Leser haben einen Intel-Prozessor, knapp 40 Prozent nutzen einen AMD-Chip. Vom Intel-Anteil entfallen 22 % auf die erst Anfang 2011 eingeführten Sandy-Bridge-Prozessoren, AMDs neue Bulldozer-CPUs sind gerade einmal bei einem Prozent der Leser im Einsatz. Die meisten AMD-Besitzer haben einen Phenom II mit vier oder sechs Rechenkernen.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 1.561 Teilnehmer



Hardware-Trends 2012

2012 gehen schnellere CPUs und Grafikkarten an den Start. Wahrscheinlich erscheint mit Windows 8 auch ein neues Microsoft-Betriebssystem. Der Trend zu mobilen Endgeräten wird davon noch weiter verstärkt.

Von Daniel Visarius

Inhalt

Grafikkarten & Monitore..... 118
CPU, Mainboard & Speicher.. 120
Online, Mobile & Co. 124



Das vergangene Technik-Jahr war geprägt von einer Flut hochklassiger PC-Spiele, die teilweise auch grafisch neue Maßstäbe setzten. **Battlefield 3 (**beziehungsweise die zu Grunde liegende Frostbite-2.0-Engine) bei der Beleuchtung, **Batman: Arkham City** als optisches Gesamtkunstwerk auf Basis der generalüberholten Unreal Engine 3.5 und **The Elder Scrolls 5: Skyrim** bei der Darstellung weitläufiger Landschaften. Alle drei machen wie viele andere Spiele, darunter **Anno 2070**, verstärkt von DirectX 11 Gebrauch. Passend dazu haben die meisten Spieler ihren PC bereits im Vorfeld aufgerüstet für den heißesten Spiele-Herbst, seit dem es Windows gibt. Die zweite Generation von DirectX-11-Grafikkarten (Geforce GTX 500, Radeon HD 6000) und Intels überaus erfolgreiche Sandy-Bridge-Prozessoren bieten nicht nur viel Leistung zu einem attraktiven Preis (wenn wir von den jeweiligen Spitzenmodellen absehen), sondern verbrauchen oft sogar weniger Strom als die Vorgängergeneration. Erst im Oktober veröffentlichte AMD mit zwei Jahren Verspätung seine Bulldozer-Prozessoren, die an den Trend von mehr Leistung und höherer Energieeffizienz nicht anknüpfen konnten. In Spielen erreichen die CPUs mit ihrer auf Server ausgerichteten Architektur oft nicht einmal die Leistung der schnellsten Phenom-CPUs, ganz zu schweigen von den Intel-Chips. Für dieses Jahr verspricht sich AMD durch Patches für Windows 7 bis zu 10 Prozent zusätzliche Performance, und im zweiten Halbjahr soll die zweite Bulldozer-Generation weitere 10 bis 20 Prozent drauflegen. Aber ob das genügt, um dem für März erwarteten Sandy-Bridge-Nachfolgeprozessor Ivy Bridge gefährlich zu werden, bleibt abzuwarten.

Die Grafikkarten gehen 2012 in die dritte DirectX-11-Generation, wobei es sich genau genommen um die ersten DirectX-11.1-Chips handelt. Aber die Verbesserungen von DirectX 11.1 sind dermaßen marginal, dass sie wahrscheinlich nicht einmal neue Hardware erfordert hätten, sondern womöglich auch allein über den Treiber zu realisieren gewesen

Schnellere Hardware dank neuer Fertigung

wären. Außer einer grafikkartenübergreifenden Schnittstelle für die stereoskopische 3D-Darstellung und kleineren Verbesserungen bei der 2D-Grafikleistung auf dem Desktop sind noch keine weiteren Details bekannt – nach aktuellem Stand soll DirectX 11.1 aber mit Windows 8 gegen Ende des Jahres erscheinen. Mehr bringt da der Umstieg von der etablierten, aber im Vergleich zu aktuellen Prozessoren antiquierten 40-nm-Fertigung auf den neuen 28-nm-Prozess. Dadurch können die Grafikchips bei gleicher Größe wesentlich schneller arbeiten oder bei gleicher Leistung wesentlich kleiner und damit kostengünstiger werden. Wie die Radeon HD 7970 zeigt, führt der 28-nm-Prozess richtig eingesetzt auch zu einer höheren Energieeffizienz (Leistung pro Watt). Alle neuen Grafikkarten von AMD und Nvidia entstehen in den 28 nm kleinen Leiterbahnen, entsprechend groß dürfte der Fortschritt sein, nachdem die 40-nm-Fertigung bereits seit mehreren Jahren im Einsatz ist.

Manchmal verstärken sich Trends durch äußere Einflüsse, im Fall der schnellen SSD-

Windows 8 verbessert Windows-Tablets

Festplatten durch höhere Gewalt. Die schreckliche Flutkatastrophe in Thailand, wo so gut wie alle Magnetspeicherfestplatten hergestellt werden, hat die Preise für diese verdoppelt bis verdreifacht. Plötzlich waren SSDs auch im direkten Vergleich längst nicht mehr so teuer wie vor den Produktionsausfällen, und vor allem waren sie gut verfügbar. Wer gegen Ende des Jahres einen neuen PC bauen wollte, kam um eine SSD praktisch nicht herum, selbst wenn er diese Investition eigentlich noch nicht tätigen wollte. Fast zwangsweise haben so immer mehr Spieler die Vorzüge einer SSD kennengelernt und die Erfahrungen im Internet und an Freunde weitergegebenen. Nicht unwichtig für die weitere Entwicklung – die Vorzüge von SSDs zeigen sich nicht nur in beeindruckenden Benchmark-Ergebnissen, sondern vor allem durch eine gefühlt viel flüssigere Performance des gesamten PCs. 2012 wollen die Hersteller die SSD-Preise mit neuen Herstellungsverfahren weiter senken. Da auch durch Übernahmen im konventionellen Festplattengeschäft die Konkurrenz und damit der Wettbewerb geschwächt wird, werden die Preisunterschiede zwischen SSDs und HDDs vermutlich nicht mehr die alten Spannen erreichen. In diesem Jahr ist eine Solid State Disk als Windows-Installationslaufwerk einfach Pflicht, wenn es das Budget hergibt.

Allgegenwärtig waren 2011 mobile Endgeräte wie Smartphones und Tablet-PCs. Durch viele wirklich gute Android-Handys und Googles kontinuierliche Verbesserungen am Betriebssystem hat das iPhone erstmals echte Konkurrenz. Die Absatzzahlen explodierten entsprechend, in den USA hat Android mittlerweile einen größeren Marktanteil als Apples iOS. Bei den Tablet-PCs ist die Dominanz des iPads aber nach wie vor ungebrochen. Erst seit Ende 2011 nimmt Android vor allem durch das preislich attraktive Kindle Fire allmählich Fahrt auf, dessen Hardware Amazon mit Hunderten von Euros subventioniert. Dass auch immer mehr Spieler unterwegs surfen und spielen, zeigen die stetig steigenden Abrufe von GameStar.de durch mobile Endgeräte. Doch nicht alle Hersteller profitieren von dem sich noch beschleunigenden Boom: Microsoft kommt mit seinem Smartphone-Betriebssystem Windows Phone 7 nicht auf die Beine. Es ist zwar seit dem ersten großen Update auf Version 7.5 technisch absolut konkurrenzfähig, trotzdem haben sich die damit ausgestatteten Geräte eher schlecht als recht verkauft. Auswirkungen der groß angelegten Kooperation zwischen Nokia und Microsoft zum Aufbau eines dritten großen Ökosystems neben Android und iOS dürften erst demnächst sichtbar werden, falls sie denn Früchte trägt. Aber noch ein Riese tut sich, im mobilen Geschäft schwer: Intels CPUs spielen in Smartphones und Tablets bislang keine Rolle. Neue Chips sollen das aber 2012 ändern.

In jedem Fall wächst die Basis mobiler, internettauglicher Endgeräte 2012 weiter rasant. Aller Voraussicht nach baut Android seinen Marktanteil erheblich aus und überholt Apple womöglich auch in Deutschland, weil die Einstiegspreise niedriger sind und das Angebot vielfältiger ist als beim iPhone. Da auch die Hersteller von Android-Tablets dazugelernt haben (gleiche Hardware mit schlechteren Design und billigerer Verarbeitung verkauft sich zum gleichen Preis naturgemäß nicht besonders gut), erwarten wir günstigere, aber auch ausgereiftere Tablets mit dem Google-Betriebssystem. DV

Hardware-Rückblick 2011

Intel Sandy Bridge



Gleich zu Beginn liefert Intel mit der neuen Sandy-Bridge-Architektur eines der Hardware-Highlights des vergangenen Jahres und setzt damit auch in AMDs angestammter Domäne, dem Preisbereich bis 200 Euro, neue Maßstäbe. Im Vergleich zur Vorgängergeneration verbrauchen die Sandy-Bridge-Prozessoren zudem nicht mehr Strom, liefern in den Benchmarks aber deutlich mehr Leistung. Vor allem der Core i5 2500(K) findet bei Spielern wegen seines guten Preis-Leistungs-Verhältnisses großen Anklang und festigt Intels Spitzenposition.

AMD Radeon HD 6950



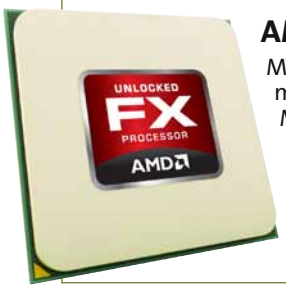
Die meisten PC-Spieler geben zwischen 100 und 250 Euro für eine neue Grafikkarte aus. In diesem Preissegment kämpfen seit Januar 2011 die praktisch gleich teuren Radeon HD 6950 mit 1,0 GByte Videospeicher und Geforce GTX 560 Ti, die beide für knapp unter 200 Euro über den Ladentisch gehen, um die Vorherrschaft. Für die Geforce-Karte sprechen eher Zusatzfunktionen wie PhysX oder die bessere Unterstützung von stereoskopischem 3D (kurz S3D), spürbar mehr Spieleleistung aber gibt's bei der bärenstarken Radeon HD 6950.

SSD-Laufwerke



Sinkende Preise, zunehmende Speicherkapazität sowie der Produktionsausfall herkömmlicher Festplatten durch die Flutkatastrophe in Thailand und die damit einhergehenden Preissteigerungen haben SSD-Laufwerken 2011 endgültig zum Durchbruch verholfen. Als reines Datengrab sind die Laufwerke zwar zu teuer und technisch auch nicht wirklich geeignet, aber als Windows-Laufwerk samt einigen Lieblingsspielen begeistern uns SSDs mit einer subjektiv sehr hohen Performance und extrem kurzen Ladezeiten. Auch deshalb haben wir die SSDs vor kurzem in den Einkaufsführer aufgenommen.

AMD Bulldozer



Mit zwei Jahren Verspätung kommt der FX-8150-Prozessor mit AMDs komplett neuer Bulldozer-Architektur auf den Markt – und enttäuscht im Test. Zum gleichen Preis wie Intels zehn Monate alte Sandy-Bridge-Konkurrenz liefert Bulldozer nicht mal ansatzweise die gleiche Leistung und frisst noch dazu deutlich mehr Strom. Nur im Server-Segment kann die sehr spezielle Architektur ihre Vorteile nutzen und schlägt dort sogar die Intel-Konkurrenz.

Android 4.0 soll bald nicht mehr nur auf ARM-Prozessoren laufen, sondern auch auf x86-Prozessoren von Intel und AMD.

Trends 2012

Grafikkarten & Monitore

Im Laufe der nächsten Monate bringen AMD und Nvidia ihre neuen Grafikkarten auf den Markt, die vor allem mehr Performance bieten. Passenderweise steigen 2012 endlich auch die Monitorauflösungen wieder. Von Daniel Visarius

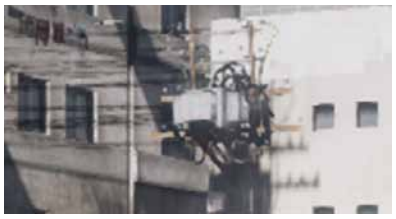
Höher auflösende PC-Monitore

Moderne Grafikkarten haben genug Leistung für höhere Auflösungen als 1920x1080 Pixel. 2012 erscheinen vermehrt bezahlbare 27-Zoll-Monitore mit 2560x1440 Bildpunkten.

Gemessen an der Bildschirmfläche haben Smartphones mittlerweile eine höhere Auflösung als PC-Monitore. Apple **iPhone 4**, **iPhone 4S** und das Samsung **Galaxy Nexus** bringen gar so viele Bildpunkte pro Quadratzentimeter unter, dass das menschliche Auge aus normaler Entfernung keine Pixel mehr erkennen kann. Dagegen arbeiten aktuelle 23,6-Zoll-TFTs mit 1920x1080 Bildpunkten nur mit einem Drittel der Pixeldichte. Bei den wegen ihrer schieren Größe bei noch akzeptablem Preis zunehmend beliebteren 27-Zöllern wirkt diese Auflösung besonders grob. Nur waren höhere Auflösungen als 1920x1080 (16:9) beziehungsweise 1920x1200 (16:10) bislang den wenigen und praktisch unerschwinglichen 30-Zöllern mit 2560x1600 Pixeln im 16:10-Format vorbehalten. Auch die ersten 27-Zöller mit 2560x1440 Pixeln wie die Cinema Displays von Apple kosten mit 900 Euro sehr viel Geld. Mit dem Dell **UltraSharp U2711** und dem HP **ZR2740W** sind nun aber zwei Modelle für unter 600 Euro auf dem Markt. LG schiebt bald den **DM92** hinterher, ebenfalls ein 27-Zöller mit 2560x1440 Pixeln, der aber zusätzlich 120 Hertz unterstützt und über die mitgelieferte Passiv-Pol-Brille auch stereoskopisches 3D wiedergeben kann.

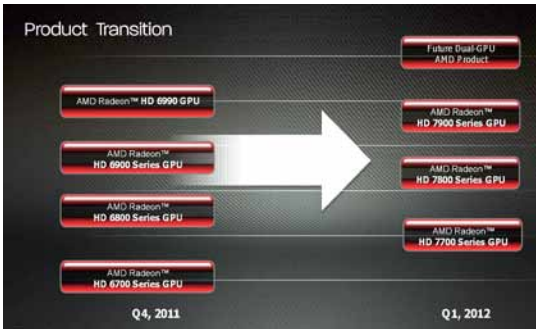
Fazit

Spätestens ab einer Diagonale von 27 Zoll ist Full HD zu grobkörnig, der Sprung auf 2560x1440 Pixel daher überfällig. Mit wachsendem Angebot dürften die Preise der neuen HiRes-Monitore im Laufe des Jahres weiter fallen.





Je höher die Auflösung, desto feiner werden kleine Details dargestellt. Auf gleicher Diagonale ist der Unterschied zwischen 1920x1080 (oben) und 2560x1440 (unten) frappierend.



Alle Varianten unterhalb der 150 Euro teuren **Radeon HD 7700** entstehen noch im 40-nm-Prozess und basieren auf der Vorgeneration Radeon HD 6900.

Radeon HD 7000 für groß und klein

Nach der Radeon HD 7970 will AMD sein neues Chipdesign Graphics Core Next in allen Preissegmenten oberhalb von 100 Euro etablieren.

Anders als beispielsweise bei der Radeon HD 6000 sollen alle für Spieler geeigneten Grafikkarten der HD-7000-Baureihe auf der aktuellen Architektur basieren, die AMD mit der HD 7970 eingeführt hat (Test in diesem Heft). Das Design bietet vor allem mehr Leistung in Spielen, aber auch bei allgemeinen Berechnungen abseits der Grafikdarstellung. Dazu kommt eine durch die neue 28-nm-Fertigung deutlich höhere Energieeffizienz. Auf das Spitzenmodell HD 7970 folgt zunächst die HD 7950, die ebenfalls auf eine 384 Bit breite Speicheranbindung zurückgreifen kann und deshalb trotz weniger Shader-Prozessoren kaum langsamer sein dürfte als die HD 7970 (550 Euro). Die HD 7950 stellt AMD mit einem Preis von voraussichtlich rund 400 Euro gegen die ähnlich teure Geforce GTX 580. Bis Ende März sollen dann angeblich die Radeon HD 7770 für etwa 150 Euro und die gehobene Mittelklasse in Form von Radeon HD 7870 (300 Euro) und HD 7850 (200 Euro) erscheinen. Absolutes Spitzenmodell ist die Radeon HD 7990 mit zwei HD-7900-Grafikchips und wahrscheinlich 6,0 GByte Videospeicher für geschätzte 700 Euro. Aber nur wenn die Karten vor der direkten Geforce-Konkurrenz auf den Markt kommen und die Leistung den Preis im Vergleich zur Vorgängergeneration rechtfertigt, kann AMD seinen Zeitvorsprung ausspielen – die neuen Geforce-Grafikkarten erwarten wir zwischen März und Mai.

Fazit

Vor allem die höhere Energieeffizienz bei gleichzeitig deutlich höherer Performance zeichnet AMDs neues Chipdesign aus. Die zusätzlichen Funktionen wie DirectX-11.1-Unterstützung und stereoskopisches 3D über drei Monitore hinweg sind derzeit noch zu vernachlässigen.

Neue Geforce mit DirectX 11.1

Über Nvidias nächste Grafikkartengeneration Geforce GTX 600 ist außer dem neuen 28-nm-Fertigungsprozess noch so gut wie gar nichts bekannt. Wir riskieren trotzdem einen Ausblick.



Vermutlich wird die kommende **High-End-Geforce GTX 680** weitgehend so aussehen wie die abgebildete GTX 580.

In der Vergangenheit waren Nvidias Grafikprozessoren stets etwas komplexer und daher oft auch schneller als die direkte AMD-Konkurrenz. Mit der Radeon HD 7970 allerdings hat AMD zum ersten Mal in der DirectX-11-Ära den Pfad verhältnismäßig kostengünstiger Grafikchips verlassen und einen aus 4,3 Milliarden Schaltwerken bestehenden Chip entwickelt, der um mehr als ein Drittel komplexer ist als die Geforce GTX 580 mit ihren drei Milliarden. Ob Nvidia das mit dem kommenden Spitzenmodell GTX 680 übertreffen kann, bleibt abzuwarten. Konkret bekannt ist von der neuen Geforce neben dem Codenamen Kepler derzeit nur, dass sie ebenfalls DirectX 11.1 unterstützen und pro Watt bis zu dreimal schneller sein soll als aktuelle Geforce-Chips. Allerdings bezieht sich diese Angabe auf die im professionellen Umfeld wichtige doppelte Rechengenauigkeit, über die Spieleleistung gibt es noch keine Informationen. Aus dem Umfeld von Nvidia wurde zudem bekannt, dass mit den ersten GTX-600-Grafikkarten ab Anfang März zu rechnen ist.

Fazit

Nvidia hat den Übergang vom reinen Grafikchip hin zu einem flexibleren Baustein, den AMD erst mit der HD 7000 angeht, bereits mit der Geforce GTX 480 bewältigt. Trotz neuem 28-nm-Fertigungsprozess erwarten wir von der GTX 600 eher eine getunte Geforce GTX 500 denn eine Revolution.

08/15-Konsolenumsetzungen

Spätestens seit 2009 und der Vorstellung von DirectX 11 enteilt der PC den Konsolen mit Riesenschritten. Aber nur wenige Entwickler spielen mit den neuen technischen Möglichkeiten.

Nach wie vor sind die meisten Multiplattformspiele auf Xbox 360 und Playstation 3 ausgelegt. Viele Entwickler scheuen Anpassungen für den PC, angeblich wegen zu hoher Kosten. Dabei ist die heutige PC-Hardware mit DirectX-11-Unterstützung das Gerüst der nahenden, nächsten Konsolengeneration. Ab 2013 oder 2014 werden alle relevanten Spieleplattformen (PC, Xbox 720 und Playstation 4) Tesselation unterstützen. Dann rechnen wir auch damit, dass die Funktion zum dynamischen Justieren der Polygonzahlen von Objekten auf breiter Front genutzt wird. Wer als Entwickler jetzt anfängt, neue Engines zu programmieren, so wie Dice mit der Frostbite-2.0-Engine für **Battlefield 3** oder Epic mit der Unreal Engine 3.5, kann die neuen Funktionen ausprobieren sowie sich einen technischen Vorsprung vor der Konkurrenz erarbeiten – und uns die längst überfälligen High-Tech-Spiele liefern.

Fazit

DirectX 11 beziehungsweise DirectX 11.1 markieren den technischen Standard der kommenden Konsolen. Aufgrund der vielen Multiplattformentwicklungen werden die Fähigkeiten, allen voran Tesselation, erst mit der neuen Xbox und der neuen Playstation richtig ausgereizt.

Die Zahl des Jahres

28 nm

In diesem Jahr stellen AMD und Nvidia ihre Produktion auf 28 nm feine Strukturen um. Das erlaubt wesentlich höhere Leistung bei gleichen Herstellungskosten oder eine erhebliche geringere Stromaufnahme bei gleicher Leistung, aber auch eine beliebige Kombination aus beidem.

120 Hertz setzt sich durch, S3D nicht

Deutlich mehr Spieler greifen zu einem 120-Hertz-TFT als zu einer 3D-Brille. Die Vorteile der höheren Bildwiederholrate überwiegen den geschmacksabhängigen Effekt von stereoskopischem 3D.



Der 23,6-Zoll-Monitor **Benq XL2420T** ist der Nachfolger des XL2410T, der trotz 3D-Vision-Zertifizierung vorrangig als 120-Hertz-Gerät eingesetzt wird.

Mit der ersten **3D Vision**-Brille hat Nvidia zusammen mit einigen Monitorherstellern TFTs mit 120 statt 60 Hz Bildwiederholrate vorgestellt. Die Technik gewährleistet im S3D-Modus erstmals flimmerfreie 60 Hz für jedes Auge und ist mit Abstand die beste S3D-Technik für den PC. Statt der klobigen Brille und dem mal mehr, mal weniger überzeugenden 3D-Effekt nutzen viele Spieler in der Praxis aber immer häufiger den reinen 2D-Betrieb mit der dann doppelt so hohen Bildfrequenz von normalen TFT-Monitoren (120 statt 60 Hertz). Anfangs waren davon hauptsächlich Clanspieler begeistert, die lange auf einen Röhrenmonitor geschworen haben. Mittlerweile steigt der Anteil von 120-Hz-TFTs im gehobenen Preissegment, weil die Vorteile des flüssigeren Bildaufbaus und des weicheren Mauszeigers mehr Leute überzeugen als der stereoskopische 3D-Effekt. Zudem können auch Radeon-Besitzer den 120-Hertz-Modus eines 3D-Vision-Monitors verwenden, nicht jedoch den 3D-Betrieb. Dass S3D auch weltweit kein Verkaufsargument ist, zeigen die niedrigen Verkaufszahlen des 3D-Vision-Kits (Paket aus Brille und Infrarotempfänger) wie auch anfangs des Nintendo 3DS (bis zur heftigen Preissenkung von 250 auf 150 Euro). Nvidia versucht dem entgegen zu wirken, indem seit **3D Vision 2** mehr Monitore mit der Brille zusammen verkauft werden, aber dementsprechend rund 100 Euro teurer sind. DV

Fazit

Stereoskopisches 3D ist auch 2012 nur ein netter Effekt, nicht mehr und nicht weniger. Vorausgesetzt man kann ihn überhaupt wahrnehmen und einige Stunden am Stück unangestrengt genießen. 3D-Monitore mit 120-Hertz-Unterstützung lohnen sich daher eher für den 2D-Betrieb, solange die Grafikkarte die nötige Leistung liefern kann.

Oft werden die Billigkarten zu Marketingzwecken mit 2,0 GByte Videospeicher ausgestattet, ohne dass die Leistung dadurch steigt.

Trends 2012

CPU, Mainboard & Speicher

Trotz schnellerer Bulldozer-CPUs wird Intel seine Vorherrschaft in diesem Jahr weiter ausbauen. Dazu gibt es neue Chipsätze für fast alle Sockel. Von Florian Klein und Daniel Visarius

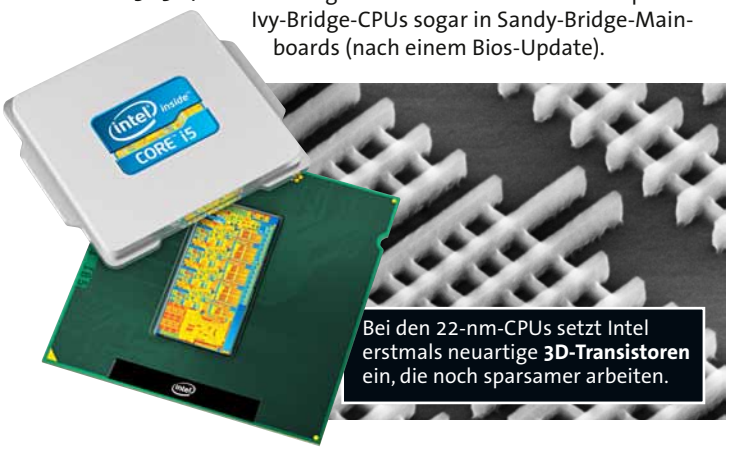
Intel mit neuer Core-i-Generation

In Kürze bringt Intel frische Core-i-Modelle mit »Ivy Bridge«-Kern. Die erstmals mit 22 Nanometer winzigen Strukturen gefertigten CPUs sollen trotz mehr Leistung überraschend sparsam arbeiten.

Praktisch vor der Tür stehen die Nachfolger von Intels Sandy-Bridge-Prozessoren wie dem Core i5 2500(K). Wie gehabt folgt Intel dabei dem selbsterklärten »Tick Tock«-Modell im Zweijahresrhythmus: Ein Tick ist die Einführung einer neuen CPU-Mikroarchitektur wie Anfang 2011 mit Sandy Bridge geschehen. Voraussichtlich im April dieses Jahres erscheint mit Ivy Bridge ein Tock: Das Schrumpfen der im Vorjahr eingeführten Mikroarchitektur (Sandy Bridge mit 34 Nanometer) auf kleinere Strukturen (Ivy Bridge mit 22 Nanometer). Dank des 22-nm-Prozesses sowie neuartiger 3D-Transistoren sollen Ivy-Bridge-CPUs satte 40 Prozent mehr Leistung pro Watt liefern. Da der Verbrauch angeblich gegenüber Sandy Bridge sinkt – die schnellsten Ivy-Bridge-Quad-Cores sollen maximal nur noch 77 statt wie bisher 95 Watt benötigen – gehen wir von etwa 20 Prozent mehr Rechenleistung aus. Dazu kommt eine neue DirectX-11-Grafikeinheit (bislang DX 10.1), die bis zu 60 Prozent mehr 3D-Leistung bringen soll. Ivy-Bridge-CPUs besitzen eine »3« statt einer »2« am Anfang der vierstelligen Modellnummer, folgen ansonsten aber dem bekannten Core-i3/i5/i7-Schema. Ungewöhnlich für Intel: Eventuell passen Ivy-Bridge-CPUs sogar in Sandy-Bridge-Mainboards (nach einem Bios-Update).

Fazit

Mehr Leistung bei spürbar gesunkenem Stromverbrauch, integrierte DirectX-11-Grafik und eventuell sogar kompatibel mit bestehenden Mainboards: Solange die Preise auf Sandy-Bridge-Niveau liegen, wird Ivy Bridge 2012 ein Hit.



Bei den 22-nm-CPUs setzt Intel erstmals neuartige **3D-Transistoren** ein, die noch sparsamer arbeiten.



PCI Express 3.0 dürfte in normalen Spiele-PCs mit einer Grafikkarte keine Leistungszuwächse bewirken.

Chipsätze und Mainboards

AMD und Intel bescheren uns 2012 neue Chipsätze, die vor allem eines bringen: bekannte Schnittstellen ohne separate Zusatzchips.

Mit den Ivy-Bridge-CPUs stellt Intel neue Chipsätze vor: Z75 und Z77 sollen die bei Spielern beliebten P67 und Z68 ablösen. Dazu kommen das Einsteigermodell H77 sowie der Q75 und der Q77 für Firmen-PCs. Alle Varianten bieten erstmals bis zu vier USB-3.0-Ports ohne aufgelöteten Controllerchip. Dazu kommen magere zwei SATA3- und vier SATA2-Anschlüsse. Die 77er-Versionen unterstützen zudem das bereits vom Z68-Chipsatz bekannte SSD-Caching, womit Sie eine kleine und günstige SSD-Festplatte mit wenigen Gigabyte Kapazität als Cache-Speicher einsetzen können, der häufig benötigte Daten von Ihrer konventionellen Festplatte zwischenspeichert. Windows und häufig benutzte Programme lassen sich so kostengünstig annähernd auf reguläre SSD-Geschwindigkeit beschleunigen. Da die Ivy-Bridge-CPUs integrierte PCI-Express-3.0-Leitungen besitzen, unterstützen die an den Prozessor angebundenen Steckplätze (etwa für Grafikkarten) erstmals den neuen Standard, der maximal etwa 1,0 GByte/s statt 500 MByte/s (PCI Express 2.0) pro Leitung schafft. Auch AMD erneuert seine Chipsatzriege, obwohl die aufgefrischten Bulldozer-CPUs auch in vorhandenen AM3+-Platinen funktionieren werden.
Viel Neues bringen AMD 1070, 1090X und 1090FX aber auch nicht: wahrscheinlich acht SATA3-Anschlüsse und eine noch unbekannte Zahl an USB-3.0-Ports. PCI Express 3.0 wird aller Voraussicht nach nicht unterstützt.

Fazit

2012 bringt wenig Spannendes bei den Chipsätzen. Zwar senken integrierte Schnittstellen die Fertigungskosten etwas, viel Unterschied macht das aber nicht. Und PCI Express 3.0 ist zwar neu, wird in Spielen auf absehbare Zeit aber keine spürbaren Auswirkungen haben.

CASEKING.de

präsentiert:

BITFENIX®

Shinobi XL

BITFENIX Shinobi XL

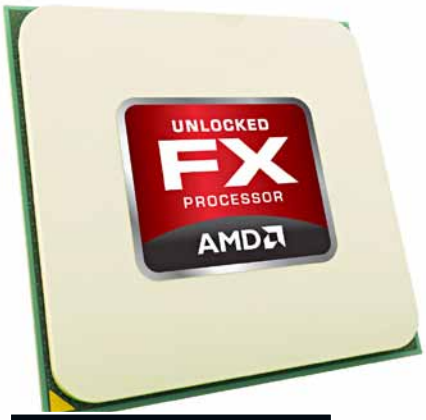
- zwei 230-mm-Lüfter und ein 120-mm-Lüfter inklusive
- vier USB-3.0-Anschlüsse
- BitFenix SuperCharge™ Port für das schnelle Aufladen von mobilen Endgeräten
- BitFenix SofTouch™ Oberfläche
- kompatibel mit XL-ATX-Mainboards
- drehbarer und komplett entfernbarer HDD-Schacht
- Vorbereitung für zwei interne 360er-Radiatoren
- klassisches Shinobi-Design mit noch mehr Platz für deine Hardware



Caseking Outlet: Gaußstr. 1, 10589 Berlin eMail: info@caseking.de tel. bestellen: 030 52 68 473 00 online bestellen: www.caseking.de

Bessere Bulldozer-Performance

Patches für Windows 7 sollen zunächst die Performance erhöhen. Im zweiten Halbjahr steht mit Piledriver dann eine überarbeitete Bulldozer-Version mit acht oder eventuell sogar zehn Kernen an.



Der neue Bulldozer-Kern **Piledriver** findet zuerst in der Einsteiger-APU Trinity Verwendung, die Vierkernprozessor und DirectX-11-Grafik vereint.

AMDs neue Prozessorarchitektur Bulldozer bricht mit vielen gängigen Konventionen, vor allem die ungewöhnliche Organisation der Rechenkerne bremst die bisherigen FX-CPUs in vielen Anwendungen aus. Auch deshalb ist Bulldozer bislang langsamer als die älteren Sandy-Bridge-Prozessoren von Intel, bei speziellen Server-Aufgaben dagegen schlägt Bulldozer die Sandy-Bridge-Konkurrenz mitunter deutlich. Um die Performance im Desktop-PC-Betrieb zu verbessern, hat Microsoft zwei Patches für Windows 7 veröffentlicht, die einige mit Windows 8 kommende Änderungen am Scheduler vorwegnehmen (der Scheduler ist der Programmteil eines Betriebssystems, der sich um die Verteilung der Rechenaufgaben auf die verschiedenen Prozessorkerne kümmert). AMD verspricht sich für die aktuellen FX-Prozessoren dadurch Leistungssteigerungen zwischen einem und 10 Prozent. Nochmal 10 Prozent schneller werden soll die nächste Bulldozer-Generation mit dem weiterentwickelten Piledriver-Kern, der eventuell über bis zu zehn Kerne verfügen soll, allerdings auch einen neuen Sockel und damit neue Mainboards erfordert.

Fazit

Ob Bulldozer in diesem Jahr auf die Beine kommt, hängt von der Preisgestaltung ab. Aktuell sind die Chips im Intel-Vergleich zu teuer. Zudem dürfte Piledriver durch die nur geringfügig höhere Performance einen schweren Stand gegen Ivy Bridge haben.

Thunderbolt im Kommen

Geht es nach Intel und Apple, ersetzt die »Thunderbolt«-Schnittstelle dieses Jahr nach und nach die meisten externen Anschlüsse moderner Desktop-PCs und Notebooks.



Das Belkin »Thunderbolt Express Dock« teilt **einen Thunderbolt-Anschluss in 3x USB 2.0, 1x Firewire 800, 1x HDMI 1.4, 2x GBit-LAN sowie einen Audio-Ausgang** auf und lässt sich zudem mit anderen Thunderbolt-Geräten in Reihe schalten.

Die bereits 2009 vorgestellte Thunderbolt-Technik verwendet als mechanische Buchse einen Mini-Displayport, vereint in sich aber das PCI-Express- und das Displayport-Protokoll und bietet pro Anschluss zwei Kanäle mit jeweils bis zu 10 Gbit/s Transfergeschwindigkeit (USB 3.0: 1x 5,0 Gbit/s). Außerdem wird angeschlossene Peripherie mit bis zu 10 Watt Strom versorgt. Ein einziger Thunderbolt-Port unterstützt dabei bis zu sieben in Reihe geschaltete Geräte (auch Hubs), von denen maximal zwei Monitore sein dürfen. Die Idee dahinter ist, dass ein PC oder Notebook nur noch einen einzigen Anschluss benötigt, an dem sich alle möglichen Geräte anschließen lassen: von Monitoren (auch per DVI, HDMI oder VGA) über externe Festplatten bis hin zu USB- und Firewire-Geräten. GBit-LAN oder das im Server-Bereich wichtige Fibre Channel sind ebenfalls möglich. Ob sich Thunderbolt durchsetzt, ist aber ungewiss – zwar bietet Apple bereits seit Anfang 2011 Geräte mit Thunderbolt-Schnittstelle an und auch Intel stattet Ivy Bridge (inklusive der Mobilvarianten) in Kürze mit Thunderbolt aus, momentan ist Thunderbolt-Hardware aber noch rar und viel zu teuer – ein Kabel etwa kostet um die 50 Euro.

Fazit

Die Idee hinter Thunderbolt ist gut und könnte den Anschlusswildwuchs mittelfristig kräftig zurecht stutzen. Dazu muss sich die Technik aber auf breiter Front durchsetzen, damit die momentan horrenden Preise kräftig sinken – 2012 wird das aber noch nicht passieren.

Nach DDR3 kommt DDR4

In diesem Jahr will das Industriekonsortium Jedec den DDR3-Nachfolgestandard DDR4 festzurren. Vor 2013 wird aber keine CPU und kein Mainboard den neuen Speicher unterstützen.



DDR4-Speicherriegel unterscheiden sich äußerlich kaum von DDR3. Die Technik könnte sich aber grundlegend ändern.

Arbeitsspeicher ist der letzte Baustein aktueller PCs, der noch auf einer parallelen Schnittstelle basiert. Welchen Unterschied der Wechsel von einer parallelen auf eine serielle Verbindung macht, zeigen Festplatten: Trotz wesentlich kompakterer Kabel schafft der aktuelle SATA-Standard einen viel höheren Datendurchsatz als die alten IDE-Flachbandkabel, und der Konfigurationsaufwand ist geringer. Nur stellt aktueller DDR3-Speicher alles andere als einen Flaschenhals dar. Vielleicht auch deshalb lässt DDR4 länger auf sich warten als ursprünglich geplant. Noch ist auch nicht ganz klar, wohin die Reise geht: Entweder kommen zuerst einfach nur schnellere Module auf den Markt, die aber weiter über eine parallele Schnittstelle angebunden werden, oder aber DDR4 basiert von Beginn an auf einer seriellen Punkt-zu-Punkt-Verbindung. Traditionell wird neuer Arbeitsspeicher mit einem neuen Intel-Prozessor eingeführt, weil der die nötige Marktdurchdringung erreicht, um neue Infrastrukturen zu etablieren. Ob der für 2013 erwartete Ivy-Bridge-Nachfolger Haswell DDR4 unterstützen wird, ist noch unklar.

Fazit

DDR3-Speicher ist preiswert und schnell genug für aktuelle PCs. Falls DDR4 wider Erwarten bereits nächstes Jahr erscheint, wird es ungleich teurer sein als DDR3 und praktisch in kein Mainboard passen. Die mit DDR4 einhergehenden Verbesserungen sind allerdings überfällig.

LEPA

BEST VALUE. BEST CHOICE.

LPC303

- Komplette Mesh-Frontblende für ausgezeichnete Luftzirkulation
- Zwei vorinstallierte 12 cm Lüfter an der Front- und Rückseite
- Frontlüfter mit blauer LED-Beleuchtung
- Effiziente Kühlung mit bis zu sechs Lüftern möglich
- Durchdachtes Kabelmanagement für einen ordentlichen Systemaufbau und optimalen Luftstrom

39,99 €





LPC301

- Vier vorinstallierte Gehäuselüfter
- Werkzeugloses Design für einfache Montage
- Staubfilter für alle Mesh-Teile

49,99 €



LPC302

- Top 1x 3.5"/ 2.5" Hot-Swap Docking Station
- Drei vorinstallierte 12 cm Lüfter in der Front- und Rückseite
- Entkoppelte bodenseitige Netzteilmontage

89,90 €

© Coolergiant Computers Handels GmbH 2011. Alle Rechte vorbehalten. Alle Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Änderungen ohne vorherige Ankündigung vorbehalten

www.lepatek.de • info@lepatek.de

Die sowohl preislich als auch technisch interessante Alternative für alle Einsatzbereiche jetzt bei Ihrem Händler bestellen.

amazon.de ALTERNATE Mindfactory

Trends 2012

Mobile, Online & Co.

2012 bringt ein neues Windows sowie allgemein sinkende Preise, und mobile Spieleplattformen wie Tablets und Smartphones locken neue Spielertypen an. Allerdings ist nicht jeder aktuelles Trend auch ein für PC-Spieler positiver. Von Hendrik Weins

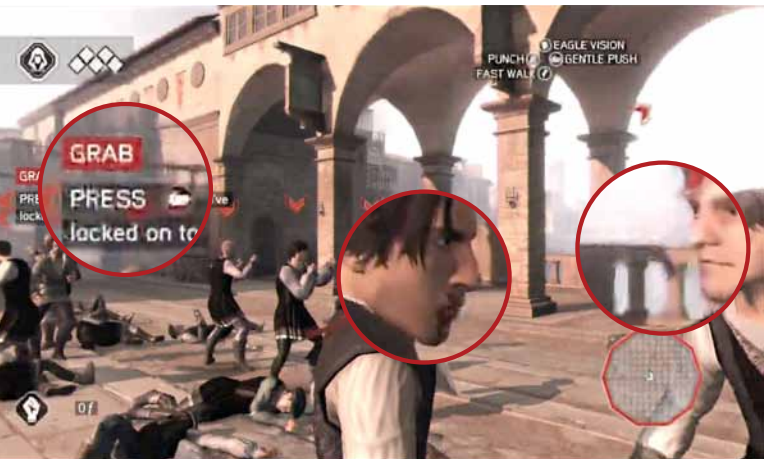
Spielen in der Cloud

OnLive und Gaikai arbeiten daran, Spiele-PCs und Konsolen überflüssig zu machen. Beim Cloud-Gaming werden die Spiele auf Servern berechnet und als Videostream nach Hause geliefert.

Firmen wie OnLive oder Gaikai wollen den leistungsstarken PC durch eine kleine Box ersetzen, die neben dem Fernseher steht und die Spielegrafik aus dem Internet streamt. Dabei findet die komplette Rechenarbeit in einer Serverfarm statt, auf dem heimischen Computer läuft nur ein interaktives Video. Alle Eingaben von Maus oder Tastatur landen beim Rechenzentrum des Anbieters, das dann das nächste Bild berechnet und zurück nach Hause schickt. Im Optimalfall sind dabei noch nicht einmal störende Eingabeverzögerungen zu spüren. Aufgrund der weiten Entfernung zum Server (der nächste steht in England), ist ein ruckelfreies Spielen in Deutschland bisher aber nicht möglich. Zudem müssen Spieler weitere Nachteile in Kauf nehmen. So liegt die Bildqualität der Streams meilenweit hinter der eines PCs und selbst mit einer 16 Megabit schnellen Internetleitung sind kaum wettbewerbsfähige Voraussetzungen für Multiplayer-Modi herzustellen.

Fazit

Keine Installationen, keine Demo-Downloads, nie wieder aufrüsten – Cloud-Gaming lockt genauso mit Bequemlichkeit wie andere Cloud-Dienste. Hochauflösende PC-Grafik und die Macht über die eigenen Spiele gehen aber verloren.



Bisher ist die **Bildqualität sehr schlecht**. Das Bild sieht aus wie ein niedrig aufgelöster und stark komprimierter Videostream.



Windows 8 irritiert zunächst mit der neuen **Metro-Oberfläche**, auch unter der (viel zu bunten) Haube gibt es für Spieler wenig Spannendes.

Windows 8 im Anmarsch

Ende 2012 soll der Windows-7-Nachfolger Windows 8 erscheinen. Die neue Metro-Oberfläche ist gewöhnungsbedürftig, aber interessante Funktionen könnten auch PC-Spieler zum Umstieg verführen.

Windows 8 bringt für Spieler bis auf die Unterstützung von DirectX 11.1 voraussichtlich wenig. Allerdings soll ein verbesserter Scheduler, also der Teil des Betriebssystems, der für die Verteilung anfallender Rechenaufgaben auf die einzelnen Prozessorkerne zuständig ist, AMDs FX-Prozessoren um bis zu 10 Prozent beschleunigen. Zudem integriert Microsoft einige neue, sinnvolle Optionen in das kommende Windows. So kann ein Passwortmanager ähnlich wie bei MacOS Passwörter unterschiedlicher Programme und Internetseiten auf Wunsch speichern, eine Neuinstallation soll innerhalb weniger Sekunden vollendet sein, und ein integrierter Software-Laden lockt mit kaufbaren Programmen (ähnlich wie der AppStore in MacOS). Die größte Neuerung findet aber unter der Haube statt: Als erstes Betriebssystem von Microsoft unterstützt Windows 8 die ARM-Prozessoren, wie sie in Tablets oder Smartphones eingesetzt werden. Um Windows auch für diese Gerätekategorie fit zu machen, soll eine touchscreen-optimierte Bedienoberfläche namens Metro die bisherige Windows-Oberfläche zum großen Teil ersetzen. In ersten Tests der Redaktion läuft Windows 8 auf Tablets erstaunlich gut. Im Desktop-Betrieb lässt sich einfach auf die bekannte Windows-Oberfläche zurückschalten.

Fazit

Ob die Verschmelzung des klassischen Desktop-Marktes mit dem der Tablet-PCs funktioniert, wird sich beim Release von Windows 8 im Herbst 2012 zeigen. Die Touchscreen-Bedienung von Windows wird mit Windows 8 aber in jedem Fall zum ersten Mal praxistauglich.

Preiswerte SSD-Festplatten

Als schnelles Systemlaufwerk verkürzt eine SSD Ladezeiten massiv und erhöht die gefühlte Leistung drastisch. Sinkende Preise werden den SSD-Boom weiter verstärken.

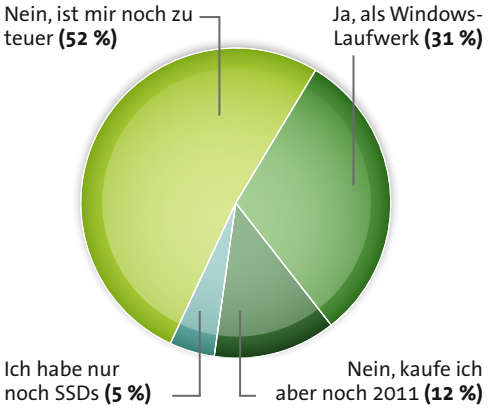
Die Preise für schnelle SSD-Laufwerke fallen kontinuierlich. So kostet die beliebte Crucial **M4** mit 128 GByte mittlerweile nur noch 150 Euro statt wie im April 2011 noch 250 Euro, die Samsung **SSD 470** geht nun für 270 Euro statt für 500 Euro über den Ladentisch. Bedingt durch die zuletzt gestiegenen Preise herkömmlicher Magnetspeicherplatten werden SSDs somit auch preislich interessanter. OCZ will die aber noch billiger machen und verwendet in seinen kommenden Einsteigerprodukten preiswerten TLC-Speicher, der bislang nur in USB-Sticks oder Flashkarten zum Einsatz kommt. Während der hochwertigste Single-Level-Speicher (SLC) rund 100.000 Schreibvorgänge übersteht, sind es bei Multi-Level-Speicher (MLC) noch 10.000, bei TLC-Speicher hingegen gerade einmal 1.000 Schreibvorgänge pro Speicherzelle. Dadurch verkürzt sich die Lebensdauer gegenüber MLC-SSDs von knapp zehn auf laut Hersteller »mindestens vier Jahre«. Noch im ersten Quartal sollen die neuen, besonders preiswerten SSDs erscheinen.

Fazit

Festplatten sind in Zeiten von extrem schnellen Prozessoren und Grafikkarten der größte Flaschenhals im PC. 2012 aber werden auch größere SSD-Festplatten erschwinglich. Daher können immer mehr PC-Käufer auf eine konventionelle Festplatte verzichten.

»Haben Sie bereits eine SSD?«

Rund die Hälfte der GameStar-Leser nutzen aus Kostengründen noch keine SSD, bei mehr als 30 Prozent arbeitet aber bereits eine als Windows-Laufwerk.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 3.624 Teilnehmer

Leichtere Notebooks

2012 steht im Zeichen der Ultrabooks, flacher und leichter Notebooks für knapp unter 1.000 Euro. Doch auch Spieler bekommen wieder mehr Leistung für unterwegs, die allerdings weiter viel kostet.

Auch 2012 gilt: Mehr Leistung ist das oberste Gebot. Allerdings werden erst kommende Radeon-HD-7000M- und Geforce-GTX-600M-Grafikchips von dem fortschrittlichen 28-nm-Fertigungsprozess und den Architektur-Neuheiten profitieren. Bereits erhältliche Grafikchips mit diesen Namen sind nur optimierte Versionen der aktuellen Generation. Bei den CPUs werden Intels Mobilprozessoren mit Codenamen »Ivy Bridge« schneller und stromsparender als die ohnehin schon starke Sandy-Bridge-Generation. AMD kontert im niedrigeren Preissegment mit »Trinity«, um auch günstige Notebooks mit der Rechenleistung des Bulldozer-Nachfolgers Piledriver sowie der Grafikleistung der HD-7000-Reihe zu beschleunigen. Am intensivsten beworben werden allerdings die Ultrabooks, knapp über ein Kilogramm leichte und maximal zwei Zentimeter dicke Leichtbauklapprechner. Die sind für Spieler aber uninteressant, da sie nur über eine geringe Grafikleistung verfügen. Spieler müssen auch 2012 gut 1.500 Euro investieren, um in hohen bis maximalen Einstellungen zu spielen.



Flach, leicht und vergleichsweise teuer: Ultrabooks wie das **Lenovo U300S** sollen 2012 den Markt aufmischen.

Fazit

Auch aufgrund stagnierender Systemanforderungen der meisten Spiele werden sich mit Gaming-Notebooks künftig viele aktuelle Topspiele flüssig wiedergeben lassen, wenn auch nicht mit allen Details. Der Preis dafür sind aber hohe Anschaffungskosten.

Spielend unterwegs

2012 wird das Jahr von Android und Co. Vor allem der Marktanteil an Smartphones nimmt weiterhin rasant zu, Tablet-PCs mit Ausnahme des iPads bleiben hingegen vorerst ein Nischenprodukt.

Laut dem Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien wurden im letzten Jahr 11,8 Millionen Smartphones in Deutschland verkauft – ein Anstieg von 31 Prozent im Vergleich zum Vorjahr. Damit sind rund 43 Prozent aller verkauften Handys Smartphones. 2012 wird sich der Boom noch verstärken: Android 4.0 bringt unter anderem mit Panoramabild-Funktionen sowie einer aufgeräumten Oberfläche sinnvolle Funktionen in die Handy-Mittelklasse, zudem wird wohl auch das gerüchteweise im März erscheinende **iPhone 5** wieder ein Kassenschlager. Manche High-End-Smartphones rechnen zudem bald mit vier Prozessorkernen, beispielweise mit dem Tegra 3 von Nvidia. Aktuell kommt die Kombination aus vier ARM-Rechenkernen und Geforce-Grafikchip im Asus-Tablet **Transformer Prime** zum Einsatz. Die flachen und leichten Tablets werden aber nicht nur schneller, sondern auch günstiger. Um dem in den USA bereits sehr erfolgreichen und mit 200 US-Dollar günstigeren Kindle Fire von Amazon Konkurrenz zu machen, senken auch andere Hersteller die Preise. Angeblich soll sogar Apple das iPad 2 auf ein ähnliches Preisniveau reduzieren, wenn der Nachfolger erscheint. HW



Im **Asus Transformer Prime** arbeitet nicht nur ein Vierkern-Prozessor, es lässt sich auch mit einer externen Tastatur samt integriertem Akku koppeln.

Fazit

Die Rechenleistung der mobilen Begleiter verdoppelt sich derzeit von Jahr zu Jahr, so dass immer aufwändigere und realistischere Spiele möglich werden. 2012 dominiert Android bei den Smartphones, Apples iPad wird wohl weiterhin das Maß aller Tablet-Dinge sein.

Glasfaser-Internet kommt 2012 in Fahrt, allein in München sollen 32.000 Gebäude 100-MBit/s-Internetzugänge erhalten.



147,90

XFX HD6870 Dual Fan

- Grafikkarte • AMD Radeon HD 6870 • 900 MHz Chiptakt • 1 GB GDDR5-RAM
- 4,2 GHz Speichertakt • DirectX 11, OpenGL 4.0
- 2x Mini DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 2.0 x16

JCXXWM

GIGABYTE



139,90

GIGABYTE HD6850 OC

- Grafikkarte • AMD Radeon HD 6850
- 820 MHz Chiptakt • 1 GB GDDR5-RAM
- 4,2 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 4.0
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 2.1 x16

JCXYW3

PATRIOT MEMORY



299,-

Patriot 32 GB DDR3-1333 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • „PGQ332G1333ELQK"
- Timing: 9-9-9-24
- DIMM DDR3-1.333 (PC3-10.666)
- Kit: 4x 8 GB

IFIFP3JB

CORSAIR



214,90

Corsair Force3 2,5" SSD 180 GB

- Solid-State-Drive • „CSSD-F180GB3-BK"
- 180 GB Kapazität • 550 MB/s lesen
- 520 MB/s schreiben • Sandforce SF-2200
- 85.000 IOPS • SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMIM5H

ADATA



134,90

ADATA S510 2,5" SSD 120 GB

- „AS510S3-120GM-C" • 120 GB Kapazität
- Lesen/Schreiben bis zu 550/510 MB/s
- SandForce®2281 • MLC-Technology
- SATA III (Abwärtskompatibel mit SATA II)

IMHMVJ

SAMSUNG
TURN ON TOMORROW



1.599,-

Samsung 700G7A-S02DE

- 43,9-cm-Notebook (17,3")
- Intel® Core i7 Prozessor 2630QM (2,0 GHz)
- ATI Radeon HD6970M • 16 GB DDR3-RAM
- 2x 750-gB-HDD • Blu-ray-ROM • DisplayPort
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

PL8U23

ASUS



164,90

ASUS VH242HL

- LCD-Monitor • 59,8 cm (23,6") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 5 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 20.000:1 (dynamisch)
- Helligkeit: 300 cd/m²
- HDMI, DVI-D, VGA, Audio

V5LO51

acer



219,90

Acer GR235HAbmii

- LED-Monitor • 58,4 cm (23") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 2 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 100.000.000:1 • Helligkeit: 250 cd/m²
- 3D-fähig • 2x HDMI, 1x VGA, Audio

V5LA62

iiyama



249,90

iiyama ProLite E2773HDS-B1

- LED-Monitor • 69 cm (27") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel Auflösung (Full HD)
- 1 ms Reaktionszeit (grau zu grau)
- Kontrast: 5.000.000:1 • Helligkeit: 300 cd/m²
- HDMI, DVI-D, VGA, Audio

V6LI14

steelseries



79,90

SteelSeries Sensei Fnatic-Edition

- optische Lasermaus • 5.700 dpi • 8 frei belegbare Tasten • Scrollrad • 25 G
- 1.000 Hz Ultrapolling • 32-Bit-ARM-Prozessor •
- beleuchtbares Mausrad, CPI-Anzeige und SteelSeries-Logo • USB

NMZT37

steelseries



94,90

SteelSeries 7H Fnatic Edition

- Headset • 18 Hz bis 28 kHz • 50-mm-Treiber
- für den Transport zerlegbar
- Mikrofon aus dem Hörer ausziehbar
- 2x 3,5-mm-Klinkenstecker

KH#I40

RAZER



72,90

Razer BlackWidow

- Gaming-Tastatur • mechanische Tasten
- 105 Tasten plus 5 Sondertasten
- On-the-Fly-Makroaufzeichnung
- Gaming-Modus • USB

NTZR10

Acronis
COMPUTE WITH CONFIDENCE



31,99

Acronis True Image Home 2012

Ermöglicht Privatanwendern die einfache und zuverlässige Sicherung von Systemen, Einstellungen und Dateien.

- Lizenz für 1 Benutzer
- Vollversion für Windows Vista und 7

YVUO3M04

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebote gültig bis zum 08.02.2012

DEUTSCHER INTERNET PREIS
PC Pr@xis Leserwahl 2004 1. Platz
PC Professionell Empfehlung der Redaktion
SHOP DES JAHRES 2008 CHIP ONLINE Grafikkarten
Hardware Hardwareversender des Jahres 2010 1. Platz ALTERNATE

CORSAIR



82,90

Corsair 16 GB DDR3-1600 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • „CMX16GX3M4A1600C9"
- Timing: 9-9-9-24
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- Kit: 4x 4 GB

IEIF57J1

G.SKILL



42,99

G.Skill 8 GB DDR3-1333 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit
- „F3-10666CL7D-8GBXH", RipjawsX
- Timing: CL7 7-7-21
- DIMM DDR3-1.333 (PC3-10.600)
- Kit: 2x 4 GB

IDIFG3T7



929,–

Intel® Core™ i7-3960X

- Sockel-2011-Prozessor • Sandy Bridge E • 6x 3.300 MHz Kerntakt
- 1,5 MB Level-2-Cache, 15 MB Level-3-Cache
- Boxed inkl. CPU-Kühler

HM7I13

OCZ Technology



159,90

OCZ Octane 2,5" SSD 128 GB

- Solid-State-Drive • „OCT1-25SAT3-128G"
- 128 GB Kapazität • 535 MB/s lesen
- 170 MB/s schreiben • Indilinx Everest
- 37.000 IOPS • SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMHMNB34

SAMSUNG



ENERGIE-SPARER Samsung Hardware

CHIP LESERTEST Leserurteil sehr gut Ausgabe 03/2011

109,90

Samsung Spinpoint F4 EcoGreen

- „HD204UI" • 2 TB Kapazität • 32 MB Cache
- 8,9 ms Zugriffszeit (lesen)
- 5.400 Umdrehungen/Minute
- 8,89-cm-Bauform (3,5") • SATA 3Gb/s
- NoiseGuard™ • EcoSeek™

AFBU16

NESTEQ



69,90

NesteQ E² CS X-Strike XS-600

- Netzteil mit 600 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 88% • Kabel-Management
- 10x Laufwerks-, 2x PCIe-Stromanschlüsse
- 135-mm-Lüfter • ATX12V 2.2, EPS12V 2.91

TN6Q06

ENERMAX



67,90

Enermax PRO82+ II 425W

- Netzteil mit 425 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 88%
- 10x Laufwerks-, 2x PCIe-Stromanschlüsse
- 120-mm-Lüfter • ATX12V 2.3

TN4X26

Thermalright



39,99

Thermalright True Spirit 140

- CPU-Kühler für Sockel 775, AM2, AM2+, 1366, 1156, AM3, 1155, AM3+, FM1
- Abmessungen: 160x170x80 mm
- 12 Heatpipe-Verbindungen
- 1x 140-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLR30

be quiet!®



44,99

be quiet! Dark Rock Advanced[C1]

- CPU-Kühler für Sockel 775, 1155, 1156, 1366, AM2, AM2+, AM3, 754, 939, 940
- 12 Heatpipe-Verbindungen
- Geräuschentwicklung: 6,6–18,8 dB(A)
- 120-mm-Lüfter (900–1.700 U/min)

HXLVB3

Thermaltake



49,99

Thermaltake Armor A90 VL90001W2Z

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 3x 5,25", 1x 3,5" • Einbauschächte intern: 6x 3,5", 1x 2,5"
- inkl. drei Lüfter • Front: 4x USB, eSATA, Audio-I/O
- Window-Kit • für Mainboard bis ATX-Bauform

TTXT24

Sharkoon



54,90

Sharkoon T28 green edition

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 2x 5,25"
- Einbauschächte intern: 8x 3,5" • inkl. drei Lüfter
- Front: 3x USB 2.0, 1x USB 3.0, Audio -I/O
- Window-Kit • für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXS76

Aero Cool



119,90

Aerocool XPredator Evil Green

- Big-Tower • Einbauschächte extern: 6x 5,25"
- Einbauschächte intern: 6x 3,5" • inkl. zwei Lüfter
- Front: 3xUSB 2.0, 1x USB 3.0, eSATA, Audio-I/O
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXRX4

Antec



109,90

Antec Eleven Hundred

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 6x 3,5", 2x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: 2x USB 2.0, 2x USB 3.0
- Window-Kit
- für Mainboard bis XL-ATX-Bauform

TQXA6J

Radeon HD 7970 im Test

Am 22. Dezember stellte AMD die erste DirectX-11.1-Grafikkarte Radeon HD 7970 offiziell vor, seit dem 9. Januar gibt's erste Karten in Handel.

Wir testen vier Exemplare inklusive dem ersten mit anderem Lüfter und verraten alles zu den technischen Neuheiten. Von Hendrik Weins



Vier Mal Radeon HD 7970, aber nur **eine wirklich empfehlenswerte Karte**.

Seit mehr als einem Jahr schmückt sich Nvidia mit der schnellsten Ein-Chip-Grafikkarte, der Geforce GTX 580. Später am 15. Dezember 2010 präsentierte AMD das Ein-Chip-Flaggschiff der HD-6000-Serie, die HD 6970. An der Geforce-Konkurrenz konnte diese Karte jedoch nicht vorbeiziehen. Erst Ende 2011 kehrt sich das Blatt für AMD: Die brandneue **Radeon HD 7970** schlägt die Geforce-Konkurrenz deutlich und führt wichtige Technologiefortschritte wie den stromsparenden 28-nm-Prozess, DirectX 11.1 sowie PCI Express 3.0 ins Feld. Wir testen das Referenzmodell von AMD sowie drei verkaufsfertige Exemplare von Asus, Sapphire und XFX. Wie beim Marktstart neuer Grafikkarten üblich verwenden die meisten Hersteller zunächst das Referenzdesign und bringen erst später angepasste Modelle mit höheren Taktraten oder eigenem Lüfter auf den Markt. So entsprechen die Karten von Asus und Sapphire der AMD-Karte, nur die XFX **R7970 Double Dissipation** verwendet einen eigenen Kühler mit zwei 80-mm-Rotoren. Für eine **Radeon HD 7970** müssen Sie tief in den Geldbeutel greifen, Sapphires **Radeon HD 7970** (540 Euro), Asus **Radeon HD 7970 3GD5** (550 Euro) und die XFX **R7970 Double Dissipation** (580 Euro) kosten mindestens 130 Euro mehr als die Geforce GTX 580 (400 Euro). Wir testen die Karten auf Leistung, Lautstärke sowie Stromverbrauch und vergleichen sie mit zehn Grafikkarten aus dem Konkurrenzumfeld.

Tahiti ist erst der Anfang

⊕ Stärken

+ schnellste Grafikkarte überhaupt
+ sehr gute Bildqualität
+ hohe Energieeffizienz
+ bis zu sechs Monitore

⊖ Schwächen

- Referenzlüfter sehr laut
- DirectX 11.1 bislang ohne nennenswerte Vorteile
- stereoskopisches 3D unausgereift

Die **Radeon HD 7970** basiert auf dem Tahiti-XT-Chip und ist die erste Grafikkarte, die im strom- und platzsparenden 28-nm-Prozess gefertigt wird. Im Vergleich zum Vorgänger Radeon HD 6970 steigt die Transistorzahl von 2,64 auf nun 4,3 Milliarden – das sind 30 Prozent mehr als die rund drei Milliarden Schaltwerke einer Geforce GTX 580. Die größte Neuerung sind aber weder die deutlich komplexeren Schaltkreise noch die verkleinerte Strukturbreite, beides ebnet nur den Weg für die weitgehend neuentwickelte Chiparchitektur Graphics Core Next (GCN). AMD geht dabei einen ähnlichen Weg wie Nvidia mit der Geforce GTX 480. Vereinfacht gesagt müssen Chip und Treiber nun nicht mehr kompliziert vorsortieren, welche Aufgabe von welcher Einheit wann erledigt werden soll, sondern sie können theoretisch alle anfallenden Aufgaben parallel abarbeiten. Das spart nicht nur Rechenzeit, auch die Programmierer müssen ihre Software weniger stark an die jeweilige Architektur anpassen, um optimale Performance zu erreichen. Dadurch soll die Leistung des Tahiti-Chips laut AMD deutlich vorhersehbarer sein als die der Vorgängergeneration und weniger Treiberoptimierung erfordern. Zudem eignen sich die so umgestalteten Chips auch besser für Aufgaben abseits der reinen Grafikberechnung, zum Beispiel zum Komprimieren von Videos, zum Verschlüsseln oder für Aufgaben im wissenschaftlichen Umfeld. Damit die vielen, nun vollständig voneinander unabhängigen Recheneinheiten auf Zwischenergebnisse der jeweils anderen zugreifen können, braucht es ausreichend große Cache-Speicher im Chip. Die kennen wir von Prozessoren seit Langem und bei Geforce-Grafikkarten seit der Geforce GTX 480. Im Gegensatz zur Radeon HD 6970 müssen auch **HD 7970** und alle kommenden GCN-Karten wie die Radeon HD 7950 ihre Zwischenergebnisse nicht mehr im vergleichsweise lahmen Grafikspeicher auslagern, sondern können blitzschnell auf den 768 KByte großen L2-Cache zugreifen. Dieser Cache ist der Hauptgrund für die immense Anzahl an Transistoren. Auch die Tesselationsleistung profitiert stark von schnellem Zwischenspeicher. Fällt eine Radeon HD 6970 gegenüber einer GTX 580 in Spielen mit hohem Tesselationsanteil wie **Crysis 2** noch stark zurück, überholt die Radeon **HD 7970** die Geforce im Test dagegen problemlos. Zusätzlich hat AMD die Tesselatoren selbst überarbeitet und verspricht eine bis zu vier Mal höhere Leistung. Wir überprüfen diese Aussagen nicht nur in Spielen, sondern auch mit dem Heaven-Benchmark von Unigine, der zwar eher als theoretischer Test betrachtet werden muss, aber massiv Tesselation einsetzt und deshalb eine besseren Eindruck von der



Im Gegensatz zur HD 6970 kann die HD 7970 die maximale Tesselationsstufe im Heaven-Benchmark von Unigine ruckelfrei berechnen (rechts). **Tesselation** fügt Objekten wie dem Drachen dynamisch zusätzliche Polygone hinzu und sorgt so für ein detailliertes Modell.

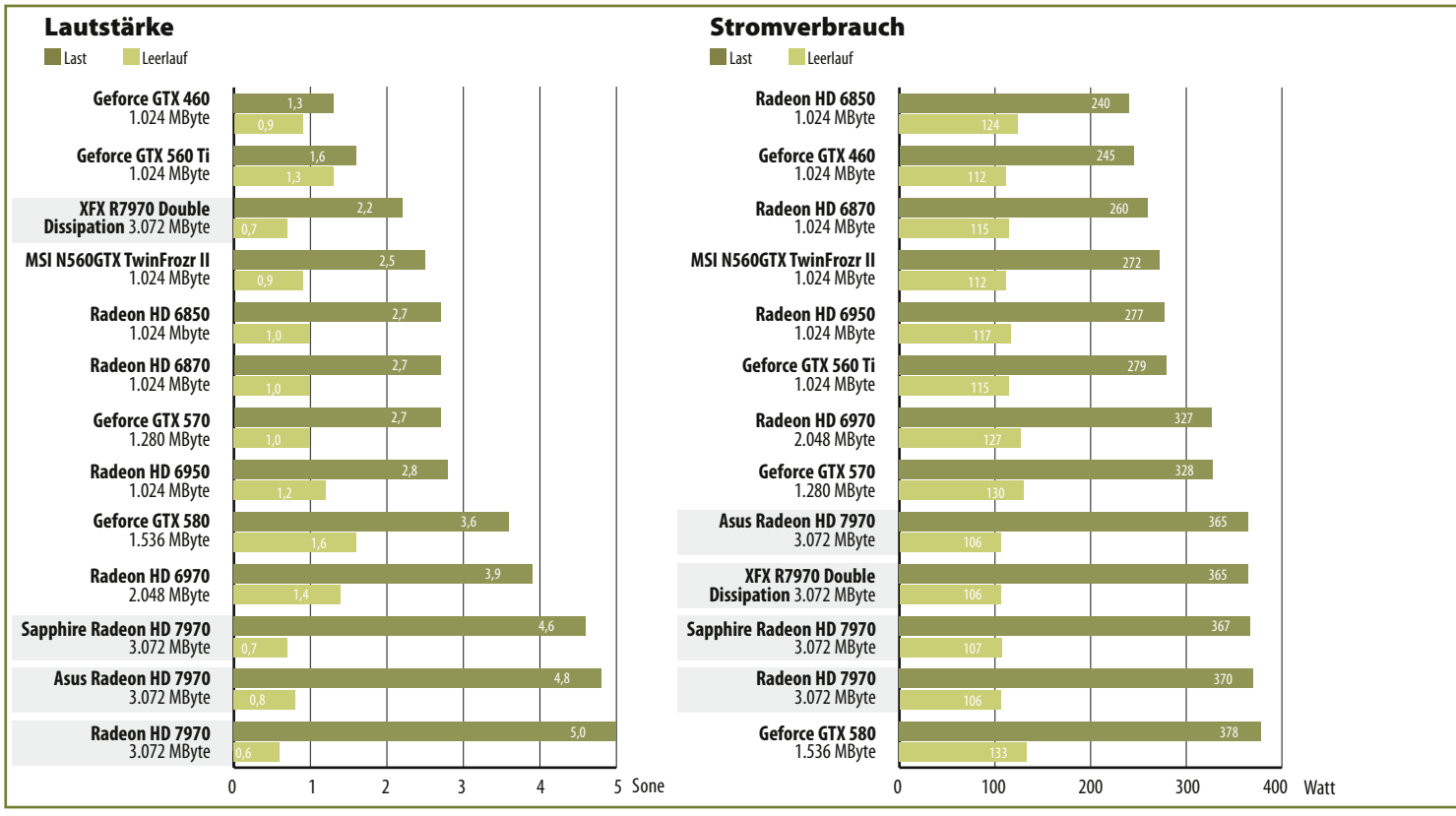
Leistung mit Tesselation liefert als ein Spiel, wo die Technik bisher nur punktuell zum Einsatz kommt. Gegenüber einer Radeon HD 6970 steigert die **HD 7970** die Tesselationsleistung in Unigine **Heaven** (Einstellung: Extreme, Auflösung: 1920x1080) von 30,3 auf 52,2 fps, ein Anstieg von über 70 Prozent. Mit 52,2 zu 44,1 fps liegt die neue AMD-Karte zudem auch fast 20 Prozent oberhalb einer Geforce GTX 580.

Alle getesteten Grafikkarten laufen mit dem von AMD vorgegebenen Referenztakt von 925/5.500 MHz und sind daher genau gleich schnell. Deshalb gehen wir bei der Leistung nur dediziert auf die AMD **Radeon HD 7970** ein und erwähnen keine der anderen Karten gesondert. Alle vier haben wir auf unserem Testsystem mit einem 3,4 GHz schnellen Intel **Core i7 2600K**, 8,0 GByte DDR3-RAM und dem P67-Mainboard **Maximus IV Extreme** von Asus getestet. Statt einer Festplatte nutzen wir eine 512 GByte große **SSD 830** von Samsung. Unser Benchmark-Parcours besteht dabei aus sechs DirectX-11-Spielen, die die Grafikkarten zum einen technisch fordern, aber auch unsere Leser am meisten interessieren. Deshalb fiel unsere Wahl auf **Anno 2070**, **Battlefield 3**, **Crysis 2**, **Dirt 3**, **Metro 2033** sowie **The Elder Scrolls 5: Skyrim**. Alle Spiele testen wir in den maximalen Einstellungen mit und ohne Kantenglättung. Bei **Crysis 2** haben wir zudem die per Patch nachgereichten hochauflösenden Texturen und den DirectX-11-Modus installiert.

Ohne zugeschaltete Kantenglättung übertrifft die **Radeon HD 7970** die bisher schnellste Grafikkarte mit einem Grafikchip, die Geforce GTX 580 um durchschnittlich mehr als 20 Prozent. Das ehemalige Top-Modell Radeon HD 6970 hinkt der neuen Karte sogar um gut 40 Prozent hinterher. Besonders in Spielen mit hohem Tesselation-Anteil wie in **Crysis 2** spielt die **HD 7970** ihren Stärken gegenüber der Vorgängergeneration aus und übertrumpft die HD 6970 um fast 80 Prozent! Grundsätzlich reicht die Spieleleistung der neuen Radeon in jedem getesteten Spiel für maximale Details in der 30-Zoll-Auflösung von 2560x1600 Pixeln. Full HD (1920x1080) stellt merklich weniger Ansprüche an die Grafikkartenleistung. Hier genügt bereits eine Nvidia Geforce GTX 560

Keine Chance der Geforce

Ti oder eine Radeon HD 6950 für maximale Einstellungen. Mit vierfacher Kantenglättung sowie achtfachem anisotropen Filter ändert sich nichts am Leistungsgefüge. Die **Radeon HD 7970** übertrifft die Geforce GTX 580 in **Crysis 2** und **Battlefield 3** um vergleichsweise geringe 15 Prozent, andere Spiele wie **Anno 2070** (+42 Prozent) oder **Skyrim** (+57 Prozent) laufen auf der Radeon deutlich schneller. Eine Geforce GTX 570



Die Chip-Oberfläche beträgt 365 Quadratmillimeter und ist damit kleiner als die der Radeon HD 6970.

leistet im Schnitt 30 Prozent weniger als die **HD 7970**, eine HD 6950 folgt mit 40 Prozent Rückstand. Achtfache Kantenglättung sorgt derzeit bei vielen Spielen in unserem Testparcours noch für massive Fehler, nur **Skyrim** und **Dirt 3** laufen problemlos mit 8xAA/16xAF. Während der Leistungsvorsprung in **Dirt 3** lediglich 11 Prozent gegenüber der Geforce GTX 580 beträgt, sind es in **Skyrim** beachtliche 55 Prozent. Zusammengefasst schlägt die **Radeon HD 7970** eine Geforce GTX 580 um 25 Prozent, in einigen Spielen ist der Unterschied deutlicher, in anderen geringer. Eine Radeon HD 6970 hinkt dem neuen Flaggschiff im Schnitt um 30 Prozent hinterher.

Fön im Spiele-PC

Um die Wärme vom Chip besser nach draußen zu transportieren, hat AMD das Lüftergitter am Slotblech erweitert und dafür einen DVI-Anschluss geopfert. Alle Karten in unserem Test besitzen einen DVI, einen HDMI- sowie zwei Mini-Displayportausgänge. Trotz besserer Belüftung brüllt die **HD 7970** im Test unter Last mit 5,0 Sone erheblich lauter als eine ohnehin schon deutlich hörbare HD 6970 (4,0 Sone), und auch die Geforce GTX 580 (3,6 Sone) arbeitet wesentlich ruhiger. Nur XFX verbaut einen eigenen Kühler und drückt mit dem Gespann aus zwei Lüftern die Lautstärke unter Last auf nur leicht hörbare 2,2 Sone – vorbildlich. Von einem manuellen Herunterregeln der Lüfterdrehzahlen raten wir ab, weil sich der Chip unter Volllast bereits in der Standardeinstellung auf 80 °C aufheizt. Um Welten besser sieht die Geräuschentwicklung im Leerlauf aus, denn mit knapp über 0,5 Sone sind alle getesteten Karten unhörbar leise.

Den Stromverbrauch der **Radeon HD 7970** messen wir für das gesamte Testsystem in einer Szene von **Metro 2033**. Mit einem Maximalverbrauch von 370 Watt benötigt das System mit der **HD 7970** gut 40 Watt mehr als mit einer HD 6970. Den um 13 Prozent gestiegen Verbrauch rechtfertigt die **HD 7970** mit durchschnittlich 40 Prozent mehr Leistung. Die Energieeffizienz im 2D-Betrieb unter Windows hat AMD ebenfalls deutlich verbessert. Während unser Testsystem mit der HD 6970 im Leerlauf etwa 127 Watt aus der Steckdose zieht, sind es mit der **HD 7970** nur noch knapp über 100 Watt – damit begnügt sich die neue High-End-Grafikkarte mit weniger Saft als die alte Energiesparreferenz AMD Radeon HD 5770. Im so genannten »Long Idle«-Modus, also wenn der Rechner gar nichts zu tun hat und der Monitor abschaltet ist, reduziert sich die Leis-



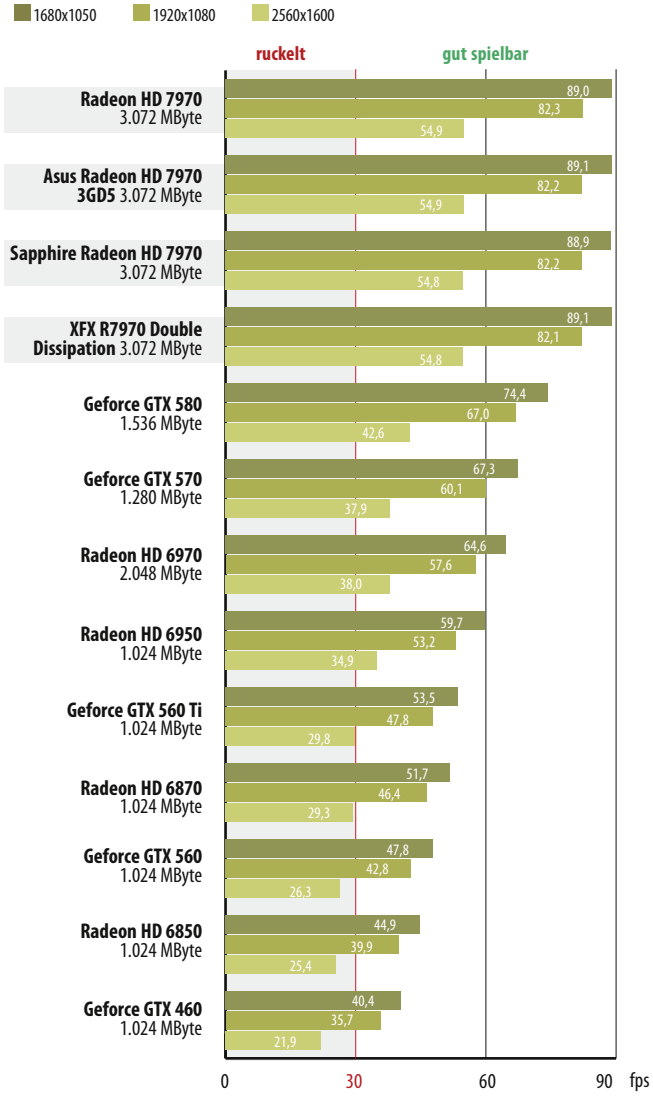
Nvidia unter Zugzwang

Hendrik Weins
Redakteur Hardware
hendrik@gamestar.de

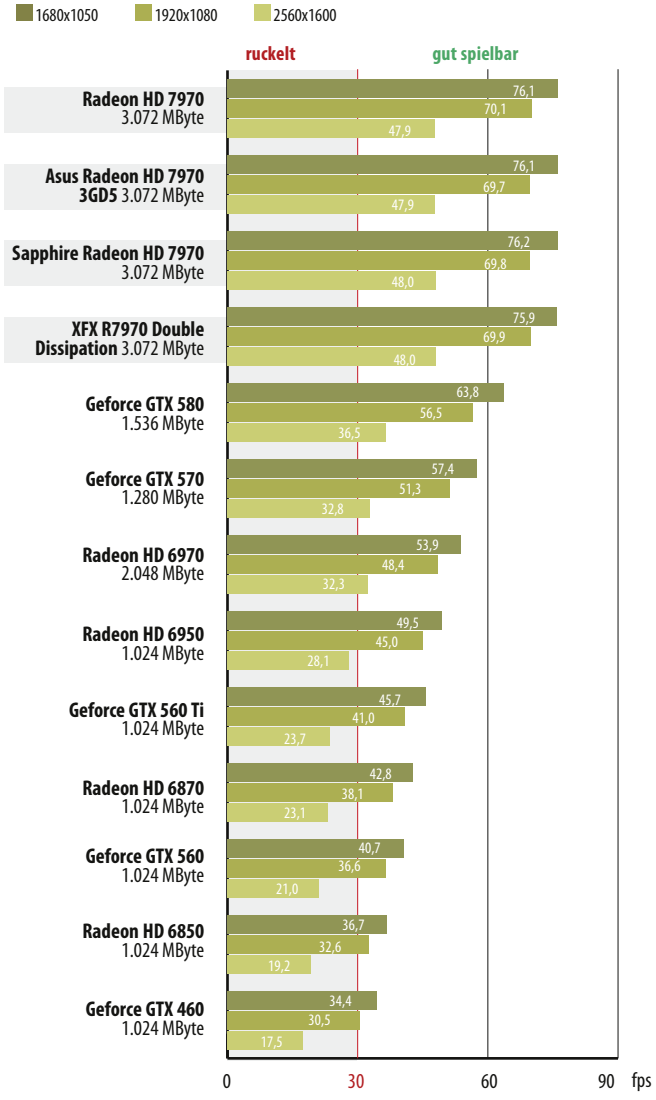
AMD liefert mit der Radeon HD 7970 eine leistungsstarke und relativ genügsame Grafikkarte ab. Der laute Lüfter ist absolut nervtötend, aber XFX beweist, dass sich die Karte besser im Zaum halten lässt, als das AMD selbst hinbekommt. Doch vor allem zeigt die (für mich viel zu teure) HD 7970, wo die Reise 2012 hingeht: zu einer höheren Energieeffizienz. Besonders auf die günstigeren Modelle HD 7800 und HD 7700 bin ich gespannt – und wie und vor allem wann Nvidia mit Kepler die AMD-Karte kontert.

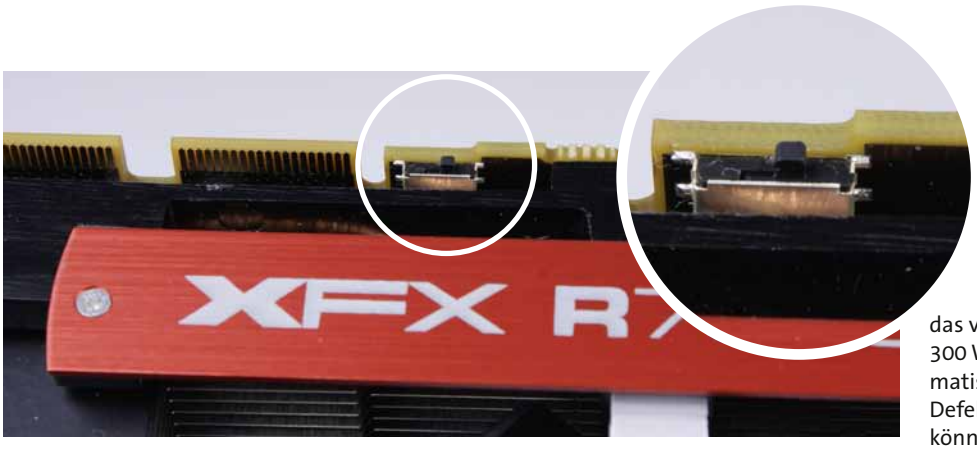
Spiele-Benchmarks

Performance Rating 1x AA / 1x AF Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 3, Crysis 2, Dirt 3, Metro 2033, Skyrim



Performance Rating 4x AA / 8x AF Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 3, Crysis 2, Dirt 3, Metro 2033, Skyrim



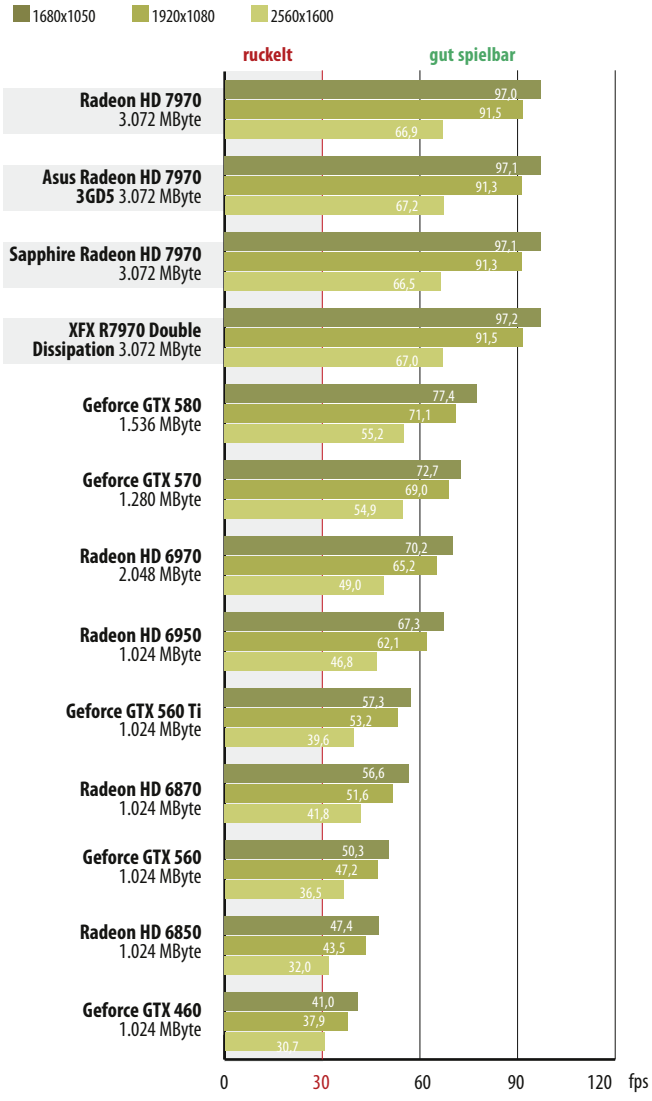


Alle HD-7970-Karten verfügen über ein **zweites Bios**. Wenn Ihnen bei zu hohen Übertaktungseinstellungen die Karte abstürzen sollte, können Sie über diesen mechanischen Schalter das Bios mit den Standardeinstellungen laden.

tungsaufnahme des Testsystems mit der **Radeon HD 7970** von 106 Watt auf nur noch knapp 90 Watt, zudem schaltet sich der Grafikkartenlüfter komplett ab. Das funktioniert auch im Crossfire-Modus, wenn mehrere Radeon-Karten zusammenarbeiten. In Spielen liefern sie maximale Leistung, unter Windows fallen alle Karten bis auf eine automatisch in den »ZeroCore Power«-Modus und deaktivieren ihre Lüfter. Die XFX **R7970 Double Dissipation** fiel im Test hingegen nie in diesen Stromsparmodus, wir konnten bislang keine Stellungnahme des Herstellers zu diesem Problem bekommen.

Wie schon bei der Radeon-HD-6900er-Serie überwacht auch in der 7900er-Reihe eine integrierte Steuerungseinheit namens PowerTune mehrmals pro Sekunde die Bauteile des Chips und passt deren Aktivität und Leistung an die Auslastung an. Wenn die Grafikkarte das von AMD festgelegte Maximum von 300 Watt erreicht, reduziert der Chip automatisch die Taktfrequenzen, um eventuelle Defekte zu vermeiden. Im Catalyst-Treiber können Sie aber bis zu 20 Prozent mehr Stromverbrauch erlauben oder die maximale Leistungsaufnahme um 20 Prozent reduzieren. Je nach Einstellung springt die automatische Taktreduzierung dann später oder früher an. Eine Turbo-Boost-Funktion wie bei Intel- oder AMD-CPUs, die bei nur teilweiser Auslastung der Recheneinheiten die Taktfrequenzen der aktiven erhöht, gibt es nicht.

Performance Rating 8x AA / 16x AF
Durchschnitt aus Dirt 3, Skyrim



Supersampling unter DirectX 10 oder 11 ist bei AMD nach wie vor kein Thema, diese Art der Kantenglättung (Supersampling glättet anders als normale Multisampling-Kantenglättung außer Polygonkanten auch Texturen, selbst transparente Gitter) funktioniert weiterhin nur unter DirectX 9. Nvidia löst die Vorgabe der DirectX-Spezifikation, dass Supersampling in DirectX 10 und 11 nicht mehr per Treiber erzwungen werden darf, mit einem separaten Programm, dem SSAA-Tool. In DirectX 9 ist die SSAA-Qualität von AMD den Geforce-Modellen weiterhin überlegen, denn während SSAA auf Nvidia-Karten das Bild durch falsche LOD-Werte unschärfer darstellt, haben die Radeon-Karten mit derartigen Problemen nicht zu kämpfen. Mehr getan hat sich bei der Qualität des anisotropen Texturfilters. In den höchsten Treiber-Einstellungen (Catalyst-A.I.-Regler auf Maximum und zusätzlich das Häkchen bei »Enable Surface Optimization« entfernen) produziert die **Radeon HD 7970** ein in Bewegung sichtbar ruhigeres Bild als die Vorgängermodelle, das außerdem vollkommen winkelunabhängig arbeitet und somit auch auf anderen Flächen als solchen in 90, 180 und 270 Grad Winkeln zum Betrachter greift. In einem Screenshot lässt sich das anders als in Bewegung jedoch leider nicht zeigen.

(Fast) optimale Bildqualität

AMD bohrt mit der **Radeon HD 7970** auch die Multimonitor-Technik Eyefinity auf. Im Gegensatz zum bisherigen System von HD 5000 und HD 6000 beherrscht Eyefinity 2.0 bei der HD-7900er-Serie auch die stereoskopische 3D-Darstellung über mehrere Monitore hinweg. Wer also mehr als einen der wenigen AMD-zertifizierten 3D-Monitore hat, kann nun Spiele wie **Dirt 3**, **Battlefield 3** oder **Deus Ex** auch auf allen Monitoren in stereoskopischem 3D betrachten – wenn die Spiele so wie **Deus Ex** direkt AMDs HD3D unterstützen oder der Monitor-Treiber von DDD an die Titel angepasst wurde. Während Nvidia 3D-fähige Spiele selber testet und per Treiber-Update optimiert, müssen Spieler mit einer Radeon hauptsächlich auf speziell angepasste Software von Drittherstellern hoffen. Deren Update-Frequenz hinkt der von Nvidia aber teils deutlich hinterher. Nvidias 3D Vision ist trotz der Verbesserungen bei AMD somit die ausgereiftere Lösung, zum einen aufgrund der höheren Anzahl unterstützter Monitore, zum anderen funktioniert 3D Vision mit nahezu allen Spielen problemlos (siehe Vergleichstest »3D Vision 2 gegen HD3D« in diesem Heft). Eine ebenfalls nur für extreme Setups relevante, aber doch überlegte Neuerung ist Unterstützung mehrerer Audioquellen mit nur einer Grafikkarte. Wenn Ihr PC zum Beispiel einen Fernseher füttert, wurde bislang der Ton des Fernsehbildes entweder über den TV oder über die Boxen des PCs ausgegeben. Die **Radeon HD 7970** (und vermutlich auch die kleineren Modellreihen HD 7800 und HD 7700) können mehrere Audiosignale an das jeweilige Gerät durchschleifen, wenn Monitor und Fernseher per HDMI angeschlossen werden. So können wir zum Beispiel ein Online-Rollenspiel auf dem PC spielen, dessen Sound

Die HD 7700 ist hingegen nach Cape Verde benannt, einem afrikanischen Inselstaat 460 Kilometer vor der Westküste Afrikas.



aus den PC-Boxen kommt und dabei auf dem Fernseher ein über das Internet gestreamtes Fußballspiel verfolgen, wobei der Sound aus den TV-Lautsprechern kommt, aber auf dem PC berechnet wird.

Auch der Treiber erfährt mit dem Start der **Radeon HD 7970** eine Überarbeitung. Ab dem Catalyst 12.1 können Sie für jedes Spiel ihre individuellen Einstellungen in Anwendungsprofilen speichern. Wenn beispielsweise **Star Wars: The Old Republic** stets von achtfacher Kantenglättung profitiert, das anspruchsvollere **Fifa 2012** aber nur mit 4x AA geglättet werden soll, müssen Sie nun nicht mehr vor jedem Spielstart die AA-Modi im Treiber umstellen, sondern konfigurieren die Einstellung nur einmal im Profil des Spiels, das der Treiber beim Spielstart automatisch lädt. Die Geforce-Konkurrenz beherrscht derartige Profile bereits seit dem Forceware-Treiber 56.64 von März 2004.

Ab dem Catalyst 12 unterstützen auch die Radeon-Treiber endlich Spieleprofile.

Insgesamt beeindruckt die **Radeon HD 7970** mit immens hoher Spieleleistung auch in extremen Situationen und im Vergleich geringem Stromverbrauch. Die neue GCN-Architektur spielt ihre Vorteile gegenüber der älteren VLIW4-Architektur der Radeon HD 6970 voll aus und steigert vor allem die Tesselationsleistung immens. Einzig bei der Lautstärke patzt AMD, der Referenzlüfter arbeitet unter Last viel zu laut. Daher empfehlen wir Spielern mit dickem Geldbeutel, auf jeden Fall zur XFX **R7970 Double Dissipation** zu greifen. Obwohl deren Leistung gleichauf mit den Karten von Asus und Sapphire liegt, rauscht der Doppellüfter halb so laut wie die der Konkurrenz. Wenn Sie keine 550 Euro ausgeben möchten, lohnt es sich noch einige Wochen zu warten. Die Radeon HD 7950 soll 100 bis 200 Euro weniger kosten (1.792 statt 2.048 Shadereinheiten, 3,0 GByte Video-RAM). Über die Taktfrequenzen der HD 7950 ist noch nichts bekannt. Aber auch die in den kommenden Monaten erwarteten Karten der HD-7800-Serie (Codename: Pitcairn) und die HD-7700-Modelle (Codename: Cape Verde) basieren laut AMD auf GCN und nutzen dessen Vorteile. Die Radeon-Modelle HD 7600 und niedriger hingegen sind einfach nur umgetaufte Grafikkarte der Vorgängergeneration. HW

Test-Ergebnisse

GameStar Testsieger






	1 Radeon HD 7970 Double Dissipation	2 Radeon HD 7970	3 Asus Radeon HD 7970 3GD5	4 Radeon HD 7970
Hersteller / Preis	XFX / 580 Euro	Sapphire / 540 Euro	Asus / 550 Euro	AMD / 550 Euro
Technische Angaben				
Grafikchip	Radeon HD 7970 (Tahiti XT)	Radeon HD 7970 (Tahiti XT)	Radeon HD 7970 (Tahiti XT)	Radeon HD 7970 (Tahiti XT)
GPU-/Shader-/Speicher-Takt	925 / 925 / 5.500 MHz	925 / 925 / 5.500 MHz	925 / 925 / 5.500 MHz	925 / 925 / 5.500 MHz
Videospeicher	3.072 MByte GDDR5	3.072 MByte GDDR5	3.072 MByte GDDR5	3.072 MByte GDDR5
Speicheranbindung	384 Bit	384 Bit	384 Bit	384 Bit
Stromanschlüsse	1x 8-Pol, 1x 6-Pol	1x 8-Pol, 1x 6-Pol	1x 8-Pol, 1x 6-Pol	1x 8-Pol, 1x 6-Pol
Steckplatz	PCI Express	PCI Express	PCI Express	PCI Express
Bewertung				
Spieleleistung (60%)	60/60	60/60	60/60	60/60
Pro & Kontra	⊕ derzeit schnellste Grafikkarte mit einem Grafikchip ⊕ auch achtfache Kantenglättung jederzeit flüssig ⊕ auch in 2560x1600 schnell genug für alle Spiele	⊕ derzeit schnellste Grafikkarte mit einem Grafikchip ⊕ auch achtfache Kantenglättung jederzeit flüssig ⊕ auch in 2560x1600 schnell genug für alle Spiele	⊕ derzeit schnellste Grafikkarte mit einem Grafikchip ⊕ auch achtfache Kantenglättung jederzeit flüssig ⊕ auch in 2560x1600 schnell genug für alle Spiele	⊕ derzeit schnellste Grafikkarte mit einem Grafikchip ⊕ auch achtfache Kantenglättung jederzeit flüssig ⊕ auch in 2560x1600 schnell genug für alle Spiele
Bildqualität (10%)	10/10	10/10	10/10	10/10
Pro & Kontra	⊕ sehr gute Kantenglättung ⊕ winkelunabhängiger Texturfilter ⊕ sehr guter anisotroper Texturfilter ⊖ kein Supersampling in DirectX 10 oder DirectX 11	⊕ sehr gute Kantenglättung ⊕ winkelunabhängiger Texturfilter ⊕ sehr guter anisotroper Texturfilter ⊖ kein Supersampling in DirectX 10 oder DirectX 11	⊕ sehr gute Kantenglättung ⊕ winkelunabhängiger Texturfilter ⊕ sehr guter anisotroper Texturfilter ⊖ kein Supersampling in DirectX 10 oder DirectX 11	⊕ sehr gute Kantenglättung ⊕ winkelunabhängiger Texturfilter ⊕ sehr guter anisotroper Texturfilter ⊖ kein Supersampling in DirectX 10 oder DirectX 11
Energieeffizienz (10%)	6/10	6/10	6/10	6/10
Pro & Kontra	⊕ gute Energieeffizienz ⊕ niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf ⊖ sehr hoher maximaler Verbrauch	⊕ gute Energieeffizienz ⊕ niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf ⊖ sehr hoher maximaler Verbrauch	⊕ gute Energieeffizienz ⊕ niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf ⊖ sehr hoher maximaler Verbrauch	⊕ gute Energieeffizienz ⊕ niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf ⊖ sehr hoher maximaler Verbrauch
Kühlsystem (10%)	8/10	3/10	3/10	3/10
Pro & Kontra	⊕ unter Windows unhörbar ⊕ auch unter Last nur leicht hörbar ⊖ sehr hoher maximaler Verbrauch	⊕ unter Windows unhörbar ⊖ unter Last sehr laut	⊕ unter Windows unhörbar ⊖ unter Last sehr laut	⊕ unter Windows unhörbar ⊖ unter Last sehr laut
Ausstattung (10%)	5/10	8/10	5/10	4/10
Pro & Kontra	⊕ Backup-Bios ⊕ Eyefinity ⊕ Crossfire ⊕ 1x DVI ⊕ HDMI 1.4a ⊕ 2x Mini-Displayport ⊕ HDMI-DVI-Adapter ⊖ keine Vollversionen	⊕ Backup-Bios ⊕ Eyefinity ⊕ Crossfire ⊕ 1x DVI ⊕ HDMI 1.4a ⊕ 2x Mini-Displayport ⊕ HDMI-DVI-Adapter ⊕ Mini-Displayport-DVI-Adapter ⊕ 1,8m HDMI-Kabel ⊖ keine Vollversionen	⊕ Backup-Bios ⊕ Eyefinity ⊕ Crossfire ⊕ 1x DVI ⊕ HDMI 1.4a ⊕ 2x Mini-Displayport ⊕ HDMI-DVI-Adapter ⊕ Mini-Displayport-DVI-Adapter ⊖ keine Vollversionen	⊕ Backup-Bios ⊕ Eyefinity ⊕ Crossfire ⊕ 1x DVI ⊕ HDMI 1.4a ⊕ 2x Mini-Displayport ⊖ sonst nichts, da Referenzkarte
Fazit	Der Kühler der XFX HD 7970 ist auch in Spielen nicht störend, die Leistung identisch zu den anderen Karten. Trotz der dünnen Ausstattung derzeit die beste Radeon HD 7970.	Spieleleistung und Energieeffizienz wie bei allen HD-7970-Karten sehr gut. Durch den Referenzkühler ist aber auch das Sapphire-Modell unter Last deutlich zu laut.	Die Asus Radeon HD 7970 3GD5 leistet in Spielen genauso viel wie die anderen Modelle. Unter Last ist der Referenzlüfter von AMD aber viel zu laut und die Ausstattung eher spartanisch.	Die Radeon HD 7970 beeindruckt mit sehr hoher Benchmark-Leistung und einer tollen Bildqualität. Der Stromverbrauch geht in Ordnung, die immense Lautstärke nicht.
Preis/Leistung	Mangelhaft	Mangelhaft	Mangelhaft	Mangelhaft
	89	87	84	83

STAR WARS EPISODE I
DIE DUNKLE BEDROHUNG
3D

AB 9. FEBRUAR NUR IM KINO

TOP ANGEBOT DES MONATS



G92

Full HD Display NON Glare-Type mit LED-Backlight
Intel® Core™ i7-2670QM mit bis zu 4 x 3.10 GHz
8192 MB DDR3 1333 MHz
3072 MB NVIDIA GeForce GTX 570M
500 GB 7.200 U/Min
Blu-Ray Brenner/DVD-RW Slim
HDMI, VGA, Intel Centrino Wireless-N
HD Webcam, Bluetooth, USB 3.0, Fingerprint,
Nummernblock, 4in1 Cardreader, 7.1 HD Audio

Full HD 1080
HDMI

~~1259.-€~~
1199.-*€
oder Finanzkauf[2] ab 22,44€/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Artikel-Nr.: 21587

G21



HD+ Display NON Glare-Type mit LED-Backlight
Intel® Core™ i3/i5/i7 Sandy Bridge Prozessor
2048 MB NVIDIA GeForce GT 555M (Optimus Technologie)
HDMI, VGA, Intel Centrino Wireless-N
3.0 MP Webcam, Bluetooth, USB 3.0
Fingerprint, Nummernblock,
4in1 Cardreader, THX TruStudio Pro Soundsystem

HDMI
ab 719.-*€
oder Finanzkauf[2] ab 15,41€/mtl. Laufzeit: 60 Monate

Artikel-Nr.: 21031

D92



Full HD Display NON Glare-Type mit LED-Backlight
Intel® Core™ i3/i5/i7 Sandy Bridge Prozessor
1536 MB NVIDIA GeForce GTX 570M
HDMI, VGA, Intel Centrino Wireless-N
3.0 MP Webcam, Bluetooth, USB 3.0
Fingerprint, Nummernblock,
4in1 Cardreader, 7.1 HD Audio

Full HD 1080
HDMI
ab 899.-*€
oder Finanzkauf[2] ab 16,83€/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Artikel-Nr.: 21342

T2200



Full HD Display Glare-Type mit LED-Backlight
Intel® Core™ i7 Sandy Bridge Prozessor
2 x 1536 MB NVIDIA GeForce GTX 560M SLI
HDMI, VGA, Intel Centrino Wireless-N
2.0 MP Webcam, Bluetooth, USB 3.0, eSATA
Fingerprint, Nummernblock,
9in1 Cardreader, 7.1 HD Audio, THX TruStudio Pro

Full HD 1080
HDMI
ab 1449.-*€
oder Finanzkauf[2] ab 27,13€/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Artikel-Nr.: 21140

EINE GROSSE AUSWAHL VON GAMING-NOTEBOOKS ERHALTEN SIE IM ONLINESHOP

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. TM & © 2012 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Used Under Authorization.

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

Erleben Sie großes KINO mit ONE und 50 Freunden.
Gewinnen Sie exklusiv bei ONE eine private Kinovorstellung**



AMD FX-6100 Prozessor
mit bis zu 6 x 3.6 GHz

- 8192 MB DDR3-Speicher 1333 Mhz
- 1024 MB AMD Radeon™ HD 6870
- 1000 GB SATA III 32 MB Cache, 7200 U/Min.

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A, **USB 3.0, SATA 3,** Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, **HDMI, DVI, Mini-Displayport, DirectX 11,** 500W Silverstone / IN WIN Mana Tower

699.-* €
oder Finanzkauf: ab 16,26 €/mtl. Laufzeit: 54 Monate

Art-Nr. 21456

STAR WARS EPISODE I
DIE DUNKLE BEDROHUNG
3D

AB 9. FEBRUAR NUR IM KINO



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.

DVD±Brenner, Asus P8H67-M, **6 x USB 2.0, SATA 3, USB 3.0,** Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB , **Mini-HDMI, DVI, DirectX 11,** Rasurbo Vort-X

599.-* €
oder Finanzkauf: ab 15,30 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate

Art-Nr. 21423



Intel® Core™ i7-2600 Prozessor
mit bis zu 4 x 3.8 GHz

- 8192 MB DDR3-Speicher 1333 Mhz
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 550 Ti
- 1000 GB SATA II 16 MB Cache, 7200 U/Min.

DVD±Brenner, Asus P8H67-M, 6 x USB 2.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, **Mini-HDMI, DVI, DirectX 11,** 500W / IN WIN Mana Tower

749.-* €
oder Finanzkauf: ab 16,05 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

Art-Nr. 21457



Intel® Core™ i7-2600k Prozessor
mit bis zu 4 x 3.8 GHz

- 4096 MB DDR3-Speicher 1333 Mhz
- 3072 MB NVIDIA® GeForce® GTX 560
- 1000 GB SATA III 32 MB Cache, 7200 U/Min.

DVD±Brenner, Gigabyte GA-Z68X, **USB 3.0, SATA 3,** Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB & eSATA, **Mini-HDMI, DVI, DirectX 11,** 500W / Silverstone PS 06 Tower

899.-* €
oder Finanzkauf: ab 16,83 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 21397



Intel® Core™ i5-2500 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.

DVD±Brenner, Gigabyte GA-H67A, Gigabit LAN, **SATA 3, USB 3.0,** 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, **Mini-HDMI, DVI, DirectX 11,** 550W BeQuiet! / Raidmax Blackstorm Tower

949.-* €
oder Finanzkauf: ab 17,76 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 21554

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. * Abbildung enthält Sonderausstattung.

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



NEU!

AMD FX-8150 Prozessor
mit bis zu 8 x 4.0 Ghz

Aktuell schnellste Single-GPU-Grafikkarte

16384 MB DDR3-Speicher 1333 Mhz

3072 MB AMD Radeon™ HD 7970

64 GB SATA III 64 MB Cache,
2000 GB SATA III 64 MB Cache, 7200 U/Min.

1699.- €*
oder Finanzkauf: ab 35,18 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 21583

BluRay-Brenner, Gigabyte GA-990FXA, **USB 3.0, SATA 3,** Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0 & eSATA, integrierte Lüftersteuerung, **HDMI, DVI, Mini-Displayport, DirectX 11.1,** 700W Silverstone / Coolermaster Storm Trooper



AMD FX-8120 Prozessor
mit bis zu 8 x 3.4 Ghz

8192 MB DDR3-Speicher 1333 Mhz

2048 MB AMD Radeon™ HD 6970

1000 GB SATA III 32 MB Cache, 7200 U/Min.

999.- €*
oder Finanzkauf: ab 18,70 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A, **USB 3.0, SATA 3,** Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB & eSATA, **HDMI, DVI, Mini-Displayport, DirectX 11,** 600W Silverstone / Coolermaster HAF 922

Art-Nr. 21568



NEU!

Intel® Core™ i7-2700k Prozessor
mit bis zu 4 x 3.9 Ghz

8192 MB DDR3-Speicher 1333 Mhz

1536 MB NVIDIA® GeForce® GTX 580

1000 GB SATA III 32 MB Cache, 7200 U/Min.

1299.- €*
oder Finanzkauf: ab 24,32 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, ASRock Z68 Pro 3, **USB 3.0, SATA 3,** Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0 & eSATA, **Mini-HDMI, DVI, DirectX 11,** 550W BeQuiet! / NOX Xtreme Hummer Tower

Art-Nr. 21484



NEU!

Aktuell schnellste Single-GPU-Grafikkarte

Intel® Core™ i7-2600k Prozessor
mit bis zu 4 x 3.8 Ghz

8192 MB DDR3-Speicher 1333 Mhz

3072 MB AMD Radeon™ HD 7970

1000 GB SATA III 32 MB Cache, 7200 U/Min.

1399.- €*
oder Finanzkauf: ab 26,19 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-Z68AP, **SATA 3, USB 3.0,** Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, **HDMI, DVI, Mini-Displayport, DirectX 11.1,** 700W BeQuiet! / Silverstone Raven RV03 Tower

Art-Nr. 21573



NEU!

Luftkühlung: Venom Voodoo

Intel® Core™ i7-3960X Prozessor
mit bis zu 6 x 3.9 Ghz

16384 MB DDR3-Speicher 1333 Mhz

3072 MB NVIDIA® GeForce® GTX 590

2000 GB SATA III 64 MB Cache, 7200 U/Min.

2799.- €*
oder Finanzkauf: ab 52,40 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

BluRay-ROM/DVD±Brenner, ASRock X79 Extreme 3, **USB 3.0, SATA 3,** Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0 & eSATA, **3 x DVI, Mini-Displayport, DirectX 11,** 1000W Silverstone / NZXT Phantom Tower

Art-Nr. 21392

TM & © 2012 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Used Under Authorization.

**Teilnahme und Teilnahmebedingungen unter: www.one.de/starwars3d

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

Geforce 3D Vision 2 Radeon HD3D

Auch wenn viele genervt abwinken, stereoskopisches 3D ist auf Herstellerseite der Trend schlechthin. Wir vergleichen Nvidias neues 3D Vision 2 mit den 3D-Möglichkeiten für Radeons und testen zwei entsprechende 120-Hertz-TFTs. Von Florian Klein



AMDs **HD3D** tritt in Form des Samsung S27A950D (links) gegen Nvidias **3D Vision 2** in Form des Asus VG278H (rechts) an.

Bereits in der Mittelklasse bekommen Sie heute kaum noch Flachbildfernseher (ab einer gewissen Diagonale) ohne 3D-Funktion. Und auch für den PC erscheinen immer mehr Monitore, die die pseudorealistische 3D-Darstellung beherrschen. Dabei spielt laut unseren Umfragen kaum jemand größtenteils in 3D: zu anstrengend für die Augen wegen zu vieler Darstellungsfehler, in den meisten Titeln nur halbierte Performance durch die doppelte Bildberechnung und die aus all dem resultierenden Nachteile bei Multiplayer-Spielen wie **Battlefield 3**, wo oft Sekundenbruchteile über Sieg oder Niederlage entscheiden. Vor allem Nvidia investiert unter dem Label 3D Vision aber seit Jahren viele Ressourcen, um die stereoskopische 3D-Darstellung (S3D) besser und populärer zu machen. Und auch mit einer Radeon lassen sich mittlerweile die meisten Titel dreidimensional spielen. Um Ihnen einen Überblick über den Stand der 3D-Technik auf dem PC zu geben, vergleichen wir Nvidias neues **3D Vision 2** mit dem HD3D aktueller Radeon-Grafikkarten und testen zwei aktuelle 3D-TFTs mit 27 Zoll, den Asus **VG278H** und den Samsung **S27A950D**.

Kaum jemand spielt in 3D

Das grundlegende Verfahren, um einen pseudorealistischen 3D-Eindruck auf einem flachen 2D-Bildschirm zu erzeugen, ist bei AMD und Nvidia das gleiche: Entweder der Grafikkartentreiber oder das Spiel selbst erzeugt zwei leicht verschobene Bilder einer Spielszene. Die jeweils eingesetzte 3D-Technik trennt und übermittelt diese dann an das passende Auge. Die zusammengehörenden Stereo-Bilder werden entweder per Polfilter-Technik getrennt, wobei der TFT beide Halbbilder gleichzeitig darstellt, diese aber unterschiedlich polarisiert (die Lichtwellen werden in einer bestimmten Richtung ausgerichtet) und durch eine Brille mit entsprechend unterschiedlich polarisierten Gläsern wieder für das jeweilig passende Auge aufteilt. Die Vorteile der Polfilter-Technik liegen in den passiven Brillen, die ohne Akku auskommen und entsprechend leicht sind, sowie im geringen Helligkeitsverlust. Größter Nachteil der Polfilter-Technik ist aber, dass sich die horizontale Auflösung wegen der gleichzeitigen Darstellung halbiert und dass sich sehr schnell Artefakte zeigen, sobald Sie den Kopf nur etwas aus der Optimalposition bewegen – was vor allem bei den relativ kleinen Diagonalen von PC-Monitoren Probleme macht. Deswegen wird auf dem PC meist die Shutter-Technik genutzt. Dabei dunkelt eine Shutter-Brille in rasendem Wechsel ihre LCD-Gläser ab, während der TFT abwechselnd die Szene für das linke und das rechte Auge darstellt. Geschieht das schnell genug, kann unser Gehirn dem Wechsel nicht mehr folgen und setzt beide Stereo-Bilder zu einer 3D-Szene zusammen. Damit die Darstellung nicht ruckelt, können die entsprechenden TFTs in der Regel 120 Bilder pro Sekunde (120 Hertz, 60 Bilder pro Auge im 3D-Modus) darstellen und verdoppeln damit die Bildwiederholrate gängiger TFT-Monitore (60 Hertz).

Auch wenn die grundlegenden Verfahren gleich sind, gehen AMD und Nvidia sehr unterschiedlich an das Thema 3D heran. AMD etwa stellt unter der Bezeichnung HD3D nur die entsprechenden Treiberschnittstellen bereit. Welche stereoskopische Darstellungstechnik die Kombination aus Brille und Monitor nutzt, bleibt jedem Hersteller selbst überlassen. Zum Spielen in 3D benötigen Sie außerdem noch eine zusätzliche Software, die Spielegrafik in stereoskopisches 3D umrechnet, solche Programme gibt es von iz3D und Tri-Def. Nur **Deus Ex: Human Revolution** und **Dirt 3** unterstützen HD3D nativ und laufen auch ohne Zusatz-Software auf einer Radeon in 3D.

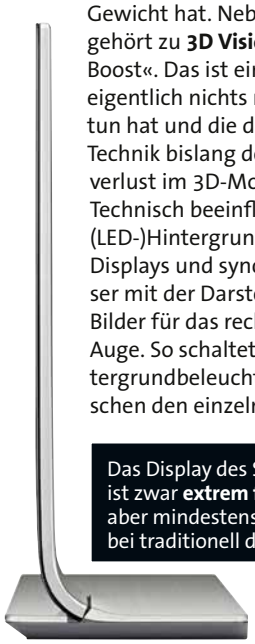
Nvidia geht dagegen genau den entgegengesetzten Weg: Bei 3D Vision stammt die Shutter-Brille stets von Nvidia und auch die entsprechenden 120-Hertz-Monitore sind von Nvidia für 3D Vision zertifiziert. Die 3D-



Einer der größten Kritikpunkte an der Shutter-Technik war bislang **der starke Helligkeitsverlust im 3D-Modus** (links). Mit Hilfe von Techniken wie Nvidias Light Boost (Mitte) oder der vergleichbaren Samsung-Variante (rechts) wird **die 3D-Darstellung deutlich heller**.

Funktion ist komfortabel direkt im Geforce-Treiber integriert und kommt ohne Zusatz-Software aus. Außerdem gibt es mittlerweile etwa zwanzig Spiele, die schon bei der Entwicklung auf die 3D-Darstellung mittels 3D Vision hin optimiert oder später entsprechen gepatcht wurden und von Nvidia das Label »3D Vision Ready« bekommen, darunter viele Toptitel wie **Battlefield 3**, **Batman: Arkham Asylum/City**, **The Witcher 2** oder **Metro 2033**. Für die meisten Spiele der letzten Jahre schlägt der Geforce-Treiber beim Starten in 3D zudem die empfohlenen Einstellungen vor. Allerdings eignen sich bei weitem nicht alle Titel zum Spielen in 3D. So kleben etwa das Interface oder die Einheitensymbole im 3D-Modus auf der Bildschirmoberfläche, wenn diese nicht ebenfalls dreidimensional vom Spiel berechnet werden – das schadet dem räumlichen Effekt enorm und verhindert teilweise sogar eine adäquate Steuerung.

Wie gut sich die konkurrierenden Verfahren von AMD und Nvidia in der Praxis schlagen, testen wir anhand der beiden 27-Zoll-TFTs Asus **VG278H** und Samsung **S27A950D**, die beide auf Shutter-Technik setzen und inklusive Brille jeweils ab 520 Euro zu haben sind. Der Asus **VG278H** ist dabei einer der ersten 3D-TFTs, der **3D Vision 2** unterstützt und die überarbeitete Shutter-Brille von Nvidia mitbringt. Die besitzt um etwa 20 Prozent vergrößerte LCD-Gläser und trägt sich dank der breiteren und flacher aufliegenden Bügel deutlich bequemer als die erste 3D-Vision-Brille, auch wenn sie in etwa das gleiche Gewicht hat. Neben der Shutter-Brille gehört zu **3D Vision 2** aber auch »Light Boost«. Das ist eine Display-Technik, die eigentlich nichts mit der 3D-Brille zu tun hat und die den bei der Shutter-Technik bislang deutlichen Helligkeitsverlust im 3D-Modus auffangen soll. Technisch beeinflusst Light Boost die (LED-)Hintergrundbeleuchtung des Displays und synchronisiert diese besser mit der Darstellung der einzelnen Bilder für das rechte und das linke Auge. So schaltet Light Boost die Hintergrundbeleuchtung des TFTs zwischen den einzelnen Frames komplett ab. Wird dagegen ein Bild dargestellt, hebt Light Boost die Helligkeit kurzfristig über die dauerhaft mögliche maximale Helligkeit des Displays hinaus an – eine Art Overdrive-Funktion für die Hintergrundbeleuchtung. Der Vorteil liegt darin, dass die Shutter-Gläser der 3D-Vision-Brille länger transparent bleiben können, da sie nicht mehr die komplette Phase des Bildwechsels abdunkeln müssen und unterm Strich deshalb mehr Licht durchlassen. Das führt zu merklich weniger Helligkeitsverlust beim Blick durch die 3D-Brille, auch abseits des Monitors. Die Beschriftung der Tastatur etwa ist deutlich besser zu erkennen. Außerdem soll das Abschalten der Hintergrundbeleuchtung auch das störende »Ghosting«, also das schemenhafte Abbild des eigentlich für das andere Auge gedachten Stereobildes, einschränken. Da Light Boost eine Monitorfunktion ist und der Infrarot-Sender zum Synchronisieren von Display und Brille identisch zur ersten 3D-Vision-Generation, funktioniert Light Boost auch problemlos mit der ersten Version der 3D-Vision-Brille und Sie profitieren ebenso von der gestiegenen Helligkeit. Allerdings können Sie **3D Vision** (**2**) nur mit einer Geforce-Grafikkarte nutzen, Radeon-Besitzer können auf dem **VG278H** nur in 2D (aber immerhin mit bis zu 120 Bildern pro Sekunde) spielen.



Das Display des Samsung S27A950D ist zwar **extrem flach**, der Fuß benötigt aber mindestens genauso viel Platz wie bei traditionell designten Monitoren.

Der Samsung **S27A950D** zeigt sich da umgänglicher – der 3D-Modus funktioniert sowohl mit Radeons als auch mit einer Geforce. Mit einer Nvidia-Grafikkarte allerdings nur im Side-by-Side-Modus, in dem beide Stereo-Bilder nebeneinander in einem Frame übertragen werden, was die horizontale Auflösung halbiert. Im 3D-Modus sehen Geforce-Besitzer also nur 960x1080 Pixel statt der nativen Full-HD-Auflösung von 1920x1080 des Samsung **S27A950D**. Mit einer Radeon klappt die Darstellung in 1920x1080 dagegen auch im 3D-Modus dank des unterstützten Frame-Sequential-Verfahrens, bei dem nacheinander die Bilder für das linke und das rechte Auge in voller Auflösung übertragen werden – technisch wäre das auch für Geforce-Karten kein Problem, aktuell funktioniert das jedoch nicht. Zur 3D-Darstellung von Spielen (mit Ausnahme der beiden HD3D-Titel **Deus Ex: Human Revolution** und **Dirt 3**) auf dem Samsung-TFT müssen Sie die beiliegende Tri-Def-Software installieren. Die entspricht aber nicht der aktuellen Standard-Version, die Sie als Besitzer einer Radeon HD 5000 oder HD 6000 für 25 US-Dollar kaufen können beziehungsweise müssen, sondern ist eine speziell für Samsung angepasste Variante vom August 2011, der dementsprechend die Unterstützung seitdem erschienener Titel wie etwa **Battlefield 3** fehlt. Im direkten Vergleich zu Nvidias **3D Vision**, das kostenlos und bequem im Treiber integriert ist und beim Spielstart gleich die passenden Einstellungen vorschlägt, fällt die Bedienung der Tri-Def-Software hakeliger aus und erfordert oft einigen Konfigurationsaufwand, bis ein Spiel überhaupt in 3D startet. Neben der Tri-Def-Software bietet der Samsung-TFT auch einen integrierten 2D-zu-3D-Modus, der durch simple Bildverschiebung einen mehr schlechten als rechten dreidimensionalen Eindruck erzeugt, dafür aber keine Performance kostet.



Samsungs 3D-Brille nutzt eine etwa **einen Euro teure Knopfzellenbatterie**, die angeblich für bis zu 70 Stunden 3D-Betrieb reicht.

3D wird heller

Im 3D-Test überzeugt uns die Light-Boost-Technik des Asus **VG278H**: Im Vergleich zu 120-Hertz-TFTs der ersten Generation wirkt das 3D-Bild dank Light Boost deutlich heller und brillanter. Selbst dunkle Titel wie **Metro 2033** lassen sich bei Tageslicht problemlos in 3D spielen, solange die Sonne nicht direkt ins Zimmer oder gar auf das (entspiegelte) Display scheint. Auch die Umgebung bleibt dank der länger geöffneten Shutter-Gläser deutlich heller, sodass Sie auch im Halbdunkel noch etwas abseits des Bildschirms erkennen. Der Samsung **S27A950D** macht hier ebenfalls eine gute Figur: Der Helligkeitsverlust durch die Samsung-Brille ist zwar spürbar, aber in etwa auf einem Niveau mit der 3D-Vision-2-Brille (siehe Foto-Vergleich). Denn laut Samsung setzt der **S27A950D** eine ähnliche Technik wie Light Boost ein, die die Hintergrundbeleuchtung des Displays zwischen den einzelnen Stereobildern abschaltet. Allerdings reagiert der Samsung-TFT wesentlich empfindlicher auf

Um in Full HD mit 120 Bildern pro Sekunde zu spielen, benötigen Sie ein Dual-Link-DVI-Kabel, das beiden Monitoren beiliegt.

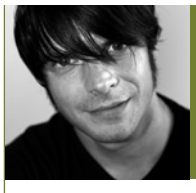


Nvidias **3D-Vision-2-Brille** besitzt etwa **20 Prozent größere Gläser** als der Vorgänger und trägt sich trotz des annähernd identischen Gewichts **merklich angenehmer**.

helle Umgebungen, da das Display anders als beim Asus **VG278H** nicht entspiegelt ist und sehr stark reflektiert. Unterm Strich sind beide TFTs im 3D-Modus aber sehr hell im Vergleich zu früheren Modellen, wozu nicht zuletzt auch die mit maximal 325 cd/m² (**S27A950D**) und 372 cd/m² (**VG278H**) hohe Leuchtkraft der beiden Panels beiträgt. Beim Tragekomfort schneidet die Samsung-Brille etwas besser ab, da sie mit einem Gewicht von nur 34 Gramm wesentlich weniger wiegt als die Nvidia-Brille mit 56 Gramm. Allerdings hat das auch einen Nachteil: Die Samsung-Brille nutzt eine Knopfzellenbatterie, die laut Samsung bis zu 70 Stunden 3D-Betrieb ermöglichen soll, sich aber nicht aufladen lässt und danach ersetzt werden muss (Preis: etwa ein Euro). Die Nvidia-Brille verfügt dagegen über einen integrierten Akku, der die Brille zwar schwerer macht, den Sie aber einfach per beiliegendem USB-Kabel aufladen, auch wenn Sie gerade in 3D spielen.

3D ist Nvidia-Terrain

Trotz der an sich guten 3D-Technik des Samsung **S27A950D** können wir Ihnen zum Spielen in 3D nur zu Nvidias **3D Vision 2** raten. Hauptgrund dafür ist die beim Samsung-TFT benötigte Middleware von Tri-Def. Zwar unterstützt die laut Hersteller die meisten Spiele der letzten Jahre, in der Praxis bleiben aber viele Titel wie etwa **Crysis 2** (trotz des integrierten 3D-Modus) aufgrund von Darstellungsfehlern unspielbar, oder 3D funktioniert nur im DirectX-9-, nicht aber im DirectX-11-Modus wie etwa bei **Civilization 5**. Außerdem ist die Konfiguration häufig deutlich aufwändiger als bei **3D Vision 2**, das insgesamt wesentlich besser mit Spielen zusammenarbeitet. Nur wenn der 3D-Modus reibungslos funktioniert wie etwa bei **Dirt 3** kann der Samsung **S27A950D** beim Asus **VG278H** und **3D Vision 2** mithalten und zeigt ein scharfes, brillantes 3D-Bild ohne störendes Nachleuchten oder Artefakte. Bei stereoskopischen Blu-ray-Filmen übertrifft der **S27A950D** den Asus **VG278H** teils sogar: Zum einen ist die Brille angenehmer zu tragen, zum anderen wirkt die Darstellung aufgrund des nicht entspiegelten Displays noch etwas brillanter und knackiger – zumindest in einem abgedunkelten Raum.



Immer mal wieder 3D

Florian Klein
Redakteur Hardware
florian@gamestar.de

Ich muss gestehen: Mich begeistert das Spielen in 3D! Allerdings nur selten und nur in wenigen Spielen, die eigens auf 3D angepasst sind, und nur, wenn ich nicht Multiplayer spiele – also wirklich nur manchmal. Dann verschafft mir der 3D-Modus das extra Quäntchen Atmosphäre und hin und wieder sogar einen wohligen Schauer. Wer daran interessiert ist, dem empfehle ich ausschließlich Nvidias 3D Vision 2, denn das ist ein echter Fortschritt gegenüber der ersten Generation und weit besser als Angebote von Drittherstellern wie Tri-Def oder auch AMDs HD3D, das bislang nur zwei Spiele ordentlich unterstützt.

Beim klassischen Spielen in 2D machen beide Monitore eine gute Figur: Zum einen können beide 120 Bilder pro Sekunde darstellen, egal ob mit einer Geforce oder einer Radeon, was besonders in schnellen Titeln zu deutlich mehr Bildstabilität bei rasanten Schlenkern und Drehungen führt. Zum anderen weisen beide TFTs rasend schnelle Schaltzeiten auf, wobei der Samsung **S27A950D** mit nur 8,6 gegenüber 12,8 Millisekunden (gemessen: Wechsel von Weiß zu Schwarz) beim Asus **VG278H** leicht die Nase vorn hat. Auch subjektiv scheint der Samsung-TFT einen Tick direkter zu reagieren. Unterm Strich sind aber beide Monitore voll spieltauglich. In abgedunkelter Umgebung gefällt uns vor allem der Samsung-TFT dank seiner brillanten Farben und der praktisch lag-freien Darstellung. Allerdings ist das ungewöhnliche Design des Standfußes zwar schick, schränkt die Anpassbarkeit des Displays aber stark ein – es lässt sich nur relativ schwergängig etwas nach hinten neigen. Der Asus **VG278H** muss sich bei der Farbdarstellung zwar geschlagen geben, ist aufgrund der Entspiegelung aber auch in hellen Räumen problemlos benutzbar und lässt sich dank der Höhenverstellung wesentlich besser an die eigene Sitzposition und Körpergröße anpassen. Bei der Bildqualität geben sich beide Kandidaten dagegen nicht viel: Beide bieten ein hohes maximales Kontrastverhältnis von 1058:1 (Asus **VG278H**) und 959:1 (Samsung **S27A950D**), die Ausleuchtung ist bei beiden aber nur befriedigend gleichmäßig, auch wenn subjektiv keine störenden Helligkeitsunterschiede ins Auge stechen. Mit der Interpolation von niedriger aufgelösten Inhalten kommen beide Flachbildschirme nur schlecht zurecht und wirken bereits bei 1280x720 Bildpunkten unscharf.

Unterm Strich ist der Asus **VG278H** für die meisten Spieler die bessere Wahl, da er den spürbar ausgereifteren 3D-Modus besitzt und auch beim Spielen mit 120 Hertz viel Spaß macht. Nur wer wenig Wert auf 3D legt und sich für das eigenwillige, aber wenig flexible Design des Samsung-TFTs begeistern kann, darf auch zum sehr schnellen **S27A950D** greifen, der vor allem in dunklen Umgebungen beeindruckt. FK

PREIS 520 Euro **HERSTELLER** Asus

120-Hertz-TFT VG278H

Diagonale	27 Zoll (68 cm)
Auflösung	1920x1080
Panel	TN
Reaktionszeit	12,8 ms (gemessen: Schwarz zu Weiß)
Entspiegelt	ja
Anschlüsse	DVI, HDMI 1.4a, VGA

BILDQUALITÄT 36/40
- ⊕ sehr hohe maximale Helligkeit
- ⊕ sehr hoher Kontrast
- ⊖ Helligkeitsverteilung mittelmäßig

SPIELELEISTUNG 20/20
- ⊕ sehr schnell ⊕ 120 Hertz
- ⊕ sehr hell in 3D
- ⊖ mäßige Interpolation

TECHNIK 15/20
- ⊕ entspiegelt ⊕ Light Boost
- ⊕ stabiler Fuß
- ⊖ verbraucht im 3D-Modus etwa 50 Watt

AUSSTATTUNG 10/10
- ⊕ DVI ⊕ HDMI 1.4a
- ⊕ 3D Vision 2 inklusive
- ⊕ dreh-, neig- und höhenverstellbar

BEDIENUNG 8/10
- ⊕ deutschsprachiges, übersichtliches Menü
- ⊖ Tasten schwer lesbar

FAZIT

Vielseitig anpassbarer Monitor, der uns dank Nvidias integriertem 3D Vision 2 sowie der großen 27 Zoll Diagonale im 3D-Modus beeindruckt und sich dank schneller Schaltzeiten und 120-Hertz-Modus auch toll zum traditionellen Spielen ohne 3D-Brille eignet.



PREIS 520 Euro **HERSTELLER** Samsung

120-Hertz-TFT S27A950D

Diagonale	27 Zoll (68 cm)
Auflösung	1920x1080
Panel	TN
Reaktionszeit	8,6 ms (gemessen: Schwarz zu Weiß)
Entspiegelt	nein
Anschlüsse	DVI, HDMI 1.4a, Displayport 1.2

BILDQUALITÄT 36/40
- ⊕ sehr hohe maximale Helligkeit
- ⊕ sehr hoher Kontrast
- ⊖ Helligkeitsverteilung mittelmäßig

SPIELELEISTUNG 20/20
- ⊕ extrem schnell ⊕ 120 Hertz
- ⊕ sehr hell in 3D
- ⊖ mäßige Interpolation

TECHNIK 10/20
- ⊕ leichte, helle 3D-Brille ⊕ stabiler Fuß
- ⊖ spiegelt stark ⊖ 3D-Treiber fehlerbehaftet
- ⊖ hoher Stromverbrauch

AUSSTATTUNG 8/10
- ⊕ DVI ⊕ HDMI 1.4a
- ⊕ Displayport 1.2 ⊕ 3D-Brille inklusive
- ⊖ nur neigbar, keine Höhenverstellung

BEDIENUNG 9/10
- ⊕ deutschsprachiges, übersichtliches Menü
- ⊕ Touch-Tasten gut les- und bedienbar

FAZIT

Rasend schneller und brillanter Design-TFT, der sich vor allem zum Spielen mit 120 Hertz eignet, aufgrund der fehlenden Entspiegelung aber sehr empfindlich auf helle Umgebungen reagiert. Die an sich gute 3D-Darstellung wird häufig vom fehleranfälligen Tri-Def-Treiber vereitelt.



 Neben DVI und HDMI 1.4a besitzt der Samsung S27A950D auch einen Display-Port, ein entsprechendes Kabel liegt aber nicht bei.

ULTRAFORCE
ENJOY THE DIFFERENCE

Kostenlose Service- & Bestellhotline
0800-22 777 99

WARNING!

EXTREME POWER
FOR EXTREME GAMER





3 X GOLD WINNER WORLD CYBER GAMES
WWW.ESCGAMING.DE

COOLER MASTER
intel inside CORE i5
GIGABYTE
SILVERSTONE

Art. Nr. 63461
€ 1199,-

- Intel Sandy Bridge i5 @ 4.4GHZ
- Nvidia GTX 560TI Overclocked
- Z68 Chip / USB3 / SATA3
- 128GB SATA3 SSD
- 1TB SATA3 HDD
- Cooler Master Gehäuse USB 3.0
- Nur Markenkomponenten

ESC BIG

» Gigabyte GA-Z68XP-UD3P Mainboard

» Intel Core i5 2500K 3.3GHZ @ 4.4GHZ CPU
» G.Skill Ultron 2x4GB DDR3 1600 RAM
» Xigmatek HDT-S1283 Gaia 120mm Kühler
» Silverstone Strider 600W 80+ Netzteil
» CM Storm Enforcer SGC-1000-KWN1 Midi Tower Gehäuse
» 128GB Crucial M4 SATA-III SSD
» 1 TB SATA3 Marken Festplatte
» 24x Marken DVD Brenner
» Gigabyte GTX 560 Ti OC 1024MB Grafikkarte

Meet US @ CEBIT +++ 06.03 - 10.03.2012 +++ Halle15 / Stand G15

- Intel Sandy Bridge i3 @ 3.6GHZ
- Nvidia GTX 550Ti Overclocked
- Z68 Chip / USB3 / SATA3
- 64GB SATA3 SSD
- 500GB SATA3 HDD
- Sharkoon Gehäuse USB 3.0
- Nur Markenkomponenten

Art. Nr. 63462
€ 749,-



ESC STARTER

» Gigabyte GA-Z68XP-UD3P Mainboard

» Intel Core i3 2120K 3.3GHZ @ 3.6GHZ CPU
» Corsair XMS3 2x2GB DDR3 1600 RAM
» Xigmatek HDT-S963 Loki 92mm Kühler
» Real Power 600W 80+ Bronze Netzteil
» Sharkoon Vaya Value USB3.0 Gehäuse
» 64GB Crucial M4 SATA-III SSD
» 500GB SATA3 Marken Festplatte
» 24x Marken DVD Brenner
» Gigabyte GTX 550 Ti OC 1024MB Grafikkarte



5 Jahre · 24h · 30 Tage · TRUSTED SHOPS GUARANTEE

24H ONLINESHOPPING
WWW.ULTRAFORCE.DE
EINE MARKE DER ULTRON AG

* Versandfertig innerhalb von 48h ab Zahlungseingang, bei Finanzierungskauf ab dem Zeitpunkt der Kreditfreigabe. Alle Preise in Euro brutto inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer zzgl. Versandkosten. Abbildungen ähnlich. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht. **Garantie gilt nur für PC-Systeme. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen (zzgl. weitere 16 Tage aus Kulanz) gemäß §3 Fernabsatzgesetz nur in unbeschädigtem und in original verpacktem Zustand.

Einkaufsführer

Zwei neue Spitzenreiter gibt es diesen Monat: Bei den Grafikkarten ab 200 Euro setzt sich die Radeon HD 7970 von XFX und bei den SSDs die schnelle Samsung SSD 830 mit 265 GByte an die Spitze. Nach dem Weihnachtsgeschäft sind allerdings einige Grafikkarten im Preis deutlich gestiegen.

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 UPDATE	
Phenom II X4 955 BE Boxed	120 €
Prozessorkühler	
Zalman CNPS7X LED	25 €
Mainboard Sockel AM3	
MSI 870-C45	50 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX 4,0 GByte DDR3 Kit	20 €
Grafikkarte UPDATE	
XFX Radeon HD 6870 Dual Fan	150 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7.2 500 GByte	70 €
SSD	
keine	0 €
DVD-Brenner	
LG GH22NS70	20 €
Gehäuse	
Bitfenix Shinobi	45 €
Netzteil NEU	
XFX Core Edition Pro 550W	50 €
GESAMTPREIS	**550 €**
Schnellere Grafikkarte	**+50 €**
Gigabyte N560 OC-1GI	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



1.000-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 1155	
Core i5 2500K Boxed	180 €
Prozessorkühler	
Enermax T40-TB	30 €
Mainboard Sockel 1155 UPDATE	
Asrock Z68 Pro3	90 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX 4,0 GByte DDR3 Kit	20 €
Grafikkarte UPDATE	
Powercolor Radeon HD 6950 Vortex	280 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Titanium Bulk	55 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7.2 500 GByte	70 €
SSD NEU	
Corsair Force GT 120 GByte	155 €
DVD-Brenner	
LG GH22NS70	20 €
Gehäuse	
Lankool K58	60 €
Netzteil	
Xigmatek GoGreen 700 Watt	80 €
GESAMTPREIS	**1.040 €**
Günstigere Grafikkarte	**–80 €**
Gigabyte N560 OC-1GI	200 €
Blu-ray-Combo	**+30 €**
LG CH10LS20	50 €

Fazit Sehr schneller Rechner mit überragendem Preis-Leistungs-Verhältnis. Mehr Geld müssen auch anspruchsvolle Spieler nicht investieren.

Preis/Leistung Sehr gut



1.500-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 1155	
Core i7 2600K Boxed	270 €
Prozessorkühler	
EKL Alpenföhn Himalaya	50 €
Mainboard Sockel 1155 NEU	
Asrock Z68 Pro3	90 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX 8,0 GByte DDR3 Kit	45 €
Grafikkarte NEU	
XFX Radeon HD 7970 Double Dissipation	580 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Titanium Bulk	55 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7.2 500 GByte	70 €
SSD NEU	
Corsair Force GT 120 GByte	155 €
Blu-ray-Combo NEU	
LG CH10LS20	50 €
Gehäuse	
NZXT Phantom Big Tower	130 €
Netzteil NEU	
Xigmatek GoGreen 700 Watt	80 €
GESAMTPREIS	**1.575 €**
Günstigere Grafikkarte	**–265 €**
MSI N570GTX Twin Frozr III PE OC	315 €
Größere SSD	**+325 €**
Intel SSD320 300 GByte	480 €

Fazit Extrem schneller High-End-PC mit umfangreicher, zukunftssicherer Ausstattung und pfeilschneller Grafikkarte für optimale Spieleleistung.

Preis/Leistung Gut

Grafikkarten



GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

1 Gigabyte N560 OC-1GI UPDATE
▸ 80 ▲ 200 € ▸ 08/11 ▸ Quicklink: 7485
schnell, hörbar unter Last / Geforce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

2 Palit Geforce GTX 560 Ti Sonic
▸ 80 ▸ 200 € ▸ 04/11 ▸ Quicklink: 7416
schnell, leise bis hörbar / Geforce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

3 MSI N560GTX Twin Frozr II OC
▸ 78 ▲ 175 € ▸ online ▸ Quicklink: 7486
schnell, leise bis hörbar / Geforce GTX 560 / 1,0 GByte

4 HIS Radeon HD 6850 IceQ X Turbo NEU
▸ 77 ▸ 165 € ▸ online ▸ Quicklink: 7415
schnell, leise bis hörbar / Radeon HD 6850 / 1,0 GByte

5 Gigabyte Geforce GTX 460 OC
▸ 76 ▸ 150 € ▸ online ▸ Quicklink: 7487
schnell, stets leise / Geforce GTX 460 / 1,0 GByte

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

6 XFX Radeon HD 6870 PREISTIPP
▸ 76 ▲ 150 € ▸ online ▸ Quicklink: 7591
schnell, hörbar unter Last / Radeon HD 6870 / 1,0 GByte

7 Sapphire Radeon HD 6850
▸ 75 ▸ 120 € ▸ online ▸ Quicklink: 7534
schnell / Radeon HD 6850 / 1,0 GByte

8 Zotac Geforce GTX 460
▸ 73 ▸ 180 € ▸ online ▸ Quicklink: 7592
schnell, leise bis hörbar / Geforce GTX 460 / 1,0 GByte

9 XFX Radeon HD 6850
▸ 70 ▸ 140 € ▸ online ▸ Quicklink: 7413
schnell, hörbar bis laut / Radeon HD 6850 / 1,0 GByte

10 Gainward Geforce GTX 460 GS NEU
▸ 69 ▸ 180 € ▸ online ▸ Quicklink: 7714
schnell, leise bis hörbar / Geforce GTX 460 / 1,0 GByte



GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

1 XFX Radeon HD 7970 Double Dis. NEU
▸ 89 ▸ 580 € ▸ 03/12 ▸ Quicklink: 7715
extrem schnell, leise / Radeon HD 7970 / 3 GByte

2 Zotac Geforce GTX 580 AMP!
▸ 87 ▸ 460 € ▸ 12/10 ▸ Quicklink: 7252
extrem schnell, relativ laut / Geforce GTX 580 / 1,5 GByte

3 Sapphire Radeon HD 7970 NEU
▸ 87 ▸ 530 € ▸ 03/12 ▸ Quicklink: 7723
extrem schnell, relativ laut / Radeon HD 7970 / 3 GByte

4 Asus EAH6970 DirectCu II UPDATE
▸ 85 ▲ 330 € ▸ online ▸ Quicklink: 7489
extrem schnell, nur leicht hörbar / Radeon HD 6970 / 2,0 GByte

5 Powercolor HD 6970 PCS+ UPDATE
▸ 85 ▲ 370 € ▸ 04/11 ▸ Quicklink: 7488
extrem schnell, deutlich hörbar / Radeon HD 6970 / 2,0 GByte

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

6 Point of View GTX 580 Ultra UPDATE
▸ 85 ▲ 470 € ▸ online ▸ Quicklink: 7616
extrem schnell / Geforce GTX 580 / 1,5 GByte

7 MSI N570GTX TwinFrozr III OC PREISTIPP
▸ 84 ▲ 315 € ▸ online ▸ Quicklink: 7617
extrem schnell, relativ leise / Geforce GTX 570 / 1,28 GByte

8 Asus Radeon HD 7970 3GD5 NEU
▸ 84 ▸ 550 € ▸ 03/12 ▸ Quicklink: 7724
extrem schnell, relativ laut / Radeon HD 7970/ 3 GByte

9 Powercolor HD 6950 Vortex PCS+ UPDATE
▸ 83 ▲ 280 € ▸ 08/11 ▸ Quicklink: 7535
sehr schnell, sehr leise / Radeon HD 6950 / 2,0 GByte

10 Asus ENGTX570 Overclock Edition UPDATE
▸ 83 ▲ 315 € ▸ 04/11 ▸ Quicklink: 7418
extrem schnell, deutlich hörbar / Geforce GTX 570 / 1,28 GByte

CORSAIR®
corsair.com

VORSTELLUNG DES NEUEN CORSAIR TRAUM-PC

BATTLEFIELD 3™



CORSAIR® BATTLEFIELD 3™ PC

ASUS Crosshair V Formula Mainboard
AMD FX 8150 8-Kern CPU mit 3.6 GHz
Graphite Series™ 600T Special Edition White Gehäuse
Vengeance® K60 Gaming Tastatur
Vengeance M60 Gaming Maus
Vengeance 1500 Headset
Hydro Series™ H80 CPU Kühler
Professional Series™ HX1050 Modulares Netzteil
Vengeance 16 GB RAM
Force Series™ 3 SSD 120 GB
2 TB HDD und opt. Laufwerk

VERFÜGBAR ALS AMD EDITION

ASUS EAH6970 DCII2DI4S2GD5
AMD GPU

ODER ALS NVIDIA EDITION

ASUS ENGTX570 DII2DIS1280MD6
NVIDIA GPU

Beide wahlweise in einfacher oder zweifacher Grafikkarten Bestückung.

Battlefield 3™ Vollversion liegt dem PC bei!

BATTLEFIELD 3 DICE EA REPUBLIC OF GAMERS UNLOCKED FX PROCESSOR AMD

Corsair Battlefield 3™ PC: Entwickelt von Gamern für Gamer, wird dieser PC von unseren Partnern für Sie gebaut! Der Corsair Battlefield 3™ PC vereint eine noch nie dagewesene Rechenleistung aus dem professionellen Einsatzbereich mit reaktionsschnellen Komponenten, wie z.B. der Corsair Force Series 3 SSD und dem 16 GB Vengeance Gaming Arbeitsspeicher, gepaart mit Präzisionsperipherie aus dem professionellen Gaming Bereich, im speziellen der Vengeance K60 Tastatur, der Vengeance M60 Maus und dem Corsair Vengeance 1500 Headset. Ausgerüstet mit dem besten Gaming Gear und Battlefield 3, erleben Sie Gefechts-Simulationen und -Einsätze in schier unglaublicher Qualität, rasanter und realistischer als Sie es sich je vorgestellt hätten. Der Corsair Battlefield 3™ PC, die Antwort auf den Leistungshunger moderner und realistischer PC Games!

ERHÄLTLICH AB DEZEMBER BEI:

ATELCO Computer
www.atelco.de

Battlefield 3 and the DICE logo are trademarks of EA Digital Illusions CE AB. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

Monitore



22-ZOLL-TFTs

	Note	Preis	Test in	GameStar.de
1	**Dell Professional P2210** PREISTIPP	85	170 €	09/10	Quicklink: 7067
	voll spieletauglich, Full-HD-Auflösung, HDMI, Breitbild, HDCP			
2	**Samsung Syncmaster BX2240** UPDATE	84	▼185 €	09/10	Quicklink: 7067
	voll spieletauglich, Full-HD-Auflösung, HDMI, Breitbild, HDCP			
3	**HP Compaq LA2205wg**	82	190 €	online	Quicklink: 7219
	voll spieletauglich, Breitbild, Full-HD-Auflösung 1920x1080			
4	**NEC Multisync E222W**	81	180 €	online	Quicklink: 7491
	voll spieletauglich, gutes Bild, Pivot Funktion, 1680x1050			
5	**Samsung Syncmaster 2233RZ** UPDATE	79	▲200 €	online	Quicklink: 7492
	voll spieletauglich, gutes Bild, spartanische Ausstattung, 1920x1080			



23,6-ZOLL-TFTs

	Note	Preis	Test in	GameStar.de
1	**Benq XL2410T**	86	330 €	06/11	Quicklink: 7304
	voll spieletauglich, 120 Hertz, 3D Vision, Full-HD-Auflösung 1920x1080			
2	**Asus VK246H** PREISTIPP	85	▼160 €	04/10	Quicklink: 7082
	voll spieletauglich, Webcam, Full-HD-Auflösung 1920x1080			
3	**Acer GN245HQbmid** UPDATE	83	▲430 €	online	Quicklink: 7541
	voll spieletauglich, 120 Hertz, 3D Vision, Full-HD-Auflösung 1920x1080			
4	**Viewsonic V3D241wm-LED** UPDATE	82	▼340 €	06/11	Quicklink: 7429
	voll spieletauglich, 120 Hertz, 3D, Full-HD-Auflösung, 1920x1080			
5	**Iiyama Prolite E2473HDS** UPDATE	80	▼175 €	online	Quicklink: 7590
	voll spieletauglich,Full-HD-Auflösung, 1920x1080			

SSDs



2,5 ZOLL

	Note	Preis	Test in	GameStar.de
1	**Samsung SSD 830 Series 256 GByte** NEU	96	320 €	online	Quicklink: 7716
	SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Samsung-Controller			
2	**Kingston HyperX SSD 240 GByte** UPDATE	94	▼380 €	online	Quicklink: 7620
	SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Sandforce-2281-Controller			
3	**OCZ Vertex 3 240 GByte**	91	310 €	online	Quicklink: 7621
	SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Sandforce-2281-Controller			
4	**Corsair Force GT 120 GByte** PREISTIPP	88	▼155 €	online	Quicklink: 7622
	SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Sandforce-2281-Controller			
5	**Intel SSD320 300 GByte** UPDATE	86	▼480 €	online	Quicklink: 7624
	SATA2, Intel-Controller			

Notebooks



12 BIS 17 ZOLL

	Note	Preis	Test in	GameStar.de
1	**Asus G74SX** UPDATE	89	▼1.600 €	online	Quicklink: 7625
	schnelle Hardware, 3D Vision, gute Verarbeitung, 17,3 Zoll Full HD			
2	**Samsung Serie 7 Gamer 700G7A** NEU	87	1.600 €	online	Quicklink: 7717
	schnelle Hardware, sehr laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD			
3	**Alienware M17x R3**	86	2.300 €	online	Quicklink: 7677
	schnelle Hardware, sehr laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD			
4	**Apple MacBook Pro 15 Zoll** UPDATE	72	▼1.530 €	online	Quicklink: 7626
	edle Verarbeitung, relativ niedrige Spieleleistung, Mac OS X, 15 Zoll			
5	**Alienware M11x R3** PREISTIPP	70	▼900 €	online	Quicklink: 7627
	kompaktes Spiele-Notebook für unterwegs, 11,6 Zoll			

Sound



SURROUND-SETS

	Note	Preis	Test in	GameStar.de
1	**Teufel Motiv 5**	94	400 €	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** PREISTIPP	92	290 €	08/09	Quicklink: 7102
	hervorragender Klang, pegelfest, 6 Endstufen, keine PC-Kabel			
4	**Logitech Z-5500**	86	300 €	05/10	Quicklink: 7103
	toller Klang, tiefer Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive			
5	**Teufel Concept E 100**	80	260 €	online	Quicklink: 7593
	toller Klang, druckvoller Bass, keine Kabel oder Fernbedienung			



HEADSETS

	Note	Preis	Test in	GameStar.de
1	**Sennheiser PC 360**	92	150 €	online	Quicklink: 7424
	sehr komfortabel, hochpräziser Klang, kräftige Bässe, offene Bauweise			
2	**Sennheiser PC 350** PREISTIPP	91	135 €	online	Quicklink: 7425
	komfortabel, hochpräzise, kräftige Bässe, geschlossene Bauweise			
3	**Beyerdynamic MMX 300**	91	280 €	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** UPDATE	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, tolle verarbeitet, drei Daumentasten, nur rechte Hände			
2	**Razer Lachesis** UPDATE	95	▲50 €	online	Quicklink: 7537
	extrem präzise, 4.000 dpi, für linke und rechte Hände			
3	**Logitech G400** PREISTIPP	92	30 €	online	Quicklink: 7466
	sehr präzise, perfektes Handling, 3.600 dpi, nur für rechte Hände			
4	**Roccat Kova+**	92	40 €	online	Quicklink: 7334
	sehr präzise, Makros, Profile, flexibler Treiber, auch für linke Händer			
5	**Gigabyte M8000X**	91	40 €	online	Quicklink: 7494
	viele Funktionen, interner Speicher, 5.040 dpi, nur für rechte Hände			



MÄUSE AB 50 EURO

	Note	Preis	Test in	GameStar.de
1	**Logitech G9x**	96	60 €	03/09	Quicklink: 7630
	extrem präzise, super Ausstattung, nur für rechte Hände			
2	**SteelSeries Sensei** NEU	96	70 €	online	Quicklink: 7718
	extrem präzise, für linke und rechte Hände, Profile			
3	**Logitech G700** UPDATE	96	▼65 €	11/10	Quicklink: 7631
	extrem präzise, vier Daumentasten, kabellos, nur für rechte Hände			
4	**Steelseries Xai** PREISTIPP	95	55 €	04/10	Quicklink: 7073
	extrem präzise, guter Treiber, für linke und rechte Hände			
5	**Roccat Kone+** UPDATE	95	▼65 €	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** NEU	65	50 €	online	Quicklink: 7648
	solide Tastatur mit USB-Hub und Makrounterstützung			



TASTATUREN AB 50 EURO

	Note	Preis	Test in	GameStar.de
1	**Logitech G510**	87	70 €	11/10	Quicklink: 7119
	Display, Soundchip, Makrotasten, abnehmbare Handballenauflage			
2	**Razer Black Widow Ultimate**	87	115 €	online	Quicklink: 7333
	maximale Präzision, mechanische Tasten, USB-Durchleitung, Makros			
3	**Logitech G19** UPDATE	87	▼120 €	06/09	Quicklink: 7120
	Luxustastatur mit Farbdisplay, Makrotasten und USB-Hub			
4	**Razer Anansi**	86	90 €	online	Quicklink: 7566
	Daumentasten, variable Beleuchtung, Profile, programmierbar			
5	**Logitech G110** PREISTIPP	85	60 €	02/10	Quicklink: 7121
	tolle Verarbeitung, umfangreiche Makrofunktionen, Soundchip			



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** UPDATE	89	▼240 €	01/10	Quicklink: 7128
	extrem präzise, knackiges Force Feedback			
PREISTIPP	**Logitech Driving Force GT**	84	110 €	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** UPDATE	86	▲120 €	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			

Sharkoon



2x USB3.0

MODULARE FESTPLATTEN-KÄFIGE

GRAFIK-KARTEN BIS 42cm

KABEL-MANAGEMENT-SYSTEM

LÜFTER-STEUERUNG

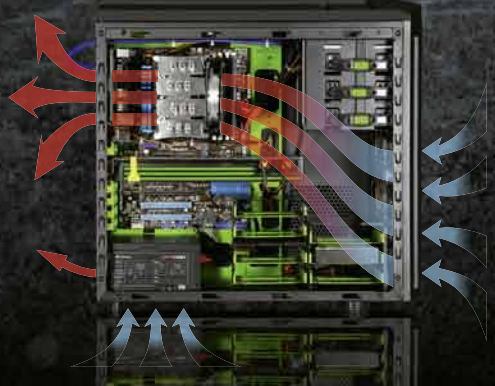
WEITERE INFOS

TAURON

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:



CASES & POWER | STORAGE SOLUTIONS | HEADSETS | GAMING

www.sharkoon.de



Jetzt im Handel

Das neue **GameStar Sonderheft** zu

The Elder Scrolls V: Skyrim

für **nur 7,99 Euro**.

Leseproben, Inhaltsverzeichnis und Bestellmöglichkeit im GameStar-Shop:

www.gamestar.de/skyrim

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)

Auch in der **GameStar iPad-App**

twitter Search Home Profile Messages Who To Follow

What's happening?

Timeline Activity Searches Lists

SomeInternetDude Irgendein Typ ausm Netz
Hab heute einen dicken Typen beim Burgeressen gesehen! Hatte ein T-Shirt mit einer „3" drauf an!! Das war bestimmt @GabeNewell!!1 Ein Hinweis auf #HalfLife3!!!!11elf
1 Jan

GabeNewell Der von Valve
@SomeInternetDude: Erstens war ich das nicht, zweitens hatte ich ein Polohemd an, und drittens hab ich Fritten gegessen.
1 Jan

DougLombardi Der andere von Valve
Ich dementiere die Existenz von Burgern, Fritten, T-Shirts mit einer „3"drauf – und vor allem von Half-Life 3! #HalfLife3
2 Jan

SomeInternetDude Irgendein Typ ausm Netz
@DougLombardi: Ich hab ein Foto, auf dem man ungefähr so viel erkennt wie auf diesen Ufo-Bildern aus den 50ern, und das eindeutig @GabeNewell zeigt! twitpic.com/1337l0lz
2 Jan

GabeNewell Der von Valve
@SomeInternetDude: Ach soooo, DAS T-Shirt! Das ist ein Trikot von meinen Lieblings-Football-Spieler. Der mit der Nummer 3, ihr wisst schon. #LameExcuses
3 Jan

SomeInternetDude Irgendein Typ ausm Netz
@GabeNewell: Na klar, logisch, verstehe. Und wie heißt dein Lieblings-Football-Spieler?
3 Jan

GabeNewell Der von Valve
@SomeInternetDude: Na ja, hier, der Kleine, äh, mir fällt der Name nicht ein, mit „A" .oder so ... Ich hab's: Dirk Nowitzki! Yeah! Der ist, äh, Linebacker bei den Walla Walla Washbears!
3 Jan

ValveFan0815 Findet Half-Life voll dufte
Wenn man bei Steam eine Schablone in Form eines ablaichenden Zahnwals über den Werbetext von Portal 2 hält, dann kommt „Phremonsri" raus! Versteht ihr?! „Freeman Three"! #HalfLife3
7 Jan

DougLombardi Der andere von Valve
@ValveFan0815: Alter, ich hab noch nie so nen Müll gelesen! Zahnwale sind Säugentiere und damit lebendgebärend, nix mit „ablaichen"! Das wissen sogar so PR-Tulpen wie ich! #BioFail
7 Jan

LotharMatthäus „Das Chancenplus war ausgeglichen!"
Ich bringe mich hiermit selbst als Chefentwickler von Half-Life 3 ins Gespräch. #HalfLife3
9 Jan

JulianAssange Der Wikileaks-Typ
Ein mysteriöser Insider – nennen wir ihn ... Doug L. – hat mir geheime Dokumente zugespielt, die belegen, dass der Mond aus Käse besteht! Und dass Valve gerade #HalfLife3 entwickelt!
9 Jan

ValveFan0815 Findet Half-Life voll dufte
@JulianAssange: Ich hab's gewusst! Ich hab's immer gewusst! Bleibt die Frage: Welche Art von Käse?
9 Jan

GabeNewell Der von Valve
Ich kann hier nur noch mal betonen, dass es in #HalfLife3 keine Portal Gun geben wird! Weil es, äh, kein #HalfLife3 gibt, jawoll! @JulianAssange: Was denn nun für Käse? Ich hab Hunger!
10 Jan

NASA Von hier oben seht ihr alle aus wie Ameisen
@JulianAssange: Der Mond besteht nicht aus Käse, sondern aus Trabi-Schrott (deshalb auch „Erdtrabant")! Und @GabeNewell ist der einzige Entwickler, den man vom Weltraum aus sehen kann.
11 Jan

Fox Mulder Die Sache reicht bis ganz nach oben
Die Wahrheit über #HalfLife3 ist irgendwo dort draußen.
11 Jan

ValveFan0815 Findet Half-Life voll dufte
Valve hat soeben die Internet-Domains half-life-3.com, gordon-freeman-nackt.com und geheime-toiletten-webcam.da.ru registriert. Ein weiterer Hinweis? #HalfLife3
12 Jan

DougLombardi Der andere von Valve
@ValveFan0815: Das ist nur für ein privates Projekt von mir. Nix Schweinisches mit versteckten Kameras oder so, haha!
13 Jan

ChristianWulff Der Bundespräsident
Ich möchte an dieser Stelle ein für allemal klarstellen, dass ich keinen 500.000-Euro-Kredit aufgenommen habe, um die Entwicklung von #HalfLife3 zu finanzieren. Es waren 600.000.
14 Jan

GeorgeBroussard Der von 3D Realms
@GabeNewell, @DougLombardi: Falls ihr noch Entwickler mit Erfahrung in langfristiger Projektplanung sucht: Ich bin immer erreichbar! Wirklich! Auch nachts! #DukeNukemForever
15 Jan

GabeNewell Der von Valve
@GeorgeBroussard: Bitte schreib uns nicht mehr, ruf nicht mehr an und steh nicht mehr mitten in der Nacht heulend vor meinem Haus herum. Die Kinder haben Angst. #Creepy
16 Jan

SomeInternetDude Irgendein Typ ausm Netz
Pst! Hab mich als Pizzabote verkleidet und bei Valve eingeschlichen. Verstecke mich jetzt auf dem Klo und warte, bis alle weg sind. Komisch, fühle mich irgendwie beobachtet ...
20 Jan

DougLombardi Der andere von Valve
@SomeInternetDude: Erwischt!
20 Jan

ValveFan0815 Findet Half-Life voll dufte
@GabeNewell, @DougLombardi: Habt ihr damals nicht gesagt, dass Half-Life 2 in Episoden erscheint, damit wir nicht mehr so lange auf ein Spiel warten müssen? Hä?
23 Jan

GabeNewell Der von Valve
@ValveFan0815: Ja, klar, aber damals brauchte ich halt auch dringend Kohle für meine rubinbesetzte Badehose. Inzwischen hab ich fünf davon, danke @ChristianWulff! Und Steam!
24 Jan

Spieleverbieter44 Christian Pfeiffer
@GabeNewell: Bitte veröffentlichen Sie endlich das Killerspiel #HalfLife3. Ich hab schon so lange kein Verbot mehr gefordert!
26 Jan

RichardMorgan Autor
@GabeNewell: Hey dood, ich habe die Story von #Crysis2 geschrieben und übernehme gerne auch die von #HalfLife3! Ich schlage was mit Aliens und so nem Typen im Schutzanzug vor.
26 Jan

MacGyver Bastellegende
Hab mir gerade aus einem angepelzten Mettbrötchen, einem Stabmixer und einem Backenhörnchen („Flecki") ne Gravity Gun gebaut. #HalfLife3 kann kommen^^
26 Jan

ValveFan0815 Findet Half-Life voll dufte
Hey Leute,kennt ihr den schon: Kinder haben Angst, dass der Schwarze Mann unter ihrem Bett hockt. Der Schwarze Mann hat Angst, dass Gordon Freeman unter seinem Bett hockt. #NerdLolz
27 Jan

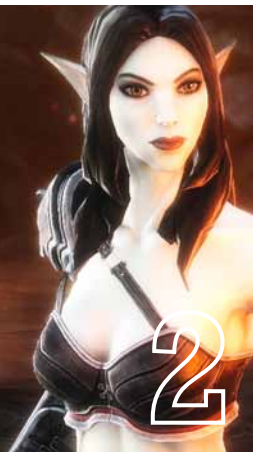
DougLombardi Der andere von Valve
@alle: MIr reicht's getz!!!! ES GIBT KEIN HALF-LIFE-3, IHR STAMPFKARTOFFELN!!!!!! Egal, ob wir T-Shirts anziehen oder unser Firmengebäude orange umstreichen und in meterhohen Buchstaben „Freeman Begins" draufpinseln (was ich dementiere, das sind von den Ausdünstungen des Klärwerks verursachte Halluzinationen), es existiert nicht!!! Wir schaukeln unsere reichen Eier und DENKEN nicht dran, es zu entwickeln!! #Rage
1 hour ago

DougLombardi Der andere von Valve
Wir freuen uns #Half-Life3 nun endlich offiziell anzukündigen! Es wird wieder was mit Aliens und Brechstangen! #BigWhoop
10 minutes ago

Hauptbild: © Deutscher Bundestag / Marc-Steffen Unger

Die GameStar-Ausgabe 04/2012 erscheint am 29.02.2012













1 Max Payne 3 Preview Ist Max Payne wirklich noch der alte, trotz Glatze und Umzug nach Sao Paolo? Das und mehr klären wir in unserer ausführlichen Preview.

2 Kingdoms of Amalur: Reckoning Test Mit ihrem neuen Werk treten ehemalige Oblivion-Macher gegen Skyrim an. Wir testen den Herausforderer.

3 Preview-Marathon Preview Fast wie im Herbst: Mit Mass Effect 3, Prototype 2 und dem Online-Rollenspiel The Secret World stehen uns potenzielle Top-Titel ins Haus.

4 Test-Offensive Hardware Im nächsten Monat testen wir aktuelle TFTs mit 27-Zoll-Bildschirmdiagonale sowie die neue AMD Radeon HD 7950 auf Herz und Nieren.

IDG ENTERTAINMENT MEDIA GMBH

GameStar

Verlag	IDG Entertainment Media GmbH Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118 www.idgmedia.de
Geschäftsführer	York von Heimburg
Verlagsleitung / Mitglied der Geschäftsleitung	André Horn
Eigentumsverhältnisse	Veröffentlichung gemäß §8, Absatz 3 des Gesetzes über die Presse vom 08.10.1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, die 100%ige Tochter der International Data Group Inc., Boston, USA ist.
Vorstand	York von Heimburg, Keith Arnot, Bob Carrigan,
Aufsichtsratsvorsitzender	Patrick J. McGovern
Redaktion	IDG Entertainment Media GmbH, Redaktion GameStar Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652, E-Mail: brief@gamestar.de
Chefredakteur	Michael Trier (verantwortlich)
Chefredaktion	Michael Graf, Daniel Visarius, Frank Maier
Redaktion	Florian Klein, Heiko Klinge, Daniel Matschijewsky, Petra Schmitz Fabian Siegismund, Patrick C. Lück, Hendrik Weins, Malte Witt, Sebastian Klix, Marc Sehr, Julian Heimpel
Online	René Heuser, Christian Merkel, Michael Obermeier, Christian Schneider, Martin Le, Florian Innerle
Director of Mobile	Markus Schwerdtel
Medien-Produktion	David Bhulapatna (ltd.), Alexander Beck, Christoph Klapetek, Sascha Mutschler, William Patin, Bernd Fischer, Marco Giesel, Hoang Dang Vu
Layout und Grafik	Sigrun Rüb (ltd.), Evi Zechmeister
Redaktionsassistenz	Isa Stamp, Anita Thiel
Freie Mitarbeiter	Uwe Miethe, Anita Blockinger, Jochen Gebauer, Daphne Cisneros, Kosta Christinakis, Benjamin Kratsch, Patrick C. Lück , Martin Deppe
Abonnement	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	DVD-Version: Inland: 59,00 € (Studenten: 54,00 €) Österreich und sonstiges Ausland: 68,00 € (Studenten: 63,00 €) Schweiz: 108,80 SFR (Studenten: 100,80 SFR) 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
ISSN Nummern	ISSN 1610-6547 (DVD), ISSN 1610-6520 (Unplugged)
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
Online-Reichweite (IVW 12/2011)	76.152.478 Page Impressions, 13.498.420 Visits Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Berlin
Erscheinungsweise:	GameStar erscheint monatlich, in der Regel am letzten Mittwoch des Vorvormonats.
Anzeigen	Anschrift der Redaktion
Anzeigen	Ralf Sattelberger (-730) (ltd.), Kerstin Wöldering (-625), Susanne Schreiner (-670), Patrick Yahya (-609), Daniela Kretschek (-691), Stefanie Kusseler (-451), Fax: -99691
Kommunikations-Designer	Jakob Scheikl
Conceptioner	Nino Kerl
Digitale Anzeigenannahme	Manfred Aumaier (-602)
IDG Global Solutions	für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger (ltd.) (-116)
Anzeigenpreise	Es gilt stets die Preisliste unter www.GameStar.de/Mediadaten
Zahlungsmöglichkeiten	Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10
Erfüllungsort, Gerichtsstand	München
Leitung CRM und Marketing	Matthias Weber (-154)
Produktionsleitung	Jutta Eckebrecht
Druck und Beilagen	Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, digiCon AG, Osswald GmbH & Co, Megapac
© Copyright	IDG Entertainment Media GmbH
Design	Sabine Hell, Sigrun Rüb (Entwurf), Uwe C. Beyer (Wertungskasten), H2DESIGN.de (Titel)
Fotos	Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)
Einsendungen	Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datensystemen ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.
Haftung	Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virenscanner zu prüfen.

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 iPad lesen

GameStar-Ausgaben für je 3,99 Euro!



In unserem Medienhaus erscheinen außerdem folgende Medien-Marken:

GAMEPRO www.gamepro.de
GameStar MMO www.speedydragon.de
making games www.makinggames.de
PC WELT www.pcwelt.de
Macwelt www.macwelt.de
CIO www.cio.de
iPhoneWelt www.iphonewelt.de
iPad WELT www.ipadwelt.de
TECCHANNEL www.techchannel.de
COMPUTERWOCHE www.computerwoche.de
ChannelPartner www.channelpartner.de

DEIN HANDFLÄCHENGROßER MINI-PC

VOLLE PERFORMANCE AUF KLEINSTER GRÖßE



BLUETOOTH | 802.11n WiFi | GIGABIT LAN | REMOTE CONTROL

Die ZOTAC ZBOX nano Mini-PC Serie mit Infrarot Fernbedienung für die Nutzung des Windows Media Center sowie einer VESA Halterung für die Montage hinter einen Bildschirm oder an die Wand überzeugt mit zahlreichen Home-Theater-PC Features sowie voller Performance auf kleinster Größe von nur 127mm x 127mm x 45mm.

ZOTAC ZBOX nano AD10

SKU: ZBOXNANO-AD10

AMD E-350 APU Plattform (1.6GHz, Dual-Core)
AMD Radeon™ HD 6310 GPU
802.11n WiFi, Gigabit LAN, Bluetooth 3.0
1 x 2.5 Zoll SATA 6.0 Gb/s HDD/SDD Schacht
1 x 204-Pin DDR3-1066 SO-DIMM Speicherslot
HDMI und DisplayPort Ausgang

ZOTAC ZBOX nano VD01

SKU: ZBOXNANO-VD01

VIA Nano™ X2 U4025 CPU (1.2GHz, Dual-Core)
VIA VX900H Chipsatz & Chrome9 GPU
802.11n WiFi, Gigabit LAN, Bluetooth 3.0
1 x 2.5 Zoll SATA 6.0 Gb/s HDD/SDD Schacht
1 x 204-Pin DDR3-1066 SO-DIMM Speicherslot
HDMI und DisplayPort Ausgang

PLUS Modelle sind mit bereits vorinstallierten Speicher und HDD erhältlich.

WEITERE INFORMATIONEN FINDEN SIE UNTER

WWW.ZOTAC.COM

© 2011 ZOTAC International (MCO) Limited. All Rights Reserved. All brand names and trademarks are property of their respective owners. Product features and specifications are subject to change without prior notice.

ZOTAC
It's Time to Play.

DEPONIA





VON DEN MACHERN VON...

HARVEY'S NEUE AUGEN

THE WHISPERED WORLD

EDNA BRICHT AUS

OUT NOW!

WWW.DEPONIA.DE

EUROVIDEO

© 2012 Daedalic Entertainment GmbH. Deponia, das Deponia-Logo und das Daedalic-Logo sind Marken der Daedalic Entertainment GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Im Vertrieb der EuroVideo Bildprogramm GmbH.

DAEDALIC ENTERTAINMENT