

2DVDs MAX PAYNE 3 • MASS EFFECT 3



Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

MÄRZ 04/2012

VOLLVERSIONS-HIT!

DIVINITY 2 EGO DRACONIS



40 Stunden klassisches RPG
vom Feinsten!

**► ERSTMALS
AUF HEFT-DVD!**

Welt-Exklusiv:
PC-Version erstmals gespielt!

Max Payne 3

Genug gequatscht: Wir haben's
gespielt und sagen, was Sache ist!
Darum wird dieser
Max Payne besser als je zuvor

Guild Wars 2

Beta exzessiv
gespielt:
Das beste MMO
der Welt?

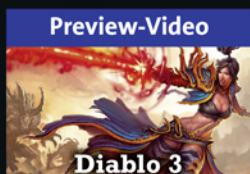
Der exklusive Vorab-Test!

Mass Effect 3

Nur hier: Jetzt schon alles zu Mass Effect 3 wissen!
Durchgespielt: Der Höhepunkt der Trilogie!

2 Doppel-DVDs • 17 GByte • 20 Videos • 2 Stunden Laufzeit!

2DVDs
17 GByte



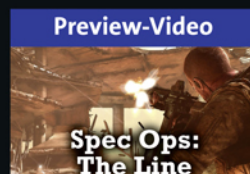
Diablo 3



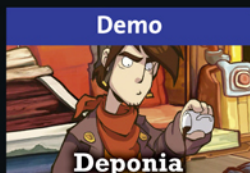
Far Cry 3



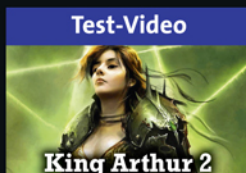
Die Redaktion 74:
L.A. SOPA



Spec Ops:
The Line



Deponia



King Arthur 2



The Darkness 2



Harveys neue
Augen

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



MASS EFFECT 3



BEFREIE DIE ERDE
8. MÄRZ 2012

Jetzt Trailer ansehen



MASSEFFECT3.DE



© 2012 EA International (Studio and Publishing) Ltd. Mass Effect, the Mass Effect logo, BioWare and the BioWare logo are trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. All rights reserved. "B", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "X" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.



DEMO

Jagged Alliance: Back in Action

- +** **Remake in Echtzeit:** Jagged Alliance ohne Rundenkämpfe? Probieren Sie's aus. Unsere Demo zur Neuauflage von Jagged Alliance 2 bietet ein umfassendes Tutorial sowie die Kampagnenmission »Geheimlabor im Orta-Sumpf«.



VIDEO

Diablo 3

Teufel noch eins! Statt Diablo 3 nun endlich mal zu veröffentlichen, baut Blizzard die heiß erwartete Monsterhatz immer wieder um. Wir zeigen die wichtigsten Änderungen.



TOPSPIEL-VIDEO

The Darkness 2

- +** **Gar nicht finser:** Erstmals wütet Jackie Estacado auch auf dem PC durch die Gegnerhorden. Wir klären, ob The Darkness 2 seinen großartigen Vorgänger übertrumpfen kann. Übrigens haben wir den für einen Video-Rückblick noch mal aus dem Regal gezogen.
- +** **Multilingual:** In The Darkness 2 dürfen Sie die Sprachausgabe jederzeit wechseln. Wir stellen die englische und deutsche Synchronisation vor.

Außerdem auf DVD

PREVIEWS

Far Cry 3

Spec Ops: The Line

Total War: Shogun 2:
Fall of the Samurai

Tribes: Ascend

Legends of Pegasus

TESTS

Deponia

Jagged Alliance:
Back in Action

Kingdoms of Amalur:
Reckoning

King Arthur 2

Renegade X: Black Dawn

SPECIALS

Die Redaktion 74: L.A. SOPA

Die Redaktion 74: Outtakes

Freispiel-Check

Hall of Fame:

Jagged Alliance 2

Rückblick 04/2002

EXTRAS

GameStar hilft: Folge 4

GameStar XL DVD

- +** **Sie haben Skyrim schon durch?** In Divinity 2 sorgen eine liebevoll entworfene Welt, zahllose, häufig humorvolle Quests, die großartige Vertonung und actionreiche Kämpfe für wochenlangen Rollenspielspaß.



- +** **Drachenzähmen leicht gemacht:** Lindwürmer vom Himmel zu holen, ist eine Sache. Selbst zu einem Drachen zu werden und sich in die Lüfte zu erheben, ist etwas ganz anderes. Divinity 2 macht's möglich.



- +** **Rollenspiel pur!** Satte 54 Talente sowie die freie Charakterentwicklung erlauben jede Menge Experimente. Cool: Jeder Held beherrscht die Fähigkeit, die Gedanken seines Gegenübers zu lesen.



VOLLVERSION

Divinity 2: Ego Draconis



McGame[®].com

Jetzt downloaden & sofort spielen!

**Mehr als 1.100 Spiele
online erhältlich!**

-10%

**Mit diesem Code erhältst Du
10% Rabatt
auf deinen nächsten Einkauf*:**

Game10

www.mcgame.com

*Dieses Angebot gilt nur bis zum 28.3.2012

Editorial



WHO IS WHO

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



GameStar MMO 03/2012

Alles zu **SWTOR**! Taktiken und Hardmode-Tipps zu Karaggas Palast. Klassenguides sowie Anleitungen zu Datacrons, Crew-Fähigkeiten, Top-Items und den besten Skillungen. Dazu 44 Seiten **WoW**-Klassenguides, dazu Todesschwinge-Hardmode und alles über Mists of Pandaria. Jetzt am Kiosk!



Smartphones und Tablets sind die Zukunft! Sagen alle. Was genau steckt hinter der Mobilmachung? Wir fragen die, die es wissen müssen: Entwickler und Marktkenner. Außerdem erfahren wir von Dae-dalic, wie große Adventures entstehen u.v.a.
Ihr Backstage-Pass für die Spielebranche: Making Games Magazin!

Exklusivität und Verschiebungen

Große Themen und große Spiele machen Veränderungen nötig

Was ist nur mit diesem Jahr los? Bisher hat sich im noch blutjungen Spielejahr 2012 mehr getan als sonst in drei der traditionell themenschwachen Nachweihnachts-Saisons zusammen. Wie in der letzten Ausgabe angekündigt verspricht 2012 sich immer mehr zu einem Premium-Jahrgang für Spiele aller Art (dicke Blockbuster und innovative Indiegames) zu entwickeln. In dieser GameStar-Ausgabe informieren wir Sie exklusiv über gleich drei der wirklich großen Titel, ohne die Indie-Ecke zu vernachlässigen.

So wurde über **Max Payne 3** viel spekuliert, echte Fakten waren bisher aber Mangelware. Umso stolzer sind wir, als erstes Magazin der Welt die PC-Version der bei den Fans umstrittenen Fortsetzung ausführlich getestet zu haben. Lesen Sie, warum wir nach unserer Begegnung mit dem neuen Schmerzens-Maxe davon überzeugt sind, dass **Max Payne 3** das Zeug hat, der bisher beste Teil der Serie zu werden. Damit diese Geschichte überhaupt in diesem Heft erscheinen konnte (übrigens noch vor den nationalen und internationalen Internetseiten), mussten wir den Redaktionsschluss etwas nach hinten schieben, sodass unsere Abonnenten diese Ausgabe frühestens montags im Briefkasten vorgefunden haben. Wir bitten um Verzeihung, sind aber davon überzeugt, dass es sich lohnt, auf solche Themen in Ausnahmefällen zwei Tage zu warten.

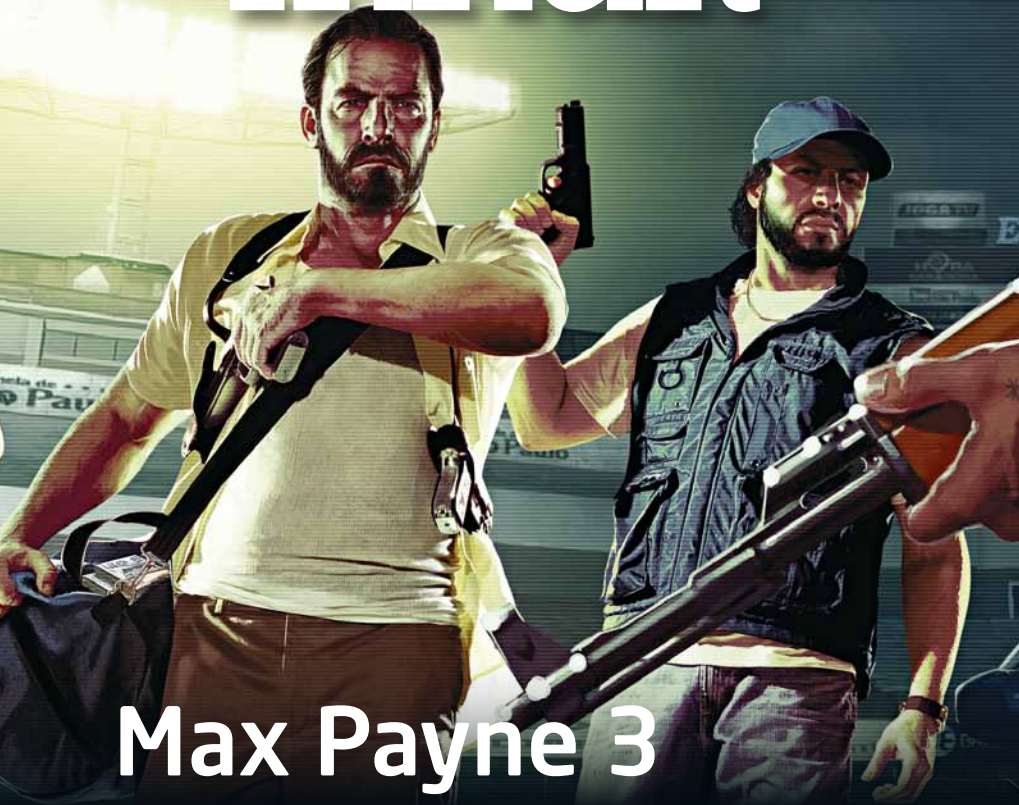
Zumal durch die Verschiebung noch ein anderes Thema möglich wurde: **Mass Effect 3** haben wir komplett durchspielt, die fertige Playstation-3-Version erreichte uns ultraknapp vor dem Redaktionsschluss. Woraufhin wir sie gleich mal dem mit jeder Menge Vorfriede und drei Kannen Kaffee aufgepumpten Kollegen Matschijewsky in die Hand drückten. So konnte er schon mal vorab den großartigen Abschluss einer großartigen Trilogie auf der Konsole erleben. Details und die abschließende Wertung der PC-Version reichen wir in der nächsten Ausgabe sowie pünktlich zum Release auf GameStar.de nach. Da war es schon fast zu viel des Redakteursglücks, dass wir an diesem Wochenende auch noch in die Presse-Beta zu **Guild Wars 2** eintauchen konnten – ein Abstecher, der sich gelohnt hat.

Kunden der GameStar mit nur einer DVD werden sich wundern, warum diesmal keine Vollversion beiliegt. Die Antwort ist simpel: Weil moderne Spiele immer größer werden, unsere aktuelle Vollversion **Divinity 2: Ego Draconis** etwa nimmt eine komplette Doppel-DVD ein – da passt nicht mal mehr ein Video drauf. Also müssen wir unsere redaktionellen Videos und Serien wie »Die Redaktion« zunehmend als journalistische Grundversorgung auf die Standard-DVD schieben und Extras wie solch große Spiele auf den zweiten Datenträger der GameStar-XL-Variante (enthält eine zweite Dual-Layer-DVD für nur 80 Cent mehr) brennen. Das lohnt sich aber auch: Wer **Skyrim** schon durch hat und die Zeit bis **Mass Effect 3** überbrücken möchte, bekommt mit **Divinity 2** unterhaltsames Heldenfutter für die nächsten Wochen.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen in diesem großartigen Spielwinter,

Ihr GameStar-Team

Inhalt



The Darkness 2

74 Dämonentakel, schwarze Löcher und ein cooler Held. Klingt gut? Ist es auch.



Guild Wars 2

32 Wir haben exklusiv die Beta-Version gespielt – und sind begeistert.

16 Als weltweit erstes Spielmagazin haben wir die PC-Version des Actionspiels angetestet und können nun sagen, wie viel Max Payne noch in Teil 3 steckt – Glatze und São Paulo hin oder her.

Titelstory

- 16** Mega-Preview: Max Payne 3
- 18** Der Multiplayer-Modus
- 18** Die vielen Gesichter des Max Payne
- 20** Motion Comics
- 22** Vorab-Test: Mass Effect 3
- 24** Ein Spiel, drei Spielweisen
- 27** Das Talentsystem
- 28** Alle für einen

Previews

- 30** Termin-Update
- 32** Guild Wars 2
- 36** SimCity
- 40** Far Cry 3
- 46** Darksiders 2
- 50** Prototype 2
- 54** Total War: Shogun 2: Fall of the Samurai
- 58** Diablo 3

Aktuell

- 8** Spec Ops: The Line
- 9** Resident Evil 6
- 9** Legends of Pegasus
- 10** Psychonauts 2
- 12** GameStars 2011

Tests

- 62** Das Team
- 64** Hitlisten / So testen wir
- 68** Dear Esther
- 70** Alan Wake
- 74** The Darkness 2
- 78** Kingdoms of Amalur: Reckoning
- 82** King Arthur 2
- 84** Jagged Alliance: Back in Action
- 88** Gotham City Imposters
- 92** Kontrollbesuch: Terraria



Angriff gegen ACTA

104 Was ist ACTA und wer steckt dahinter? Das und mehr im Report.



Alan Wake

70 Im Test prüfen wir, ob Alan Wake neben düsterer der Atmosphäre noch mehr kann.



27-Zoll-TFTs im Vergleichstest

120 Große Monitore sind so billig wie noch nie, da ist die Qual der Wahl besonders groß. Unser Vergleichstest zeigt, welche Flachmänner sich besonders lohnen.



Mass Effect 3

22 Wir klären exklusiv, ob das monumentale Welt-raumepos ein würdiges Ende findet.

Freispiel

- 94** Marvel Super Hero Squad Online
- 95** Hidden Chronicles
- 95** Nebulus
- 95** Laser Mod
- 96** Remembrance of Recruitment
- 96** Spelunky
- 96** Xeno Tactic 2
- 98** Renegade X: Operation Black Dawn

Magazin

- 100** Leserbrief
- 101** Fehler!
- 102** Verlosung
- 104** Report: Attacke auf ACTA
- 108** Report: Malware-Attacken auf Spieler
- 112** Hall of Fame: Jagged Alliance 2

Rubriken

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

Hardware

- 116** Hardware-News
- 128** Die neuen One-GameStar-PCs
- SCHWERPUNKT**
- 120** 27-Zoll-TFTs im Vergleichstest
- TEST**
- 132** Neue Radeon HD-7000-Grafikkarten im Test
- SERVICE**
- 142** Einkaufsführer

Spiele in dieser Ausgabe

- | | | | | | |
|-----------------------------------|-----------------|-----|-------------------------------|-----------------|----|
| Alan Wake | Test | 70 | Max Payne 3 | Preview | 24 |
| Darksiders 2 | Preview | 52 | Nebulus | Freispiel | 95 |
| Dear Esther | News | 9 | Prototype 2 | Preview | 56 |
| Diablo 3 | Preview | 60 | Psychonauts 2 | News | 10 |
| Far Cry 3 | Preview | 42 | Remembrance of Recruitment... | Freispiel | 96 |
| Gotham City Imposters | Test | 88 | Renegade X: | | |
| Guild Wars 2 | Preview | 30 | Operation Black Dawn | Freispiel | 98 |
| Hidden Chronicles | Freispiel | 95 | Resident Evil 6 | News | 9 |
| Jagged Alliance 2 | Klassiker .. | 112 | SimCity | Preview | 36 |
| Jagged Alliance: Back in Action.. | Test | 84 | Spelunky | Freispiel | 96 |
| Kingdoms of Amalur: Reckoning.. | Test | 78 | Spec Ops: The Line | News | 8 |
| King Arthur 2 | Test | 82 | Terraria | Test | 92 |
| Laser Mod | Freispiel | 95 | The Darkness 2 | Test | 74 |
| Legends of Pegasus | News | 9 | Total War: Shogun 2 - | | |
| Marvel Super Hero Squad | Freispiel | 94 | Fall of the Samurai | Preview | 48 |
| Mass Effect 3 | Titelstory .. | 14 | Xeno Tactic 2 | Freispiel | 96 |

Spiele & Szene

News

Spec Ops: The Line

Entwickler: Yager Publisher: Take 2 Termin: 2012 Quicklink: 7649

Das Berliner Entwicklerstudio Yager feilt derzeit am Actionspiel **Spec Ops: The Line**, das vor allem durch eine fesselnde, durchdachte Geschichte überzeugen soll. Wir haben **Spec Ops** angespielt und als Captain Martin Walker, Mitglied einer dreiköpfigen Delta-Force-Einheit, das von apokalyptischen Sandstürmen heimgesuchte Dubai erkundet. Dort treibt nämlich der desertierte Colonel John Konrad sein Unwesen, der eigentlich ausgesandt wurde, um die Zivilbevölkerung zu evakuieren. Stattdessen herrscht in der einstigen Hochglanz-Metropole jetzt Anarchie, US-Soldaten bekämpfen US-Soldaten, und auch die Bevölkerung setzt sich zur Wehr. So erleben wir unter anderem mit, wie Konrads Soldaten die Einheimischen zusammentreiben – offensichtlich, um sie hinzurichten.

Prägen sollen das Spiel vor allem die moralischen Entscheidungen, die wir in der Rolle des Captains immer wieder zu fällen haben. Retten wir drei Zivilisten oder doch lieber den CIA-Agenten, der wichtige Informationen für uns hat? Setzen wir Phosphor gegen Soldaten ein, was einer Hinrichtung gleichkommt, oder können wir unser Ziel auch anders erreichen? Die Handlung wird durch solche Entscheidungen zwar nicht nachhaltig beeinflusst, dafür lässt uns **Spec Ops** prinzipiell die Wahl, wie wir und gelegentlich sogar ob wir kämpfen wollen. Schrauben wir einen Schalldämpfer an das M4-Sturmgewehr, tun unsere beiden KI-Begleiter das Gleiche und gehen leise vor.

Die Spielmechanik ähnelt dabei anderen Third-Person-Shootern wie **Gears of War 3**: Hauptsächlich huschen wir von Deckung zu Deckung, natürlich in der Schulterperspektive. Einen netten Kniff ha-

Das Team droht zu zerbrechen: Als **Captain Walker** ein tödlicher Fehler unterläuft, fangen seine Kollegen an zu zweifeln.



Der Captain ist mit seinem Team eigentlich zum Helfen in Dubai, trifft aber auf harten Widerstand der **Einheimischen**.



ben sich die Entwickler aber bei der KI überlegt. Unterschiedliche Gegnergruppen verhalten sich auch unterschiedlich. Während uns die Einheimischen etwa mit purer Masse bezwingen wollen, kämpfen die Soldaten unter Colonel Konrad viel taktischer und versuchen sogar, unserem Trupp in den Rücken zu fallen.

Obwohl **Spec Ops: The Line** das Shooter-Rad nicht neu erfindet, sind wir schon sehr gespannt auf den Titel. Auch, weil uns die Geschichte selbst nach gut zwei Stunden immer noch im Dunkeln lässt. Wir haben eigentlich keine Ahnung, ob wir wirklich das Richtige tun, oder ob am Ende doch wir die Killer sind. **Spec Ops** wird tatsächlich mal ein Actiontitel, den wir mehr wegen der Story, weniger wegen der Action spielen wollen. Benjamin Kratsch / **MW**

News-Ticker

+++ **Origin**: EAs Downloadplattform weist inzwischen ein Viertel der Steam-Nutzerzahlen auf. Das sind immerhin 9,5 Millionen User.
 +++ **Blizzard**: Der Publisher hat das »Battlenet-Guthaben« eingeführt, mit dem alle Bezahldienste in Anspruch genommen werden können.
 +++ **Titan**: Eine Stellenausschreibung von Blizzard deutet auf Ingame-Werbung im kommenden Online-Rollenspiel hin.
 +++ **Microsoft**: Die Microsoft Points, mit denen man unter anderem Download-Spiele bei Xbox Live bezahlt, werden im Laufe des Jahres durch echtes Geld ersetzt.
 +++ **THQ**: Der Publisher gab bekannt, sich in Zukunft auf Core-Games zu konzentrieren und keine »Kinderspiele« mehr zu entwickeln.
 +++ **Steam**: Die Online-Plattform gibt es jetzt auch für das Handy: Die Closed Beta für die Steam-App startete Anfang Februar.
 +++ **Minecraft**: Der Entwickler Mojang verspricht, die Designer von Minecraft-Klonen nicht zu verklagen. Vielmehr sei es traurig, dass solche Entwickler nichts Neues ausprobieren.
 +++ **Dead Island**: Die BPjM hat das Horrorspiel von Indizierungsliste B auf A herabgestuft, weil es keine strafrechtlich bedenklichen Inhalte enthalte.
 +++ **World of Warcraft**: Die Leiche eines Spielers saß stundenlang unbemerkt in einem taiwanesischen Internet-Café. Todesursache: Erschöpfung durch übermäßiges Spielen.

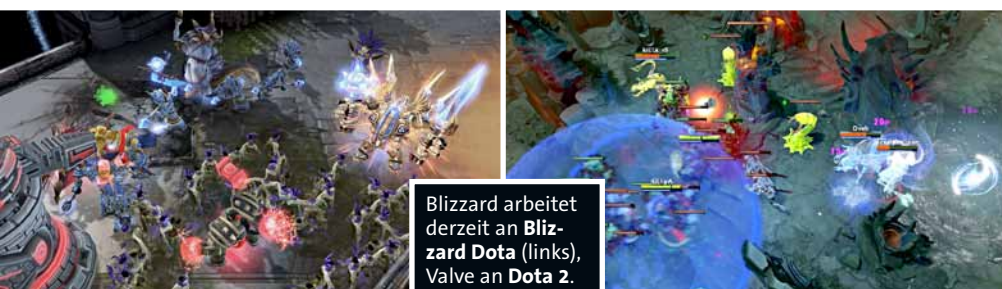


Ob wir diesmal beim **Laufen** auch schießen können, ist noch nicht bestätigt, wir vermuten es jedoch stark.

Resident Evil 6

Entwickler: Capcom Publisher: Capcom Termin: 20.11.2012 Quicklink: 7752

Capcom hat kürzlich **Resident Evil 6** angekündigt, in dem die Zombies erneut so richtig auf den Putz hauen: Bei einem biologischen Terroranschlag mutieren etwa 70.000 Einwohner der Stadt Tall Oaks zu hirnlosen Untoten. Zusammen mit der Agentin Helena Harper erleben wir als Leon S. Kennedy mit, wie der US-Präsident dem Anschlag zum Opfer fällt und uns als Untoter entgegentritt. Im Spielverlauf schlüpfen wir dann abwechselnd in Leons Haut – und in die von Chris Redfield. Der bahnt sich zwischen Flüchtlingen und brennenden Autos den Weg durch eine asiatische Metropole, in der es ähnlich heiß hergeht wie in der beschaulichen US-Stadt. **Resident Evil 6** erzählt seine Geschichte also an zwei separaten Schauplätzen, wirkt noch ein bisschen brachialer als die sowieso schon nicht gerade zimperlichen Vorgänger und bringt ein neues Deckungssystem, das stark an **Gears of War 3** erinnert. Ob **Resident Evil 6** trotz der angezogenen Action-Schraube noch genügend Grusel und Spannung bietet, entscheidet sich am 20. November, dann soll das Spiel erscheinen. **MAX**



Blizzard arbeitet derzeit an **Blizzard Dota** (links), Valve an **Dota 2**.

Der Dota-Streit

Es gibt Ärger zwischen Blizzard und Valve. Der **Warcraft 3**-Entwickler beschuldigt die **Half-Life**-Macher, eine wichtige Marke geklaut zu haben: **Defence of the Ancients**, kurz **Dota**. Der Name tauchte erstmals 2003 auf, als eben jene Mod-Karte für das Blizzard-Spiel **Warcraft 3** erschien. Einige Jahre später, nach dem riesigen Erfolg der Mod, sicherte sich Valve die Markenrechte und startete gemeinsam mit dem **Dota**-Modder Icefrog die Entwicklung von **Dota 2**. Jetzt fordert Blizzard die Namensrechte beim US-Patentamt zurück. Der Hintergrund ist, dass Blizzard gerade an einem eigenen Ableger namens **Blizzard Dota** werkelt – und es wohl versäumt hat, sich die lukrativen Namensrechte selbst zu sichern. **MAX**



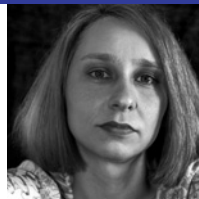
Zitat des Monats

»Wer das Original nicht durchspielt, wird gefeuert.«

Jake Solomon, der Chefdesigner des Ufo-Remakes Xcom: Enemy Unknown, macht klare Ansagen.

Die bessere Beta

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de



Seit Ende Spetember 2011 läuft die geschlossene Beta von Diablo 3. Eine verflucht lange Zeit. Aber für Blizzard bedeutet eine solche Beta immer mehr, als man es von anderen Entwicklern gewohnt ist. Schon bei Starcraft 2 schraubten die Kalifornier gehörig an Einheiten und Balance. Auch an Diablo 3 wird geschraubt. Und zwar so viel, dass man sich fragen muss, ob Blizzard überhaupt mal mit dem Spiel fertig werden will. Das will Blizzard garantiert, aber man will mit Diablo 3 vor allem **richtig** fertig werden. Für diese Einstellung kann man die Schöpfer der Klickhatz nur loben. Allerdings befindet sich die Firma auch in der einzigartigen Lage, sich alle Zeit der Welt lassen zu können. Blizzard ist Blizzard, da wird selbst Activision nicht erfolgreich drängeln können.

Das Tolle an der ganzen Beta-Geschichte ist gar nicht die Akririe, mit der Blizzard vorgeht. Es ist die Transparenz. Während andere Entwickler im stillen Kämmerlein schrauben und die Tester zu Stillschweigen verdonnern, erfahren wir stets, was Blizzard verändert. Ein cleverer Schachzug, uns so offensiv am Entwicklungsprozess teilhaben zu lassen. Wir bekommen das Gefühl, dass wir ernst genommen werden. Als Kunden, die man schon vor dem Kauf des Spiels hegen und pflegen und füttern muss.

Verkaufs-Charts September



Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Star Wars: The Old Republic
2	(5)	Battlefield 3 (Limited Edition)
3	(2)	The Elder Scrolls 5: Skyrim
4	(4)	Call of Duty: Modern Warfare 3
5	(3)	Anno 2070 (Limited Edition)
6	(7)	Die Sims 3
7	(6)	Fussball Manager 12
8	NEU	Kingdoms of Amalur: Reckoning
9	(8)	Die Sims 3: Einfach tierisch
10	NEU	Deponia
11	NEU	Die Sims 3: Traumsuite-Accessoires
12	(13)	Starcraft 2: Wings of Liberty
13	(9)	Die Sims 3 + Die Sims 3: Einfach tierisch
14	NEU	Jagged Alliance: Back in Action
15	(11)	Fifa 12
16	(10)	Assassin's Creed Revelations
17	(20)	Stronghold 3
18	(18)	World of Warcraft: Cataclysm
19	WIEDER DA	Battlefield 3
20	(12)	Die Sims 3: Late Night

Quelle: 17. Februar 2012, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

Psychonauts 2

Schon seit Jahren ist Tim Schafer, der Chef des Entwicklerstudios Double Fine, auf der Suche nach einem Geldgeber für **Psychonauts 2**, bislang ohne Erfolg. Hilfe von unerwarteter Seite könnte jetzt vom **Minecraft**-Erfinder Markus »Notch« Persson kommen. Er twitterte: »Lass uns Psychonauts 2 wahr werden lassen«. Das schlug große Wellen, derzeit befinden sich Schafer und Notch in Verhandlungen. Notch warnt zwar, dass noch nichts sicher sei – soll Schafer aber zugleich bis zu 13 Millionen Dollar in Aussicht gestellt haben. Für Tim Schafer läuft es derzeit auch sonst ausgesprochen gut. Anfang Februar forderte er die Spielergemeinschaft auf, 400.000 US-Dollar per Crowdfunding zu sammeln, um damit die Entwicklung eines neuen Adventures zu finanzieren. Diese Marke wurde bereits acht Stunden

nach Start der Aktion erreicht – zu unserem Redaktionschluss ist schon die 2-Millionen-Marke in Reichweite. **MW**



Tim Schafer (links) und Markus Persson (rechts) tun sich zusammen und lassen Psychonauts 2 wahr werden – hoffentlich.



Die Erweiterung **Back to Karkand** war noch kostenlos erhältlich. Ob das wohl so bleibt?

Battlefield bald mit Abo-Modell?

Bekommt die **Battlefield**-Serie bald ein Abo-Modell à la **Call of Duty: Elite**? Möglich, denn auf einer Investorenkonferenz beglückwünschte Electronic Arts' Chef John Riccitiello die Konkurrenz, erfolgreich einen Abo-Service für »einen Ego-Shooter« eingeführt zu haben. Es liegt auf der Hand, dass er damit das bislang konsolenexklusive **Call of Duty: Elite** gemeint hat: Wer dafür Monatsgebühren bezahlt, bekommt alle DLCs »kostenlos«. Peter Ausnit, EAs Vice President of Investor Relations, plauderte zudem über die Pläne des Publishers, »eine Art Spiel-Service zu entwickeln, der einen andauernden Fluss an Download-Content liefert.« Und zwar wohl nicht nur für **Battlefield 3**, sondern künftig für alle EA-Titel. Ob dieser Service auf der Origin-Plattform fußen wird und auch Abo-Modelle umfasst, ist derzeit noch unklar. **MAX**

Legends of Pegasus

Entwickler: Novacore Publisher: Kalypso Termin: 2. Quartal 2012 Quicklink: 7571

Das deutsche Newcomer-Studio Novacore strickt mit **Legends of Pegasus** ein Weltraum-Strategiespiel, das **Sword of the Stars**, **Sins of a Solar Empire** & Co. beerben soll. Im freien Spiel kolonisieren Sie rundenweise eine zufallsgenerierte Galaxis, auf Wunsch im Mehrspieler-Modus mit bis zu sieben anderen Imperatoren. Bei Schlachten schaltet **Legends of Pegasus** in den Echtzeit-Modus, die (per Editor gebastelten) Schiffe können sich im 3D-All auch nach oben und unten bewegen – allerdings nur begrenzt. Jeder Pott ist zudem in mehrere **Trefferzonen**

unterteilt, die Sie einzeln anvisieren können, um beispielsweise den Antrieb lahmzulegen. Unterm Strich macht **Legends of Pegasus** einen guten Eindruck, auch dank der ansehnlichen Grafik: Von der 3D-Galaxiekarte zoomen Sie hinab bis zu einzelnen Schiffen und Planeten. An Letzteren erkennen Sie sogar den Zustand der Kolonie, Fabriken etwa erhöhen die Produktivität, verschmutzen aber auch die Atmosphäre. Neben dem freien Spiel wird das Spiel zudem eine (kurze) Story-Kampagne bieten. **GR**



Schlachten tragen Sie in Echtzeit aus.

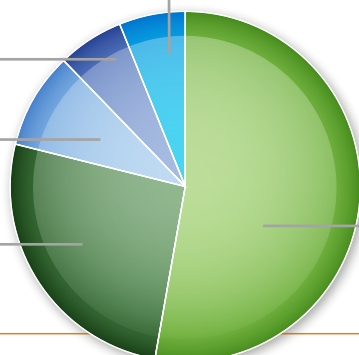
Leser-Charts Februar

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

Frage des Monats

»Was halten Sie davon, dass immer mehr Publisher eigene Online-Plattformen à la Steam aufsetzen (Battlenet, EA Origin, Uplay)?«

- Finde ich gut, Konkurrenz belebt das Geschäft. **6%**
- Finde ich schlecht, weil es keine herstellerübergreifenden Achievements gibt. **9%**
- Finde ich schlecht, weil ich meine Daten nicht jedem geben möchte. **26%**
- Finde ich gut, wenn damit herunterladbare Extras verbunden sind. **6%**
- Ich mag diesen Online-Zwang generell nicht. **53%**



Ergebnis: Über die Hälfte der Umfrageteilnehmer lehnt den Aktivierungstrend generell ab, aus nachvollziehbaren Gründen. Im vergangenen Dezember etwa konnten Spieler von Anno 2070 stundenlang keine Erfolge sammeln und ihre Arche nicht aufrüsten, weil die Login-Server streikten – da erinnerte der Offline-Modus eher an eine abgespeckte Demo. Ein weiteres Drittel der Befragten stört sich nicht direkt am Online-Zwang, würde aber eine gemeinsame Plattform bevorzugen, aus Datenschutzbedenken oder für übergreifende Erfolge. Mit Games for Windows Live hätte Microsoft bereits vor Jahren einen solchen Einheits-Dienst schaffen können, hat dies aber verschlafen. Lediglich 12 Prozent der Teilnehmer können sich mit dem Plattform-Boom anfreunden – und die Hälfte davon auch nur, wenn damit herunterladbare (kostenlose) Extras verbunden sind.

1&1 DSL

DAS BESTE WLAN

INTERNET & TELEFON

19,99 €/Monat*

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

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



Auszeichnungen der
1&1 HomeServer-Familie

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

www.connect.de



In Ruhe
ausprobieren:

1 MONAT
TESTEN



Expertenrat?
Jederzeit:

1 ANRUF
GENÜGT



Defekt? Morgen
neu bei Ihnen:

1 TAG
AUSTAUSCH
VOR ORT



1&1

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

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

Unsere Leser haben die besten Spiele des Jahres 2011 gewählt, wir küren die Gewinner.

Von Michael Graf

Im Ankündigungsvideo auf GameStar.de und auf unserem Youtube-Kanal GameStarDE haben **Fabian und Nino** erklärt, was die GameStars eigentlich sind. Danach ging's auch schon los mit der Abstimmung.

GAMESTARS

11



Der stolzeste Sieger heißt **Skyrim**, Bethesda's Riesen-Rollenspiel hat die Abstimmung so klar dominiert wie selten ein Spiel zuvor – und wir müssen's wissen, schließlich verleihen wir die Leserpreise nun schon zum elften Mal in Folge. Die Leser der GameStar und unserer Schwesterzeitschrift GamePro kürten den fünften Teil der **Elder Scrolls**-Serie nicht nur zum besten Rollenspiel für PC und Konsole, sondern auch gleich auf beiden Plattformen zum Spiel des Jahres. Seit 2004, also seitdem wir diese beiden Preise getrennt verleihen, gab's das noch nie.

Obwohl es bereits binnen eines Monats rund zehn Millionen Mal über die weltweiten Ladentheken gewandert ist, war **Skyrim** aber nur das zweiterfolgreichste Spiel 2011. Die Verkaufskrone gebührt **Modern Warfare 3**, das innerhalb von 16 Tagen über eine Milliarde Dollar eingespielt und damit sogar den Kinohit **Avatar** geschlagen hat, der dafür 17 Tage gebraucht hatte. Ange-

Eine Gala hat schon ihren Reiz. Da kann man den Hochzeitsfrack aus der Mottenkiste ziehen, sich fünf Liter Duftwasser hinter die Krawatte pumpen und sogar mal etwas anderes essen als Kartoffelchips und Tiefkühlpizzen. Vielleicht mögen das die Gründe dafür gewesen sein, dass wir die Preise für die besten Spiele des Jahres bislang stets auf einem rauschenden Fest verliehen haben, auf der Gästeliste das Who's who der deutschen Spieleindustrie. Bei der Preisverleihung

ging's aber nie darum, die Branche als solche zu feiern, sondern natürlich die großartigen Spiele – und Sie, unsere Leser! Denn die Sieger werden nicht von einer verschworenen Jury bestimmt, sondern von Ihnen, in unserer großen Online-Umfrage. Deshalb haben wir den Hochzeitfrack diesmal in der Kiste, das Duftwasser im Flakon gelassen – und uns die Gala gespart. Stattdessen haben wir bei Kartoffelchips und Tiefkühlpizzen über den Hochrechnungen gebrütet, um nun nach 126.608 abgegebenen Stimmen die stolzen Sieger verkünden zu können.

Bestes Actionspiel



Battlefield 3
(Dice / Electronic Arts)

- 2. Platz: Batman: Arkham City**
(Ubisoft Montreal / Ubisoft)
- 3. Platz: Portal 2**
(Valve / Electronic Arts)

Dice verteidigt den Titel: Nachdem bereits im Vorjahr **Battlefield: Bad Company 2** die Action-Trophäe an sich gerissen hat, räumt nun **Battlefield 3** ab. Okay, das ist keine Überraschung. Wohl aber das, was folgt: **Modern Warfare 3** landet auf dem fünften, **Crysis 2** sogar nur auf dem siebten Rang – eine Ohrfeige für die hochkarätigen, aber ideenlosen Fortsetzungen. Stattdessen erklimmen mit **Batman: Arkham City** und **Portal 2** zwei Actionperlen das Siegertreppchen, die ihre hervorragenden Vorgänger sogar noch in den Schatten stellen. Hallo, Designer: Es lohnt sich, Serien weiterzuentwickeln, statt auf der Stelle zu treten.

Bestes Strategiespiel



Anno 2070
(Related Designs / Ubisoft)

- 2. Platz: Total War: Shogun 2**
(Creative Assembly / Sega)
- 3. Platz: Might & Magic: Heroes 6**
(Black Hole / Ubisoft)

Anno hat seinen Zukunfts-Zeit-sprung gemeistert und macht den Dreifachsieg perfekt: Nach **Anno 1701** (2006) und **Anno 1404** (2009) fährt auch **Anno 2070** den Strategiesieg ein. **Shogun 2** indes verpasst den ersten Titel für einen **Total War**-Ableger seit **Rome** (2004). Allerdings kursiert das Gerücht, dass Creative Assembly an **Rome 2** arbeitet – ein potenzieller Titeldarsteller für 2012? Oder triumphiert doch **Starcraft 2: Heart of the Swarm**, der Nachfolger des Vorjahressiegers? Nicht unwürdigt lassen wollen wir natürlich den aktuellen Dritten **Heroes 6**, der einmal mehr beweist, dass die Rundenstrategie lebt – und wie!

Bestes Rollenspiel



The Elder Scrolls 5: Skyrim
(Bethesda)

- 2. Platz: The Witcher 2**
(CD Projekt / Namco Bandai)
- 3. Platz: Dragon Age 2**
(BioWare / Electronic Arts)

Mit dreimal so vielen Stimmen wie **The Witcher 2** erobert **Skyrim** souverän die Rollenspiel-Krone. Dieses Wahlergebnisse geradezu russischer Dimension verwundert aber nicht – schließlich verkaufte sich der Bethesda-Koloss bestens. **Dragon Age 2** folgt abgeschlagen auf dem dritten Platz – der angesichts des Fan-Unmuts gegen die auf Action gebürstete Fortsetzung trotzdem überrascht. Abzuwarten bleibt, ob **Diablo 3** 2012 einen ähnlichen Erdrutschsieg einfährt wie **Skyrim** – oder ob **Risen 2** und **Torchlight 2** der von Online-Zwang und Auktionshaus-Kontroverse befleckten Blizzard-Monsterhatz nicht doch Paroli bieten.

Bestes Online-Rollenspiel



Star Wars: The Old Republic
(BioWare / Electronic Arts)

- 2. Platz: Rift**
(Trion Worlds)
- 3. Platz: Age of Conan: Unchained**
(Funcom)

Während **Dragon Age 2** den Rollenspiel-Gesamtsieg verfehlt hat, ist zumindest die Internet-Macht mit BioWare: Der neue Genre-Imperator heißt **The Old Republic**. Auf den Plätzen folgen das sehr gute **Rift** sowie mit **Age of Conan: Unchained** erstmals die Free2Play-Variante eines zuvor gebührenpflichtigen Abenteuers. Die Trophäe für 2012 könnten wir schon mal vorsichtig mit **Mists of Pandaria** beschriften, weil bislang noch jedes **World of Warcraft**-Addon den Online-Jahressieg davongetragen hat. Dieses Jahr wird allerdings kein Blizzard-Selbstläufer, denn mit **Guild Wars 2** geht ein starker Konkurrent ins Rennen.



Die Gesamtsieger der Vorjahre von links nach rechts: **Fallout 3** (2008), **Dragon Age: Origins** (2009) sowie **Mass Effect 2** (2010).

sichts dessen dürfte sich niemand mehr wundern, dass Activision **Call of Duty** jedes Jahr neu auflagt. Dass **Modern Warfare 3** bei unserem Leserpreis keine Hauptrolle spielt, ist ebenso wenig verwunderlich, weil die Serie stark polarisiert: Wer **Call of Duty** nicht liebt, hasst es nicht selten.

Als beliebtester Hardware-Hersteller setzte sich Nvidia mit hauchdünnem Vorsprung gegen den Vorjahressieger AMD durch, die weiteren Preisträger zeigt der Kasten unten. Zu allen Kategorien gibt's Gewinnervideos, die wir jedoch nicht mehr auf unseren Datenträger packen konnten, weil die Abstimmungen bis kurz vor dem Redaktionsschluss liefen. Wer unsere Bewegtbild-Laudatio nicht verpassen möchte, kann sie auf GameStars2011.de sowie auf unserem Youtube-Kanal (GameStarDE) betrachten – und bei Letzterem gleich eine Videoantwort posten. Außerdem laden wir Sie dazu ein, die Sieger auf unserer Facebook-Seite und in unseren Foren zu diskutieren. Schließlich ist es Ihre Meinung, die hier zählt! **GR**

PC-Spiel des Jahres

Nach **Fallout 3**, **Dragon Age: Origins** und **Mass Effect 2** erobert mit **Skyrim** nun schon das vierte Rollenspiel in Folge den PC-Thron – die Dominanz des Genres bleibt ungebrochen. Gleiches gilt für den Nimbus zweier Hersteller: Bethesda (**Skyrim**, **Fallout 3**) und Bioware (**Dragon Age**, **Mass Effect 2**) teilen sich die Trophäen der letzten Jahre auf, auch wenn sich **Skyrim** diesmal ein knappes Rennen mit



1. Platz: The Elder Scrolls 5: Skyrim (Bethesda)

2. Platz: Battlefield 3 (Dice / Electronic Arts)

3. Platz: Minecraft (Mojang)

Battlefield 3 geliefert hat. Die große Überraschung folgt auf dem dritten Rang: Mit dem Klötzchen-Baukasten **Minecraft** erklimmt erstmals ein Indie-Titel das Siegestreppchen – die Spieler wissen originale Ideen offensichtlich zu würdigen. Außerdem ist das Phänomen **Minecraft** ein genereller Fingerzeig dafür, dass der Indie-Markt wächst. Der Favorit für den nächsten Gesamtsieg ist dennoch **Diablo 3**. Falls es endlich mal erscheint. Sonst triumphiert am Ende doch **Mass Effect 3**, getreu dem Bioware-Bethesda-Nimbus.

Bestes Adventure



Harveys neue Augen
(Daedalic / Rondomedia)

2. Platz: Terraria
(Re-Logic)

3. Platz: Black Mirror 3
(Cranberry / Dtp)

Nachdem LucasArts zweimal in Folge mit **Monkey Island**-Remakes die Adventure-Krone abgestaubt hat, ist nun eine deutsche Firma dran, die der Kollege Patrick C. Lück kürzlich als »würdigen Erben« von LucasArts bejubelt hat: Daedalic mit **Harveys neue Augen**, dessen Vorgänger **Edna bricht** aus bereits 2008 gewann. Auf dem zweiten Platz folgt das Indie-Highlight **Terraria**, der kleine 2D-Bruder des Jahresdritten **Minecraft**. Falls LucasArts auf weitere Klassiker-Remakes verzichtet, hat Daedalic auch gute Chancen auf die nächste Adventure-Trophäe – mit **Deponia**, aus dessen Test Patricks obiges Zitat stammt.

Bestes Renn- und Sportspiel



Fifa 12
(EA Canada / Electronic Arts)

2. Platz: Dirt 3
(Codemasters)

3. Platz: Forza Motorsport 4
(Microsoft / Turn 10)

Dieses Jahr haben die Leser von GamePro und GameStar erstmals gemeinsam abgestimmt, auf den dritten Platz rast das Xbox-exklusive **Forza 4**. Auf Rang vier folgt ein PC-Titel, der Rennspiel-Baukasten **Trackmania 2: Canyon**. Ansonsten gilt das alte Prinzip: Sport heißt Serien heißt Electronic Arts: 2010 gewann der Publisher mit **Need for Speed: Hot Pursuit 2** (PC) und **Fifa 11** (Konsole), dieses Jahr triumphiert er mit **Fifa 12** – wobei auch PC-Spieler honoriert haben dürfen, dass die Fußballserie endlich auf allen Plattformen gleichwertig ausfällt. Gleichzeitig erlebt **Need for Speed** seinen Tiefpunkt, **The Run** schafft es nicht in die Top Ten.

Bestes Multiplayer-Spiel



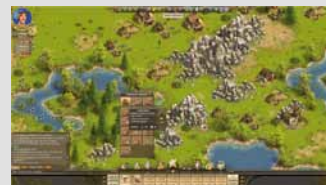
Battlefield 3
(Dice / Electronic Arts)

2. Platz: World of Tanks
(Wargaming.net)

3. Platz: Modern Warfare 3
(Infinity Ward / Activision Blizzard)

Dass die beiden Shooter-Platzhirsche **Battlefield 3** und **Modern Warfare 3** das Multiplayer-Spitzenfeld stellen würden, haben wir nie bezweifelt. Entsprechend unerwartet kommt, was zwischen ihnen steht: Mit der Online-Panzerhatz **World of Tanks** springt erstmals ein Free2Play-Titel aufs Siegestreppchen! Der Kostenlos-Trend fasst also auch in anderen Genres als den Online-Rollenspielen Fuß. 2012 buhlen ebenfalls spannende Multiplayer-Titel um die Spielergunst, etwa Valves **Dota 2** und die Free2Play-Schießerei **Firefall**. Oder gewinnt doch **Starcraft: Heart of the Swarm**, der Nachfolger des Vorjahreszweiten?

Bestes Browserspiel



Die Siedler Online
(Blue Byte / Ubisoft)

2. Platz: Drakensang Online
(Bigpoint)

3. Platz: Battlestar Galactica Online (Bigpoint)

Nachdem die offene Beta von **Die Siedler Online** im letzten Jahr den zweiten Platz erklommen hat, war der Sieg der fertigen Version fast vorprogrammiert. Bigpoint, die im Vorjahr mit **Farmerama** den dritten Rang belegt hatten, stellen die weiteren Sieger (sowie den Vierten **Skyrama**) – wobei der zweite Platz für das mäßige **Drakensang Online** überrascht. Ableger »großer« Serien bleiben offensichtlich beliebt, auch **Patrizier Online** (6.) und **Dragon Age: Legends** (7.) haben unsere Leser ins Spitzenfeld gewählt. Als bestes Social Game landet **The Sims: Social** auf Platz fünf, der Facebook-Gigant Zynga verbucht nur Platz neun (**Empires & Allies**).

"DER NÄCHSTE ROLLENSPIELHAMMER NACH SKYRIM!"

GAMESTAR 02/2012



Risen 2

Dark Waters



AB 27. APRIL

You  /RISENOFFICIAL  /RISENTICKER  /RISENGAME

RISEN2.COM



XBOX 360

XBOX
LIVE



PS3

PlayStation 3



PlayStation Network

*ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN.

Max Payne 3

Rockstar geht mit der Neuauflage der Actionspiel-Reihe einige Wagnisse ein: Sonniges São Paulo statt düsteres New York, ein gealterter Held und Stilbrüche gegenüber den Vorgängern. Aber wer nicht wagt, der nicht gewinnt. Von Fabian Siegmund

Angespielt

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

GameStar.de/Quicklink/6126

Max Payne wird in seinem dritten Abenteuer bis an den Abgrund geführt. Ob das alles gut ausgeht?

+ Stärken

- + irre Schusswechsel
- + bahnbrechende Animationen
- + Bulletime

- Schwächen

- übertriebene Bildeffekte

Der Ex-Cop **Raul Passos** hat Max dazu überredet, nach São Paulo zu kommen. Seitdem kämpfen die beiden Seite an Seite.

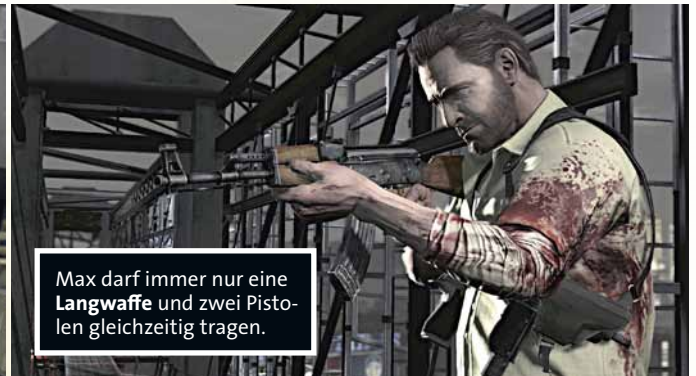


Nach einem Hechtprung kann Max **liegend weiterschießen** und sich dabei fröhlich um die eigene Achse drehen. Auf Wunsch ballert Max natürlich beidhändig.

Wenn Max im **Nahkampf** zuschlägt, endet das mit einer derben Hinrichtungsszene.



Max darf immer nur eine **Langwaffe** und zwei Pistolen gleichzeitig tragen.



Seit acht Jahren hat man nichts mehr von ihm gehört. Beziehungsweise seit neun. Schlimm sieht er aus. Beziehungsweise super. Als Mensch steht Max Payne vor dem Ende. Als Spiel wagt **Max Payne 3** einen Neuanfang. Nachdem die ersten beiden Teile der Actionspiel-Serie von Remedy entwickelt worden waren, entsteht **Max Payne 3** nun bei den Rockstar Studios. Man muss kein Fachmann sein, um zu sagen: Hübsch ist's allemal. Und doch stößt das Spiel bislang nicht überall auf Begeisterung: Nach Film Noir sähe das ja nun nicht

Ein richtiger Sonnenschein war Max noch nie. Aber die ganze Familie, den Job und das Ansehen zu verlieren kann schon mal diesen Effekt haben. Sein Rachefeldzug durch die New Yorker Unterwelt liegt acht Jahre zurück, seitdem ist da nur noch Leere. Und Alkohol. Und Pillen. Max Payne ist ein Wrack. »Du brauchst mal eine neue Umgebung, was mit Sonne«, versucht ihn ein alter Bekannter aus Polizeitagen aufzumuntern. Raul Passos ist ebenfalls aus dem

Dienst beim NYPD ausgeschieden und arbeitet nun als Sicherheitsberater und Bodyguard für eine reiche brasilianische Familie. »São Paulo, Bruder! Ne Menge Spaß, gute Bezahlung!«, schwärmt der Ex-Cop. Aber Max will davon nichts wissen. Dafür hat ihn die Lethargie viel zu sehr umschlungen, ist er zu tief in Selbstmitleid versunken. Pech für ihn (und Glück für uns), dass unser Held eines Abends in seiner Stammkneipe dann doch noch den nötigen Zündfunken für ei-

Max Payne ist ein Wrack

mehr aus, Max habe sich optisch zu stark verändert, und dann sei São Paulo im Vergleich zu New York viel zu sonnig, mosern eingefleischte Fans und skeptische Journalisten. Das Spiel muss sich nun also im Praxistest beweisen: Als erstes Spielemagazin der Welt haben wir die PC-Version angetestet und können nun abschätzen, ob Rockstar mit **Max Payne 3** einen weiteren Hit im Lauf hat, oder ob sich die Entwickler ins eigene Bein schießen – in Zeitlupe.

Beim letzten Gegner einer Gruppe schaltet das Spiel in eine dramatische **Zeitlupe-Kamerafahrt**.



Der Multiplayer-Modus



Max Payne 3 wird erstmals in der Seriengeschichte auch einen Multiplayer-Modus enthalten, der zum einen vieles von dem bietet, was Genre-Fans heutzutage erwarten, zum anderen aber auch die Eigenheiten von Max Payne einbeziehen wird. So werden die Spieler etwa im Laufe der Matches Erfahrungspunkte sammeln, mit denen sie dann Spezialfähigkeiten freischalten können. Die sind dann aber durchaus ungewöhnlich: So setzt das Paranoia-Perk für 20 Sekunden ein Kopfgeld auf einen gegnerischen Spieler aus – für seine Team-Kollegen! Der Arme ist also in der Zeit weder vor Freund noch Feind sicher. Sogar Bulletime wird es geben: Wer die auslöst, verlangsamt alle Spieler in seiner Sichtlinie. In einer Kettenreaktion werden auch alle weiteren Mitstreiter in der Sichtlinie seiner Opfer gebremst. Klingt technisch aufwändig, aber cool. Neue Details zum vielversprechenden Multiplayer-Modus gibt's in einer unserer nächsten Ausgaben.



Unser freier Autor **Harald Fränkel** leiht einer MP-Spielfigur sein, äh, Gesicht.

gen über Küstenareale mit Dschungel-Flair bis hin zu den Glas- und Stahlkonstruktionen der Reichenviertel deckt **Max Payne 3** viele Facetten dieser faszinierenden, gleichzeitig aber auch bedrohlich wirkenden Metropole ab. Im Vergleich dazu sieht das New York der Vorgänger aus wie eine Ruine.

Ruine – das Wort beschreibt auch Max Payne selbst ganz zutreffend. Gesoffen hat er. Und geraucht. Älter ist er geworden. Und dicker. Ja, der alte Max sah knackiger aus, dynamischer. Dem nahm man Hechtsprünge mit zwei Pistolen in der Hand eher ab. Aber wer einen über Jahre glaubwürdigen Helden erschaffen will, der muss ihm auch Veränderung zugestehen. Superman etwa sieht seit Jahrzehnten gleich aus und ist deshalb auch superlangweilig. Schon in **Max Payne 2** wurde uns Max als gebrochener Mann präsentiert, aber dafür sah der Kerl eigentlich noch zu gut aus. Jetzt, acht Jahre und ein paar Badewannen Whiskey später, passen die Spielfigur und ihr Schicksal endlich mal zusammen. Und Gesicht und Stimme auch: Seit Teil 1 wird Max von James McCaffrey gesprochen, nun leiht der Mann seinem Alter Ego auch noch das Aussehen. Kein Wunder also, dass beides so gut harmoniert. Zudem reiht sich McCaffreys Visage prima in die **Max Payne**-Historie ein: Man stelle sich Timothy Gibbs vor, den Darsteller aus Teil 2, lasse den acht Jahre lang rauchen, saufen und Pillen schlucken, und das Ergebnis kommt James McCaffrey wahrscheinlich ziemlich nahe. Sollte James das hier lesen: Sorry, die Wahrheit tut halt manchmal weh.

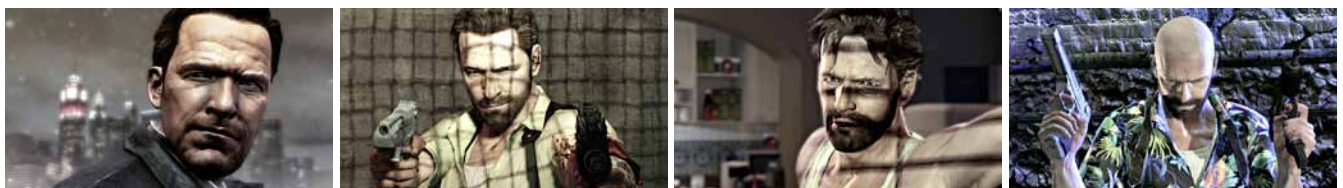
nen Neustart bekommt. Ein paar halbstarke Möchtegern-Mafiosi legen sich mit Max an, ein Wort führt zum nächsten, und am Ende liegt der Führer tot vor der Theke. Dumm nur, dass dieser kleine Gangster der Sohn eines großen Gangsters war, und der lässt nun Jagd auf den Ex-Bullen machen. Ein letztes Mal darf sich Max nun durch das nächtliche, verschneite New York ballern, ganz wie in den Vorgängern auch. Nach dieser ganzen Aufregung ist unser Held dann aber doch reif für einen Tapetenwechsel: Er nimmt Rauls Angebot an und folgt seinem Kumpel ins sonnige São Paulo, dem eigentlichen Schauplatz von **Max Payne 3**.

Ja, das finstere New York der Vorgänger war schon ziemlich cool, aber sind wir doch mal ehrlich: Zum dritten Mal durch dunkle Straßen und Fabrikhallen rennen, mal verschneit, mal verregnet, wäre dann doch

ziemlich einfallslos von Rockstar. Spielserien müssen sich auch mal weiterentwickeln und Abwechslung schadet nur, wenn sie schlecht gemacht ist. Die bietet **Max Payne 3**, allein schon mit der Wahl des Schauplatzes. In wohl kaum einer anderen Stadt der Welt liegen die Extreme derart nah beieinander wie in São Paulo. Hier leben Superreiche Tür an Tür mit den Ärmsten der Armen, wenn hier ein Supermodel ihre Cocktaillirsche über das Geländer ihrer mit Teakholz verkleideten Dachterrasse wirft, während sie in ihrem Pool herumlümmelt, landet das Fallobst mit großer Wahrscheinlichkeit auf dem Wellblechdach der Slum-Nachbarn. Für viele vielleicht die Hölle auf Erden, doch ein wahres Paradies für Leveldesigner. Rockstar hat auf zahlreichen Recherche-Reisen viel Zeit und Mühe investiert, um die einzigartige Architektur und Atmosphäre São Paulos einzufangen: Von den verdreckten Müllsiedlun-

In **Max Payne 3** zeigt sich unser Held außergewöhnlich wandelbar: In der New-York-Passage sieht er mit seiner halblangen Lederjacke aus wie eh und je, beim Jobantritt in São Paulo hat sich Max dann aber richtig rausgeputzt: gepflegter Haarschnitt, schicker Anzug; wie's aussieht, befindet sich der Ex-Cop wieder auf dem aufsteigenden Ast. Hier verkehrt Max nämlich in höheren Kreisen. Seine Auftraggeber sind die schwerreichen Gebrüder Branco: Rodrigo, der Älteste, leitet die Familiengeschäfte, der Zweitgeborene (Victor) macht Karriere in der Politik, und der jüngste, Playboy Marcello, findet seine Erfüllung in den Betten brasilianischer Models. Zunächst sieht das alles tatsächlich nach einem entspannten Job aus, doch dann wird Rodrigos Frau Fabiana entführt, ausgerechnet direkt unter Maxens Nase. Wieder einmal muss sich der Ex-Cop schwere Vorwürfe machen (und machen lassen), wieder einmal hat er

Die vielen Gesichter des Max Payne



Max zeigt im Laufe des Spiels, wie wandelbar er ist. In Rückblicken aus New York sieht er noch aus, wie wir ihn kennen, für den Job in São Paulo macht er sich schick. Nach Fabianas Entführung verwahrlost er zusehends, seinen Neuanfang markiert er schließlich mit einem Frisur-Kahlschlag.



New York hat als Hauptschauplatz für Max Payne vorerst ausgedient. Die amerikanische Metropole kommt allerdings in Rückblenden vor.

das Leben einer ihm anvertrauten Frau in Todesgefahr gebracht. Koste es, was es wolle: Max wird Fabiana zurückholen.

Ja, die Verschwörungsgeschichten der Vorgänger mögen spontan spannender klingen als die vermeintlich genreübliche Held-rettet-Frau-Konstellation aus **Max Payne 3**. Aber echt mal jetzt: Geheimbünde? Super-soldaten-Drogen? Sexy Killer-Babes? Die Storys von Teil 1 und 2 waren schon ziemlich an den Haaren herbeigezogen. **Max Payne 3** erzählt hingegen eine absolut glaubwürdige Geschichte, denn geschäftsmäßige Entführungen gehören in São Paulo zur Tagesordnung. Und genau auf diese Glaubwürdigkeit legt Rockstar bei **Max Payne 3** offensichtlich sehr viel Wert, das merkt man dem Spiel an jeder Ecke an. Dass hinter der ganzen Kidnapping-Nummer aber noch viel mehr steckt, entdecken wir schnell, als wir endlich selbst Hand ans Spiel legen dürfen. In der Mission, die uns Rockstar auf dem PC antesten lässt, begeben sich Max und sein Kumpel Raul des Nachts in ein Fußballstadion, um dort, mitten auf dem Rasen, die Geldübergabe mit den Entführern abzuwickeln. Die scheinen weitaus nervöser zu sein als die beiden abgebrühten Ex-Cops: junge Burschen mit automatischen Waffen, die das ganz große Ding drehen wollen. Doch von Fabiana keine Spur. Eine Diskussion entbrennt, die jäh von Schüssen unterbrochen wird: Aus den höheren Rängen des Stadions feuert ein Scharfschütze auf beide Parteien, tötet einen der Entführer und verwundet Max. Der schleppt sich, gestützt von Raul, in die Sicherheit einer Umkleidekabine. Das Lösegeld? Weg. Das alles läuft in einer für **Max Payne 3** typischen Art der Zwischensequenz ab: Ähnlich wie in der TV-Serie **24** teilt sich das Bild in zwei oder drei separate Abschnitte (Split-screen), sodass wir gleichzeitig den schießenden

Sniper, die fliehenden Entführer und den wankenden Max sehen können – in Echtzeit-Spielgrafik, nicht vorberechnet. Wenn Max also mit einer Waffe in der rechten Hand und einem Blutfleck am linken Arm in diese Sequenz stolpert, wird er genau so in diesen Videos aussehen. Sehr stylisch! Die Comic-Zwischensequenzen der Vorgänger gibt's in **Max Payne 3** hingegen nicht mehr.

Ja, zugegeben, die Comics in den Vorgängern gaben der Serie etwas Unverwechselbares. Aber eigentlich waren die Bilderstrecken letztlich Notlösungen. Remedy, Erfinder der Serie, hatten bei Teil 1 schlicht nicht das Geld für aufwändige Zwischensequenzen, geschweige denn professionelle Darsteller: Der erste Max wurde von Sam Lake verkörpert, dem Story-Autoren des Spiels. »Wir benutzten Leute aus unserem Bekannten- und Familienkreis für die Charaktermodelle«, erinnert sich Lake, »zum Beispiel meinen Bruder oder meine Eltern. Selbst der Typ, der unseren Cola-Automaten

aufgefüllt hat, spielt als Gangster mit.« Sogar handgemalte Bilder waren für das junge Studio noch zu teuer, und so fotografierten die Entwickler die einzelnen Szenen, um sie dann comic-artig nachzubearbeiten. In Teil 2 behielt Remedy diese Technik bei, obwohl das Budget diesmal wohl auch dicke für

Das Spiel setzt voll auf Glaubwürdigkeit

Zwischensequenzen gereicht hätte, denn die Comics hatten neben den günstigen Kosten noch einen weiteren Vorteil: »Statische Bilder lassen viel mehr Raum für Interpretation«, findet Lake, »in Render- oder In-game-Zwischensequenzen wäre das damals viel schwerer gewesen.« Heutzutage aber, mit der modernen Technik der Rage-Engine, die in **Max Payne 3** steckt, kann Rockstar jedoch glaubwürdige Gesichtsanimationen nahe am Filmniveau produzieren, und über

Anzeige



Motion Comics

Anstelle der Comic-Sequenzen aus den beiden Vorgängern gibt's in *Max Payne 3* nun »Motion Comics«. Das sind Zwischensequenzen in Spielgrafik, die in mehrere Kamerateinstellungen aufgeteilt sind und so unterschiedliche Blickwinkel parallel zeigen. Wir haben das hier mit Hilfe dreier nicht zusammengehöriger Screenshots nachgestellt.



das Budget müssen sich die Macher der *GTA*-Reihe sicherlich weitaus weniger Gedanken machen als Remedy damals. Stilbruch hin oder her, die Zwischensequenzen aus *Max Payne 3* sehen toll aus und sind mit ihren unabhängigen Panels eine zeitgemäße Hommage an die Comics der Vorgänger. Außerdem verstecken die Clips die Ladezeiten des Spiels. Wir können *Max Payne 3* also (theoretisch) in einem Rutsch durchspielen, ohne auch nur einen einzigen Ladebildschirm erdulden zu müssen. Allein die Bild-Effekte, die Rockstar gelegentlich über die Zwischensequenzen legt, wirken mitunter fehl am Platze: Da wird das Bild plötzlich unscharf, ein anderes Mal schiebt sich ein merkwürdiger, grüner Schimmer über die Szene, und das in einer Häufigkeit, die wir fast als Belästigung empfinden. Außerdem werden ab und zu wichtige Schlagwörter aus Gesprächen als Texteinblendung auf den Monitor geworfen. Das soll wohl an Filme wie *Crank* erinnern, wirkt aber eher ungelent. Doch wie uns Rockstar versichert, experimentieren die Entwickler noch mit

Art und Umfang dieser Effekte; was wir zu sehen bekommen haben, ist hier noch nicht final. Unsere Empfehlung an das Team: Den Schnickschnack einfach weglassen oder zumindest eine Menü-Option einbauen, mit der man den Quatsch abschalten kann.

Zurück in der Umkleidekabine: Raul verbindet Max' Arm notdürftig, und nach ein paar Schmerztabletten aus einem Erste-Hilfe-Kasten kann der nun wieder aufrecht gehen. Fast schade drum, denn die Animationen von *Max Payne 3* sind irre: Selten haben wir jemanden so glaubwürdig torkeln gesehen. Verantwortlich dafür ist die Euphoria-Physikengine, die man unter anderem schon aus *GTA 4* kennt. Sie sorgt für realistische, in Echtzeit berechnete Körperbewegungen. Wer in *GTA 4* den betrunkenen Niko Bellic hat herumwanken sehen, der weiß, wovon wir reden. *Max Payne 3* setzt da noch einen drauf: Die Bewegungen der Charaktere setzen sich aus einer riesigen Animations-Bibliothek zusammen, aus der sich das Spiel die situationsabhängig passendsten zusammen-

sucht und in Echtzeit auf die Umgebung anpasst. Also vorberechnete, realistische Motion-Capturing-Sequenzen gepaart mit Ragdoll-Physik – das Beste aus beiden Welten.

Mit der Waffe in der Hand machen wir uns auf, das Lösegeld und/oder Fabiana zurückzuholen. Schon nach wenigen Schritten treffen wir auf ein paar der Entführer, die angesichts des Sniper-Angriffs ebenso verwirrt sind wie unsere beiden Helden. Allerdings nur für Sekundenbruchteile, dann eröffnen die Kerle das Feuer. Die Gangster sind zwar in der Überzahl, doch wir nutzen Max' Geheimwaffe: die Bulletime. Die funktioniert genauso wie in den Vorgängern auch. Mit einem Tastendruck können wir die Zeitlupe einschalten und dann sehr präzise zielen. Mit der Maus geht das gewohnt einfach von der Hand (auch wenn man sich nach acht Jahren *Max Payne*-Abstinenz erstmal wieder an die recht träge Ballistik der Geschosse gewöhnen muss), wer mit Gamepad spielt, kann zwei Zielhilfen zuschalten: »Soft Lock« bringt das Fadenkreuz in die Körpermitte des Gegners und lässt uns dann aber noch Spielraum, um genauer zu zielen, »Hard Lock« erlaubt das nicht. Egal, wie wir unsere Widersacher umbolzen: Die Euphoria-Engine sorgt dafür, dass sie die Wucht jedes einzelnen Schusses zu spüren bekommen und von den Geschossen gebeutelt heftig durch die Gegend zucken. Im Hintergrund wird derweil das Mobiliar spektakulär zu Kleinholz verarbeitet. Die Bulletime verbraucht Energie, die wir mit Kills wieder auffüllen. Mit einem Druck auf die Sprungtaste schalten wir ebenfalls in die Zeitlupe, allerdings nur für die Dauer einer Hechtrolle. Dafür verbraucht diese Aktion keine Energie. So balancieren wir uns fröhlich über Tische und Bänke, bis wir uns selbst ein paar Schrotladungen einfangen. Macht ja nix, denken wir, wofür gibt's in *Max Payne 3* ein Deckungssystem? Taste drücken, schon schmiegt sich unser Alter Ego hinter eine schützende Betonsäule. Jetzt einfach die Selbstheilung abwarten. Wir warten und warten, doch die kommt nicht. Ganz wie in den Vorgängern muss auch der neue Max Schmerzmittel einwerfen, um sich zu regenerieren. Diese Design-Entscheidung hatten wir bei einem Spiel, das sonst in so vielen Belangen sinnvoll mit den Vorgängern bricht, nicht erwartet. Wir müssen wohl oder übel wie früher jeden



Dem Tode nah wirft Max schnell noch eine Schmerztablette ein.



Zeitlupe-Ausweichsprünge verbrauchen keine Bulletime-Energie.

Raum nach den kleinen Pillendöschchen durchsuchen, was in Anbetracht der unheimlich vielen Leveldetails und -objekte recht fummelig werden kann.

Bam! Da kassieren wir eine Schrotladung aus nächster Nähe! Die KI von **Max Payne 3** erscheint uns überraschend clever, irgendwie ist uns einer der Burschen in den Rücken gefallen. Dabei sind das hier noch relativ schwache Gegner. Am unteren Ende der Nahrungskette stehen in **Max Payne 3** die New Yorker Kleingangster. Sie arbeiten nicht zusammen, sondern ballern unkoordiniert herum. Die Slum-Gangs, mit denen wir es hier zu tun haben, sind schon wesentlich kampferprobter und versuchen auch mal Flankenmanöver. Später im Spiel wird es Max noch mit Spezialeinheiten zu tun bekommen, die dann besonders taktisch vorgehen sollen. Hier hat uns jedenfalls schon ein einzelner Kleingangster in einem unachtsamen Moment aus den Schuhen gepustet, das ist vielversprechend. Doch halt, während Max tödlich getroffen in Zeitlupe danieder

Manche nennen so was »Waffenporno«

sinkt, gibt uns das Spiel noch eine letzte Chance: Wenn wir unseren Killer unsererseits erledigen, bevor Max auf dem Boden aufschlägt, wirft der spontan eine Schmerztablette ein und überlebt die Nummer – vorausgesetzt, wir haben noch eine Pille dabei, sonst heißt es zurück zum Speicherpunkt. Auch in anderen Situationen schaltet **Max Payne 3** automatisch die Bulletime an, etwa wenn wir eine tödliche Ladung Blei auf das letzte Mitglied einer Gegnergruppe abfeuern. Den können wir dann in Zeitlupe weiter malträtiert. Ganz schön derb. Am coolsten sind jedoch die Szenen, die in **Max Payne 3** die genreüblichen Quicktime-Events ersetzen. Nachdem Max das Dach der VIP-Box des Stadions erklommen hat, um den Sniper auszuschalten, der sich darin verschanzt, wirft er sich in bester Hollywood-Manier durch die Panorama-Scheibe in die Loge. Direkt im Anschluss an die spektakuläre Ingame-Zwischensequenz übernehmen wir ohne spürbaren Bruch in der Action die Kontrolle über Max, der nun in Bulletime den verdutzten Heckenschützen erledigen muss – was uns selbstverständlich auch gelingt. Knackige Ballereien, cineastisch in Szene gesetzt! Im Englischen gibt's eine passende Bezeichnung für so etwas: »Gun Porn«, also Waffenporno.

Wie sich herausstellt, gehörte der Sniper nicht zu den Entführern, dafür ist seine Ausrüstung zu professionell. Söldner der Konkurrenz? Korrupte Polizisten? In Brasilien keine Seltenheit. Bevor Max Details herausfinden kann, muss er selbst Hand an das Scharfschützengewehr legen: Weit unter ihm zwischen den Sitzplätzen des Stadions wird Raul von weiteren Killern getetzt. Was folgt, ist die genreübliche Sniper-Sequenz, in der wir unserem Kumpel die Angreifer

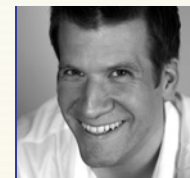


Gelegentlich gibt's spezielle **Bulletime-Events**, die besonders choreographiert sind.

vom Leib halten, allerdings aufgepeppt mit der **Max Payne**-Kugelkamera: Bei jedem tödlichen Langstrecken-Schuss verfolgen wir das Projektil bis ins Ziel. In **Max Payne 3** dürfen wir dabei die Geschwindigkeit des Geschosses anpassen, um den Kill noch theatralisch in die Länge zu ziehen. Apropos theatralisch: Anstatt wie früher zwischen jedem Kapitel ellenlange, melodramatische Monologe zu schwafeln, hält sich Max nun erfreulich zurück. Er lässt zwar immer noch genug Depri-Metaphern fallen, aber pointiert in die Ballerpausen hinein und weniger weinerlich als zuvor. **Max Payne 3** wirkt dadurch wesentlich rasanter als seine Vorgänger, ohne an Dramatik zu verlieren.

Max Payne galt bislang immer als Film-Noir-Shooter. Hat das nun ein Ende, jetzt wo sein Held nicht mehr ständig das Übel dieser Welt bejammert, auch mal Hawaii-Hemd trägt und sogar die Sonne zu sehen bekommt? Natürlich nicht. Film Noir heißt nicht nur, dass es ständig dunkel ist, regnen oder schneien muss. Das Genre lebt zuvorderst von seiner pessimistischen Weltsicht, der ungewöhnlichen Erzähltechnik mit Voraus- und Rückblenden und seinen von der Gesellschaft entfremdeten, oft verbitterten Charakteren. All das wird man wohl in keinem Spiel schneller finden als in **Max Payne 3** – und das wesentlich subtiler, ausgereifter und damit erwachsener als noch in Teil 1

und 2. Der jüngste Teil der Serie bricht also trotz seiner Neuerungen eigentlich nicht wirklich mit der Serientradition, sondern entwickelt die Reihe konsequent und zeitgemäß weiter. **Max Payne 3** hat das Zeug dazu, der beste Teil der Serie zu werden. Wenn man mal ohne nostalgisch verklärten Blick auf Teil 1 und 2 zurückblickt. Aber wer tut das schon? **FAB**



Weniger labern, mehr schießen

Fabian Siegmund
Redakteur
fabian@gamestar.de

Die Vorgänger waren natürlich super, aber ich fand diese ganze Melodramatik zu aufgesetzt, zu bemüht. Max' Monologe haben mir teils Fremdschämen bereitet, und wenn der Arme in Teil 3 immer noch im verschneiten New York hätte rumoxidieren müssen, hätte ich seine Todessehnsucht verstanden. Dank Rockstar ist Max nun reifer, härter, kompromissloser geworden, ohne seine Emo-Wurzeln verleugnen zu müssen. Weil ich ein Fan von Filmen wie Tropa de Elite oder Mann unter Feuer bin, finde ich das Szenario ausgesprochen spannend, ich denke bei São Paulo ganz zuletzt an Sonne und Sambamädeln. Film Noir funktioniert nämlich auch unter Palmen.

Potenzial: Sehr gut

Anzeige



Mass Effect 3

Gänsehaut garantiert! Mit Mass Effect 3 liefert Bioware nicht nur einen mehr als würdigen Abschluss seiner Science-Fiction-Trilogie, sondern auch das erzählerisch beste Spiel der letzten Jahre. Woher diese Gewissheit? Wir haben das Weltraum-Epos durchgespielt. Von Daniel Matschijewsky



GameStar
für herausragende Story

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Electronic Arts Entwickler: Bioware (Star Wars: The Old Republic, GS 03/12: 86 Punkte) Termin: 8.3.2012
Spieler: 1 bis 4 Sprachen: Deutsch, Englisch Preis: 45 Euro

GameStar.de/Quicklink/7230

Etsetzt starren wir auf den Monitor. »Das können die doch nicht tun!« Die, damit sind die Entwickler von Bioware (**Star Wars: The Old Republic**) gemeint. Und sie tun es doch: In einer dramatischen Zwischensequenz konfrontieren sie uns mit dem Tod eines Freundes. Einem Freund, den wir bereits in **Mass Effect** kennen- und liebgelernt, in **Mass Effect 2** vor so mancher Katastrophe bewahrt haben und dem wir nun in **Mass Effect 3** (endlich!) wieder über den Weg laufen. Nur um kurz darauf hilflos mitansehen zu müssen, wie ein Mutant seinen Körper brutal gegen eine Wand schleudert und ihn förmlich zertümmert. In diesem Moment spüren wir Wut, Trauer, Schmerz – und sind auf einer anderen Ebene gleichzeitig voller Bewunderung für dieses Spiel, weil es solch starke Emotionen in uns hervorzurufen vermag. Biowares Können, packende Geschichten so zu erzählen, dass wir uns in ihnen als fühlende, lebendige Figuren verlieren können, erreicht in **Mass Effect 3** seinen vorläufigen Höhepunkt. Eigentlich haben wir aber auch nichts Geringeres erwartet. Bildet doch Shepards neuestes Abenteuer

EA Origin

Wie fast jedes PC-Spiel von Electronic Arts, müssen Sie **Mass Effect 3** über die umstrittene Online-Plattform EA Origin aktivieren. Der Vorteil: Zum Spielen wird die DVD nicht benötigt, und Sie können das Programm auf beliebig vielen Rechnern installieren. Da **Mass Effect 3** aber untrennbar an Ihren Origin-Account gebunden wird, ist ein Weiterverkauf unmöglich.

+ Stärken

- + klasse erzählte Geschichte
- + spannende Dialoge
- + große Entscheidungsfreiheit
- + würdiger Serienabschluss

- Schwächen

- vergleichsweise veraltete Technik
- teils stupides Geballer



Während die **Charaktere** optisch überzeugen, fallen vor allem die detailarmen Umgebungen negativ auf.

Keine Wertung

Obwohl wir **Mass Effect 3** ausführlich testen konnten, verzichten wir auf eine Wertung. Der Grund: Electronic Arts konnte uns bis zum Redaktionsschluss lediglich die Konsolenversion zukommen lassen. Die ist zwar inhaltsgleich mit der PC-Fassung, die Technik sowie die Steuerung können wir so aber noch nicht abschließend beurteilen.

den Abschluss einer Trilogie, die 2008 ihren Anfang nahm. Nachdem wir die Konsolenversion durchgespielt haben, können wir sagen: Bioware ist ein würdiges Serienfinale gelungen.

Das geht schon beim Auftakt los: Die Reaper, hochhausgroße Riesenmaschinen, greifen die Erde mit massiver Waffengewalt an. Wolkenkratzer stürzen ein, Explosionen erschüttern die Umgebung, überall herrscht Chaos und Zerstörung. Inmitten dieser apokalyptischen Szenerie hetzen wir neben Shepards Vorgesetztem Admiral Anderson durch ein gut gemachtes Tutorial, lernen auf der dramatischen Flucht vor den Reapern gleich die



Eine Klasse für sich

grundlegende Steuerung, springen über einstürzende Vorsprünge und meistern die ersten Schusswechsel. Das Feuerwerk, das Bioware hier abbrennt, könnte aus einem Roland Emmerich-Film stammen, trotzdem finden die Entwickler immer wieder Zeit für ruhige Momente. So treffen wir in einem Luftschacht auf einen verängstigten Jungen, der sich aber nicht helfen lassen will. Kurz darauf sehen wir den Knaben in ein Rettungs-Shuttle steigen. Wir glauben ihn schon in Sicherheit, als das gerade startende Schiff plötzlich von einem Reaperstrahl getroffen wird und Mehr wollen wir hier nicht verraten, aber das ist nur einer von vielen dramatischen Momenten, die wir im Verlauf der Handlung erleben werden.

Später im Spiel sind es vor allem auch die vielen Rückbezüge auf die beiden Vorgänger, die uns immer wieder berühren. Zumindest, wenn wir unseren Speicherstand von **Mass Effect 2** importieren. Dann nämlich nehmen viele Entscheidungen, die

wir einst getroffen haben, Einfluss auf mehr als 100 Szenen und Gespräche in **Mass Effect 3**. Das reicht von kleinen Bemerkungen eines KI-Begleiters («Danke, dass Sie mir damals geholfen haben») bis zu großen Ereignissen, von denen wir spoiler-bedingt aber keines verraten wollen. Nur so viel: Spieler der Vorgänger werden angesichts der Ergebnisse in **Mass Effect 3** mehr als nur einmal staunen, sich auf die Stirn klatschen oder im Nachhinein verärgert sein über so manche Entscheidung, die sie vor Jahren gefällt haben – ein erzählerisches Glanzstück, wie wir es in dieser Intensität viel zu selten erleben.

Doch auch Serieneinsteiger und Spieler, die ihren **Mass Effect**-Speicherstand verloren haben oder einfach nur mit einem ganz frischen, unbelasteten Shepard starten wollen, erfahren ein durchweg packendes, wendungsreiches und oft aufwühlendes Abenteuer. Darin geht es um Shepards verzweifelte Plan, alle verbliebenen freien Völker der Galaxis unter einer Flagge zu vereinen und die Reaper-Invasion zurückzuschlagen. Doch das ist leichter gesagt als getan, denn diese Völker sind sich teils spinnefeind. Die Turianer etwa wollen durch das aus **Mass Effect 2** bekannte Genophage-Virus verhindern, dass sich die gewaltbereiten Kroganer weiter vermehren, was zum baldigen Aussterben der ganzen Rasse führen wird. Klar, dass die echsenartigen Burschen wenig Lust verspüren, sich mit den Turianern zu verbünden, nur um einem »Menschling« zu helfen. Völkerverbindende Überzeugungsarbeit

Deckung spielt in den Kämpfen eine wichtige Rolle. Unsere Kollegen haben diesen Tipp wohl nicht beherzigt (blaue Kreuze).

Bevor wir durch **Barrieren** geschützte Feinde überhaupt verletzen können, müssen wir den Schutz erst deaktivieren. Garrus' Talent »Überlastung« ist hierfür die effektivste Möglichkeit.



Ein Spiel, drei Spielweisen



Zu Beginn der Kampagne müssen wir uns für eine von drei **Spielweisen** entscheiden. Jede davon verpasst Mass Effect 3 einen speziellen Genre-Anstrich. So wird das Sci-Fi-Epos zum reinrassigen Ballerspiel, actionlastigen Rollenspiel oder interaktiven Film.



Der **Action-Modus** richtet sich an Kämpfernaturen, die vor allem unkompliziert ballern wollen. Die Charaktererstellung und Klassenauswahl entfallen; Shepard beginnt stets als Soldat. Gespräche laufen in Filmsequenzen ab, Entscheidungen dürfen wir keine fällen. Die Weiterentwicklung der Talente übernimmt das Spiel ebenfalls.



»Das traditionelle Mass-Effect-Erlebnis«, wie Bioware den **Rollen-spiel-Modus** nennt, kombiniert Action-Kämpfe, Team-Management, Charakterentwicklung und Story-Entscheidungen. In diesem Modus spielt sich Mass Effect 3 so, wie wir es von den Vorgängern gewohnt sind. Die beste Variante also für Serienfans.



Der **Story-Modus** ist am besten für Einsteiger gedacht, da er die Charakterentwicklung automatisiert und den Anspruch der Kämpfe erheblich herunterschraubt. Wie im Rollenspiel-Modus dürfen wir aber in Dialogen Antworten wählen und damit den Ausgang der Quests und Handlung sowie Shepards Gesinnung beeinflussen.

Unser Tipp: Auch wenn Sie sich zu Beginn auf eine Spielweise festlegen müssen, können Sie das Programm im Nachhinein über das Optionsmenü zumindest teilweise ihren Bedürfnissen anpassen. Wer beispielsweise »Story« gewählt hat, aber trotzdem anspruchsvolle Kämpfe bestreiten will, der kann den Schwierigkeitsgrad der Ballereinslagen nachträglich anheben. Auch ob das Spiel die Talente automatisch trainieren soll oder diese Entscheidung Ihnen überlässt, dürfen Sie unabhängig des gewählten Modus' selbst festlegen.

leisten wir dann durch das Absolvieren klassischer erzählter Story-Quests. Darin suchen wir ein Heilmittel für die Genophage, bauen eine protheanische Waffe, die die Reaper vernichten könnte, und sehen uns abermals mit der Geheimorganisation Cerberus konfrontiert, die finstere Pläne mit den Reapern schmiedet. Oder scheint es nur so? Wer **Mass Effect** nicht kennt und sich angesichts all der Namen und Begriffe nun erschlagen

fühlt, der sei gewarnt: Auch wenn **Mass Effect 3** alle relevanten Infos zu den Völkern, Planeten, politischen Systemen, wichtigen Persönlichkeiten und früheren Ereignissen in gut strukturierten Texten bereithält, empfehlen wir zuvor die beiden ersten Teile zu spielen. Man schaut **Die Rückkehr der Jedi-Ritter** ja auch nicht, ohne die beiden vorherigen **Star Wars**-Episoden zu kennen. Neben der je nach Spielweise etwa 15 bis

20 Stunden umfassenden Haupthandlung bietet **Mass Effect 3** zahlreiche, nicht minder spannend erzählte Nebenmissionen. Aber hat Shepard überhaupt Zeit für so etwas, wo die Reaper doch gerade dabei sind, die Erde kaputt zu ballern? Um die Logik zu wahren, hat Bioware alle Zusatzaufträge eng mit der Story verknüpft. Beispielsweise sollen wir auf einem abgelegenen Planeten Flakgeschütze zerstören und einen Funk-



Blaue Pfeile zeigen nun an, über welche Hindernisse Shepard hüpfen kann.



90 Minuten an gerenderten **Zwischensequenzen** treiben die spannende Geschichte voran.



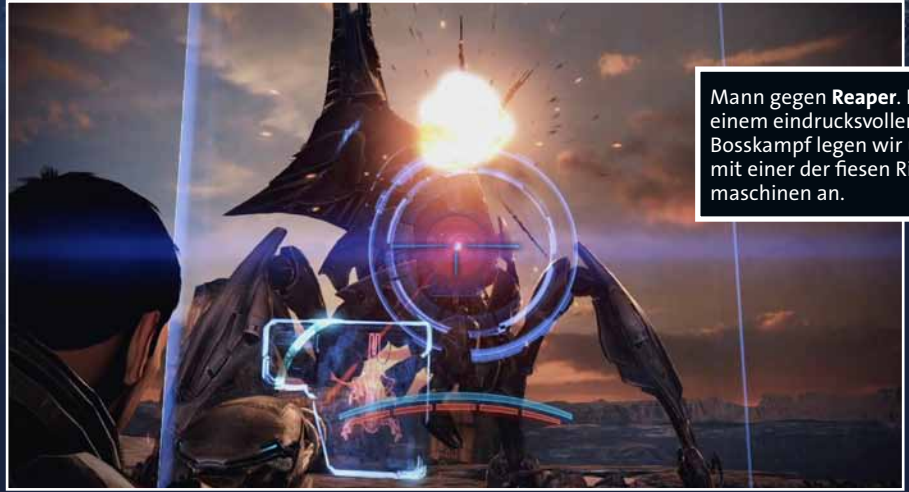
Der Gipfel der Story-Brocken

Michael Trier
Chefredakteur
michael@gamestar.de

Was Skyrim für die Open World-Spiele ist, Mass Effect 3 für die durchinszenierten Story-Brocken: der Gipfel. Auch Mass Effect 3 wird (wie der zweite Teil) Kategorien wie Action- oder Rollenspiel nicht mehr gerecht. Hardcore-Fans der jeweiligen Lager werden also nicht glücklich werden. Aber so ist das nun mal mit der Weiterentwicklung: Die Serie Mass Effect hat eine neue Art von Spiel geschaffen. Der ich zunächst extrem skeptisch gegenüberstand. Als ich das erste Mal die Feature-Liste von Mass Effect 2 gelesen habe, hatte ich das Spiel für mich als eher rollenspielerorientierten Spielertypen schon abgeschrieben. Um mich dann regelrecht darin zu verbeißen, eine tolle Spielerfahrung. Mass Effect 3 steigert dieses Erlebnis noch mal, ein großes Spiel. Wer jedoch mit Röntgenblick immer nur die blanke Spielmechanik sieht, Dialoge ungeduldig wegklickt und mit analysegetriebener Hast Spiele durchheilt, wird hier nicht glücklich werden. Genauso wenig übrigens wie in Skyrim.

turm reparieren, um einen salarianischen Admiral zu retten, damit dieser für uns eine für den Krieg dringend benötigte Kampffregatte befehligt. An anderer Stelle müssen wir eine Cerberus-Bombe entschärfen, bevor die einen halben Mond wegsprengt. Der Clou dabei: Je nach dem, ob und wie viele dieser Quests wir meistern, wirkt sich das auf das Finale des Spiels aus und welcher unserer Begleiter das letzte Gefecht überlebt, ähnlich wie in **Mass Effect 2**. Überhaupt schafft es Bioware vorbildlich, die Geschichte, die vor vier Jahren ihren Anfang nahm, mitreißend und vor allem nachvollziehbar dramaturgisch perfekt auf das große Finale hin auszurichten: ein Ende, wie es eindringlicher kaum sein könnte. Und noch eine Besonderheit: **Mass Effect 3** macht ernst, schließt die Geschichte wirklich ab. Offene Fragen, wie man sie etwa aus vielen Spielen (zum Beispiel der **Assassin's Creed**-Reihe) kennt, gibt es nicht, alle Hintertürchen werden geschlossen. Kleiner Tipp: Warten Sie das Ende der Credits ab.

Mit besonders viel Spannung haben wir aber nicht nur auf die Handlung und wie Bioware diese abschließt geblickt, sondern waren vor allem gespannt auf das allgemeine Spielgefühl, also wie sich **Mass Effect 3** denn nun anfühlen würde. Kein Wunder, schließlich gab es bei **Mass Effect 2** in



Mann gegen **Reaper**. In einem eindrucksvollen Bosskampf legen wir uns mit einer der fiesen Riesenmaschinen an.



Erstmal durchatmen. Im praktischen **Pausenmodus** geben wir Befehle an unsere beiden KI-Kameraden.

der Community massig Diskussionen, vielen war der Titel schlicht zu linear und actionlastig. So viel vorneweg: **Mass Effect 3** beschreitet hier keine neuen Wege, versucht aber durch einen raffinierten Kniff, beiden Lagern – den Action- wie Rollenspielern – gleichermaßen gerecht zu werden. Dazu dürfen wir zu Beginn der Kampagne aus drei Spielweisen wählen (lesen Sie mehr im Extra-Kasten). »Action« richtet sich dabei an Kämpfernaturen, die vor allem unkompliziert balern und die Geschichte möglichst flott erleben wollen; **Mass Effect**-To-go gewissermaßen.

Der »Story«-Modus ist das komplette Gegenteil, legt seinen Fokus auf die Entscheidungsfreiheit und schraubt im Gegenzug den Anspruch der Kämpfe massiv zurück. Der »Rollenspiel«-Modus ist eine Mischung aus beidem und erinnert am stärksten an **Mass Effect 1**. Für Fans der ersten Stunde also die beste Alternative, auch wenn das Talentsystem nicht so komplex ausfällt wie beim Serieneinstand. Unter dem Strich können wir sagen, das Bioware es geschafft

Alles hängt von Shepard ab

Anzeige



Das Spiel nimmt sich häufig Zeit für dramatische, aufwühlende oder traurige Momente.





Die **Banshees** gehören zu den neuen Gegnertypen und sind enorm gefährlich. Vor ihren markerschütternden Schreien hilft nur, sich rechtzeitig in Deckung zu flüchten.

Wie schon im Vorgänger können und sollten wir unseren KI-Begleitern **Positionen** zuordnen.

hat, eine Spielqualität jenseits der überkommenen Genre-Einteilung zu erschaffen. Es ist nicht nötig, führt sogar auf die falsche Fährte, wenn man **Mass Effect 3** als Rollen- oder Actionspiel bezeichnet. Es ist einfach eine Klasse für sich: es ist **Mass Effect**. In der Redaktion etwa gab es schon beim zweiten Teil einige Spieler (unter anderem der Chefredakteur), die sich angesichts der Papierform nur sehr skeptisch («verkappte Ballei», «Rollenspiel light» usw.) dem Titel näherten. Um dann nach dem Abspann mit runtergeklapptem Kiefer auf den Monitor zu starren und etwas von »großartiger Spielerfahrung« zu murmeln. Denn für beinharte Genre-Fans ist jede Kritik für sich betrachtet sicher berechtigt, aber wenn das Spielprinzip in der Summe seiner Teile so perfekt funktioniert, dann wird diese Kritik zur bloßen akademischen Auseinandersetzung zwischen Theoretikern, die mittlerweile lieber diskutieren als einfach zu spielen. Nichtsdestotrotz hat Bioware auf die Kritik gehört und mit den drei Spielstilen und anderen kleinen Änderungen **Mass Effect 3** stärker individualisierbar gemacht. Immerhin: Mit jedem der sehr häufigen Levelauf-



Immer mal wieder meistern wir anspruchslose **Moorhuhn-Einlagen**. Naja.

stiege dürfen wir Shepard sowie seinen Begleitern neue Talente verpassen oder bestehende ausbauen (siehe Kästen). Die Auswahl an Fertigkeiten sowie die Möglichkeiten, diese zu verbessern, reichen zwar bei weitem nicht an die Vielfalt von **Dragon Age**, **Skyrim** oder **Deus Ex: Human Revolution** heran, fallen aber etwas umfangreicher aus als noch beim Vorgänger. Neu ist zum

Beispiel, dass wir uns ab der vierten Ausbaustufe eines jeden Talents für eine von zwei Spezialisierungen entscheiden müssen. Soll Garrus mehr Schaden austeilen oder zusätzliche Schildenergie erhalten? Erhöhen wir die Dauer von Liaras Singularität oder lieber deren Reichweite? Allerdings plagt **Mass Effect 3** dasselbe Problem wie den Vorgänger: die teils unausgeglichene Balance der Talente. Ein Held der Infiltrator-Klasse etwa ist besser beraten, seinen Waffenschaden zu maximieren als die Möglichkeit, sich unsichtbar zu machen. Letzteres haben wir beim gesamten Durchspielen nicht ein einziges Mal verwendet.

Für noch mehr Charakter-Individualisierung gibt's nun in den Levels verteilte Werkbänke, an denen wir gefundene Mods und Upgrades wie präzisere Läufe oder größere Magazine auf unsere Knarren schrauben. Das gab's in **Mass Effect 2** zwar auch schon,

An in den Levels verteilten **Werkbänken** verbessern wir unsere Knarren mit gefundenen Mods.



Das Talentsystem



Jede der sechs Charakterklassen besitzt acht **Fertigkeiten**. Ab der vierten Stufe müssen wir uns bei jedem Talent für eine von zwei **Spezialisierungen** entscheiden. Beispielsweise erhöhen wir entweder die Kapazität unserer Granaten oder deren Schadenswirkung.

gen die richtige Deckung. Denn wer ohne Schutz dasteht und wild drauflos ballert, wird nicht nur schneller durchsiebt als er »Reaper« sagen kann. Die Waffe verzieht auch viel stärker, als wenn wir aus der Deckung auf die Feinde feuern. Neue Anzeigen direkt in der Spielwelt weisen darauf hin, wo Shepard Schutz suchen und zwischen welchen Deckungen er hin- und herspringen kann. Letzteres fällt aber zumindest auf der Konsole noch arg fummelig aus. Immer mal wieder gab sich unser Held lieber zum Abschuss frei, statt die gewünschte Hechtrolle hinzulegen oder ließ sich partout nicht dazu überreden, hinter einer Kiste in Stel-

Was für eine Entscheidung!

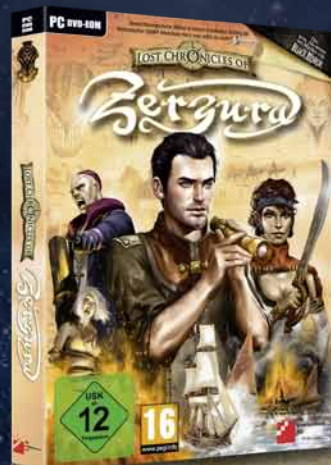
lung zu gehen. Wir hoffen, dass die für PCs typische Kombination aus Maus und Tastatur hier für mehr Präzision sorgt und verzichten daher erstmal auf eine Bewertung der Kategorie Steuerung.

Trotz des teils hakeligen Heldenlenkens und der etwas unausgereiften Talent-Balance machen die so zahlreichen wie turbulenten Gefechte durchgängig Spaß. Das liegt vor allem an dem motivierenden Zusammenspiel von Shepard und seinen bis zu zwei Begleitern. Ob wir nun dank des Pausenmodus' in Ruhe Befehle erteilen (»Garrus, geh du mal da hinten in Deckung und James, wirf eine Granate in diese Gruppe dort«) oder die KI-Kollegen selbstständig agieren lassen, fühlen sich die Action-Einlagen klasse an und glänzen durch ihre spektakuläre Inszenierung. Da gehen riesige Roboter-Heuschrecken in gleißenden Explosionen auf, lassen gemeine Banshees brutzelnde Elektrostürme auf uns los, oder wir stehen plötzlich einem ausgewachsenen Reaper gegenüber, nur mit einem Sturmgewehr bewaffnet und angsterfüllt rätselnd, ob das bröckelige Gemäuer vor uns dem alles erschütternden Laserstrahl des Kolosses wohl standzuhalten vermag.

da mussten wir aber jedes Mal auf Shepards Schiff, die Normandy zurück, um die Waffen umbauen zu können. Die clevere Abstimmung der Schießprügel ist auch bitter nötig, denn Bioware hat den Anspruch der Actioneinlagen dezent erhöht. Schon auf dem mittleren der drei Schwierigkeitsgrade müssen wir alsbald höllisch darauf aufpassen, den jeweils richtigen Munitions-

typ einzusetzen. Kugeln, die organische Gegner verbrennen, bringen zum Beispiel nichts, wenn sich die Burschen hinter dicken Panzerungen verstecken. Wie schon im Vorgänger hält sich die Auswahl an Waffen und Mods aber in Grenzen. Da stört es doppelt, dass sich die Vor- und Nachteile der Aufsätze nur marginal auswirken. Noch wichtiger als im Vorgänger ist hinge-

Anzeige



»Bietet alles auf, was das Herz von Abenteuer-Fans höher schlagen lässt«
(GameStar)

Entdecke mehr auf www.findezerkura.de

Alle für einen



KRIEGSAKTIVPOSTEN	
Asari	270
Asari-Wissenschaftsteam	90
2. Asari-Flotte	90
6. Asari-Flotte	90
Kroganer	325
Geth	660
Gesamte militärische Stärke	2205
Bereitschaftswertung	50 %
Effektive militärische Stärke	1102
Minimum	

Auf der aus Mass Effect 2 bekannten **Galaxiekarte** sehen wir, wie weit die Reaper bereits vorgedrungen sind. Um besser gegen die fiesen Maschinen ankämpfen zu können, sollten wir durch Nebenquests so viele Alliierte wie möglich um uns scharen. Den Fortschritt dieser **Mobilisierung** beobachten wir über ein Terminal auf der Normandy.

Kritisieren müssen wir (wie schon bei **Mass Effect 2**) die eher zweckmäßige Gegner-KI. Zwar gehen die Kontrahenten aktiv in Deckung und versuchen, uns bisweilen in den Rücken zu fallen. Oft genug stehen die Feinde aber auch wie angewurzelt rum, rennen blindlings auf uns zu oder spulen schnell durchschaute »Gleich linse ich wieder über die Mauer«-Routinen ab. Da stört es doppelt, dass uns das Programm immer mal wieder zu stationären Geschützen schickt,

an denen wir stupide **Moorhuhn**-Einlagen meistern müssen, auch wenn die in der Regel recht kurz ausfallen. Zudem weist auch **Mass Effect 3** wieder durch sein Leveldesign all zu offensichtlich darauf hin, wann wir mit einem Kampf zu rechnen haben. Hier stehen ein paar Kisten, Panzersperren oder sonstige Deckungsmöglichkeiten? Dann biegen wohl gleich ein paar Cerberus-Soldaten um die Ecke. Das mag anfangs sauer aufstoßen, wir haben uns schnell daran ge-

Im eindrucksvollen Auftakt kämpfen wir uns auf der Erde durch die **Invasion** der Reaper.



wöhnt. Zumal Bioware die sehr auf die Spielmechanik abgestimmte Levelarchitektur gut durch die teils eindrucksvollen Szenarien zu kaschieren weiß. Da verteidigen wir auf dem zerklüfteten Turianer-Mond Palaven ein Bomber-Flugfeld vor angreifenden Husks, während im Himmel über uns eine erbitterte Raumschlacht tobt. Oder wir erkunden mit einer Taschenlampe im Anschlag eine Jahrtausende alte, stockfinstere Kroganer-Ruine oder kämpfen uns an Bord eines Geth-Schiffes durch den gewaltigen Reaktorkern, der uns durch seine regelmäßigen und saugefährlichen Entladungen immer wieder in die Deckung zwingt.

So hetzen wir von einem spannenden, spektakulären oder dramatischen Ereignis zum nächsten, ohne dass es stört, dass **Mass Effect 3** seine Haupt- wie Nebenmissionen im Grunde stets ähnlich aufbaut: Latsche durch schlauchige Levels von A nach B, schieße unterwegs alle Feinde zu Klump und drücke am Ende auf einen Knopf. Vor allem die Dialoge und die Story kleiden das vergleichsweise ernüchternde Spieldesign in eine aufregende Abendgarderobe. Das ist so ähnlich wie beim Menschen: Wenn man einen Blick auf das (wahlweise weibliche oder männliche) Skelett wirft, ist es völlig schleierhaft, wie ein Wesen mit solcher Anatomie uns allein durch sein Äußeres jemals derart verwirren, bezaubern, ja verhexen konnte. Das funktioniert in **Mass Effect 3**, weil die zahlreichen Gespräche nicht nur fantastisch gefilmt und geschnitten sind, sondern uns auch immer wieder einbeziehen, indem sie uns serientypische Entscheidungen fällen lassen. Das reicht vom Drama im Detail (ob wir beispielsweise einen Gefangenen exekutieren oder ihm Gnade gewähren) bis hin zu Handlungsalternativen mit weitreichenden Folgen, die uns beim Test bisweilen minutenlang grübeln, abwägen, hadern ließen. Und hätten wir mehr Zeit gehabt, hätten wir über die eine oder andere sogar ganz gern eine Nacht geschlafen. Wer sich an **Mass Effect 1** und die Entscheidung »Ashley oder Kaidan« erinnert, der weiß, was wir meinen.

Im Grunde hört sich das alles schwer nach **Mass Effect 2** an, oder? Nun, abseits des überarbeiteten Talentsystems und der durch die abgerundete Handlung noch mal verbesserten Dramaturgie hat Bioware auch an diversen Details in der Mechanik gefeilt. Beispielsweise wurde das auf Dauer repetitive Scannen von Planeten nach Rohstoffen gestrichen und durch eine weniger mühsame, weil schnellere Variante ersetzt. Zudem bekam Shepard eine coole, wenn auch für unseren Geschmack etwas zu mächtig geratene Nahkampf-Attacke spendiert. Drücken und halten wir die entsprechende Taste im richtigen Moment, haut der Commander selbst ganze Husk-Gruppen aus den Latschen, ohne auch nur eine Kugel zu vergeuden. Davon abgesehen steuert sich **Mass Effect 3** genau wie sein Vorgänger; weder an der Benutzeroberflä-



Grandioses Finale!

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Wie so viele Fans war auch ich von der vergleichsweise mauen Demo enttäuscht. Doch jetzt, nach dem ich Mass Effect 3 komplett durchgespielt habe, kann ich mich beruhigt zurücklehnen. Wow, was für ein Spiel! Was für eine tolle Geschichte, die zudem in einem Finale gipfelt, das die Science-Fiction-Trilogie mehr als würdig abschließt. Gut, Mass Effect 3 ist wie schon sein Vorgänger mehr Action- als Rollenspiel. Aber daran müsste man sich ja mittlerweile gewöhnt haben. Ich rate selbst dem traditionellsten Genre-Puristen: ausprobieren! Sonst verpasst er ein grandios erzähltes Weltraum-Epos, das in seiner Dramatik und Wucht derzeit seinesgleichen sucht. Und nicht findet.

che noch am Pausenmodus hat Bioware etwas verändert. Das war auch gar nicht nötig, funktionierten diese Elemente schon in **Mass Effect 2** blendend. Ob der Waffenwechsel aber genauso fummelig ausfällt, können wir erst beurteilen, wenn wir die PC-Fassung gespielt haben. Weil sich auf der Konsole aber keine Unterschiede zum Vorgänger feststellen lassen, ist die Wahrscheinlichkeit hoch, dass sich hierbei wohl auch auf unserer Lieblingsplattform nichts tun wird. Übrigens: Wer hofft, auf dem PC mit einem Gamepad spielen zu können, den müssen wir enttäuschen. Laut Senior Designer Manveer Heer war »schlicht keine Zeit mehr, die Benutzeroberfläche der PC-Version soweit anzupassen, dass die Xbox-

360-Symbole angezeigt werden.« Eine schwache Entschuldigung, wie wir finden. Allerdings ließen schon die beiden vorangegangenen PC-Mass Effects eine Gamepad-Unterstützung vermissen.

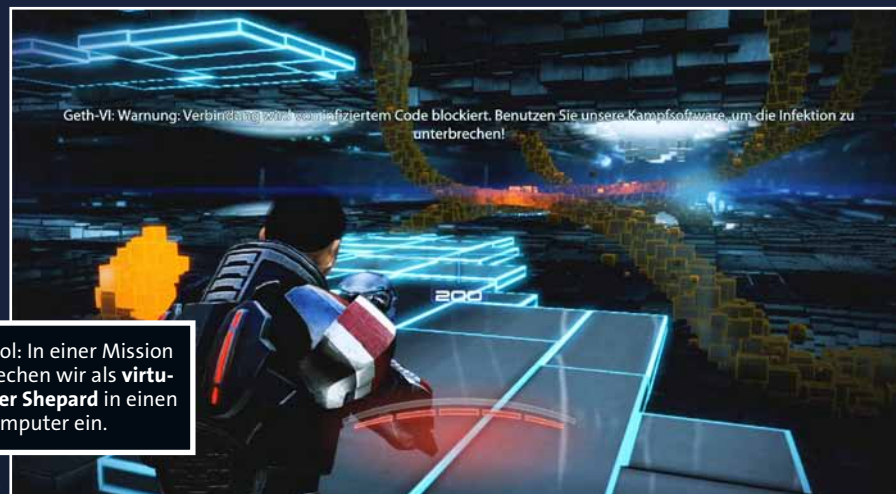
Auch bei der Grafik werden wir wohl so manches Erbe der (nicht mehr ganz konkurrenzfähigen) aktuellen Konsolengeneration ertragen müssen. In **Mass Effect 3** werkt die Unreal Engine 3, die bereits im ersten Teil von 2008 zum Einsatz kam und mittlerweile nicht mehr verbergen kann, wie viele Jahre sie bereits auf dem Buckel hat. Vor allem die generelle Detail- und Polygonarmut der Umgebungen fällt verglichen mit anderen aktuellen Rollenspielen wie **Skyrim** negativ auf. Allerdings hat Bioware jüngst über den Nachrichtendienst Twitter angekündigt, dass man der PC-Version spezielle hoch aufgelöste Texturen spendieren wolle. Wir sind gespannt, ob sich das spürbar auf die zwar stimmige, aber vergleichsweise veraltete Optik des Spiels auswirkt, und warten deshalb auch hier mit einer finalen Beurteilung. Bei den Charakterdetails und Animationen gibt es hingegen keinerlei Anlass zur Kritik. Shepard und Co. bewegen sich serientypisch äußerst realitätsnah, und die detaillierten Gesichter sind wie frisch geputzte Schaufenster mit Blick direkt auf jede Emotion der Charaktere – klasse. Der Sound bewegt sich ebenfalls auf gewohnt hohem Niveau. Die dynamische Musik untermauert das Geschehen jederzeit passend, die Soundeffekte knallen ordnungsgemäß und gut abgemischt aus den 5.1-Boxen, und die deutschen Sprecher leisten sehr gute Arbeit. Schlussendlich waren wir im Test nur wegen

einer Sache enorm traurig, enttäuscht – und starrten abermals entsetzt auf den Monitor: als das Spiel vorbei war. **DM**

TERMIN	8.3.2012	PREIS	45 Euro	USK	ab 16 Jahren
Mass Effect 3 Action-Rollenspiel					
Publisher	Electronic Arts				
Entwickler	Bioware				
Sprache	Deutsch, Englisch				
Ausstattung	DVD-Box, 2 DVDs				
Kopierschutz	EA Origin				

GENRE-CHECK		ROLLENSPIEL	
»Packend vom Anfang bis zum grandiosen Ende.«			
EINSTIEG		HAUPTSPIEL	
ENDSPIEL			
SPIELSTIL	Kampf	Handwerk/Quests	
CHARAKTER	simpel	komplex	
FREIHEIT	linear	offene Welt	
KÄMPFE	Action	Taktik	
HANDLUNG	einfach	komplex	

GRAFIK		
fantastische Animationen	detaillierte Figuren	10/10
hübsche Effekte	teils triste Umgebungen	
Wie gut sieht das Spiel auf dem PC aus?		
SOUND		
sehr gute deutsche Sprecher	knackige Schlachtereffekte in Surround	10/10
stimmungsvolle Musik	gute Umgebungsgeräusche	
BALANCE		
drei Schwierigkeitsgrade	gute Waffenbalance	9/10
knackige, aber nie unfaire Kämpfe	Talente etwas unsauber ausbalanciert	
ATMOSPHERE		
komplexe, durchdachte Welt	unverbrauchtes Szenario	9/10
interessante Heldentruppe	große Entscheidungsfreiheit	
teils leblose Levels		
BEDIENUNG		
sinnvolle Schnellzugriffs-Leiste	intuitive Maus- und Tastatursteuerung	10/10
aufgeräumtes Interface	Wie funktioniert die Maus- & Tastatursteuerung?	
UMFANG		
große Galaxie, viele Schauplätze	angemessene Solo-Spielzeit	9/10
viele Nebenquests	hoher Wiederspielwert	
Ko-op-Modus		
QUESTS/HANDLUNG		
spannende und wendungsreiche Storyaufträge	epische Geschichte	10/10
viele Gänsehautmomente	grandioses Finale	
CHARAKTERSYSTEM		
vielschichtige Figuren	Kulturen, Rassen, Politik	10/10
keine Klischees	gutes Talente- und Einfluss-System	
coole Charakter-Klassen		
KAMPFSYSTEM		
zugängliche, temporeiche Kämpfe	Pausen-Modus	8/10
nützliche Kameraden	doofe Gegner-KI	
häufig stupides Ballern		
ITEMS		
Biotik, Kampfdronen, Munitionstypen	Waffenklassen, Granaten und Upgrades ...	9/10
... aber etwas wenig Auswahl		



Cool: In einer Mission brechen wir als **virtueller Shepard** in einen Computer ein.

Collector's Edition

Neben der normalen Verkaufsfassung von **Mass Effect 3** stellt Electronic Arts auch die so genannte N7 Collector's Edition in die Händlerregale. Inhalt der etwa 75 Euro teuren Box: das Spiel in einem edlen Steelbook, ein 70-seitiges, gebundenes Artbook, ein Comic, ein N7-Aufnäher sowie eine 10x15cm große Lithographie. Zudem bietet die Sammleredition diverse digitale Zusatzinhalte, darunter vier exklusive Waffen, einen Roboterhund für die Normandy, den Soundtrack des Spiels sowie eine zusätzliche Nebenmission.



Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
UPDATE	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Gearbox	–	–	2012
UPDATE	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	–	–	4. 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
UPDATE	Darksiders 2	Action-Adventure	Vigil Games	09/11, 04/12	–	26. Juni 2012
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Noumena Studios	02/12	–	1. Quartal 2012
UPDATE	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	01/11, 07/11, 11/11, 12/11, 01/12, 04/12	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
UPDATE	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	08/11, 04/12	–	6. September 2012
	Firefall	Online-Shooter	Red 5 Studios	–	–	1. Quartal 2012
	Game of Thrones	Rollenspiel	Cyanide Studios	03/12	–	2. Quartal 2012
UPDATE	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	Arenanet	07/10, 10/10, 05/11, 09/11, 04/12	Ausgezeichnet	2012
	Geheimakte 3	Point & Click	Animation Arts	11/11	–	2012
	Hitman: Absolution	Action-Adventure	IO Interactive	08/11, 03/12	–	2012
	Homefront 2	Ego-Shooter	Crytec Nottingham	–	–	2013
	Jagged Alliance Online	Rundenstrategie	Cliffhanger	03/12	Gut	1. Quartal 2012
	Legends of Pegasus	Strategie	Novacore Studios	–	–	2. Quartal 2012
UPDATE	Mass Effect 3	Rollenspiel	Bioware	07/11, 12/11, 04/12	Ausgezeichnet	8. März 2012
UPDATE	Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar Vancouver	06/09, 12/11, 04/12	–	1. Juni 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
NEU	Prototype 2	Action	Radical Entertainment	04/12	Gut	24. April 2012
	Rainbow Six: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft Montreal	02/12	–	2013
	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
NEU	SimCity	Aufbau-Strategie	Maxis	04/12	–	2012
	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
	Syndicate	Ego-Shooter	Starbreeze	12/11, 01/12	Sehr gut	23. Februar 2012
UPDATE	TERA	Online-Rollenspiel	Bluehole Studio	–	–	3. Mai 2012
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	06/10	–	April 2012
	Tomb Raider	Actionspiel	Crystal Dynamics	03/11, 07/11	–	3. Quartal 2012
	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	03/12	Sehr gut	1. Quartal 2012
NEU	Total War: Shogun 2 – Fall of the Samurai	Strategie	Creative Assembly	04/12	Sehr gut	23. März 2012
	Warco: The News Game	Action	Defiant Development	–	–	2012
	World of Warcraft: Mists of Pandaria	Online-Rollenspiel	Blizzard	01/12	Gut	2012
	World of Warplanes	Action-Simulation	Wargaming.net	–	–	2012
UPDATE	XCOM	Ego-Shooter	2K Marin	–	–	2013
	XCOM: Enemy Unknown	Rundenstrategie	Firaxis	03/12	–	4. Quartal 2012

NEU

In dieser Ausgabe erstmals vorgestellt.

UPDATE

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

Preview

Far Cry 3

Der durchgeknallte Gangster Vaas versaut uns gehörig den Urlaub auf einer Tropeninsel. Wir prüfen in unserer Preview, ob Far Cry 3 trotzdem ein gelungener Ausflug wird.

Das kommt im März

Jane's Advanced Strike Fighters	Koch Media	02.03.2012
Mass Effect 3	Electronic Arts	08.03.2012
Die Sims 3: Showtime	Electronic Arts	08.03.2012
Defenders of Ardania	Paradox Interactive	09.03.2012
Warp	Electronic Arts	13.03.2012
Memento Mori 2	dtp entertainment	18.03.2012
Tropico 4: Modern Times	Kalypso Media	22.03.2012
Total War: Shogun 2 – Fall of the Samurai	Sega	23.03.2012
Resident Evil: Operation Raccoon City	Capcom	23.03.2012
Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten	Deep Silver	23.03.2012
Ridge Racer Unbounded	Namco Bandai	30.03.2012
Rayman Origins	Ubisoft	30.03.2012
Test Drive: Ferrari Racing Legends	Bigben Interactive	30.03.2012
Das Testament des Sherlock Holmes	Focus Home	März
Combat Wings: The Great Battles of WWII	City Interactive	März
Gettysburg: Armored Warfare	Paradox Interactive	März
Der Fall John Yesterday	Crimson Cow	März

Darauf warten die GameStar-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Diablo 3	—	1
2	Mass Effect 3	—	2
3	Assassin's Creed 3	↑	6
4	Grand Theft Auto 5	—	4
5	Command & Conquer: Generals 2	—	5
6	Risen 2: Dark Waters	↓	3
7	Guild Wars 2	↑	8
8	Bioshock Infinite	↓	7
9	Dragon Age 3	—	9
10	Darksiders 2	↑	11
11	Half-Life 2: Episode 3	↑	21
12	Crysis 3	↑	—
13	Starcraft 2: Heart of the Swarm	↓	12
14	Aliens: Colonial Marines	↓	13
15	Half-Life 3	—	15
16	Battlefield 4	—	16
17	Hitman: Absolution	↑	24
18	Torchlight 2	↑	—
19	Max Payne 3	—	19
20	XCOM: Enemy Unknown	↑	—
21	Alan Wake	↓	20
22	Das Schwarze Auge: Demonicon	↓	14
23	Tomb Raider	↓	22
24	Stalker 2	↑	—
25	Borderlands 2	↓	23

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 03/12

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.

Zwei Spieler ballern aus allen Rohren auf einen dritten. Der Wächter hat sich allerdings in einen schützenden und die Angriffe reflektierenden **Schild** gehüllt. (Bild vom Entwickler)



Guild Wars 2

Wir haben Guild Wars 2 ein ganzes Wochenende gespielt. Und es scheint wirklich das Über-Online-Rollenspiel zu werden, das wir uns alle erhoffen. Von Petra Schmitz

Angespielt

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **NCsoft** Entwickler: **ArenaNet (Guild Wars: Eye of the North, GS 11/07: 91 Punkte)**
Termin: **2. Quartal 2012** Status: **zu 90% fertig**

GameStar.de/Quicklink/7003

Man muss diese Entwickler und Publisher manchmal echt nicht verstehen. Wir hätten während unseres Beta-Wochenendes mit

Guild Wars 2 unfassbare Bilder von Netzhaut zersetzender Schönheit machen können, aber ArenaNet und NCsoft haben uns »nur« erlaubt, Videos des potenziellen

Online-Rollenspiel-Krachers aufzunehmen. Und zwar uneingeschränkt. Die Folge: Hier im Artikel gibt's vorgefertigte Bilder vom Entwickler ohne Interface und oft mit

wenig Dynamik, darum haben wir noch ein paar schicke Screenshots von früheren Anspiel-Sessions dazu gemischt. Wer **Guild Wars 2** in all seiner aktuellen Pracht sehen möchte, kann sich unter GameStar.de/Quicklink/7761 oder auf unserem Youtube-Kanal GameStarDE unser fast zwölfminütiges Video anschauen, das es nicht mehr auf die DVD geschafft hat (Datenträger-Produktion zu früh, Beta-Wochenende zu spät). Alternativ liefern wir das Video natürlich in der nächsten Ausgabe nach.

ArenaNet und NCsoft hatten also die internationale Presse zum Spielen der **Guild Wars 2**-Beta geladen. Ein ganzes Wochenende lang konnten wir uns im Reich Tyria austoben. Allerdings nicht völlig frei: Nur die Norn, die Menschen und die Charr standen als Rassen parat. Von der persönlichen Story gab es nur einen Happen, Gebiete für

Stufen höher als 25 blieben versperert. Und nur die Gruppeninstanz »Die Katakomben von Ascalon«, der erste der insgesamt acht für den Release geplanten Dungeons, war zugänglich. Bei den Klassen indes keine Einschränkungen, alle acht waren spielbar.

Nicht erst in den Katakomben, (aber da besonders) ist uns etwas an der Spielmecha-

Und wie ist Guild Wars 2 nun so? Toll!

nik von **Guild Wars 2** aufgefallen, das bei früheren Anspielmöglichkeiten noch fehlte: die Bestrafung für den Tod. Wenn ein Spieler in der aktuellen Beta-Version aus den Latschen kippt, zersetzt das seine Ausrüstung. Je häufiger man stirbt, desto desolater

⊕ Stärken

- + tolle Landschaften
- + dynamische Events
- + spannendes Charaktersystem
- + persönliche Story

⊖ Schwächen

- unverbindliches Questsystem

wird der Zustand der Klamotten, bis sie schließlich so kaputt sind, dass sich das Spiel sogar weigert, sie darzustellen. Wir standen tatsächlich irgendwann barfuß in den Tiefen unter Ascalon. Blöd, wenn dann da unten kein NPC zum Reparieren der schnell vollständig zerkrümelten Kleidung rumsteht, denn ohne gescheite Fummel haben wir gegen die teilweise knüppelharten Gegner in den Katakomben keine Chance. Und ja, wir haben ArenaNet schon vorgeschlagen, in den Dungeons einen solchen NPC oder einen Reparatur-Schrein zu installieren, zumindest im Story-Modus, der dank seines geminderten Schwierigkeitsgrades für alle Spieler auch ohne großartige Absprache und Planung mit den Teammitgliedern machbar sein sollte.

Viel spannender ist allerdings die Frage, wie es sich denn überhaupt so spielt, dieses **Guild Wars 2**. Kurz: großartig! Lang: Schon die ersten **Guild Wars**-Spiele waren besonders, **Guild Wars 2** steht voll und ganz in dieser Tradition, auch wenn ArenaNet sich von der durchgehend instanziierten Welt verabschiedet hat. In **Guild Wars** war man ständig unterwegs. Ständig ging's durch Instanzen zu den nächsten Orten. Genau so funktioniert es auch in **Guild Wars 2**. Anders als in anderen Online-Rollenspielen hält man sich nicht lange in einem Gebiet auf. So etwas wie Quest-Hubs, also Orte, an denen mehrere NPCs stehen und Aufgaben verteilen, gibt es nicht.

Stattdessen ploppen die Aufgaben einfach auf, während wir durch die Lande unterwegs sind. Mal sollen wir Jäger bei ihrem Tagwerk unterstützen und Wildschweine abmurksen. Mal will das Spiel, dass wir eine Garnison gegen Zentaurenangriffe verteidigen und mal sollen wir Graffiti von Wänden wischen und kleine Kinder davon überzeugen, zur Chorprobe zu gehen. Wenn wir unseren Teil dazu beigetragen haben (der Fortschritt wird durch einen Balken angezeigt), gilt die Aufgabe als erledigt und wir bekommen per Post unsere Belohnung in Form von Geld und Erfahrung. Damit's nicht

In den **Katakomben von Ascalon** (die erste Gruppen-Instanz) müssen wir gegen die Geister von toten Soldaten und Helden aus **Guild Wars: Prophecies** antreten.



Hier ein Eindruck einer World-vs-World-Karte. In diesem gigantischen PvP-Modus geht's darum, **Burgen** und kleinere Stützpunkte zu halten. (Bild vom Entwickler)

gar zu unpersönlich wird, hat ArenaNet an diese Aufgaben immer eine Figur gekoppelt, die man zusätzlich konsultieren kann, um Hintergrundinformationen zu erhalten, etwa in Beetletun einen Jungen, der uns von den Problemen der Stadt vorjammert.

Insofern darf man also sagen, dass ArenaNet durchaus teilweise geflunkert hat, als man behauptete, es gäbe keine klassischen Quests mehr. Ob wir nun zu einem NPC latzen und uns bei ihm eine Aufgabe abho-

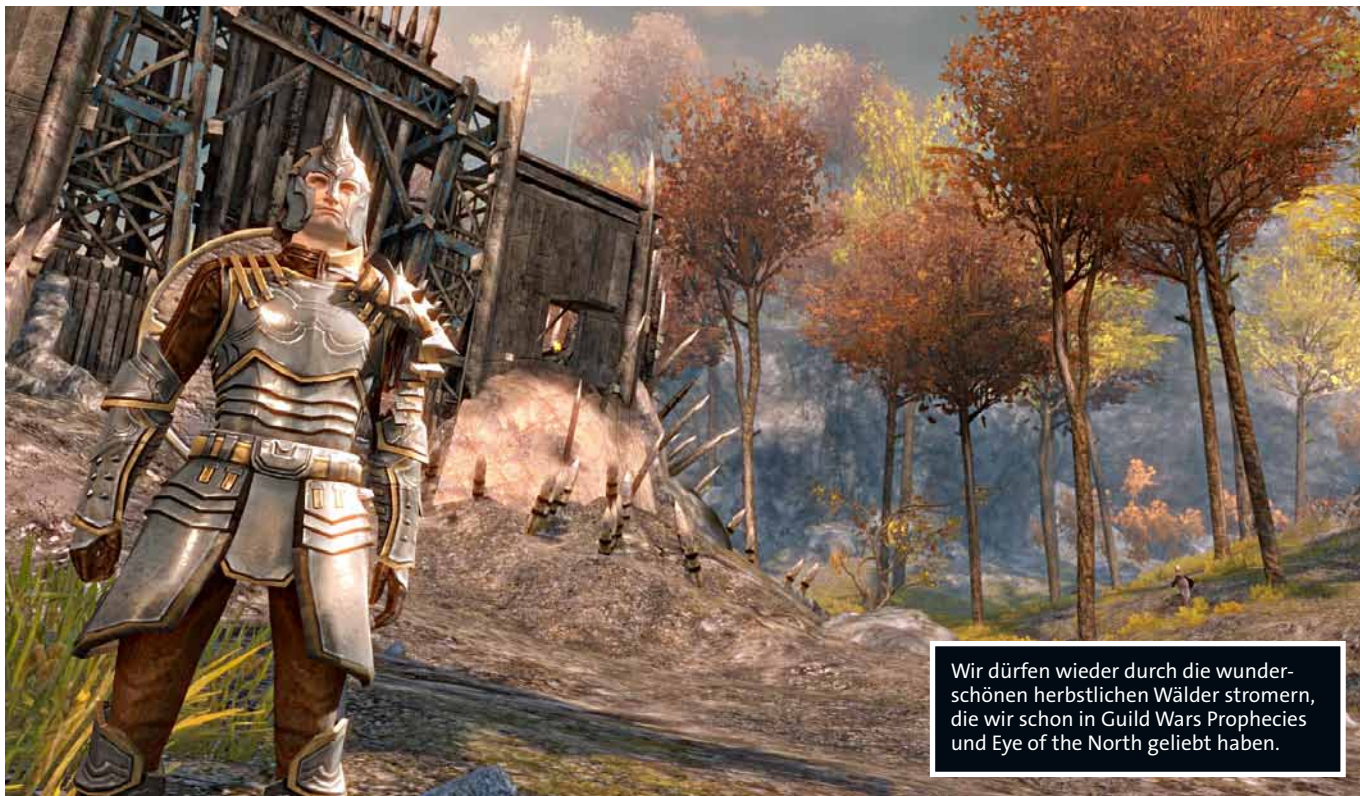
len oder ob uns das Spiel beim Betreten eines Gebiets die Aufgaben automatisch auf den Bildschirm wirft, ist letztlich einerlei.

Automatisch auf den Bildschirm geworfen werden auch Informationen über die in den einzelnen Arealen stattfindenden dynamischen Events. Weil wir hauptsächlich einen menschlichen Charakter spielen, geht's bei uns zumeist darum, uns mit streitlustigen Zentauren auseinanderzusetzen, die ganze Gebiete überrennen und Menscheniedlungen in Beschlag nehmen, wenn man sie nicht aufhält. Wir erleben also hin und her wogende Schlachten, in denen mal die Pferdekreaturen die Oberhand gewinnen, mal wir – abhängig davon, wie viele Spieler in dem entsprechenden Gebiet unterwegs sind und sich an den Kämpfen beteiligen. Bei diesen Events müssen sich die Charaktere nicht zu Gruppen zusammenschließen. Wer da ist und mitkloppen will, kloppt mit. Am Ende bekommen alle Beteiligten Erfahrungspunkte. Und auch die Beute wird fair aufgeteilt, weil jeder die erledigten Gegner für sich alleine plündern darf.

Wir gehen davon aus, dass einige Spieler mit dieser eher unverbindlichen Art der Questerei, die wortwörtlich im Vorbeilaufen passiert, ihre Probleme haben werden. Doch **Guild Wars 2** schafft den Spagat, trotzdem eine Bindung zur Welt Tyria aufzubauen und dazu zu motivieren, durch die Lande zu



Die Wegpunkte in **Guild Wars 2** werden durch solche **Lichtsäulen** gekennzeichnet. Gegen einen kleinen Geldbetrag kann man sich zu allen freigeschalteten Wegpunkten teleportieren lassen.



Wir dürfen wieder durch die wunderschönen herbstlichen Wälder stromern, die wir schon in Guild Wars Prophecies und Eye of the North geliebt haben.

stromern. Durch die schon angedeutete persönliche Story, die sehr ähnlich wie die in **Star Wars: The Old Republic** funktioniert und in Instanzen stattfindet. Die man aber nicht einfach so anspringen oder auslösen kann, sondern erst mal durch Reisen durch die wunderschönen und abwechslungsreichen Lande erreichen muss.

Wie die Handlung abläuft, bestimmen wir schon vor Spielstart minimal mit, indem wir bei der Charaktererstellung Angaben zur eigenen Vergangenheit machen. Nicht frei, wir müssen bei jeder Frage aus einem Pool von drei Optionen eine auswählen. Bei uns hat's dazu geführt, dass wir eine in Teilen sehr an Tim Burtons Filme erinnernde Geschichte erleben, in der ein Zirkus eine zentrale Rolle spielt. Schräg, aber uns gefällt's sehr gut. Leider ist nach Erreichen der Stufe 20 Feierabend mit der Story, mehr will uns ArenaNet noch nicht zeigen. Dafür konnten wir umso mehr mit Kampf und Fertigkeiten

in **Guild Wars 2** experimentieren. Schon in den ersten **Guild Wars**-Teilen war das Charactersystem anders als in anderen Online-Rollenspielen. Lediglich acht aktive Fertigkeiten fanden sich in der Skill-Leiste. In **Guild Wars 2** sind's zehn, die sich in unterschiedliche Kategorien aufteilen und die unterschiedlich erlernt werden. Die Waffenfertigkeiten schalten sich automatisch frei, einfach indem wir einen Waffentyp benut-

Mit Tim-Burton-Film-Beiwerk

zen. Das geht vergleichsweise flott, schon nach ein paar Auseinandersetzungen haben wir unsere fünf unverrückbar festgelegten Pistolen-Fähigkeiten als Ingenieur zusammen. Gleiches gilt für unser Gewehrkönnen. Eine erste Selbstheil-Fähigkeit haben wir bereits von Beginn an. Aber danach wird es

spannend. Mit Stufenaufstiegen schaltet **Guild Wars 2** nach und nach vier weitere Slots in der Skill-Leiste frei, in die dann Fertigkeiten gepackt werden, die man sich mit Skillpunkten kaufen muss. Manche Skills benötigen nur einen Punkt, Elite-Skills (erst ab Stufe 30 verfügbar) gar bis zu 25. Weil wir pro Levelaufstieg aber nur einen dieser Punkte verdienen, gibt's überall in der Welt spezielle Herausforderungen, die weitere der wertvollen Punkte ausspucken. Die Aufgaben variieren dabei. Wir müssen oft kämpfen, bekommen aber auch schon mal für ein einfaches Gebet an einem heiligen Ort einen Punkt zugesprochen.

Mit den Skillpunkten verfeinern und individualisieren wir unsere Klasse. Wir erstehen Fertigkeiten, um unterschiedlichste Situationen zu meistern. Für mehr Schaden sorgt etwa der Gewehrturm, der automatisch unsere Feinde aufs Korn nimmt. Und auch wenn die Spieler in **Guild Wars 2** auf den ersten Blick völlig unabhängig voneinander agieren, weil's etwa keine direkten Buffs sowie keine Heilerklasse gibt und jeder erst mal für sich selbst verantwortlich ist, so stellt uns das Spiel doch viele teamunterstützende Fähigkeiten zur Verfügung. Als Ingenieur leisten wir uns beispielsweise ganz flott den Heilturm, der nicht nur uns selbst, sondern alle in der Nähe befindlichen Mitspieler mit Gesundheitspunkten versorgt. Gerade in den Katakomben von Ascalon ist das Ding Gold wert.

Zu den Waffen- und den so genannten Slot-Skills addieren sich überdies noch die passiven Charaktereigenschaften hinzu, die wir allerdings erst ab Stufe 11 ausbauen können. Die in der englischen Version »Traits« genannten Eigenschaften sorgen etwa für mehr Schaden, mehr Genauigkeit oder so-



Klein, aber gemein. Die winzigen **Asura** können sehr wohl auch Krieger werden und mit Schwertern hantieren. In **Guild Wars 2** gibt's keine Rassen-Klassen-Beschränkungen. (Bild vom Entwickler)



Überholt: So sah das **Charakterfenster** im vergangenen Sommer noch aus. Man musste aktiv Punkte auf Eigenschaften wie Stärke und Präzision verteilen. Jetzt müssen wir diese Werte über die so genannten Traits steigern.



Immer in Bewegung

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Dass ArenaNet stets etwas signifikant anders als andere Entwickler machen muss, ist ein alter Hut. Die Frage ist nur: Klappt das am Ende auch? Wie es am Ende in Guild Wars 2 aussieht, kann ich noch nicht sagen, aber der Auftakt hat mir schon ausnehmend gut gefallen. Für mich funktioniert die Mischung aus persönlicher Story, dynamischen Events und Vorbeilauf-Quests ausgezeichnet. So bin ich immer in Bewegung, sehe im Minutentakt etwas Neues, verharre nicht und langweile mich nicht. Guild Wars 2 ist deutlich schneller als andere Online-Rollenspiele. Das muss man mögen, das gebe ich zu. Aber wenn man es mag, wenn man sich auf die Andersartigkeit und das Tempo von Guild Wars 2 einlässt, dann dürfte man sich nur ganz schwer davon lösen können. Ich jedenfalls habe arge Bedenken, dass ich vom kommenden Sommer überhaupt etwas mitbekomme, denn dann soll Guild Wars 2 endlich mal erscheinen.

Potenzial: Ausgezeichnet

gar dafür, dass wir bei nur noch 25 Prozent Gesundheit automatisch einen Unterstützungstrank einwerfen. Der übrigens nicht einfach bei Bedarf zur Stelle ist, wir müssen ihn wirklich im Gepäck mitführen.

Das Charactersystem von **Guild Wars 2** dürfte nach unseren derzeitigen Einschätzungen ebenso zum Experimentieren einladen, wie das der erste Teil tat. Hingebungsvolle Teams werden sich bestimmt wochenlang mit Klassen- und Fertigkeitskombinationen auseinandersetzen, um die für sie perfekte Zusammenstellung auszubaldowern. Auf Webseiten werden die besten Builds (Fertigkeitskombinationen) diskutiert und unters spielende

Volk gebracht. Doch kein Sorge, auch Spieler, die keinerlei Lust auf derlei tiefgehendes Talentgefickel in einem Online-Rollenspiel haben, kommen gut über die Runden und auf ihre Spaßkosten. Wobei sich viele Spieler wahrscheinlich erst mit dem ungewöhnlichen Questsystem arrangieren müssen. Wenn das geschafft ist, gibt's als Belohnung unter anderem wunderschöne und abwechslungsreiche Landschaften und eine nach unseren ersten Eindrücken enorm unterhaltsame und motivierende persönliche Story. Und was nach dem Ende der eigenen Geschichte? Da müssen wir leider passen, über das vielziertierte und vieldiskutierte Endgame können wir noch keine Aussage machen. **PET**

LC-POWER

www.lc-power.com

LC7600 V2.3

Mit dem LC7600 V2.3 - X_Type bietet Ihnen LC-Power ein Full-Range-, 80 PLUS® BRONZE-zertifiziertes 600-Watt-Netzteil für den Einstiegs-Gaming-Bereich!

Das Netzteil bietet Ihnen neben einem 135mm-Lüfter, Aktiv-PFC und umfangreichen Sicherheitsschaltkreisen, wie OVP, OCP, OPP, SCP & UVP, eine sehr hohe Effizienz von bis zu 86,87% sowie einen geringen Standby-Verbrauch bei massiver Kühlleistung für Ihr System!

Weitere Ausstattung:
Zwei unabhängige 12V-Leitungen,
1x 20+4-Pin, 1x 4+4-Pin Mainboard 12V,
2x PCI-E 6+2-Pin, 6x SATA, 5x PATA, 1x FDD



Auch erhältlich:

LC7500 V2.3 mit 500 Watt

LC-Power-Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel!



WARGAME

EUROPEAN ESCALATION

**“Wargame: European Escalation
hat uns echt die Schuhe ausgezogen.”**



(RTS GURU.COM)

VON DEN MACHERN VON
R.U.S.E. UND ACT OF WAR!

DIE NEUE BOMBE DER ECHTZEIT-STRATEGIE-SPIELE

Wargame: European Escalation lässt den Kalten Krieg heiß werden! Begib dich an strategisch wichtige Schauplätze der Epoche wie Berlin und Fulda und bestreite spektakuläre Schlachten der NATO-Streitkräfte gegen die Armeen des Warschauer Pakts, basierend auf realen Eskalationsszenarien der NATO - alles unter dem Motto „Was wäre gewesen, wenn...?“.

Mit mehr als 300 verschiedenen und ultrarealistischen Einheiten, gigantischen Schlachtfeldern und einem unglaublichen Zoom-System, welches dir erlaubt, stufenlos von der Satellitenansicht direkt in das Geschehen auf dem Schlachtfeld zu wechseln, bietet **Wargame: European Escalation** ein aufregendes Single- und Multiplayer-Strategie-Epos der Spitzenklasse.



Im Vertrieb von
dtp
entertainment
AG
www.dtp-entertainment.com

★ WWW.WARGAME-EE.COM ★

FOCUS
HOME INTERACTIVE



Far Cry 3

GameStar reiste ins Ubisoft-Dschungelcamp und hat sich den neuesten Far Cry-Spross zeigen lassen. Die Entwickler besinnen sich offenbar auf die Wurzeln der Serie. Und addieren (unter anderem) Drogenpilze. Von Heinrich Lenhardt

Angeschaut

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal (Far Cry 2, GS 12/08: 82 Punkte)**
Termin: **2012** Status: **zu 70 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7462

Auf DVD: Preview-Video

Jason Brody hat ganze Arbeit geleistet: Der Funkturm ist ausgeknipst, Leichen pflastern Deck und Strand, Feuer knistern als Überbleibsel mächtiger Explosionen. Wir waren Ende Januar bei Ubisoft in Montreal, wo uns die Entwickler von **Far Cry 3** den Sturmangriff ihres neuen Spielhelden auf das Schiffswrack der Medusa als schnelle 1-Mann-Offensive vorspielten. Laut und spektakulär, aber das ist nur einer von verschiedenen Lösungswegen: »Du entscheidest, auf welche Weise gespielt wird«, betont Produzent Dan Hay. Das kann bedeuten, vorsichtiger vorzugehen, sich an Wachen anzuschleichen und diese der Reihe nach mit Stealth-Manövern auszuschalten. Oder die Umgebung zu erkunden und dabei eine Aussichtposition zu entdecken, um es sich dort mit dem Scharfschützengewehr gemütlich zu machen. Oder unter Wasser heranzuschwimmen, ein nahes Patrouillenboot zu ertern und mit dessen Bordgeschütz die Gegnerreihen am Strand zu lichten.

Die typische Kampagne der jüngsten Shooter-Hits (**Modern Warfare 3**, **Battlefield 3**) nimmt den Spieler an die Hand und zerrt ihn auf vordefinierten Pfaden von Checkpoint zu Checkpoint, wo er geskriptete Ereignisse bestaunen darf. Doch während Titel wie **Battlefield 3** neugierige Solisten schon dafür bestrafen, wenn sie sich ein paar Meter vom Weg entfernen, ist die **Far-Cry-Reihe** der Gegenentwurf und für Individualisten gedacht, die lieber in Abenteuerurlaub-Manier erforschen statt in rigiden Pauschaltourismus-Strukturen zu ballern.

+ Stärken

- + Action mit Angriffsplanung
- + Spielweise wählen (Stealth, Action)
- + Fahrzeuge, Boote, Gleitschirm benutzen
- + schöne, realistisch wirkende Spielwelt
- + Skills in Rollenspiel-Manier freischalten
- + Hauptstory mit interessanten Charakteren
- + Nebenmissionen und Entdeckungsziele

- Schwächen

- Bleibt der Insel-Schauplatz auf Dauer interessant?

Dieser »360-Grad-Ansatz« soll **Far Cry 3** vom PC-Shooter-Heer abheben. Und so flockig-fluffig diese Phrase auch klingt, beschreibt sie doch nichts anderes als eine Rückbesinnung auf die schon 2004 gestreute Saat der Serie. Bei **Far Cry** handelt es sich um eine deutsche Erfindung, doch die Crytek-Eltern veräußerten die Rechte an der Serie an Ubisoft, um sich anschließend ganz auf die neue Marke **Crysis** zu konzentrieren. Zwar basiert der nächste Serienspross auf der Dunina-Engine von **Far Cry 2**,

aber die Fortsetzung erinnert in vielerlei Hinsicht mehr an den Crytek-Serienauftakt. Und das nicht nur wegen des Schauplatzes: Nach dem Afrika-Abstecher in **Far Cry 2** geht's wieder auf ein tropisches Eiland, im Laufe der Handlung besuchen wir auch einige Anrainer-Inseln. Eine zoomende Fotokamera hilft, um das Terrain auszuspiionieren und dann anhand der Feindverteilung einen Schlachtplan auszuhecken. Eine ständig sichtbare Mini-Map zeigt dabei die Position und Entfernung des nächsten Missionsziels an.

Der Action-Gegenentwurf für Individualisten

Wenn unser Held unbemerkt aus dem Wasser auftaucht, sich im Schleichgang an eine Wache ranpirscht, um diese mit einem Messerstoß geräuscharm auszuschalten, fühlt man sich als Fan des ersten Teils wieder wie zuhause. Doch acht Jahre und ein paar Engines später ist nicht nur die Spielwelt detaillierter und abwechslungsreicher. Mit Ressourcensystem, Nebenmissionen, Erfahrungspunkten und Skills will **Far Cry 3** auch außerhalb des Kampfgeschehens spielerisch vielseitig sein; erforschen und entdecken soll Spaß machen und sich lohnen. Erfahrungspunkte sammeln wir nicht nur über erfolgreich gemeisterte Missionen, jeder einzelne besiegte Feind steigert in bester Rollenspiel-Manier unsere Punkte. Sind genug gesammelt für einen Stufenanstieg, können wir bestimmte Boni und Fähigkeiten freischalten. Vorzeigbar war das Menü mit den Sonderfähigkeiten noch nicht, also haben wir Level Design Director Mark Thompson danach gefragt. Der erklärt den Sinn des Systems damit, dass Held Jason eben kein ausgebildeter Söldner, sondern ein ganz normaler Typ ist, der nach und nach das Kämpfen lernen muss: »Die Kampagne ist sehr lang, dabei wollen wir den Spieler immer wieder mit neuen Dingen fördern.« Die Skill-Auswahl soll unterschiedliche Vorteile



Der Anblick einer anschwirrenden **Granate** lockt verschanzte Gegner aus der Deckung.

für die Spielweisen »laut, dicke Knarren, große Explosionen« und »heimlich, listig, leise« enthalten. Zum Beispiel immer wieder neue so genannte Takedown-Varianten, die man ausführen kann, wenn man sich unbemerkt herangepircht hat. Thompson nennt ein Beispiel: »Im Skill-Menü kannst du die Stealth-Fähigkeit freischalten, das Messer auf einen zweiten Gegner zu werfen, gleich nachdem ein erstes Opfer ausgeschaltet wurde. Ähnliche Zusatzskills wird es auch in einem mehr action-orientierten Talentbaum geben.« Jenseits der mindestens 20 Stunden währenden Hauptstory soll die Spielwelt reichlich Nebenmissionen bieten. Wir können zum Beispiel das nächste Dorf besuchen, mit den Einheimischen plaudern und Jobs annehmen. Geld und Rohstoffe helfen im Überlebenskampf. Über 40 Waffen sollen im Spielverlauf zugänglich werden, die sich durch käufliche Upgrades modifizieren lassen. Spieldesigner Andrea Zanini erklärt: »Einige Waffen sind besser dafür geeignet, alles in die Luft

zu jagen; andere eher für einen Schleich-Spielstil prädestiniert. Wir geben dir aber die Mittel, um eine Waffe mehr deinem Spielstil anzupassen. Du willst zum Beispiel mit einer Pistole weniger Krach machen? Schraub einen Schalldämpfer dran. Mehr Genauigkeit gefällig? Kauf einen Stabilisator. Mehr Reichweite? Da hilft ein Zielfernrohr-Aufsatz.«

Lead Game Designer Jamie Keen kümmert sich vor allem darum, die offene Spielwelt jenseits der Storymissionen spannend und verlockend zu gestalten. Zu den Inspirationsquellen des Teams gehören neben den **Far-Cry**-Vorgängern auch Weltoffenheits-Paradebeispiele wie das Rollenspiel **Skyrim**: »Unsere Aufgabe ist es, die Neugier des Spielers zu wecken, ihn zu verführen, die Welt entdecken zu wollen – und ihn dafür zu belohnen. Bei unseren Tests mit Far Cry 3 haben wir es bisher bei jedem Spieler erlebt, dass er etwas Interessantes sieht und nachforschen will. Für mich ist das immer der Moment, in dem

das Spiel wirklich zum Leben erweckt wird.« Als Beispiele für Sehenswürdigkeiten, die uns vom direkten Storymissionen-Abklapperpfad abbringen sollen, nennt Andrea Zanini Begegnungen mit anderen Charakteren, das Wrack eines abgestürzten Flugzeugs oder geheimnisvolle Dschungelruinen. Das Sammeln von Ressourcen ist eine weitere einträgliche Nebenbeschäftigung. Wir können bestimmte Pflanzen pflücken sowie Tiere jagen, häuten und deren Felle verkaufen. Dabei sind unterschiedliche Risiken zu beachten, eine Bergziege zu erlegen ist weniger gefährlich als eine Begegnung mit einem Komodowaran oder einer hungrigen Dschungelkatze: »Wenn du ein paar Augen in der Dunkelheit glühen siehst, ist es an der Zeit, die Machete rauszuholen«, berät uns Thompson. Geplant sind auch Aktivitäten wie Pokerpartien in der nächsten Kneipe oder Renn- und Schießaufgaben in freier Wildbahn. Hat hier gerade jemand **Red Dead Redemption** (erschien zu unser aller Ärger bisher nur für Konsolen) gesagt?



Einige Missionen spielen auch in beengten Räumlichkeiten, hier **unter Deck** eines Schiffs.



Unbemerkt konnte Storyheld Jason Brody ein **Patrouillenboot** ertern und hat nun großen Spaß mit dem Bord-MG.

Spielstil-Wahl beim Angriff auf die Medusa

Umgebung ausspähen, Taktik schmieden, Kampf beginnen. Die Schlachtplanung ist bei Far Cry 3 die halbe Miete. Offene Spielwelt und flexible Gegner-KI sollen zahlreiche Vorgehensweisen erlauben. Hier zwei Beispiele aus der Medusa-Mission.



Auffällig: Ein Mann gegen eine ganze Armee! Versierte Ballermänner stürmen den Stützpunkt und schießen sich schnurstracks den Weg zum Missionsziel frei. Nicht leicht, aber machbar.



Unauffällig: Wer zu Beginn still und heimlich vorgeht, erreicht unentdeckt diese bevorzugte Scharfschützenlage. Erst einmal die zahlenmäßige Überlegenheit der Feinde in Ruhe reduzieren...

Damit's angesichts solcher an Rollenspiele erinnernden Elemente keine Missverständnisse gibt, stellt Produzent Dan Hay klar, dass **Far Cry 3** in erster Linie ein Shooter ist. Zur Beweisführung dient ihm die Medusa-Mission früh in der Kampagne. Unsere Spielfigur Jason Brody ist ein ganz normaler Rucksacktourist, der zusammen mit seinen Freunden auf einer abgelegenen Insel ir-

der Situation. Nach Sondierung der Lage mit der Kamera wird es ernst. Schleichen, stechen, dem Gegner das Maschinengewehr abnehmen und auf sie mit Gebrüll. Vom Strand zu einem ersten Schiffswrack vorkämpfen, hier die Gegner abräumen und zur Medusa abseilen. Weiter schießen, Granaten werfen und Explosiv-Fässer zum Vorteil nutzen. Schließlich flitzt Jason eine Leiter rauf und legt den Funkturm lahm, klemmt sich dann hinter ein stationäres MG und rattert damit alles nieder, was am Strand noch krecht, fleucht oder geparkt ist. Fette Explosionen, Rauchschwaden, aus dem Chaos entkommt der Held über eine weitere Seilrutsche. Er klemmt sich hinter einen Jeep, braust zunächst am Strand entlang und entschwindet schließlich über eine Brücke Richtung Dschungel. Auf dem Armaturenbrett wackelt eine lustige kleine Hula-Puppe.

»Immer wenn du dir wünschst, etwas Bestimmtes machen zu können, soll dir das Spiel signalisieren ›Dann tu's doch!«, fasst Dan Hay die Missionsdesign-Philosophie zusammen. Das Gelände kann erforscht, jede Waffe geklaut, jedes Vehikel benutzt werden. Die Entwicklung wird dadurch nicht einfacher, denn künstliche Intelligenz und auch

Leveldesign müssen auf diese Möglichkeiten abgestimmt sein. Hay erinnert sich: »Das Erste was passierte, als wir die Medusa-Mission intern testeten: Jemand schnappte sich einen Paraglider und schwebte damit über allen Gegnern hinweg direkt zum Turm – ›OK, ich bin schon fertig!«.

An der Action-Kompetenz von Ubisoft bestehen nach der zunächst krachigen Demonstration wenig Zweifel. Aber **Far Cry 3** kann auch anders. In der nächsten vorgeführten Mission besucht Jason auf Anraten seines Funkkontaktfreundes einen gewissen Dr. Earnhardt, der Patienten in einem heruntergekommenen Gewächshaus empfängt. Der Doc ist eine exzentrische Erscheinung: graue Haare, wirrer Blick, ziemlich verlottert. Als er zur Spritze greift, brabbelt er: »Ich persönlich bevorzuge meine Shots ja in flüssiger Form«. Earnhardts fleckiger Kittel hat auch schon mal bessere Tage erlebt. Aber auf einer Insel voller Feinde kann Jason nicht wählerisch sein und lässt sich auf einen Deal mit dem Doktor ein: Pilze aus einer Höhle besorgen und im Gegenzug rezeptfreie Heilmittelchen erhalten.

Der Dialog mit dem Doc ist stimmig und spannend, uns haben Mimik und Stimme von Earnhardt sehr gut gefallen. Der Typ fällt aus dem Rahmen, was man auch von

»Unsere Aufgabe ist es, die Neugier des Spielers zu wecken«

gendwo im Indischen Ozean strandet. Doch auf dem Eiland gehen merkwürdige Dinge vor, paramilitärische Truppen unterdrücken die Inselbevölkerung, Touristen werden verschleppt und Zivilisten hingerichtet. Jason gelingt die Flucht in den Dschungel. Er kämpft ums Überleben und findet Verbündete unter den Inselbewohnern. Vor allem aber sinnt er auf Rache und will seine Freunde befreien.

In einer der ersten Missionen der Haupthandlung sollen wir den Funkturm auf dem Deck der Medusa ausschalten. Dabei steht unser Held in Funkkontakt mit einem Verbündeten namens Willis, kurze automatisch ablaufende Dialoge helfen bei der Erklärung



Alle Kassen, keine dummen Fragen: Pilzfrend Dr. Earnhardt ist einer der exzentrischen **Charaktere**, mit denen die Hauptstory bevölkert ist.

Spritztour mit dem Geländewagen. In bester Serientradition können Sie **Vehikel** selber steuern – zu Wasser, zu Lande und in der Luft.





Grimmig Söldner halten sich keine Kuschelpinscher, sondern lassen bissige **Kampfhunde** von der Leine.

Rebellen liefern sich eine Schießerei mit Söldnern der skrupellosen Machthaber. Da können wir nicht tatenlos zusehen.



seiner Mission »Pilze in der Tiefe« behaupten kann. Ein Pfad führt uns zu einem Kliff, von dem wir in eine Höhle springen müssen. Nach einer Schwimm- und Klettereinlage benutzt Jason Kletterpflanzen, um die Grotte zu erforschen. Dabei holt er in der Nähe einer Pilzschar zu tief Luft, der Dunst der Schwammerl verursacht absurdeste Sinnes-täuschungen. Jason verliert die Orientierung und schreitet von unheimlichen Soundeffekten begleitet einen verschwommenen Pfad entlang, das Licht ändert sich ständig, Felsen beginnen zu glühen, überhaupt drehen die Farben gehörig am Rad. Schließlich steht er wieder im Gewächshaus, dessen Glaswände in Zeitlupe in tausend Scherben zerspringen ... wodurch die Halluzination beendet wird. Jason ist immer

noch in der Höhle, doch jetzt steht er vor den Heilpilzen, die er für seine Mission braucht. Als er sich auf den Rückweg macht, ist es draußen schon dunkel, der Vollmond steht am Himmel. Earnhardt ist sehr zufrieden mit der Ausbeute und kann die Produktion starten: »Komm später wieder für eine Kostprobe, du wirst es nicht bereuen.«

Nach dieser surrealen Einlage, in der minutenlang keine einzige Waffe eingesetzt wurde, geht es in der nächsten Storymission wieder handfest zur Sache. Jasons geheimnisvoller Informant Willis steckt in Schwierigkeiten und muss gerettet werden. Er wird an Bord der Shanghai gefangen gehalten; das ist kein gestrandetes Wrack wie die Medusa, sondern ein funktionstüchtiges Schiff.

Die Vorführung der Mission beginnt unter Deck, nur mit einem Messer bewaffnet nähert sich Jason einem Gegner. Die Wache hatte eine Schrotflinte dabei – her damit! In den engen Schiffskorridoren reicht meist ein Schuss aus kurzer Distanz, um einen Feind aus den Schuhen zu heben. Dann wieder ein Überraschungsmoment: Eine Explosion erschüttert das Schiff, Jason droht über Bord zu gehen und hält sich mühsam fest, fällt letztendlich doch ins Meer. Die Shanghai sinkt. Von schräger Fahrstuhlmusik untermalt schwimmt Jason unter Wasser an herumtreibenden Leichen vorbei.

Mit solchen Überraschungen will uns die Story immer wieder aus der Bahn werfen: »Von Mission zu Mission erlebt der Spieler

CMSTORM
BY COOLER MASTER

TRIGGER

Designed für härteste Einsätze
Vollmechanisches Gaming Keyboard
Mit Makro-Recording und Onboard Memory
(Inklusive USB-Hub)

SPEED RX

5mm starkes Gaming Surface
Pure Black – für bestes Handling

**SENTINEL
ADVANCED II**

Bis zu 8200 DPI – für höchste Auflösungen geeignet
Mit 150 IPS und 1000hz Pollingrate für echte Profis

Unter anderem erhältlich bei folgenden Shops:

www.coolermaster.de

digitec

20 ALTERNATE

BRACK.CH
ELECTRONICS

DiTech
computer & electronics

SNOGARD
Computer-World

STEG
computer & electronics

CASEKING.de

XXM

one



Level Design Director **Mark Thompson** kümmert sich vor allem um die Missionen von Far Cry 3.

GameStar: Generell wirkt das neue Spiel wie ein »Back to the roots«-Far-Cry. Viele Ideen aus Teil 2 habt ihr fallen gelassen, zum Beispiel die nervige Malaria-Erkrankung ...

Mark Thompson: Far Cry 2 hatte viel Gutes, aber es gibt einige Bereiche, die wir verbessern wollen. Zunächst einmal gibt es so etwas wie die Malaria nicht mehr. Die Kontrollpunkte mit den respawnenden Gegnern waren auch so eine Sache. Es war gut, dass die Welt dadurch voller Leben war, aber gleichzei-

Interview »Der Spieler entscheidet, wann der Kampf beginnt.

tig konnte es mitunter anstrengend werden, dauernd gejagt zu sein. Die Welt war wunderschön, aber man hatte keine Zeit, sie wirklich zu genießen. Deshalb achten wir bei Far Cry 3 auf Folgendes: Ja, die Welt ist gefährlich, du wirst viele Gegner auf der Insel treffen. Aber wenn du bei einem Stützpunkt jeden Feind beseitigst, dann bleibt dieser Außenposten auch so und wird nicht mit frischen Widersachern aufgefüllt. Vielmehr ist es so, dass du diesen Ort übernimmst.

► **Es fällt auch leichter, die Umgebung auszuspiionieren und die Schlachtstrategie zu planen?**

Mark Thompson: Die Kamera bietet dem Spieler die Gelegenheit, einen Einsatzort zu untersuchen, die Position der Feinde zu erkennen und wirklich zu verstehen, was sie in dieser Gegend machen. Ich bin ein Riesenfan des ersten Spiels und für mich ist es super-aufregend, an Far Cry 3 zu arbeiten. Das Fernglas war ein Spielelement von Far Cry, das wir sehr mochten.

In vielen Shootern erscheint ein NPC am Ende eines Korridors, dann rennt er auf dich mit einer Knarre zu und ist binnen zehn Sekunden tot. Aber in Far Cry ist die künstliche Intelligenz immer lebendig, die Gegner haben Absichten und Ziele. Und wenn das Kampfgeschehen beginnt, wechseln sie zu einem anderen Plan. Die Kamera ist ein Teil des Schlachtplan-Kreislaufs, um zu verstehen, was die Gegner machen und was du als Spieler machen kannst. Der wesentliche Punkt dabei: Der Spieler legt fest, wann der Kampf beginnt. Du entscheidest: »OK, ich bin bereit, ich habe einen Plan – jetzt kann's losgehen.«

► **Lohnt sich das Erforschen der Insel abseits der Storymissionen?**

Jamie Keen: Es gibt eine höhere Dichte an Dingen, die du tun kannst. Far Cry 2 hatte eine riesige Welt, aber sie fühlte sich manchmal leer an; du fuhrst für lange Zeit herum und nichts passierte wirklich. In Far Cry 3 sorgen wir dafür, dass ständig etwas Interessantes auf dich

wartet. Wenn du dich auf etwas Neues einlassen willst, dann gibt es Gelegenheiten dafür. Ich kann mit der Story weiter machen, es gibt auch eine Reihe Nebenmissionen auf der Insel. Oder ich versuche, einen Stützpunkt zu übernehmen, suche nach Pflanzen oder gehe auf Wildtierjagd; es gibt auch eine Reihe von Aktivitäten wie Autorennen. Es gibt viel in der Spielwelt zu tun.



Jamie Keen ist Lead Game Designer mit Hauptaugenmerk auf die offene Spielwelt.

etwas anderes und weiß nie genau, was ihn hinter der nächsten Ecke erwartet«, fasst Dan Hay zusammen. Dazu passt, dass sich einige Handlungsträger nicht so leicht in Gut-Böse-Schubladen einordnen lassen, zum Beispiel Jasons Funkkontakt-Berater Willis: »Er ist diese Stimme in der Dunkelheit. Du weißt nicht genau, wer er ist, wie er aussieht, was seine Motive sind. Aber er hat wichtige Informationen für dich und du musst ihm in gewisser Weise trauen.« Wie sehr man darauf bauen kann, dass einen Typen wie dieser Wil-

lis am Ende nicht doch auf seelenzersetzende Art übers Ohr hauen, wissen wir allerdings spätestens seit **Bioshock**.

»Wir geben Spielern die Gelegenheit, ihre Spielwelt ein wenig zu ändern.« Damit deutet Mark Thompson an, dass wir durch Fortschritte in der Story und bei den Missionen einzelne Inselbezirke quasi erobern und somit befrieden können: »Übernimmt der Spieler einen Außenposten, ändert sich die ganze Umgebung, sie fühlt sich anders an. Wenn du dann einen Jeep in der Entfernung siehst, ist es wahrscheinlich kein feindlicher Angreifer mehr, sondern jemand, der einfach ohne weitere Probleme an dir vorbeifährt.«

Das erinnert uns an Konzept aus den letzten **Assassin's Creed**-Teilen oder auch an **Saboteur**. Außerdem ist ein Schnellreise-System zu bereits erforschten Regionen geplant. Na schön, das gab's schon in vergleichbarer Weise in **Far Cry 2** über die Bushaltestellen, aber wie gern wir das mit der Befriedung der einzelnen Gebiete hören, kann sich Thompson wahrscheinlich nicht mal im Ansatz vorstellen. Mit Grauen denken wir nämlich noch an die ständig wieder und wieder auftauchenden nervtötenden Banditen in **Far Cry 2** zurück. Allein wenn's die in **Far Cry 3** nicht mehr geben wird, kann das Spiel insgesamt nur auf dem richtigen Weg sein. Heinrich Lenhardt / **PET**



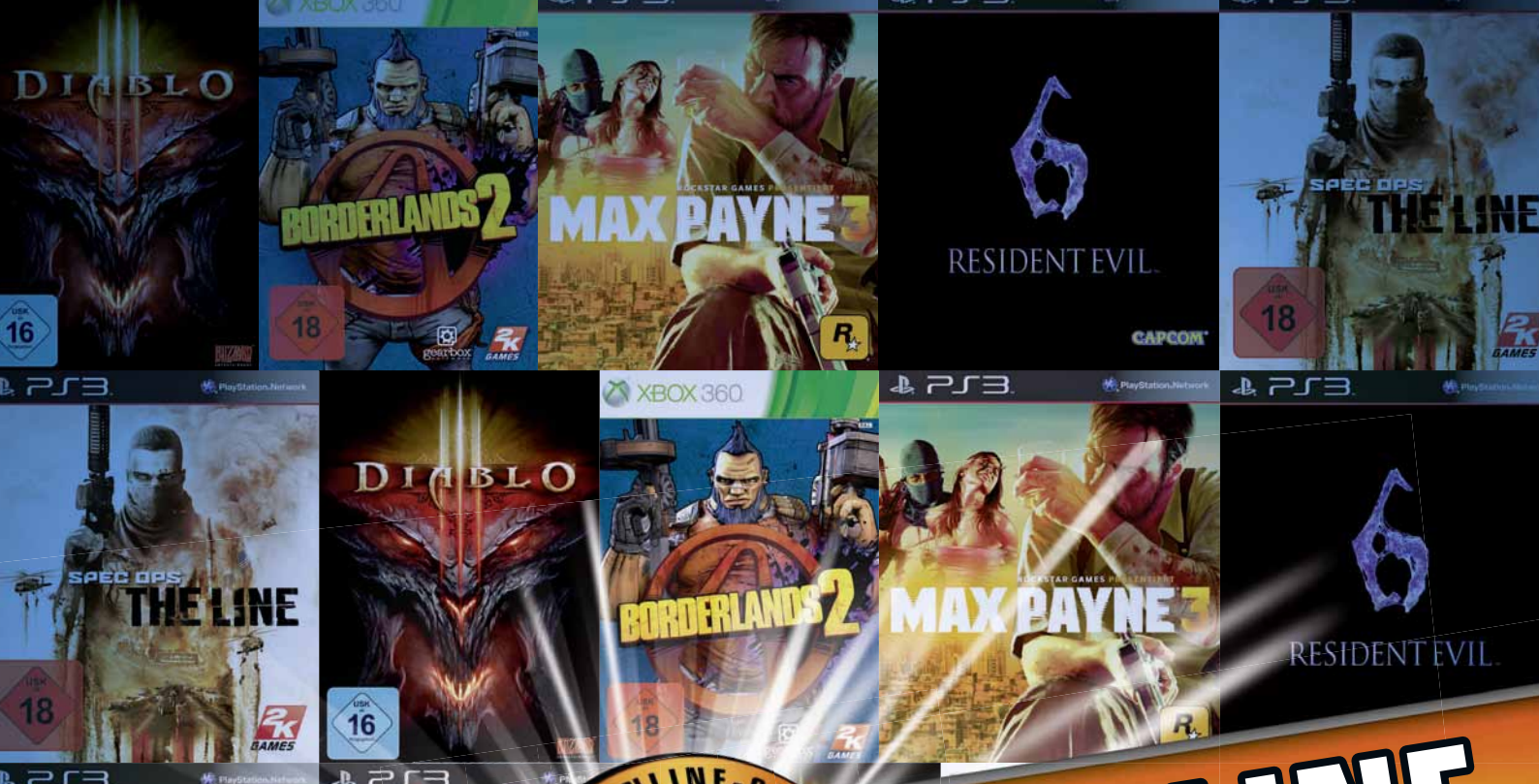
Neue Insel, alte Stärken

Heinrich Lenhardt
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Nach dem nur halb geglückten Experiment Far Cry 2 rudert Ubisoft wieder zur Tropeninsel. Das klingt nach Rückzug, könnte aber zu einem erheblich besseren Spiel führen. Denn Far Cry 3 gibt uns wieder mehr Flexibilität, subtile und brachiale Angriffstaktiken abzumischen. Und das ist nun mal der serientypische Motivationsfunke: experimentieren, ausspähen, planen, lauern, zuschlagen, improvisieren. Das neue Erfahrungssystem, um in Rollenspielmanier gezielt Skills freizuschalten, passt zum taktisch geprägten Ballerkonzept. Und wenn die für die offene Spielwelt zuständigen Designer ihre Ambitionen umsetzen, könnte uns eine eine Skyrim-ähnliche Entdeckungslust auf der Insel befallen. Auch die Story scheint eine Steigerung gegenüber dem wirren zweiten Teil zu bieten.

Nicht nur wegen der schönen Aussicht lohnt sich der Griff zum **Paraglider**. Der Gleitschirm erlaubt schnelle Reisen und Überraschungsangriffe.





**JETZT
AUCH**

SATURN.de

DER ONLINE-SHOP

MIT MARKTGARANTIE

**ONLINE
VORBESTELLEN!**



SATURN

SOO! MUSS TECHNIK

Darksiders 2

Tod! Und Verderben? Letzteres wohl eher nicht, denn Vigil Games' zweiter Teil der Darksiders-Reihe wird größer und sehr wahrscheinlich auch besser als der erste. Und der war schon eine herausragende Schnetzelperle! Von Tobias Veltin

Angeschaut

Genre: **Actionspiel** Publisher: **THQ** Entwickler: **Vigil Games** (Darksiders, GS11/10: 86 Punkte)
Termin: **3. Quartal 2012** Status: **zu 70% fertig**

GameStar.de/Quicklink/7185



Im Zwischenbosskampf gegen den Big Daddy-ähnlichen **Golem Ghorn** setzt Tod seinen riesigen Hammer ein.



Ein Beispiel für die Dimensionen von Darksiders 2. Dieses **Amboss-ähnliche Gebilde** gehört einem Bossgegner des Spiels.

Tod. Bedeutung und Klang dieses Wortes jagen vielen Menschen kalte Schauer über den Rücken. Denn mit dem Tod beschäftigt man sich nicht gerne. In der Gesellschaft ist das Ende des biologischen Lebens seit jeher tabuisiert. Man spricht nicht darüber, sondern gibt sich der Illusion der Unsterblichkeit hin. Die Medizin würde ihn am liebsten komplett abschaffen und eigentlich ist allen Menschen die Auseinandersetzung mit dem Tod ein Gräuel. »Der kommt schon früh genug«, heißt es oft. Und das stimmt. Schon im Sommer steht uns allen der Tod bevor. Und zwar als Hauptcharakter in THQs **Darksiders 2**. Wir haben

auf die Erde geschickt, um das Gleichgewicht zwischen den Mächten zu wahren. Doch man beschuldigt ihn, den erbitterten Kampf ausgelöst zu haben. Trotzdem gewährt man Krieg die Chance zur Rehabilitation. Er soll seine Unschuld beweisen oder beim Versuch, dies zu tun, sterben. Das Action-Adventure wurde besonders von der Fachpresse mit Preisen überschüttet, geriet wegen der Verschmelzung geliebter Spielelemente wie Kampf, Rätsel und Kletterpassagen zum »Zelda für Erwachsene« und vom anfänglichen Geheimtipp zum absoluten Pflichtkauf. Die Geschichte von **Darksiders 2** hängt direkt mit dem Erstling zusammen. Als Tod davon erfährt, dass sein Bruder in der Patsche steckt, eilt er ihm sofort zu Hilfe, um ihn rauszuboxen.

Los geht's! Wir stehen mit Tod in einem der neuen Dungeons. Dieses Mal gibt es neben den Haupthöhlen auch noch weitere kleinere Verliese, die Tod nach Ausrüstungsgegenständen und anderen Schätzen durchkämmt. Der Beispiellevel in Rom ähnelt der Hölle – Lavamassen wälzen sich von den Wänden, steinerne Brücken und Säulen beherrschen die Szenerie, Feuer und Rauch tauchen das Bild in dunkel-rote Farben. Tod läuft geschmeidig animiert und entschlossen auf eine steinerne Brücke zu, als plötzlich ein riesiger Golem auftaucht und den Übergang mit mehreren krachenden Faustschlägen unter dem Maskenträger zerbröckelt. Vom Sturz kann er sich nur kurz erholen, denn aus dem Boden krabbeln weitere

kleine Golems, die dem Tod an seinen dunklen Umhang wollen. Zeit für den ersten Kampf! Sofort entbrennt eine deftige Prügelei, bei der vor allem die beiden Sicheln des Hauptcharakters zum Einsatz kommen. Dabei schleudert er die Gegner auch in die Luft, um sie dort weiterzubearbeiten und anschließend mit Schmackes auf den steinernen Boden zu donnern. Kombos gehen ebenso leicht von der Hand, die Aneinanderreihung unterschiedlicher Angriffe ist auch für den Herrn des Todes kein Problem. Die erste Gegnerwelle ist schnell vernichtet, wir sind von Tods Kampfdynamik beeindruckt. Doch keine Zeit zum Verschnaufen, denn die nächsten Feinde lassen nicht lange auf sich warten. Dieses Mal können wir die neuen Zweitwaffen in Aktion bewundern. Tod schwingt einen riesigen Hammer, erwischt damit direkt drei Widersacher und schleudert sie mit Gewalt gegen eine der riesigen Steinsäulen. Anschließend hüpfert er in die Luft, zückt eine antik aussehende Pistole und feuert aus allen Rohren auf die am Boden gebliebene Gegnerbrut. Cool!

Der Grim Reaper ist aber nicht nur ein formidabler Kämpfer. **Darksiders 2** bietet wieder einen Mix aus Kämpfen, Kletterpassagen und Rätseln. Das bekommen wir im nächsten Raum zu sehen. Hier führt der Weg durch einen riesigen Felsschacht nach oben. An den Wänden der steinernen Röhre sind nur vereinzelt Griffstücke zu erkennen, an denen sich der Maskenmann nach oben hangeln kann. Und die Zeit drängt, denn un-

+ Stärken

- + klassisches Spielprinzip
- + cooler Grafikstil
- + ausgebautes Rollenspiel-System
- + tolle Vertonung

- Schwächen

- Held hat keine Mimik

uns in Rom den Sensenmann angeschaut, mit Art Director und Vigil Games-Mitgründer Joe Madureira gequatscht und erfahren, was sich unter der Kutte des Todes verbirgt.

Wir blicken zurück: Im ersten **Darksiders** gerät der apokalyptische Reiter Krieg auf der Erde zwischen die Fronten von Himmel und Hölle. Die Apokalypse ist nahe, und eigentlich werden Krieg und seine drei Mitstreiter



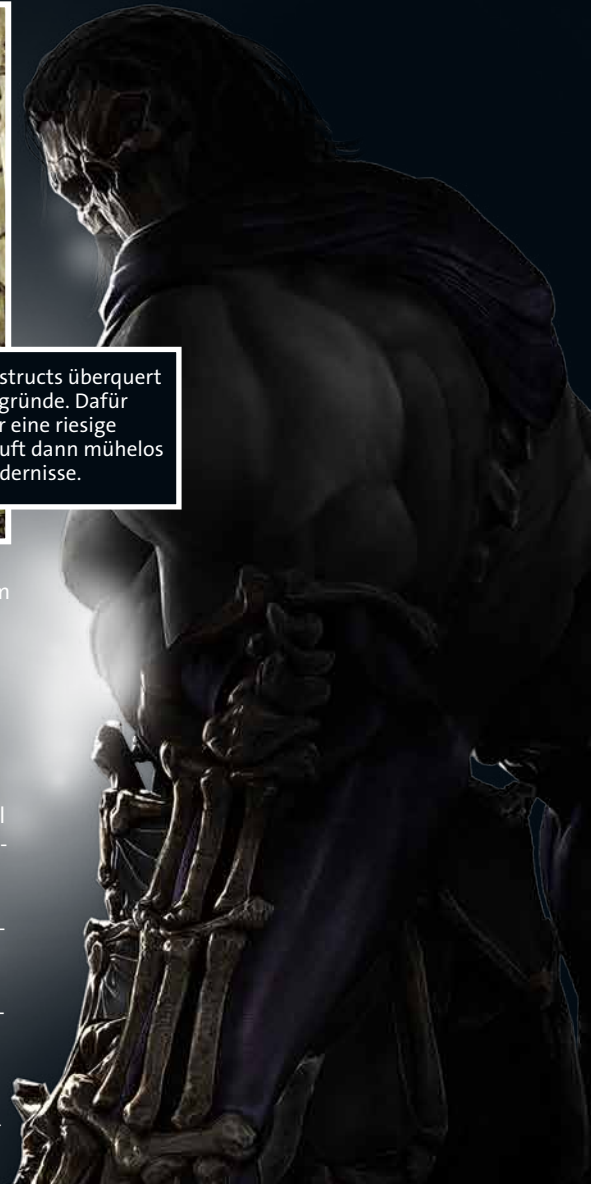
Mit den Constructs überquert Tod auch Abgründe. Dafür verschießt er eine riesige **Kette** und läuft dann mühelos über die Hindernisse.

ter ihm blubbert bedrohlich ein Lavatümpel. Als Tod die ersten Vorsprünge gepackt hat, beginnt die brodelnde Feuersuppe unter ihm langsam zu steigen. Nichts wie hoch! Geschickt hüpfert Tod von einer Seite zur anderen und erreicht schließlich den oberen Rand des Schachtes.

Neu und mehr als nur ein nettes Detail sind die neuen Constructs. Die Constructs zu beschreiben, ist schwierig, aber wie wäre es mit »riesige schimmernde Kugel, die von Steingliedmaßen umgeben wird und alles auf ihrem Weg kurz und klein schlagen kann«? Klingt bizarr? Ist es auch. Eine Rasse mit dem Namen »The Makers« nutzt die seltsamen Hilfsmittel, um ganze Welten zu erschaffen. Genau auf so ein Construct schwingt sich Tod kurzerhand und räumt damit gleich mal ein paar Felsbrocken und Gegner aus dem Weg. Auch die Fahrt durch

Lavaseen ist damit kein Problem. Außerdem nutzt Tod die Constructs auch für andere Zwecke. An einer Stelle schießt er zum Beispiel einen Haken mit einer langen Kette über einen Abgrund, anschließend tänzelt er darauf leichtfüßig über den klaffenden dunklen Schlund. Die Constructs sind also sowohl für Fortbewegung als auch Kampf und Rätsel geeignet. Die komischen Vehikel sind aber nicht das einzige Fortbewegungsmittel, denn Tod wäre kein apokalyptischer Reiter, wenn er nicht auch auf sein stolzes Ross zurückgreifen könnte. Tatsächlich können wir fast von Anfang an mit dem Pferd durch die Lande von **Darksiders 2** streifen. Das war im ersten Teil erst im späteren Verlauf des Spiels möglich, was für einige nervige und lange Fußmärsche sorgte.

In einem zweiten Level sehen wir das Kontrastprogramm zum vorherigen »Höllens-



Mysteriöser **Maskenmann**: Tod vor einem der Dungeons des Spiels. Auf seiner Schulter hat es sich eine Krähe bequem gemacht



Drei Fragen an Joe Madureira

Joe Madureira ist Art Director bei Vigil Games. Madureira ist vor allem durch seine Comic-Arbeiten (X-Men, Battle Chasers) bekannt.

GameStar Warum habt ihr die Art Direction verändert?

Joe Madureira Die Änderungen an der Art Direction haben wir vorgenommen, weil das Spiel jetzt weg von der Erde, hin zu merklich mehr Fantasy geht. Das gibt uns natürlich deutlich mehr kreativen Freiraum, wir können mehr erfinden und konzeptionieren als uns auf bereits bekannte Objekte auf der Erde festzulegen wie zum Beispiel Autos oder Gebäude.

► **Was hat es mit den Constructs, den Fahrzeugen auf sich?**

◄ Die neuen Constructs haben wir eingebaut, weil wir immer auf der Suche nach Elementen sind, die es dem Spieler erlauben, sich im Spiel zu bewegen, Rätsel zu lösen oder Interaktionen zu ermöglichen, die über das bloße Töten hinausgehen. Viel von dem, was man in **Darksiders 2** sieht, wurde von Constructs in verschiedenen Größen erschaffen. Und Tod kann sie natürlich auch nutzen, zum Beispiel im Kampf oder um sich in den Levels zu bewegen.

► **Es gibt insgesamt vier apokalyptische Reiter. Wird es also noch zwei weitere Darksiders-Spiele geben?**

◄ Das ist schwer zu sagen, aber natürlich wäre es toll, wenn wir die Möglichkeit hätten, zwei weitere Spiele zu machen. Denn wir lieben alle vier apokalyptischen Reiter und hoffen, dass sie irgendwann alle ihren Platz im Rampenlicht bekommen.

schlund«. Hier muss sich Tod durch eine lauschige Landschaft schlagen, die uns auf Anhieb an Bruchtal aus den **Der Herr der Ringe**-Filmen erinnert. Okay, an ein zerstör-



Aug in Aug mit dem Feind. Die meisten **Gegner** sind Tod in der Größe deutlich überlegen. Der greift aber trotzdem an.

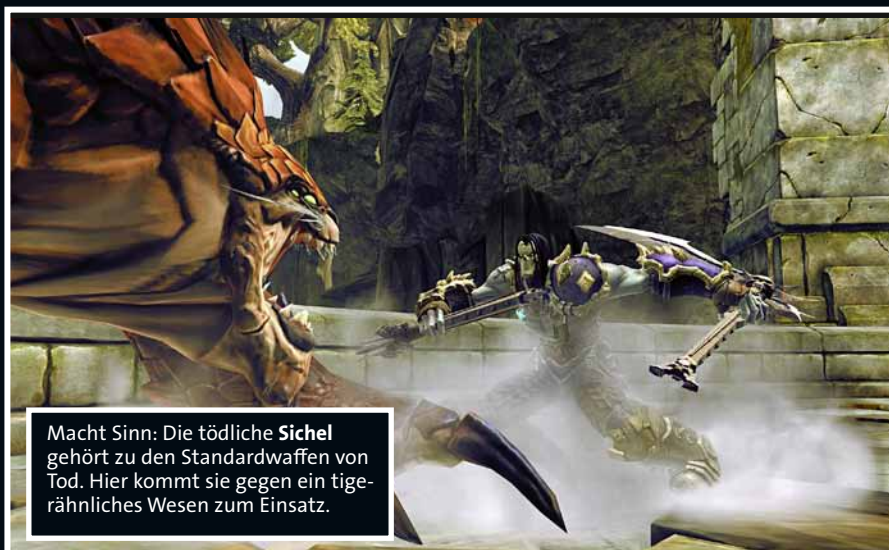
tes Bruchtal, aber immerhin. An gigantischen Berghängen stürzen majestätische Wasserfälle hinab, wo vorher Rot die dominante Farbe war, ist es jetzt saftiges Grün. An den Hängen der Berge muss sich Tod mit allerlei Echsengegnern unterschiedlicher Größe herumschlagen. Wir stellen fest: Insgesamt machen die Feinde einen zähen Eindruck, vor allem die schiere Anzahl dürfte dafür sorgen, dass sich der Schwierigkeitsgrad auf einem anspruchsvollen Niveau bewegen wird. Damit sich Tod der immer stärker werdenden Gegner auch erwehren kann, greift er auf neue Fähigkeiten aus einem neuen Skill-Tree-System zurück.

Der Wiederspielwert ist das eine, der grundsätzliche Umfang des Spiels das andere. Tods Abenteuer wird lang – wenn man den Aussagen der Entwickler Glauben schenkt, sogar sehr lang. Es soll knapp 20 Stunden dauern, wenn man **Darksiders 2** auf direktem Weg durchspielt. So viel Zeit konnte man mit dem ersten Teil insgesamt verbringen. Aber bei den Massen an Inhalten verwundert diese Einschätzung nicht. Schließlich gibt es neben Dungeons und Nebendungeons auch noch Städte, NPCs mit Aufträgen, viele Geheimnisse und versteckte Orte. Zudem wird die Spielwelt etwa viermal so groß sein wie im Vorgänger.

Neben den Angaben zum Umfang waren wir in Rom auch von der Technik des Spiels angetan. Sicherlich gibt es aktuelle Spiele, die hübscher aussehen als **Darksiders 2**. Der Titel profitiert aber ungemein vom grundlegenden Stil, dem tollen und durchweg passenden Art Design und der Organik der einzelnen Elemente. Die Spielabschnitte sahen schon sehr gut aus, geizten nicht mit Details und waren vor allem wunderschön abwechslungsreich. Beeindruckend sind auch die gigantischen Bossgegner und die Dimensionen der Schauplätze.

Der Herr der Sense macht in Bruchtal halt

Dazu kommt die Dynamik: Kämpfe reihen sich nahtlos an spektakuläre Sprung- und Kletterpassagen, ein Spielelement greift dabei so geschickt ins andere wie in einem funktionierendem Uhrwerk. Tod als flinker Charakter drückt dem Spiel nicht nur mit seinem markanten Aussehen seinen Stempel auf, sondern fungiert durch seine Agilität auch als Triebfeder für ein frisches Spielgefühl – auch wenn in **Darksiders 2** natürlich nach wie vor die Seele des schon tollen Erstlings steckt. **TV / PET**



Macht Sinn: Die tödliche **Sichel** gehört zu den Standardwaffen von Tod. Hier kommt sie gegen ein tigerähnliches Wesen zum Einsatz.



Dynamischer Sennenmann

Tobias Veltin
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Darksiders 2 macht einen rundum gelungenen Eindruck. Tod ist ein toller Hauptcharakter, der dem Titel vor allem mit seiner Dynamik einen frischen Ansatz gibt. Darüber hinaus beinhaltet das Spiel alle lieb gewonnenen Elemente des Erstlings. Tolle Kämpfe, Kletterpassagen und Rätsel dürften dafür sorgen, dass **Darksiders 2** nicht nur dank seines brillanten Stils eine der besten Fortsetzungen des Jahres wird. Wenn der fertige Titel die Qualität der Vorschauversion hält, wartet ein umfang- und abwechslungsreiches Action-Adventure-Spektakel auf uns. Ich freu mich drauf!

GUNBLADE SAGA

**Keine Lust mehr auf 08/15-Gefechte Elfen gegen Zwerge gegen Orks?
Keinen Bock auf ausgelutschte Sciencefiction-Storys aus dem Baukasten?
Dann sind Sie bei Gunblade Saga bestens aufgehoben: Hier erleben Sie
eine MMO-Spielwelt, die gleichzeitig vertraut und völlig fremd ist.**

Das China der Dreißigerjahre bildet die Kulisse, doch irgendwie ist hier alles ein wenig anders, abgedrehter, faszinierender. Sie bekämpfen Riesenschildkröten und Minenarbeiter im Cowboy-Look, fleischfressende Pflanzen und Söldner mit Schnellfeuergewehren. Über traditionellen Tempeln kreisen Hubschrauber, die aus einem Bond-Film stammen könnten. Dieser ungewöhnliche Mix aus Tradition und Technik basiert auf dem erfolgreichen Comic »Chinese Hero: Tales of the Blood Sword«. Der erzählt die Geschichte des chinesischen Helden Hua, dessen Familie ermordet wird. Auf seinem Rachezug schlägt es Hua in die Vereinigten Staaten – wo er in einen erbitterten Kampf zwischen chinesischen Clans und der Mafia stolpert.

Clan-Kriege

Im Spielverlauf treffen Sie immer wieder auf Hua. Werden Sie ihm helfen oder ihn bekämpfen? Das bestimmen Sie mit der Wahl Ihrer Fraktion, drei davon gibt es: Für den Höllentor-Clan treten Sie als Giftmischer oder Blutpriester an, teilen Flächenschaden aus oder heilen Verbündete. Oder Sie schließen sich dem Clan der chinesischen Kampfkunst an, wirbeln mit einem flinken Schwert oder Ihren Fäusten und Füßen umher – ganz karatemäßig eben. Der Clan des Schwarzen Drachen schließlich setzt auf brachiale Gewalt, deshalb sind Breitschwert und Schießprügel sein liebstes Handwerkszeug.

Partnervermittlung

Ganz ungewöhnliche Schritte geht Gunblade Saga bei der »Partnerwahl«: Sobald Sie das Spiel beginnen, weist es Ihnen automatisch einen menschlichen Partner zu. Den treffen Sie dann allerdings noch nicht – erst im Verlauf einer spannenden Questreihe lernen Sie Ihren Seelenverwandten tatsächlich kennen. Wenn Sie dann fortan gemeinsam spielen, profitieren Sie beide von starken Kampfboni. Doch es kommt noch besser: Nach und nach können Sie weitere Partner aufstöbern, bis Sie einen starken Fünfertrupp gebildet haben. Wer die Partnersuche zu anstrengend findet, kann auch selbst einen Kandidaten ansprechen, der den »Antrag« dann nur annehmen muss. Dazu kommen die Gilden, die hier »Geheimbünde« heißen. Als Mitglied genießen Sie viele Vorteile, etwa einen eigenen Chatkanal, Gemeinschafts-Tresor und Zugriff auf anspruchsvolle Teamquests. Mehrere Geheimbünde können sogar eine Allianz formen!

Vollautomatische Sammeldose

Auch beim Handwerk spielt sich Gunblade Saga erfrischend anders. Statt mühsam durch die Gegend zu rennen und beispielsweise Erze aus dem Boden zu prügeln, kaufen Sie sich eine Sammelmachine. Diese Vollautomaten gibt's zum Jagen, Heilkräutersammeln, Bodenschatzschürfen und Pillensuchen. Dann laufen Sie in ein feindfreies Gebiet und verwandeln Ihren Charakter in die gewünschte Maschine.

FEATURES Kostenlos spielbares MMORPG

- ◆ Prachtige 3D-Welt – powered by Unreal Engine
- ◆ Basiert auf Kult-Comic »Chinese Hero: Tales of the Blood Sword«
- ◆ 3 Fraktionen mit je 2 einzigartigen Charakterklassen
- ◆ Schwerter, Pistolen und Magie
- ◆ Über 600 Haupt- und Nebenquests
- ◆ Umfangreiche Gruppen- und Gildensysteme
- ◆ Finden Sie Ihren seelenverwandten Spieler
- ◆ Vollständig anpassbares Interface



FAZIT Nicht quatschen – kämpfen! Gunblade Saga besticht durch sein ungewöhnliches Szenario und die hohe Gegnerdichte. Wo sich in anderen MMOs zehn Helden um drei Mobs prügeln, finden Sie hier Feinde in Massen. Am besten melden Sie sich gleich mit Freunden an und profitieren von den starken Boni der Seelenverwandten. Dann macht's dann gleich noch mehr Spaß.



Keine Angst vor großen Tieren: Mit der richtigen Taktik kriegen Sie auch dicke Brocken klein.



Dank Unreal Engine sehen nicht nur die Charaktere schick aus, sondern auch Städte und Landschaften.



Drei Clans, sechs Klassen: Setzen Sie lieber auf Feuerkraft, Schwerter oder Magie?

Prototype 2



Virusinfektion, aber ohne Grippe. In der Fortsetzung des brachialen Actionspiels von 2009 verschlingt die Krankheit zwar ganz New York, verleiht uns aber auch coole Superkräfte. Von Thomas Wittulski und Daniel Matschijewsky

Angespielt

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Activision** Entwickler: **Radical Entertainment (Prototype, 68 Punkte)**
Termin: **24.4.2012** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7236

Sergeant James Heller ist ein einsamer Mann. Im Kampf wurde er von den Kameraden zurückgelassen, Kinder und Frau sind dem tödlichen Blacklight-Virus zum Opfer gefallen, der im ersten **Prototype** ganz New York ins Chaos riss. Der einzige Antrieb, den Heller noch hat, ist Rache. Er will den Tod des Mannes, der seine Liebsten und viele andere Menschen auf dem Gewissen hat: Alex Mercer, die Hauptfigur des ersten Teils. Daraus ergibt sich eine spannende Konstellation: Wie baut der Entwickler Radical (**Scarface**, **The Simpsons: Hit & Run**) wohl den neuen Helden James Heller in das postvirale New York ein und setzt Alex Mercer gleichzeitig als »Bösewicht« in Szene, ohne die Bindung

des Spielers zum einstigen Helden zu gefährden? Wir haben **Prototype 2** gespielt und gehen dieser Frage auf den Grund.

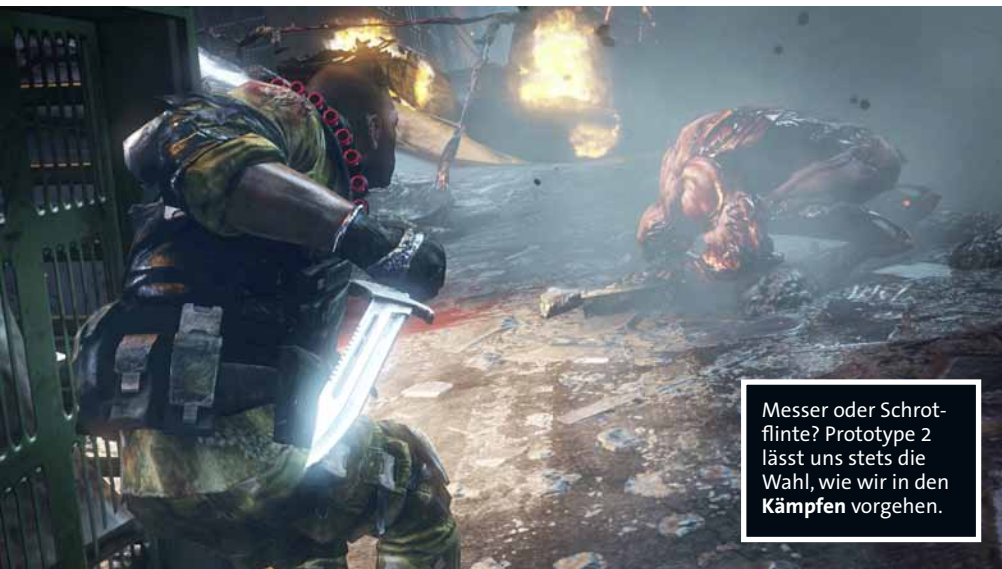
Doch von vorn. Zu Beginn des Spiels schleppt sich der schwer verletzte James mit letzter Kraft aus dem qualmenden Wrack eines Hubschraubers und erkennt kurz darauf die verschwommenen Umrisse seines Erzfeindes Alex Mercer. Der Soldat mobilisiert seine letzten Kraftreserven, stürmt auf den mutierten Virusträger mit den Superkräften zu und rammt ihm ein Klappmesser in den Rücken. Alex steckt den Angriff allerdings locker weg und schleudert Heller im Gegenzug an die nächste Hauswand. Heller rappelt sich auf und folgt Mercer, der dem Soldaten jedoch ein Messer

zwischen die Rippen schiebt. Damit ist das Leben des neuen **Prototype**-Helden allerdings noch nicht vorbei: Mercer infiziert Heller mit dem Virus und macht ihn so zu seinesgleichen. Zack! Eine 180-Grad-Wendung gleich zu Beginn des Spiels. Mercer erklärt Heller, dass nicht er, sondern die Labore von Gentek und die Blackwatch-Einheiten hinter der Verbreitung des verheerenden Virus stecken. Das aufschlussreiche Gespräch treibt Heller zu Pater Guerra, der ihn über die Verbrechen der machthabenden Blackwatch-Soldaten informiert. Die gemeinsamen Feinde heißen jetzt also Gentek und Blackwatch. Der Geistliche ist überraschend gut gerüstet für den Widerstand: In einem mit Technik vollgestopften Überwachungsraum, den Guerra in seiner Kirche eingerich-

Kampf dem Titanen



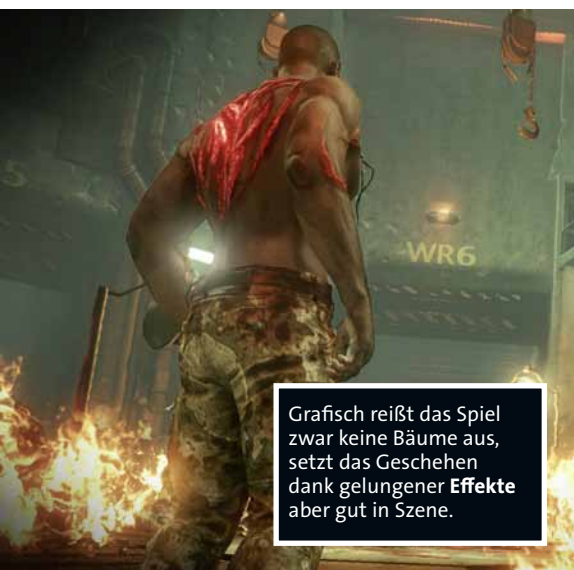
Gleich zu Beginn entkommt Prototype-2-Held Heller einem riesigen **Tyrannen** – das beeindruckt nicht nur Alex Mercer.



Messer oder Schrotflinte? Prototype 2 lässt uns stets die Wahl, wie wir in den Kämpfen vorgehen.



Schon zu Beginn treffen wir auf Hellers Nemesis: **Alex Mercer**, den einstigen Helden des Vorgängers.



Grafisch reit das Spiel zwar keine Bume aus, setzt das Geschehen dank gelungener **Effekte** aber gut in Szene.



Wenn wir in den Straen New Yorks zu viel Radau machen, greifen schwerbewaffnete **Kampfhubschrauber** an.

tet hat, verrt er uns, welche Gentek-Mitarbeiter wir »befragen« mssen, um an ntzliche Informationen zu kommen.

Wer den ersten Teil kennt, der weit bereits, dass wir eine deutlich komfortablere Mglichkeit haben, an Informationen zu gelangen, als die Zielperson nur zu befragen. Hel-

Vom Helden zum Buhmann

ler packt sich stattdessen die Person und saugt sie in einer schicken, aber recht blutigen Animation regelrecht aus. Hat der Verschlungene brauchbare Informationen oder Erinnerungen im Kopf gespeichert, erscheinen diese in Form von kurzen Videofetzen auf dem Bildschirm. Gibt's keine Infos, dann fllt sich immerhin unsere Lebensleiste ein wenig. Das Absorbieren, wie die Entwickler den Vorgang nennen, hat auch den Vorteil, dass Heller die Gestalt eines »verspeisten« Menschen annehmen kann. So laufen wir beispielsweise als Zivilist durch die Stadt, ohne von den patrouillierenden Soldaten erkannt zu werden. Das virtuelle New York ist

in drei Zonen unterteilt. In der Green Zone halten sich gesunde Passanten auf, in der Yellow Zone die Infizierten, und die Red Zone ist komplett in der Hand des Blacklight-Virus. Die Gebiete schalten wir nach und nach frei, sodass die Stadt im Spielverlauf wchst, vergleichbar mit **GTA 4**. Auf dem Weg zur ersten Gentek-Einrichtung testen wir unsere bernatrlichen Krfte: Wir springen und klettern Hauswnde hinauf, als gbe es keine Anziehungskraft, oder schweben wie ein Dsenjet durch die Luft. Okay, Letzteres funktioniert zwar nur einige Meter weit, bis es uns gen Erdboden zieht. Aber hey: Wenn wir uns beim harten Aufprall nicht einmal einen blauen Fleck holen und die entstandene Druckwelle auch noch ganze Gegnergruppen umhaut, dann ist sogar das Abstrzen enorm cool.

Nach kurzer Eingewhnungszeit schwingen wir uns so behnde wie Spiderman ber die Dcher der Green Zone zur Gentek-Einrichtung. Dort angekommen beobachten wir erst mal den streng bewachten Eingangsbereich. Klar knnten wir jetzt versuchen, das Gebude zu strmen und uns mit Gewalt gegen die Soldaten durchzusetzen. Gerade zu Beginn sind solche Aktionen allerdings mehr als gefhrlich, da wir uns kaum mit

mehreren Gegnern gleichzeitig anlegen knnen. Also machen wir auf Leisetreter und ersphen einen Soldaten, der um das Areal patrouilliert. Ein Sonarsystem hilft uns auf Knopfdruck zu erkennen, ob der Bursche gerade von Kollegen beobachtet wird. Nun nur noch anschleichen, das Opfer »absorbieren« und als getarnte Wache ins Gebude spazieren. Abermals mit der Hilfe unseres Sonars arbeiten wir uns nach und nach an den gesuchten Forscher heran. Ausknocken und Aus-saugen ist eins. Sogleich sehen wir Erinnerungsfetzen des Wissenschaftlers, beschaffen uns damit die bentigten Informationen und spazieren in dessen Haut unbehelligt aus der Einrichtung wieder heraus.

Szenenwechsel: Im Park setzt Blackwatch einen groen Mutantentroll aus, um zu sehen, wie das Aufeinandertreffen zwischen Zivilisten und dem Monster ausgeht. Wir funken dazwischen und vermbeln das

⊕ Strken

- + coole Mutantenfhigkeiten
- + groer Spielplatz fr jede Menge Bldsinn

⊖ Schwchen

- Gegner- und Passanten-KI
- hakelige Steuerung
- hoher Gewaltgrad

Gerade einer fiesen Operation entkommen, kloppen wir uns im Nahkampf durch die (tumben) **Gegnerhorden**.



Viech. Das machen wir wahlweise mit den Fäusten, oder wir schnappen uns fallen gelassene Schlag- und Schusswaffen. Alternativ klaben wir beliebige Objekte auf, um sie nach dem Troll zu werfen. Die Größe spielt dabei kaum eine Rolle, schließlich haben wir Superkräfte. Wir schnappen uns also das nächstbeste Auto und werfen es mit voller Wucht auf den Mutanten. Seine Verwirrung nutzen wir aus und setzen zu einer Tracht Prügel an. Das Kampfsystem funktioniert geschmeidig, auch wenn wir

Platz für jede Menge Blödsinn

die Kamera an engen Stellen regelmäßig nachjustieren müssen. Was ebenfalls etwas Probleme macht, ist Hellers bislang noch arg staksiger Laufstil, der es uns nicht ermöglicht, schnelle Drehungen auszuführen. Auffällig ist auch, dass die künstliche Intelli-

genz der Zivilisten bislang eher einer Kuh auf Koffein entsprechen dürfte: Die Menschen denken gar nicht daran, zu fliehen, sondern rennen stattdessen aufgeregt hin und her. Das Sandkasten-Prinzip von **Prototype 2** kennt man aus Titeln wie **GTA 4** oder **Saints Row: The Third**. Zwischen den Story-Missionen sollen wir zahlreiche Nebenaufgaben erhalten und auch jede Menge Blödsinn anstellen können. Letzteres haben wir mit einem voll ausgestatteten Heller mal ausprobiert: Schon kurz nachdem wir uns in der Red Zone auf eine Gruppe Soldaten gestürzt und diese mit einem Greifhaken-Rundumschlag in Sekundenschnelle erledigt haben, erscheinen am Horizont Helikopter, die ihre MGs auf uns richten. Wir sprinten ein Hochhaus hinauf und springen auf halbem Weg in Richtung Hubschrauber. Nun haben wir die Wahl: Per Knopfdruck entscheiden wir, ob wir das Geschütz abmontieren oder den Heli zerstören wollen. Wir probieren beides. Zunächst reißt Heller das MG aus der Halterung und feuert im nächsten Moment auf die inzwischen am

Boden herangerückte Verstärkung. Den nächsten Hubschrauber packen wir mit unserer fleischigen Armverlängerung und ziehen ihn damit aus der Bahn. Daraufhin geht er mit großem Getöse in einem Feuerball auf. Im Sandbox-Modus spielt sich **Prototype 2** wie **GTA** mit aktivierten Cheats und geheimen Superkräften – ein riesiger Spaß!

Allerdings: Die Grafik-Schallmauer durchbricht **Prototype 2** sicherlich nicht. Dennoch wirkt das Spiel optisch aufgeräumter und hübscher als sein Vorgänger. Der Grafikmotor bringt außerdem Leben in die Stadt: Wenn wir durch die Straßen New Yorks huschen, begegnen wir hunderten Passanten, die eigenständig und geschäftig ihrem Leben nachgehen. Wie abwechslungsreich die Missionen sind, wird sich hingegen erst noch zeigen müssen. Die gespielten Einsätze haben jedenfalls einen sehr ordentlichen Eindruck hinterlassen. Eines zeigt **Prototype 2** in der frühen Version auf jeden Fall schon mal eindeutig: Es macht Spaß, eine Bazillenschleuder zu sein. **TW / DM**



Dank seiner Klingen-arme kann sich Heller sogar mit solch dicken **Brocken** anlegen.



Mehr Handlung diesmal?

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Schon im Vorgänger hat es einen Heiden Spaß gemacht, durch New York zu wüten und allerhand Sachen kaputt zu kloppen. Auf Dauer ist dem Spiel aber die Puste ausgegangen. Zu unspektakulär war die Story, zu wenig greifbar die Figuren. Wenn **Prototype 2** hier mehr Gas gibt – und die uns gezeigten Szenen lassen mich hoffen – dann könnte die brachiale Actionhatz mehr als nur einen Blick wert sein.

Potenzial: Gut

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
- 600W be quiet! Straight Power E9 silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung



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

FAZIT

Gamestar 02/2012:

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

ab
€ 1.349,-

oder ab 43,90 €/mtl.¹⁾

www.hardware4u.net

Bestell-Hotline: 0851-21553690



ultra silent and
high performance

Gamers Dream Revision 4.3 Air

- Intel Core i7 3930k @ 4000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3 1600
- Asus P9X79 Pro
- nVidia GTX 570 @ Ultra - silent
- 128GB Samsung SSD 830 Series
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22-NS
- Onboard Sound
- Creative X-Fi Titanium
- Lian Li PC-Z60
- 580W be quiet! Straight Power CM 9 silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

FAZIT

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

Test CT 05/2012

0,3
Sone Idle
0,4
Sone Last

ab
€ 2.049,-

oder ab 64,40 €/mtl.¹⁾

ultra silent and
high performance

Gamers Dream Revision 4.1 Air Micro

- Intel Core i5 2400 @ 2700 Extreme
- Noctua NH-C12P mit 12cm Lüfter
- 4GB Corsair XMS3 DDR3 1600
- AS Rock Z68 Pro3-M
- nVidia GTX 560 @ Ultra
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-A04B
- 400W be quiet! Straight Power E9 silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ab
€ 999,-

oder ab 36,00 €/mtl.¹⁾

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

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

Shogun 2 Fall of the Samurai

Die Strategieserie marschiert in ein Zeitalter, in dem vier Stahlläufe eine ganze Armee ersetzen und die Eisenbahn zum großen Star avanciert.

Tom Cruise guckt neidisch. Von Benjamin Kratsch

Angespielt

Genre: Strategie Publisher: Sega Entwickler: Creative Assembly (Total War: Shogun 2: GS 04/11: 87 Punkte)
Termin: 23.3.2012 Status: zu 95 % fertig

GameStar.de/Quicklink/7680

Auf DVD: Preview-Video

Stolz wehen die Fahnen des Takakuni-Clans im Wind. Die Pferde schnauben, Samurai schreien sich gegenseitig Mut zu. Sie erheben ihre Katanas, treiben ihre Rösser an – und galoppieren in den Tod, unsere Kanonenkugeln zerreißen ihre Reihen. Okay, die Kavallerie wird unsere vorderste Linie durchbrechen, doch die vier Brigaden nervöser Khitei-Schützen haben wir eh nur als Lockvögel platziert: Hinter einem Hügel lauern zwölf Elite-Regimenter. Als die Samurai heranstürmen, lassen wir die Falle zuschnappen

und schicken unsere White-Bear-Scharfschützen nach vorne, eingekauft von den Engländern, eine lohnende Investition.

Dann wechseln wir zur Gatling-Gun, intuitiv schnippt unser Finger die H-Taste an, jetzt sind wir mitten-

drin statt nur dabei: Aus der Schulterperspektive lugen wir über die vier Stahlläufe, nehmen die feindlichen Reiter ins Visier, warten, warten ... und feuern! Die mächtigste Waffe des 19. Jahrhunderts rattert los und zerfetzt die glorreiche Armee von Daimyo Makino Tadakuni. Das Ende der Samurai ist gekommen, der Titel von **Fall of the Samurai** Programm. Denn im allein lauffähigen Addon zu **Total War: Shogun 2** haben

Schwerter und Speere ausgesiedet, der Siegenzug der Feuerwaffen beginnt.

Technik siegt über Tapferkeit, vier Mann und vier Stahlläufe schlagen jahrzehntelange Kampferfahrung – beeindruckend, aber auch beängstigend. **Shogun 2**, erweitert um derart starke Waffen? Wirbelt das nicht die Balance durcheinander? Doch, aber nicht so drastisch wie eingangs beschrieben. Unsere Einstiegsszene stammt aus einer historischen Schlacht mit absichtlich unausgewogenen Armeen. Darin erleben wir das Ende des aussichtslosen Satsuma-Aufstands von 1877, den auch der Film **The Last Samurai** mit Tom Cruise behandelt. In der Kampagne von **Fall of the Samurai** sind die klassischen Samurai immerhin noch als Kavallerie von Nutzen, denn sie spielt früher, im Boshin-Krieg von 1868 bis 1869. Als Mitglied des

herrschenden Tokugawa-Shogunats verweisen wir den aufstrebenden Kaiser in seine Schranken oder zwingen auf der Gegenseite die Tokugawas und ihre Bündnispartner in die Knie, um ein neues gesamt-japanisches Kaiserreich zu gründen.

Dann beginnt das Wettrüsten, mit Yari-Speeren und Nodachi-Schwertern lässt sich im Schusswaffen-Zeitalter nämlich kein Bonsai mehr gewinnen. Dabei ist Creative Assembly auf historische Genauigkeit bedacht, das Kaiserreich unterhält bereits Handelsbeziehungen zu England, das die Japaner mit modernen Waffen versorgt. Shogunats-Anhänger hingegen müssen die fortschrittlichen Feindheere erstmal von der Hauptstadt fernhalten und die Handelsposten der Franzosen oder der Amerikaner erreichen. Wirklich loyal ist indes keine der

+ Stärken

- + 39 neue Land-Einheiten, 10 neue Schiffe
- + Kanonen, Gatlings und Panzerschiffe
- + Eisenbahn für flotte Frontverstärkung
- + Ego-Perspektive erhöht Chance auf kritische Treffer

- Schwächen

- Gatling zu mächtig



Anfangs wird noch gesäbelt, die leichte Infanterie hat keine Chance gegen die Samurai.

An englischen Handelshäfen investieren wir Geld in Royal Marines (kleines Bild). Die Eliteschützen sind deutlich kampfkraftiger als die anfangs unerfahrenen Japaner und in den Schlachten oft das Zünglein an der Waage.

Kanonen dürfen wir in Fall of the Samurai sogar selbst abfeuern, indem wir einfach in die Schützenperspektive wechseln.

Das anbrechende Zeitalter der Industrialisierung verändert derweil nicht nur die Kriegsführung, sondern sich auch die Fortbewegung. So können wir die Eisenbahn erforschen, um mit diesem rasanten Handelsweg viel Geld zu verdienen und unsere militärische Überlegenheit zu sichern, weil wir Truppen schneller verlegen können. Die Strecken für die schnaubenden Dampftröser dürfen wir aber nicht irgendwohin bauen, sondern müssen spezielle Gebiete erobern, wo unsere fleißigen Arbeiter dann automatisch Schienen verlegen. Logisch, dass dadurch Brennpunkte entstehen, um die heftige Kämpfe toben sollen.

Denn Creative Assembly verspricht, dass die KI-Gegner schneller auf Veränderungen reagieren als in **Shogun 2** und zudem globaler denken. Der Wert der Bahnstrecken soll ihnen also bewusst sein. Das zeigt sich schon in unseren Preview-Partien: Die KI greift bevorzugt unsere Bahnlinien an, die wir bis zum letzten Mann verteidigen. Denn nicht selten rettet uns der schnelle Transportweg den Hintern. Etwa, als eine feindliche Über-

Fremdmächte, sie versorgen alle Fraktionen mit Schiffen und Gewehren. Jeder kann sich eine amerikanische Gatling-Kanone kaufen – solange das Geld stimmt, versteht sich.

So durchläuft das Schlachtgeschehen im Spielverlauf eine Evolution. Anfangs landen unsere Schützen allenfalls ein paar Glückstreffer, ergo sind klassische Kavallerieangriffe gegen die Musketiere sehr effektiv. Denn die Gewehrträger leiden unter einer schwachen Moral, brutale Stöße in die Flanke schlagen sie meist in die Flucht. Doch wie in **Shogun 2** verdient jede Einheit Kampferfahrung, mit der Zeit treffen die Jungs immer besser – und schießen heran-stürmende Reiter einfach aus den Sätteln. Zudem können wir in eingenommenen Häfen Veteranen rekrutieren, kampfstärke

Haudegen aus Europa oder den USA, die gegen gute Bezahlung unsere Armeen anführen und als Generäle für einen deutlichen Bonus in Sachen Präzision, Kampfstärke und Moral sorgen.

Während eines Gefechts dürfen wir zudem (wahrscheinlich zahlenmäßig begrenzte) Artillerieschläge anfordern – aber nur dann, wenn auch wirklich eine Geschütz-batterie auf dem Schlachtfeld steht. Während unsere Kanonen anfangs noch in die Walachei ballern oder sogar unsere eigenen Truppen treffen, werden sie später immer treffsicherer. Chirurgische Schnitte in die feindlichen Reihen sollen allerdings Glücksfälle bleiben, vielmehr dient das Kanonenfeuer dazu, Chaos zu stiften und den Feind zu demoralisieren.

Auf der Kampagnenkarte können Kriegsschiffe (rechts) küstennahe Städte bombardieren.



Das nächste Total War

Kommt endlich Rome 2?



Als wir Al Bickham von Creative Assembly in München treffen, fällt immer wieder der Name eines Spiels: **Rome 2**. »Wir hören den Schrei nach **Rome 2** im Forum, die Leute stehen offensichtlich auf Cäsaren und wollen endlich wieder mit römischen Legionen die Welt unterwerfen«. Die Chancen stehen also sehr gut.



GameStar Jetzt mal Wasabi bei die Fische: Ist die Gatling nicht zu übermächtig?

Al Brickham Die Gatling war damals die effektivste Waffe überhaupt, weil sie viel präziser als Kanonen war. Aber ihr

Interview Al Brickham

Klassischer Seitenwechsel: Al Brickham schrieb früher für die britischen Kollegen von Eurogamer über Total War und löcherte Creative Assembly, heute wird er mit Fragen gelöchert – als Communications Manager der Briten.

müsst das im Kontext sehen: Die Gatling freizuschalten und von den Amerikanern zu kaufen, ist extrem teuer. Wie immer in Total War gilt daher: Die einen rekrutieren günstig und setzen auf Masse, die anderen kaufen teure Truppen und setzen auf Klasse. Außerdem gibt es fast nichts Schöneres, als dem Gegner im Multiplayer-Gefecht mit einem einfachen Flankenmanöver seine teure Gatling kaputt zu hauen.

► **Die Seeschlachten gewinnen wieder an Bedeutung, spielten sich in Empire aber deutlich komplexer: Die Windrichtung musste passen, wir brauchten Kettengeschosse, um Segel zu durchlöchern. Bei den Panzerschiffen ist es mehr eine Materialschlacht, oder?**

◄ Ja und nein. Die Kotetsu zum Beispiel galt als unsinkbar, quasi ein Vorläufer der Bismarck aus dem zweiten Weltkrieg. Letztlich erleben

wir auch hier den Wandel von riesigen, aber wenig effektiven Flotten hin zu extrem starken Schiffen, die es geschützt durch kleinere Verbände mit einer ganzen Armada aufnehmen können. Klar, Segel gibt's hier nicht mehr, aber jedes Boot hat seine Schwächen. Mit einem gut getimten Torpedo könntet ihr das Steuerruder der Kotetsu zerstören – so wie 72 Jahre später bei der Bismarck.

macht unser militärisches Zentrum Shinano und damit die Kanonen-Fabriken bedroht. Unsere Verteidiger vor Ort sind beinahe geschlagen, da ereilt uns ein Geistesblitz: Schnell alle ausländischen Söldner aus einem weiter entfernten Handelszentrum rekrutieren, rein in die Eisenbahn und ab an die Front – Rettung in letzter Sekunde!

Weniger hilfreich ist die Eisenbahn, wenn die kaiserliche Flotte unsere Küstenfestungen bombardiert. Auf der Kampagnenkarte können wir nun nämlich ufernahe Städte, Gebäude und Heere direkt mit Kanonenschiffen beschießen, um Bauten zu beschädigen und Regimenter zu dezimieren. Beispielsweise geben wir einer Invasionsarmee bei der Landung Feuerschutz. Seeschlachten gewinnen im Vergleich zu **Shogun 2** generell wieder mehr an Bedeutung, denn wer die Häfen kontrolliert, kontrolliert den Handel mit Europa und den USA.

In einer historischen Schlacht sollen wir die Küste von Mijaka so lange verteidigen, bis das Prunkstück der kaiserlichen Flotte, das Panzerschiff Kotetsu, einsatzbereit ist. Eine harte Aufgabe, da wir nur ein paar leichte Kaiten-Korvetten befehligen, die mit ihrem Schaufelradantrieb nicht die Schnellsten sind. So nimmt uns der zahlenmäßig überlegene Feind mit einem ge-

Auf See entbrennt eine Materialschlacht: Panzerschiffe vertragen viel mehr Treffer als die Galeonen aus Empire.



schickten Manöver in die Zange, wir müssen durchhalten, bis der Dampfkessel der Kotetsu geflickt ist. Denn der Superkahn ist nicht nur schnell, sondern mit 18 Kanonen pro Seite auch absolut tödlich.

Auch hier können wir ruckzuck per Tastendruck in die Sicht eines Ladeschützen wechseln; wenn wir selbst schießen, steigt wie an Land unsere Chance auf kritische Treffer. Das ist erstaunlich effektiv, schon nach einigen Fehlschüssen treffen wir ins Schwarze: Wenn wir auf die Schornsteine zielen, fliegt mit etwas Glück der Kessel in die Luft –

Bumm, die Explosion zerreißt den ganzen Kahn! Den Rücken halten wir unserem Panzerschiff mit zwei Ogasawara-Booten frei, die Gatlings an Bord haben. Letztere übernehmen den Job der Kartätschen aus **Empire** und schalten die Mannschaften des Feindes aus. Dieses Mal wird die kaiserliche Marine in Stücke gerissen. Die Rache der Samurai. Benjamin Kratsch / GR

Wir können neuerdings **Artillerieschläge** direkt auf der Karte befehlen. Das ist deutlich komfortabler, als immer erst die Kanoniere suchen zu müssen.



Kanone schlägt Katana

Benjamin Kratsch
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Fall of the Samurai bringt neuen Pepp in die Serie, jede Einheit verändert das Spielsystem von Shogun 2 so stark, dass es sich wie eine »kommafünfte« Fortsetzung anfühlt. Zumal ich hier anders als in Napoleon nicht in mickrigen Einzel-Feldzügen antreten muss, sondern eine große Kampagne bestreiten darf. In Zeiten, wo einem schnell mal ein paar Karten als teurer DLC verkauft werden, ist es doch schön zu sehen, dass ein Entwickler seine Serie noch intelligent erweitert. Die Hauptkarte ist größer, durch die Eisenbahn sind Truppentransporte fixer, jede der sechs Parteien bringt neue Einheiten mit und das Wettüben fesselt einfach. Technologie gewinnt nun mal Kriege.

Potenzial: Sehr gut

LERNE VON DEN BESTEN!

Europas führende Schule für interaktive Unterhaltungsmedien – gegründet 2000.

Nächster Start: Game Design im April, jetzt **Stipendiumplatz** sichern.



Artwork by Paul Kunz

GAME DESIGN
GAME ART & ANIMATION
GAME PROGRAMMING
GAME PRODUCTION

FILM ART & ANIMATION
INTERACTIVE AUDIO DESIGN
COMIC DESIGN

START APRIL & OKTOBER!
GAMES-ACADEMY.DE

☎ **0180 500 42 80**

14 CENT AUS DEM DT. FESTNETZ



GAMES ACADEMY™

Rungestr. 20, 10179 Berlin sowie
Hanauer Landstr. 146, 60314 Frankfurt/Main

Diablo 3

Statt Diablo 3 zu veröffentlichen, baut Blizzard die Monsterhatz immer wieder um. Die letzten Änderungen sind so tiefgreifend, dass getrost von einem unerwarteten, neuen Meilenstein innerhalb der Entwicklung geredet werden kann. Wird Blizzard unsicher? Oder ist das lediglich der normale Prozess, der nötig ist, um von Beginn an perfekte Spielmechanik zu garantieren?

Von Daniel Matschijewsky

Angespielt

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard (Starcraft 2: Wings of Liberty, GS 10/10: 90 Punkte)**
Termin: **2. Quartal 2012** Status: **zu 95 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/6703

Auf DVD: Preview-Video

W

enn der Entwickler Blizzard jedes Mal einen Euro für die Frage bekäme, wann **Diablo 3** nun endlich erscheint, dann wäre die Firma reich. Also reicher als ohnehin schon. Doch Blizzard schweigt. Als die seit vier Jahren heiß erwartete Monsterhatz im vergangenen Herbst hätte erscheinen sollen, wurde sie von den Kaliforniern kurzerhand ins Frühjahr 2012 verlegt. Doch jetzt, in eben diesem Frühjahr, gibt es – zumindest nach außen hin – keinen konkreten Termin. Stattdessen nutzt Blizzard die seit Monaten laufende Beta-Phase, um **Diablo 3** immer wieder

kurzem »Angriff«, »Verteidigung« und »Präzision« für reichlich Verwirrung unter den Spielern sorgte, was das denn nun für den tatsächlich ausgeteilten wie eingesteckten Schaden bedeute, finden wir im entsprechenden Menü nun die Attribute »Stärke«, »Geschicklichkeit«, »Intelligenz« und »Vitalität«. Prompt fühlen wir uns an **Diablo 2** erinnert, denn da hießen die Charakterwerte genauso. Anders als im kultigen Vorgänger bedeuten sie in **Diablo 3** allerdings latent etwas anderes. So kann beispielsweise nur der Barbar etwas mit dem Attribut Stärke anfangen. Im Vorgänger profitierten auch die anderen Heldenklassen von dem Mehr an Muskelkraft, um etwa dickere Rüstungen

oder schwerere Waffen tragen zu können. Auch Geschicklichkeit und Intelligenz sind in **Diablo 3** nun klassenspezifische Talente. Während Ersteres den Schaden des Dämonenjähgers und Mönchs verbessert, erhöht Intelligenz den des Hexendoktors und Magiers. Lediglich Vitalität wirkt sich auf die Lebenskraft aller Klassen aus. Spürbar ist Blizzards Umtaufen der Charakterwerte allerdings nicht, da sich die Attribute – anders als in **Diablo 2** – mit jedem Levelaufstieg automatisch verbessern. Trotzdem finden wir die neuen, alten Begriffe gut. Zum einen bringen sie mehr Licht ins Charakterwerte-

+ Stärken

- + exzellenter Spielfluss
- + stimmige Atmosphäre
- + verbesserte Balance
- + wieder näher an Diablo 2

- Schwächen

- Motiviert die Charakterentwicklung?
- immer noch kein Release-Termin

umzubauen, an den Kanten zu schleifen und mit Spielelementen herumzuexperimentieren. Die letzten Änderungen warfen dabei vieles über den Haufen, was sich die Entwickler einst für das Action-Rollenspiel ausgedacht hatten. Ein schlechtes Zeichen?

Die noch subtilste Neuerung betrifft die Charakterwerte unseres Recken. Wo bis vor

Um **magische Gegenstände** zu zerlegen und weiter zu verarbeiten, müssen wir nun jedes Mal zum Schmied in die Stadt.



Zusammen mit unserem KI-gesteuerten Helfer (unten Mitte) kloppt sich unser **Barbar** durch Skeletthorden. Kein Problem, schließlich ist der Muskelprotz seit dem letzten Patch erheblich stärker.

Diablo 3 wird keinen offenen Welt-Chat bieten. In diesem **Fenster** dürfen wir uns lediglich mit unseren Freunden unterhalten.

Über diesen neuen Knopf verwalten wir unsere **Freundesliste** und legen fest, ob unser derzeitiger Status für die Kumpels sichtbar ist oder nicht.

Der **Hexendoktor** erfuhr keinerlei Änderungen. Ein gutes Zeichen dafür, dass die Feinarbeiten an der Balance bald abgeschlossen sein dürften.

und nach vielseitigere und vor allem mächtigere Items anfertigen kann – macht Spaß und motiviert immens.

Mit gleich zwei erhobenen Augenbrauen betrachten wir hingegen Blizzards Entscheidung, die seit dem ersten **Diablo** bekannten Schriftrollen der Identifikation zu entfernen. Um die magischen Eigenschaften besonders rarer (gelber oder goldener) Gegenstände zu erfahren, reicht nun ein lapidarer Rechtsklick. Wenige Sekunden später, und schon wissen wir, was wir da eben Tolles gefunden haben. Da kommt zwangsläufig die Frage auf, warum man diese Items dann überhaupt noch identifizieren muss. Für das geplante Auktionshaus etwa taugen unidentifizierte Gegenstände ja nicht wirklich, da wohl kein Spieler die Katze im Sack kaufen will. Womöglich soll das neue »Talent« den Spielfluss verbessern, welcher Blizzard nach eigenen Aussagen sehr wichtig ist. Oder aber der Grund liegt in einer kleinen, aber feinen psychologischen Komponente, die wir beim Spielen an uns selbst bemerkt haben: Es ist doch immer wieder ein enorm spannender Moment, wenn der Schleier um die geheimnisvolle Beute gelüftet wird. Ob

Dunkel, was vor allem die ständigen Entscheidungen vereinfacht, welche der unzähligen Gegenstände nun die besten für unsere Heldenklasse sind. Zum anderen freuen wir uns als Serienfan über die (wenn auch nur kleine) Anlehnung an **Diablo 2**.

Wo wir gerade bei **Diablo 2** sind, begrüßen wir auch die Rückkehr der legendären »Town Portals«, selbst herbeigezauberte Dimensionstore, durch die wir uns ohne Zeitverlust in die Hauptstadt teleportieren können. Wobei Rückkehr ein großes Wort ist; im Grunde haben wir durch den so genannten Rufstein schon in früheren Beta-Phasen jederzeit einen Portalsprung hinlegen dürfen. Doch auch hier wirkt eine kleine Namensänderung große Wunder, verknüpfen wir die Town Portals doch schon allein aus nostalgischen Gründen sehr viel eher mit der **Diablo**-Serie als einen, nun ja ... absolut nichtssagenden Rufstein.

Deutlich spürbarere Auswirkungen hat da schon Blizzards Entscheidung, den Nephalem-Würfel sowie den Stein des Jordans zu entfernen. Mit den beiden Relikten konnten

wir »normale« Gegenstände bislang direkt im Inventar zu Gold machen und magische Items in ihre Einzelteile zerlegen. Hierfür müssen wir nun zum Schmied, der magische Gegenstände auf Wunsch auseinandernimmt und mit der daraus gewonnenen Essenz neue Rüstungsteile oder Waffen baut, die wiederum zufällige magische Eigenschaften besitzen. Das kostet nun allerdings ebenso Geld wie das Training des Schmiedes, wodurch der Bursche aber nach

Vorher, nachher

Mit dem umfassenden Update 10 hat Blizzard die Benutzeroberfläche von Diablo 3 umgebaut. So nehmen wir durch die Schnelltaste »5« zwar immer noch **Heiltränke** zu uns, zur besseren Übersicht bekamen die aber einen gesonderten Platz **1** außerhalb der verfügbaren Talente spendiert. Außerdem öffnen wir das **Town Portal** nun über ein neues Symbol **2**. Zu guter Letzt entfernte das Team den Knopf fürs **Crafting** **3**. Kein Wunder, ist das Zerlegen von Gegenständen künftig nur noch beim Schmied möglich.



Der **Skelettkönig** – immerhin der Endboss der Beta – ist nach wie vor keine Herausforderung.



Der **Zauberer** wurde von Blizzard ein wenig abgeschwächt. Gut so.



wir nun einfach so auf einen unidentifizierten Gegenstand klicken oder wie in früheren **Diablos** eine Schriftrolle hernehmen müssen, von denen wir ohnehin immer genug mit uns herumtragen, ist uns egal.

Den wohl größten Umbruch beim Spieldesign finden wir in der Talentverwaltung. So hat Blizzard den mit Beta-Patch 5 eingeführten und bei den Fans äußerst verpönten Nephalem-Altar entfernt. Statt also wie bisher in die Stadt reisen zu müssen, um die aktuell gewählten Talente umzustellen, kön-

nen wir das nun wieder jederzeit und vor allem überall tun. Mit dem Unterschied, dass die entsprechende Fertigkeit nach dem Wechsel für rund 30 Sekunden nicht einsetzbar ist. Fröhliches Hin- und Herschalten während eines Kampfes, wie das in **Diablo 2** noch gang und gäbe war, ist also nicht mehr möglich. Durch diese zeitliche Einschränkung soll sich der Spieler theoretisch mehr Gedanken darüber machen, welche Talentkombination er wann einsetzt. In der Praxis finden wir, dass 30 Sekunden hierfür zu wenig sind. Vor allem bei Bosskämpfen würden längere Abklingzeiten für zusätzlichen Anspruch sorgen. Und der ist bitter nötig: So stellt der Skelettkönig – immerhin der End-

boss der Beta – auch nach elf Patches keine ernstzunehmende Herausforderung dar. Trotzdem merkt man, wie gewissenhaft Blizzard an der Spielbalance feilt. Gut so, schließlich ist die das A und O eines Action-Rollenspiels. Zumal uns die Balance der unterschiedlichen Heldenklassen in den früheren Betaversionen öfters mal sauer aufgestoßen ist. Während etwa der Barbar bislang vergleichsweise schwächlich ausfiel, brutzelte der Zauberer selbst riesige Gegnerhorden mühelos weg. Beides hat sich mit den letzten Patches stark verbessert. So wurden die Sprungattacke sowie der Stampfer des Barbaren um 30 beziehungsweise 40 Prozent erhöht, während das Eisschild der Zauberin nun nicht mehr den Rüstungswert steigert, sondern lediglich vor betäubenden Angriffen schützt. Dass sich beim Mönch in Sachen Balance

Kleine Änderungen, große Wirkung

nur wenig und beim Hexendoktor sowie dem Dämonenjäger rein gar nichts getan hat, lässt zudem hoffen, dass sich **Diablo 3** langsam, aber sicher seiner Fertigstellung nähert. Wenn nicht, sollte Blizzard tatsächlich jedes Mal einen Euro verlangen, wenn jemand nach dem Termin fragt. **DM**



Gut Ding will Weile haben

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Ein wenig schockiert es mich ja schon, dass Blizzard derart kurz vor der Fertigstellung des Spiels noch so viel herum experimentiert. Auf der anderen Seite zeigt es, wie viel Mühe sich das Team gibt. Dass es die Meinungen der Fans einholt und so lange an **Diablo 3** feilt, bis es perfekt ist. Wenn das bedeutet, dass ich noch länger darauf warten muss, soll mir selbst das recht sein. Lieber ein gut ausbalanciertes, durchdachtes und fließendes Spiel in ein paar Monaten, als ein unausgeglichener Schnellschuss jetzt.

Potenzial: Ausgezeichnet



Blizzard hat die **Charakterwerte** umgetauft. Die vier Grundattribute heißen nun wieder so wie im Vorgänger **Diablo 2**.



Wer seine **Talente** umbaut, der muss nun 30 Sekunden warten, bis er sie einsetzen kann.

SHOT ONLINE

2012



Knifflig: Bis zum Green ist es nicht mehr weit, aber jemand hat Bäume in den Weg gestellt.



Golfen zwischen Hochhäusern: Besonders gute Schläge bringen Ihnen Boni ein.

Golf hat sich in den vergangenen Jahren vom Snob-Sport zum Massenphänomen entwickelt. Das gilt nicht nur für die vielen Hundert Golfplätze in Deutschland, sondern auch für Onlinespiele. Shot Online erwehrt sich schon seit langem erfolgreich der Konkurrenz der traditionellen Box-Titel und bietet neben einem ausgefeilten Spielsystem Tausende Mitspieler und ein attraktives Free2play-Modell.

Der Anfang ist schnell gemacht, nach der Wahl eines der fünf Spielcharakter, die sich in Genauigkeit, Spezialfähigkeit, Ausdauer und Kraft unterscheiden, geht es auf den so genannten Square. Der ist einem Golfclub nachempfunden und ermöglicht es Ihnen, Ausrüstungsgegenstände oder bestimmte Outfits zu erwerben. Doch zunächst erlernen Sie im Tutorial die Grundlagen des Spiels, Abschläge (Drives), das Chippen und Putten. Das Tutorial ist schnell durchgespielt, und schon haben Sie die ersten Währungseinheiten für Greenfee (Platzgebühr) und Ausrüstung erspielt.

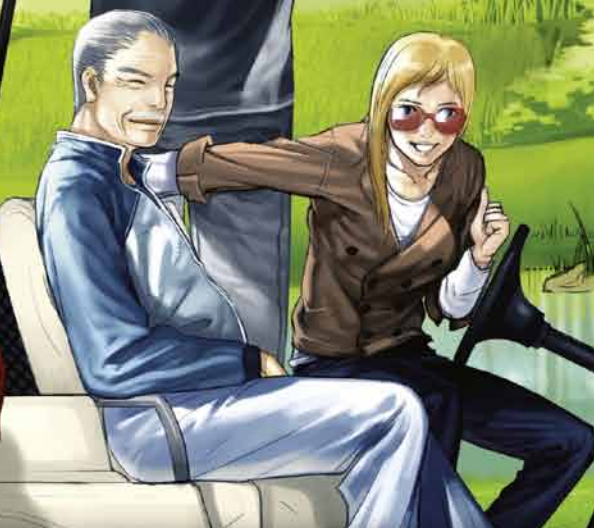
Mehrfach einlochen

Ganz wie im realen Leben können Sie sowohl in Einzelrunden antreten als auch im Flight mit bis zu drei Mitspielern. Im Prinzip geht es darum, dem Green mit einem langen Abschlag so nahe wie möglich zu kommen. Was folgt, ist die Königsdisziplin, das sogenannte »Kurze Spiel«. Ein Loch so nah wie möglich auf kurze Distanz anzuspielen, ist ungleich schwerer, als ein langer kräftiger Abschlag zu Beginn. Sind Sie dann schließlich auf dem Grün, gilt es mit einem Putt einzulochen. Grundsätzlich gilt: Je weniger Schläge, desto besser.

Rollenspiel-Golf

Dabei erreichen Sie sehr bald die nächsten Levels und verbessern mit jedem Aufstieg Ihre Eigenschaften. Grundsätzlich können Sie Shot Online kostenlos spielen, auch für diejenigen, die keine Ausrüstungsgegenstände für echtes Geld erwerben wollen, sind viele interessante Items verfügbar, die sich nach einigen Runden auf den insgesamt 24 Plätzen kaufen lassen. Übrigens können Sie Ihre Golferkarriere nach dem Erwerb des entsprechenden Items auch mit den Profi-Charakteren der PGA-Tour vorantreiben.

Fazit Shot Online ist eines der erfolgreichsten Online-Sportspiele, die derzeit am Markt sind. Unter den Tausenden aktiven Usern sind viele in Gilden organisiert, es gibt sogar eine von Usern betriebene Liga mit derzeit vier Divisionen. Shot Online ist eben das, was man sich von einem Online-Sportspiel wünscht: langfristig motivierend, voller Spaß und mit einem Riesenzugewinn an Herausforderungen.



FAQ

www.gamestar.de/itemkeys/shot-online

Wo bekomme ich das Spiel?

Shot Online ist ein Client-Spiel. Die benötigte Software (knapp 900 Megabyte) finden Sie auf der Heft-DVD oder auf <http://gamestar.shotonline.de>.

Kann ich kostenlos spielen?

Natürlich können Sie Shot Online problemlos kostenlos spielen. Wie in jedem Free2Play-Titel gibt es außerdem bezahlbare Inhalte für kleines Geld, mit denen Sie zusätzliche Ausrüstung oder Profi-Charaktere erwerben können.

Gibt es exklusive Items?

Ja, zum Client von Shot Online auf unserer Heft-DVD erhalten Sie einen Key für das exklusive GameStar-Item, mit dem Sie zwei coole Impact-Shirts und ein CTL-Schlägerset erhalten. Den Key lösen Sie nach der Registrierung einfach unter <http://shotonline.gamescampus.eu/coupon> ein und starten anschließend den Client.



Michael Trier, Chefredakteur

michael@gamestar.de

Zuletzt gehört »Tender Prey«.. Nick Cave & The Bad Seeds. Eigentlich wegen Alan Wake. Und dann doch wieder wegen dieser unglaublichen Mercy-Seat-Version.

Zuletzt gelesen Foto-Fachzeitschriften und Blogs. Neue Kamera muss her. Olympus PL3?

Zuletzt gedacht Die Berichterstattung in den öffentlich-rechtlichen Medien über ACTA zeigt mal wieder, wie wenig die meisten Redaktionen dort von der Materie verstehen.

Meine Meinung zu:

The Darkness 2 Nicht mein Spiel, aber geile Art Direction.

☆☆☆

Kingdoms of Amalur Rundes Ding.

☆☆☆☆

Alan Wake Coole Geschichte, gefällt mir.

☆☆☆☆

Daniel Visarius, Mitglied der Chefredaktion

daniel@gamestar.de

Zuletzt gesehen Meinen neuen AV-Receiver. Mein alter stammte noch aus dem letzten Jahrtausend und hatte nicht einmal einen Digitaleingang. Jetzt ist so gut wie keine analoge Verbindung mehr im Einsatz.

Zuletzt gedacht Wann ist der passende Blu-ray-Player endlich wieder lieferbar?

Zuletzt gehört Den großartigen Klang meiner neuen Anlage auch vom PC aus.

Meine Meinung zu:

The Darkness 2 Ich gebe es zu: Das ist mir wirklich eine Spur zu unheimlich.

☆☆

Kingdoms of Amalur Skyrim in extra-light.

☆☆☆☆

Alan Wake Nicht gespielt.



Michael Graf, Mitglied der Chefredaktion

micha@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Breaking Bad«. Das kann nicht noch krasser werden ... oh, Moment, doch.

Zuletzt gelesen Immer noch »Wheel of Time: The Gathering Storm«. Ganz schön dick.

Zuletzt gedacht Die ACTA-Demos beweisen, dass sich auch die junge Generation engagieren kann – von wegen Politikverdrossenheit!

Meine Meinung zu:

The Darkness 2 Die Magientakel fand ich schon im ersten Teil blöd.

☆☆

Kingdoms of Amalur Überraschend gutes Schnetzel-Rollenspielen.

☆☆☆☆

Alan Wake Nach dem 100. Geister-Holzfäller dann doch etwas zäh.

☆☆☆

GameStar



Fabian Siegmund, Redakteur

fabian@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Tropa de Elite« (Blu-ray), zur Einstimmung auf Max Payne 3.

Zuletzt gelesen Andy McNab, »Bravo Two Zero«. Wahre Geschichte: SAS-Trupp im Irak eingeschneit(!), dann gefangen genommen und tagelang gefoltert. Kein schöner Job.

Zuletzt gedacht Wenn ich zu jeder Rush-Map von Battlefield 3 ein Tutorial gemacht habe, ist bestimmt schon der erste DLC da.

Meine Meinung zu:

The Darkness 2 Hoffentlich verkauft's sich gut, will wissen, wie's weitergeht.

☆☆☆☆

Kingdoms of Amalur Darksiders mit mehr Tiefgang? Gekauft!

☆☆☆☆

Alan Wake Gameplay eher fad, Story super.

☆☆☆☆

GameStar-Leser fragen Fabian Siegmund*

Mit welchem Spiel lässt sich das Vaterdasein am ehesten vergleichen? (Manuel Reiß)

Mit einem beliebigen MMO: Man levelt das Kleine hoch und freut sich über jeden Fortschritt. Die kommen anfangs auch echt geballt. Mit der Zeit lernt man seinen Helden und dessen spezielle Fähigkeiten kennen und lieben, dann wird's richtig spannend. Aber es gehört halt auch echt viel stumpfes, ermüdendes Grinden dazu. Ganz zu schweigen von den Abgebühren und den horrenden Preisen für episches Equipment.

Wolltest du eigentlich schon immer Spieletester werden? (Tim Ellemann)

Ich wollte zumindest immer etwas mit Computerspielen machen. Zuerst als Jurist in irgendeiner Form, dann dachte ich mir aber, dass ich doch lieber einen ehrlichen Job will.

Bist du auf Battlefield versteift oder spielst du auch Call of Duty? (Luca Joshua Kambach)

Modern Warfare 1 und 2 habe ich viel gespielt, Teil 3 juckt mich nun aber gar nicht mehr. Battlefield 3 bietet mir einfach viel mehr Abwechslung.



Heiko Klinge, Redakteur

heiko@gamestar.de

Zuletzt gesehen Einen zweieinhalb Stunden lang erzählenden Henry Rollins. Und jede Sekunde war großartig.

Zuletzt hört Nada Surf: »The Stars Are Indifferent To Astronomy«. Wohlfühl-Musik.

Zuletzt gedacht Vorbesteller-Boni, DLCs, Collector's Editions – kann ich nicht einfach nur ein vollständiges Spiel kaufen?

Meine Meinung zu:

The Darkness 2 Von der Atmosphäre des Vorgängers ist nicht mehr viel übrig geblieben.

☆☆

Kingdoms of Amalur Vom Kampfsystem kann sich Skyrim 'ne Scheibe abschneiden!

☆☆☆☆

Alan Wake Erzählerisch meisterhaft, spielerisch nur Durchschnitt.

☆☆☆

Petra Schmitz, Redakteurin

petra@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Deadwood«. Ja, ich bin spät dran. Und kann Timothy Oliphant eigentlich auch normal gehen?

Zuletzt gelesen Chris Tvedt: »Tote Freunde«.

Der Mann hat einfach einen schönen Stil.

Zuletzt gedacht Ah! Endlich! Der Guild Wars 2-Key. Wie hindere ich jetzt nur das lästige Kollegenpack am Dauerzuschauen?

Meine Meinung zu:

The Darkness 2 Nicht mein Spiel. Weder in deutschen noch in der englischen Version.



Kingdoms of Amalur Ich mag's. Es ist so schön bunt.

★★★★

Alan Wake Die Story ist sowas von zum Niederknien! Auch auf dem PC noch.

★★★★

**Daniel Matschijewsky, Redakteur**

danielm@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Saw 1-7« am Stück. Mir blutet das Hirn.

Zuletzt gelesen Stephen Kings »Das Mädchen«. Mal wieder.

Zuletzt gedacht Notch will »Psychonauts 2« finanzieren? Hab mich selten über so viel Engagement gefreut.

Meine Meinung zu:

The Darkness 2 Actionspiel mit guter Story. Gibt es viel zu selten.

★★★★

Kingdoms of Amalur Nicht mein Geschmack, da bin ich lieber ein Dovahkiin.

★★★★

Alan Wake Großartig erzählt und sehr gruselig.

★★★★

Team

Hendrik Weins, Redakteur

hendrik@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Sons of Anarchy«. Fiese Biker-Serie mit sensationell gutem Plot.

Zuletzt gelesen »Amazon, the company that ate the world«. Ein fantastischer, aber ellenlanger Artikel rund um Amazon.

Zuletzt gedacht Schnee ist nur unterm Snowboard toll! Und im Park!

Meine Meinung zu:

The Darkness 2 Jackie is back! Der erste Teil war teilweise sensationell, der zweite ist »nur« gut.

★★★★

Kingdoms of Amalur Gut, wenn auch mit fiesen Schnitzern bei der Steuerung.

★★★

Alan Wake 2010 hätte es mich gereizt, jetzt nicht mehr.

★★

**Florian Klein, Redakteur**

florian@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Hell and back again«. Einr unaufdringliche Doku über einen US-Soldaten in Afghanistan und zuhause.

Zuletzt gelesen Immer noch »A Song of Ice and Fire«, Buch Vier. Komme nicht weiter.

Zuletzt gedacht Ob ich wohl mal zu meinem Sohn über TS sage: Ich muss off, die Mama will schon wieder was!!1 ;-)

Meine Meinung zu:

The Darkness 2 Den ersten Teil fand ich zumindest ästhetisch noch ganz gut.

★★

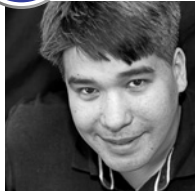
Kingdoms of Amalur Habe ich noch nicht ausprobiert, ist mir auch fast zu bunt.

—

Alan Wake Das sollte mal das erste Quad-Core-Spiel werden. *sigh*

**GastStars****Patrick C. Lück**

Kaum jemand weiß, dass das »C« in Patricks Namen für »Camelot« steht. Was wohl daran liegt, dass das gelogen ist. King Arthur 2 durfte er trotzdem testen.

**Michael Orth**

Weil Orths Kenntnisse auch Ortskenntnisse in Arulco umfassen, hat sich Michael den Test von Jagged Alliance: Back in Action unter den Nagel gerissen. Und es prompt bereut.

**Martin Deppe**

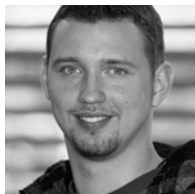
Martin hält sich lieber ans Original und schwelgt in Erinnerungen an Jagged Alliance 2 – und an eine Enthüllungsgeschichte, die ihm seinerzeit wütende PR-Anrufe beschert hat.

**Benjamin Kratsch**

Bennys Nachname klingt wie eine Kanonenkugel, die ein Baillon Samurai durchschlägt. Oder wie eine Axt, die einen Ogerschädel spaltet. Passt ja zu den Spielen, über die er schreiben durfte.

**Tobias Veltin**

In einer Simpsons-Folge zeigt Großvater Abe auf allerlei Zeugs und krakeelt: »Der Tod!« Neuerdings könnte er auch auf Tobi zeigen, denn der war in Rom und hat als Tod die Darksiders-Sense geschwungen.

**Roland Austinat & Heinrich Lenhardt**

Nordamerika ist ein Kontinent mit vielen Facetten – nicht nur landschaftlich, sondern auch spielerisch. Unsere USA-Korrespondenten durften sich zwei komplett unterschiedliche Spiele anschauen: Heinrich den Dschungel-Shooter Far Cry 3, Roland die Aufbau-Wiedergeburt SimCity.



Genre-Charts

Action-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign / Charaktere	KI / Teamwork	Waffen / Items	Kampfsystem	Handlung / Multiplayer-Modi
1	Battlefield 3: Back to Karkand	Multiplayer-Shooter	EA Games/Dice	01/12	94	10	10	9	10	8	10	9	9	10	9	9
2	Call of Duty: Modern Warfare 3	Multiplayer-Shooter	Activision/Infinity Ward	01/12	91	8	9	10	9	9	10	8	8	10	10	10
3	Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Bros./Rocksteady	02/12	91	9	9	9	10	8	10	10	8	10	8	8
4	Portal 2	Action-Denkspiel	Electronic Arts/Valve	06/11	91	8	10	9	9	10	8	9	10	9	9	9
5	GTA 4: Episodes from L.C.	Actionspiel	Rockstar	06/10	91	8	10	9	10	7	10	10	7	10	10	10
6	Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts/Crytek	05/11	90	10	10	10	9	9	8	9	8	9	8	8
7	Dead Space 2	Actionspiel	Electronic Arts/Visceral Games	03/11	90	9	10	10	10	8	8	8	9	8	10	10
8	Splinter Cell: Conviction	Actionspiel	Ubisoft/Ubisoft Montreal	06/10	90	8	10	9	10	9	7	9	8	10	10	10
9	Assassin's Creed: Revelations	Actionspiel	Ubisoft/Ubisoft Montreal	01/12	88	9	9	7	10	8	10	9	8	9	9	9
10	Darksiders	Actionspiel	THQ/Vigil	11/10	86	8	9	9	9	9	8	9	7	10	8	8
11	Trine 2	Action-Adventure	DTP/Frozenbyte	02/12	85	10	9	7	10	10	6	10	8	10	5	5
12	Mafia 2	Actionspiel	2K Games/2K Czech	10/10	85	9	10	7	10	8	7	9	7	8	10	10
13	Metro 2033	Ego-Shooter	THQ/4A Games	04/10	85	8	9	9	10	8	6	9	7	10	9	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	10
15	Red Orchestra 2	Multiplayer-Shooter	Peter Games/Tripwire	12/11	85	6	9	8	9	8	8	9	10	10	8	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	Charaktere / 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	Harveys 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 / Endspiel
1	Anno 2070	Aufbauspiel	Ubisoft/Related Designs	01/12	90	10	9	9	8	8	10	9	8	9	10
2	Starcraft 2	Echtzeit-Strategie	Activision Blizzard/Blizzard	10/10	90	8	9	9	10	9	10	9	8	9	9
3	Civilization 5	Rundenstrategie	2K Games/Firaxis	11/10	89	8	9	8	8	10	10	9	7	10	10
4	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	King's Bounty: Armored Princess	Rundenstrategie	1C Company/Katauri	01/10	83	8	6	9	8	9	10	8	8	8	9

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, wann 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 Erfahrungslevel entspricht.

6 PC-Konfiguration

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

7 Spielspaß-Wertung

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

über 90 Absoluten 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:

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

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

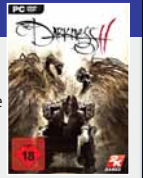
bis 1 Euro	Sehr gut
bis 2 Euro	Gut
bis 3 Euro	Befriedigend
bis 4 Euro	Ausreichend
bis 5 Euro	Mangelhaft
darüber	Ungenügend

TERMIN 10.2.2012 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

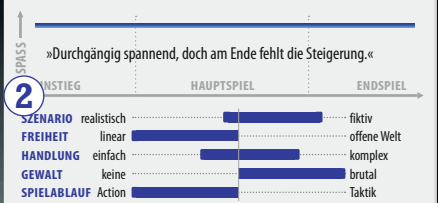
The Darkness 2

Ego-Shooter

Publisher 2K Games
Entwickler Digital Extremes
Sprache Deutsch, englische Sprachausgabe
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 6 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK ACTION



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (4) **SPIELTYPEN** Internet, LAN
DEDICATED SERVER Nein **SERVERSÜCHE** Intern

3 **TIPLAYER-SPASS** 5 Stunden

WERTUNG Ausreichend

»Nett für ein paar Stunden Gemetzel, danach weitestgehend ohne Reiz.«

GRAFIK

4 **poler Comic-Look**
+ alle Beleuchtung + knallige Farben
- Clipping-Fehler

9/10

SOUND

+ sehr gute Hauptsprecher + geniale Finsternis-Stimme
+ stimmungsvoller Soundtrack + lizenzierte Musikstücke
- Gegner mit Standardsprüchen

9/10

BALANCE

+ stetig anspruchsvollere Gegner + stimmiges Selbstheilungs-system + Schwierigkeitsgrade jederzeit justierbar
- mitunter zu leicht

9/10

ATMOSPHÄRE

+ tolle Lichtstimmung + optisch recht nah an der Comic-Vorlage + mal sentimentale, mal grausige Szenen
- Standardgegner sehen alle gleich aus

9/10

BEDIENUNG

+ klassische Shooter-Steuerung + frei konfigurierbar
+ Sprachausgabe im Spiel umstellbar
- nur ein Speicherplatz - doppelte Tastenbelegung

8/10

UMFANG

+ Koop-Modus für vier Spieler + Instant-Action-Karten
+ viele Achievements und Sammelobjekte - viel zu kurze Kampagne - keine alternativen Multiplayer-Spielmodi

5/10

LEVELDESIGN

+ zerstörbare Objekte + Lichtquellen als Hindernisse
- nervige Schalter- und Lichträtsel
- sehr schlauchartig - wirkt sehr konstruiert

7/10

KI

+ Gegner setzen Licht ein + teleportierende und entwaffnende Widersacher - Feinde suchen keine Deckung
- anspruchsvolle Bosskämpfe

7/10

WAFFEN & EXTRAS

+ coole Finsternis-Fähigkeiten + zwei Waffen und zwei Schlangen gleichzeitig - überschaubares Knarren- und Fähigkeiten-Arsenal - unnötige Waffen-Upgrades

7/10

HANDLUNG

+ glaubwürdiger Anti-Held + rührende Jenny-Passagen
+ ambivalente Finsternis + zwei Enden ...
- ... die beide unbefriedigt zurücklassen

10/10



Von Spielern für Spieler: Die neuen



GAMESTAR-PCs



**PREIS
TIPP**

★ GameStar PC

Besonders viel Leistung fürs Geld liefert der One GameStar PC mit dem 3,3 GHz schnellen Sechskern-Bulldozer AMD FX-6100 und topmoderner AMD Radeon HD 6950 mit 1,0 GByte Videospeicher. Die 4,0 GByte RAM lassen sich ganz einfach auf 8,0 GByte aufrüsten. Zusätzlich gibt's eine SATA3-Festplatte mit 1.000 GByte Speicherplatz, einen DVD-Brenner und Windows 7 Home Premium.

- ★ AMD FX 6100-Prozessor
- ★ AMD Radeon HD 6950 1,0 GB
- ★ 4,0 GByte Arbeitsspeicher
- ★ 1.000 GByte Festplatte

für nur **€ 799,-**



**HIGH-END
TIPP**

★ GameStar PC ULTRA

Für alle, denen ihr neuer PC nie schnell genug sein kann, gibt es den One GameStar PC Ultra. Der Quad-Core Core i7 2600K mit 3,4 GHz kann bis zu acht Aufgaben auf einmal bearbeiten, die GeForce GTX 580 gehört zum Schnellsten, was der Grafikkarten-Markt hergibt. Windows 7 Home Premium ist auf einer Corsair-SSD installiert, zudem gibt's eine SATA3-Festplatte mit 1.000 GByte und einen DVD-Brenner.

- ★ Intel Core i7-2600K-Prozessor
- ★ Nvidia GeForce GTX 580 1,5 GB
- ★ 8,0 GByte Arbeitsspeicher
- ★ 60 GByte Windows-SSD
- ★ 1.000 GByte Festplatte

für nur **€ 1.399,-**

Für GameStar-Abonnenten und Premium-User von www.gamestar.de:

Exklusiver 20€-Gutschein*

* bei Bestellung eines GameStar-PCs für künftige Einkäufe bei One mit einem Gesamtwert von mindestens 500€

Zusammengestellt von der GameStar-Redaktion

MAXIMALER SPIELSPASS! FÜR JEDES BUDGET

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

★ GameStar PC PRO

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

für nur **€ 999,-**

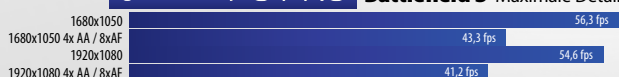


**PREIS-LEISTUNGS
TIPP**

★ GameStar PC ULTRA Battlefield 3 Maximale Details



★ GameStar PC PRO Battlefield 3 Maximale Details



★ GameStar PC Battlefield 3 Maximale Details



★ GameStar PC ULTRA Crysis 2 Maximale Details



★ GameStar PC PRO Crysis 2 Maximale Details



★ GameStar PC Crysis 2 Maximale Details



Mehr Infos und bestellen unter:

www.gamestarpc.de



Die raue Schönheit der namenlosen Insel ist trotz der betagten Engine beinahe greifbar.



An festgelegten Punkten spinnt der Erzähler die fragmentartige Handlung weiter.

Dear Esther: The morning after I was washed ashore, salt in my ears, sand in my mouth and the waves always at my ankles. I felt as though everything had conspired to this one last shipwreck. I remembered nothing but water, silence in my body and my thumb threatening to drag me under to where only the most listless of creatures swim.

Dear Esther

Spiel, Un-Spiel oder doch etwas völlig anderes? Dear Esther entzieht sich allen Konventionen. Auch denen eines GameStar-Tests. Von Jochen Gebauer

Genre: **Experimentelles Adventure** Publisher: – Entwickler: **Thechineseroom (Dear Esther ist das Erstlingswerk)**
Termin: **14.2.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **8 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7760



Jochen Gebauer
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Dear Esther ist kein Spiel. Wenn ich ehrlich bin, dann habe ich keine Ahnung, was **Dear Esther** eigentlich ist. Der Autor nennt es eine Geistergeschichte, aber ich bin mir nicht sicher, ob es überhaupt einen Geist gibt. Ich weiß nur, dass ich **Dear Esther** unmöglich als Spiel beurteilen kann, weil das dem Versuch gleichkäme, in einem dunklen Raum und mit verbundenen Augen eine schwarze Katze zu fangen, die gar nicht drin ist. Wenn Sie mir eine Pistole an den Kopf halten und mich dazu zwingen würden, es in eine Schublade zu stecken, dann würde ich sagen, dass **Dear Esther** interaktive Poesie ist, aber das wäre bestenfalls eine grobe Annäherung, weil **Dear Esther** gar nicht interaktiv ist.

Die Sache ist nämlich die: Ich interagiere nicht; ich lausche, ich beobachte, ich staune, aber eine echte Interaktion, ein Spiel, findet nicht statt. Es gibt nur mich, die Erzählung und jene namenlose schottische Insel, auf der mich **Dear Esther** absetzt und von der

ich den Eindruck habe, sie sei lediglich das Symbol für etwas viel Wichtigeres. Welten peitschen an die Küste, dezent, aber wundervolle Musik setzt ein, und ein ebenso namenlo-

ser Erzähler beginnt seine Geschichte mit den folgenden Worten: »Liebe Esther. Die Möwen landen hier nicht mehr.«

In den nächsten 90 Minuten wandere ich über diese Insel, mein Ziel ein Mast in der Ferne, den ich beinahe instinktiv als Endpunkt der Reise begreife, unterbrochen lediglich von Monologen des Erzählers, mal als Brief an die rätselhafte Esther, mal in Form eines Tagebucheintrages. Ansonsten tue ich buchstäblich nichts, ich kann nicht rennen, nicht springen, ich kann nichts aufheben oder anfassen oder öffnen, es gibt keine Rätsel, keine Dialoge, keine Figuren; ich weiß nicht mal, ob es mich selbst überhaupt gibt, wer auch immer ich eigentlich bin. Ich folge einem linearen Pfad und nehme in mich auf, die raue Schönheit der Insel, seltsame Symbole auf Kalkstein gekritzelt, kleine Details in verlassenen Hütten, die viel

Steam-Pflicht

Dear Esther ist momentan ausschließlich über Valves Online-Plattform Steam erhältlich – zum Preis von 7,99 Euro. Da ist es auch zu verschmerzen, dass sich das Spiel nicht weiterverkaufen lässt.

oder gar nichts besagen können, Ultraschall-Bilder eines Babys, chemische Formeln. Und natürlich die Erzählung.

Es ist eine melancholische, mitunter verzweifelte und doch seltsam tröstliche Geschichte, die ich nicht erklären kann, ohne sie beinahe zwangsläufig zu entzaubern – und von der ich mir weder sicher bin, ob ich sie verstanden habe, noch ob sie überhaupt verstanden werden soll. Das klingt schrecklich verklausuliert, aber es ist quasi die Na-



Mysteriöse, an Wände gekritzelte **Symbole** sind ein ständiger Begleiter.

⊕ Stärken

- + großartige Handlung
- + dichte Atmosphäre
- + originelles Leveldesign

⊖ Schwächen

- teils schwülstig erzählt
- etwas betagte Technik

Original vs. Remake



Dear Esther war ursprünglich eine **experimentelle Mod** für Half Life 2, entwickelt vom britischen Medienforscher Dan Pinchbeck an der Universität von Portsmouth.



Für das **Remake** wurde nicht nur die Story erweitert, sondern auch die Grafik kräftig aufgemöbelt. Verantwortlich dafür ist der Leveldesigner Robert Briscoe (Mirror's Edge).

tur des Erlebnisses: Wer im Deutschunter-richt vernehmlich stöhnte, als er den Faust oder den Steppenwolf interpretieren sollte, der wird an **Dear Esther** keinen Spaß haben.

Das meine ich nicht abwertend, man kann dem Erzählten einen Hang zur Schwulstigkeit und eine latente Neigung zum Elitismus vorwerfen – wenn Sie nicht wissen, was ein Damaskuserlebnis ist oder welche Rolle der biblische Lot spielte, dann werden Sie bestimmte Handlungsstränge kaum verstehen. Ähnliches gilt in sprachlicher Hinsicht, denn **Dear Esther** schlägt bisweilen einen archaischen Ton an, der ohne ausgezeichnete Englischkenntnisse unverständlich bleibt, zumal die deutschen Untertitel zum Redaktionsschluss noch nicht fertig sind. Oder wussten Sie, dass »bothy« ein alter schottischer Ausdruck für eine Hütte ist? Eben, ich auch nicht.

Dear Esther ähnelt in vielerlei Hinsicht einem Gedicht. Man kann ihm formal und objektiv begegnen, das Versmaß oder die Struktur analysieren, aber letztlich bleibt es ein zutiefst subjektives, ja sinnliches Vergnügen. Natürlich könnte ich dem »Spiel« seine kurze Spieldauer ankreiden (obwohl sich die Erzählung bei jedem Neustart in teils feinen Nuancen ändert und sich so erst nach mehrmaligem Spielen zu einem vielschichtigen Puzzle zusammenfügt); oder seine starre Linearität, bei der ich allenthalben an unsichtbare Grenzen in der Spielwelt stoße; oder das gletscherartige Tempo

meiner »Figur«, das zwar wunderbar zur Atmosphäre passt, mir aber mitunter trotzdem fürchterlich auf den Geist geht. Bloß ändert das rein gar nichts daran, dass **Dear Esther** bei mir ein Kopfkino abbrennt, das ich so in diesem Medium noch nie erlebt habe. Ich will nicht behaupten, dass meine Erfahrung repräsentativ sei, im Gegenteil, ich würde vermuten, dass manche von Ihnen mit diesem Storytelling-Experiment nicht das Geringste anfangen können, und das ist auch völlig okay. **Dear Esther** will nicht Mainstream sein oder jedem gefallen. Es fühlt sich sichtlich wohl in seiner Nische.

Mein Lieblingsmoment übrigens (und der einzige, bei dem ich nicht Gefahr laufe, mit Spoilern nur so um mich zu werfen) ereignet sich ganz zum Schluss. Das Bild wird schwarz, Wellen plätschern leise an die Küste, es ist jener kurze Augenblick, den man aus dem Kino kennt, diese eine Sekunde, bevor das Licht angeht und der Abspann läuft und man endlich das Gesicht der blöden Schnepfe sieht, die während des Films die ganze Zeit mit der Freundin getuschelt hat, weil sie nicht kapiert, dass es nichts Ohrenbetäubenderes gibt, als im Kino zu flüstern. Aber das Licht geht nicht an. Es gibt keinen Abspann. Der Bildschirm bleibt schwarz und ich zurück im Wellenrauschen, alleine mit den Eindrücken des gerade Erlebten, und es kostet mich unglaublich viel Überwindung, nach drei oder vier Minuten auf die ESC-Taste zu drücken, um **Dear Esther** zu beenden.

Wäre **Dear Esther** ein Film, würde man ihn »Arthouse« nennen und in Feuilletons besprechen (bezeichnenderweise wurde **Dear Esther** in der Zeit tatsächlich besprochen – aber im Games- und nicht im Kulturteil). Dabei kann der Indie-Titel visuell und akustisch erstaunlich gut mit der Vollpreis-Konkurrenz mithalten. Zwar merkt man der Source-Engine inzwischen an, dass sie nicht mehr taufrisch auf den Beinen ist, aber was der Leveldesigner Robert Briscoe (**Mirror's Edge**) aus den betagten technischen Möglichkeiten herausholt, muss sich in Sachen Einfallsreichtum, Originalität und Atmosphäre vor keinem **Skyrim** ver-

Ein Arthouse-Spiel

stecken. Die Höhle im dritten von insgesamt vier Abschnitten beispielsweise ist atemberaubend gut in Szene gesetzt.

Letztlich allerdings bleibt **Dear Esther** ein Experiment, das sich gängigen Standards entzieht und Vergleiche zum Scheitern verurteilt. Es sieht aus wie ein Spiel und es steuert sich wie ein Spiel, aber es funktioniert nicht wie ein Spiel, und es fühlt sich auch nicht so an. **Dear Esther** bedient sich des Mediums, um etwas völlig anderes zu schaffen. Das Ergebnis muss man nicht mögen, man kann es auch als langweiliges Abklappern von Hotspots begreifen. Mich aber hat es bezaubert. Jochen Gebauer / GR



Der dritte von vier kurzen Akten spielt in einer eindrucksvollen **Höhle**.

TERMIN	14.2.2011	PREIS	8 Euro	USK	nicht geprüft
<h3>Dear Esther</h3> <p>Experimentelles Adventure</p>					
Publisher	-	Entwickler	Thechineseroom		
Sprache	Englisch	Ausstattung	Download		
Kopierschutz	Steam				
<p>Da Dear Esther keinerlei Gameplay-Elemente besitzt und sich durch seinen experimentellen Ansatz auch keinem Genre zuordnen lässt, haben wir bewusst auf eine Wertung verzichtet.</p>					



+ Stärken

+ tolle Story
+ gelungene Anleihen bei Serien und Romanen

- Schwächen

- ermüdende Action-Passagen
- altbackende Optik

Alan Wake

Alan Wake hat es endlich auf den PC geschafft. Kann uns Remedys Gruselmär auf unserer Lieblingsplattform noch in seinen dunklen Bann schlagen? Von Petra Schmitz

Genre: Actionspiel Publisher: **Remedy / Nordic Games** Entwickler: **Remedy (Max Payne 2, GS 12/03: 86 Punkte)**
Termin: **16.2.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **40 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7690

Das grundsätzliche Problem von Alan Wake kennen selbst GameStar-Redakteure. Und nein, damit meinen wir nicht das Problem des Actionspiels **Alan Wake** (viel zu lange Entwicklungszeit, dann zunächst Exklusiv-Deal mit Microsoft für die Xbox 360, mit nahezu zwei Jahren Verspätung erst jetzt für den PC veröffentlicht), sondern das des Schriftstellers Alan Wake. Diese Sache mit der Schreibblockade. Okay, bei uns dauert sie im Regelfall nicht so lange wie beim Protagonisten in Remedys Gruselmär. Und wir müssen (oder dürfen?) zur Überwindung der Blockade auch nicht in irgendeinem verschlafenen Kaff Urlaub machen, um Kraft und Inspiration zu tanken. Obendrein müssen wir uns in diesem verschlafenen Kaff dann auch nicht mit den Mächten der Finsternis rumschlagen, die ... ja, was wollen die eigentlich von Alan? Niemals werden wir verraten, welche dunklen Kräfte das kleine Nest Bright Falls in ihrer Gewalt

haben und was genau deren Begehr ist. Allein, weil wir es gar nicht konkret wissen. Eine der großen Stärken von **Alan Wake** ist, dass es vieles im Vagen lässt, nur andeutet, sodass der Spieler die Welt nur noch schemenhaft wahrnimmt und ihm so der sichere Boden unter den Füßen weg bricht. Die Bedrohung in **Alan Wake** ist niemals so richtig greifbar. Und gerade das macht sie so erschreckend, ähnlich wie in Lovecrafts legendärem Werk rund um den Cthulhu-Mythos.

Doch von vorn: Mr. Wake, Thriller-Autor, trifft mit seiner Frau Alice in Bright Falls ein. Die zwei wollen in einer Blockhütte auf einer romantischen Insel in einem noch romantischeren See Ferien machen. Raus aus der Großstadt, rein in die Einsamkeit. Auch und vor allem damit Alan den Kopf frei und vielleicht nach zwei Jahren Nichtstun endlich bald mal wieder was aufs Papier bekommt. Doch schon die ersten Minuten in

dem Nest geraten zu dem, was man sich prima als Auftakt eines Horror-Romans à la Stephen King vorstellen kann: Alan wacht im Auto nach einem Albtraum auf, in dem Licht sein einziger Verbündeter gegen einen unbekannten Feind ist. Im örtlichen Diner überreicht ihm nicht Tankstellenbesitzer Stucky den Schlüssel zum Ferienhaus, sondern eine seltsame Alte. In der Blockhütte fällt zunächst der Strom aus, dann ver-

Schon der Anfang ist ein (toller) Albtraum

schwindet Alans Frau unter mysteriösen Umständen und Alan findet sich schließlich in seinem ramponierten Wagen irgendwo auf einer Klippe im Wald wieder. Alles nur ein Traum? Aber wo ist Alice? Und einige Zeit später addiert sich dazu die Frage: Wo

Die Versionen

Alan Wake gibt's ab dem 16. Februar via Steam (32 Euro) und ab dem 2. März auch im Laden. Der Publisher Nordic Games bietet zwei Versionen an, die normale (knapp 40 Euro) und die so genannte Limited Edition (knapp 50 Euro). Schon in der normalen Ausgabe stecken einige Goodies: der Soundtrack (ohne Popsongs), Postkarten, ein Poster und Aufkleber. In der Limited Edition finden sich überdies noch die 145 Seiten starken »Alan Wake Files« (auf Englisch), eine Making-of-DVD und zuschaltbare Audio-Kommentare der Entwickler.



Gegner kann Alan nur durch **Lichteinwirkung** (Taschenlampe) verwundbar machen.

Alan und seine Frau Alice bei der Ankunft in **Bright Falls**. Hier scheint die Welt noch in Ordnung.



Steam-Pflicht

Alan Wake setzt ein kostenloses Konto bei der Online-Plattform Steam voraus. Der Weiterverkauf wird damit unmöglich. Nach der ersten Internet-Aktivierung läuft das Spiel auch im Offline-Modus.

gen Geschehnisse. Spätestens diese Anleihen weisen auf die Ursprünge von **Alan Wake** hin. Remedy hat sich kräftig bei bekannten Serien bedient. Allen voran David Lynchs **Twin Peaks** von Anfang der 90er.

Wie auch in David Lynchs Vorlage lauert eine unbekannte Macht irgendwo in den Wäldern um Bright Falls. Und genau dahin muss Alan, um Alice wiederzubekommen und um dem ganzen Spuk (vielleicht) ein Ende zu bereiten. Die Action-Abschnitte des Spiels stellen uns vor mehrere Herausforderungen. Zu Beginn ist es die Angst, die wir verspüren, wenn wir uns nur mit Taschenlampe und einem Revolver bewaffnet in die Dunkelheit wagen. Später im Spiel kämpfen wir mit Verschleißerscheinungen. Die linearen Wege von A nach B werden lang und länger, die Gegner nerven, Grusel weicht nach und nach Anstrengung. Dabei ist die Spielmechanik grundsätzlich nicht falsch. Sie passt zum Rest. Schreibtischsportler Alan ist kein Supermann, der sich wie Tarzan durch die Wälder schwingt und reihen-

sind die Insel und die Blockhütte abgeblieben? Denn beides existiert laut den Bewohnern von Bright Falls dank eines Vulkanausbruchs eigentlich seit Jahren nicht mehr. Alan zweifelt (nicht ohne Grund?) an seinem Verstand. Aber seine Frau ist und bleibt verschwunden. Also macht er sich auf die Suche nach Alice und gerät bald in einen Strudel aus Wahnsinn – der offenbar um eines seiner Bücher kreist. Um eines, das Alan noch gar nicht geschrieben hat.

Wir treten hier die Eckpunkte der Story von **Alan Wake** darum so breit, weil die Handlung der Leuchtturm des Spiels ist. Das ist

es, woran man sich erinnert, sie ist das Besondere, sticht wie ein gleißendes Licht aus dem Spielestory-Einheitsbrei hervor. Daneben zerfallen die meisten anderen Geschichten im Genre der Actionspiele zu bedeutungslosem Krümelwerk. Dazu trägt auch die Aufteilung in Episoden bei. Wie bei einer Fernsehserie unterteilt Remedy das Spiel in (sechs) Kapitel. Am Ende eines jeden gibt's den auch im TV sehr beliebten Rauschmeißer-Popsong (etwa Roy Orbisons »In Dreams« oder »Up Jumped The Devil« von Nick Cave and The Bad Seeds), das nächste startet dann mit einem »Zuvor in«, also einer kurzen Zusammenfassung der bisher-

Technik-Check Alan Wake

Technik-Tipps

- ▶ Alan Wake lässt sich zwar mit weniger als 2,0 GByte Speicher spielen, aber die Ladezeiten zu Beginn steigen um das Fünffache.
- ▶ Die Godrays sorgen zwar für eine realistisch aussehende Beleuchtung unter freiem Himmel, kosten aber bis zu 30 Prozent Leistung.

- ▶ Der FXAA-Modus legt einen weichzeichnen- den Filter über das Bild, die Texturen verlieren dadurch an Schärfe. Wenn Ihnen dieser Look nicht zusagt, deaktivieren Sie FXAA und das Spiel läuft zusätzlich zehn Prozent schneller.
- ▶ Wenn Sie SSAO auf »Niedrig« reduzieren, erhalten Sie eine um zehn Prozent höhere

Bildwiederholrate. Ganz abschalten sollten Sie die Umgebungsverdeckung aber nicht.

Checkliste

- ▶ Zweikern-CPU
- ▶ 2,0 GByte RAM
- ▶ 8,0 GByte Speicherplatz
- ▶ Shader-3.0-Grafikkarte, DirectX 9.0

JH

So läuft Alan Wake auf Ihrem PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1	Geforce 8 / 9	8800 GT	9800 GT	9800 GTX															
		Geforce 200		GTS 250	GTX 260	GTX 285			GTX 295											
		Geforce 400/500		GTS 450	GTX 460	GTX 560	GTX 470		GTX 480	GTX 570	GTX 580									
		Radeon HD 4000	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870 X2													
		Radeon HD 5000		HD 5750	HD 5770	HD 5850			HD 5870		HD 5970									
PROZESSOR	2	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640													
		Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X6 1050T	X4 965	X6 1090T										
		Core 2 Duo		E4300	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600											
		Core 2 Quad				Q6600	Q8300	Q9400	Q9650											
		Core i				i3 540	i5 650	i5 750	i7 920	i7 870	i7 960									
3		Core i 2xxx					i3 2100		i5 2300	i5 2500	i7 2600									
		Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8192									

LEGENDE	4	technisch unmöglich		läuft so flüssig: 1680x1050 Mittel		läuft so flüssig: 1920x1080 Mittel		läuft so flüssig: 1920x1080 Hoch
		ruckelt stark						



1920 X 1080, NIEDRIGE DETAILS

Auf »Niedrig« fällt die miese **1** Beleuchtung auf. Ohne die Umgebungsschatten wirken die Objekte **2** unnatürlich platziert.



1920X1080, HOHE DETAILS

Auf »Hoch« besitzen die Objekte nun einen Schatten **2**, jetzt überzeugt auch die physikalisch korrekte Beleuchtung **1** (Godrays).

weise Gegner umnietet. Alans Bewegungsspektrum bleibt klein, er kann nur wenige Sekunden lang sprinten. Seine Taschenlampe frisst Batterien wie Kaninchen Löwenzahn, und seine Waffen leiden oft unter Munitionsmangel. Unter diesen Umständen tritt er gegen von der Finsternis befallene Menschen an, die er erst durch Licht (Taschenlampe!) verwundbar machen kann.

Wie gesagt: Zu Anfang ist es in bester Survival-Horror-Manier die Angst und die Anspannung, die diesen Spielteil bestimmt. Später verkommen die Lauf- und Kampf-Abschnitte allerdings zur Fleißarbeit, weil sie zu lang und zäh geraten sind. Daran können auch nützliche Leuchtfackeln, feindersetzende Blendgranaten und gelegentliche Minirätsel kaum etwas ändern. Remedy hätte gut daran getan, die Ausflüge in die Wälder in kleinere Häppchen zu unterteilen, um Abnutzungserscheinungen zu vermeiden.

Remedy kündigte **Alan Wake** bereits 2005 an, für die Xbox 360 erschien es dann 2010 und jetzt erst taucht es auf dem PC auf. Dass die Grafik folglich nicht mit aktuellen

Top-Titeln des Genres mithalten kann, liegt auf der Hand. Alles wirkt ein wenig angestaubt, ein wenig altbacken: Texturmatsch hier und dort, undynamische Schatten, hölzerne Animationen, Shader-Mangel. Das alles stört allerdings überraschenderweise kaum, denn Bright Falls und Umgebung sind teuflisch stimmungsvoll eingefangen.

Dass die zentralen Figuren obendrein so nachvollziehbar in der Welt verortet sind, trägt sein Übriges zur dichten Stimmung bei. Wir fühlen mit Alan, auch und nicht zuletzt, weil er das Geschehen und sein Innenleben stets aus dem Off kommentiert. Mit einer auch in der deutschen Version sehr passend gewählten Stimme. Auch der Rest der Vertoner-Riege macht einen guten Job, also keine Angst vor peinlichen Fremdschäm-Wortmeldungen. Blöd nur, dass Remedy gerade beim an sich exzellenten Sound ein wenig geschlampt hat: Die handlungstreibenden Zwischensequenzen laufen hörbar lauter ab als der Rest des Spiels. Da hätten wir gerne dringend einen Patch. An den bald mühsam werdenden Action-Abschnitten wird man wohl nichts mehr

drehen können, aber die grandiose Handlung ist ohnehin das zentrale Element von **Alan Wake**. Und bei der hat Remedy nun wirklich alles richtig gemacht. **PET**

Die Addons

In der PC-Version stecken bereits die beiden Addons **Das Signal** und **Der Schriftsteller**, die die Story von **Alan Wake** spannend erweitern. **Das Signal** schließt direkt ans Hauptspiel an, deswegen können wir auch nichts weiter darüber verraten, ohne Sie zu spoilern. Hübsch: In **Der Schriftsteller** können Sie über den Strahl der Taschenlampe aus (englischen) Wörtern die entsprechenden Ereignisse und Gegenstände herbeizaubern. Die beiden Addons kann man gleich starten, auch ohne **Alan Wake** durchgespielt zu haben. In Ihrem eigenen Interesse sollten Sie allerdings mit dem Hauptspiel beginnen.



In »Der Schriftsteller« werden **Worte** mit Hilfe von Licht zu Gegenständen.

Alan landet zeitweise in der **Klappmühle** von Dr. Hartman.



Fantastisches Verwirrspiel

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamstar.de

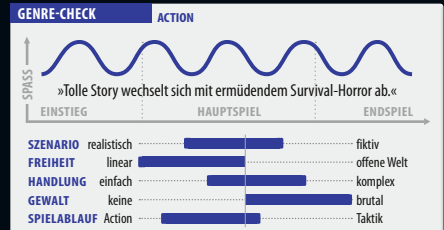
Alan Wake ist tatsächlich wie ein guter Grusel-Roman, der den Leser über weite Strecken über den Ursprung der Bedrohung im Unklaren lässt und trotzdem immer wieder kleine nahrhafte Info-Häppchen anbietet, um ihn bei der Stange zu halten. Die ganzen Anleihen bei Serien und auch Büchern machen aus dem Spiel zusätzlich ein schönes und großes Suchspiel für Popkultur-Kenner: Ah, Bright Falls ist Twin Peaks! Ah, Hitchcocks Vögel! Ah, das bekannte King'sche Schriftsteller-wird-wahnsinnig-Motiv! Und so weiter. Dass Remedy die Survival-Horror-Abschnitte vergleichsweise lieblos und ermüdend im Spiel platziert hat, ärgert mich zwar, aber der Ärger verblasst schnell hinter der fantastischen Geschichte. An der sich andere Entwickler gerne mal ein Beispiel nehmen dürfen.

TERMIN 16.2.2012 PREIS 40 Euro USK ab 16 Jahren

Alan Wake

Actionspiel

Publisher Remedy / Nordic Games
Entwickler Remedy
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 6 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam



GRAFIK

- stimmige Kulisse + viele Details
- tolle Lichtstimmung
- wenig zeitgemäße Effekte

7/10

SOUND

- sehr gute Sprecher + dynamische und passende Musik
- lizenzierte Musikstücke
- Zwischensequenzen lauter als Spielgeschehen

9/10

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade + fordernde Kämpfe
- langsame Auto-Heilung + faire Speicherpunkte
- gut verteilte rettende Lichtquellen + oft unfair

8/10

ATMOSPHERE

- ständige Bedrohung + verwirrende Halluzinationen
- Angst um Alice + Wahnsinn und Realität nicht unterscheidbar + Episoden-Aufbau

10/10

BEDIENUNG

- frei konfigurierbare Maus-Tastatur-Steuerung
- gut mit Controller + kein freies Speichern
- Kamerawinkel in Kämpfen oft mangelhaft

7/10

UMFANG

- acht Stunden langes Hauptspiel ... plus zwei jeweils anderthalb Stunden lange Addons + Achievements
- kaum Wiederspielwert

8/10

LEVELDESIGN

- versteckte Bonusgegenstände + Lichtquellen als Rettung
- kleinere Schalterrätsel
- sehr schlauchartig + blöde Fahrsequenzen

7/10

KI

- Gegner umzingeln Alan und greifen von allen Seiten an
- einige Gegner versuchen, dem Licht auszuweichen
- zumeist stumpfes Vorpreschen der Feinde

7/10

WAFFEN & EXTRAS

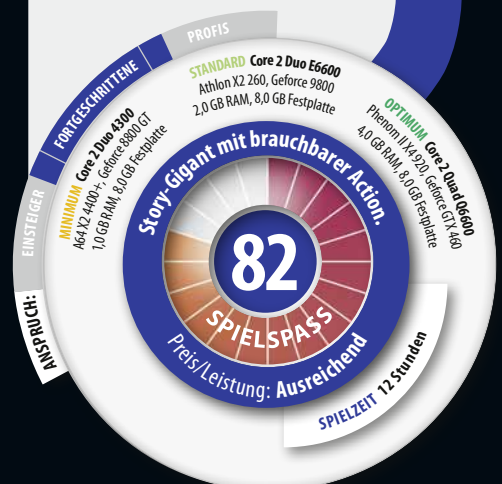
- Licht als Waffe + Licht als Heilquelle
- extrem effektive Blendgranaten
- zuweilen fieser Munitionsmangel

9/10

HANDLUNG

- glaubwürdiger Held + fantastische Gruselmomente
- spannendes Verwirrspiel
- gut erkennbare und geschickt genutzte Anleihen

10/10



Das Schwarze Auge

SATINAVS KETTEN

STELL DICH
DEINEM SCHICKSAL

DAS PC-ABENTEUER IN DER WELT
VON AVENTURIEN

AB 23. MÄRZ 2012 IM HANDEL



WWW.SATINAVSKETTEN.DE



Das Schwarze Auge erscheint unter Lizenz der Chromatrix GmbH. Das Schwarze Auge ist eine eingetragene Marke der Significant Fantasy GbR. © 2012 Daedalic Entertainment. Published by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria. Das Daedalic-Logo ist eine Marke der Daedalic Entertainment GmbH. Alle Rechte vorbehalten.



The Darkness 2

Dieses Spiel ist außergewöhnlich brutal, zumindest in der internationalen Fassung. Die deutsche ist brutal geschnitten, geht aber trotzdem ans Herz – wegen ihrer rührenden Story. Von Fabian Siegmund

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Digital Extremes (Dark Sector, GS 05/09: 67 Punkte)**
Termin: **10.2.2012** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7309 Auf DVD: Topspiel-Videos

Will man der Bibel glauben, war sie schon ganz am Anfang da, vor Gottes »Es werde Licht!«-Aktion: die Finsternis. Dann kamen Tag, Sonne, Mond und Sterne, Pflanzen, Vögel, Menschen, Kabelfernsehen und das ganze Zeug. Und jetzt? Jetzt findet die Finsternis bestenfalls noch ein Plätzchen im Kühlschrank, aber nur, wenn die Tür zu ist – oder im Ego-Shooter **The Darkness 2** von 2K Games und Digital Extremes. Hier hat sie sich in Jackie Estacado eingenistet, einem ehemaligen Berufskiller, der sich mit Hilfe der übernatürlichen Fähigkeiten seines düsteren Untermieters zu einem mächtigen

New Yorker Mafiaboss empor-gemetzelt hat. Doch zwischen Jackie und der Finsternis hängt der Haussegen schief: Im ersten **The Darkness**, das nur für Xbox 360 und Playsta-

tion 3 erschien, ließ der Dunkelheitsdämon Jackie zusehen, wie seine über alles geliebte Freundin Jenny ermordet wurde. Mehr muss man über Teil 1 nicht wissen, um den Nachfolger spielen und verstehen zu können. Seitdem hat Jackie die Finsternis irgendwo in seinem tiefsten Innern eingekerkert und versucht, ein halbwegs normales Gangsterleben zu führen.

Auftritt: die Bruderschaft, ein Geheimbund, der seit jeher versucht, die Macht der Finsternis an sich zu reißen oder zumindest ihren Träger zu kontrollieren. Angeführt von Victor Valente, einem narbengesichtigen Hinkebein, stürmen bewaffnete Schergen Jackies Lieblingsrestaurant, als der es sich dort gerade mit zwei drallen Blondinen gemütlich gemacht hat, und schießen den Laden sowie Jackie in Stücke. Während der sich blutend durch das bleihaltige Chaos schleppt, meldet sich die Finsternis nach langem Schweigen wieder zu Wort: »Nutze meine Macht oder stirb!« Alter Zwist hin oder her, zum Sterben ist sich Jackie dann doch noch zu jung, und so lässt unser Held die Finsternis zurück in sein Leben. Die verleiht Jackie fortan eine Vielzahl von Fähig-

keiten. Zuerst wird er nun von zwei schlangenartigen Viechern begleitet, die aus seinem Rücken zu wachsen scheinen. Die beiden dienen ihm als zweites Paar Arme – Arme, die reißen, beißen und schmeißen. Der linke Tentakel greift und wirft Objekte, gerne auch mal, um damit weiter entfernt stehende Gegner zu durchbohren oder zu zermahlen, der rechte ist für Nahkampf-attacken zuständig. Weil Jackie außerdem beidhändig ballern kann, haben wir damit

Arme, die reißen, beißen und schmeißen

Kontrolle über vier Gliedmaßen gleichzeitig: Während die linke Schlange mit einem Druck auf die Taste E eine Autotür vor uns hält, um gegnerische Kugeln abzufangen, schlagen wir mir der anderen um uns (Daumentaste an der Maus), geben gezielte Schüsse mit dem schweren Revolver in der linken Hand ab (linke Maustaste) und rotzen mit rechts Kugeln aus der Maschinenpistole unters Volk (rechte Maustaste). Klingt kompliziert, ist aber cool.

⊕ Stärken

- + cooler Comic-Look
- + tolle Story

⊖ Schwächen

- störende Schnitte
- sehr kurze Spielzeit

Mit Hilfe der **Schwarm-Fähigkeit** lähmt Jackie zwei Gegner, um sie anschließend unter Feuer zu nehmen. Seine Schlangendämonen freuen sich auf die Reste.



Mit dem linken **Tentakel** greift Jackie eine Autotür, um dahinter Schutz zu suchen. So hat er noch zwei Hände frei, um zu ballern.



Manche Gegner setzen **Blendgranaten** ein, um die Finsternis im Raum zu halten, denn im Licht verschwinden Jackies Fähigkeiten.

Aus nächster Nähe kann Jackie so genannte Hinrichtungen durchführen. Das sind vorgefertigte »Finishing Moves«, die einen Gegner mit einem Schlag erledigen. Dabei packen sich die Schlangenarme das entsetzte Opfer und machen dann irgendetwas Fieses. Wobei fies relativ ist: Die USK-geprüfte und ab 18 Jahren freigegebene Version von **The Darkness 2** ist stark geschnitten. Hier bestehen die Hinrichtungen aus relativ unblutigen Herumschubereien. Die internationale Fassung enthält hingegen Hinrichtungssequenzen, die die Tötungsanimationen eines gewissen indizierten Außerirdischen-Shooters wie läppische Ohrfeigen aussehen lassen: Da werden Menschen zerrissen, von Tentakeln durchbohrt oder sonstwie grausig misshandelt. Darüber hinaus fehlen in der deutschen Version viele weitere drastische Spielelemente, etwa Ragdolls oder Verstümmelungen. In einer besonders ekligten Folterzene blendet das Spiel komplett aus und lässt uns nur noch zuhören. Bizarrenweise fehlen in der deutschen Fassung sogar zwei eher harmlose Sexszenen in einem Bordell.

Durch die Comic-Optik von **The Darkness 2** verlieren die (ohnehin gekürzten) Splat-

terzen des Spiels einen Teil ihrer Härte. Ob das der Plan der Entwickler war, sei dahingestellt, in jedem Fall sieht das Spiel in diesem Look klasse aus. Die Cel-Shading-Grafik schließt sehr gut die Distanz zwischen Comic-Vorlage und Spielumsetzung, obendrein sind die Licht- und Schattenspielerien prima gelungen. Gleichzeitig ist die Musikanterhaltung grandios, die deutschen Sprecher von

Steam-Pflicht

The Darkness 2 setzt ein kostenloses Konto bei der Online-Plattform Steam voraus. Der Weiterverkauf wird damit unmöglich. Nach der ersten Internet-Aktivierung läuft das Spiel auch im Offline-Modus.



Die deutsche Version bietet nur drei **Hinrichtungs-Animationen**. Die wiederholen sich entsprechend schnell.



Die deutsche Version ist zwar geschnitten, **Blut** fließt aber dennoch in Strömen.



Unglaublich glaubhaft

Michael Obermeier
Content Manager
michi@gamstar.de

Rachegeschichten sind in Computerspielen nichts Neues, so ziemlich jeder Shooter-Held will sich bei irgendwem für irgendwas rächen. Beim ersten The Darkness war aber nicht nur der Held von Rachsucht erfüllt, sondern auch ich als Spieler – weil Figuren wie die ermordete Jenny trotz Comic-Welt dann doch sehr glaubhaft bleiben. Dieser Trick klappt in Teil 2 genauso wieder, auch wenn ich diesmal statt Vergeltung Erlösung für Jenny suche. Wenn das nicht die vielbesungene »Immersion« ist – was dann?

Jackie und der Finsternis sind sehr gut, die Kanonenfutter-Gegner feuern indes immer die gleichen hölzernen Sätze ab. Wer lieber das Original hören will, darf im laufenden Spiel auf die ausgezeichnete englische

Echt fies! Fies geschnitten

Sprachausgabe umschalten. Vorbildlich! Blöd allerdings, dass **The Darkness 2** nur einen Spielstand anlegt, der mit jedem neuen Speicherpunkt automatisch überschrieben wird. Erst nach dem Durchspielen darf man die einzelnen Kapitel nochmal anspringen.

Im Laufe von **The Darkness 2** erlernt Jackie weitere Finsternis-Fähigkeiten. Für besiegte Gegner gibt's nämlich Punkte, die er dann in verschiedene Talente investieren kann (siehe Kasten). All diese Mächte funktionieren indes nur in der Dunkelheit, vor Licht muss die Finsternis weichen, und dann steht Jackie ziemlich nackig und blind da. Seine Gegner setzen deshalb auch mal Scheinwerfer oder Blendgranaten ein, um unseren Helden zu schwächen. Dennoch ist die Anzahl der Gameplay-Elemente von **The Darkness 2** recht überschaubar, das Prozedere bleibt das ganze Spiel über gleich: Lampen ausschießen, rumballern, Gegner hinrich-

ten, ab und zu Fähigkeiten einstreuen, zwei, drei Bosse plätten, fertig. Der Vorgänger hatte da mehr zu bieten, zum Beispiel eine viel offenere Spielwelt mit Nebenaufträgen. Das hat Digital Extremes im Nachfolger auf ein Minimum zurückgeschraubt. Hier kehrt Jackie lediglich immer wieder mal in sein Penthouse zurück, wo er mit anderen Charakteren redet und sich Stichworte für den nächsten Ausflug in die New Yorker Unterwelt abholt. Dort kann er auch mit seinem Untergebenen Dolfo ein paar Schießübungen machen oder die Sammelobjekte, die er im Laufe des Spiels gefunden hat, in ihren Vitrinen bewundern. Trotzdem wirken die

Finstere Fähigkeiten

Jackie erlernt im Laufe des Spiels übernatürliche Kräfte, von magischer Schusswaffenverstärkung bis hin zu echter dunkler Magie.



Der **Schwarm** erzeugt leichten Schaden und macht mehrere Gegner für kurze Zeit kampfunfähig. Die ideale Vorlage für eine Hinrichtung.



Kanalisierung erhöht den Waffenschaden und bietet auf höheren Ausbaustufen sogar Röntgenblick und durchschlagende Munition.



Gelegentlich lassen Feinde magische Kugeln fallen, mit denen Jackie ein **schwarzes Loch** herbeirufen kann, das seine Gegner einsaugt.



Nach einer speziellen Hinrichtungsart erhält Jackie einen **Schutzschild**, das ihn vor Treffern schützt und sich zudem werfen lässt.

Jackies **Finsterling** klammert sich an einem Gegner fest. Der ist bis auf weiteres kampfunfähig.



Der Koop-Modus

The Darkness 2 bietet einen Koop-Modus für bis zu vier Spieler mit einer knapp dreistündigen Story, außerdem noch drei Instant-Action-Levels für spontanes Gemetzel. Jeder der vier Charaktere besitzt eine magische Waffe sowie eine von Jackies Fähigkeiten wie Schwarm oder Kanalisierung.

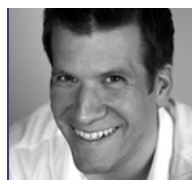


Jimmy (rechts) trägt eine Wurfaxt, mit der er aber auch zuschlagen kann.

Penthouse-Passagen recht aufgesetzt. Aber immerhin nehmen sie ein bisschen Tempo aus dem sonst so atemlosen Geballer und Gemetzel während Jackies Eskapaden.

Im ersten **The Darkness** konnte der Spieler drollige (und blutrünstige) kleine Kobolde befehlen, die jeweils unterschiedliche Fähigkeiten hatten und dem Spiel so einen Hauch Taktik verliehen. In **The Darkness 2** steht Jackie nur ein einziger dieser Finsterlinge zur Verfügung, der obendrein meistens tut, was er will. Nur wenn wir ihn packen und in Richtung eines Gegners werfen, können wir ihn aktiv für unsere Zwecke nutzen. Der Minidämon dient deshalb weniger als Gameplay-Element, sondern vielmehr als liebenswerter Nebencharakter. Die Stärke von **The Darkness 2** liegt nämlich in seiner Geschichte. Als Jackie nach den Drahtziehern hinter dem Anschlag auf sein Lieblingsrestaurant sucht, tappt er geradewegs in eine Falle der Bruderschaft: Flutlicht, muskelbepackte Männer mit Gewehren und zack, im nächsten

Moment wird Jackie an ein Holzkreuz genagelt. In dieser unangenehmen Lage will ihm Victor Valente die Finsternis mit Hilfe eines magischen Grals absaugen, um damit die Weltherrschaft an sich zu reißen oder dergleichen. Jackie ist das zunächst ziemlich wurscht: Zum einen hat er nie um diese Macht gebeten, zum anderen hat sein Leben seit Jennys Tod ohnehin keinen rechten Sinn mehr. Die Finsternis selbst sieht das indes ganz anders, sie will gefälligst in ihrem Wirt bleiben, und zieht plötzlich ein Ass aus dem Ärmel, oder vielmehr eine Dame: Jenny. Ihre Seele sei in der Hölle gefangen, so der Dämon, und da bleibe sie, wenn Jackie nicht tue, was die Finsternis von ihm verlangt. Und so reißt sich Jackie dann doch los und macht sich daran, die Bruderschaft zu zerschlagen, Valente zu vernichten, Jenny zu retten und bei Gelegenheit der Finsternis zu zeigen, wer in dieser Stadt der Boss ist. Die Geschichte von **The Darkness 2** hilft locker darüber hinweg, dass das Spiel nicht sonderlich abwechslungsreich ist. Umso bedauerlicher ist da, dass die Story schon nach gut fünf Stunden ihr Ende findet. Und ein ziemlich offenes obendrein. 2K Games rechnet wohl fest mit einem dritten Teil, und wir hoffen darauf. Jackies Geschichte nicht weiterzuerzählen, wäre nämlich äußerst finster. **FAB**



Schnitt ins eigene Fleisch

Fabian Siegmund
Redakteur
fabian@gamestar.de

Jennys Tod im ersten **The Darkness** gehört für mich zu den emotionalsten Momenten des Shooter-Genres. Umso toller finde ich es, dass diese Geschichte nun weiter geht – wenn auch ohne einen befriedigenden Abschluss. Davon abgesehen steckt in **The Darkness 2** nüchtern betrachtet nicht allzu viel drin: Das Gameplay ist repetitiv, der Umfang gering. Und doch hat mich das Spiel in der kurzen Zeit sehr gut unterhalten. Allerdings nehme ich die starken Schnitte in der deutschen Fassung tatsächlich als störend wahr. Nicht zuletzt, weil ich mir hier zehnmal hintereinander die gleiche Hinrichtungs-Animation ansehen muss.

Die Story hilft über vieles hinweg

Zwecke nutzen. Der Minidämon dient deshalb weniger als Gameplay-Element, sondern vielmehr als liebenswerter Nebencharakter. Die Stärke von **The Darkness 2** liegt nämlich in seiner Geschichte. Als Jackie nach den Drahtziehern hinter dem Anschlag auf sein Lieblingsrestaurant sucht, tappt er geradewegs in eine Falle der Bruderschaft: Flutlicht, muskelbepackte Männer mit Gewehren und zack, im nächsten

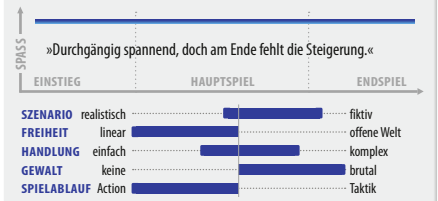
TERMIN 10.2.2012 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

The Darkness 2

Publisher 2K Games
Entwickler Digital Extremes
Sprache Deutsch, englische Sprachausgabe
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 6 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK ACTION



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (4) **SPIELTYPEN** Internet, LAN
DEDICATED SERVER Nein **SERVERSUCHE** Intern
MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden
WERTUNG Ausreichend
»Nett für ein paar Stunden Gemetzel, danach weitestgehend ohne Reiz.«

GRAFIK

- cooler Comic-Look
- tolle Beleuchtung
- knallige Farben
- Clipping-Fehler

9/10

SOUND

- sehr gute Hauptsprecher
- geniale Finsternis-Stimme
- stimmungsvoller Soundtrack
- lizenzierte Musikstücke
- Gegner mit Standardsprüchen

9/10

BALANCE

- stetig anspruchsvollere Gegner
- stimmiges Selbstheilungssystem
- Schwierigkeitsgrade jederzeit justierbar
- mitunter zu leicht

9/10

ATMOSPHÄRE

- tolle Lichtstimmung
- optisch recht nah an der Comic-Vorlage
- mal sentimentale, mal grausige Szenen
- Standardgegner sehen alle gleich aus

9/10

BEDIENUNG

- klassische Shooter-Steuerung
- frei konfigurierbar
- Sprachausgabe im Spiel umstellbar
- nur ein Speicherplatz
- doppelte Tastenbelegung

8/10

UMFANG

- Koop-Modus für vier Spieler
- Instant-Action-Karten
- viele Achievements und Sammelobjekte
- viel zu kurze Kampagne
- keine alternativen Multiplayer-Spielmodi

5/10

LEVELDESIGN

- zerstörbare Objekte
- Lichtquellen als Hindernisse
- nervige Schalter- und Lichträtsel
- sehr schlauchartig
- wirkt sehr konstruiert

7/10

KI

- Gegner setzen Licht ein
- teleportierende und entwaffnende Widersacher
- Feinde suchen keine Deckung
- anspruchsvolle Bosskämpfe

7/10

WAFFEN & EXTRAS

- coole Finsternis-Fähigkeiten
- zwei Waffen und zwei Schlangen gleichzeitig
- überschaubares Knarren- und Fähigkeiten-Arsenal
- unnötige Waffen-Upgrades

7/10

HANDLUNG

- glaubwürdiger Anti-Held
- rührende Jenny-Passagen
- ambivalente Finsternis
- zwei Enden ...
- ... die beide unbefriedigt zurücklassen

10/10



Kingdoms of Amalur

Reckoning

Schnell, aber taktisch. Brutal, aber trotzdem knuddelig.

Das actionlastige Rollenspiel kreuzt Fable mit Dragon Age und Darksiders – was aber nur teilweise funktioniert. Von Benjamin Kratsch und Daniel Matschijewsky

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Big Huge Games** (Rise of Legends, GS 06/06: 89 Punkte)
Termin: **9.2.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch, Spanisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7345

Auf DVD: Test-Video

W

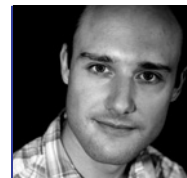
as für eine Welt, dieses Fantasyreich Amalur. Eine Welt, in der knollnasige Waldgeister Eichelhüllen als Helme tragen und in der selbstverliebte Lichtelfen hochtrabende Reden schwingen. Eine Welt, in der erwachsene Themen über Rache und Verrat genauso Platz finden wie knuddelig Liebliches, das vor Zuckersüße geradezu an den Zähnen schmerzt. Blöd nur, dass wir eigentlich tot sind. Oder es zumindest sein sollten. Denn zu Beginn des actionlastigen Rollenspiels mit dem sperrigen Namen **Kingdoms of Amalur: Reckoning** schieben zwei Gnome unseren vermeintlich leblosen Körper auf einem wackligen Holzwagen Richtung Leichenkammer. »Erstaunlich, wie intakt der noch ist«, staunt das eine Hutzelmännchen noch, gleich darauf finden wir uns im Charakter-Editor wieder. Dort entscheiden wir uns neben dem Aussehen unseres Recken auch für eine von vier Rassen, jede mit eigenen Vorteilen. Die Almani erinnern an die rauen Soldaten Gondors aus **Der Herr der Ringe** und sind besonders gute Schmiede. Die Varani erzielen als Piraten günstigere Preise beim Handeln und knacken ruckzuck Schlösser. Die Ljósálfar kennen sich als Lichtelfen mit Kräuterheilkunde und Alchemie aus, während die Dunklelfen Dokalfar am liebsten lautlos meucheln. Letztlich ist die Rassenwahl und der damit jeweils verbundene Bonus aber nur zu Beginn von Bedeutung. Wer will, der kann sich im Laufe des Abenteuers immer wieder neu erfinden,

⊕ Stärken

- + dynamische Kämpfe
- + freie Charakterentwicklung
- + stimmiger Grafikstil

⊖ Schwächen

- technisch veraltet
- fummelige Steuerung
- unausgeglichene Balance



Zwischen den Rollenspielen

Daniel Matschijewsky,
Redakteur
danielm@gamestar.de

Die Kämpfe fühlen sich wie die aus Darksiders an, die Dialoge erinnern an Bioware-Titel wie Dragon Age oder Mass Effect, und die Spielwelt möchte so groß und vielfältig sein wie Himmelsrand aus Skyrim. Diese Mischung bekommt Kingdoms of Amalur zwar ziemlich gut hin, erreicht aber in keiner Disziplin seine offensichtlichen Vorbilder. Spaß hatte ich trotzdem, was vor allem an dem vielseitigen Talent- und Kampfsystem sowie der spannenden Geschichte liegt. Wer sich darauf einlässt, der bekommt ein gelungenes Action-Rollenspiel, das seinen Platz genau zwischen linearen Story-Brocken (Dragon Age) und Open-World-Abenteuern (Skyrim) gefunden hat.



Die rasanten, actiongeladenen **Kämpfe** zählen zu den Höhepunkten von **Reckoning**. Hier sind Taktik und gute Reflexe gefragt.

EA Origin

Wie bei fast jedem Spiel von Electronic Arts üblich müssen Sie **Kingdoms of Amalur: Reckoning** über die umstrittene Online-Plattform EA Origin aktivieren. Der Vorteil: Zum Spielen wird die DVD nicht benötigt, und Sie können das Programm auf beliebig vielen Rechnern installieren. Da **Reckoning** aber an Origin gebunden wird, ist ein Weiterverkauf unmöglich.

gegen einen Obolus alle Talente an den Nagel hängen und so bereits verbrauchte Erfahrungspunkte komplett neu verteilen. Überhaupt lässt uns **Reckoning** stets alle Freiheiten, das Spiel so zu meistern, wie wir wollen.

Na gut, wir sind zu Beginn von **Kingdoms of Amalur: Reckoning** gar nicht tot. Oder zumindest nicht ganz oder nur so halb. Jedenfalls hat dieses ganze Halbtotsein mit dem geheimnisvollen Stein des Lebens zu tun, auf den wir aber aus Rücksicht auf die



Mit voller Schicksalsleiste aktivieren wir einen Rage-Modus, in dem wir besonders viel Schaden austeilen.

Handlung nicht allzu genau eingehen wollen. Reden wir doch lieber über die namensgebenden Königreiche von Amalur: Die Tuatha Deohn, einst friedliche Dunkelelfen, überziehen Amalur mit Tod und Verderben, schon zehn Jahre kämpfen die Gnome, Menschen und Lichtelfen gegen den übermächtigen

Feind. Und nur wir (klar!) können durch eine besondere Begabung das Schicksal der Welt ändern. Also auf in den Kampf!

Das Spielgefühl von **Reckoning** ist schnell und zackig, ein bisschen wie im Actionhit **Darksiders**. Stürmt ein riesiger Troll mit Breitaxt auf uns zu, weichen wir per Rollmanöver aus, feuern währenddessen ein paar Pfeile ab, verwirren das Vieh mit schnellen Positionswechseln, stechen zu, ziehen uns wieder zurück und lassen Magie sprechen. Mit Tastenkürzeln aktivieren wir zudem Spezialfähigkeiten, die sich zwar immer wieder aufladen müssen, sich aber klasse kombinieren lassen. Da pusten wir eine Gegnerhorde erst durch eine Schockwelle aus den Stiefeln, schießen dann messerscharfe Stacheln hinterher und geben der verdutzten Truppe schließlich mit einem Kometenhagel den Rest. So schmetzeln wir uns durch Steintrolle, grünhäutige Oger, Kobolde, flatternde Feen, mächtige Drachen oder sechsköpfige Hydranten, die uns abwechselnd vergiften, mit Elektroschocks grillen oder dem Nachwuchs zum Fraß vorwerfen wollen. Das ist so lau-

Sieht spektakulärer aus, als es ist. Die Belagerung von **Mel Senshir** soll sich wie Helms Klamm anfühlen, tut es aber nicht.



Das Talentsystem

Anders als in vielen anderen Rollenspielen dürfen wir unseren **Reckoning**-Recken frei entwickeln. Hierfür stehen uns drei Talentbäume zur Verfügung, die wir alle ausbauen dürfen, aber nicht unbedingt müssen.



Krieger ziehen idealerweise mit Breitschwert und Schild in den Nahkampf. Dabei tragen die Haudrauf-Burschen bevorzugt schwere Rüstungen und setzen auf mehrstufige Komboattacken.



Schurken sind hinterlistige Leisetreter, die ihre Feinde am liebsten mit Dolchen attackieren. Zudem verstehen sie sich auf Gift und Fallen. Größeren Gegnergruppen entziehen sie durch flinke Ausweichmanöver.



Magier sind schwächliche Kuttenträger? Von wegen! Die Reckoning-Zauberer beherrschen mächtige Elementarmagie, speien Feuer, Eis oder Blitze und schützen sich mit magischen Barrieren.

nig, wie es klingt, denn die Kämpfe sehen durch schicke Animationen und Effekte nicht nur cool aus, sie spielen sich auch gleichermaßen actionreich wie taktisch.

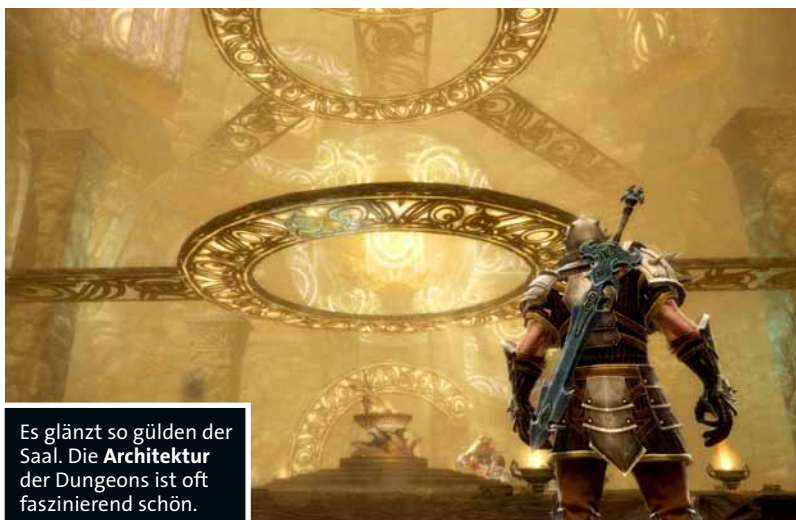
Allerdings hat die PC-Steuerung so ihre Tücken. Während Seitwärtsrollen, Schildblocks und die Auswahl der Spezialtalente mit einem Gamepad sehr gut von der Hand gehen, verknoten sich vor allem Einsteiger an der Maus und Tastatur schnell die Finger. Zwar lässt sich die Steuerung frei konfigurieren, man merkt **Reckoning** aber trotzdem an, dass es auf Gamepads ausgelegt ist. Insbesondere das in hässliche Register unterteilte Inventar toppt sogar das in dieser Hinsicht

fummelige **Skyrim**. So ploppen genretypische Vergleichsstatistiken nicht automatisch auf, sondern müssen über die rechte Maustaste erst angewählt und dann aktiviert werden. Dafür haben wir dank der präzisen Maus mehr Kontrolle über die Kamera, als das auf der Xbox 360 und Playstation 3 der Fall ist. Ein vor allem in den Kämpfen elementarer Vorteil gegenüber den Konsolen.

Mit erledigten Gegnern und gemeisterten Quests sammeln wir Erfahrungspunkte, die

wir frei Schnauze in drei Talentbäume investieren können. Anders als in anderen Rollenspielen müssen wir uns dabei aber nicht auf eine Fertigkeitenart konzentrieren, sondern können auch einen Breitschwert schwingenden Schurken trainieren, der gern Blitze um sich schießt. Trotzdem ist Planung Pflicht. So steht Magie in **Reckoning** nicht unbedingt an erster Stelle; Angriffe wie der Kettenblitz oder dessen aufgewertete Variante namens Sturmwind sind eher zur Unterstützung gedacht. Erst sehr spät im Spiel

Das **Inventar** fällt sogar noch fummeliger aus als das von **Skyrim**.



Es glänzt so golden der Saal. Die **Architektur** der Dungeons ist oft faszinierend schön.

schalten wir wirklich vernichtende Zauber wie den vorhin erwähnten Meteoritenhagel frei. Da ist das Aufwerten der Waffen in jeweils eigenen Unter-Talentbäumen deutlich nützlicher. Unsere Chakram-Sensen etwa lassen sich vergiften oder mit Feuer aufladen und als Bumerang ins Ziel steuern, um Scharfschützen aus sicherer Distanz kalt zu stellen. Wer lieber in Bögen macht, der feuert mehrere Salven ab, setzt auf Pfeilhagel, vergiftet die Geschosse oder zündet sie an.

Hämmer, Breit- und Langschwerter lassen sich ebenfalls aufrüsten, wobei sich hier alsbald eine unschöne Balanceschwäche zeigt: Mit Einhändern schlagen wir so schnell zu,

Fable Age: Darksiders

dass selbst große Oger mit mächtiger Rüstung kaum eine Chance haben. Zweihänder hingegen sind unpräzise, wir kloppen oft daneben und holen sehr lange aus, wodurch unsere Schläge leicht geblockt werden können. Uns bleibt also kaum eine Wahl; der Einhänder wird bevorzugt genutzt, auch wenn uns eigentlich der Sinn nach großem Schneidwerkzeug steht. Immerhin dürfen wir bereits investierte Talentpunkte zurückkaufen und neu verteilen. Die Gefahr sich zu »verskillen« ist also vergleichsweise gering.

In **Reckoning** wird aber nicht nur gekämpft, sondern auch geredet. Die Dialoge erinnern an **Dragon Age** oder **Mass Effect**, ohne aber deren eindruckliche Inszenierung zu erreichen. Im Grunde wählen wir nur einen stichwortartigen Gedanken, aus dem sich dann das lahm gefilmte und durch die starre Mimik der Charaktere eher emotionslose Gespräch ergibt. In Sachen Antwortvielfalt steht **Reckoning** den großen Vorbildern aber in nichts nach. Wir können uns blasierete Starallüren erlauben, unser Gegenüber erpressen, uns hilfsbereit geben oder ihm die kalte Schulter zeigen. Unser Vorgehen wirkt sich aber meist nur auf die Höhe der Belohnung aus; Liebkind oder Spinnefeind machen wir uns bei keiner der Amalur-Frak-tionen, und wirklich Einfluss auf die Ge-

schichte können wir so auch nicht nehmen. Macht aber nichts, denn die Handlung aus der Feder des Bestseller-Autors R. A. Salvatore (**Forgotten Realms**) fühlt sich auch so schon wie ein gut geschriebener Fantasy-Roman an. So blicken wir hinter die Fassade der stolzen Ljósálfar, die sich eigentlich schon geschlagen sehen, und deren Hochkönig Titarion, der nicht mehr an Rettung glaubt. An anderer Stelle treffen wir auf Gnome, die sich die herrschaftliche Stadt Adessa mit Tempeln und Statuen mitten in der Wüste gebaut haben, weil sie so hoffen, außer Reichweite der Tuatha zu sein. Allerdings müssen Sie sich auf das Spiel und die Art, wie es seine Geschichte erzählt, einlassen. Denn einen roten Faden, der Sie wie in **Dragon Age** von einem dramatischen Ereignis zum nächsten führt, fehlt in **Reckoning**.

Kingdoms of Amalur ist riesig. Landschaftlich wird viel Abwechslung geboten, und abseits der Hauptquest können wir uns bei Fraktionen verdingen oder den Einwohnern der zahlreichen Städte helfen. Allerdings weckt **Reckoning** bei Weitem nicht so viel Abenteuerlust wie etwa **Skyrim**. Das liegt zum einen an den zwar stimmig gebauten, aber vergleichsweise detailarmen und schlauchigen Landschaften, die bis auf ein paar versteckte Schatztruhen und kleinere Höhlen kaum Erkundungswertes bieten. Zum anderen setzt uns das Programm abseits der Haupthandlung lediglich Standardquests der Marke »Haue zehn Kisten kaputt« vor, was schnell langweilt. Ignorieren wir zu viele Fleißaufgaben, fehlen uns aber wichtige Erfahrungspunkte, um später im Spiel noch ausreichend unter den Gegnern aufräumen zu können. Auch das löst **Skyrim** besser.

Technisch ist **Reckoning** so zweischneidig wie das Schwert unseres Helden. Einerseits beeindruckt das Rollenspiel durch seine stimmige Comicoptik, die märchenhafte Beleuchtung und aufwändige Charakteranimationen in den Kämpfen. Andererseits blicken wir auf schwammige Texturen, polygonarme Landschaften und die maue Vegetation. Der aktuellen Genre-Konkurrenz wie **Skyrim** oder **The Witcher 2** läuft **Reckoning** dadurch meilenweit hinterher. Dafür gibt's beim Sound

kaum Anlass zur Kritik. Die Zauber- und Kampfeffekte knallen ordentlich, und die englischen wie deutschen Sprecher leisten sehr gute Arbeit. **DM**

TERMIN 9.2.2012 PREIS 45 Euro UK ab 18 Jahren

Kingdoms of Amalur: Reckoning Rollenspiel

Publisher Electronic Arts
Entwickler Big Huge Games
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch,
Ausstattung Italienisch, Spanisch
 DVD-Box, 1 DVD
Kopierschutz EA Origin

GENRE-CHECK

ROLLENSPIEL

»Anfangs fasziniert die Welt, die mauen Nebenquests brengen den Spaß aber etwas aus.«

Kategorie	Progression (Einstieg -> Hauptspiel -> Endspiel)	Endspiel-Bewertung
SPIELSTIL Kampf	Bar chart showing progression	Handwerk/Quests
CHARAKTER simpel	Bar chart showing progression	komplex
FREIHEIT linear	Bar chart showing progression	offene Welt
KÄMPFE Action	Bar chart showing progression	Taktik
HANDLUNG einfach	Bar chart showing progression	komplex

GRAFIK

- hübsche Effekte und Beleuchtung ➢ stimmiger Comic-Stil
- gelungenes Kampfanimationen ➢ leblose Gesichter
- schwammige Texturen ➢ generell sehr detailarm

7/10

SOUND

- passende Zauber- und Kampfeffekte ➢ dynamische Musikunterlegung ➢ sehr gute deutsche Sprecher
- maue Surround-Abmischung

9/10

BALANCE

- leichter Einstieg ➢ nützliche Tutorials
- drei Schwierigkeitsgrade
- Talente und Waffenklassen mäßig ausbalanciert

7/10

ATMOSPHÄRE

- märchenhafte Fantasy-Welt ➢ eingestreute Skriptereignisse
- teils leblose Landschaften
- generell behäbige Inszenierung

7/10

BEDIENUNG

- frei konfigurierbar ➢ gute Übersicht in den Kämpfen
- fummeliges Inventar
- Maus- und Tastatursteuerung überladen

7/10

UMFANG

- riesige Spielwelt ➢ unzählige Nebenquests
- verschiedene Fraktionen
- schlauchige Landschaften ➢ nur wenig zu entdecken

9/10

QUESTS/HANDLUNG

- spannende Hauptquest ➢ interessante Figuren und Orte
- wendungsreich
- generische Nebenaufträge ➢ Gespräche lahm inszeniert

8/10

CHARAKTERSYSTEM

- vielseitige Spezialisierungen möglich ➢ jederzeit rücksetzbar
- passive Boni und Schwächen
- manche Talente zu schwach oder nutzlos

9/10

KAMPFSYSTEM

- zahlreiche Waffenklassen und Zauberarten
- hervorragend kombinierbar ➢ coole Kombos und Finisher
- Zweihandwaffen kaum nützlich

9/10

ITEMS

- magische und epische Gegenstände ➢ Crafting...
- ...das aber nicht sonderlich umfangreich ausfällt
- generell wenig Auswahl

8/10





Die neuen Gegner, die **Fomorian**s, scheinen düsteren Dark-Fantasy-Albträumen entsprungen zu sein. Neben geflügelten Dämonen warten auch riesige Ungetüme wie dieser harte Brocken auf uns.



Riesige Gegner, verdorrte Lande und das fahle Gegenlicht der Abendsonne lassen oft eine wunderbar apokalyptische **Atmosphäre** entstehen. Wenn es denn auch mal flüssig laufen würde.

King Arthur 2

Der König ist (fast) tot, lang lebe der Sohn des Königs. Doch der macht es auch nicht lange: Aufgrund von Bugs bleibt der erhoffte Strategie-Hit aus. Von Patrick C. Lück

Genre: **Strategiespiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Neocore Games (King Arthur, GS 02/10: 80 Punkte)**
Termin: **28.2.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **40 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7642

Auf DVD: Test-Video

Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute. Dieser Satz beschreibt ein Phänomen: das glückliche Ende einer Geschichte. Blöd nur, dass jeder, der sich mit Geschichte auskennt, weiß, dass Geschichte niemals endet. Irgendwas oder irgendwer folgt immer. So auch bei Neocores Variante der mittelalterlichen Saga um König Arthur. Da haben wir doch vor zwei Jahren im Überraschungshit **King Arthur**, der Strategie und Rollenspiel mixte, ganz Britannien unter unserer Herrschaft vereint und befriedet. Und selbstverständlich führt die weise Regierungsgewalt des Königs und seiner Tafelrunden-Ritter die britische Insel in ein goldenes Zeitalter des Wohlstands und der Zufriedenheit. Also lebten tatsächlich alle vergnügt bis ans Ende ihrer Tage?

Von wegen. Denn in **King Arthur 2** kramt eine böse Hexe eine alte Dämonenrasse, die Fomorian, hervor und verwüstet mit ihnen die Lande. So öffnen wir ein neues Kapitel in der Arthus-Saga. Also zieht König

Arthus mal wieder los und befriedet erneut seine Lande? Falsch. Denn diesmal schlüpfen wir nicht in die Rolle des legendären britischen Königs, sondern in die seines Sohnes William Pendragon. Papa hatte sich nämlich mit seinen engsten Vertrauten zu Beratungen am Altar des heiligen Grals zurückgezogen. Doch dort kam es zu einem fatalen Zwischenfall, der König Arthus schwer verletzte. Ein schlechter Moment für ein Machtvakuum, denn so hat William nun nicht nur mit den Fomorianen zu kämpfen, sondern auch mit abtrünnigen Fürsten. Und wo ist Sir Lancelot? Was weiß die Hexe Morgana Le Fey? Und wie schließt man die Pforten zur Welt der Fomorianen? Fragen über Fragen, die erst im Laufe der fünf Kapitel umfassenden Kampagne geklärt werden.

Für ein Strategiespiel, das sich in der Spielmechanik an den **Total War**-Titeln orientiert, ist das ungewöhnlich storylastig. Doch **King Arthur 2** will schon wie sein Vorgänger ein »Roleplaying Wargame« sein, also mit einer starken Rollenspielkomponente punkten. Dazu fährt das Spiel so ziemlich alles auf, was ein Rollenspiel ausmacht. Es gibt Levelaufstiege, sowohl für die (später drei) Haupthelden der Kampagne, als auch für jeden einzelnen Truppenteil. Mit Stufenaufstiegen können wir den relativ freien Fertigkeitenbaum erweitern und so neue Talente erwerben, seien diese aktiv oder passiv, ma-

gisch oder kampfbetont. Dazu kommt ein umfangreiches Item-System, mit dem wir unsere Helden ausrüsten und verbessern können. Die Gegenstände lassen sich zudem zu besseren verschmelzen, gegen Geld verscherbeln oder in Quests als Opfer- oder Bestechungspfand einsetzen.

King Arthur 2 macht in diesem Zustand wenig Spaß

Die gestellten Aufgaben teilen sich in drei Unterarten auf: Schlacht, Diplomatie und Abenteuer. In Diplomatiemissionen kommt es auf unser Verhandlungsgeschick an, und die Schlacht erweist sich als das, was man erwartet, nämlich ein offenes Feldscharmützel gegen den Feind (dazu gleich mehr). Manchmal lässt sich aber im Vorfeld so manche Ausgangsbedingung ändern, indem wir in Textfenstern alternative Entscheidungen treffen. Nach diesem Prinzip funktionieren die Abenteuer-Quests. Ganz wie in einem Textadventure erläutert uns ein vertonter Text die Situation, woraufhin wir dann Entscheidungen treffen dürfen. Das spielt sich spannender, als es klingt. So müssen wir zum Beispiel ein Dorf von Besessenen befreien. Aber wer sind die Gesuchten? Legen wir uns mit unseren Truppen auf die

⊕ Stärken

- + gelungener Mix aus Strategie und Rollenspiel
- + tolle Geschichten im Fahrwasser der Arthus-Saga

⊖ Schwächen

- miese Performance
- störende Bugs
- KI- und Balance-Patzer

Abwertung

Auch nach zwei eilig nachgeschobenen Patches erreichen in den Schlachten viele High-End-Systeme kaum konstante Frame-Raten jenseits von 30 Bildern, dazu kommen vor allem in der Nahansicht immer wieder Leistungseinbrüche. Deshalb werten wir die **Grafik um zwei Punkte** ab. Wegen der auch weiterhin vorhandenen (und mit den Patches teils neu hinzugekommenen) Bugs, Fehler und KI-Aussetzer werten wir zusätzlich bei der **Atmosphäre um vier Punkte** und bei der **KI um zwei Punkte** ab.

Lauer, mischen wir uns unter das Volk, oder metzeln wir prophylaktisch alle nieder? Nach jeder Entscheidung sitzen wir gespannt vor dem Schirm und hoffen auf die richtige Konsequenz in unserem Sinne – toll!

Der Strategiepart von **King Arthur 2** funktioniert wie in der **Total War**-Serie. Auf einer Kampagnen-Karte, die in Provinzen unterteilt ist, ziehen wir rundenweise mit unseren Truppen umher. Im Gegensatz zum Vorgänger hat der Entwickler aber die Komplexität der Provinzverwaltung heruntergeschraubt. So erwartet uns nun statt zwei Ressourcen (Gold und Nahrung) nur noch eine (Gold), und insgesamt verbringen wir deutlich weniger Zeit mit der Optimierung unserer Ländereien. Dafür gibt es nun ein umfangreicheres Diplomatie-Menü, in dem wir Abmachungen mit anderen Fürsten treffen können. Das ist vor allem in der ersten Spielhälfte wichtig, um zum Beispiel über Abkommen zu verhandeln oder Forschungspunkte zu ergattern. Die Kämpfe trägt **King Arthur 2** in Echtzeit auf 3D-Schlachtfeldern aus. Die Grafik ist hübsch, reicht aber nicht an die überragende Qualität der **Total War**-Spiele heran. Wie im Vorbild fahren wir mit der Kamera frei über die Landschaft und geben unseren Truppen Formations-, Posi-

Wir reisen auf der hübsche **3D-Karte** gen Norden. Den Durchgang durch diese Mauer, die entfernt an tatsächliche Bauten wie den Hadrianswall erinnert, mussten wir umständlich an zwei Fronten gleichzeitig frei kämpfen.



tions- und Angriffsbefehle. Neu sind Flugeinheiten, die in der Luft nur von Bogenschützen erwischt werden (welche bei Regenwetter nicht schießen können), aber zum Angriff auf den Gegner herabstürzen müssen. In diesem Moment sind sie auch von Bodentruppen verletzbar. Spielentscheidend ist neben der richtigen Taktik vor allem der geschickte Einsatz von Magie und Spezialfertigkeiten. So röstet ein einzelner Blitzzauber eine halbe Kompanie. Durch rechtzeitige Gegenmaßnahmen wie Magieschilde oder Unterbrechungen können wir aber gegnerische Helden von diesen mächtigen Zaubern abhalten. Die KI stellt sich auf dem normalen Schwierigkeitsgrad aber nicht besonders clever an. So löschen unsere Zauberhelden mühelos haushoch überlegene Armeen aus, da der Gegner oft nur tropfenweise angreift. Auch auf der Kampagnenkarte irrt die KI manchmal ziellos umher, und im Kampf halten sich die Einheiten öfter mal nicht an unsere Befehle.

Aber die KI ist nicht das einzige Problem von **King Arthur 2**. Viele Spieler klagen trotz High-End-Systemen über eklatante Performance-Mängel. Auch auf unseren Testsystemen kam es zu teils derben Einbrüchen. Dazu gerieten wir gleich mehrmals an Plotstopper, in denen entscheidende Quests



Der König ist tot

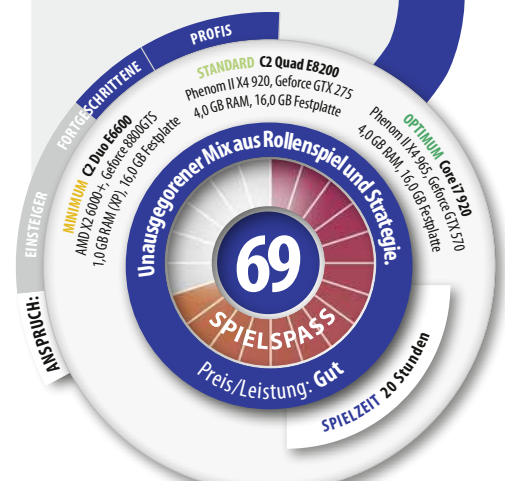
Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Was hatte ich mich auf den Nachfolger des Überraschungs-Hits gefreut, denn die Voraussetzungen waren alle da: ein Vorgänger mit tollen, ausbaufähigen Ideen, ein durchdachter Mix aus Rollenspiel und Strategie, hübsche Präsentation, ein frisches Szenario. Aber was passiert? Wie so viele Titel kommt auch **King Arthur 2** in einem völlig unausgereiften Zustand auf den Markt. Hartnäckige Fans können mit viel Willen ihren Spaß finden. Ich aber bin es leid, mich durch Abstürze, Plot-Stopper und Ruckel-Performance zu kämpfen. Auf dass die Entwickler zügig Patches nachreichen, die die Fehler beheben. Verdient hätte es **King Arthur 2** allemal.

nicht abschließbar waren oder immer wieder abstürzten. Da half nur, weit zurückliegende Spielstände neu zu laden und zu hoffen, dass es diesmal klappt. Zusätzlich nerven falsche Texte, nicht ladbare Spielstände, Grafikfehler und viele scheinbar willkürliche Abstürze. Kurz: **King Arthur 2** macht in diesem Zustand wenig Spaß. Zum Testzeitpunkt erschienen bereits zwei Patches, die zwar einige Bugs behoben, dafür aber neue einführten und die Performance nicht messbar steigerten. Patrick C. Lück / DM

TERMIN	28.2.2012	PREIS	40 Euro	USK	ab 12 Jahren
<h2>King Arthur 2</h2> <p>Strategiespiel</p>					
Publisher	Deep Silver				
Entwickler	Neocore Games				
Sprache	Englisch				
Ausstattung	DVD-Box, 2 DVDs, 60 S. Handbuch				
Kopierschutz	Steam (optional)				

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> schöne Schlachtfelder + ansehnliche Karte gute Lichtstimmungen + detaillierte Einheiten schwache Kampf-Animationen + mangelhafte Performance 	6/10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> schöne Musik und Geräuschkulisse guter Quest-Erzähler keine deutsche Vertonung 	8/10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> vier Schwierigkeitsgrade Video-Tutorials Quest-Schwierigkeit schwankt stark 	7/10
ATMOSPHERE	<ul style="list-style-type: none"> düsteres Szenario im Schatten der Arthus-Saga Bugs, Abstürze, falsche Texte, Fehler, etc. 	4/10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> Auto- und Quicksave + viele Schlachten können ausgewürfelt werden mit manchmal merkwürdigen Ergebnissen Interface fummeliger als im Vorgänger 	7/10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> lange Kampagne + Wiederspielwert dank unterschiedlicher Vorgehensweisen und Entscheidungen nur eine Kampagne + kein Multiplayer-Teil 	7/10
MISSIONSDISEIN	<ul style="list-style-type: none"> Diplomatie-, Abenteuer- und Schlachtmisionen abwechslungsreiche und gut geschriebene Quest-Handlungen Schlachten ohne Missionsziele, nur vollständige Ausrottung 	8/10
KI	<ul style="list-style-type: none"> Gegner setzt Magie clever ein + versucht Flanken-Manöver handelt wenig überraschend + viele unnachvollziehbare Aussetzer auf der Kampagnen-Karte + ignoriert Befehle 	5/10
EINHEITEN	<ul style="list-style-type: none"> viele Truppentypen + zahlreiche Fertigkeiten, Eigenschaften und Upgrades + massig Items und Artefakte Flugeinheiten + nur drei Helden-Armeen 	9/10
KAMPAGNE	<ul style="list-style-type: none"> Entscheidungen zwischen tyrannisch und rechtschaffen sowie christlich und heidnisch + bekannte Figuren und Orte nur sehr wenige Höhepunkte 	8/10



Jagged Alliance

Der Söldnerkrieg war schon mal besser. Von Michael Orth

Back in Action

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

GameStar.de/Quicklink/7545

Auf DVD: Test-Video



-Com, Syndicate, Jagged Alliance – an Comebacks kultiger 90er-Jahre-Strategietitel herrscht dieser Tage kein Mangel. Doch während die beiden Erstgenannten

(auch) als Neuinterpretationen im Shooter-Gewand auf den Markt kommen werden, wollte sich der Entwickler Coreplay bei **Jagged Alliance: Back in Action** eng an das Original halten. Und erntete wohl gerade deshalb einen besonders empörten Aufschrei der Fangemeinde. Denn »eng« heißt nicht »identisch«. Und schon durch die Ankündigung, statt auf klassische Rundenstrategie auf einen pausierbaren Echtzeitmodus zu setzen, sahen sich viele **JA**-Anhänger in ihren schlimmsten Befürchtungen bestätigt. Unser Test bringt Klarheit.

➕ Stärken

- + Plan&Go insgesamt gelungen
- + sehr große, offene Spielwelt
- + alle bekannten Söldner dabei

➖ Schwächen

- mäßige KI
- kein Fog of War
- umständliche Bedienung
- substanzlose Strategiekarte

Um es vorweg zu nehmen: Dafür, dass mit **Back in Action** die **JA**-Serie von der Taktiklegende zur Durchschnittsware wird, kann der »Plan&Go« getaufte Kampfmodus am allerwenigsten. Was

also ist passiert? Schließlich handelt es sich auf den ersten Blick um ein werkgetreues Remake. Schauplatz und Personen sind dieselben, auch am Spielziel und grundlegendem Spielablauf hat sich wenig geändert.

Einen ersten Hinweis gab eine weitere Ankündigung während des Entwicklungsprozesses: Man wolle **Jagged Alliance 2** etwas entschlacken, die extreme Komplexität zurückfahren und **Back in Action** zugänglicher gestalten. Operation geglückt, Patient tot. Gegen wirklich sinnvolle »Glättungen« des Konzepts hätten wohl die wenigsten Fans größere Einwände gehabt. Allerdings hat es Coreplay übertrieben und **Jagged Alliance** nicht nur einiger Spielelemente, sondern auch gleich seiner Seele beraubt.

Die Ausgangssituation ist allerdings gleich geblieben. Wir spielen einen virtuellen Söldner-Anführer, der im Karibikstaat das Schre-

ckensregime der tyrannischen Herrscherin Deidranna Reitman beenden und das unterjochte Volk befreien soll. Das Eiland wird auf einer strategischen Karte dargestellt, auf der wir uns quasi frei bewegen. Städte, Dörfer, Stützpunkte und andere markante Einrichtungen bis hin zur Straßenkreuzung müssen von Deidrannas Schergen befreit werden, um sich so nach und nach das Vertrauen der Bevölkerung zu erkämpfen.

Doch bevor es losgehen kann, müssen die eigenen Kämpen erst mal rekrutiert werden. Dabei gibt es viele rührende Wiedersehen, denn jeder einzelne in **Jagged Alliance: Back in Action** verfügbare Söldner war bereits beim Vorgänger dabei. Wie gehabt sind sie mit Attributen wie Geschicklichkeit oder Intelligenz sowie den Basistalenten Treffsicherheit, Mechanik, Medizin und Sprengstoff charakterisiert. Da Heimlichkeit in **BiA** recht wichtig ist, kamen Schleichen und die Wahrnehmung von Feinden neu hinzu.

Allerdings haben einzelne Werte nicht mehr die gleiche Bedeutung wie früher. Während man sich in **Jagged Alliance 2** zum Beispiel noch nach jedem Prozent mehr Treffergenauigkeit gradezu die Finger schleckte, spielt das in **Back in Action** keine allzu große Rolle mehr. Ein mittelmäßiger Schütze mit dicker Wumme und mächtiger

Seiner Seele beraubt

Steam

Jagged Alliance: Back in Action nutzt die Online-Plattform Steam als Kopierschutz. Das setzt zur Verbindung mit einem Steam-Konto zwingend eine Online-Verbindung voraus. Anschließend lässt sich das Spiel zwar auch offline spielen, aber nicht mehr weiterverkaufen.

Rüstung ist nun deutlich nützlicher als ein Meisterschütze, der mit leichter Ausrüstung und 9mm-Pistole ins Feld zieht. Das macht das Spiel nicht nur einfacher – was uns daran am meisten ärgert, ist die schrumpfende Vielfalt, die Einschränkung der Möglichkeiten, die Söldner auszurüsten.

Dazu passt dann auch das relativ grobschlächchtige Level-Upgrade-System. Während sich in **JA 2** einzelne Söldner-Werte durch entsprechenden Erfahrungen und Erfolge Pünktchen für Pünktchen verbessern ließen, fließt bei **Back in Action** alles in den allgemeinen XP-Pool des Söldners. Sind bestimmte Stufenwerte erreicht, dürfen sieben Skillpoints frei verteilt werden. Wer will, darf auch alle sieben einem einzigen Attribut oder Talentwert zuschreiben und diesen damit gehörig pushen.



Hier hilft auch der **Plan&Go-Modus** samt eingeblendeter Sichtfelder nicht viel: Der Feind wartet schussbereit hinter der Mauer – wer sich zuerst bewegt, hat verloren.



Hat man sich seine Wunschtruppe zusammengestellt, geht es auch gleich in den ersten Kampf um Arulcos Flughafen. Eine wichtige Mission, winkt doch bei einem Sieg eine ungehinderte Nachschublinie als Belohnung. Die Kampfgebiete sind in leidlich hübscher Iso-3D-Grafik dargestellt. Nichts Spektakuläres, aber für das Genre schon okay. Zumal die einzelnen Szenarien zumeist einen ordentlichen Kompromiss aus hohem Detailreichtum bei gleichzeitig gewahrter Übersichtlichkeit hinbekommen.

Sobald per beherztem Druck auf die Leertaste zum ersten Mal das Plan&Go-System zum Einsatz kommt, hat man allerdings eh keine Augen mehr für die Umgebungsgrafik. Jetzt heißt es erst einmal sich zurecht finden, was dank der aufgeräumten Oberfläche leicht fällt. Per Rechtsklick können wir in aller Ruhe jedem Söldner seinen Weg weisen und Feinde anvisieren. Per Icon wechseln wir die Gangart bis hin zur Bodengleiterei, stellen auf Feuerstoß um oder lassen die Kameraden die Stellung halten. Per Drag&Drop lassen sich die einzelnen Söldner-Aktionsleisten sogar zeitlich koordinieren. Wenn wir das Geschehen dann weiterlaufen lassen, arbeiten unsere Söldner die Aufgabenliste gewissenhaft ab. Der erneute Wechsel in den Pausenmodus ist jederzeit möglich, noch übrige Aktionen lassen sich löschen, um etwa auf neue Situationen reagieren zu können.

Das Plan&Go-System von **Back in Action** funktioniert durchaus gut. Die Scharmützel sind meist halbwegs spannend und etwas actionreicher als in **Jagged Alliance 2**. Zwei Dinge verhindern allerdings höhere Weihen: Der fehlende Fog of War und die – vornehm ausgedrückt – eigenwillige KI. So ist uns durch den fehlenden Kriegsnebel der Standpunkt aller Feinde (meist zu einzelnen Gegnerklumpen zusammengequetscht) schon sofort beim Level-Eintritt bekannt. Der typische JA 2-Nervenkitzel beim Durchkämmen eines Sektors kommt somit erst gar nicht auf. Andererseits lässt sich damit gleich



Unsere Söldner-Startempfehlungen

Insgesamt 40 Söldner stehen in Back in Action zur Auswahl, genau 31 davon könnte man sich mit dem Startkapital sofort leisten. Unsere zehn Favoriten für die Mietsoldaten-Startformation stellen wir hier in Wort und Bild vor.



Cynthia «Fox» Guzman

Für eine Ärztin gar nicht mal so toller Medizinwert, dazu saumäßige Schützin. Billigster Söldner überhaupt und dafür ganz ordentlich ausgestattet, weitere Investitionen werden erst mal nicht fällig. Als Pinup-Girl äußerst beliebt.



Donna «Spider» Houston

Exzellente Ärztin und bessere Schützin als Fox. Dafür aber miserabel ausgerüstet, weshalb die Spinnenfrau nicht ganz so billig kommt, wie der reine Sold vermuten lässt.



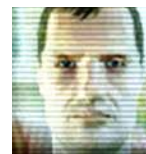
Helmut «Grunty» Grunther

Umgänglicher Musterprofi, guter Schütze, durchgehend gute Werte, bereits gut ausgestattet – kurz gesagt ein Muss zum absoluten Schnäppchenpreis.



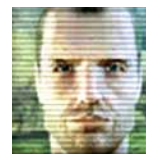
Igor Dolvich

Die günstige Russen-Alternative. Humorloser Kerl ohne Spitznamen, aber dafür mit durchgehend hervorragenden Attributen und deshalb mit sehr viel Potenzial nach oben.



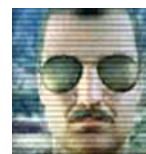
Barry Unger

Sprengstoff-Spezialist mit sehr guten Attributswerten und durchwegs ausbaufähigen Talenten. Erfordert allerdings wegen der mageren Ausrüstung ein paar zusätzliche Investitionen.



Steve «Grizzly» Bornell

Wie der Name schon andeutet: Grizzly ist ein Bär von einem Mann. Nur durchschnittliche Werte, aber als Packesel oder für Gewaltmärsche die allererste Wahl.



Frank «Hitman» Hennessy

Einer der besten Low-Budget-Schützen, zudem wegen seiner umgänglichen Art durchweg beliebt. Billigste Möglichkeit, sich durch Konzentration auf Treffsicherheit-Upgrades einen echten Weltklasse-Sniper ins Team zu holen.



Peter «Wolf» Sanderson

Der große Allrounder im Söldnerfeld, gleichzeitig für alles zu gebrauchen – aber für nichts richtig gut. Als dritter oder vierter Mann ideale Ergänzung für jeden Trupp.



Thor Kaufman

Kein ausgebildeter Arzt, aber bemerkenswerter Medizin-Wert für einen ordentlichen Schützen. Oder ist es eher ein bemerkenswerter Treffsicherheits-Wert für einen Heiler? Für unter 20.000 Dollar bietet das sonst keiner.



Edgar «Nails» Smorth

Kann fast alles außer Wunden heilen: Sprengstoff-Spezialist mit einem Faible für Mechanik, dazu ein guter Schleicher und passabler Schütze. Allerdings auch schon relativ teuer.



Solide Taktik

Michael Trier,
Chefredakteur
michael@gamestar.de

Im Vergleich zum Original ist Back in Action kein Meilenstein, wohl aber ein solides Taktikspiel. Weil der Plan&Go-Modus funktioniert, weil die Söldner- und Waffenauswahl riesig sind und weil mich die Befreiung von Arulco wochenlang beschäftigt. Das soll keineswegs heißen, dass ich begeistert wäre, nach wie vor ist die Bedienung teils umständlich und die KI fehlerhaft. Trotzdem hatte ich mit Back in Action meinen Spaß und beurteile es nicht nicht als das, was ich mir als Fan des Originals insgeheim gewünscht hätte – sondern als das, was es ist. Ein gutes, aber kein großes Taktikspiel.

das Vorgehen für den kompletten Level halbwegs planen. Oder genauer gesagt: ließe sich, denn die unberechenbare Feind-KI schmeißt meist eh alles über den Haufen. Mitunter geht sie tatsächlich in Deckung und wartet auf den geeigneten Zeitpunkt zur Konterattacke. Dann wiederum bleiben Deidrannas Schergen selbst bei ärgstem Beschuss regungslos stehen. Besonders beliebt ist der Kamikaze-Run: Wie von der Tarantel gestochen rennt der Feind dann auf die eigenen Söldner zu. Mal schön in Reihe (prima Kanonenfutter für unsere Scharfschützen), mal als ganzer Gegnerknäuel. Blöd und meist tödlich für uns, vor allem dann, wenn Söldner mit Messern oder Macheten darunter sind, die uns im Nahkampf gnadenlos platt machen.

Ist ein Level von der Feindesbrut gesäubert, sucht man entweder Schlüsselpersonen auf, die (freiwillig zu erledigende) Zusatzmissionen anbieten. Oder sammelt das massig herumliegende Zeug der gefallenen Kontrahenten auf und verhört es an die Händler. Oder begibt sich zurück in die Strategieweise, wo überlebende Söldner mit der Zeit automatisch heilen. Die in **Jagged Alliance 2** spielerisch noch mehr als üppige Karte wurde in **Back in Action** so gründlich ihrer Funktionen beraubt, dass man hier eigentlich nur noch das nächste Ziel wählt. Mit fortlaufender Spieldauer setzt man dann

schwächere Söldner auch ganz gerne als Laufburschen und für gefährliche Botengänge ein. Denn im Gegensatz zu **JA 2** mietet man die Söldner nicht mehr, sondern kauft sie mit Haut und Haaren. So hat man hat auch irgendwann unliebsame Burschen bis zum Schluss an der Backe, weil eine Entlassung eigentlich nur durch das »versehentliche« Verirren in die Schussbahn einer tödlichen Kugel möglich ist.

Die permanente Laufarbeit ist durch gleich mehrere dicke Designschnitzer nötig. Herumliegende Sachen müssen bis hin zur letzten Patrone im 3D-Modus aufgesammelt werden. Auch bei der eigentlichen guten Idee der individuellen Milizen-Ausrüstung ist ein persönliches Erscheinen vor Ort erwünscht, da wäre ein Zugriff gleich aus der Übersicht ungleich komfortabler gewesen. Was bleibt, ist eine riesige, offene Welt mit teilweise spannenden Gefechten. Das übertriebene Zusammenstreichen vieler Spielelemente und die insgesamt schlampige Programmierung sorgt hingegen für Ver-



Zu Tode abgemagert

Michael Orth,
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Was haben die Entwickler da mit der JA-2-Lizenz an die Hand bekommen – und was haben sie daraus gemacht! Eines der besten Taktik-Epen aller Zeiten mit einer lebendigen Welt und gelungenen RPG-Elementen mutiert zum lieblosen Söldnerschinken. Es ist teils zum Haareraufen, wie Coreplay essentielle JA-2-Elemente rausgeworfen hat. In den ersten Momenten (sprich: Spielstunden) meine ich noch, ein zwar auf Echtzeit umgestricktes, aber ähnlich komplexes Spiel vor mir zu haben. Doch je länger die Befreiung Arulcos voranschritt, umso öfter musste ich mit dem Kopf schütteln. Auf positive Überraschungen wartete ich vergeblich – stattdessen blieb mir regelmäßig der Mund offen stehen, wie selbst einfachste Dinge grandios versemelt wurden. Sicher, insgesamt ist Back in Action kein Totalausfall. Aber selbst unter gütiger Ignoranz der Jagged-Alliance-2-Denkmalshandlung für mich doch eine Enttäuschung.

druss. So bleibt es bei guten Ansätzen in einem Taktik-Titel, der eher an **Commandos** denn an das typische **Jagged Alliance**-Spielgefühl erinnert. Michael Orth / **MT**

TERMIN 9.2.2012 PREIS 45 Euro USK ab 16 Jahren

Jagged Alliance: Back in Action

Runden-Taktik

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

GENRE-CHECK	STRATEGIE
SPASS	»Mühsamer Einstieg, nach einigen Stunden immer ermunternder«
EINSTIEG	HAUPTSPIEL
ENDSPIEL	
SZENARIO	realistisch
MASSSTAB	lokal
SPIELSTIL	Aufbau
EINHEITEN	Individuen
HANDLUNG	einfach

GRAFIK

- abwechslungsreiche Schauplätze
- immer übersichtlich
- gute Animationen
- hässliche Söldner-Visagen
- teils recht detailliert

SOUND

- solide vertonte Dialoge
- schmissige Musik
- launige Söldner-Kommentare ...
- ... die sich recht schnell wiederholen

BALANCE

- Tutorial
- automatische Pausefunktion
- fairer Schwierigkeitsgrad ...
- ... mit gelegentlichen Schwankungen
- wenig Hilfestellungen für Neulinge
- nervende Rückeroberungen

ATMOSPHERE

- spannende Gefechte
- Jagged-Alliance-Feeling
- Söldner wachsen ans Herz ...
- ... bleiben aber trotzdem eher blass
- altmodische Inszenierung
- öde Dialoge

BEDIENUNG

- intuitive Söldner-Steuerung
- Plan&Go geht flott von der Hand
- katastrophales Objekt-Handling
- keinerlei Komfort-Funktionen
- mühseliges Gegenständesammeln

UMFANG

- lange Spieldauer
- viele Söldner
- riesige Waffen- und Ausrüstungsauswahl
- leere Verbindungsstapfen

MISSIONSDISEIN

- erlaubt unterschiedliche Lösungswege
- Lärmpegel und Sichtbarkeit gut umgesetzt
- viel zu entdecken
- kaum alternative Missionsziele
- Vorgehensweise auf Dauer sehr ähnlich

KI

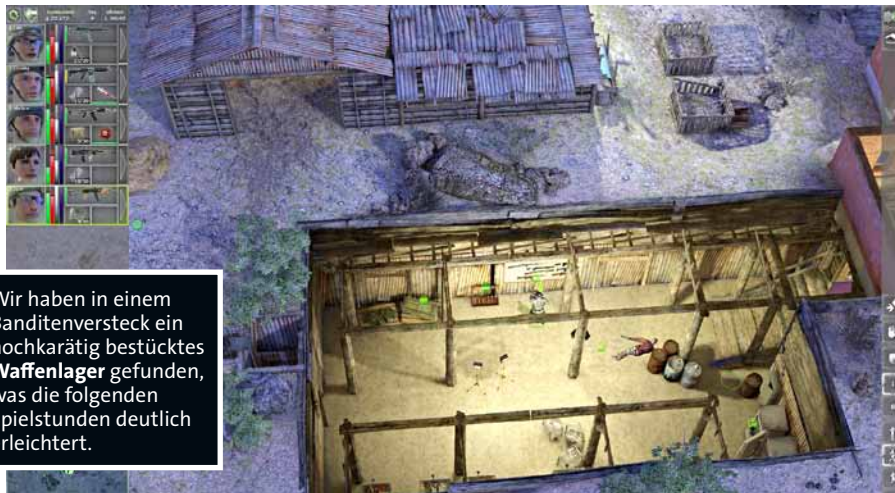
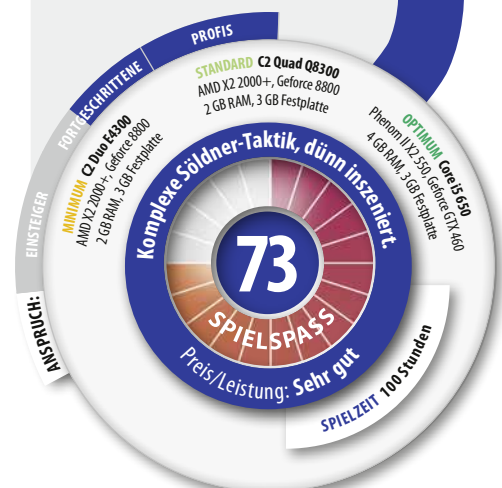
- nutzt Deckung clever
- setzt sinnvoll Granaten ein
- reagiert realistisch auf Lärm und Tarnung
- ... aber alles viel zu selten
- ansonsten eher konfuse und wenig intelligente KI

EINHEITEN

- große Söldnerauswahl
- Fähigkeitswerte und individuelle Talente
- motivierende Rollenspielelemente
- jeder Söldner einzigartig

KAMPAGNE

- weitgehend freies Vorgehen
- kaum Leerlauf
- viele Nebenmissionen ...
- ... die ebenfalls dürrig inszeniert sind



Wir haben in einem Banditenversteck ein hochkarätig bestücktes **Waffenlager** gefunden, was die folgenden Spielstunden deutlich erleichtert.

JAGGED ALLIANCE ONLINE

Jagged Alliance Online entwickelt unter Lizenz von bitComposer Games GmbH. Jagged Alliance ist eine eingetragene Marke (US Federal Trademark 3417546, Community Trademark 908431 und Russian Trademark 356773) der bitComposer Games GmbH. bitComposer Games GmbH ist Rechteinhaber an einzelnen Materialien und Inhalten des Spiels, entwickelt von Cliffhanger Production Software GmbH, (c) 2011 gamigo AG.

JAGGED ALLIANCE
BACK IN ACTION

Erlebe die Rückkehr
einer Legende auf Deinem PC

Überall im Handel erhältlich
www.jaggedalliance.com

JOIN THE TEAM!

**COMING
SOON**



JAGGEDALLIANCEONLINE.DE

gamigo

Diese zwei sympathischen **Möchtegern-Batmans** führen uns durch das Tutorial.

⊕ Stärken

- + hübscher Comic-Look
- + motivierender Helden- bzw. Schurkenbau
- + schräger Humor

⊖ Schwächen

- kleinere Balancing-Probleme
- mieses Matchmaking

Gotham City Impostors

In Gotham City Impostors bekriegen sich schräg gekleidete Batman- und Joker-Imitate mit abgedrehten Waffen und Gadgets. Wir prüfen im Test, was der Multiplayer-Shooter an Spielspaß mitbringt. Von Malte Witt

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Warner Bros.** Entwickler: **Monolith (F.E.A.R. 2, GS 03/09: 81 Punkte)**
Termin: **28.2.2012** Spieler: **2-12** Sprache: **Englisch** Preis: **15 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7736

Ein Superheld steckt in jedem von uns. Oder ein Superschurke. Tausende von Nachmacher-Superhelden oder -Superschurken in Tausenden von Comics und Filmen (sehr eindrücklich zuletzt zu Beginn von **The Dark Knight** in Szene gesetzt) leben nur das aus, was wir uns nicht trauen. Dank den Entwicklern von Monolith dürfen wir das aber nun auch. Im Multiplayer-Shooter **Gotham City Impostors** bauen wir uns unseren eigenen, völlig abgedrehten Möchtegern-Helden oder -Bösewicht, komplett mit bescheuertem Outfit, angepinselftem Gesicht, eindrücklicher (oder alberner) Stimme, speziellen Fähigkeiten, Gewicht und Gesicht,

und ziehen dann mit ihm in flotte Gefechte. Aber der Reihe nach, worum geht es denn grundsätzlich in dem Comic-Shooter?

Im Kern ist **Gotham City Impostors** ein Multiplayer-Shooter, vergleichbar mit **Team Fortress 2**. Für die Gefechte mit maximal zwölf Spielern stehen drei Spielmodi zur Verfügung: »Team Deathmatch« und »Herrschaft« sind aus zig anderen Online-Balleireien bekannt und brauchen keine weitere Erklärung. Beim dritten Spielmodus »Psych Warfare« handelt es sich um eine »Capture the Flag«-Variante mit einer kleinen Besonderheit: Die beiden Teams versuchen jeweils, eine Batterie in ihren Besitz zu bekommen, mit der sie ihre Gehirnwäsche-

Maschine mit Energie versorgen können. Schafft es ein Team, die Batterie an die Maschine zu klemmen, bekommt es einen Punkt. Für eine halbe Minute kann das Geg-

Jede Menge Konten

Um **Gotham City Impostors** spielen zu können, benötigen Sie (kostenlos) Konten sowohl bei Steam als auch bei Games for Windows Live. Im Spiel gibt es dann mit einem Konto bei Warner Bros. nochmal besondere Vorteile, etwa Stats-Tracking und besondere Clan-Funktionen. Letzteres ist allerdings kein Muss. Immerhin.



In den Herausforderungen absolvieren wir mit einem **Gadget** (hier: Grapple Gun) Kurse auf Zeit.

nerteam dann keine Waffen einsetzen, sondern nur noch im Nahkampf angreifen. Neben den Multiplayer-Modi gibt es für jede der bisher nur fünf Maps eigene Herausforderungen, in denen es gilt, so schnell wie möglich von A nach B zu kommen. Etwa mit einem Greifhaken, mit dem wir uns von Checkpoint zu Checkpoint schwingen. Jede der Herausforderungen existiert in drei Schwierigkeitsgraden. Für erfüllte Vorgaben bekommen wir Erfahrungspunkte.

Bevor wir uns in irgendein Gefecht stürzen, dürfen wir ein Tutorial starten. Das ist sehr gut gemacht. Zwei Batman-Imitate führen uns mit einer witzigen Mini-Geschichte in die Grundzüge der verschiedenen Gadgets wie dem Greifhaken ein. Zudem gibt es zu jedem Spielmodus und jedem Werkzeug kurze Tutorials, die durch sehr lustige 2D-Filmchen illustriert werden.

Gadgets erleichtern die Fortbewegung

Das eigentliche Waffenarsenal ist bis auf eine Handvoll Ausnahmen nicht sonderlich spektakulär. Dafür ist die Auswahl groß, für jeden Spielertypen ist etwas dabei. Von Schrotflinten für Innenräume bis zu Scharfschützengewehren für lange Distanzen ist alles abgedeckt. Praktisch dabei: Wir dürfen jede Waffe auch als Zweitwaffe ausrüsten, und haben somit für alle Situationen die passende Knarre parat. Neben den Schießprügeln gibt es einige äußerst nützliche Gadgets, die die Fortbewegung erleichtern. Da wären zum Beispiel selbst gebastelte Flügel, mit denen wir uns über Schächten, aus denen Luft aufsteigt, in die Höhe treiben lassen können. Dann gleiten wir elegant über die Köpfe unserer Feinde hinweg oder stürzen uns mit jeder Menge Wucht von oben auf sie herab. Daneben gibt es Rollschuhe (wir laufen deutlich schneller und bekommen an speziellen Rampen einen Geschwindigkeits-Boost), Sprungfedern (erlauben einen Supersprung), luftgefüllte Sohlen (Doppelsprung!) und den schon erwähnten Greifhaken. Der zieht uns über be-

trächtliche Entfernungen über die Karte. Und wenn wir einen Gegner damit erwischen, bekommen wir Extra-Punkte. Welche Gadgets wir mitnehmen, bleibt uns überlassen. Doch je nachdem, wie wir unseren Charakter ausrüsten, spielt sich **Gotham City Impostors** völlig unterschiedlich. Zunächst einmal stehen wir vor der Wahl, ob wir flink, aber schwach auf der Brust oder langsam und schwerfällig, aber mit dicker Haut in die Gefechte ziehen wollen. Dazu stehen uns fünf vordefinierte Körpertypen zur Auswahl. Von schlank bis mopsig. Hat da grade jemand **Brink** gesagt? Je höher unser Level ist, desto mehr dürfen wir unseren Charakter individualisieren. Ständig erhalten wir neue Waffen, Gadgets, Waffenaufsätze, Stimmen und Gesichter.

Sehr wichtig sind außerdem die zwei »Fun Facts«-Slots. Die geben uns spezielle Boni, etwa mehr Schaden mit Nahkampfangriffen, höhere Geschwindigkeit oder die Möglichkeit, wiederbelebt zu werden. Im Laufe unserer Karriere schalten wir mehrere so genannte »Custom Loadouts« frei. Nach und nach können wir so immer mehr Helden erstellen. Nachteil der umfangreichen Optionen: Die Balance gerät leicht in Schiefelage. Viele Spieler beschwerten sich über zu starke Waffen. Uns hat besonders der Rake-



Dank des Gadgets eines Teammitglieds können wir diese **Gegner durch Wände** hindurch sehen. Erledigen wir sie, bekommt unser Kollege Hilfspunkte.

Die Gadgets



Mit den **Targeting Goggles** können wir Gegner markieren. Mitspieler sehen diese dann durch Wände.



Die **Inflatable Insoles** geben uns luftgefüllte Sohlen. Damit dürfen wir Doppelsprünge ausführen.



Mit der **Grapple Gun** lassen wir uns über die Karte ziehen. Oder wir erledigen mit ihr Gegner.



Dank der **Roller Skates** sind wir schneller unterwegs und weden von Rampen in die Luft katapultiert.



Werfen wir eine **Ninja Smoke Bomb** auf den Boden, werden wir kurzzeitig unsichtbar.

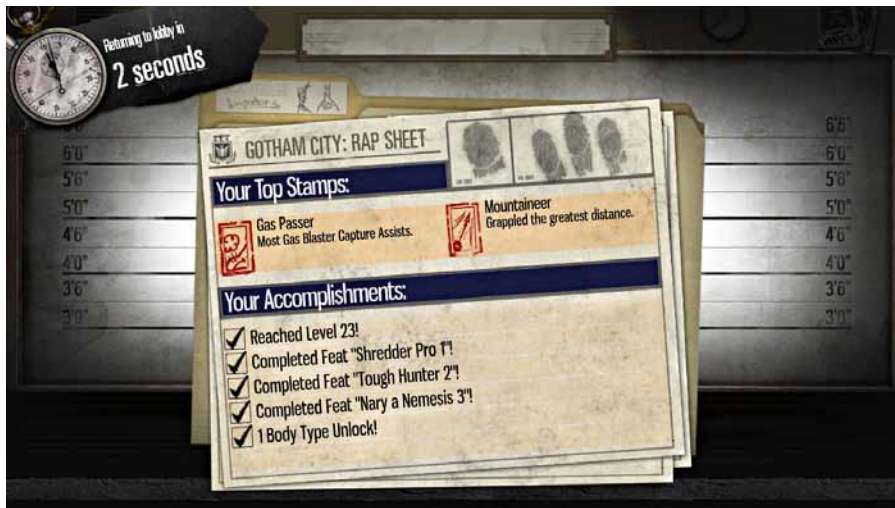


Luftschächte am Boden katapultieren uns mit dem **Glider Rig** in die Luft, und wir können umhergleiten.



Die **Spring Boots** erlauben uns einen Supersprung. Aus dem Stand auf das Hausdach? Kein Problem!

tenwerfer genervt, der im Zusammenspiel mit dem »Mad Bomber«-Fun Fact (Explosivgeschosse verursachen mehr Schaden) ziemlich übermächtig wird. Sehr gut: das Leveldesign. So hat nicht nur jede Map ihre



Am Ende jeder Runde bekommen wir eine Übersicht über erreichte Meilensteine.

ganz eigene Atmosphäre, auch der Aufbau macht Spaß. Auf allen Ebenen gibt es Plattformen wie Dächer oder Vorsprünge, die Gefechte finden also nicht nur horizontal, sondern auch vertikal statt. Dazu gesellen sich besondere Objekte wie die schon erwähnten Trampoline und Sprungrampen für Rollerskates, die die Levels noch abwechslungsreicher machen.

Wenig Neues im Waffenschrank

Neben den spielentscheidenden Elementen gibt es natürlich auch jede Menge Kostümteile freizuschalten, die allerdings nur optische Auswirkungen haben. Nach jeder Runde bekommen wir Geld, mit dem wir neue Outfits kaufen können. Die Endergebnisse sehen teilweise aus, als wäre jemand in einen Kostümladen gelaufen, hätte alles gekauft und sich dann von einem Blinden einkleiden lassen – mit anderen Worten: urkomisch. Zur Auswahl stehen also viele abgedrehte Fummel, allerdings würden wir uns nach zig Multiplayer-Schlachten tatsächlich noch ein bisschen mehr Auswahl wünschen. Die Charaktere ähneln sich

noch zu stark. Für mehr Individualisierung sorgen indes die Stimmen, die wir unserem Charakter verpassen dürfen. Erst wählen wir eine generelle Einstellung aus, etwa »froh« oder »verrückt«, danach noch die Tonlage. So sind auch grobschlächtige Knochenbrecher mit frecher Attitüde und Mädchenstimme möglich. Hihi.

Technisch macht **Gotham City Impostors** eine gute Figur. Die Grafik ist nicht mehr ganz taufrisch, hier und da fallen zum Beispiel matschige Texturen auf. Außerdem werden die Farbtapeten manchmal nicht schnell genug geladen, sodass wir erst mal auf schönsten Pixelbrei starren. Insgesamt ist die Optik aber stimmig, vor allem der Comiclook überzeugt. Die Soundeffekte passen perfekt dazu. Es ist natürlich nicht besonders realistisch, wenn uns ein Trampolin in die Luft befördert und wir ein lautes »Boing!« hören, es passt aber sehr gut zum Rest des Spiels. Gleiches gilt für Waffensounds. Und die verhöhrenden Einzeiler, die der Gegner uns an den Kopf wirft, wenn er uns erledigt hat, sind immer wieder für den ein oder anderen Lacher gut.

Leider ist an **Gotham City Impostors** nicht alles so prima, wie es auf den ersten Blick scheint. Das größte Problem ist derzeit noch das nicht funktionierende Matchmaking-System. Es dauert nicht selten mehrere Minuten, bis wir in ein Spiel einsteigen dürfen. Wenn eine Runde dann endlich angefangen hat, kann kein zusätzlicher Spieler mehr dem Server beitreten. Das führt öfter mal zu unbalancierten Teams. Außerdem sind Disconnects keine Seltenheit, und hin und wieder kommt es vor, dass wir aus einer voll besetzten Lobby fliegen. Diese Probleme sind den Entwicklern aber bekannt. Das Matchmaking soll im März mit einem kostenlosen DLC verbessert werden, sogar von Dedicated Servern ist derzeit die Rede. Auch der Voice-Chat soll darin angegangen werden, denn der lässt sich in der Lobby derzeit nicht ausschalten – und selbst der größte Kinderliebhaber oder Technofan wird bei grausamer Dauerbeschallung durch Babygebrabbel oder Utzutz-Gewummern irgendwann müde. **MW**

TERMIN 7.2.2012 PREIS 15 Euro USK keine Angabe

Gotham City Impostors

Publisher Warner Bros.
Entwickler Monolith
Sprache Englisch
Ausstattung – (Steam)

Kopierschutz Steam, Games for Windows Live

GENRE-CHECK ACTION

SPASS

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

»Anfangs gut, aber nicht super. Wenn der Heldeneditor freigeschaltet wird, setzt die Motivation ein.«

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

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Team-Deathmatch (12), Fumigation (12), Psych Warfare (12) SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden

»Die flotten Online-Gefechte motivieren dank unzähliger Unlocks.«

GRAFIK

- stimmiger Comic-Look
- hübsche Waffenmodelle
- detaillierte Levels
- teils matschige Texturen

SOUND

- lustige Soundeffekte
- passend überzogene Sprecher
- Feinde lassen sich gut orten
- Waffen könnten ein wenig satter klingen

BALANCE

- jeder Spielstil hat verschiedene Vorteile
- sehr gutes Tutorial
- einige zu starke Kombinationen
- übermächtige Scharfschützen

ATMOSPHÄRE

- Comic-Atmosphäre
- coole Sprüche
- spaßige Tutorial-Videos
- Do-It-Yourself-Helden gut getroffen

BEDIENUNG

- unkomplizierte Shooter-Steuerung
- frei belegbare Tasten
- mieses Matchmaking

UMFANG

- große Waffenauswahl
- jede Menge freischaltbarer Gegenstände
- relativ wenige Kleidungsstücke
- bloß fünf Karten und drei Spielmodi

LEVELDESIGN

- jedes Level mit eigenem Stil
- spezielle Level Elemente (Trampoline)
- Gefechte auf allen Ebenen

TEAMWORK

- Zusatzpunkte für Kill-Hilfen
- integrierter Voice-Chat
- Abhängigkeiten untereinander sind kaum vorhanden

WAFFEN & EXTRAS

- coole und nützliche Gadgets
- Fun Facts
- unterschiedliche Waffentypen
- wenige ungewöhnliche Waffen

MULTIPLAYER-MODI

- Gadget-Herausforderungen
- drei spaßige Spielmodi ...
- ... die allerdings Standard sind
- zu wenig Auswahl

8/10

9/10

7/10

10/10

9/10

6/10

10/10

7/10

9/10

7/10

PROFIS

STANDARD C2 Quad E8200
Phenom II X4 920, GeForce GTX 260
2,0 GB RAM, 6 GB Festplatte

OPTIMUM Core i7 920
Phenom II X4 920, GeForce GTX 570
4,0 GB RAM, 6 GB Festplatte

MINIMUM Intel Core E6600
AMD T2 6000+, GeForce 8600 GTS
1,5 GB RAM, 6 GB Festplatte

Spaßiger Multiplayer-Shooter für Individualisten.

82

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 50 Stunden

Mehr als ein weiterer Shooter

Malte Witt
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Zugegeben, bis ich **Gotham City Impostors** gestartet hatte, wusste ich nur, dass es ein weiterer Multiplayer-Shooter ist. Die flotten Gefechte, der witzige Stil und die Möglichkeit, meinen Charakter komplett an meinen Spielstil anzupassen (ich bin schneller als alle anderen!), bereiten mir eine Menge Freude. Die Gadgets und Level-Elemente wie Trampoline lockern das Spiel spürbar auf. Schade bloß, dass das Matchmaking-System derzeit noch so unausgereift ist. Wenn die Entwickler das in den Griff bekommen, ist **Gotham City Impostors** ein richtig gutes Spiel, das zum Preis von gerade mal 15 Euro eine Menge Spielspaß bietet.



COMBAT READY!

Kaufen Sie beim mehrfachen Testsieger* - sofort lieferbar!

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 16,10 € mtl.*

COMBAT READY! PC System i5 2500 500GB 4GB



INTEL Core i5 2500 4x 3.30 GHz
4096MB DDR3 1333Ram
450W be quiet! 80Plus
500 GB HDD



- GIGABYTE GA-H67MA-USB3-B3 H67 LGA 1155
- Intel® Core™ i5 2500 4x 3.40 GHz 6MB
- 4096MB DDR3-1333 Samsung Kit
- 500GB HDD
- 350W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x LG DVDRW

529.95
oder 36x 17,10 € mtl.*

COMBAT READY! PC System i7-2600 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, 170°h/160°v,
1920*1080, Widescreen, DVI, Sub-D
3 Jahre Hersteller Garantie

*Preis gilt im Bundle 1:1 zu TURTLE PC System

89.95*

- 60 Monate COMBAT READY! Garantie
- 6 Monate 3D Gamer Upgrade Garantie
- 36 Monate Abholservice
- 30 Tage Geld-Zurück-Garantie
- Kostenlose Hotline
- Blitzversand! Bis 18 Uhr bestellt am nächsten Werktag bis 12 Uhr da!
- ab Lager lieferbar
- Mehrfacher Testsieger z.B. Gamestar 02/11, weitere Testsiege siehe HP.

*Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Targobank bei 36 Monaten Laufzeit und 9,90% effektiven Jahreszins.

COMBAT READY! PC System i5-2500 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 i7 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 1 inkl. Systemkartonage - günstiger Auslandsversand!



Mit 80.000 Lebenspunkten ist der **Destroyer** der nun widerstandsfähigste Boss des Spiels.

Terraria

Im Juni letzten Jahres testeten wir die Version 1.0.4 des Indie-Spiels Terraria. Seitdem gab es drei äußerst umfangreiche Patches. Wir schauen uns die aktuelle Version an und prüfen, was die Neuerungen an Spielspaß bieten. Von Malte Witt

Genre: **Adventure** Publisher: **Re-Logic** Entwickler: **Re-Logic (Terraria ist das Erstlingswerk)**
Termin: **16.5.2011** Spieler: **unbegrenzt** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **10 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7461

Wir rekapitulieren noch einmal: **Terraria** ist im weitesten Sinne **Minecraft** in verpixeltem Retro-2D. Wir bauen Blöcke ab und wieder auf, durchstreifen die zufallsgenerierte Welt und erkunden Höhlen, immer auf der Suche nach wertvollen Mineralien und besonderen Gegenständen. Im Gegensatz zu **Minecraft** legt **Terraria** seinen Fokus aber vor allem auf die Kämpfe.

Ein Problem an **Terraria** war die fehlende Herausforderung, zumindest wenn man erstmal die stärkste Rüstung und die schärfste Klinge sein Eigen nennen konnte. Mit dem Höllenstein-Rüstungsset am Leib und dem Schwert »Night's Edge« in der Hand gab es keine Bedrohung mehr. Das hat sich inzwischen geändert.

Sehr gut ausgerüstete Helden dürfen in der Unterwelt – in der ohnehin schon lebensfeindlichsten Umgebung auf jeder Karte – die so genannte »Wall of Flesh« beschwören. Wer es schafft, diesen äußerst starken Bossgegner zu bezwingen, der betritt den völlig neuen Hardmode. Von jetzt an bevölkern neue, deutlich tödlichere Gegnertypen

die Welt. Die Viecher sollte man nicht unterschätzen: Nachdem wir die Wall of Flesh besiegt hatten, fühlten wir uns in unserer Rüstung nahezu unbesiegbar.

Der Hardmode trägt seinen Namen aber zu Recht. Nicht nur, weil alle Gegner nun deutlich stärker sind als wir. Auch die brandgefährliche »Corruption« breitet sich jetzt mit hoher Geschwindigkeit aus. Außerdem wird mit dem Besiegen der Wall of Flesh eine neue Umgebung generiert, der »Hallow«. Dort laufen zwar Einhörner und fliegen Feen herum, und ein Regenbogen prangt im Hintergrund, trotzdem zischen uns die La-

serstrahlen um die Ohren. Denn was nett und beschaulich klingt, ist in Wirklichkeit die kniffligste Umgebung im ganzen Spiel, besonders wenn man sich in die Tiefe wagt.

Um den neuen Gefahren Herr zu werden, wird die Spielwelt im Hardmode mit drei neuen Mineralien »gesegnet«: Cobalt, Mythril und Adamantium. Aus denen lassen sich neue, stärkere Waffen- und Rüstungssets sowie Werkzeug herstellen. Wer alle bastelbaren Gegenstände aus allen drei Mineralien besitzt, der kann diese zum »Hallowed«-Set zusammenfügen, das neuerdings mächtigste Set im Spiel.



Farbige Lichtquellen machen die Terraria-Welt deutlich atmosphärischer.

Was ist neu?



Es gibt eine neue Umgebung, den **Hallow**, mit eigenen Gegnern und Materialien – trotz der niedlichen Grafik ein gefährlicher Ort



Dank des **Hardmode-Modus** haben viele neue Herausforderungen ihren Weg ins Spiel gefunden, allen voran die Bosskämpfe.



Für Schönbauer gibt es in den Terraria-Welten sehr viele **neue, funktionslose Objekte**, die einfach nur gut aussehen.



Eine neue **Licht-Engine**, jede Menge Balanceänderungen und hilfreiche Komfortfunktionen runden Terraria ab.

Neue magische Waffen und Zaubersprüche gibt es natürlich auch, genauso wie zusätzliche, mächtige Ausrüstungsgegenstände. Die sind besonders dann nützlich, wenn wir einem der neuen Hardmode-Bosse gegenüber treten. Durch die neuen Drops und die damit verbundenen Crafting-Möglichkeiten lohnt es sich sehr, gegen sie zu kämpfen. So ein schicker Flammenwerfer macht sich einfach gut im Inventar.

Neben neuen Gegenständen wurde auch eine neue Crafting-Kategorie hinzugefügt:



(Viel) mehr vom Guten

Malte Witt
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Ich bin echt überrascht, wie viel sich getan hat, seit ich Terraria vor vielen Monaten das erste Mal gestartet habe. Der neueste Patch, mit dem der Hardmode eingefügt wurde, bietet mehr Inhalt und vor allem mehr zusätzliche Spielzeit als viele kostenpflichtige DLCs. Glücklicherweise ist das Spiel nicht nur mit Inhalten vollgestopft. Was hinzugefügt wird, ergibt auch Sinn. Die Alchemie, die neuen Mineralien, der »Hallow«, alles fügt sich schön in das schon gelungene Terraria-Erlebnis ein. Wer Terraria bislang noch nicht ausprobiert hat, für den wird es jetzt langsam wirklich Zeit.

die Alchemie. Mit jeder Menge verschiedener Kräuter können wir unterschiedlichste Tränke zusammenbrauen, die besonders im Endgame hilfreich sind. Drei neue NPCs mit nützlichen Gegenständen und ein Elektrizitätssystem, mit dem sich etwa Türen per Schalter öffnen lassen, vervollständigen die spielerischen Neuerungen. Für die vielen neuen Inhalte werten wir das Spiel im Umfang von 9 auf 10 Punkte auf.

Inzwischen gibt es jede Menge funktionslose, aber hübsche Einrichtungsgegenstände für das traute Heim. Wer mit seinen vielen überflüssigen Erzen nichts mehr anfangen kann, der baut sich eben eine komplette Hausausrüstung zusammen. Neben neuen Objekten hat sich auch grafisch einiges getan. Die auffälligste Neuerung: Im Hintergrund befindet sich jetzt nicht mehr bloß ein einfacher blauer Himmel, sondern ein spezieller Horizont für jede Umgebung: Berge im Wald, Sandhügel in der Wüste, ein Regenbogen im »Hallow«.

Zusätzlich gibt es ein neues Beleuchtungssystem: Lichter können unterschiedliche Farben haben, sogar Fackeln lassen sich einfärben. Partikeleffekte, von denen viele überarbeitet worden sind, beleuchten die Umgebung ebenfalls effektiv. Besonders die Bosskämpfe werden mit mehreren Spielern so zu einem wahren Effektgewitter. Weil die Optik von **Terraria** also einen ech-

ten Sprung gemacht hat, werten wir die Grafik von 3 auf 4 Punkte auf.

Auch der Bedienkomfort wird erhöht. Zwar ist die Inventarverwaltung immer noch schrecklich und unübersichtlich, aber immerhin gibt es inzwischen ein nützliches

Ein Wunschlos-Glücklich-Paket

Tastenkürzel für den Enterhaken. Außerdem wählt das Spiel bei einem Druck auf die Shift-Taste automatisch den Gegenstand aus, mit dem sich der gewählte Block am besten bearbeiten lässt. Das funktioniert erstaunlich gut und erleichtert die Bedienung enorm, was wir mit einem Punkt mehr in der Bedienungswertung belohnen. **MW**

TERMIN 16.5.2011	PREIS 10 Euro	USK keine Angabe
Terraria Action-Adventure		
Publisher	Re-Logic	
Entwickler	Re-Logic	
Sprache	Deutsch	
Ausstattung	- (Download)	
Kopierschutz	Steam	
GRAFIK	3	4
BEDIENUNG	7	8
UMFANG	9	10

Freispiele

Marvel Super Hero Squad Online

Nicht von der quietschbunten Grafik abschrecken lassen. Sonst verpassen Sie ein gelungenes Free2Play-Abenteuer für kleine große Superhelden.

Free2Play

WAS **Online-Rollenspiel** WER **Gazillion** WO **Gamestar.de/Quicklink/7730**
WANN **bereits erschienen** GELD **Free2Play**

Zugegeben: Anfangs waren wir skeptisch, was **Marvel Super Hero Squad Online** angeht. Die ersten paar Minuten schienen unsere Befürchtungen zu bestätigen: belangloses Herumgeklappe in uninteressanten Missionen, der kindliche Grafikstil, dazu ein aufgesetzt wirkendes Kartenspiel. Nur wenige Stunden später hat sich unser Eindruck jedoch komplett gedreht. Gut, die Quests sind weder anspruchsvoll noch besonders abwechslungsreich gestaltet. Mit der menschlichen Fackel durch die lustig animierten Gegner zu pflügen und Kombos aneinander zu reißen macht aber trotzdem viel Spaß, besonders wenn wir mit bis zu

vier anderen Spielern unterwegs sind. Die Erfahrungspunkte, die wir in den kurzweiligen Kämpfen sammeln, schalten außerdem neue Spezialangriffe frei – das motiviert.

Und dann ist da noch das vom eigentlichen MMO-Erlebnis unabhängige Kartenspiel. Wie das seinen Weg in das Programm gefunden hat, wissen wir zwar nicht, Laune macht es trotzdem. Denn wir müssen unser Deck schlaue zusammenstellen, um überhaupt eine Chance gegen die KI oder menschliche Mitspieler zu haben. Wahlweise für Echtgeld oder (mühsam angesammeltes) Spielgeld können wir uns bessere

Karten kaufen. Oder aber neue Helden, Missionen oder Einrichtungsgegenstände für unser Hauptquartier, in dem alle unsere Helden frei herumlaufen. Wie wäre es zum Beispiel mit einem flammenfesten Bett für die menschliche Fackel? Zusammengefasst: **Marvel Super Hero Squad Online** ist ein gelungenes Online-Rollenspiel für jüngere oder jung gebliebene Comic-Fans, die sich wie ein Held fühlen wollen, ohne gleich dafür in die Tasche greifen zu müssen. Zumal mit Cyclops (aus **X-Men**) von Anfang an ein sehr cooler Held zur Auswahl steht. **MW**

Fazit: Für jüngere Comic-Fans



Hidden Chronicles

Social-Game

WAS **Suchspiel** WER **Zynga** WO Gamestar.de/Quicklink/7729 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Der neueste Eintrag im Portfolio der Social-Games-Experten von Zynga (**Farm Ville**, **Mafia Wars**) hört auf den Namen **Hidden Chronicles** und bietet tatsächlich etwas abseits der zynga-üblichen Aufbauspielchen. Kernelement von **Hidden Chronicles** sind Wimmelbilder, also Bilder, auf denen unzählige Gegenstände versteckt sind, die der Spieler finden muss. Die Hintergründe sind hübsch gezeichnet und quellen nur so über vor Details. Zum Glück, denn wir müssen jeden Schauplatz mehrere Male besuchen, um weiter zu kommen. Das Spiel bietet sogar einen Story-Rahmen: Als Erbe eines großen Anwesens sollen wir den Platz unseres Onkels einnehmen, der einem mächtigen Artefakt auf der Spur war. Nebenbei müssen wir das heruntergekommene Anwesen wieder aufbauen. Hier schlägt der Social-Games-Faktor zu: Gebäude brauchen Stunden bis zur Fertigstellung, wenn wir nicht unsere Freunde mit Anfragen nerven. Einige Gebäude lassen sich ohne Hilfe erst gar nicht errichten. Es sei denn, wir erstehen Spielwährung gegen echtes Geld. [MW](#)

Fazit: Für zwischendurch



Nebulus

Freeware

WAS **Actionspiel** WER **KoA Angel** WO Gamestar.de/Quicklink/7731 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**



Dass Spiele, die mit dem kostenlosen Programm »RPG Maker« entstanden sind, durchaus etwas auf dem Kasten haben, hat das Story-Kleinod **To The Moon** kürzlich eindrucksvoll bewiesen. Im Internet wimmelt es mittlerweile vor unzähligen guten RPG-Maker-Projekten. Eines davon heißt **Nebulus**. Das Spiel ist ein Side-scrolling-Shooter der alten Schule. Wir steuern ein U-Boot von links nach rechts, weichen Hindernissen aus und schießen auf Gegner. In jedem Level sind Edelsteine versteckt. Finden wir genug von den kostbaren Klunkern, schalten wir den Zugang zu einem Bossgegner frei. Unterschiedliche Waffen oder Fahrzeuge gibt es nicht. **Nebulus** zieht seine Faszination aber ohnehin aus der liebevollen Umsetzung. Auch wenn die Handlung nichts Besonderes ist, die vielen lustigen Details in den Hintergründen sind schon Grund genug, sich durch die 15 Levels zu ballern. [MW](#)

Fazit: Für zwischendurch

Laser Mod

Mod

WAS **Minecraft-Mod** WER **Wecraft** WO Gamestar.de/Quicklink/7735 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Um inmitten all der unzähligen **Minecraft**-Mods hervorstechen, muss man schon etwas Besonderes erschaffen. Einem Hobby-Programmierer ist das mit der **Laser Mod** gelungen. Die Modifikation fügt Lichtstrahlen in die Bauklötzchen-Welt ein. Der Standard-Laser ist weiß und bewirkt gar nichts. Mit verschiedenfarbigen Linsen erhält der Strahl aber unterschiedliche Eigenschaften. So kann er etwa Blöcke zerstören oder Monster zerbrüteln, Gegner verlangsamen oder wie ein Traktorstrahl funktionieren. Reflektoren, Prismen und Sensoren erweitern die Möglichkeiten noch mehr. Wer gerne mit Redstone arbeitet, der wird sich freuen, dass das System mit den Lasern zusammenarbeitet. Von einfachen Lichtschranken bis hin zu Fort-Knox-mäßigen Sicherheitssystemen ist dadurch alles denkbar. [MW](#)

Fazit: Für Ingenieure



Remembrance of Recruitment

Free2Play

 WAS **Multiplayer-Shooter** WER **FIAA** WO Gamestar.de/Quicklink/7698
 WANN **bereits erschienen** GELD **Free2Play**

Der kostenlose Multiplayer-Shooter **Remembrance of Recruitment** (kurz **RoR**) erinnert stark an den Klassiker **Counterstrike**. Trotzdem: Ignorieren Sie **RoR** und kramen Sie stattdessen Valves zeitloses Original aus der Schublade. Das Spiel sieht trotz der Source-Engine hoffnungslos veraltet aus, das Leveldesign könnte sich ein Schimpanse ausgedacht haben. Ebenfalls ärgerlich: Zahlungswillige Spieler besitzen dank des undurchdachten Bezahlsystems stets die stärksten Waffen und Rüstungen. Immerhin kommen auch nichtzahlende Spieler an die wertvollen Gegenstände. Die als zentrales Spielelement gefeierte »Möglichkeit der freien Klamottenkonfiguration« beschränkt sich auf ein paar Rüstungen, Masken und Hüte. Eine angemessene Auswahl wie in **APB: Reloaded** hat **RoR** nicht zu bieten. Aber was soll man auch erwarten, wenn die Entwickler von **The Bible Online** einen Multiplayer-Shooter veröffentlichen? **MW**

Fazit: Finger weg!

 Die **Source-Engine** als Grafikmotor sieht man RoR an keiner Stelle an.

Spelunky

Freeware

 WAS **Jump&Run** WER **Mossmouth** WO Gamestar.de/Quicklink/7734
 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

 Diese goldene **Götzenstatue** ist viel wert, löst beim Aufnehmen aber auch eine Falle aus.

Brauner Schlapphut, Peitsche, Schätze suchen – das kommt uns doch bekannt vor. Auch wenn die Entwickler frech von Indiana Jones klauen, ist **Spelunky** ein tolles Spiel. In dem kostenlosen Jump&Run steuern wir unseren Indy-Verschnitt durch zufallsgenerierte 2D-Höhlen und sammeln wertvolle Gegenstände ein. Ein Diamant bringt dabei mehr Punkte als beispielsweise ein Stück Gold, wodurch sich eine enorm motivierende Highscore-Jagd entwickelt. Denn wenn unsere vier Leben durch Abstürze, fiese Gegner oder Fallen verbraucht sind, fangen wir wieder bei Null an. Um das eigene Ableben zu verhindern, stehen uns diverse Hilfsmittel zur Verfügung. Neben der Peitsche können wir mit ein bisschen Glück auch Pfeil und Bogen oder gar eine Schrotflinte finden. Übrigens: Das Spiel ist für den PC zwar schon seit ein paar Jahren erhältlich, Besitzer einer Xbox 360 freuen sich aber über die jüngst erschienene Arcade-Version, die mit besserer Grafik und neuen Features aufwartet – aber anders als auf dem PC auch etwas kostet. **MW**

Fazit: Unbedingt spielen!

Xeno Tactic 2

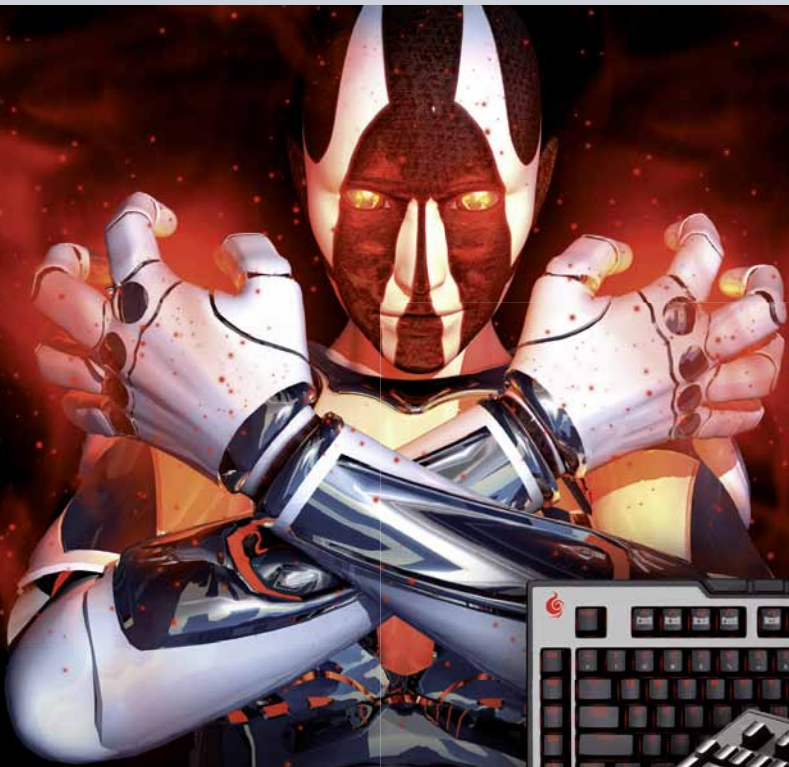
Browser-spiel

 WAS **Strategiespiel** WER **Nowe Reginald**
 WO Gamestar.de/Quicklink/7733
 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Kostenpflichtige Tower-Defense-Varianten gibt es jede Menge. Da macht **Xeno Tactic 2** eine schöne Ausnahme. Das im Browser laufende Spiel ist nämlich kostenlos und trotzdem ein Tower Defense der ganz alten Schule: acht Türme, eine Handvoll unterschiedlicher Gegnertypen, kein Schnickschnack wie Spezialfähigkeiten. Taktik wird großgeschrieben: Wir müssen unsere Türme nicht nur geschickt, sondern vor allem auch zum richtigen Zeitpunkt platzieren, sonst heißt's schnell »Game Over«. So bringt Luftabwehr zu Beginn einer Runde noch reichlich wenig, wird später aber essentiell wichtig. Wer gerne Tower Defense spielt, der macht mit **Xeno Tactic 2** nichts verkehrt. Doch Achtung: Das Spiel ist enorm anspruchsvoll. **MW**

Fazit: Für Tower-Defense-Profis

 Typisch Tower Defense: ein Labyrinth, jede Menge **Türme** und noch mehr Gegner.



CM STORM
BY COOLER MASTER

CM Storm Trigger

- Gaming-Tastatur mit Tasten-Hinterleuchtung
- Multimedia-Tasten und 5 Makrotasten für Profile
- unterstützt 6-Key-Rollover und Anti-Ghosting
- 2-Port-USB-Hub • abnehmbare Handballenauflage

NTZV2A

129,90



114,90



CM Storm Sirius 5.1

- Kopfbügelhörer mit Mikrophon und Lautstärkeregler
- Frequenzbereich: 10 Hz–20 kHz
- Kennschallpegel: 105 dB • USB-Soundkarte
- inkl. zwei Paar Polster (glattes Kunstleder/Stoff)

KH#VS0



139,90



CM Storm Trooper

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 9x 5,25"
- inkl. drei Lüfter • Front: 4x USB, 2x Audio
- Lüfter: 4x 200-mm, 1x 140-mm, 2x 120-mm (zusätzlich 4x 120-mm einbaubar)
- für Mainboard bis XL-ATX-Bauform

TQXMA7



19,99



CM Storm Xornet

- optische Gaming-Mouse
- fünf programmierbare Tasten
- bis zu 2.000 dpi mit Umschalter
- „Rubber Grip“ für eine bessere Griffbarkeit
- USB-Anschluss

NMZV9D

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis 14.03.2012

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

seit 1992
20 JAHRE ALTERNATE

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

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

Renegade X: Black Dawn

C&C Renegade war bis heute der einzige Ego-Shooter im C&C-Universum. Black Dawn bringt uns in zeitgemäßem Gewand zurück auf die Tiberium-Felder.

Freeware

WAS **Ego-Shooter** WER **Totem Arts** WO Gamestar.de/Quicklink/7729
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Mit dem **Mammut-Panzer** rollen wir ohne ernstzunehmende Gegenwehr durch die Feindeslinien.



Der bislang einzige Shooter im **C&C**-Universum, **C&C Renegade**, zog seine Faszination gar nicht so sehr aus seiner Spielmechanik. Cool war vor allem, den immerwährenden Kampf zwischen der fiesen Bruderschaft von Nod und der stets um den Weltfrieden bemühten GDI aus der Ego-Perspektive erleben zu können. Ein kleines Entwicklerteam hat es sich zur Aufgabe gemacht, diese Faszination mit zeitgemäßer Technik wieder hervorzurufen. Entstanden ist daraus **Renegade X: Black Dawn**. Was als **Unreal-Tournament**-Mod anging, hat sich zu einem eigenständigen Spiel entwickelt.

Die Ausgangssituation der Kampagne ist die gleiche wie schon in **C&C Renegade**: Der legendäre Tiberium-Forscher Dr. Möbius wird von der Bruderschaft von Nod gefan-

gen genommen. In einer geheimen Mission schlüpfen wir jetzt in die Rolle des tapferen GDI-Soldaten Havoc, den wir auch schon im großen Vorbild gesteuert haben. Zusammen mit jeder Menge KI-Unterstützung müssen wir zuerst den armen Wissenschaftler retten und dann, weil wir ja eh gerade dabei sind, auch noch die Nod-Basis in Schutt und Asche legen.

Für Havoc ist die Rettung von Forschern offenbar Alltagsarbeit. Er und seine beinhalten Kollegen haben immer einen flotten Spruch auf den Lippen oder ein besonders cooles Ass im Ärmel. Ein gegnerischer General in einem Wachturm wird zum Beispiel nicht einfach per Kugel erledigt, nein, das muss schon mit Stil gehen. Mit Stil bedeutet in diesem Fall: eine Granate scharf ma-

Die **Minigun** fällt uns nicht oft in die Hände. Wenn, dann sehen die dummen KI-Gegner erst recht kein Licht mehr.



chen, auf den Boden legen und das Gewehr zum Golfschläger umfunktionieren. Dieser »Wir sind zu cool für diese Welt«-Humor zieht sich durch das komplette Spiel.

Obwohl die Kampagne je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad bloß zwei bis drei Stunden dauert, steckt in dieser kurzen Zeit mehr Abwechslung, als man es einem solchen Projekt zutrauen würde. Wir stürmen einen Strand, fahren Panzer und verteidigen wichtige Artillerie-Einheiten. Ein gehöriges Atmosphäre-Plus für Fans: Einheiten, bestimmte Gebäude und Waffen sind originalgetreu aus der **C&C**-Serie übernommen. So erlebt man wie schon im Original-**Renegade** einige »Das kenne ich doch!«-Momente.

Unser Waffenarsenal erstreckt sich von einfachen Sturmgewehren über das obligatorische Scharfschützengewehr, Flammen- und Raketenwerfer bis hin zur Minigun – für jeden Spielertyp ist etwas dabei.

Leider ist nicht alles super in **Black Dawn**. Kleinere Bugs stören den Spielfluss. So verschwindet etwa manchmal das HUD. Und ohne lässt sich **Renegade** einfach nicht ordentlich spielen – da hilft nur ein Neustart. Nicht durch einen Neustart lösen lässt sich die, vorsichtig ausgedrückt, eher zweckmäßige Gegner-KI. Die Burschen treffen nichts! Wir können mit unserem Panzer mitten in den Feindeshorden rumballern oder als Fußsoldat genau in der Schusslinie stehen, unsere Lebensenergie sinkt nur langsam. Selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad schießen die Schergen noch zu ungenau – dafür tut es dann umso mehr weh. **mw**

Für Command & Conquer-Fans

Malte Witt
Redaktion
Redaktion@gamestar.de

Man muss den Entwicklern Respekt zollen. Ein Mod-Projekt über Jahre am Laufen zu halten, ist eine große Leistung. Black Dawn ist auch eine gute Kampagne geworden, vor allem für C&C-Fans. Mein schönster Moment: den Mammut-Panzer zu fahren! Die kleinen, aber nervigen Bugs und die lächerliche KI haben mir zwar das eine oder andere Mal den Spaß verdorben. Ausprobieren sollte Renegade X: Black Dawn trotzdem jeder – und sei es nur, um die Entwickler für ihr Durchhaltevermögen zu belohnen.

CREATIVE®

**Sound
CORE3D**

THX
TruStudio PRO

DOLBY
DIGITAL



84,90

**Sound
BLASTER** *recon3D*



Creative Sound Blaster Recon3D PCIe

Soundkarte mit hardwarebeschleunigter THX TruStudio Pro- und Dolby Digital-Codierung.

- PCI-Express-Soundkarte • 6 Kanäle (5.1) • THX TruStudio Pro, Dolby Digital
- 4x Line-Out, Line-In/Mikrofon, Optisch-In/Out (TosLink)

KK#CWP



129,90

Creative Sound Blaster Recon3D Fatal1ty Professional

Mit der Creative Sound Blaster Recon3D Fatal1ty Professional und dem revolutionären Sound Core3D Klang- und Sprach-Vierkernprozessor erlebt man Spiele völlig neu.

- PCI-Express-Soundkarte • 6 Kanäle (5.1)
- Dolby Digital • THX TruStudio Pro
- 4x Line-Out, Line-In/Mikrofon, Optisch-In/Out (TosLink)

KK#CWO



86,90

Creative Sound Blaster Recon3D USB

Unterstützt durch den Klang- und Sprach-mehrkernprozessor „Sound Core3D“ bietet der leistungsstarke USB-Audioverstärker einen umwerfenden Sound für Konsolen- oder PC-Spiele.

- USB-Soundkarte • 6 Kanäle (5.1)
- Sound Core3D • THX TruStudio Pro
- Line-Out, Line-In/Mikrofon, Optisch-Out (TosLink)
- 48 KHz/24 Bit

KK#CWN



174,90

Creative Sound Blaster Recon3D Fatal1ty Champion

Sound Blaster hat gemeinsam mit Profi-Gamer Jonathan „Fatal1ty“ Wendel die ultimative Gaming-Soundkarte für den PC entwickelt: Die Creative Sound Blaster Recon3D Fatal1ty Champion.

- PCI-Express-Soundkarte • 6 Kanäle (5.1)
- Dolby Digital • THX TruStudio Pro
- 3x Line-Out, Line-In/Mikrofon, Optisch-In/Out (TosLink)
- 48 KHz/24 Bit • 5,25"-Einschubmodul

KK#CWP

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis 14.03.2012

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

20 JAHRE **ALTERNATE** seit 1992

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

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



GameStar-App GameStar als Ebook?

► Besteht in absehbarer Zeit für Abonnenten die Möglichkeit, die GameStar auch als »E-Publikation« oder zumindest als PDF für Ebook-Reader zu bekommen? Ich würde eine solche Version gerne parallel zum Heft beziehen, weil ich eigentlich nicht auf die DVDs für meine Sammlung verzichten möchte. Für mich ergibt es keinen Sinn, die Videos ausschließlich herunterzuladen, weil meine UMTS-Verbindung dafür einfach nicht genug Bandbreite hat, ganz abgesehen von der Volumenbeschränkung. Eine reine iPad-Fassung kommt für mich übrigens nicht in Frage, Apple liegt mir nicht.

Florian Chr. Auer

◀ Momentan planen wir nicht, eine spezielle GameStar-Ausgabe für Ebook-Reader zu produzieren. Die meisten dieser Geräte haben lediglich Schwarzweiß-Bildschirme, eine bilderlastige Zeitschrift wie GameStar könnte man nur mit großen Abstrichen darauf übertragen. Als Alternative gibt's die von Ihnen angesprochenen PDF-Dateien, die man in der Regel auch auf Ebook-Reader übertragen kann. Als GameStar-Premium-Abonnent steht Ihnen das komplette Heft

Leserbriefe

archiv als PDF-Download zur Verfügung – in der Regel sogar einen Tag vor dem Briefkasten-Termin der »Papier-Abonnenten«.

Markus Schwerdtel

Vollversionen mit Kontenbindung Kein Hinweis im Heft!

► Ich habe mir die letzte GameStar wegen Silent Hunter 5 gekauft. Dann habe ich feststellen müssen, dass ich das Spiel online aktivieren und mich auch noch bei Ubisoft registrieren lassen soll! In Ihrem Heft war kein Hinweis dazu zu finden! Normalerweise sind doch alle Kopierschutzmaßnahmen bei Spielen auf Heft-DVDs entfernt? Nicht so bei Silent Hunter 5. Daher wäre ein Hinweis zwingend notwendig gewesen! Ich bin total sauer!

Fabian Wentsch

Völlig sinnbefreit

► Ich gehöre zu einer vermutlich verschwindend geringen Minderheit, die grundsätzlich keine Spiele mit Kontenbindung akzeptiert und entsprechend einen weiten Bogen um Spiele mit Anbindung an Steam, Origin oder sonstwas macht. Ich habe Bedenken, was den Datenschutz angeht, möchte mich nicht bevormunden lassen und will das Spiel auch dann noch spielen, wenn der Hersteller längst pleite und seine Server offline sind. Mittlerweile gibt's Kontenbindung ja sogar schon bei Budgetspielen oder Heft-Vollversionen wie bei Silent Hunter 5 in eurer letzten Ausgabe. Bei allem Verständnis für die Publisher und deren Angst vor Raubkopien, aber was soll das bitte bei Budgetspielen? Ist der Kopierschutz von Silent Hunter 5 nicht ohnehin schon lange geknackt? Ich finde eure Aufklärungsarbeit über Kopierschutzsysteme, Kontenbindungen und dergleichen sehr gut, wie zuletzt die Berichterstattung zu Origin, und es ist nicht eure Aufgabe, diese Systeme wieder abzuschaffen – das liegt nur in der Macht der Kunden. Aber ich hoffe, dass so etwas bei euren Vollversionen

nicht üblich wird, denn sonst sinkt für mich der Nutzen, den ich an meinem Abo habe.

Benjamin Stiefelmaier

◀ Mit der Online-Bindung wollen die Publisher nicht nur illegale Kopien verhindern, sondern auch Kunden an sich binden und den Weiterverkauf von Spielen verhindern. Der Gebrauchthandel ist vielen Herstellern ein Dorn im Auge, weil sie daran nicht mitverdienen – was eben auch für Budgetspiele gilt. Den Uplay-Zwang konnten wir deshalb auch bei Silent Hunter 5 nicht entfernen. Allerdings entschuldigen wir uns vielmals dafür, dass wir weder auf der Titelseite noch im Heft selbst darauf hingewiesen haben, dass man zum Spielen eine Internet-Verbindung benötigt. Das soll nicht wieder vorkommen.

Michael Graf

Konsolenspiele Spiel XY auch für PS3?

► Wie wär's denn, wenn ihr bei den Tests und Previews angebt, für welche anderen Plattformen das Spiel erscheint? Vielleicht gleich unter dem Titel, der Wertungskasten ist ja schon voll genug. Ich bin seit Gott weiß wie langer Zeit Abonnent, hab aber irgendwann kein Geld mehr zum Aufrüsten meines PCs gehabt und mir eine Playstation 3 angeschafft. Ich lese aber weiterhin lieber GameStar als GamePro (das ist reine Gewohnheit und beruht nicht auf Sympathien für eine gewisse Frau Schmitz), und viele Tests und Previews treffen so ja auch auf die Konsolenspieler zu. Es würde mir das Leben also deutlich erleichtern, wenn ich gleich sehen könnte, ob das Spiel auch für meine Konsole erscheint.

Dennis Hogrefe

◀ Wir sind ja eigentlich ein reines PC-Spielmagazin, aber natürlich wissen wir auch, für welche anderen Plattformen ein Titel erscheint und wie sich die Fassungen unterscheiden. Immerhin setzen uns die Publisher bei Preview-Events regelmäßig sogar Konsolenversionen vor. Ich stelle das also zur Diskussion: Wie denken andere Leser darüber? Sollen wir auch auf alternative Plattformen hinweisen? Oder gar über reine Konsolentitel berichten? Schreiben Sie uns an brief@gamestar.de! Fabian Siegmund

Heftsammlung Tschüss, GameStars, hallo GameStar!

► Seitdem ich als 13jähriger mit der Ausgabe 07/1999 die erste GameStar erworben habe, bin ich ein begeisterter Fan eurer Spiele-Berichterstattung. Zunächst ein eher sporadischer Leser, habe ich seit 2001 (seit 2003 als Abonnent) keine einzige Ausgabe mehr verpasst, Raumschiff GameStar, der Industrievertreter und viele Redakteure, die mit der Zeit kamen und zum Teil auch wieder gingen, haben mich neben eurer groß-



Silent Hunter 5: »Was soll die Kontenbindung bei Budget-Spielen?«



artigen Art und Weise, kompetent und niveauvoll humorig über PC-Spiele zu berichten, über die Jahre begeistert. Hiermit möchte ich mich nicht bei euch verabschieden! Aber nach dem im Jahr 2011

Kind, Kombi und Kurzhaarfrisur in meinem Leben Einzug hielten, kommt nun das vierte große K: Kein Platz mehr für die GameStar-Sammlung! Also muss ich mich schweren Herzens von all den Heften trennen. Auf dem beigefügten Bild halte ich meine erste und eine aktuelle Ausgabe in Händen. Ich werde euch in den kommenden Jahren zwar nicht mehr als Sammler, aber als treuer Abonnent erhalten bleiben. Macht weiter so!

Stephan Richter

◀ Herzlichen Glückwunsch, auch zu der Kurzhaarfrisur – seit ich Kinder habe, werden meine Haare immer länger, ich komme nicht mehr zum Friseur. Ich habe es mittlerweile auch aufgegeben, Hefte zu horten, aber hey: In PDF-Form nehmen die kaum Platz weg und man kann weiter sammeln!

Fabian Siegmund

GameStar hilft Auch für Battlefield-Ignoranten

► Ich muss euch mal ein großes Lob für die tollen Battlefield-Tutorials aussprechen. Fabian macht das echt großartig. Bitte unbedingt mehr davon! Ich spiele Battlefield eigentlich gar nicht, aber die Videos sehe ich mir mit Hochgenuss an. Mit solchen Formaten setzt ihr euch von der Masse ab.

Andreas Eisenach

Battlefield 3 ist langsamer

► Ich war mit euren Videos immer sehr zufrieden, weil sie auch das Tempo der Spiele offenbaren, und das ist für Multiplayer-

Shooter wie Call of Duty oder Battlefield ja sehr interessant. Deshalb war ich so überrascht, als ich die Videos zu Modern Warfare 3 und Battlefield 3 gesehen habe. Da scheint es fast so, als ob Battlefield 3 schneller wäre als Modern Warfare 3. Aber das ist nicht der Fall.

Julien Degen

◀ Das kann man so pauschal nicht sagen. Natürlich ist die Bewegungsgeschwindigkeit in Shootern ein vergleichbarer Wert, aber letztlich ist ein Spiel immer so schnell wie seine Spieler. Ich bin bei Battlefield 3 dann wohl relativ fix unterwegs. Der Rush-Modus ist ohnehin temporeicher als das übliche Flaggenreiben, und da predige ich in den Tutorials ja immer: »Druck machen, Initiative behalten!« Wir haben die Spielszenen jedenfalls nicht schneller gedreht.

Fabian Siegmund

Spieledatenbank Wo sind die Multiplayer-Titel?

► Mein Bruder und ich suchen gerade nach guten Multiplayer-Spielen und sehen den Wald vor lauter Bäumen nicht. Könnte GameStar nicht auf der Webseite oder im Heft eine gesonderte Übersicht für Mehrspieler-Titel geben, also eine Seite auf der aktuelle Multiplayertitel aufgelistet sind und am besten nach Genre sortiert? Damit wäre GameStar meines Wissens nach sogar die einzige Anlaufstelle für solch einen Überblick.

Max Epperlein

◀ Auf GameStar.de finden Sie in unserer PC-Spieledatenbank sämtliche Titel, die wir jemals getestet haben und sogar die, die demnächst erst erscheinen. Die Liste können Sie nicht nur nach Genre (wie Multiplayer-Shooter), sondern auch nach Wertung, Erscheinungstermin oder schlicht Alphabet ordnen lassen. Im Heft lässt sich so eine Datenmenge nur schlecht abbilden, trotzdem listen wir jeden Monat in unseren Genre-Charts die besten 15 Actionspiele der letzten zwei Jahre auf. Die werden übrigens gerade von zwei Multiplayer-Titeln angeführt: Battlefield 3 und Modern Warfare 3.

Fabian Siegmund

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.

Fehler!

Sehr geehrte Damen und Herren, herzlich willkommen bei der Weltmeisterschaft im Rausreden der Herren! Als erster Kandidat betritt Malte Witt das frisch gebohrte, extra rutschige Parkett. Was wird der Newcomer uns heute zeigen? Juror Carlo Siebenhüner beginnt: »Herr Witt, im Test zum Spiel Shadow Fight sprechen Sie von einem Brügelspiel statt von einem Prügelspiel und nennen es sogar einmal Shadow Warrior. Was sagen Sie dazu?« Witt räuspert sich: »In dem Artikel habe ich mich an unsere fränkischen Leser gewandt, die bekanntlich nur zwischen hartem und weichem B unterscheiden. Und zu Shadow Warrior: Ich verstehe die Frage nicht.« Jury und Publikum nicken wohlwollend, da setzt Siebenhüner nach: »Im Test zu Payday: The Heist vergeben Sie außerdem 80 Punkte, doch die Wertungssonne ist zu 100 Prozent gefüllt. Wie kommt das?« Witt nonchalant: »Das war ein Layouter.« Ein zeitloser, wenn auch eher einfallloser Klassiker zum Abschluss der Kür. Die Menge scheint zufrieden, doch rechte Begeisterung will nicht aufkommen.

Nun betritt ein alter Hase das Parkett: Michael Graf. Da können wir einiges erwarten! »Herr Graf,« donnert Alex Burger los, »der von Ihnen in der Preview zu Mass Effect 3 erwähnte Kasten befindet sich nicht auf Seite 14, sondern auf Seite 17.« Graf: »Das sagen Sie!« Ouh, ein böser Patzer gleich zu Beginn, was ist nur los mit dem sonst so wortgewandten Athleten? Da steht schon die nächste Frage von Michael Puschnig im Raum: »Auf Seite 34 schreiben Sie, der Gestank sei keine gute Idee. Was Sie aber meinen, ist doch vielmehr der klar auf dem Bild erkennbare Gestank!« Graf windet sich: »Das muss die Autokorrektur gewesen sein!« Nun wittert die Jury Grafs Unsicherheit, die Anfragen prasseln auf den Anwärter herab: »Wieso endet Ihre Kolumne auf Seite 10 mitten im Satz?!«, bricht es aus Samuel Kneubühler heraus, und »Warum steht auf der Vorletzten die gleiche Fußnote wie in der vorigen Ausgabe?!«, verlangt Nathanael Ullman zu erfahren. Unter der Last der Vorwürfe bricht Michael Graf zusammen. »Das Layout! Das war doch alles das Layout!« stammelt der ehemalige Titelverteidiger und sinkt zu Boden. Aufruhr im Zuschauerraum, »Buuh! Buuuh!«, selten hat man hier eine so schlechte Performance erlebt. Die Sicherheitskräfte schleifen den wimmernden Graf vom Platz.

Nun wird es Zeit für Team Layout, vertreten durch die Mannschafts-Chefin Sigrun Rüb. Der abgeschnittene Kommentar? »Infolge eines Copyright-Streits mit den Erben von Michael Ende musste der Schluss entfallen«, wieselt sich Rüb aus der Affäre. Die billige kopierte Fußnote? »Eine Hommage an Karl-Theodor zu Guttenberg anlässlich seines geplanten Comebacks!« Toll rausgeredet! Die Zuschauer sind von den Socken, die Jury springt begeistert auf, es regnet Traumnuten! Wir haben einen Weltmeister: Sigrun Rüb! Aalglatt, die Frau! Moment, das hier ist doch die Weltmeisterschaft der Herren, Rüb ist gar nicht zugelassen! Die Layouterin: »Das hat mir keiner gesagt.«



GameStar hilft: »Schau ich mir gerne an, obwohl ich gar nicht Battlefield 3 spiele.«

Mitmachen & Gewinnen

Corsair Seit Oktober 2011 ist **Battlefield 3** das Maß aller Dinge bei den Online-Shootern. Neben den kurzweiligen wie taktisch anspruchsvollen Massenschlachten sind es vor allem die Grafik und der Sound, die im Genre Maßstäbe setzen. Doch dafür braucht man auch die passende Hardware. Um Electronic Arts' Multiplayer-Hit perfekt zur Geltung zu bringen, verlosen wir einen topmodernen Highend-PC von Corsair (www.corsair.com). Für flüssigen Spielspaß sorgen ein AMD Bulldozer FX-8150 mit acht Rechenkernen à 3,6 GHz Taktfrequenz, satte 16 Gigabyte Arbeitsspeicher, eine zwei Terabyte große Festplatte sowie die pfeilschnelle Nvidia GeForce GTX 570. Doch damit nicht genug, wir legen noch Corsairs K60 Gaming Keyboard, die M60 Laser-Maus sowie das Vengeance 1500 Headset obendrauf. Ebenfalls zum Gewinnpaket gehören eine Verkaufsfassung von **Battlefield 3** sowie eine spezielle Klebefolie für den PC mit **Battlefield 3**-Motiv.

Wert: rund 2.000 Euro.



Gewinner 02/2012

T. Baden, Neuenkirchen • R. Benne, Telgte • T. Freese, Bassum • J. Giehl, Königsbrunn • W. Kaiser, Bonndorf • S. Kettler, Bremen • L. Richter, Schwielowsee • K. A. Rieve, Wiemersdorf • D. Rosehr, Lübeck • T. Schlange, Bochum • U. Schmitz, Oberasbach • M. Wollburg, Krempenheide

Gewinner der Abo-Verlosung 04/2012

S. Bültermann, Bünde • E. Haf, Buchen • M. Harms, Grimmen • S. Hinreiner, München • I. Wallat, Lüneburg

So machen Sie mit

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter www.gamestar.de/mitmachkarte oder unter [Quicklink/3980](#). Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit Namen, Adresse und der Nummer der Ausgabe. Der Einsendeschluss ist der 19. März 2012.

AVer Media

Spielvideos selbst gemacht. Der **Game Broadcaster HD C127** ist die ideale Lösung, wenn es darum geht, Videos von PC-Spielen in höchster Qualität (1080i, H.264HP-Codec) aufzuzeichnen. Der integrierte Adobe Flash Media Live Encoder ermöglicht die sofortige Konvertierung Ihrer Aufnahmen für Online-Portale wie Youtube oder Facebook – perfekt für schnelle Let's-Play-Videos. Einen entsprechenden Adapter vorausgesetzt, können Sie Spiele sogar auf Ihrem iPad 2 aufzeichnen. Gemeinsam mit AVer Media (www.avermedia.eu) verlosen wir vier Exemplare der **Game Broadcaster HD C127**.

Wert: rund 700 Euro.



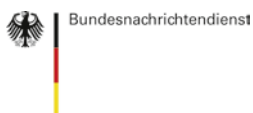
ZUKUNFT IT

accenture
High performance. Delivered.

access
we care for careers

arvato
SYSTEMS

Atos | 
Worldwide IT Partner



 **Capgemini**
CONSULTING. TECHNOLOGY. OUTSOURCING

**EXKLUSIV BEI
JOBS & KARRIERE**

DAIMLER

DB Mobility
Networks
Logistics

DIS AG

DV-RATIO 

HAYS Recruiting experts
in Information Technology



- Jede Menge IT-Jobs
- Gelegenheit zum Vorstellungsgespräch
- Hochinteressante Vorträge zum IT-Arbeitsmarkt im Forum, unterstützt von unserem Partner



 **InnoGames**

 **kfw**
BANKENGRUPPE

 **Jobware**
ERSTKLASSIGE JOBS, ERSTKLASSIGE BEWERBER.

 **Lufthansa Systems**
IT that makes your life easier

 **REALTECH**

SAP®

- Karriere- und Gehaltsberatung durch unseren Partner

SIEMENS
Siemens Enterprise Communications

 **Weiss IT Workforce**

YACHT | TECCON
a Randstad company

 **Consulting**
Personalmanagement

KOOPERATIONSPARTNER

CIO

CFOworld

TECCHANNEL
IT EXPERTS INSIDE

ChannelPartner

GameStar

PCWELT

Weitere Informationen unter
www.computerwoche.de/jobsundkarriere

Attacke auf ACTA

ACTA ist in aller Munde, in Europa haben tausende Menschen gegen das Abkommen protestiert. Wir erklären die Hintergründe. Von Daniel Raumer und Michael Graf

A

llein in München gingen 16.000 Protestler auf die Straße, in Berlin 10.000 – Anfang Februar haben in über 50 deutschen Städten tausende Menschen gegen ACTA

demonstriert, ein internationales Handelsabkommen. Auch im restlichen Europa entflammten Proteste, von Madrid bis Stockholm, von Glasgow bis Athen. Spiegel Online titelte daraufhin, die »Generation Twitter« habe zurückgeschlagen. Denn die Proteste wurzeln im Internet, die junge Generation hat ihre politische Macht erkannt – und zu nutzen gelernt. Auf den Druck der Öffentlichkeit (und nachdem große Internet-Dienste wie Google und Wikipedia ihre Angebote einen Tag lang aus Protest abgeschaltet hatten) verschob jüngst der US-Senat die Abstimmung über die Gesetzesvorlagen »Stop Online Piracy Act« (SOPA) und »Protect Intellectual Property Act« (PIPA), die Urheberrechtsverstöße eindämmen sollten und denen Kritiker vorwarfen, die Offenheit des Internets zu zerstören. Diese Gefahr sehen sie nun auch in ACTA – was steckt dahinter?

Das Anti-Counterfeiting Trade Agreement (ACTA), zu Deutsch etwa Anti-Produktpiraterie-Handelsabkommen, ist ein multilateraler Staatsvertrag, also ein zwischen mehr als zwei Ländern ausgehandeltes Dokument. Neben den Initiatoren USA und Japan sind vor allem die Europäische Union, Kanada, Mexiko, Südkorea und Australien daran beteiligt. Alle unterzeichnenden Länder sollen sich verpflichten, die ACTA-Beschlüsse in nationale Gesetze umzuwandeln und auf internationaler Ebene zusammenzuarbeiten. Die ersten Gespräche über ein solches

Abkommen fanden bereits 2006 zwischen den USA und Japan statt, im Juni 2008 kam es im schweizerischen Luzern zur ersten großen Verhandlungsrunde, an der auch EU-Vertreter teilnahmen.

Allerdings fanden alle Verhandlungsgespräche unter Ausschluss der Öffentlichkeit und abseits demokratisch gewählter Gremien statt. Selbst das EU-Parlament, das ACTA ja

le sind also Produktpiraterie, illegal kopierte Inhalte und Plagiate. Davon wäre nicht nur das Internet betroffen, genauso geht es um auffällig ähnliche Waren – man denke an dieser Stelle an den Streit zwischen Apple und Samsung über Ähnlichkeiten zwischen iPad und Galaxy Tab. Auch der Umgang mit Generika, also wirkungsgleichen, aber kostengünstigeren Medikamenten, fällt unter das ACTA-Abkommen.



schlussendlich ratifizieren soll, war nicht beteiligt. Neben Abgesandten der einzelnen Staaten beeinflussten vielmehr amerikanische Lobby-Verbände aus der Pharma-, Software-, Musik- und Filmindustrie die Ausarbeitung des Vertragstextes maßgeblich. Großen IT-Unternehmen wie Google, Ebay, Intel, Dell, News Corporation, Sony Pictures, Time Warner und Verizon wurde das Abkommen nur unter einer Verschwiegenheitsklausel zugesandt. Erst die Enthüllungsplattform Wikileaks veröffentlichte 2008 den bis dahin geheimen Text.

Die derzeit debattierte ACTA-Version ist bereits die neunte Überarbeitung, etliche Paragraphen wurden gestrichen oder umformuliert. Auf 25 Seiten verpflichten sich die Unterzeichner, entschiedener gegen Urheberrechtsverletzungen vorzugehen. Die Zie-

le sind also Produktpiraterie, illegal kopierte Inhalte und Plagiate. Davon wäre nicht nur das Internet betroffen, genauso geht es um auffällig ähnliche Waren – man denke an dieser Stelle an den Streit zwischen Apple und Samsung über Ähnlichkeiten zwischen iPad und Galaxy Tab. Auch der Umgang mit Generika, also wirkungsgleichen, aber kostengünstigeren Medikamenten, fällt unter das ACTA-Abkommen.

ACTA soll also die Rechte- und Patentinhaber stärken. Wie das im Detail und auf Länderebene aussehen soll, bleibt jedoch schwammig. Die Paragraphen sind allesamt sehr offen formuliert: Vieles kann mit ACTA legitimiert werden, nichts muss. Je nach Auslegung kann man das Abkommen lediglich als lose Absichtserklärung betrachten, die den Status Quo unangetastet lässt, weil es sehr ähnliche Gesetze in vielen Ländern bereits gibt. Im Vertragstext verbirgt sich aber auch juristischer Sprengstoff, der im schlimmsten Fall im Stande ist, die Grundfeste einer Demokratie ins Wanken zu bringen.

Das ACTA-Dokument beginnt recht harmlos. Sektion 2 sichert den Rechteinhabern »zivilrechtliche Verfahren für die Durchsetzung von Rechten des geistigen Eigentums« zu. Die Anwaltskanzlei Ferner-Alsdorf kommt zum Schluss, dass die Formulierungen hier bereits jetzt weitestgehend dem deutschen Recht gleichen. Kritischer wird's in Sektion 3: Ein Absatz über Grenzkontrollen soll sicherstellen, dass die Vertragspartner die »wirksame Durchsetzung von Rechten des geistigen Eigentums an den Grenzen« garantieren, und zwar so, »dass die Errichtung von Schranken für den rechtmäßigen Handel vermieden wird.« Soll heißen: Der gewerbliche Handel wird nicht beein-

Das sagen die Parteien

CDU »Es ist ein richtiger Schritt, dass die Staaten nicht länger versuchen, isoliert Regeln für das Internet aufzustellen. Das Internet braucht internationale Abkommen. Allerdings schafft es kein Vertrauen in der Bevölkerung, wenn solche Verträge wie ein Geheimabkommen zustande kommen. Ich wünsche mir eine breite Debatte über den vorgeschlagenen Vertrag. Viel Aufregung wäre vermieden worden, hätte es bei den Verhandlungen mehr Transparenz gegeben.«

Michael Kretschmer, MdB

SPD »Die Notwendigkeit, Urheberrechte zu schützen, ist unbestritten. Allerdings dürfen entsprechende Regelungen nicht dazu führen, dass Grund- und Freiheitsrechte eingeschränkt werden oder der Datenschutz aufgebrochen wird. Der Gesprächskreis »Netzpolitik und digitale Gesellschaft« des SPD-Parteivorstandes lehnt das Abkommen in seiner jetzigen Form ab und fordert transparente Verhandlungen. Wir unterstützen die Protestaktionen und rufen zur Teilnahme auf.«

Björn Böhning, Chef der Senatskanzlei Berlin, und Lars Klingbeil, MdB

FDP »Wir begrüßen ausdrücklich die derzeit laufende intensive öffentliche Debatte um ACTA. Leider wird in der Debatte häufig von vielen falschen Annahmen ausgegangen. ACTA enthält zwar keine Verpflichtung zu Internetsperren oder Haftungsverschärfungen für Provider und auch die Vorratsdatenspeicherung ist nicht ausdrücklich erwähnt. Aber es geht hier um die Stoßrichtung, die das Papier erkennen lässt und schon diese lehnen wir ab.«

Manuel Höferlin, MdB

BÜNDNIS 90 DIE GRÜNEN »Wir lehnen ACTA ab, weil es für Internettransparenz und Einschränkungen von Informationsfreiheit im Internet steht. Wir wollen gemeinsam neue Wege mit allen Beteiligten erarbeiten, um unser Ziel »Vergütung statt Verfolgung« zu erreichen. ACTA widerspricht diesem Ziel, es manifestiert einen anti-quierten, überholten und am Ende erfolglosen Politikansatz und verweigert sich einer Debatte zur Zukunft des internationalen Urheberrechts.«

Erklärung des Bundesvorstands

DIE LINKE. »ACTA gibt den Regierungen eine neue rechtliche Handhabe und die politische Legitimation, um den Internetverkehr zu überwachen, Internet-Provider in Haftung zu nehmen und einzelne Nutzerinnen und Nutzer zur Rechenschaft ziehen zu können. Damit würde auch die bereits existierende Unverhältnismäßigkeit bei der Ahndung von Urheberrechtsverletzungen (»Abmahnungswesen«) weiter verschärft. DIE LINKE lehnt ACTA daher ab.«

Halina Wawzyniak, MdB

PI »ACTA ist ein weiterer Versuch, das Internet in eine Zwangsjacke zu stecken. Anstatt das Urheber- und Patentrecht zu modernisieren, werden hier mit der Brechstange althergebrachte Geschäftsvorgänge zementiert. Ungeachtet der Eiseskälte wagten sich unzählige Menschen europaweit auf die Straße. Dass in Deutschland hierbei am meisten Menschen demonstrierten, sollte für die Regierung ein eindeutiges Zeichen sein.«

Sebastian Nerz, Bundesvorsitzender

trächtigt, etwa durch übermäßige Zollkontrollen. Privatpersonen schützt der Vertragstext indes nicht, sie könnten künftig eingehender kontrolliert werden. Dass Grenzbeamte eingeführte MP3-Player erst mal auf illegal kopierte Lieder überprüfen, wäre mit ACTA also möglich, es sei denn, der Gesetzgeber schließt es explizit aus. Denn der Text führt aus: »Eine Vertragspartei kann kleine Mengen von Waren ohne gewerblichen Charakter, die sich im persönlichen Gepäck von Reisenden befinden, von der Anwendung dieses Abschnitts ausnehmen.«

Besonders wichtig ist der Artikel 27 zur »Durchsetzung im digitalen Umfeld«. Hier findet sich der Passus: »Jede Vertragspartei ist bestrebt, Kooperationsbemühungen im Wirtschaftsleben zu fördern, die darauf gerichtet sind, Verstöße gegen Marken, Urheberrechte oder verwandte Schutzrechte wirksam zu bekämpfen ...« Solche Übereinkommen sind bereits jetzt gang und gäbe, Youtube etwa löscht auf Beschwerden von Rechteinhabern hin sofort die bemängelten Videos. Die unterzeichnenden Staaten sollen solche Übereinkünfte nun allerdings direkt fördern. Das kann man dahingehend

interpretieren, dass die Regierungen Internetprovider anregen sollen, mit der Film- und Musikindustrie bei Urheberrechtsverletzungen Löschungen, Sperren und Filter zu vereinbaren. Im Vertragstext wird das jedoch nicht explizit gefordert, zumal Artikel 27 gleichzeitig anmahnt, »Grundsätze wie freie Meinungsäußerung, faire Gerichtsverfahren und Schutz der Privatsphäre zu beachten.«

Die Kanzlei Ferner-Alsdorf kommt dennoch zu einem kritischen Schluss: »Im Kern steht hier: Die Bundesrepublik strengt sich an, darauf hinzuwirken, dass z.B. Provider im Sinne der Rechteinhaber »mitarbeiten«. Sprich: Man übt Druck aus, um »freiwillige Vereinbarungen« zu treffen. Das Schöne daran ist, dass kann man auch mal etwas vereinbaren kann, was der Staat als Gesetz nicht durchkriegen würde.« Wer also beispielsweise auf seinem privaten Blog bei Diensten wie Wordpress, Tumblr oder Blogspot ein urheberrechtlich geschütztes Bild ohne Zustimmung einstellt, dem könnte kommentarlos auf Betreiben des Rechteinhabers der Zugang gesperrt werden. Der Entscheidungen hierüber obläge nicht mehr staatlichen Institu-



Eine Anti-ACTA-Aktion der Grünen vor dem Kanzleramt.

Der Einfluss der Lobbyisten legt außerdem nahe, dass die Industrie den Staaten das Abkommen diktiert hat. Die Regierungen ratifizieren nach Meinung der ACTA-Gegner einen Blankoscheck, der den Rechteinhabern enormen Handlungsspielraum einräumt. Der größte Protest entzündet sich am Artikel 27, der Zensur durch die (auch vermeint-

Die Proteste gegen ACTA (und zuvor gegen SOPA und PIPA) zeigen vor allem, dass die »Generation Twitter« die Offenheit des Internets vehement verteidigt – und politische Entscheidungsprozesse beeinflussen kann. Das wird sie auch weiterhin müssen: Derzeit liegt der Fokus zwar auf ACTA, zugleich feilt aber auch die EU-Kommission an der Richtlinie zur Durchsetzung geistigen Eigentumsrechts (IPRED), die ans Internet angepasst werden soll. Und darin soll nach einem ORF-Bericht auch ein Passus über Netzsperrn auftauchen. Daniel Raumer / GR

SEI BEREIT FÜR EIN IRRWITZIGES PC-ABENTEUER

DEPONIA



92

Adventure
corner.de



9.0

GamersGlobe

„LUCASARTS' ERBEN -
ES GIBT NUR EIN WORT, UM DEPONIA
ZU BESCHREIBEN: GRANDIOS!“

GAMESTAR



spieletipp!



GOLD
ADVENTURE-TREFF



Deponia
GameStar
Gold-Award



Deponia
GameStar
Gold-Award



VON DEN
MACHERN VON...

[HARVEY'S
NEUE AUGEN]
[EDNA
BRICHT AUS]
The
whispered
WORLD



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

Der Feind in meinem Account

Cybergangster jagen nicht nur nach Online-Banking-Daten, längst sind auch Spieler und ihre Accounts lukrative Ziele der Schattenwelt. GameStar zeigt, wie die Kriminellen arbeiten, was Steam, WoW & Co. so attraktiv macht und wie Sie sich schützen können.

Von Moritz Jäger



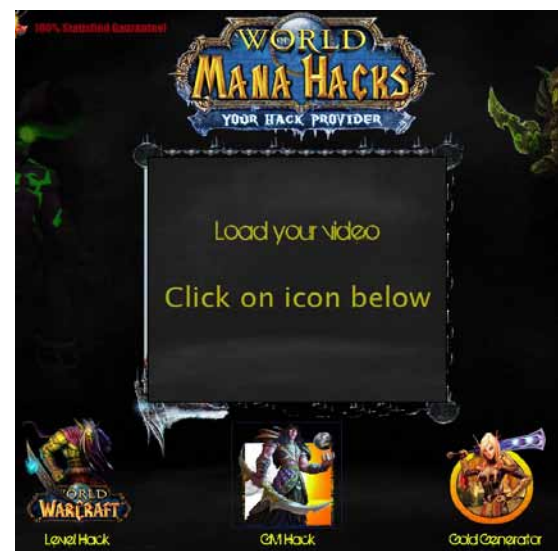
Das Angebot klingt verlockend: Ein Hacker hat ein Programm geschrieben, das den Steam-Kopierschutz aushebelt und dem eigenen Account über 100 geklaute Spiele hinzufügt. Dafür müssen Sie nur das Programm herunterladen (das es natürlich umsonst gibt, angeblich ein »Protestakt« gegen die hohen Spielepreise) und mit administrativen Rechten auf Ihrem System installieren. Den Viren-

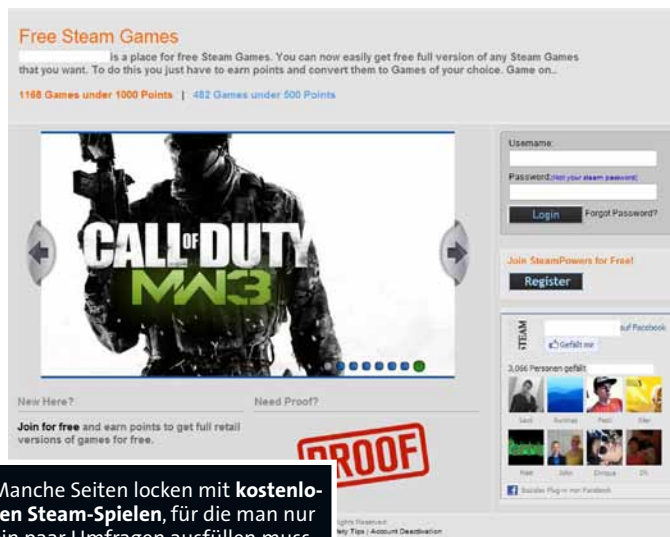
schutz sollen Sie gemäß der Anleitung abschalten, weil Sie ja ein illegales Tool verwenden. Nun noch die Zugangsdaten für Steam eingeben, schon sind alle Spiele freigeschaltet – so zumindest der Plan. Die Realität sieht anders aus: Das Programm bricht mit einer Fehlermeldung ab, Sie zucken mit den Achseln und gehen ins Bett.

Als Sie am nächsten Tag weiterspielen möchten, scheint es wie verhext: Das Steam-Login, das gestern noch einwandfrei

funktioniert hat, ist nun scheinbar ungültig. Dazu meldet sich ein Bekannter per Instant Messenger und fragt an, warum Sie denn Ihren jahrelangen Spitznamen geändert haben. Langsam beschleicht Sie ein dumpfes Gefühl: Ihr Account wurde gehackt. Ihr Account mit allen Spielen. Ihr Account, in dem Sie der Bequemlichkeit halber natürlich Ihre Zahlungsdaten für Bankeinzug oder Kreditkarte abgespeichert haben. Und wo haben Sie das Steam-Passwort sonst noch im Einsatz? Bei Facebook? Twitter? E-Mail-Konten?

Egal ob **World of Warcraft** (links) oder andere MMOs – es gibt keine »Allmächts«-Hacks (rechts), erst recht keine, die von gutmütigen Hackern kostenlos veröffentlicht werden.



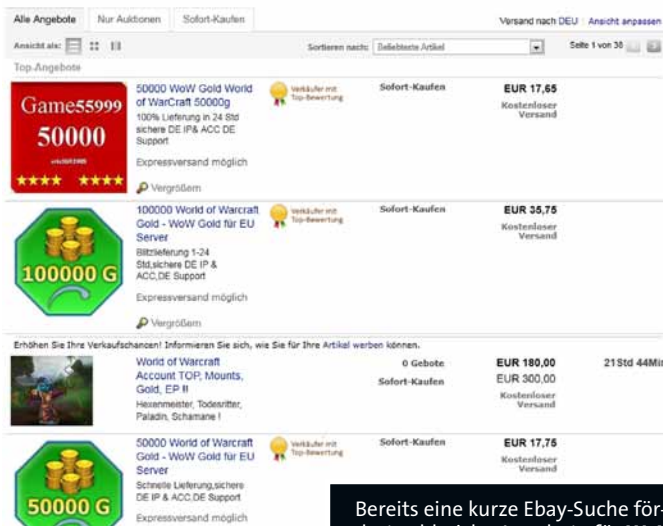


Manche Seiten locken mit **kostenlosen Steam-Spielen**, für die man nur ein paar Umfragen ausfüllen muss – inklusive Facebook-Plugin und »Beweis«-Stempel.

Dieses Beispiel ist nur einer von vielen Wegen, auf denen Kriminelle Systeme infizieren. Die Attacken sind keineswegs auf Steam beschränkt, im Gegenteil: Mal locken die Tools mit Zugängen zu Betas von **Diablo 3** oder **Halo 4**, mal versprechen sie Gold für **World of Warcraft**, mal kostenlose Microsoft-Punkte für Xbox Live, mal Gegenstände in **Farmville**. All diesen Angriffen ist gemein: Die Nutzer bekommen nicht, was ihnen versprochen wird. Sondern jede Menge Ärger.

Denn die Tools scannen persönliche Daten und spielen ungehindert Schadsoftware (Malware) auf die Rechner der Opfer – die meist im ersten Installationsschritt die Sicherheitsfunktionen (Virens Scanner, Firewall etc.) ihrer Systeme abgeschaltet haben. »Phishing« nennt sich diese Art des Kontenklau, das »Angeln« nach Zugangsdaten. Ist der Account erstmal in fremden Händen, hilft meist nur noch ein Hilferuf an den Support. Wir klären auf, wie die Kriminellen arbeiten, was Steam, **WoW** & Co. so attraktiv macht – und wie Sie sich schützen können.

Dass sich die Kriminellen nun vermehrt auf Spieler stürzen, kann Christian Funk vom Virens Scanner-Hersteller Kaspersky durchaus nachvollziehen – es geht natürlich ums Geld: »Cyberkriminelle haben heutzutage nur noch finanzielle Motivation. Spieler-Konten werfen zwar im Vergleich zu Kreditkartendaten oder Online-Banking-Trojanern weniger Profit ab, dafür ist das Risiko, erwischt und verurteilt zu werden, deutlich geringer.« Denn nur in wenigen Ländern gibt es entsprechende Gesetze; Ermittlungsbehörden lächeln meist nur milde, wenn der geliebte **World of Warcraft**-Paladin gestohlen wurde. »Mitgeschnittene Zugangsdaten können automatisiert bei anderen Internetservices wie sozialen Netzwerken, Auktionshäusern, Mail Providern oder Onlineversendern ausprobiert werden und so weitere Konten offenlegen«, führt Funk weiter aus. Heißt: Wenn ein Passwort erstmal geklaut ist, ist kein Account mehr sicher, der dieselben Zugangsdaten verwen-



Bereits eine kurze Ebay-Suche fördert zahlreiche Angebote für **WoW-Gold** zutage – nicht alle Münzen stammen aus legalen Quellen.

det. Und die Bedrohung wächst: Aktuell kenne man bei Kaspersky rund 2,7 Millionen Schädlinge, die auf Spieler zielen.

Candid Wüest, angestellt beim Kaspersky-Konkurrenten Symantec, warnt neben den eigentlichen Schadprogrammen auch vor häufigen Attacken über manipulierte Webseiten. Seine Firma entdeckt täglich über 13.000 neue (!) Seiten, die Malware verbreiten. Diese Seiten attackieren den Browser des Besuchers mit Hilfe so genannter Drive-By-Attacken. Dabei reicht es, wenn der Nutzer eine speziell präparierte Website lediglich besucht – im Hintergrund klopft die Malware dann den Browser und die installierten Plugins auf Schwachstellen ab. Wenn das Angriffstool fündig wird, nutzt es die Schwachstellen automatisch aus und infiziert den Rechner. Relativ neu ist Drive-By-Spam: Dabei wird der Rechner bereits infiziert, wenn man eine HTML-Mail nur ansieht. Lösung: E-Mails als Text öffnen.

Grundsätzlich verfolgen die Kriminellen laut Candid Wüest zwei Methoden: »Klassische Phishing-Angriffe locken Opfer per E-Mail oder über anderen Messaging-Dienste auf nachgebaute Webseiten, um Benutzernamen und Passwort zu entlocken. Eine andere weit verbreitete Art sind lokale Trojaner, die beispielsweise per Keylogger eingegebene Passwörter aufzeichnen. Beide Attacken haben es in erster Linie auf die Accounts abgesehen, sammeln zum Teil aber auch weitere Daten wie Mail-Adressen oder die Passwörter anderer Anwendungen.«

Neben den »richtigen« Spielern sieht Alexander Vukcevic von der Software-Firma Avira auch Casual-Gamer im Visier. Denn Casual Games sind sehr zugänglich und zahlreich, sprechen also eine große Zielgruppe an. »Kriminelle können Spieler mit Bonusinhalten locken, für die dann höhere Beträge vom Konto abgebucht werden, ohne dass der Anwender einer Bezahlung bewusst zugestimmt hat«, führt Vukcevic aus. Gerade im Bereich der mobilen Spiele sei dies ein gängiger Betrugsfall. Sean Sullivan vom Virens Scanner-Hersteller F-Secure nennt noch eine andere Gefährdung: »Spieler suchen

im Web nach Informationen über ihre Lieblingsspiele, was sich Kriminelle zu Nutze machen. Im Fall von **Farmville** etwa wurden 2010 die Suchergebnisse bei Google & Co. gezielt mit Seiten infiltriert, die neben vermeintlichen Infos vor allem Trojaner enthielten. Diese Schadsoftware versuchte, die Zugangsdaten von Facebook auszuspiönieren, um anschließend an der Pinnwand der Nutzer Spam zu veröffentlichen.«

2,7 Millionen Viren lauern auf Spieler

Gekaperte Spielekonten bringen auf mehrere Arten Gewinn. Der Trend zu DLCs und In-Game-Verkäufen etwa sorgt dafür, dass viele Nutzer ihre Zahlungsdaten hinterlegen, um sie nicht jedes Mal neu eingeben zu müssen. So können die Kriminellen Kreditkarten- und Bankdaten sammeln. Allerdings heben sie das Geld nur selten direkt ab, diesen Job erledigen so genannte Money Mules. Dabei handelt es sich oft um nichtsahnende Menschen, denen per E-Mail ein Job angeboten wird: Sie müssen Geld auf einem Konto empfangen und an ein anderes überweisen oder über Transferdienste wie Western Union weiterleiten. Wenn einer dieser gutgläubigen Geldwäscher den Behörden ins Netz geht, kann er nur selten die Hintermänner nennen – er ist sich ja oft nicht einmal bewusst, dass er etwas Illegales tut.

Die zweite Gewinnmöglichkeit besteht in virtuellen Gütern. Gold, Items, Charaktere – auf Ebay oder in einschlägigen Foren gibt es für nahezu jedes Online-Rollenspiel zahlreiche Angebote. Vor allem virtuelle Währung wird nicht mehr nur durch die berühmigten Goldfarmer erwirtschaftet, sondern direkt aus den Accounts gestohlen. Die kriminellen Anbieter überwachen oftmals mehrere gekaperte Spielerkonten, um sie erst dann leerräumen, wenn die entsprechenden »Bestellungen« eingegangen sind.

Weitere Umsätze erzielen die Hacker mit zusätzlich abgegriffenen Daten: E-Mail-Konten, andere Passwörter – nahezu alle auf einem PC gespeicherten Informationen finden im Internet Abnehmer. Wenn ein Trojaner auf dem System installiert ist, kann dieses Schadprogramm noch dazu unbemerkt weitere Komponenten nachladen, etwa um den PC einem Botnet hinzuzufügen – also einem verdeckten »Netzwerk«, das für illegale Zwecke genutzt oder vermietet wird – etwa für den Versand von Spam oder Denial-of-Service-Attacken.

Selbst wenn es die Hersteller immer wieder versprechen, gibt es keine Einzellösung, die Spieler vor allen Attacken schützt. Der Trick liegt darin, sich mit möglichst vielen Sicherheitsmaßnahmen zu schützen, ohne dass diese zu umständlich werden. Grundsätzlich sollte auf allen Systemen eine Anti-Malware-Software installiert sein. Ob Sie sich für eine kostenlose oder kostenpflichtige Variante entscheiden, liegt bei Ihnen, Hilfestellungen zur Auswahl bieten Tests wie die unserer Schwesterzeitschrift PC Welt unter GameStar.de/Quicklink/7737. Schlanke Anti-Viren-Software wie Avira Free Antivirus beeinflusst kaum die Systemleistung – Sie können ohne Performance-Einbußen spielen.

Im nächsten Schritt geht es darum, die Angriffsfläche zu minimieren. Hauptziele sind inzwischen Browser und installierte Erweiterungen und Plugins. Dementsprechend ist es egal, welchen Browser Sie bevorzugen, wichtig ist, die aktuellste Version zu verwenden. Gleiches gilt für Plugins wie JavaScript, Flash oder den PDF-Reader. Ein nützliches und kostenloses Tool hierfür ist der Secunia Personal Software Inspector (GameStar.de/Quicklink/7738). Der listet alle auf dem Rechner installierten Programme auf und überprüft in einer Datenbank, ob aktuellere Versionen verfügbar sind.

Wenn das System erstmal grundlegend geschützt ist, geht es um den Schutz der Konten. Sinnvoll ist, eine Zwei-Faktoren-Anmeldung zu aktivieren, falls das Konto sie anbietet. Diese Technik schützt normalerweise die exter-

Beim Angriff auf Sonys PlayStation Network erbeuteten Hacker Anfang 2011 Millionen Kundendaten.



nen Zugänge von Unternehmensnetzwerken, verbreitet sich aber inzwischen auch bei Web- und Spielediensten. So bieten etwa Google Mail, Ebay und PayPal, aber auch Blizzard und Square Enix spezielle Anmelde-Tokens. Die gibt es entweder als Smartphone-Apps oder als Hardware, ein bekannter Vertreter von Letzterer ist Blizzards Battle.net-Authenticator. Wie alle anderen Tokens erzeugt auch dieses schlüsselanhängergroße Geräten Zahlenkombinationen, die nur kurze Zeit gültig sind und bei der Anmeldung abgefragt werden. Eine andere Form dieser Technik verwendet Valve mit Steam Guard: Wenn sich ein PC erstmals anmeldet, schickt Steam Guard einen Freischalt-Code an die mit dem Konto verknüpfte Mail-Adresse. Erst nach der Eingabe des Codes wird der Account freigegeben.

Für finanzielle Transaktionen wiederum sollten Sie nach Möglichkeit externe Dienste wie etwa PayPal nutzen. Die haben den Vorteil, dass der Spieleanbieter keinen direkten Zugriff auf Kreditkarten- oder Kontodaten hat. Damit wird der eigentliche Account, selbst wenn er gehackt wird, deutlich uninteressanter. Außerdem sind Sie auch geschützt, wenn die Server des Anbieters direkt gehackt werden. Ein Beispiel dafür ist die Attacke auf Sonys PlayStation Network letztes Jahr, bei der die Angreifer Millionen

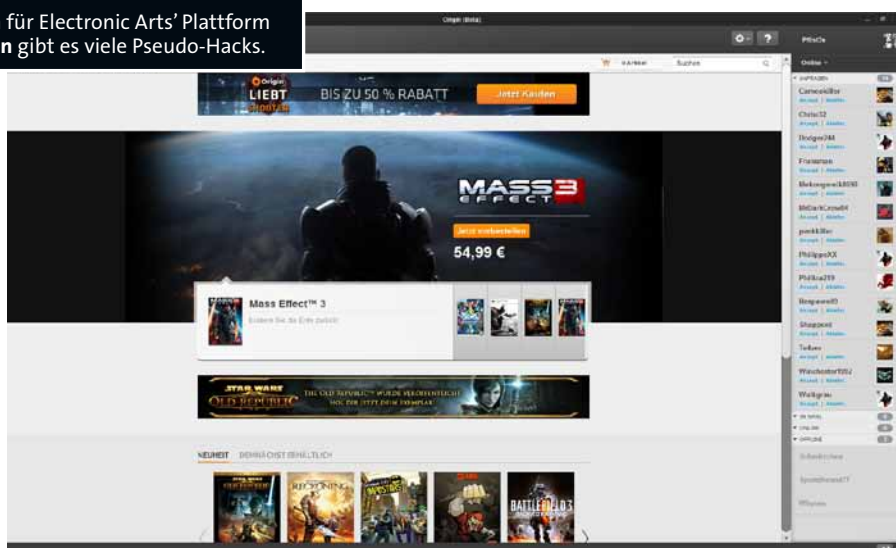
Kontodaten erbeuteten. Auch das Steam-Network wurde Ende 2011 attackiert.

Als Letztes sollten Sie sich dem Problem der mehrfachen Passwörter annehmen, damit ein gestohlener Spiele-Zugang nicht auch noch den Weg zu ihren E-Mails oder ihrem Online-Banking ebnet. Am besten klappt das mit Tools zur Passwort-Verwaltung – etwa den kostenlosen Varianten LastPass (GameStar.de/Quicklink/7739) und KeePass (GameStar.de/Quicklink/7740). Beide Tools speichern Zugangsdaten verschlüsselt ab und füllen sie auf Wunsch direkt ins Eingabefeld – Sie müssen nur ein Master-Passwort definieren und nach dem Browserstart eingeben. Manche Spiele wie **Star Wars: The Old Republic** bieten zudem die Möglichkeit, Sicherheitsfragen zu definieren, die man beim Login beantworten muss.

Gamer sind lukrative Ziele

Die wichtigste Sicherheitsebene ist allerdings ein gesundes Misstrauen. Wenn ein Spieleangebot zu gut, eine Einladung zu verlockend ist, dann ist das höchstwahrscheinlich zu schön, um wahr zu sein. Denn der Spielmarkt ist viel zu groß, als dass die Kriminellen die Spieler künftig in Ruhe lassen würden. Genaue Zahlen zum Schwarzmarkt sind naturgemäß schwer zu bekommen, Christian Funk von Kaspersky versucht sich dennoch an einer vorsichtigen Schätzung. 2011 hat er eine Hochrechnung für ein »großes Online-Rollenspiel« aufgestellt und dazu einen Verkaufskanal für Items und Accounts beobachtet. Demnach könnte der illegale Handel alleine für dieses Spiel ein jährliches Volumen von rund 15 Millionen Euro erreichen: Funk umreißt die Bedrohung: »Diese Hochrechnung ist zwar nicht repräsentativ, zeigt aber die Größe des Marktes, der bedient werden möchte. Die Dunkelziffer ist um ein Vielfaches höher«. Das Verbrechen ist also sowieso schon überall. Laden Sie es nicht auch noch auf Ihren eigenen PC ein. Moritz Jäger / GR

Auch für Electronic Arts' Plattform **Origin** gibt es viele Pseudo-Hacks.



BOW TO THE MASTER.



steelseries
SENSEI



DOPPELTE SENSITIVITÄT

Der leistungsstarke 32 Bit ARM Prozessor verhilft der Sensei zu bis zu 11,400 DCPI.

DEINE WAHL

Die flexibelste Maus der Welt. Was immer du willst, wann immer du es willst.

GEBAUT VON DEN BESTEN

Fnatic, SK, EG, Na'Vi, EHOME, TyLoo. LoL, HoN, CS, SC2, Dota. Alle hatten ihre Finger im Spiel.

ES WERDE LICHT

16,8 Millionen Farboptionen. In 3 verschiedenen Zonen. Oder mach das Licht aus!

WWW.STEELSERIES.COM/SENSEI

steelseries

amazon.de

www.amazon.de



CASEKING.de

www.caseking.de

Hall of Fame

Jagged Alliance 2

Dieser Artikel ist um zwei Uhr nachts entstanden, weil ich »eben noch« Bilder machen wollte. Doch dann bin ich in die Rundenfalle getappt, wie 1999 ... Von Martin Deppe

Auf XL-DVD: Video-Special



Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Da! Ein Geräusch! Aus Südwesten!
Ich werfe mich zu Boden, schiebe

die Haustür auf, luge um die Ecke. Fassungslos schaut mich der Briefträger an. Aber hey, hätte ja auch einer von Deidrannas Schergen sein können ... Gut, das ist übertrieben. Aber nur ein bisschen. Denn das rundenbasierte Strategie-Taktik-Söldnerspiel **Jagged Alliance 2** hat mich wieder mal gepackt. Das passiert mir alle paar Jahre, und schwupps! sitze ich wieder bis spät in die Nacht vor einer Karte des fiktiven Karibikstaats Arulco, um ihn Sektor um Sektor von einer gewissen Deidranna zu befreien. Doch die Diktatorenzicke schlägt zurück, immer wieder besetzt sie bereits befreite Gebiete, meine Mitsoldaten-Truppe beißt sich nur langsam fest.

Zeit genug, mal 13 Jahre in die Vergangenheit zu reisen. Damals bin ich GameStar-Redakteur. Und genervt, denn **Jagged Alliance 2** wird zur Hassliebe. Das Spiel will einfach nicht fertig werden! Dabei sah alles so gut aus: Auf der Cebit Home 1998 versichert mir Robert Sirotek, Chef der kanadischen Kultschmiede SirTech (**Wizardry**) und stilecht in eine Splitterschutzweste gehüllt, dass der Titel

fast fertig sei. Einen Monat später bekommen wir eine testbare Version, für die Ausgabe 11/98 machen wir einen Vorabtest. Der damalige Chefredakteur Jörg Langer jubiliert: »Was ich allein in der Beta-Version erlebt habe, lässt den nächsten Schwarzenegger-Film wie die Sesamstraße erscheinen.«

Doch viele Folgen Sesamstraße gehen ins Land, Monat für Monat, nichts passiert. Im März 1999 hake ich bei SirTech und dem deutschen Publisher Topware nach – und stoße in ein Wespennest. Topware wirft SirTech vor, die Fertigstellung zu verschleppen, um weiterhin monatlich Geld abzugreifen. Statt Ende 1998 die CD mit der fertigen Version per Luftpost zu verschicken, sei sie von Kanada aus per Schiff nach Deutschland gereist. Sechs Wochen lang! Ich rufe Robert Sirotek an, der telefonisch die Schultern zuckt: »Das kann ich mir auch nicht erklären. Wir haben die CD als Luftpost aufgegeben – vermutlich waren die vielen Weihnachtsschulden an der Verspätung schuld.« Gleichzeitig kursieren Gerüchte in der Branche, dass Topware die Vorauszahlungen eingestellt habe. Der SirTech-Chef bestätigt das Gerücht nicht, räumt aber ein, dass er kein Geld mehr für weitere Betatester habe, daher die Verzögerungen. Ich werde unruhig: Sollte das großartige Strategiespiel, auf das ich mich seit Jahren freue, etwa auf der

Deswegen legendär

- ✦ Packende Rundengefechte
- ✦ Söldner mit Charakter
- ✦ Strategie und Taktik perfekt verzahnt
- ✦ Waffen ohne Ende
- ✦ MacGuyver-Basteleien

Zielgeraden scheitern? Am 8. März 1999 soll schließlich gemastert werden. Der Tag verstreicht. Neuer Termin: 19. April.

Und diesmal klappt es: Aus der unendlichen Geschichte **Jagged Alliance 2** wird eine Erfolgsgeschichte, das monatelange Warten hat sich gelohnt! Denn während andere Entwickler gern mal ein unfertiges Produkt auf den Markt werfen, um es dann gesund zu patchen (wenn überhaupt), merkt man hier das Feintuning. Beim Testen habe ich nie das Gefühl, Missionen abzuspulen. Kaum ein Spiel hat es hinbekommen, mich in eine so glaubwürdige, lebendige, immer spannende Welt zu versetzen. Selbst schnöde Söldner-Arbeiten wie Waffen reparieren oder Kameraden verarzten werden zum Adrenalintrip, wenn sich auf der strategischen Karte rote Punkte nähern – bekomme ich meinen Meisterschützen und sein Sturmgewehr rechtzeitig zusammengeflickt?



Strategiekarte: Sektor um Sektor befreien wir Arulco von Deidranna.



Bei Bobby Ray's bestellen wir online Waffen und Ausrüstung.



Dächersturm



Zu viert nähern wir uns einem **Flachdach**.



Blondschopf **Scope** zieht sich nach oben.



Erwischt! Scope trifft den **Gegner**.

Fragen, etwa nach den Lieblings-Actionhelmen. Die Antworten wirken sich auf meine eigene Söldnerfigur aus, die ich ebenfalls basteln darf. Dieses Alter Ego wird zum Beispiel zum guten Messerwerfer (gäh), Schlösserknacker (geht so) oder Nachtkämpfer (klasse!). Allerdings auch mit Nebenwirkungen: Mein Söldner SirSigg wird jedes Mal als Psychopath eingestuft, warum auch immer, sodass er gelegentlich im Gefecht durchdreht und statt eines gezielten Schusses einen Feuerstoß abgibt. Der kriegt zwar einen Bonusschaden obendrauf, ist aber bei Munitionsmangel nicht wirklich witzig. Aber Spaßig! Martin Deppe / GR

13 Jahre später spiele ich wieder bis in die Puppen

zen treffen die eigenen Leute, erfahrene Söldner springen über einen Zaun, werfen sich zu Boden – und befördern mit einer MP-Garbe vier von fünf Kugeln ins Schwarze. Dabei wird's nie unrealistisch: Söldner und Gegner brechen erschöpft zusammen, wenn sie dauernd rennen sollen. Und unmögliche Schüsse quittieren meine Kämpfer lapidar mit: »Keine Chance!«

Überhaupt, die Kommentare: Jeder der 50 Söldner hat seinen eigenen Charakter. Es gibt nicht nur eine Biografie, sondern auch Animositäten und Zuneigung untereinander. Ex-Major Ivan Dolvich etwa arbeitet am liebsten mit seinem Neffen Igor oder Helmut »Grunty« Grunther zusammen, mag aber den dicken Bubba nicht. Wenn ich also Ivan und Igor anheuere, profitiere ich von einer höheren Moral und Loyalität – was ich sofort bereue, falls einer der beiden ins Gras beißt. Und fast jede Aktion wird von meinen Jungs und Mädels kommentiert. Die britische-steife Meisterschützin Scope freut sich auf eine »weitere gute Zusammenarbeit«, wenn ich ihren Vertrag verlängere. Tatsächlich habe ich in weit über 100 Stunden **Jagged Alliance 2** (pro Partie, wohlge-merkt!) keinen einzigen Söldner verloren.

Zumindest nicht so richtig, denn ich habe immer neu geladen, wenn einer hopsing.

Aber ach, sie gehen oft hops, die Burschen, weil **Jagged Alliance 2** einfach bockschwer ist und keine Fehler verzeiht. Immer wieder stecke ich in Zwickmühlen: Soll ich die acht restlichen Aktionspunkte für einen Schuss im Stehen opfern – oder lieber in Deckung gehen und bis zur nächsten Runde warten? Eine Tränengasgranate werfen, obwohl der Werfer dermaßen ungeschickt ist, dass das Teil neulich am Türrahmen abprallte und zurückkullerte? Soll Scope mit ihren beiden MPs gleichzeitig feuern und auf einen Glückstreffer hoffen oder lieber mit nur einer sorgfältig zielen? Bald fange ich wieder an, Aktionspunkte zu zählen: Kann ich noch in Deckung robben, wenn ich jetzt schieße?

Bei all dem martialischen Geballer hat **Jagged Alliance 2** auch Humor an Bord. Ich treffe ein verzweifelter amerikanisches Touristen-Ehepaar, das sich bei der Reisebuchung vertan hat und »eigentlich nach Aruba wollte« statt ins Diktatorenreich Arulco. Alle Barkeeper in den Städten sind Mehrlingsbrüder (»bis auf unseren jüngsten, der ist erst am nächsten Tag geboren und hat es nur zum Tellerwäscher geschafft«). Aus gefundenem Kupferdraht und einem »Lame-boy« baue ich ein Display, kombiniere es mit einer Röntgenröhre, Kaugummi und Batteriepack – fertig ist der Röntgendetektor, der auch Gegner im Zimmer nebenan verpetzt. Wenn ich denen dann noch Murmeln vor die Tür streue, haut es sie beim Rausstürmen glatt von den Füßen. Weil Kriegsnebel die ganze Karte verdeckt, ist zudem Aufklärung das A und O. Wobei ich nach dem letzten Feind oft ewig suchen muss, weil der garantiert mal wieder am anderen Ende der Karte herumlungert. Ausschalten muss ich ihn trotzdem, sonst geht's nicht weiter.

Auch der Psychotest zum Spielbeginn ist legendär: Da beantworte ich Multiple-Choice-

Jagged Alliance 2

PUBLISHER	Topware
ENTWICKLER	SirTech
QUELLE	Original-CDs
SPRACHE	Deutsch, Englisch
MINIMUM	Pentium 133 mit 32 MB RAM
SO LÄUFT'S	Die komplette Serie (beide Teile von Jagged Alliance plus das Addon Deadly Games) gibt's zum Beispiel bei Goodoldgames.com, Jagged Alliance 2 hat Topware neu aufgelegt. Beide Versionen laufen problemlos, auch unter Windows 7.

Fazit Packend bis zum letzten Schuss, mit Söldnern zum Liebhaben.

XMXX
HIGH PERFORMANCE SYSTEMS

PC Systeme direkt vom Hersteller!!!
Alle Systeme Versandkostenfrei!¹⁾



GRATIS
ZYKON GAMING
MOUSEPAD
ZU JEDEM XMXX PC-SYSTEM!

Intel® Core™ i5-2500K Prozessor
@ 4 x 4.2 GHz übertaktet!

- » 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 / Hanjung TR 200 EX Tower
- » ASRock Z68 Pro 3

DVI

Mini HDMI

USB 3.0

SATA 3

DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50082

799,-* €

ab 17,13 € mtl., Laufzeit: 60 Monate²⁾



Watercooled

DVI

Mini HDMI

USB 3.0

SATA 3

DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50063



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 / Xilence Black Hornet
- » Gigabyte GA-Z68X-UD3H

999,-* €

ab 18,70 € mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾

¹⁾ Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. * Abbildung enthält Sonderausstattung.



0180 1 994041

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 994041

Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr

(3,9 Cent/Min.
Festnetz der T-COM;
max. 42 Cent/Min. aus
dem Mobilfunknetz)

AMD FX-Series FX-8120 Prozessor

@ 8 x 3.8 GHz übertaktet!

- » 16 GB High End DDR3 Kingston HyperX blu PC1600
- » 3072 MB AMD Radeon® HD7950
- » 1000 GB SATA3 32 MB Cache, 7200 U/Min.
- » 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- » Prolimatech Panther Kühler
- » 600 W Silverstone Strider / NZXT Phantom 410
- » Gigabyte GA-970A-UD3

1299,-*

ab 24,32€ mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾

DVI

HDMI

Mini Displayport

USB 3.0

SATA 3

DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50076



Alpenföhn

Hochleistungs-
Luftkühlung:
Alpenföhn Matterhorn



DVI

Mini HDMI

USB 3.0

SATA 3

DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50087



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
- » Hochleistungs-Luftkühlung: Alpenföhn Matterhorn
- » 600 W Silverstone Strider / Xigmatek Midgard II
- » ASRock Z68 PRO 3

1349,-*

ab 25,25€ mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾

Watercooled

AMD FX-Series FX-8150 Prozessor

@ 8 x 4.5 GHz übertaktet!

- » 16 GB High End DDR3 Kingston HyperX blu PC1600
- » 3072 MB AMD Radeon® HD7970
- » 1000 GB SATA3 32 MB Cache, 7200 U/Min.
- » 64 GB SATA III Crucial SSD M4
- » Blu-Ray ROM / DVD-RW SATA
- » Hochleistungswasserkühlung
- » 1000 W Silverstone Strider / CoolerMaster Storm Trooper
- » Gigabyte GA-990FXA-UD3

1799,-*

ab 33,68€ mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾



DVI

HDMI

Mini-Displayport

USB 3.0

SATA 3

DirectX® 11.1

Artikel-Nr.: 50070



²⁾ Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 999 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 72 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 9,3 % p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2./3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PangV dar.

KONFIGURIEREN SIE IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...

www.xmx.de

Hardware News

Windows 8 Beta in Kürze

GameStar.de/Quicklink/7748

Im Rahmen der am 29. Februar stattfindenden Mobilfunkmesse Mobile World Congress in Barcelona will Microsoft die neueste Beta-Version von **Windows 8** vorstellen. Dann soll auch die sogenannte Consumer Preview für die Allgemeinheit zum Download bereitstehen. Die neueste Beta-Version enthält eine auffällige Änderung im Vergleich zu den früheren Betas: Der Start-Button wird in der Taskleiste nicht mehr zu sehen sein, außer Sie bewegen die Maus an den äußeren linken Bildschirmrand. Den öffentlichen Test von **Windows 8** startet Microsoft auch deshalb im Rahmen des Mobile World Congress, um auf die Ähnlichkeiten zwischen der Desktop-Variante und der Smartphone-Version **Windows Phone 8** hinzuweisen. Denn beim Betriebssystem-Kernel, den Netzwerks-, Sicherheits- und Multimedia-Funktionen sollen die Überschneidungen besonders groß sein und Entwicklern so die Erstellung von Programmen für beide Plattformen erleichtern. **JH**

Die **Metro-Oberfläche** von Windows 8 eignet sich mit den großen Kacheln eher für Touch-Displays. Eine Bedienung per Maus lohnt hier nur bedingt.



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	GTX 260 150 € GTX 275 k.A.	GTX 285 k.A. GTX 295 k.A.	
Radeon HD 4/5	HD 5750 90 € HD 5770 110 € HD 4850 60 € HD 4870 110 €	HD 5850 170 € HD 5870 250 €	
Radeon HD 6/7	HD 7750 110 € HD 7770 110 €	HD 6850 140 € HD 6870 150 € HD 6950 200 €	HD 6970 280 € HD 7950 400 € HD 7970 500 € 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.

Intels Ivy Bridge in den Startlöchern

GameStar.de/Quicklink/7746

Anfang April wird Intel voraussichtlich seine neuen Ivy-Bridge-Prozessoren vorstellen, die weiterhin dem bekannten Core-i3-, -i5- und -i7-Namensschema folgen. Die kleinere Strukturbreite von 22 nm nutzt Intel größtenteils zur Steigerung der Energieeffizienz. Bis auf den **Core i5 3470T** (2,9 GHz/3,6 GHz Turbo) mit zwei Kernen besitzen alle anderen Ivy-Bridge-Modelle vier Kerne. Die Core-i7-CPU's unterstützen anders als die i5-Vierkerner dabei Hyperthreading und besitzen 8,0 statt 6,0 MByte L3-Cache-Speicher. Die beliebten Sandy-Bridge-CPU's **Core i5 2500K** und **i7 2600K** erhalten mit dem **Core i5 3570K** (3,4 GHz/3,8 GHz Turbo) und dem **i7 3770K** (3,5 GHz/3,9 GHz Turbo) direkte Nachfolger vermutlich zum gleichen Preis wie die Vorgänger. Trotz der gestiegenen Leistung soll die maximale Wärmeabgabe mit Ivy Bridge von 95 auf nur noch 77 Watt TDP sinken. **JH**

Die genügsamen zwei Kerne des Core i5 3470T sollen nur maximal **35 Watt** benötigen.



Nvidia Geforce 600 »Kepler«

GameStar.de/Quicklink/7747

In den letzten Wochen tauchen vermehrt Informationen zu Nvidias neuer Grafikkartenarchitektur mit Codenamen »Kepler« auf, die vermutlich als Geforce-600-Serie auf den Markt kommt. Die technischen Eckdaten des kleineren der beiden Kepler-Chips GK104 sollen weitgehend feststehen: Der Chip-takt von 925 MHz, das 256 Bit breite Speicher-Interface, der effektive Takt des GDDR5-Speichers von 5,0 GHz und die daraus resultie-

rende Speicherbandbreite von 160 GByte/s deuten aber eher auf eine Mittelklasse-Karte hin, die wir im März oder April erwarten. Ein Nachfolger der **GTX 580** soll mit dem für das High-End-Segment gedachten GK110-Chip folgen, die Arbeiten daran sollen aber erst seit Kurzem abgeschlossen sein. In der Regel folgen daraufhin interne Tests von bis zu sechs Monaten. Somit könnten sich High-End-Karten mit Kepler-Architektur bis in den Herbst verzögern. **JH**

News-Ticker

Intel: Mit der Intel SSD 520 führt Intel eine neue SSD-Serie mit SATA3-Anschluss ein. Erstmals verwendet Intel dabei statt einem eigenen Controller den in vielen SATA3-SSDs eingesetzten Sandforce 2281.

Micron: Mit einem neuartigen Arbeitsspeicher sollen Stand-By-Zeiten bei Laptops von bis zu einer Woche möglich sein. Denn der DDR3Lm-DRAM benötigt deutlich weniger Strom für die regelmäßige Informationserneuerung in Ruhephasen.

Steam: Valve-Chef Gabe Newell gab jetzt zu, dass Hacker beim Angriff vom 06.11.2011 vermutlich Daten zur Steam-Nutzung der Jahre 2004 bis 2008 sowie Kontennamen, E-Mail-Adressen und verschlüsselte Nutzernamen und verschlüsselte Rechnungsadressen erbeuteten.

Unreal Engine 4 schon 2012?

GameStar.de/Quicklink/7749

Im Rahmen des Entwicklergipfels D.I.C.E. 2012 plauderte Epic-Gründer Tim Sweeney über die Zukunft der Spielegrafik. Seiner Meinung nach benötige man für die glaubwürdige Nachbildung der Realität doppelt so viel Rechenkraft, wie sie die beeindruckende Samarithian-Demo auf Basis der **Unreal Engine 3.5** voraussetzt. Zudem nannte er die Beleuchtung und die Reflexionen auf unterschiedlichen Oberflächen und Partikeln wie menschlicher Haut, Rauch, Öl oder Nebel den Schlüssel zu einer realistischeren Darstellung. Den nächsten Schritt in diese Richtung dürfte Epic mit der Unreal Engine 4 eventuell schon 2012 versuchen. Denn laut Mark Rein, dem Vize-Präsident von Epic Games, soll die **Unreal Engine 4** noch dieses Jahr der Öffentlichkeit vorgestellt werden. Als Multiplattform-Engine soll

die Version 4 neben dem PC auch wieder Spiele-Konsolen unterstützen. Allerdings dürften damit bereits **Playstation 4** und **Xbox 720** gemeint sein, obwohl deren Ankündigung nach wie vor aussteht. **JH**

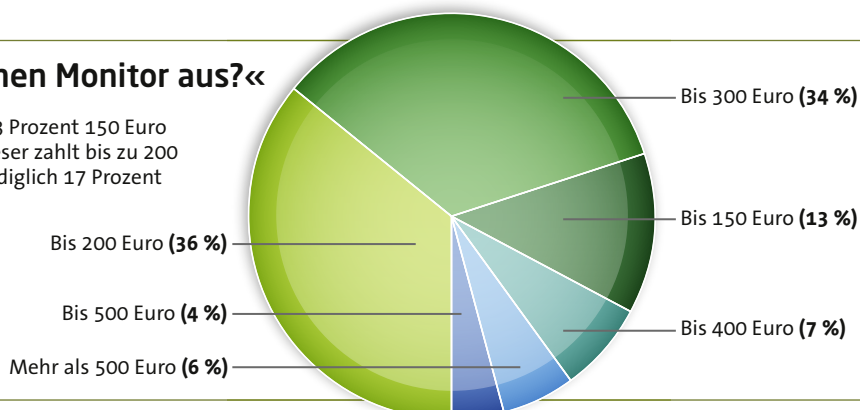


Die **Samarithian-Demo** benötigt einen SLI-Verbund mit drei Geforce GTX 580.

»Wie viel Geld geben Sie für einen Monitor aus?«

Für einen neuen Monitor investieren nur knapp 13 Prozent 150 Euro oder weniger. Rund ein Drittel der GameStar.de-Leser zahlt bis zu 200 Euro, ein weiteres Drittel sogar bis zu 300 Euro. Lediglich 17 Prozent geben mehr als 300 Euro aus.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de





**20-Jahre-ALTERNATE-Edition
Limitiert!**



39,99

G.Skill DIMM 8 GB DDR3-1600 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • F3-12800CL9D-8GBXL-ALT • Timing: 9-9-9-24
- DDR3-1.600 (PC3-12.800) • Kit: 2x 4 GB • **20-Jahre-ALTERNATE-Edition**

IDIFG7T



84,90

G.Skill DIMM 16 GB DDR3-1600 Quad-Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • F3-1600C9Q-16GAO
- Timing: 9-9-9-24
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- Kit: 4x 4 GB

IEIFG7JH



36,99

GeIL DIMM 8 GB DDR3-1333(1500) Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • Timing: 9-9-9-24
- DIMM DDR3-1333 (PC3-10660)
- Kit: 2x 4 GB
- **20-Jahre-ALTERNATE-Edition**

IDIF83JT



2.099,-

Apple MacBook Pro 39,1cm (15,4")

- **ALTERNATE Edition** • 39,1-cm-Notebook (15,4")
- Intel® Core™ i7 Prozessor 2720QM (2,20 GHz)
- AMD Radeon HD 6750M • 8 GB DDR3-RAM
- 240-GB-SSD • DVD-Brenner • Thunderbolt
- MacOS X 10.7 Lion, Deutsch

9AP2D0A0



Autorisierter
Händler



88,90

Sony Optiarc BWU-500S

- interner Blu-ray-Brenner • SATA
- Schreiben: 12x BD-R, 8x BD-R DL, 2x BD-RE(DL), 16 DVD±R, 8x DVD±R DL, 12x DVD-RAM, 48x CD-R, 24x CD-RW
- Lesen: 8x BD, 16x DVD, 12x DVD-RAM, 48x CD

CGBN05



212,90

Intel® Core™ i5-2550K

- Sockel-1155-Prozessor • Sandy Bridge
- 4x 3.400 MHz Kerntakt • 1 MB Level-2-Cache, 6 MB Level-3-Cache
- Boxed inkl. CPU-Kühler

HR5I0B



36,99

Scythe Rasetzu

- CPU-Lüfter • für Sockel 754, 775, 939, 940, AM2, AM2+, 1366, 1155, 1156, AM3, AM3+
- 6 Heatpipe-Verbindungen
- Abmessungen: 130x141x130 mm
- 1x 120-mm-Lüfter, Regelbar mit PWM

HXLY37



249,90

ASUS MAXIMUS IV EXTREME R.3.0

- ATX-Mainboard • Sockel 1155
- Intel® P67 Express Chipsatz • 4x DDR3-RAM
- 4x SATA 3Gb/s, 4x SATA 6Gb/s, 2x eSATA
- 4x PCIe 2.0 x16, 1x PCIe 2.0 x4, 1x PCIe 2.0 x1
- 8x USB 3.0, 1x USB 2.0, Bluetooth

GREAS8



119,90

ASRock Z68 Extreme3 Gen3

- Sockel 1155 Mainboard • ATX
- Chipsatz: Intel® Z68 Express
- Gigabit-LAN • HD-Sound • 4x DDR3-RAM
- 2x SATA-RAID 6Gb/s • 4x SATA-RAID 3Gb/s
- eSATA • 2x PCIe x16, 2x PCIe 2.0 x1, 2x PCI

GRER25



144,90

Club 3D Radeon HD 7770

- Grafikkarte • AMD Radeon HD7770
- 1.000 MHz Chiptakt • 1 GB GDDR5-RAM
- 4,5 GHz Speichertakt • DirectX 11.1, OpenGL 4.2
- 2x Mini-DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI
- PCIe 3.0 x16

JCXUX0



249,90

ZOTAC GeForce GTX560 Ti 448

- NVIDIA GeForce GTX 560 Ti 448
- 765 MHz Chiptakt • 1.280 MB GDDR5-RAM
- 3,8 GHz Speichertakt • PCIe 2.0 x16
- DirectX 11 und OpenGL 4.1
- 1x HDMI, 2x DVI

JCXTFA11



69,90

Hitachi HDS721050DLE630 500 GB

- 3,5"-Festplatte • HDS721050DLE630
- 500 GB Kapazität • 32 MB Cache
- 7.200 U/min • 3,5"-Bauform
- SATA 6Gb/s

A9BI71



309,-

MSI N570GTX Twin Frozr III PE/OC

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 570
- 770 MHz Chiptakt • 1.280 MB GDDR5-RAM
- 4,0 GHz Speichertakt • DirectX 11, OpenGL 4.1
- 1x Mini-HDMI, 2x DVI
- PCIe 2.0 x16

JCXNFW



OCZ
Technology**OCZ Petrol 2,5" SSD 128 GB**

- Solid-State-Drive • PTL1-25SAT3-128G
- 128 GB Kapazität • Indilinx Everest
- 360 MB/s lesen • 180 MB/s schreiben
- Random Read 4KB: 32.000 IOPS • SATA 6Gb/s
- 2,5"-Bauform

IMHMB36

SAMSUNG

TURN ON TOMORROW

**Samsung 830series 2,5" 64 GB**

- Solid-State-Drive • MZ-7PC064D/EU
- 64 GB Kapazität • 520 MB/s lesen
- 160 MB/s schreiben • 75.000 IOPS
- 256 MB Cache • SATA 6Gb/s
- 2,5"-Bauform

IMGM46

<m
mushkin**20-Jahre-ALTERNATE-Edition
Limitiert!****129,90****Mushkin Chronos 2,5" SSD 120 GB**

- Solid-State-Drive • MKNSSDCR120GB-ALT • 120 GB Kapazität
- 550 MB/s lesen • 515 MB/s schreiben • SandForce SF-2281, 90.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform • **20-Jahre-ALTERNATE-Edition**

IMHMUB0T

iiyama

**iiyama ProLite X2775HDS-B1**

- Monitor mit LED-Backlight und VA-Panel
- 68,6 cm (27") Bilddiagonale • 1.920x1.080 Pixel
- Helligkeit: 300 cd/m² • Kontrast: 5.000.000:1
- 8 ms Reaktionszeit • 75 Hz • Kopfhöreranschluss
- HDMI, DVI-D (HDCP), VGA, Audio, 2x USB

V6LI13

BenQ
Enjoyment Masters**BenQ XL2410T**

- 3D-Gaming Monitor • 1.920x1.080 Pixel
- 59,94 cm (23,6") Bilddiagonale
- 2 ms Reaktionszeit • Kontrast: 10.000.000:1
- 120 Hz • LED-Hintergrundbeleuchtung
- 3D ready • 1x HDMI, 1x DVI, 1x VGA

V5LC43

**Acer S242HLCbid**

- LED-Monitor • 61 cm (24") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 2 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 100.000.000:1 • Helligkeit: 250 cd/m²
- HDMI, VGA, DVI

V5LA99

acer

CORSAIR®

**Corsair Vengeance K60 FPS**

- Mechanische Tastenschalter Cherry "MX Red"
- 105 Tasten, 6 Multimediatasten • Anti-Ghosting
- 10 zusätzliche, speziell konturierte Shooter-Tasten • (W,A,S,D und 1 bis 6)
- USB

NTXV2

Antec

**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
- inkl. Window-Kit
- für Mainboard bis XL-ATX-Bauform

TQXA6J

COOLER MASTER
20th ANNIVERSARY**Cooler Master HAF X RC-942-KKN1**

- Big-Tower für Mainboard bis XL-ATX-Bauform
- Einbauschächte extern: 6x 5,25"
- Einbauschächte intern: 5x 3,5"
- inkl. vier Lüfter • Window-Kit
- Front: 4x USB, eSATA, FireWire, Audio-I/O

TTXM00

**EpicGear MeduZa Hybrid Dual Sensor Gaming Mouse**

- optische Hybrid-Maus • 6.030 dpi
- 6 frei belegbare Tasten • Scrollrad • 30 G
- 5 m/s • Dual-Sensor (optisch und Laser)
- inkl. EpicGear Hybrid Pad für HDST Small

NMZVE0

ROCCAT
SET THE RULES**Roccat Kova[+]**

- optische Lasermouse • 3.200 dpi
- 7 Tasten • Scrollrad
- 30 G • 1.000 Hz
- USB

NMZR97

sharkoon

**Sharkoon WPM600**

- Netzteil mit 600 Watt Dauerleistung
- 12x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse
- Kabelmanagement-System
- 140-mm-Lüfter • ATX 2.03, ATX12V 2.0, EPS

TN6S12

be quiet!®

**be quiet! Straight Power E8 CM 580W**

- Netzteil • 580 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 91% • 13x Laufwerksanschlüsse
- 3x PCIe-Stromanschlüsse • Kabel-Management
- 1x 120-mm-Lüfter • ATX 2.03, EPS, ATX12V 2.3

TN5V2D



Im Vergleichstest: 27-Zoll-TFTs

Dank der stark gefallen Preise sind die riesigen 27-Zoll-TFTs mittlerweile kein überteuerter Luxus mehr, sondern bieten sich bei einem Neukauf geradezu an. Wir testen zehn Modelle und erklären die Technik. Florian Klein und Hendrik Weins

Da mehr Bildfläche meist mit einem Mehr an Atmosphäre einhergeht und zudem die Wahrnehmung weit entfernter Gegner oder filigraner Details erleichtert, konzentrieren wir uns in diesem Vergleichstest auf die schicken 27-Zoll-Riesen – zumal die mit Preisen ab 220 Euro nicht wesentlich teurer sind als die merklich kleineren 23,6-Zoll-TFTs. Denn mit einer Diagonale von knapp 69 Zentimetern übertrifft die Bildfläche eines 27-Zoll-TFTs die 23,6-Zoll-Verwandten mit etwa 60 cm Diagonale deutlich. Außerdem passt das 27-Zoll-Format noch auf gängige PC-Schreibtische, wo der Monitor relativ nah am Spieler knapp hinter der Tastatur steht. Mit einem 30-Zoll-Display wird dieser Abstand schon zu gering und Sie müssen den Kopf drehen, um Details am Display-Rand zu fokussieren – bei vielen Schreibtischen ein Problem, weil Sie den 30-Zöller nicht weiter weg aufstellen können. Da die Auflösung bei den meisten

27-Zoll-TFTs gegenüber den kleineren Verwandten aber nicht steigt und bei 1920x1080 Pixel (Full HD) bleibt, sinkt die Pixeldichte. Das heißt, pro Quadratcentimeter stehen weniger Pixel als bei einer kleineren Diagonale zur Verfügung und ein 27-Zoll-TFT mit 1920x1080 Pixeln stellt auch nicht mehr Informationen dar als ein 23,6-Zoll-TFT mit 1920x1080, sondern bildet diese nur größer ab. In Spielen fällt das aber nicht auf, nur Texte mit kleiner Schriftgröße oder feine Diagramme und Linien wirken bei genauem Hinsehen unregelmäßiger als bei einem 23,6-Zoll-TFT und im schlimmsten Fall leicht ausgefranst. Um diesem Problem zu begegnen, kommen bereits erste 27-Zoll-TFTs mit der ebenfalls im 16:9-Format gehaltenen Auflösung von 2560x1440 statt 1920x1080 Pixeln auf den Markt. Mit dem Samsung **Syncmaster S27A850D** und Apples **LED Cinema Display** haben wir zwei entsprechende Vertreter im Test, in Kürze sollen noch weitere Displays mit 2560x1440 folgen. Die Pixeldichte steigt mit dieser Auf-

lösung und 27 Zoll Diagonale sogar über die der 23,6-Zoll-TFTs mit 1920x1080, und die Darstellung wirkt auch bei winzigen Details sehr scharf. In Spielen verlangt die höhere Auflösung der Grafikkarte aber erheblich mehr ab als die Full-HD-Auflösung, da in 2560x1440 fast 80 Prozent mehr Pixel zu berechnen sind als in 1920x1080. Wie stark das die Performance belastet, sehen Sie im Test der neuen Radeon-7000-Grafikkarten in diesem Heft bei den Benchmarks der 30-Zoll-Auflösung 2560x1600, die den 2560x1440-TFTs am nächsten kommt.

1. Platz **Samsung Syncmaster S27A850D**

Der Syncmaster S27A850D gewinnt dank 2560x1440 Pixeln Auflösung, LPS-Display und hoher Flexibilität den Vergleichstest.

Samsungs **Syncmaster S27A850D** bietet als einer von zwei 27-Zoll-TFTs im Test eine höhere Auflösung als Full HD, nämlich

2560x1440 Pixel. Trotz seiner Größe wirkt der **S27A850D** vergleichsweise filigran, was vor allem an der geringen Rahmenbreite liegt. Der Monitor mit LED-Hintergrundbeleuchtung verwendet zudem kein günstiges TN-Panel, sondern ein von Samsung entwickeltes PLS-Panel. Gegenüber TN-Paneln weist es wesentlich höhere Blickwinkel auf, und auch maximale Helligkeit und Kontrastverhältnis sind besser.

Mit einer gemessenen Reaktionszeit (Schwarz-Weiß-Schwarz) von 15,7 Millisekunden eignet sich der **S27A850D** nicht mehr für extrem schnelle Spiele wie **Quake Live**, hier macht sich leichtes Nachleuchten bei rasanten Drehungen bemerkbar. Dies fällt allerdings nur bei genauem Hinsehen auf, in **Battlefield 3** war der Bildeindruck wesentlich besser. Gewöhnungsbedürftig ist die sehr gute Schwarzdarstellung, denn dunkle Räumen bleiben immer dunkel, selbst wenn wir die maximale Helligkeit des Monitors auf 100 Prozent hochdrehen. Dafür sind in sehr lichtarmen Umgebungen selbst kleinste Graustufenstufen noch gut zu erkennen. Allerdings ist zur optimalen Bilddarstellung ein wenig Arbeitsaufwand nötig, denn die Standardeinstellungen des Samsung **S27A850D** sind viel zu dunkel. So saufen dunkle Bildbereiche ab, es fehlte bei unserem Exemplar an differenzierten Grautönen. Erst mit manueller Konfiguration inklusive dem Abschalten der Sonderfunktionen wie »Dynamischer Kontrast« oder »Automatische Helligkeitsanpassung« wurde das Bild gut. Störende Reflexionen gibt es keine, denn das hochauflösende Display ist entspiegelt. Die maximale Helligkeit liegt bei gemessenen 331 cd/m², der Kontrast bei 994:1, beides sind sehr gute Werte.

Ergonomisch lässt der **S27A850D** keine Wünsche offen, Sie können den 27-Zöller in der Höhe verstellen, drehen und neigen. Auch die Ausstattung ist umfangreich. Neben zwei DVI-Anschlüssen steckt an der rechten Seite noch ein Displayport, HDMI und VGA fehlen hingegen. An der linken Seite des Monitors finden Sie drei USB-3.0-Ports sowie die Anschlüsse für ein Headset. Der Standfuß erscheint uns zwar etwas groß, aber dafür steht der Riese auch sicher auf jedem Untergrund. Mit maximal 52

Watt zieht der Samsung deutlich mehr Strom aus der Steckdose als andere LED-TFTs dieser Größenordnung, die verwenden aber auch meist ein TN-Panel. Fazit: Wer nicht viel Wert auf extrem kurze Reaktionszeiten legt, sondern lieber eine knackscharfe Darstellung in 2560x1440 bevorzugt, dazu eine ausreichend dimensionierte Grafikkarte und ein ebensolches Budget hat, darf bedenkenlos zugreifen.

2. Platz **Asus VK278Q**

Mit dem VK278Q schnürt Asus ein rundes Paket aus gutem TN-Panel mit voller Spieltauglichkeit und dicker Ausstattung.

Der 290 Euro teure Asus **VK278Q** entspricht bei den Grundwerten dem Großteil des Testfeldes: Das entspiegelte 27-Zoll-Display mit TN-Technik bietet 1920x1080 Pixel und beschleunigt diese per Overdrive-Funktion. Der unflexible Standfuß erlaubt zwar eine Neigung des Displays, zum Drehen des Monitors müssen Sie aber den ganzen Fuß bewegen und eine Höhenverstellung fehlt ganz. Die Verarbeitung ist dem Preis entsprechend solide, wenn auch nicht wirklich hochwertig. Der schwarze Klavierlack von Rahmen und Fuß zieht Staub und Fingerabdrücke magisch an, zudem gerät der Monitor bei Stößen gegen den Schreibtisch leicht ins Schwingen, in Gefahr umzukippen gerät er aber nicht.

Die Bildqualität gefällt uns dank der gleichmäßigen Ausleuchtung und des sehr hohen Kontrastes durchweg. Vor allem die für ein TN-Panel überraschend satte Schwarzdarstellung bringt dem **VK278Q** Bonuspunkte, auch wenn die maximale Helligkeit nur bei 235 cd/m² liegt, was in Kombination mit der Entspiegelung des Panels aber selbst in hellen Umgebungen ausreicht. Typisch für ein TN-Panel sind allerdings die engen Blickwinkel, die vor allem bei vertikalen Verschiebungen des Betrachtungspunktes schnell zu verfälschter Farbdarstellung führen. Solange Sie aber einigermaßen zentral vor dem Monitor sitzen, fällt das Problem wie bei allen TN-Paneln aber nicht ins Gewicht. Viel wichtiger für Spieler sind jedoch die rasend schnelle Reaktionszeit von nur 7,4 Millise-

kunden, mit der das Panel auch extrem rasant Passagen stabil und ohne störende Kantenunschärfe darstellt.

Bei der Schnittstellenausstattung spart Asus nicht: Mit DVI, HDMI, VGA und sogar einem Displayport sind alle gängigen Formate abgedeckt, und dank einer Bild-in-Bild-Funktion können Sie außerdem zwei Quellen gleichzeitig betrachten. Hilfreich ist dabei auch, dass Sie anliegende Signale auf Wunsch 1:1 darstellen können, ohne das Bild zu strecken. Zudem besitzt der **VK278Q** noch eine am oberen Displayrahmen integrierte 2,0-Megapixel-Webcam. Wer auf die Bild-in-Bild-Funktion, einen Displayport-Eingang und die Webcam verzichten kann, bekommt beim Preis-Leistungs-Sieger von Iiyama aber praktisch identische Bildqualität und Spieltauglichkeit sowie eine Höhenverstellung für zehn Euro weniger.

3. Platz **Iiyama ProLite B2776HDS**

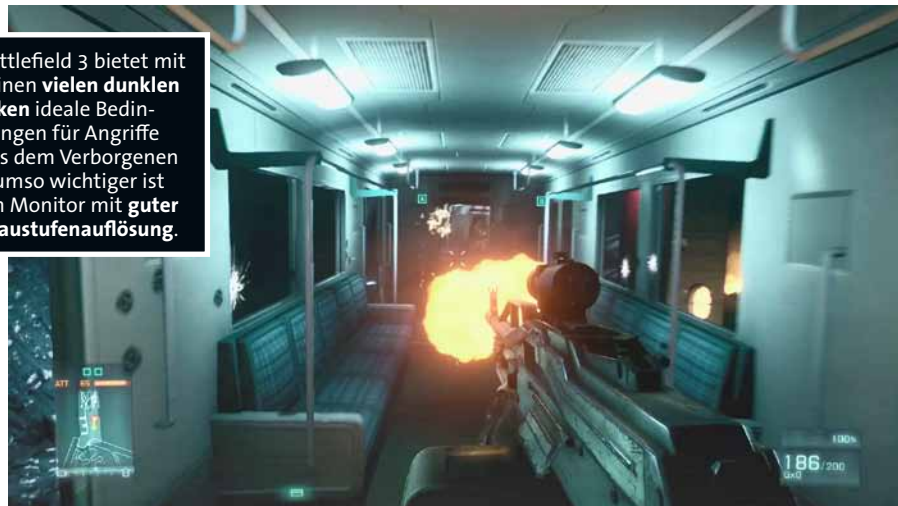
Überzeugende Kombination aus guter Bildqualität, schneller Reaktionszeit und höhenverstellbarem Fuß zum fairen Preis.

Auf Anhieb macht der 280 Euro teure **ProLite B2776HDS** eine gute Figur: die Rahmenbreite ist erfreulich gering, die Höhenverstellbarkeit dient der Ergonomie und die Reaktionszeit soll laut Iiyama nur eine Millisekunde betragen. In der Standardeinstellung reagiert das TN-Panel aber mit lahmen 20,5 ms! Erst nachdem wir im Menü die Overdrive-Stufe erhöhen, beschleunigen sich die Schaltzeiten erheblich. In der höchsten Stufe produziert Overdrive allerdings sichtbare Schlieren, erst zwei Stufen unter

Mit der Größe steigt auch die Atmosphäre

dem Maximalwert verschwinden diese wieder. Für optimalen Spielspaß empfehlen wir daher entweder Overdrive auf den mittleren Wert zu stellen oder die »Game«-Einstellung zu nutzen, auch wenn dann die Helligkeit deutlich zu hoch gewählt wird. Diese können Sie aber nachträglich anpassen. In schnellen Spielen wie **Quake Live** reagiert der Iiyama-TFT im »Game«-Modus mit 6,3 ms stets schnell und schlierenfrei, langsamere Titel wie Echtzeitstrategie- oder Onlinerolespielen lassen sich auch in der Standard-Einstellung problemlos spielen. Die Bildqualität ist dabei durchweg gut, die Ausleuchtung gibt keinen Anlass zur Kritik, auch helle Lichthöfe konnten wir keine entdecken. In dunklen Spielen oder Filmen fällt die überzeugende Schwarzdarstellung auf. Die maximale Helligkeit von 260 cd/m² reicht auch für helle Umgebungen aus, zumal das Display entspiegelt ist. Typisch für ein TN-Panel sind allerdings die engen Blickwinkel. Vor allem bei vertikalen Positionsänderungen verliert die Darstellung deutlich an Qualität, horizontale Bewegungen fallen

Battlefield 3 bietet mit seinen **vielen dunklen Ecken** ideale Bedingungen für Angriffe aus dem Verborgenen – umso wichtiger ist ein Monitor mit **guter Graustufenauflösung**.



weniger stark auf. Einstellungen für das Bildverhältnis gibt es nur rudimentär, so können Sie andere Seitenverhältnisse als 16:9 lediglich gestreckt darstellen, eine native Anzeige beherrscht der TFT nicht.

An der Verarbeitung gibt es nichts auszusetzen, der Monitor steht fest und sicher, nichts knarzt oder knackt. Die mattschwarze Plastikoberfläche (auch in Weiß erhältlich) ist zudem resistent gegen Staub und Fingerabdrücke. Dazu kommt die Höhenverstellung, die immer noch viel zu wenig Monitore mitbringen, obwohl Ergonomie und Komfort dadurch erheblich steigen. Alles in allem verdienen die gute Bild- und Verarbeitungsqualität, die rasend schnellen Reaktionszeiten sowie der flexible Standfuß für faire 280 Euro unseren Preis-Leistungs-Sieg!

4. Platz **Philips 273G3DHSB**

Philips stattet den G273DHSB laut eigenen Angaben mit einem 120-Hertz-Display aus, vergisst aber den dafür nötigen Eingang.

Mit dem Philips **273G3DHSB** haben wir einen angeblichen 120-Hertz-TFT im Test, der laut Hersteller zumindest im 3D-Modus 120 Bilder pro Sekunde statt der üblichen 60 darstellen kann. Entsprechend liegt eine Shutter-Brille bei, die einen integrierten Akku besitzt und sich per Infrarot-Sender mit dem Display synchronisiert. Zur Umrechnung der Spiele in stereoskopisches 3D setzt der **G273DHSB** die bekannte TriDef-Software ein, die praktisch alle 3D-TFTs nutzen, die nicht auf Nvidias **3D Vision** basieren. Ungewöhnlich ist allerdings, dass der 27-Zoll-TFT mit Full-HD-Auflösung (1920x1080) keinen (Dual-Link)-DVI-Eingang besitzt, sondern stattdessen zwei HDMI-1.4a- sowie eine VGA-Buchse. In der Regel haben alle 120-Hertz-TFTs einen Dual-Link-DVI-Eingang, da nur dieser die für 120 Bilder pro Sekunde in Full-HD-Auflösung



Den Iiyama B276HDS können Sie nicht nur neigen, sondern auch **in der Höhe verstellen**. Trotz der handfesten ergonomischen Vor- teile bieten immer noch viel zu wenige TFTs das Komfortmerkmal.

nativen Full-HD-Auflösung bleibt es bei maximal 60 Bildern pro Sekunde! Ein gravierender Nachteil, da viele Spieler sich mittlerweile einen 120-Hertz-TFT kaufen – nicht um in stereoskopischem 3D zu spielen, sondern wegen der stabileren Darstellung mit 120 Hertz besonders bei schnellen Bewegungen. Was sich die Ingenieure von Philips dabei gedacht haben, den **273G3DHSB** nicht mit einem Dual-Link-DVI-Eingang auszustatten, ist uns schleierhaft. Das gleiche Problem zeigt sich auch beim Spielen mit der Shutter-Brille in stereoskopischem 3D: Dank der Beschränkung auf 60 Hertz bleiben im 3D-Modus gerade mal mickrige 30 Bilder pro Auge übrig, obwohl Philips mit 120 fps im 3D-Modus wirbt – das resultierende Flimmern ist enorm nervig und macht den 3D-Modus noch anstrengender als der selbst mit 60 fps pro Auge schon ist.

Im Gegensatz zum 3D-Modus gefällt uns die Bildqualität aber: Die Ausleuchtung ist für ein TN-Panel mit 87 Prozent Homogenität gleichmäßig und die maximale Helligkeit liegt mit 256,3 cd/m² im Mittel vergleichbarer TFTs. Das Kontrastverhältnis von 1.027:1 ist ebenfalls sehr guter Durchschnitt und dunkle Stellen in Spielen oder Filmen driften weder ins Gräuliche ab noch versumpfen feinere Schattenabstufungen. Das entspiegelte Display dämpft Reflektionen zuverlässig, sodass auch helle Umgebungen kein Problem sind. In den Werkseinstellungen ist das Display viel zu hell justiert. Dank der beiliegenden Steuer-Software kalibrieren Sie den Monitor aber in wenigen Schritten anhand von Testbildern. Trotzdem raten wir aufgrund all der Probleme im 3D-Test sowie des unverständlichen Verzichts auf einen Dual-Link-DVI-Eingang von einem Kauf ab, obwohl der Monitor beim klassischen 2D-Spielen eigentlich

überzeugt – einen regulären 60-Hertz-TFT mit 27 Zoll Diagonale und TN-Panel bekommen Sie aber auch wesentlich günstiger als den 400 Euro teuren Philips **273G3DHSB**.

5. Platz **Acer S273HLAbmii**

Der 260 Euro günstige Acer S273HL hebt sich von den anderen 27-Zöllern vor allem durch sein ausgefallenes Design ab.

Obwohl das Display des elegant designten 27-Zoll-TFTs nur knapp 15 Millimeter misst, vereinnahmt der Acer **S273HL** wegen des ausladenden Fußes eine Fläche von 64,5 Zentimetern in der Breite und 19 Zentimetern in der Tiefe. In den asynchronen Standfuß integriert Acer neben den Videoanschlüssen kleine Lautsprecher, die überraschend gut klingen, aber dennoch bestenfalls für Windows-Klänge zu gebrauchen sind. Platz für das Netzteil hat der Fuß nicht, sodass es Acer ausgegliedert hat.

Das matte Display arbeitet mit der Standardauflösung von 1920x1080 Pixel, entsprechend wirkt die Darstellung unter Windows etwas grobkörnig. Mit niedrigeren Einstellungen als der nativen Auflösung kommt der Acer **S273HL** nicht klar: Zum einen beherrscht er keine 1:1-Darstellung, zum anderen verliert der Monitor sichtbar an Schärfe. Durch die Entspiegelung lässt sich der TFT aber auch in hellen Räumen einsetzen. Die Bildqualität ist für ein TN-Panel zudem sehr gut: Zwar liegt die maximale Helligkeit von gemessenen 248 cd/m² nur im Mittelfeld, aber mit 84 Prozent Homogenität ist das Panel gleichmäßig ausgeleuchtet, und der Kontrast von 1.252:1 lässt keine Wünsche offen. Auch die vergleichsweise geringe Blickwinkelabhängigkeit spricht für

Höhenverstellbarkeit ist viel Wert

(1920x1080) benötigte Bandbreite liefert. HDMI 1.4a schafft bei einer Auflösung von 1920x1080 nämlich maximal 60 Bilder pro Sekunde. Beim herkömmlichen Spielen ohne den 3D-Modus gefällt uns der Philips **273G3DHSB** vor allem dank seiner sehr schnellen Reaktionszeit, die mit gemessenen 6,8 Millisekunden sehr kurz ausfällt. Entsprechend zeigen sich auch bei hektischen Schlenkern und Drehungen keine Schlieren oder Kantenunschärfen. Allerdings profitiert der **273G3DHSB** auch nicht wie gängige 120-Hertz-TFTs von der mit 120 Bildern pro Sekunde flüssiger und stabiler wirkenden Darstellung sehr schneller Bewegungen, denn wir finden keine Möglichkeit, das Display mit 120 Hertz zu betreiben. Egal ob per einem der beiden digitalen HDMI-Eingänge oder per analogem VGA: In der



ULTRAFORCE
ENJOY THE DIFFERENCE

Kostenlose Service- & Bestellothline
0800-22 777 99

FIRE

MASSIVE GAMING POWER

Unsere CEBIT Premiere



€ **2799,-**
Art. Nr. 60274



Core i7 2700K@4.5GHZ HD7970 CF

- » ASUS P8Z68-V GEN3 Mainboard
- » CPU Intel Core i7 2700K @ 4.5 GHz
- » DDR3 G.Skill Ultron 2x4GB 1600 RAM
- » Corsair H80 Wasserkühlung
- » Enermax 920W Revelation 85+ Netzteil
- » **!NEU! Cooler Master Cosmos II Gehäuse**
- » DVD Markenbrenner 24x
- » 2x1TB SATA3 RAID0 Festplatte
- » 64GB SATA3 Crucial M4 SSD
- » 2x AMD HD7970 Black Edition 3GB Crossfire Grafik

ASUS



USB3, SATA3, PCI-E3, Z68

4.5GHz Intel Power

2x4 GB DDR3 1600 RAM

85+ Enermax High Quality NT

Neues Gaming Gehäuse

Schnelle 2x1TB Sata3 Festplatte RAID 0

Schnelle SSD Festplatte für Windows

2x HD 7970 im Crossfire

++ Meet US@CEBIT +++ 06.03. - 10.03.2012 +++ Halle 15 / Stand G15 ++



€ **699,-**
Art. Nr. 60275

USB3, SATA3, 970A

AMD 4.2 GHz 6 Core Power

2x2 GB DDR3 1600 RAM

Netzteil 80+ Bronze

Gaming Gehäuse USB3 Front

Neue AMD HD 7770

AMD FX 6100@4.0GHZ HD7770 (new)

- » Gigabyte GA-970A-UD3 Mainboard
- » CPU AMD FX 6100 6Core @ 4.2GHz
- » DDR3 Corsair XMS3 2x2GB RAM
- » Xigmatek HDT-S1283 GAIA 120mm CPU Kühler
- » Real Power 600W 80+ Bronze Netzteil
- » Rasurbo Vort-X U3 USB3 Gehäuse
- » DVD Markenbrenner 24x
- » 500GB SATA3 Festplatte
- » **!NEU! AMD HD7770 1024MB Grafik**



GIGABYTE



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.

den **S273HL**. In Spielen verpasst der Monitor die von Acer angegebene Reaktionszeit von 6 ms mit durchschnittlich 7 ms nur knapp. Schlieren konnten wir dem 27-Zöller in keinem Spiel entlocken, auch schnellste Shooter stellt der Monitor einwandfrei dar. Dabei ist die Graustufenaufösung vorbildlich, und wir erkennen auch in den dunklen Ecken von **Battlefield 3** lauende Gegner.

Der **S273HL** hat keinen DVI-Eingang, sondern nur einen VGA- und zwei HDMI-Anschlüsse. Außerdem liegt lediglich ein VGA-Kabel bei. Um den Monitor digital anzuschließen, müssen Sie noch ein HDMI-Kabel nachkaufen – aus Kostengründen nur ein analoges VGA-Kabel beizulegen, grenzt an Frechheit. Die Bedienung fällt trotz guter Menüstruktur und sauberer deutscher Übersetzung wegen der schwammigen und schlecht zu erkennenden Tasten dürftig aus. Zudem fehlt eine Höhenverstellung. An der Verarbeitung haben wir hingegen nichts auszusetzen.

6. Platz **AOC e2795Vh**

Mit einem Preis von rund 220 Euro gehört der AOC e2795Vh zu den günstigsten, aktuell erhältlichen 27-Zoll-Monitoren.

AOC stattet seinen 27-Zöller **e2795Vh** wie die meisten Konkurrenten mit einem TN-Panel aus. Für niedrigen Stromverbrauch sowie eine schlanke Silhouette sorgt die LED-Hintergrundbeleuchtung. Optisch gefällt uns der **e2795Vh** gut, nur der hochglanzlackierte Standfuß fällt aus dem Rahmen, da dessen Oberfläche Staub und Fingerabdrücke extrem anzieht und so gar nicht zum matten Rahmen passen will. Die Verarbeitung ist Durchschnitt. Der Standfuß steht sicher, allerdings ist die Plastikverbindung zwischen Fuß und Monitor wenig vertrauenswürdig. Da dem ohnehin niedrigen 27-Zöller eine Höhenverstellung fehlt, müssen Sie ihn für einen komfortablen Einsatz auf ein Podest setzen. Auch die Bedienung des On-Screen-Displays ist dürftig.

Dafür schlägt sich der **e2795Vh** in Spielen aber sehr ordentlich. Selbst in schnellen Shootern wie **Battlefield 3** oder **Quake Live** konnten wir weder Kantenunschärfen oder Schlieren erkennen. Durch die Entspiegelung zeigt das Display auch in hellen Räumen keine Reflexionen, und die Helligkeitsverteilung stimmt, bei maximaler Helligkeit wird das Bild allerdings leicht wolkig. Die gemessene maximale Helligkeit von 259 cd/m² und das Kontrastverhältnis von 1.039:1 sind sehr gut und schlagen sich in einer für den Preis ordentlichen Bildqualität nieder. Wie die meisten TN-Panels leidet auch der **e2795Vh** unter vergleichsweise engen Blickwinkeln, wobei erst bei deutlichen Positionsänderungen in der Horizontalen sichtbare Farbverfälschungen auftreten. Unterm Strich bietet der AOC **e2795Vh** viel Bildfläche mit ordentlicher Darstellung und schneller Reaktionszeit. Dazu gibt es DVI, VGA und HDMI sowie einen Audio- und vier USB-Anschlüsse. Den niedri-

geren Preis bezahlen Sie in erster Linie mit dürftigem Bedienkomfort und nur mittelmäßiger Verarbeitungsqualität.

7. Platz **Viewsonic VX2753MH LED**

Schneller, aber nervig zu bedienender Monitor, der trotz zwei HDMI-Eingängen kein entsprechendes Kabel mitbringt.

Viewsonics **VX2753MH** steht mit seinen 27 Zoll sowie den breiten schwarzen Rändern sehr wuchtig auf dem Schreibtisch. Zudem mutet das verwendete Hochglanz-Plastik arg billig an und verstaubt extrem schnell, auch Fingerabdrücke bleiben stets gut sichtbar. Einzige Besonderheit des rund 300 Euro teuren 27-Zöllers ist der wegklappbare Standfuß, sodass der Monitor auch nur auf dem Rahmen auf dem Schreibtisch stehen kann. Derart platziert wirkt der **VX2753MH** eher wie ein Fernseher denn wie ein TFT-Monitor. Im Spieltest macht das Display eine gute Figur, Schlieren zieht es keine. Wer im Bildschirmmenü herumspielt, entdeckt, dass der Monitor drei verschiedene Einstellungen für den Overdrive-Modus kennt. Dabei legt der TFT kurzzeitig eine höhere Spannung an die Pixel an, um deren Reaktionsgeschwindigkeit zu erhöhen. Im normalen Modus funktioniert dies auch ordentlich, Überschwinger in Form von nachziehenden Pixeln konnten wir keine feststellen. Im höchsten Overdrive-Modus »ultra fast« reagiert der Viewsonic-TFT mit 6,8 Millisekunden wesentlich schneller als mit der Standard-Einstellung von 21,5 ms, weswegen wir alle Spielmessungen in »ultra fast« durchgeführt haben. In der höchsten Einstellung produzieren die massiv beschleunigten Pixel-Schaltzeiten bei schnellen Schwenks allerdings leichtes Nachleuchten. Im Spiel fällt das aber nur dem geübten Auge und nur in hektischen Situationen auf, wenn schnelle Drehungen nicht mehr ohne leichte Unschärfen dargestellt werden.

Die Bildqualität an sich ist ordentlich, auch wenn die Farben unserer Meinung nach durchaus kräftiger leuchten dürften und es



Apples **LED Cinema Display** bietet tolle Bild- und Verarbeitungsqualität – funktioniert unter Windows aber nur eingeschränkt.

dem Bildeindruck an Brillanz mangelt. Vor allem in Filmen mit schwarzen Balken am oberen und unteren Bildschirmrand fällt zudem der sichtbare Lichthof am unteren Display-Rand auf. Ansonsten ist die Ausleuchtung homogen, und auch das Kontrastverhältnis sowie die maximale Helligkeit bieten keinen Anlass für Kritik. Unglaublich nervig ist dagegen das On-Screen-Display, mit dem Sie die Bildeinstellungen des 27-Zoll-TFTs regeln. Die fünf Tasten am rechten, unteren Rand des Bildschirms sind kaum voneinander abgegrenzt, nur kryptisch beschriftet und fummelig zu bedienen. Zudem sind sie auch nicht beleuchtet, was die Bedienung im Dunklen oder bei Dämmerlicht nahezu unmöglich macht. Viewsonic verzichtet beim **VX2753MH** auf einen DVI-Eingang und spendiert dem Monitor stattdessen zwei HDMI-1.3-Ports. Allerdings liegt dem Monitor kein HDMI-Kabel bei, sondern nur eines für den analogen VGA-Eingang. Wer den Monitor

Full HD ist fast zu wenig

also digital ansteuern will, der muss wie beim Acer **S273HL** nochmal los und ein HDMI-Kabel kaufen – unverschämt. Ergonomisch hat der Monitor ebenfalls nichts zu bieten, bis auf die Neigung können Sie den TFT nicht anpassen. Der Stromverbrauch ist mit 0,7 Watt im Standby und 27 Watt in Spielen dagegen erfreulich niedrig.

8. Platz **Apple LED Cinema Display**

Apples LED Cinema Display bietet brillante Bildqualität, edles Design und hochwertige Verarbeitung – hat aber Probleme am PC.

Apples **LED Cinema Display** setzt wie der Samsung **Syncmaster S27A950D** auf die höhere Auflösung von 2560x1440 statt 1920x1080 Pixel. Außerdem hat das IPS-Panel bei Farbdarstellung, Blickwinkeln und Brillanz deutliche Vorteile gegenüber den gängigeren TN-Panels, die dafür merklich günstiger sind und zudem schnellere Reaktionszeiten aufweisen. Zwar gibt Apple das **LED Cinema Display** nicht offiziell für Windows frei, trotzdem können Sie es natürlich auch an einem PC betreiben. Da das **LED Cinema Display** nur einen fest verkabelten Mini-Displayport-Anschluss besitzt, fällt allerdings nur Besitzern einer aktuellen Radeon ab der HD-6000-Serie der Anschluss leicht, da die Platinen einen entsprechenden Ausgang besitzen. Geforce-Karten gibt es dagegen nur wenige mit einem Mini-Displayport, daher müssen Sie auf einen Adapter von DVI auf Mini-Displayport zurückgreifen, der im Handel um die 20 Euro kostet. Einmal angeschlossen gefällt uns die knackscharfe Darstellung mit brillanten Farben, sattem Schwarz und hoher Leuchtkraft des IPS-Panels, die das restliche Testfeld sichtbar übertrifft. Allerdings spiegelt das Display anders als die restlichen Kandidaten und reflektiert in hellen Umgebungen spürbar, wenn auch nicht übertrieben stark. In Spielen macht es

VORSTELLUNG DER NEUEN CORSAIR

VENGEANCE®

GAMING-PERIPHERIEGERÄTE



Vengeance K60
SHOOTER "FPS"
GAMING KEYBOARD



Vengeance M60
SHOOTER "FPS" GAMING MOUSE

Entwickelt
für **professionelles
gaming**

Die neue Corsair® Vengeance® Serie erstklassiger Gaming-Mäuse und Tastaturen katapultiert ihr Spielniveau leistungstechnisch auf den höchsten Stand. Dies sind nicht die üblichen Gaming-Peripheriegeräte! Jedes einzelne wurde speziell für unglaublich präzises Ansprechverhalten mit einer anpassbaren und absolut zuverlässigen Steuerung entworfen. Die kleinsten Details im Bereich der hochwertig verarbeiteten Verbesserungen im Auge definieren jenen Unterschied, auf den es ankommt.

Leistungsoptimierte Gaming-Tastaturen

Gamer stellen höchste Ansprüche an Ihre Keyboards. Die Vengeance K90 und K60 Tastaturen wurden entwickelt um auch den höchsten Ansprüchen dedizierter Gamer gerecht zu werden. Ausgestattet mit Cherry MX Red-Tasten, 100% anti-ghosting und 20-key rollover über USB wird ihr Spielerlebnis auf einen noch nie dagewesenen Level gehoben. Das K90 besitzt 18 frei programmierbare Makro-Tasten und individuell einstellbare Beleuchtung der Tasten, das K60 hingegen ist mit einer gepolsterten Handballenauflage für die linke Hand und speziell texturierten WASD-Tasten ausgestattet.

Hochpräzisions Gaming Mäuse

Ausgestattet mit einem schnell konfigurierbaren 5700-dpi-Sensor, programmierbarer Sensor Abtastrate, sowie einem gewichtigen Scroll-Rad und komplettem Aluminiumchassis, wodurch der Komfort und die präzise Steuerung zur Steigerung des Spielniveaus führen. Die M90 besitzt 15 perfekt positionierte Tasten, von denen 9 Makro-Funktional sind. Mit Augenmerk auf höchste Zielgenauigkeit wird die M60 mit einer dedizierten Sniper-Taste und einem präzise einstellbaren Schwerpunkt ausgeliefert.

Vengeance K90

ROLLEN- & STRATEGIESPIELE
"MMO/RTS" GAMING KEYBOARD



Vengeance M90

ROLLEN- & STRATEGIESPIELE
"MMO/RTS" GAMING MOUSE



facebook.com/VengeanceGaming



@CorsairMemory

Um mehr über die komplette Vengeance-Serie für Gaming-Peripheriegeräte zu erfahren, besuchen sie : corsair.com

seine Sache ebenfalls gut, nur bei sehr schnellen Titeln und Bewegungen stellen wir Kantenunschärfe fest. Trotzdem sind die gemessenen 16,1 Millisekunden beim Wechsel von Weiß zu Schwarz und zurück für ein IPS-Panel respektabel.

Das größte Problem beim Benutzen des **LED Cinema Display** am PC ist, neben dem auf Mini-Displayport beschränkten Eingang, allerdings der fehlende Windows-Treiber. Den benötigen Sie, um die in der Standardeinstellung viel zu niedrige Helligkeit zu regeln, da Apple dem Monitor keinerlei Bedienelemente spendiert, sondern alles per Software regeln lässt. Das ist mit einem Mac kein Problem, mit einem PC allerdings schon. Zwar gibt es einen Windows-Treiber, da Apple ja

VGA ist heutzutage eine Frechheit

auch per »Boot Camp« die Installation von Windows auf Apple-Hardware zulässt. Der funktioniert aber auch nur problemlos mit einem Boot-Camp-Windows. Auf einem rei-

nen Windows-PC müssen Sie zu allerlei Tricks greifen, die bei dem einen funktionieren, beim anderen nicht und in jedem Fall viel Gefummel erfordern. Trotz der exzellenten Bild- und Verarbeitungsqualität sowie dem schicken Design und der nur leicht eingeschränkten Spieleauglichkeit können wir Ihnen also nur abraten, das 950 Euro teure Edel-Display für Ihren Windows-PC zu erstehen.

9. Platz **BenQ GL2750HM**






Wer selten bis nie sehr schnelle Titel spielt, bekommt mit dem GL2750HM einen günstigen 27-Zoll-TFT mit guter Bildqualität.

Der BenQ **GL2750HM** ist mit einem Preis von 260 Euro ein verhältnismäßig günstiger 27-Zoll-TFT, der die gewohnte Mischung aus TN-Panel mit 1920x1080 Pixel Auflösung sowie schwarzem Klavierlackrahmen und Standfuß bietet, der sich nur neigen lässt. Dazu kommt die gewohnte Schnittstellenausstattung mit DVI, HDMI und VGA. Besonders gut gefällt uns beim BenQ-TFT die Bildqualität, die mit einer hohen maximalen Helligkeit von 280 cd/m² sowie einem eben-

so hohen Kontrast von 1.215:1 zu überzeugen weiß. Die Ausleuchtung ist ebenfalls gleichmäßig und das Display lässt auch in dunklen Passagen keine störenden Lichthöfe erkennen. In schnellen Spielen stört uns allerdings die mit gemessenen 19,4 Millisekunden lahme Reaktionszeit, die zu den langsamsten im Testfeld gehört und sich mit deutlicher Kantenunschärfe bei rasanten Schwenks bemerkbar macht. In **Battlefield 3** wirken entsprechend flotte Drehungen stets etwas unscharf und wenig stabil, sodass sich der BenQ **GL2750HM** nur für langsamere Titel eignet, wo eher die insgesamt gute Bildqualität denn die eher lahmen Reaktionszeiten zum Tragen kommen.

Die Verarbeitung ist solide, auch wenn der Standfuß wie bei vielen der günstigeren Monitore etwa wackelig ist. Das deutschsprachige Menü hat zwar eine übersichtliche Struktur und die Tasten sind gut lesbar, allerdings so dicht beieinander, dass sie nur sehr schwer mit dem Finger unterscheidbar sind – im Test hatten wir auch nach einer Eingewöhnungszeit häufig mit nervigen Fehlbedienungen zu kämpfen. Im Vergleich zu den anderen 27-Zoll-Kandidaten kann

Test-Ergebnisse

	1	2	3	4	5
					
	Syncmaster S27A850D	VK278Q	Prolite B2776HDS	273G3DHSB	S273HL
Hersteller / Preis	Samsung / 700 Euro	Asus / 290 Euro	Iiyama / 280 Euro	Philips / 400 Euro	Acer / 270 Euro
Technische Angaben					
Größe / Auflösung / Panel	27 Zoll / 2560x1440 / IPS	27 Zoll / 1920x1080 / TN	27 Zoll / 1920x1080 / TN	27 Zoll / 1920x1080 / TN	27 Zoll / 1920x1080 / TN
Schaltzeit (Hst./gemessen) / Entpiegelt	5 ms / 15,7 ms / ja	2 ms / 7,4 ms / ja	1 ms / 6,3 ms / ja	2 ms / 6,8 ms / ja	2 ms / 7,1 ms / ja
Variable Höhe / Neigbar / Drehbar / Pivot	ja / ja / ja / ja	nein / ja / nein / nein	ja / ja / ja / nein	nein / ja / nein / nein	nein / ja / nein / nein
Max. Helligkeit / Homogenität / Kontrast	331 cd/m² / 87 % / 994:1	235 cd/m² / 87 % / 1.195:1	260 cd/m² / 85 % / 1.148:1	256 cd/m² / 87 % / 1.024:1	248 cd/m² / 85 % / 1.252:1
Max. Stromverbrauch / Gewicht	52,0 Watt / 6,6 kg	39,7 Watt / 6,5 kg	27,5 Watt / 7,7 kg	34,0 Watt / 8,2 kg	29,0 Watt / 6,4 kg
Anschlüsse / HDCP / Extras	2x DL-DVI, DP / ja / USB-Hub	DVI, HDMI, DP, VGA / ja / Webcam, PiP	DVI, HDMI, VGA / ja / -	2x HDMI, VGA / ja / Shutter-Brille	2x HDMI, VGA / ja /
Bewertung					
Bildqualität (40%)	37/40	33/40	33/40	32/40	31/40
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> sehr gutes Bild gleichmäßige Ausleuchtung sehr hohe Helligkeit weite Blickwinkel manuelle Kalibrierung notwendig 	<ul style="list-style-type: none"> gutes Bild sehr hoher Kontrast gleichmäßige Ausleuchtung enge Blickwinkel 	<ul style="list-style-type: none"> gutes Bild gleichmäßige Ausleuchtung hohe Helligkeit sehr hoher Kontrast enge Blickwinkel 	<ul style="list-style-type: none"> gutes Bild hoher Kontrast gleichmäßige Ausleuchtung enge Blickwinkel 	<ul style="list-style-type: none"> gutes Bild sehr hoher Kontrast gleichmäßige Ausleuchtung enge Blickwinkel
Spielleistung (20%)	14/20	18/20	18/20	18/20	18/20
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> spieleauglich minimale Schlieren in sehr schnellen Titeln relativ hohe Reaktionszeit 	<ul style="list-style-type: none"> voll spieleauglich sehr schnelle Reaktionszeit keinerlei Schlieren oder Kantenunschärfen 	<ul style="list-style-type: none"> voll spieleauglich sehr schnelle Reaktionszeit keinerlei Schlieren oder Kantenunschärfen 	<ul style="list-style-type: none"> voll spieleauglich sehr schnelle Reaktionszeit 3D-Modus nur mit 30 fps pro Auge 	<ul style="list-style-type: none"> voll spieleauglich sehr schnelle Reaktionszeit keinerlei Schlieren oder Kantenunschärfen
Technik (20%)	18/20	17/20	17/20	16/20	17/20
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> hohe Auflösung entspiegelt gute Verarbeitung Bildformate stets gestreckt hoher Stromverbrauch 	<ul style="list-style-type: none"> Bildformate einstellbar entspiegelt solide Verarbeitung Standfuß etwas wackelig Verbrauch im Vergleich recht hoch 	<ul style="list-style-type: none"> entspiegelt sehr geringer Verbrauch gute Verarbeitung Bildformate stets gestreckt 	<ul style="list-style-type: none"> 3D entspiegelt moderater Verbrauch solide Verarbeitung Bildformate stets gestreckt kein 120 Hertz trotz entsprechendem Panel 	<ul style="list-style-type: none"> entspiegelt geringer Verbrauch gute Verarbeitung Bildformate stets gestreckt
Ausstattung (10%)	9/10	9/10	8/10	7/10	5/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> 2x DL-DVI Displayport Höhenverstellung USB-Hub kein HDMI 	<ul style="list-style-type: none"> DVI HDMI Displayport Webcam Bild-in-Bild-Funktion nur neigbar 	<ul style="list-style-type: none"> DVI HDMI Höhenverstellung 	<ul style="list-style-type: none"> 2x HDMI 1.4 Shutter-Brille kein DL-DVI für 120 Hertz nur neigbar 	<ul style="list-style-type: none"> 2x HDMI kein HDMI-Kabel dabei nur neigbar
Bedienung (10%)	9/10	7/10	7/10	8/10	6/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> deutschsprachig sehr übersichtliches Menü intuitive Bedienung 	<ul style="list-style-type: none"> deutschsprachig gute Menüstruktur Tasten im Dunkeln schwer lesbar 	<ul style="list-style-type: none"> deutschsprachig gute Menüstruktur Bedienung etwas fummelig 	<ul style="list-style-type: none"> deutschsprachig übersichtliche Struktur einfache Bedienung 	<ul style="list-style-type: none"> deutschsprachig übersichtliche Struktur extrem umständliche Bedienung
Fazit	Dank der sehr guten Bildqualität, der feinen Auflösung von 2560x1440 Pixel sowie der Höhenverstellung verdienter, aber auch teurer Testsieger!	Wer mehr Wert auf eine Bild-in-Bild-Funktion oder einen Displayport-Eingang als auf eine Höhenverstellung legt, greift zum Asus VK278Q.	Gelungene Kombination aus Bildqualität, Spieleauglichkeit und ergonomischer Flexibilität zum fairen Preis – verdienter Preis-Leistungs-Sieger!	An und für sich guter 27-Zoll-TFT, der beim 3D-Modus aber grandios am fehlenden 120-Hertz-Eingang scheitert und daher viel zu teuer ist.	Trotz guter Bildqualität und voller Spieleauglichkeit patzt der Acer-TFT – nur ein analoges VGA-Kabel beizulegen, grenzt an Frechheit.
Preis/Leistung	Mangelhaft	Gut	Gut	Mangelhaft	Befriedigend
	87	84	83	81	77

sich der BenQ **GL2750HM** also nicht positiv profilieren – bei unserem Preis-Leistungs-Sieger Iiyama **Prolite B2776HDS** bekommen Sie für 20 Euro Aufpreis erheblich schnellere Reaktionszeiten, Höhenverstellbarkeit und eine nervenschonendere Bedienung.

10. Platz **LG Flatron E2770V**

Trotz guter Ausstattung verliert der LG-TFT wegen der lahmen Reaktionszeiten und der unterlegenen Bildqualität unseren Test.

LGs 27-Zöller **Flatron E2770V** bietet sich nicht nur zum Spielen am PC an, auch an der Konsole oder als kleiner Fernseher macht der Monitor eine gute Figur. Durch die beiden HDMI-Eingänge und die Bild-in-Bild-Funktion können Sie zum Beispiel **World of Warcraft** spielen und nebenbei live ein Fußballspiel verfolgen. Auch der optische Ersteindruck ist durchaus positiv. Mit seiner Oberfläche aus gebürstetem Aluminium macht der **LG Flatron E2770** optisch wesentlich mehr her als viele Konkurrenten – auch wenn der Standfuß ebenfalls aus schwarzem Hochglanz-Plastik ist. Bereits die ersten schnellen Run-

den in **Battlefield 3** zeigen aber, dass die angegebene Reaktionszeit von 5 Millisekunden in der Praxis nicht erreicht wird. Rasante Drehungen quittiert das Display mit leichten Schlieren, auch als wir den »Thru Mode« aktivieren. Allerdings fällt das nur bei genauem Hinsehen auf – Hardcore-Spielern mit peniblen Augen dürfte der LG-Monitor dennoch nicht zusagen. In der Messkammer bestätigt sich unser subjektiver Eindruck, die Schaltzeiten des **LG Flatron E2770V** liegen mit 20,9 Millisekunden am Ende des Testfeldes. Dabei ist der subjektive Bildeindruck gut, auch dunkle Szenen werden sauber aufgelöst, auffällige Lichthöfe gibt es keine.

LG stattet den **Flatron E2770V** großzügig mit Anschlüssen aus, und so verbinden Sie den 27-Zöller wahlweise per analogem VGA oder den digitalen Schnittstellen DVI und HDMI (zwei Anschlüsse) mit dem PC oder der Konsole. Als Extra liegt dem Monitor noch eine kleine Infrarot-Fernbedienung bei, mit der Sie zum Beispiel komfortabel zwischen den verschiedenen angeschlossenen Geräten hin- und herschalten, das Bildverhältnis nach Belieben ändern oder den Bild-in-Bild-Modus bedienen.



Die Shutter-Brille des Philips 273G3DHSB macht ihre Sache eigentlich gut – wenn nicht das angebliche **120-Hertz-Display im 3D-Modus nur unerträglich flimmernde 30 fps pro Auge** liefern würde.

Die Verarbeitung des **LG Flatron E2770V** ist sehr gut, der Monitor steht fest und sicher auf dem Schreibtisch und wackelt auch bei größeren Stößen gegen die Tischkante nicht übermäßig stark. Ergonomisch hat der 27-Zöller hingegen nicht viel zu bieten, außer dem Neigungswinkel lässt sich nichts an die Sitzposition anpassen. **FK / HW**

	6 e2795Vh	7 VX2753MH LED	8 LED Cinema Display	9 GL2750HM	10 Flatron E2770V
Hersteller / Preis	AOC / 220 Euro	Viewsonic / 300 Euro	Apple / 950 Euro	BenQ / 260 Euro	LG / 260 Euro
Technische Angaben					
Größe / Auflösung / Panel	27 Zoll / 1920x1080 / TN	27 Zoll / 1920x1080 / TN	27 Zoll / 2560x1440 / IPS	27 Zoll / 1920x1080 / TN	27 Zoll / 1920x1080 / TN
Schaltzeit (Herst./gemessen) / Entspiegelt	2 ms / 8,2 ms / ja	1 ms / 6,8 ms / ja	12 ms / 16,1 ms / ja	2 ms / 19,4 ms / ja	5 ms / 20,9 ms / ja
Variable Höhe / Neigbar / Drehbar / Pivot	nein / ja / nein / nein	nein / ja / nein / nein	nein / ja / nein / nein	nein / ja / nein / nein	nein / ja / nein / nein
Max. Helligkeit / Homogenität / Kontrast	259 cd/m² / 83 % / 1.039:1	232 cd/m² / 85 % / 975:1	345,1 cd/m² / 91 % / 1.139:1	280 cd/m² / 84 % / 1.215:1	203 cd/m² / 92 % / 573:1
Max. Stromverbrauch / Gewicht	30,3 Watt / 7,0 kg	34,0 Watt / 4,7 kg	49,1 Watt / 10,7 kg	28,9 Watt / 5,5 kg	40,5 Watt / 5,6 kg
Anschlüsse / HDCP / Extras	DVI, HDMI, VGA / ja / USB-Hub	2x HDMI (1.3), VGA / ja / -	Mini-DP / ja / USB-Hub	DVI, HDMI, VGA / ja /	DVI, 2x HDMI, VGA / ja / PiP, Fernbed.
Bewertung					
Bildqualität (40%)	32/40	31/40	38/40	33/40	27/40
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> gutes Bild hohe Helligkeit guter Kontrast enge Blickwinkel 	<ul style="list-style-type: none"> gutes Bild hoher Kontrast gleichmäßige Ausleuchtung enge Blickwinkel 	<ul style="list-style-type: none"> brillantes Bild sehr hell satte Farben sehr gleichmäßige Ausleuchtung weite Blickwinkel 	<ul style="list-style-type: none"> gutes Bild sehr hoher Kontrast gleichmäßige Ausleuchtung enge Blickwinkel 	<ul style="list-style-type: none"> gutes Bild sehr gleichmäßige Ausleuchtung niedrige Helligkeit niedriger Kontrast
Spieleleistung (20%)	18/20	17/20	15/20	12/20	12/20
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> voll spieletauglich sehr schnelle Reaktionszeit keinerlei Schlieren oder Kantenunschärfen 	<ul style="list-style-type: none"> voll spieletauglich sehr schnelle Reaktionszeit mit maximalem Overdrive leichte Kantenunschärfe 	<ul style="list-style-type: none"> spieletauglich gute Interpolation Kantenunschärfe bei schnellen Bewegungen 	<ul style="list-style-type: none"> befriedigend in langsameren Titeln Kantenunschärfe bei schnellen Bewegungen lahme Reaktionszeit 	<ul style="list-style-type: none"> befriedigend in langsameren Titeln Kantenunschärfe bei schnellen Bewegungen lahme Reaktionszeit
Technik (20%)	14/20	14/20	12/20	15/20	16/20
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> entspiegelt geringer Stromverbrauch mäßige Verarbeitung Bildformate stets gestreckt 	<ul style="list-style-type: none"> entspiegelt geringer Stromverbrauch Bildformate stets gestreckt Standfuß wackelig mäßige Verarbeitung 	<ul style="list-style-type: none"> hohe Auflösung edle Verarbeitung unter Windows nicht bedienbar spiegelt stark 	<ul style="list-style-type: none"> entspiegelt geringer Verbrauch Bildformate stets gestreckt Standfuß etwas wackelig 	<ul style="list-style-type: none"> Bildformate einstellbar entspiegelt Stromverbrauch im Vergleich hoch Standfuß etwas wackelig
Ausstattung (10%)	7/10	6/10	5/10	6/10	9/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> DVI HDMI USB-Hub nur neigbar 	<ul style="list-style-type: none"> 2x HDMI kein DVI nur neigbar 	<ul style="list-style-type: none"> Mini-Displayport USB-Hub sonst nichts nur neigbar feste Verkabelung 	<ul style="list-style-type: none"> DVI HDMI nur neigbar 	<ul style="list-style-type: none"> DVI 2x HDMI Fernbedienung nur neigbar
Bedienung (10%)	5/10	6/10	3/10	6/10	7/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> deutschsprachig übersichtliche Menüstruktur Bedienung umständlich 	<ul style="list-style-type: none"> deutschsprachig Tasten gut les- und erreichbar Struktur sehr unübersichtlich 	<ul style="list-style-type: none"> mit Mac alles per Software keine Einstellmöglichkeiten mit einem Windows-PC 	<ul style="list-style-type: none"> deutschsprachig übersichtliche Struktur Tasten schwer unterscheidbar Bedienung nervig 	<ul style="list-style-type: none"> deutschsprachig übersichtliche Menüstruktur Tasten im Dunkeln schwer lesbar
Fazit	Bei begrenztem Budget ist der AOC-Monitor eine Überlegung wert – die Bildqualität passt, und auch in Spielen gibt sich der e2795Vh keine Blöße.	In Spielen rasend schnelles Display mit guter Bildqualität und moderatem Stromverbrauch. Die günstigere Konkurrenz bietet aber teils mehr.	Hochwertig verarbeitetes Display mit hoher Auflösung und toller Bildqualität – unter Windows aber nur mit Tricks zu bedienen und sehr teuer.	Der BenQ GL2750HM eignet sich nicht für rasend schnelle Spiele, schlägt sich in gemächlicheren Titeln dank der guten Bildqualität aber ganz gut.	Trotz angeblicher 5 Millisekunden Reaktionszeit sehen wir im Test leichte Schlieren – Spieler greifen besser zur Konkurrenz von Asus oder Iiyama.
Preis/Leistung	Gut	Ausreichend	Ungenügend	Ausreichend	Ausreichend

Von Spielern für Spieler: Die One GameStar-PCs

Ab sofort gibt es die neuen GameStar-PCs ab 799 Euro bei One. Alle drei Spielerechner liefern höchste Leistung zum besten Preis. Von GameStar-Redaktion



Für einen guten Spiele-PC müssen Sie keine 1.500 Euro ausgeben. Mehr als ausreichend Leistung für alle aktuellen und kommende Spiele gibt es bereits für unter 1.000 Euro. Ein teurerer PC bietet vor allem höherwertige Komponenten und liefert zusätzliche Leistung, die Sie in der Regel aber nur in besonders hohen Auflösungen oder anderen extremen Einstellungen benötigen, beispielsweise hohen Kantenglättungsmodi, dem Spielen in stereoskopischem 3D oder auf mehreren Monitoren gleichzeitig.

Den verschiedenen Anforderungen und Budgets tragen wir mit den brandneuen GameStar-PCs Rechnung. Bereits der 799 Euro preiswerte **GameStar-PC** bewältigt alle Spiele in maximalen Details. Noch höhere Performance für Bildverbesserungen wie Kantenglättung haben **GameStar-PC Pro** für 999 Euro und der **GameStar-PC Ultra** für 1.399 Euro. Alle Rechner haben wir mit dem deutschen PC-Hersteller One.de mit dem Ziel entwickelt, eine möglichst optimale Kombination aus Preis, Leistung, Zukunftssicherheit und Aufrüstbarkeit zusammenzustellen.

Jetzt online bestellen

Alle GameStar-PCs sind ab sofort erhältlich. Bestellen können Sie Ihren GameStar-PC ganz einfach über www.gamestarpc.de oder direkt bei One.de. In der Regel wird Ihr neuer Spielerechner dann innerhalb von einer Woche versandkostenfrei zu Ihnen nach Hause geschickt. Zudem gewährt One zwölf Monate Garantie inklusive sechsmonatigem Vor-Ort-Abhol-Service. Abonnenten von GameStar oder unserem Online-Angebot GameStar Premium bekommen unter Vorlage ihrer Abonummer bei One zudem einen 20 Euro Gutschein, der bei einem künftigen Kauf im Mindestwert von 500 Euro eingelöst werden kann.



Lediglich 799 Euro kostet der One **GameStar-PC**. Dafür gibt es bereits einen Sechskernprozessor – den 3,3 GHz schnellen AMD FX-6100 mit moderner Bulldozer-Architektur. Automatisch steigert der seine Taktfrequenz auf bis zu 3,9 GHz, wenn nicht alle Rechenkerne aus-



gelastet sind. Im Vergleich mit den Intel-Prozessoren in den teureren GameStar-PCs erreicht er zwar nicht ganz deren Leistung, erlaubt durch den deutlich niedrigeren Preis aber den Einbau der Oberklasse-Grafikkarte AMD Radeon HD 6950 mit 1,0 GByte Speicher. In Spielen ist diese Konfiguration spürbar schneller als eine Intel-Lösung mit einer günstigeren und damit langsameren Grafikkarte zum gleichen Kurs. So können Sie mit dem **GameStar-PC** jedes Spiel in der Full-HD-Auflösung 1920x1080 mit maximalen Details flüssig spielen, in der Regel auch mit Kantenglättung. In zwei der vier Speichersteckplätze haben wir je ein 2,0-GByte-DDR3-1600-Modul von Kingston gepackt, sodass Sie bei Bedarf problemlos von 4,0 auf 8,0 GByte Arbeitsspeicher aufrüsten können – es für Spiele zur Zeit aber keinesfalls brauchen.

Als Mainboard kommt das topaktuelle Gigabyte **GA970A-D3** mit AMDs 970-Chipsatz zum Einsatz, das über zwei USB-3.0- und acht USB-2.0-Anschlüsse verfügt. Zusätzlich bietet die Hauptplatine sechs SATA3-Buchsen, einen Gigabit-Netzwerkanschluss und einen 7.1-Audio-Chip. Von den insgesamt sieben Erweiterungslots ist nur einer mit der Grafikkarte belegt. Eventuell vorhandene TV- oder Soundkarten lassen sich daher problemlos in drei freie PCI-Express-1x-, einen mit 4x beschalteten PCI-Express-16x- und zwei PCI-Steckplätze einbauen. Vom 22x-DVD-Brenner aus haben wir Windows 7 Home Premium in der 64-Bit-Variante auf die 1.000

Viel Leistung für wenig Geld

GByte große Festplatte aufgespielt, für Sie vorab aktiviert und ansonsten nicht angetastet. Auf dem GameStar-PC sind also keine Zusatzprogramme, schwergewichtige Virens Scanner oder nervige Browser-Suchleisten installiert, damit das System seine volle Leistung abrufen kann. Alle Komponenten stecken im **Vort-X U3**-Gehäuse von Rasurbo. Zwei USB-Anschlüsse an der Front unterstützen USB 3.0, sodass Sie in Kombination mit dem ebenfalls USB-3.0-fähigen Gigabyte-Mainboard beispielsweise entsprechende externe Festplatten vollkommen unproblematisch anschließen und Daten viel schneller als mit USB 2.0 tauschen können. Neben den USB-Buchsen befinden sich noch zwei 3,5-mm-Klinkenstecker zum Anschluss eines Headsets. Zudem nimmt das **Vort-X** bis zu sieben interne Festplatten und drei optische Laufwerke auf, die Sie mit einem komfortablen Schnellspannsystem schraubenlos montieren.

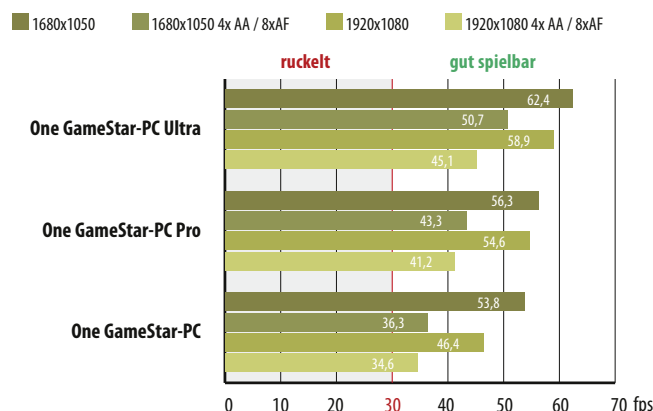
Deutlich mehr Power als beim **GameStar-PC** bekommen Sie beim **One GameStar-PC Pro**. Mit einem Core i5 2500K und einer GeForce GTX 570 ist der spürbar schneller, mit einem Preis von gerade einmal 999 Euro aber nicht wesentlich teurer. Der Core i5 2500K basiert auf Intels überragender Sandy-Bridge-Architektur, hat vier Rechenkerne und arbeitet mit 3,3 GHz Taktfrequenz, wobei sich die CPU auf bis zu 3,7 GHz selbstständig übertakten, wenn nicht alle Kerne voll ausgelastet sind. Durch den offenen Taktmultiplikator können Sie den 2500K besonders komfortabel übertakten. Bedenken Sie hierbei aber, dass weder GameStar noch One irgendwelche Haftungen oder Garantien für Schäden übernehmen können, die aus der Übertaktung resultieren.

Im Vergleich zur Radeon HD 6950 im **GameStar-PC** liefert die GeForce GTX 570 mit 1,2 GByte Speicher abhängig vom jeweiligen Spiel und den Detailinstellungen bis zu 20 Prozent mehr Leistung. So spielen Sie mit dem **GameStar-**

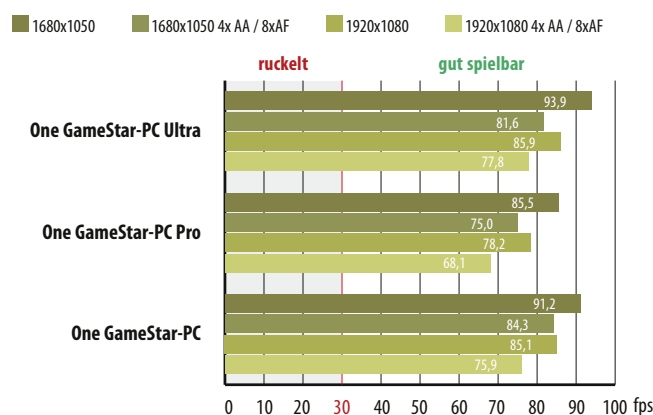
Spiele-Benchmarks

Von den aktuellen Lieblingstiteln unserer Leser stellt Skyrim die geringsten Systemanforderungen. Weil Radeons in diesem Spiel viel schneller sind, sind hier alle PCs praktisch gleich schnell. In Battlefield 3 und Crysis 2 dagegen gibt es entscheidende Leistungsunterschiede.

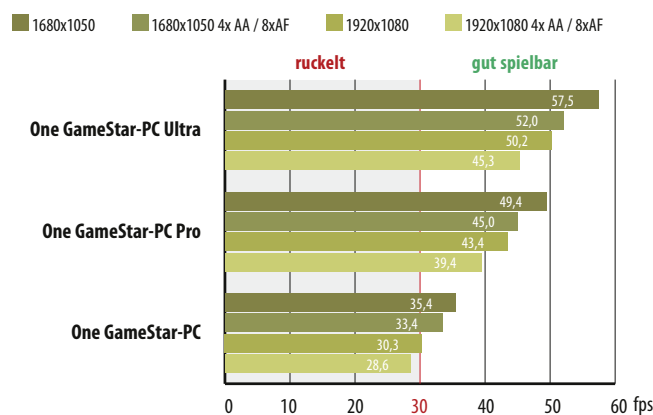
Battlefield 3 Maximale Details



Skyrim Maximale Details



Crysis 2 Maximale Details



PC Pro auch die technisch aufwändigsten Titel durchgängig in 1920x1080 mit vierfacher Kantenglättung flüssig. Meist bewältigt die GTX 570 auch achtfache Kantenglättung oder das Spielen in stereoskopischem 3D – eine **3D Vision**-Brille von Nvidia und ein passender 120-Hertz-Monitor vorausgesetzt. Zusätzlich zum wieselflinken Prozessor und der Oberklasse-Grafikkarte sorgen auch die 8,0 GByte DDR3-1600-Arbeitsspeicher für eine hohe Zukunftssicherheit. Wer besonders viel Speicher braucht, kann einfach aufrüsten, da nur zwei der vier Steckplätze auf dem Gigabyte **GA-Z68AP-D3** belegt sind. Die Hauptplatine mit Intels aktuellem Z68-Chipsatz hat alles Notwendige an Bord: sechs SATA-Anschlüsse (zweimal SATA3), ebenso viele USB-Buchsen, von denen zwei USB 3.0 unterstützen, einen HD-Soundchip für 7.1-Wiedergabe sowie ein Gigabit-Netzwerkanschluss. Ausreichend Platz für spätere Erweiterungen bieten zudem die drei freien PCI-Express-

Die GeForce GTX 570 im **GameStar-PC Pro** verwendet den besonders leisen Kühler der GTX 560 Ti.



So wie der 799 Euro günstige **GameStar-PC** unterstützen alle Rechner USB 3.0 und haben auch mindestens einen entsprechend blau eingefärbten Frontanschluss.

1x-, die zwei PCI- und ein PCI-Express-16x-Slots, die Nvidia GeForce GTX 570 steckt im zweiten PCI-Express-16x-Steckplatz.

Weil wir das gesamte Budget in die Spieleleistung gesteckt haben, haben wir uns auch beim **GameStar-PC Pro** gegen eine SSD entschieden. Anderenfalls hätten wir keine konventionelle Festplatte mit großem Fassungsvermögen unterbringen und Prozessor und Grafikkarte so üppig dimensionieren können. Die standardmäßig verbaute SATA3-Festplatte speichert bis zu 1.000 GByte Daten und beheimatet auch die Installation von Windows 7 Home Premium 64 Bit, als optisches Laufwerk setzen wir einen 22x DVD-Brenner ein. Das solide **TR200**-Gehäuse vom noch eher unbekannten Hersteller Hanjung bietet drei USB-Anschlüsse an der Oberseite, von denen einer USB 3.0 unterstützt.

Nach dem Auspacken müssen Sie zunächst das an der Gehäuserückseite herausgeführte Kabel mit einer der blauen USB-3.0-Buchsen am Mainboard verbinden, um den entsprechenden Anschluss verwenden zu können. Aus Gründen der Transportsicherheit lässt sich das Kabel leider nicht vorab verlegen. Ebenfalls an der Oberseite liegt ein externer SATA-Anschluss, der wie ein Wechselrahmen und damit mit jeder handelsüblichen SATA-Festplatte funktioniert.

Da Windows 7 Hotplugging beherrscht, geht das sogar bei laufendem Rechner. Achtung: Ziehen Sie aber niemals die Win-

Leistung kann man nie genug haben

dows-Installationsplatte im Betrieb ab! Im Innern sorgen insgesamt vier Gehäuselüfter für frische Luft, von denen sich ein Teil über eine Lüftersteuerung in drei Stufen regeln lässt. Festplatten lassen sich entkoppelt montieren, sodass deren Schwingungen und damit die Lautstärke gedämpft werden. Der Platz genügt für vier 3,5-Zoll-Festplatten und vier 5,25-Zoll-Laufwerke. Alle Komponenten können Sie durch das Sichtfenster bei der Arbeit beobachten.

Kaum ein Spieler braucht mehr Performance, als der **GameStar-PC Pro** liefert. Für die anspruchsvollsten Leistungs-Freaks gibt es den **One GameStar-PC Ultra** für attraktive 1.399 Euro. Auf Basis des aus unserem 999-Euro-PC bekannten Mainboards Gigabyte **GA-Z68AP-D3** erreicht der schnellste

GameStar-PC absolutes High-End-Niveau: Der Core i7 2600K taktet mit 3,4 statt 3,3 GHz nominell zwar nur 100 MHz schneller als der Core i5 2500K, aber sein L3-Zwischenspeicher ist mit 8,0 MByte um ein Drittel größer als die 6,0 MByte des i5 2500K. Darüber hinaus unterstützen nur die Core-i7-Modelle das effizienzsteigernde Hyperthreading, um statt maximal vier bis zu acht Rechenaufgaben gleichzeitig mit vier Rechenkernen abzuarbeiten. In manchen Spielen wie beispielsweise **Anno 2070** führt das zu spürbar höheren Bildwiederholraten. Vor allem wirkt sich Hyperthreading aber in darauf optimierten Multimedia-Anwendungen aus. Besonders wenn Sie häufiger Videos für Ihr Smartphone oder andere Geräte aufbereiten müssen, fällt der Leistungsschub durch Hyperthreading fast so groß aus wie eine verdoppelte Anzahl von Rechenkernen.

In Spielen können sich jederzeit auch auf Nvidias derzeit schnellste Grafikkarte mit einem Grafikprozessor verlassen. Die GeForce GTX 580 mit 1,5 GByte Videospeicher ist so schnell, dass Sie praktisch jeden Titel selbst in der bei neuen 27-Zöllern üblichen High-End-Auflösung von 2560x1440 Pixeln mit maximalen Grafikeinstellungen spielen können (siehe TFT-Vergleichstest in diesem Heft). Durchgehend achtfache Kantenglättung bewältigt die GeForce GTX 580 bis 1920x1080, aber die meisten Titel laufen damit ebenfalls in 2560x1440 Bildpunkten flüssig. Die Leistung genügt auch, um mit Nvidias 3D-Technik **3D Vision** (entsprechende Brille und TFT vorausgesetzt) zu spielen oder in Titeln wie **Mafia 2** oder **Batman: Arkham City** die von der Grafikkarte beschleunigten, sehenswerten PhysX-Effekte anzuschalten. Nach dem Kauf sollten Sie aber den Treiber



Alle GameStar-PCs wie hier der **GameStar-PC Ultra** sind sehr aufgeräumt und verfügen über zwei freie Speichersteckplätze.

aktualisieren – der letzte stabile Nvidia-Treiber ist bereits drei Monate alt; einen eventuell unausgeregten Beta-Treiber wollten wir nicht vorinstallieren.

Windows 7 Home Premium 64 Bit ist auf dem **GameStar-PC Ultra** auf einer SATA3-SSD installiert. Die 60 GByte der Corsair **Force GT** genügen für das Betriebssystem, die wichtigsten Programme und sogar das eine oder andere Lieblingsspiel. Ausreichend Platz schafft eine 1.000 GByte große konventionelle SATA3-Festplatte, als optisches Laufwerk hat auch der **GameStar-PC Ultra** einen DVD-Brenner. Das Gehäuse Xigmatek **Midgard II** vermittelt durch die Softtouch-Oberfläche einen besonders wertigen Eindruck. An der Oberseite hat der Hersteller drei USB- und zwei 3,5-mm-Klinkenanschlüsse angebracht, ein USB-Port unterstützt USB 3.0

Die besten GameStar-PCs aller Zeiten!

(wie beim 999-Euro-PC das hinten heraushängende Kabel zuerst an der Gehäuserückseite mit dem Mainboard verbinden). Direkt dahinter liegt ein externer SATA-Anschluss, in den Sie ein 2,5- oder ein 3,5-Zoll-Laufwerk stecken können, ohne einen speziellen Wechselrahmen zu benötigen. Interne Laufwerke werden im **Midgard II** komplett schraubenlos verbaut. Und im Heck schafft ein regelbarer 120-mm-Lüfter die Warmluft nach außen, optional können Sie oberhalb des Prozessorkühlers zwei weitere 120-mm-Ventilatoren einbauen.

Alle drei One GameStar-PCs haben wir auf ein perfektes Preis-Leistungs-Verhältnis optimiert und uns dabei in erster Linie an den Bedürfnissen von Spielern orientiert. Trotz des dadurch knappen Budgets nutzen alle GameStar-PCs ausschließlich hochwertige Bauteile. Wenn Sie aber eine Konfiguration aufrüsten möchten, können Sie das direkt beim Kauf im Online-Shop von One.de erledigen. Also **GameStar-PC** und **GameStar-PC Pro** mit einer SSD-Festplatte ausstatten, mehr Arbeitsspeicher oder ein Blu-ray-Laufwerk dazubestellen. Hersteller One hat darüber hinaus auch passendes Zubehör wie Maus und Tastatur oder TFT-Monitore im Programm. **DV**

Die One GameStar-PCs im Überblick



★ GameStar PC ULTRA

Prozessor	Intel Core i7 2600K
Prozessorkühler	Xigmatek Gaia
Mainboard	Gigabyte GA-Z68AP-D3
Arbeitsspeicher	Kingston HyperX DDR3-1600 8,0 GByte
Grafikkarte	Nvidia GeForce GTX 580 1,5 GByte
Soundkarte	7.1-HD-Audio auf dem Mainboard
Festplatte	1.000 GByte SATA
SSD	Corsair Force GT 60 GByte
Optisches Laufwerk	22x DVD-Brenner
Gehäuse	Xigmatek Midgard II
Netzteil	Silverstone 500 Watt

nur 1.399 €

Fazit: Core i7 2700K, GeForce GTX 580, 8,0 GByte Arbeitsspeicher und eine SSD machen den GameStar-PC Ultra zum absoluten High-End-Recher, der jede Situation spielend meistert.



★ GameStar PC PRO

Prozessor	Intel Core i5 2500K
Prozessorkühler	Arctic-Cooling 7 Freezer Pro Rev. 2
Mainboard	Gigabyte GA-Z68AP-D3
Arbeitsspeicher	Kingston HyperX DDR3-1600 8,0 GByte
Grafikkarte	Nvidia GeForce GTX 570 1,2 GByte
Soundkarte	7.1-HD-Audio auf dem Mainboard
Festplatte	1.000 GByte SATA
SSD	Keine
Optisches Laufwerk	22x DVD-Brenner
Gehäuse	Hanlung TR200 EX
Netzteil	Silverstone 500 Watt

nur 999 €

Fazit: Voll ausgestatteter Spiele-PC der Oberklasse. Core i5 2500K, GeForce GTX 570 und 8,0 GByte Arbeitsspeicher liefern genug Leistung bis 1920x1080 mit Kantenglättung.



★ GameStar PC

Prozessor	AMD FX 6100
Prozessorkühler	Arctic-Cooling 7 Freezer Pro Rev. 2
Mainboard	Gigabyte GA-970A-D3
Arbeitsspeicher	Kingston HyperX DDR3-1600 4,0 GByte
Grafikkarte	AMD Radeon HD 6950 1,0 GByte
Soundkarte	7.1-HD-Audio auf dem Mainboard
Festplatte	1.000 GByte SATA
SSD	Keine
Optisches Laufwerk	22x DVD-Brenner
Gehäuse	Rasurbo Vort-X U3
Netzteil	Silverstone 500 Watt

nur 799 €

Fazit: Für preiswerte 799 Euro liefert unser AMD-Rechner mit der Bulldozer-CPU FX-6100 und Radeon HD 6950 ein überragendes Preis-Leistungs-Verhältnis gepaart mit hoher Zukunftssicherheit.



Neue Radeon-Grafikkarten im Test

Mit Radeon HD 7950, HD 7770 und HD 7750 stellt AMD gleich drei neue Grafikkarten zwischen 110 und 400 Euro vor, die im Test sowohl beim Preis als auch bei Leistung und Lautstärke meilenweit auseinander liegen. Von Hendrik Weins

Mit der **Radeon HD 7970** hat AMD Ende Dezember 2011 die derzeit schnellste Grafikkarte mit einem Chip auf den Markt gebracht und präsentierte damit auch die weltweit erste Karte in stromsparender 28-nm-Bauweise und der neuen Architektur »Graphics Core Next« (kurz GCN). Einen Haken hatte die **HD 7970** allerdings: Der Preis von 500 Euro macht sie nur für Spieler mit großem Geldbeutel interessant.

⊕ Stärken

- + sehr niedrige Stromaufnahme
- + Radeon HD 7770 mit sehr leiser Kühlung
- + Radeon HD 7950 mit sehr hoher Leistung

⊖ Schwächen

- Radeon HD 7950 und HD 7750 unter Last viel zu laut
- Radeon HD 7770 und HD 7750 mit geringer Leistung

Mit der **Radeon HD 7950** richtet sich AMD erneut an die Enthusiasten unter den Spielern, denn dieses Modell wurde gegenüber der Radeon **HD 7970** nur wenig abgespeckt, kostet mit 400 Euro aber 100 Euro

weniger. Noch günstiger, aber auch spürbar langsamer sind die Mittelklasse-Modelle **Radeon HD 7770** für 160 Euro und die **Radeon HD 7750** für 110 Euro. Alle drei Grafikkarten basieren ebenfalls auf der Graphics-Core-Next-Architektur und bieten (weitgehend nutzlose) Unterstützung für PCI Express 3.0, DirectX 11.1 sowie neue Stromsparmodi, die überarbeitete Mehrschirmtechnik Eyefinity und eine bessere Bildqualität als die Vorgängermodelle der HD-6000-Serie. Wir testen die neuen 3D-Beschleuniger in sechs aktuellen Spielen und vergleichen ihre Leistung mit zwölf Grafikkarten aus dem Konkurrenzumfeld. Zudem gehen wir auch auf die wichtigen Kriterien Energieeffizienz und Lautstärke explizit ein.

Unter dem Kühler der **Radeon HD 7950** rechnet der Tahiti-Pro-Chip, die kleinere Version des Tahiti XT auf der **Radeon HD 7970**. Statt 2.048 hat die **HD 7950** jedoch nur 1.792 Shader-Prozessoren, aber damit noch immer deutlich mehr Rechenwerke als eine Radeon HD 6970 mit 1.536 Einheiten, auch wenn diese Zahlen wegen der grundlegend anderen Architektur nicht ohne weiteres vergleichbar sind. Der Chiptakt beträgt 800

statt 925 MHz, der Speicher läuft mit effektiv 5.000 statt 5.500 MHz. An der Breite der Speicheranbindung von einer High-End-Grafikkarte angemessenen 384 Bit ändert

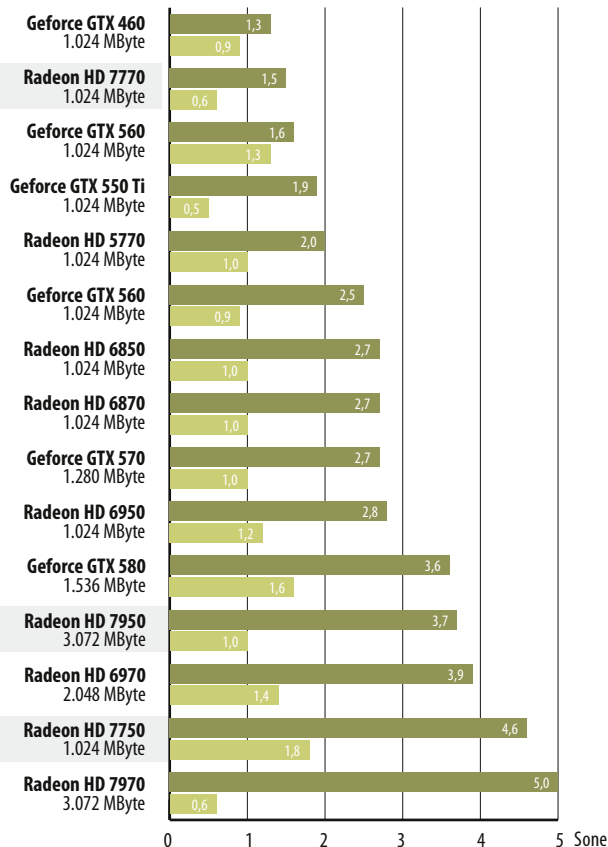
AMD vergrößert seinen Vorsprung

sich nichts, und die **HD 7950** verfügt ebenfalls über die ganzen 3,0 GByte Videospeicher der **HD 7970**. Durch den etwas geringeren Speichertakt sinkt die maximale Speicherbandbreite der **Radeon HD 7950** gegenüber der **HD 7970** von 264 auf 240 GByte pro Sekunde, was immer noch über ein Viertel mehr Durchsatz bedeutet als einer GeForce GTX 580 zur Verfügung steht.

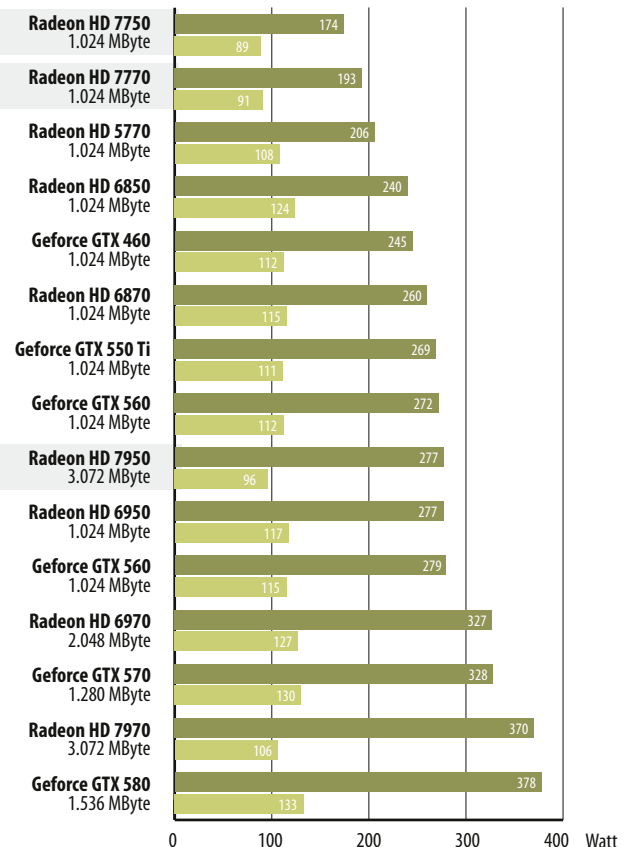
Radeon HD 7770 sowie **Radeon HD 7750** wurden im Vergleich zur Radeon HD 7950 deutlich stärker beschnitten. Die **HD 7770** verfügt nur noch über 640 Shader-Einheiten, die kleinere **HD 7750** gar nur noch über 512. Die Textur-Einheiten wurden entsprechend von 122 auf nur noch 40 (**HD 7770**) beziehungsweise 32 (**HD 7750**) reduziert. Im Ergebnis haben beide trotz der deutlich ge-

Lautstärke

■ Volllast ■ Leerlauf

**Stromverbrauch**

■ Volllast ■ Leerlauf



steigerten Shader-Leistung der GCN-Architektur in shaderlastigen Spielen wie **Crysis 2** oder **Metro 2033** Mühe, maximale Details ruckelfrei auf den Monitor zu bringen. Als erste Grafikkarte überhaupt taktet die **Radeon HD 7770** mit 1,0 GHz, übertrumpft damit selbst die **HD 7970** (925 MHz) und wird deshalb von AMD als »Gigahertz Edition« vermarktet, obwohl der reine Takt freilich keine verlässliche Angabe über die Leistung eines Grafikchips mehr ist (bei der **Radeon HD 7750** beträgt die Chipgeschwindigkeit 800 MHz). Mit 1,0 GByte Speicher, einer 128 Bit schmalen Anbindung an den Grafikchip sowie einer Taktfrequenz von effektiv 4.500 MHz sind **HD 7770** und **HD 7750** bei der Speicherkonfiguration identisch, unterscheiden sich aber wiederum stark von der deutlich teureren **Radeon HD 7950** mit 3,0 GByte, 384-Bit-Interface und einem effektiven Speichertakt von 5.000 MHz. Alle Grafikkarten testen wir mit einem 3,4 GHz

schnellen Intel Core i7 2600K, 8,0 GByte DDR3-RAM und dem P67-Mainboard **Maximus IV Extreme** von Asus. Statt einer Festplatte kommt eine 512 GByte große **SSD 830** von Samsung zum Einsatz. Bei den Spielen setzen wir auf sechs aktuelle Titel aus nahezu jedem Genre: **Anno 2070**, **Battlefield 3**, **Crysis 2**, **Dirt 3**, **Metro 2033** sowie **The Elder Scrolls 5: Skyrim**. Alle Spiele benchmarken 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.

Quer durch alle Benchmarks hinweg positioniert sich die **Radeon HD 7950** nur 13 Prozent hinter der **Radeon HD 7970** und gut acht Prozent vor der **Geforce GTX 580** (400 Euro). Die älteren Radeon-Modelle haben nicht den Hauch einer Chance, und selbst das ehemalige Topmodell Radeon HD 6970 folgt mit fast 20 Prozent Abstand. Folglich kommt die **HD 7950** in Auflösungen bis 1920x1080 sowie vierfacher Kantenglättung nie an ihre Leistungsgrenze, selbst achtfache Kantenglättung bewältigt die Grafikkarte in dieser Einstellung problemlos. Erst wenn Sie einen HiRes-TFT mit mehr als 1920x1080 Pixeln haben oder auf mehreren Monitoren spielen wollen, wird es mit zugeschalteten Bildverbesserungen eng. Dann hilft allerdings auch die schnellere **HD 7970** nicht weiter, sondern nur ein Crossfire-Verbund aus mindestens zwei Grafikkarten, um auch in anspruchsvollen Spielen annehmbare Bildwiederholraten zu erreichen.

Wesentlich weniger leisten die günstigen **Radeon HD 7770** und **HD 7750**. Beiden geht schon in 1920x1080 in aktuellen Spielen die Luft aus, **Battlefield 3** und **Crysis 2** bringen sie in maximalen Details nur ruckelnd auf

Schnell und teuer vs. billig und lahm

den Monitor. Damit sind die Karten nur für Spieler interessant, die entweder weniger fordernde Spiele bevorzugen oder mit reduzierten Details leben können. Im Durchschnitt leistet die **Radeon HD 7770** für 160 Euro dabei etwa 30 Prozent mehr als die **HD 7750**. Allerdings liefern bereits erhältliche und gleichzeitige Modelle wie die Radeon HD 6870 (ab 160 Euro) oder die Geforce GTX 560 (ab 150 Euro) zwischen 15 und 25 Prozent mehr Leistung! Das Preis-Leistungs-Verhältnis der **Radeon HD 7770** ist zumindest bei den von AMD veranschlagten 160 Euro katastrophal. Ein wenig besser steht die **Radeon HD 7750** da, die für 110 Euro minimal mehr leistet als die 100 Euro teure Geforce GTX 550 Ti, der ebenfalls 100 Euro teuren HD 5770 aber knapp unterliegt.

AMD setzt bei der **Radeon HD 7950** auf das gleiche Kühlungsdesign wie schon bei der HD 7970. Und auch auf der kleineren Grafikkarte föhnt der Lüfter unter Last deutlich hörbar vor sich hin. Zwar erreicht die Karte nicht die extremen 5,0 Sone der **HD 7970**, aber 3,7 Sone sind immer noch viel zu laut



Nur die Radeon HD 7950 hat wie die Radeon HD 7970 ein zweites Bios, um bei zu hohen Übertaktungseinstellungen die Standardeinstellungen sicher wiederherzustellen.

und beim Spielen in jedem Fall störend. Auch der flache Standardkühler der **Radeon HD 7750** ist eine offensichtliche Fehlkonstruktion: Mit 70 Prozent seiner Drehzahl jault der kleine Lüfter in Spielen mit extrem lauten 4,6 Sone. Uns kann allein die Radeon **HD 7770** überzeugen – unter Last bleibt sie mit 1,5 Sone nahezu unhörbar.

Von flüsterleise bis viel zu laut

AMDs Radeon-HD-7000-Serie arbeitet insgesamt extrem energieeffizient. Schon die **HD 7970** benötigt trotz erheblicher Mehrleistung gegenüber der GeForce GTX 580 weniger Strom, und die kleineren Modelle sind noch genügsamer. So zieht unser Testsystem mit der **Radeon HD 7950** nur rund 280 Watt aus der Steckdose, ein Wert, den

wir sonst nur mit wesentlich langsameren Grafikkarten wie der Radeon HD 6950 (-25 Prozent Leistung) erreichen. Noch effizienter arbeiten **Radeon HD 7770** (193 Watt) und **HD 7750** (174 Watt). Aufgrund des geringen Stromverbrauchs verfügt Letztere nicht einmal mehr über einen Stromanschluss, wohingegen die **HD 7770** zumindest noch einen sechspoligen Energieversorger benötigt. Im Leerlauf sinkt der

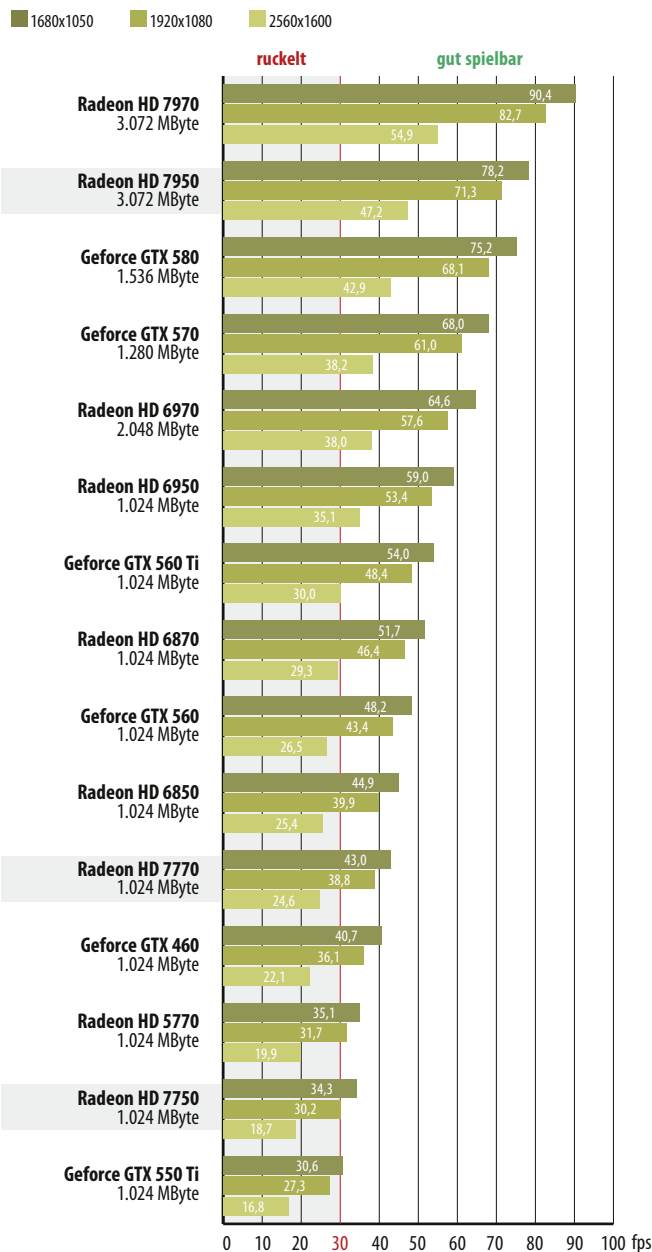
Verbrauch unseres Testsystems mit allen HD-7000-Modellen auf unter 100 Watt, ein Wert, den andere Grafikkarten für Spieler nie erreicht haben. Selbst mit den wesentlich langsameren Radeon HD 5770 oder GeForce GTX 550 Ti zieht unser Testsystem mehr Saft aus dem Netzteil. Somit machen sich der 28-nm-Prozess und die neue Architektur voll bezahlt. Crossfire unterstützt die Radeon HD 7750 übrigens nicht, HD 7770



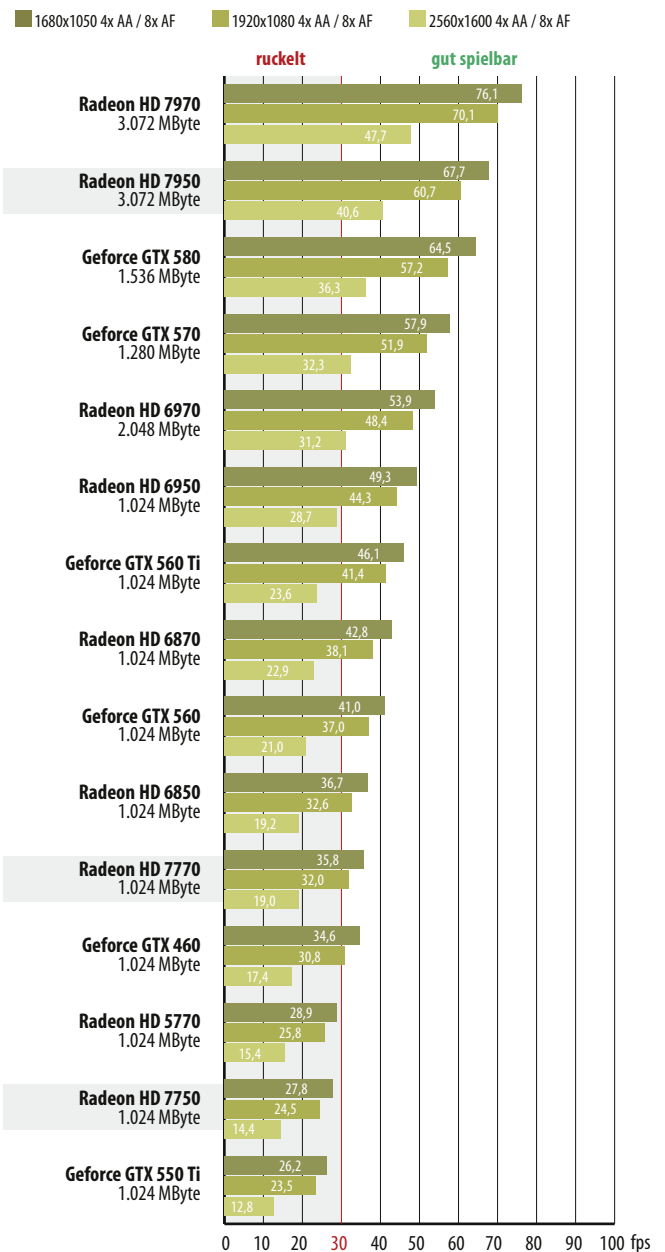
Die Radeon HD 7770 hat bisher den einzigen vernünftigen Lüfter in der HD-7000-Serie.

Spieler-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





CASEKING.de

präsentiert:



Strive for Perfection



Celeritas Pro Gaming Keyboard

- Ultraschnelle, mechanische Pro-Gaming-Tastatur
- Anti-Ghosting (6-fach über USB / voll über PS2)
- Einstellbare Wiederholungszeit (4-stufig)
- Sehr stabile Konstruktion mit Metallgestell
- Wählbare Logo-Beleuchtung in Rot oder Blau



Celeritas King Mod Edition

- Fachmännische Veredelung vom Caseking King Mod Service
- Weiße Tasten für einen einmalig stylischen Kontrast zum schwarzen Keyboard-Gehäuse
- Originale schwarze Tasten werden mitgeliefert
- Tool für den problemlosen Tausch der Tasten inklusive



AM & AM-GS Pro Gaming Mouse

„Unterm Strich ist die Zowie AM eine kompromissarme Maus für Spieler, die ihre Zeit nicht in den Tiefen verwinkelter Konfigurationsmenüs zur Feinjustierung verbringen, sondern ab Werk ein gut verarbeitetes Spielerwerkzeug erhalten wollen, das genau das tut, was es soll – das Geschehen auf dem Mauspad **unverfälscht, exakt und zuverlässig** zu digitalisieren.“

Martin Eckardt, ComputerBase



und **HD 7950** können Sie bei Bedarf wie gewohnt mit einer zweiten Karte koppeln. Auch in diesem Fall bleibt die Energieeffizienz sehr gut, denn die zweite Grafikkarte schaltet sich nur unter Last ein, selbst die Lüfter hören im Leerlauf auf sich zu drehen.

Grüne Grafikkarten im roten Gewand

Bei der Bildqualität hat AMD mit der GCN-Architektur mit Nvidia gleichgezogen. In den höchsten Treiber-Einstellungen produzieren die neuen Radeons ein in Bewegung sichtbar ruhigeres Bild als die Vorgängermodelle, weil die Qualität des anisotropen Texturfilters gesteigert wurde. Seit dem neuesten Beta-Treiber beherrschen die 7000er-Modelle auch Super Sampling Anti-



Die Radeon HD 7950 (rechts) arbeitet schnell, aber viel zu laut. Sapphires übertaktete HD 7950 OC ist noch schneller, dank **Doppellüfter** aber auch wesentlich leiser in Spielen.

aliasing unter DirectX 10 und 11, das eine bessere Bildqualität bietet als das der GeForce-Konkurrenz. Allerdings leiden auch die Radeon-Modelle je nach Spiel unter DirectX 10 oder 11 mit einem leicht verschobenen LOD-Wert (Level of Detail), was trotz sehr guter Kantenglättung zu einem sichtbar unschärferen Bild führt. Hier liegt die Schuld allerdings nicht bei AMD (oder Nvidia), sondern in der DirectX-11-Spezifikation von Mi-

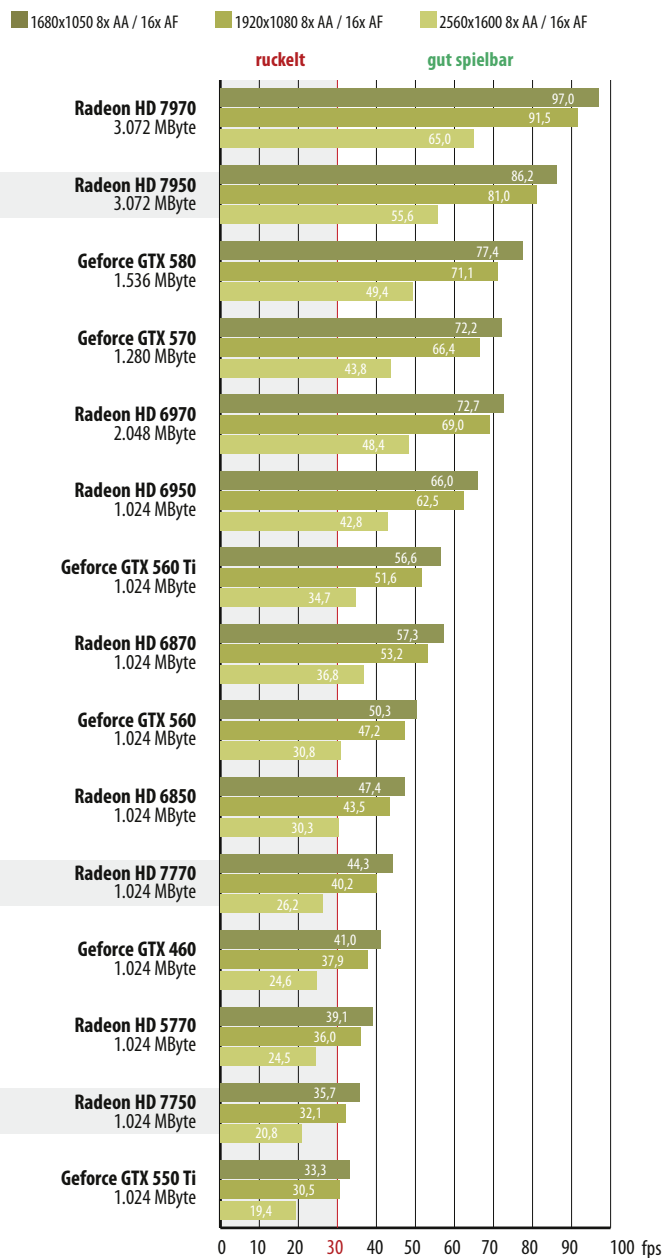
crosoft, die einen Eingriff in die LOD-Werte über den Grafikkartentreiber verbietet. Relevant ist dieser Umstand aber nur für **Radeon HD 7970** und **HD 7950**, weil die 7700er-Karten ohnehin nicht über die nötige Rechenleistung verfügen.

Unter Strich überzeugt im Test nur die **Radeon HD 7950**. Die 400-Euro-Grafikkarte ist die bessere, weil günstigere, sparsamere

Spieler-Benchmarks

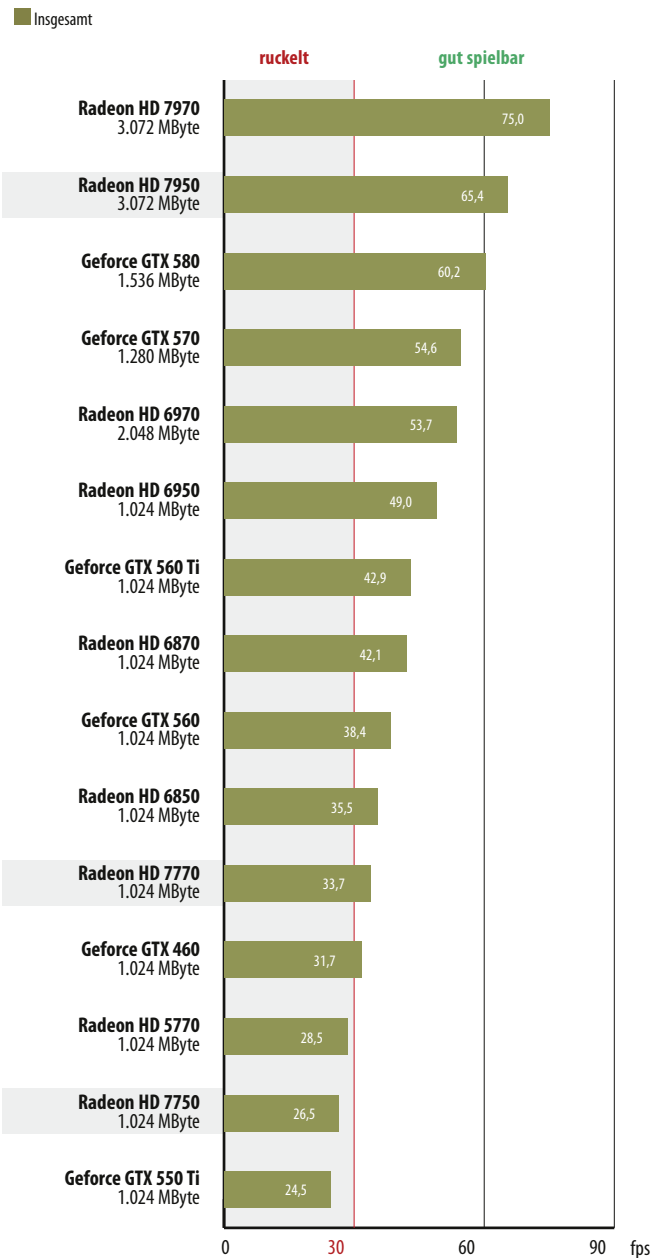
Performance Rating 8x AA / 16x AF

Durchschnitt aus Dirt 3, Skyrim



Performance Rating

Insgesamt





WEITERE
INFOS



Das ATX-Gehäuse TAURON mit Mesh-Front, lackiertem Innenraum und Acryl-Seitenfenster sorgt für einen starken Auftritt! Es bietet drei 5,25-Zoll-Einbauschächte für optische Laufwerke, dazu können insgesamt bis zu sieben Festplatten im 2,5- oder 3,5-Zoll-Format eingesetzt werden. Alle Montagerahmen verfügen über Schraublöcher für beide Baugrößen. Bei der Platzierung der Datenträger gewährt das TAURON dank modularer Festplattenkäfige ein hohes Maß an Flexibilität: Über dem fest installierten Frontkäfig für drei Datenträger sitzen zwei weitere, entnehmbare Rahmen.

Der Tower steht in drei Ausführungen zur Auswahl: als Red Edition und als Green Edition mit schwarzem Korpus, Innenlackierung und LED-Lüftern in der jeweiligen Farbe und als White Edition mit weißem Korpus und blauen LED-Lüftern.

Extrem effizientes Airflow-System:



Battlefield 3 stellt im Multiplayer-Modus besonders hohe Anforderungen an die Grafikkarte. Radeon HD 7770 und HD 7750 sind von maximalen Details in Full HD völlig überfordert.



und nicht ganz so brutal laute High-End-Variante der HD-7000-Serie. Gegenüber der **Radeon HD 7970** leistet sie zwar rund 13 Prozent weniger, ist im Gegenzug aber 25 Prozent sparsamer, 15 Prozent preiswerter und mit 3,7 Sone hörbar weniger laut – aber für geräuschempfindliche Naturen noch immer unerträglich. Derart viel Leistung gepaart mit einer so guten

Supersampling für alle

Energieeffizienz gab es jedoch noch nie! Weniger positiv fällt unser Fazit zu **Radeon HD 7770** und **HD 7750** aus. Während Letztere für 110 Euro zumindest einen der (schwachen) Leistung angemessenen Preis besitzt, ist die **HD 7770** im Vergleich einfach zu langsam. Für 160 Euro konkurriert sie mit den gleichzeitigen Radeon HD 6870 und GeForce GTX 560, die in jedem Spiel mindestens 15 (GTX 550 Ti) bis 25 Prozent (HD 6870) schneller sind.

Über jeden Zweifel erhaben ist hingegen die Energieeffizienz aller neuen Radeons. Die drei verbrauchen im Vergleich zum nahen Konkurrenzumfeld wesentlich weniger Strom und halten sich vor allem im Leerlauf extrem zurück. Bei der Lautstärke kann aber nur die **HD 7770** überzeugen, die anderen beiden Karten produzieren eindeutig zu viel Lärm. Empfehlen können wir guten Gewissens somit nur die **Radeon HD 7950**, zum Beispiel als 440 Euro teure Sapphire **Radeon HD 7950 OC** mit gesteigerten Taktraten und sehr leisem Doppellüfter (Wertung: 94, Quicklink: 7751). Die HD-7700-Serie liefert einfach zu wenig Leistung in aktuellen Titeln, vor allem in der weit verbreiteten Auflösung von 1920x1080. Spielern, die keine 400 Euro in eine **Radeon HD 7950** investieren wollen, empfehlen wir noch etwas Geduld. Die wirklich spannenden Grafikkarten für Spieler, die Radeon HD 7850 und HD 7870, erscheinen bereits im nächsten Monat und sollen etwas über 200 Euro kosten. **HW**



Eine top, zwei Flop

Hendrik Weins
Redakteur Hardware
hendrik@gamestar.de

Die Radeon HD 7950 ist schnell und teuer, die beiden HD-7700er-Modelle vergleichsweise günstig und lahm. Meine Hoffnung ruht damit auf den kommenden Karten HD 7850 und HD 7870. Vor allem die HD 7850 könnte mit einem Preis von etwa 230 Euro und höherer Leistung als die Radeon HD 6950 endlich wieder ein Preis-Leistungs-Hammer werden. Ob meine Wünsche erhört werden, lesen Sie wahrscheinlich schon in der nächsten Ausgabe – wenn AMD die beiden Karten pünktlich auf den Markt bringt.

PREIS 400 Euro HERSTELLER AMD

Grafikkarte Radeon HD 7950

Grafikchip	Radeon HD 7950 (Tahiti Pro)
GPU-/ Shader-/ DDR-Takt	800 / 800 / 5.000 MHz
Videospeicher	3,0 GByte GDDR5
Speicheranbindung	384 Bit
Stromanschlüsse	2x 6-Pol
Steckplatz	PCI-Express

SPIELELEISTUNG

- zum Testzeitpunkt zweitenschnellste Grafikkarte mit einem Chip
- auch achtfache Kantenglättung jederzeit flüssig
- nur in 2560x1600 mit Kantenglättung teilweise überfordert

BILDQUALITÄT

- sehr gute Kantenglättung
- winkelunabhängiger Texturfilter
- sehr guter anisotroper Texturfilter
- Supersampling auch in DirectX 10 & 11

ENERGIEEFFIZIENZ

- sehr gute Energieeffizienz
- niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf
- vergleichsweise niedrige Energieaufnahme in Spielen

KÜHLSYSTEM

- unter Windows unhörbar
- unter Vollast deutlich hörbar

AUSSTATTUNG

- Backup-Bios
- Eyefinity
- Crossfire
- 1x DVI
- HDMI 1.4a
- 2x Mini-Displayport
- keine weitere Ausstattung, da Referenzkarte

FAZIT

Sehr schnelle Grafikkarte mit genügend Leistung auch für hohe Auflösungen bei zugeschalteter Kantenglättung. AMDs Referenzlüfter rauscht in Spielen aber viel zu laut, da zeigen Hersteller-Karten wesentlich bessere Kühllösungen. Der Stromverbrauch ist erfreulich niedrig.

87

Preis/Leistung: Ausreichend

PREIS 160 Euro HERSTELLER AMD

Grafikkarte Radeon HD 7770

Grafikchip	Radeon HD 7770 (Cape Verde XT)
GPU-/ Shader-/ DDR-Takt	1.000 / 1.000 / 4.500 MHz
Videospeicher	1,0 GByte GDDR5
Speicheranbindung	128 Bit
Stromanschlüsse	1x 6-Pol
Steckplatz	PCI Express

SPIELELEISTUNG

- bis 1920x1080 meist flüssig
- bewältigt genügsamere Spiele auch mit AA
- mit 4xAA in anspruchsvollen Spielen überfordert

BILDQUALITÄT

- sehr gute Kantenglättung
- winkelunabhängiger Texturfilter
- sehr guter anisotroper Texturfilter
- Supersampling auch in DirectX 10 & 11

ENERGIEEFFIZIENZ

- sehr gute Energieeffizienz
- sehr niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf
- niedrige Leistungsaufnahme in Spielen

KÜHLSYSTEM

- unter Windows flüsterleise
- unter Vollast kaum hörbar

AUSSTATTUNG

- Eyefinity
- Crossfire
- DVI
- HDMI 1.4a
- 2x Mini-Displayport
- keine weitere Ausstattung, da Referenzkarte

FAZIT

Gemessen an ihrem Preis ist die Radeon HD 7770 einfach zu langsam. Die Leistung reicht für die meisten Spiele in Full HD, wenn auch ohne zugeschaltete Kantenglättung. Dafür bleibt der Lüfter auch unter Last nahezu unhörbar, und die Energieeffizienz ist außerordentlich gut.

42/60

10/10

9/10

10/10

4/10

75

Preis/Leistung: Ausreichend

PREIS 110 Euro HERSTELLER AMD

Grafikkarte Radeon HD 7750

Grafikchip	Radeon HD 7750 (Cape Verde Pro)
GPU-/ Shader-/ DDR-Takt	800 / 800 / 4.500 MHz
Videospeicher	1,0 GByte GDDR5
Speicheranbindung	128 Bit
Stromanschlüsse	—
Steckplatz	PCI Express

SPIELELEISTUNG

- bis 1680x1050 meist maximale Details flüssig
- zu langsam für 1920x1080 in fordernden Spielen
- Kantenglättung nur in weniger aufwändigen Spielen

BILDQUALITÄT

- sehr gute Kantenglättung
- winkelunabhängiger Texturfilter
- sehr guter anisotroper Texturfilter
- Supersampling auch in DirectX 10 & 11

ENERGIEEFFIZIENZ

- sehr gute Energieeffizienz
- sehr niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf
- niedrige Leistungsaufnahme in Spielen

KÜHLSYSTEM

- unter Windows nur leicht hörbar
- unter Last laut

AUSSTATTUNG

- Eyefinity
- DVI
- HDMI 1.4a
- Displayport
- keine weitere Ausstattung, da Referenzkarte

FAZIT

Die Radeon HD 7750 besticht vor allem mit dem günstigen Preis von knapp über 100 Euro. In punkto Leistung enttäuscht sie aber und ist mit aktuellen Spielen in Full HD völlig überfordert. Der Lüfter nervt in Spielen durch seine Lautstärke, der Stromverbrauch ist sensationell niedrig.

34/60

10/10

9/10

4/10

3/10

60

Preis/Leistung: Befriedigend

KAUFEN SIE BEI DER NUMMER 1!



über 700.000 Kunden &
8 Jahre Erfahrung!

TOP ANGEBOT DES MONATS



17,3"
43,94 CM

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

~~1259.-~~ €
1199.- * €
oder Finanzkauf²⁾ ab 22,44€/mtl. Laufzeit: 72 Monate



Artikel-Nr.: 21587

NEU: JETZT MIT RIESIGER ZUBEHÖRAUSWAHL



Logitech G110,
Gaming Tastatur

Einstellbare Beleuchtungsfarbe

Zwölf programmierbare G-Tasten

~~79.99~~ €
Einführungsangebot ³⁾
59.99 * €

Art-Nr. 7033



3D
TECHNOLOGIE

63.50 cm / 25"

LG D2542P 3D-FULL-HD TFT
VGA/DVI, HDMI

5-Sterne 3D Monitor zum Hammer Preis!

inkl. zwei 3D Brillen

~~299.-~~ €
Einführungsangebot ³⁾
255.- * €



Art-Nr. 11239

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36 % p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. 3) Einführungspreis gültig bis 12. März 2012 und nur solange Vorrat reicht!

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





Mehrfach in der Fachpresse ausgezeichnet

NEU!

AMD FX-6100 Prozessor
mit bis zu 6 x 3.6 GHz

GHz
Edition

8192 MB DDR3-Speicher 1333 Mhz

1024 MB AMD Radeon™ HD 7770

1000 GB SATA II 16 MB Cache, 7200 U/Min.

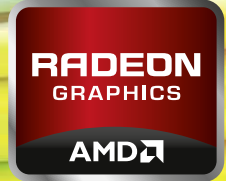
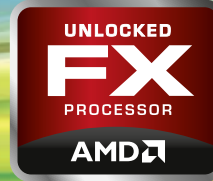
699.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 16,26 €/mtl. Laufzeit: 54 Monate

Art-Nr. 21646



Fast. Furious. Unlocked.



DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A, **USB 3.0**, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, **HDMI**, **DVI**, **Mini-Displayport**, **DirectX 11.1**, 500W / Hanjung TR 200 Tower



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.

599.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 15,30 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate

DVD±Brenner, Asus P8H67-M, 10 x USB 2.0, **USB 3.0**, **SATA 3**, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, **Mini-HDMI**, **DVI**, **DirectX 11**, 500W / Rasurbo Vort-X

Art-Nr. 21423



Intel® Core™ i5-2500 Prozessor
mit bis zu 4 x 3.7 GHz

8192 MB DDR3-Speicher 1333 Mhz

3072 MB NVIDIA® GeForce® GTX 560

1000 GB SATA III 32 MB Cache, 7200 U/Min.

749.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 16,05 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-H67A, **USB 3.0**, **SATA 3**, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, **Mini-HDMI**, **DVI**, **DirectX 11**, 500W / BitFenix Shinobi Tower

Art-Nr. 21426

Fast. Furious. Unlocked.

AMD FX-6100 Prozessor
mit bis zu 6 x 3.6 GHz

8192 MB DDR3-Speicher 1333 Mhz

2048 MB AMD Radeon™ HD 6950

1000 GB SATA III 32 MB Cache, 7200 U/Min.

799.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 15,94 €/mtl. Laufzeit: 66 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A, **USB 3.0**, **SATA 3**, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, **HDMI**, **2 x DVI**, **DirectX 11**, **Mini-Displayport**, 500W / Raidmax Blackstorm Tower

Art-Nr. 21567



Fast. Furious. Unlocked.

AMD FX-8120 Prozessor
mit bis zu 8 x 3.4 GHz

8192 MB DDR3-Speicher 1333 Mhz

2048 MB AMD Radeon™ HD 6970

1000 GB SATA III 32 MB Cache, 7200 U/Min.

999.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 18,70 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A, Gigabit LAN, **SATA 3**, **USB 3.0**, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0 & eSATA, **HDMI**, **2 x DVI**, **Mini-Displayport**, **DirectX 11**, 600W Silverstone / Xilence Black Homet Tower

Art-Nr. 21647



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.

Versandkostenfreie Lieferung!¹⁾

1) Bei Vorkassebestellungen ab 500 € Bestellwert (nur innerhalb Deutschlands).

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung +
DHL 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!**Fast. Furious. Unlocked.****AMD FX-8150 Prozessor**
mit bis zu 8 x 4.0 Ghz

16384 MB DDR3-Speicher 1333 Mhz

3072 MB AMD Radeon™ HD 7970

64 GB SATA III Crucial SSD M4,
2000 GB SATA III 64 MB Cache, 7200 U/Min.**1699.-** €

oder Finanzkauf* ab 31,81 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 21583

Bewertet von PC Magazin 03/12

ONE COMPUTER AMD FX-8150

Wertung „Sehr gut“


BluRay-Brenner, Gigabyte GA-990FXA, **USB 3.0, SATA 3**,
Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0 & eSATA, **HDMI**,
DVI, 2 x Mini-Displayport, **DirectX 11.1**,
700W Silverstone / Coolermaster Storm Trooper Tower
**Intel® Core™ i7-2600 Prozessor**
mit bis zu 4 x 3.8 Ghz

8192 MB DDR3-Speicher 1333 Mhz

1280 MB NVIDIA® GeForce® GTX 570

1000 GB SATA III 32 MB Cache, 7200 U/Min.

1079.- €

oder Finanzkauf* ab 20,20 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

 DVD±Brenner, Gigabyte GA-H67A, **USB 3.0, SATA 3**,
Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB & eSATA,
Mini-HDMI, **DVI**, **DirectX 11**,
550W BeQuiet! / Silverstone PS 06 Tower

Art-Nr. 21430

Luftkühlung:
Prolimtech Panther**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**, 2 x **DVI**, **DirectX 11**,
550W BeQuiet! / NOX Xtreme Hummer Tower

Art-Nr. 21652

**NEU!**Luftkühlung:
Xigamtek Gaia**Intel® Core™ i7-3820 Prozessor**
mit bis zu 4 x 3.9 Ghz

16384 MB DDR3-Speicher 1333 Mhz

3072 MB AMD Radeon™ HD 7950

64 GB SATA III Crucial SSD M4,
2000 GB SATA III 64 MB Cache, 7200 U/Min.**1399.-** €

oder Finanzkauf* ab 26,19 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

BluRay-Brenner, Gigabyte GA-990FXA, **SATA 3, USB 3.0**,
Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0 & eSATA,
HDMI, **DVI**, 2 x Mini-Displayport, **DirectX 11.1**,
700W Silverstone / Xigamtek Midgard II Tower

Art-Nr. 21645

**NEU!**Luftkühlung:
Xigamtek Gaia**Intel® Core™ i7-3960X Prozessor**
mit bis zu 6 x 3.9 Ghz

16384 MB DDR3-Speicher 1333 Mhz

3072 MB AMD Radeon™ HD 7970

2000 GB SATA III 64 MB Cache, 7200 U/Min.

2399.- €

oder Finanzkauf* ab 44,91 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

BluRay-ROM/DVD±Brenner, Gigabyte
GA-X79, **USB 3.0, SATA 3**, Gigabit LAN,
7.1 HD Audio, Front USB 3.0, **HDMI**,
DVI, 2 x Mini-Displayport, **DirectX 11.1**,
1000W Silverstone / Xilence Interceptor Tower

Art-Nr. 21626

 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.

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


Unser 1.500-Euro-PC ist einem für viele Spieler interessanteren 750-Euro-Modell gewichen, das für alle aktuellen und zukünftigen Spiele bereit ist. Auch unsere Monitor-Empfehlungen haben wir umgebaut: Nun listen wir große 27-Zoll-TFTs und schnelle 120-Hertz-Monitore.

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



750-Euro-PC



1.000-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel AM3	NEU
Phenom II X4 960T BE Boxed	110 €
Prozessorkühler	
Zalman CNPS7X LED	25 €
Mainboard Sockel AM3	
MSI 870A-G54 (FX)	65 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX 4,0 GByte DDR3 Kit	20 €
Grafikkarte	NEU
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	NEU
Sony Optiarc AD-7280S	20 €
Gehäuse	
Bitfenix Shinobi	45 €
Netzteil	
XFx Core Edition Pro 550W	50 €
GESAMTPREIS	555 €
Schnellere Grafikkarte	+50 €
MSI N560GTX-Ti Twin Frozr II	200 €
Bessere Soundkarte	+55 €
Creative X-Fi Titanium Bulk	55 €

Fazit Flotter Spiele-PC für wenig Geld, der mit allen aktuellen Titeln fertig wird. Dank etablierter Standards auch zukünftig leicht aufzurüsten.

Preis/Leistung Sehr gut

	Preise
Prozessor Sockel 1155	NEU
Core i5 2400 Boxed	160 €
Prozessorkühler	NEU
Scythe Katana 3	20 €
Mainboard Sockel 1155	NEU
Asrock Z68 Pro3	90 €
Arbeitsspeicher	NEU
Kingston HyperX 4,0 GByte DDR3 Kit	20 €
Grafikkarte	
Sapphire Radeon HD 6950 2,0 GByte	240 €
Soundkarte	NEU
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	NEU
Seagate Barracuda 7.2 500 GByte	70 €
SSD	NEU
keine	0 €
DVD-Brenner	NEU
Sony Optiarc AD-7280S	20 €
Gehäuse	NEU
Antec One	50 €
Netzteil	NEU
NesteQ E²CS X-Strike XS 600 Watt	70 €
GESAMTPREIS	740 €
Bessere Soundkarte	+55 €
Creative X-Fi Titanium Bulk	55 €
Blu-ray-Combo	+30 €
LG CH10LS20	50 €

Fazit Schneller Spiele-Rechner mit sehr gutem Preis-Leistungs-Verhältnis, mit dem Sie bestens gewappnet sind für aktuelle und zukünftige Spiele.

Preis/Leistung Sehr gut

	Preise
Prozessor Sockel 1155	
Core i5 2500K Boxed	190 €
Prozessorkühler	
Enermax T40-TB	35 €
Mainboard Sockel 1155	
Asrock Z68 Pro3	90 €
Arbeitsspeicher	NEU
Kingston HyperX 8,0 GByte DDR3 Kit	45 €
Grafikkarte	NEU
Gigabyte GV-N5700C-13I	320 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Titanium Bulk	55 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7.2 500 GByte	70 €
SSD	NEU
keine	0 €
DVD-Brenner	NEU
Sony Optiarc AD-7280S	20 €
Gehäuse	
Lancool K58	60 €
Netzteil	
Xigmatek GoGreen 700 Watt	85 €
GESAMTPREIS	970 €
Günstigere Grafikkarte	-80 €
MSI N560GTX-Ti Twin Frozr II	200 €
Blu-ray-Combo	+30 €
LG CH10LS20	50 €

Fazit Sehr schneller Rechner mit überlegendem Preis-Leistungs-Verhältnis. Mehr Geld müssen auch anspruchsvolle Spieler nicht investieren.

Preis/Leistung Sehr gut

Grafikkarten

GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO



► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 MSI N560GTX-Ti Twin Frozr II **NEU**
 ►81 ►200 € ►04/11 ►Quicklink: 7388
 sehr schnell, leicht hörbar / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

2 Gigabyte N560 OC-1GI
 ►80 ►200 € ►08/11 ►Quicklink: 7485
 schnell, hörbar unter Last / 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 ►140 € ►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
 ►76 ▲180 € ►online ►Quicklink: 7591
 schnell, hörbar unter Last / Radeon HD 6870 / 1,0 GByte

7 Sapphire Radeon HD 6850 **PREISTIPP**
 ►75 ►120 € ►online ►Quicklink: 7534
 schnell / Radeon HD 6850 / 1,0 GByte

8 XFX Radeon HD 6850
 ►70 ▼125 € ►online ►Quicklink: 7741
 schnell, hörbar bis laut / Radeon HD 6850 / 1,0 GByte

9 Zotac GeForce GTX 550 Ti AMP! **NEU**
 ►68 ►120 € ►online ►Quicklink: 7742
 schnell, leise bis hörbar / GeForce GTX 550 Ti / 1,0 GByte

10 Sapphire Radeon HD 6790 **NEU**
 ►67 ►130 € ►08/11 ►Quicklink: 7533
 schnellste Karte im Segment / Radeon HD 6950 / 1,0 GByte

GRAFIKKARTEN AB 200 EURO



► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Sapphire Radeon HD 7950 OC **NEU**
 ►94 ►425 € ►online ►Quicklink: 7743
 extrem schnell, leise / Radeon HD 7950 / 3 GByte

2 XFX Radeon HD 7970 Double Dis. **UPDATE**
 ►89 ▼525 € ►03/12 ►Quicklink: 7715
 extrem schnell, leise / Radeon HD 7970 / 3 GByte

3 Zotac GeForce GTX 580 AMP! **UPDATE**
 ►87 ▼445 € ►12/10 ►Quicklink: 7252
 extrem schnell, relativ laut / GeForce GTX 580 / 1,5 GByte

4 Sapphire Radeon HD 7970 **UPDATE**
 ►87 ▼505 € ►03/12 ►Quicklink: 7723
 extrem schnell, relativ laut / Radeon HD 7970 / 3 GByte

5 Asus EAH6970 DirectCu II **UPDATE**
 ►85 ▲340 € ►online ►Quicklink: 7489
 extrem schnell, nur leicht hörbar / Radeon HD 6970 / 2,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

6 Point of View GTX 580 Ultra
 ►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 ►510 € ►03/12 ►Quicklink: 7724
 extrem schnell, relativ laut / Radeon HD 7970 / 3 GByte

9 Asus ENGTX570 Overclock Edition **UPDATE**
 ►83 ▲325 € ►04/11 ►Quicklink: 7418
 extrem schnell, deutlich hörbar / GeForce GTX 570 / 1,28 GByte

10 Zotac GeForce GTX 560 Ti AMP! **NEU**
 ►82 ►210 € ►online ►Quicklink: 7463
 sehr schnell, leise bis hörbar / GeForce GTX 560 / 1,0 GByte

Monitore**27-ZOLL-TFTs**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Samsung Syncmaster S27A850D **NEU**► 87 ► 700 € ► 04/12 ► Quicklink: -
spieletauglich, Auflösung 2560x1440, kein HDMI, HDCP**2 Asus VK278Q** **PREISTIPP**► 84 ► 290 € ► 04/12 ► Quicklink: -
voll spieletauglich, Full-HD-Auflösung, HDMI, HDCP, Webcam**3 Iiyama ProLite B2776HDS** **NEU**► 83 ► 280 € ► 04/12 ► Quicklink: -
voll spieletauglich, hohe Helligkeit, Full-HD-Auflösung, HDCP**4 Philips 273G3DHSB** **NEU**► 81 ► 400 € ► 04/12 ► Quicklink: -
voll spieletauglich, gutes Bild, 3D Modus, kein DL-DVI für 120 Hz**5 Acer S273HL** **NEU**► 77 ► 270 € ► 04/12 ► Quicklink: -
voll spieletauglich, gutes Bild, spartanische Ausstattung, 1920x1080**120-Hz-TFTs**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Asus VG278H **NEU**► 89 ► 520 € ► 03/12 ► Quicklink: 7754
voll spieletauglich, 3D Vision 2, sehr hohe Helligkeit in 3D, 27-Zoll**2 Asus VG236HE** **PREISTIPP**► 88 ► 250 € ► online ► Quicklink: 7755
voll spieletauglich, sehr hohe Helligkeit in 3D, 23-Zoll, spiegelt**3 BenQ XL2410T** **NEU**► 86 ► 320 € ► online ► Quicklink: 7756
voll spieletauglich, in 3D dunkel, niedriger Stromverbrauch, 23,6-Zoll**4 Acer HN274Hbmiid** **NEU**► 86 ► 495 € ► online ► Quicklink: 7757
voll spieletauglich, sehr hohe Helligkeit, inkl. 3D Vision Kit, 27-Zoll**5 Samsung Syncmaster S27A950D** **NEU**► 83 ► 515 € ► 03/12 ► Quicklink: 7758
voll spieletauglich, inkl. 3D Brille, sehr hell in 3D, spiegelt stark, 27-Zoll**SSDs****2,5 ZOLL**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Samsung SSD 830 Series 256 GByte► 96 ► 320 € ► online ► Quicklink: 7716
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Samsung-Controller**2 Kingston HyperX SSD 240 GByte** **UPDATE**► 94 ► 350 € ► online ► Quicklink: 7620
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Sandforce-2281-Controller**3 OCZ Vertex 3 240 GByte** **UPDATE**► 91 ► 295 € ► 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 320 GByte** **UPDATE**► 86 ► 120 € ► online ► Quicklink: 7624
SATA2, Intel-Controller**Notebooks****12 BIS 17 ZOLL**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Samsung Serie 7 Gamer 700G7A **PREISTIPP**► 87 ► 1.600 € ► online ► Quicklink: 7717
schnelle Hardware, sehr laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD**2 Asus G745X** **UPDATE**► 86 ► 1.600 € ► online ► Quicklink: 7625
schnelle Hardware, 3D Vision, gute Verarbeitung, 17,3 Zoll Full HD**3 Alienware M17x R3** **UPDATE**► 86 ► 2.000 € ► online ► Quicklink: 7677
schnelle Hardware, sehr laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD**4 MSI GT780DX** **NEU**► 85 ► 1.700 € ► online ► Quicklink: 7745
schnelle Hardware, kurze Akkulaufzeit unter Last, 17,3 Zoll Full HD**5 Apple MacBook Pro 15 Zoll** **UPDATE**► 72 ► 1.600 € ► online ► Quicklink: 7626
edle Verarbeitung, relativ niedrige Spieleleistung, Mac OS X, 15 Zoll**Sound****SURROUND-SETS**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Teufel Motiv 5► 94 ► 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-906** **NEU**► 86 ► 260 € ► online ► Quicklink: 7759
toller Klang, druckvoller Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive**5 Logitech Z-5500**► 86 ► 300 € ► 05/10 ► Quicklink: 7103
toller Klang, tiefer Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive**HEADSETS**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Sennheiser PC 360► 92 ► 150 € ► online ► Quicklink: 7424
sehr komfortabel, hochpräziser Klang, kräftige Bässe, offene Bauweise**2 Sennheiser PC 350** **PREISTIPP**► 91 ► 130 € ► online ► Quicklink: 7425
komfortabel, hochpräzise, kräftige Bässe, geschlossene Bauweise**3 Beyerdynamic MMX 300**► 91 ► 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 ► 145 € ► 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 Verarbeitung, drei Daumentasten, nur rechte Hände**2 Logitech G400** **PREISTIPP**► 92 ► 30 € ► online ► Quicklink: 7466
sehr präzise, perfektes Handling, 3.600 dpi, nur für rechte Hände**3 Roccat Kova+**► 92 ► 40 € ► online ► Quicklink: 7334
sehr präzise, Makros, Profile, flexibler Treiber, auch für linke Hände**4 Gigabyte M8000X**► 91 ► 40 € ► online ► Quicklink: 7494
viele Funktionen, interner Speicher, 5.040 dpi, nur für rechte Hände**5 Raptor Gaming M3 Platinum** **NEU**► 89 ► 45 € ► online ► Quicklink: 7744
sehr präzise, Makros, gut verarbeitet, 3.200 dpi, nur für rechte Hände**MÄUSE AB 50 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Logitech G9x **PREISTIPP**► 96 ► 60 € ► 03/09 ► Quicklink: 7630
extrem präzise, super Ausstattung, nur für rechte Hände**2 SteelSeries Sensei** **UPDATE**► 96 ► 65 € ► online ► Quicklink: 7718
extrem präzise, für linke und rechte Hände, Profile**3 Logitech G700**► 96 ► 65 € ► 11/10 ► Quicklink: 7631
extrem präzise, vier Daumentasten, kabellos, nur für rechte Hände**4 SteelSeries Xai** **UPDATE**► 95 ► 60 € ► 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**► 65 ► 50 € ► online ► Quicklink: 7648
solide Tastatur mit USB-Hub und Makrounterstützung**TASTATUREN
AB 50 EURO**

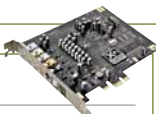
► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Logitech G510 **UPDATE**► 87 ► 80 € ► 11/10 ► Quicklink: 7119
Display, Soundchip, Makrotasten, abnehmbare Handballenaufklappe**2 Razer Black Widow Ultimate** **UPDATE**► 87 ► 110 € ► online ► Quicklink: 7333
maximale Präzision, mechanische Tasten, USB-Durchleitung, Makros**3 Logitech G19** **UPDATE**► 87 ► 125 € ► 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 ► 210 € ► 01/10 ► Quicklink: 7128
extrem präzise, knackiges Force Feedback**PREISTIPP Logitech Driving Force GT** **UPDATE**► 84 ► 100 € ► 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 ► 90 € ► 02/07 ► Quicklink: 7124
sehr präzise, viele Knöpfe, kein Force Feedback**PREISTIPP Thrustmaster Flightstick X**► 73 ► 25 € ► 02/08 ► Quicklink: -
solider Joystick für unkomplizierten Flugspaß, viele Knöpfe

GameStar Premium Vollversion im März:

Anno 1503 Königs-Edition

GameStar Wertung: 87 „Ein Freudenfest für jeden Aufbau-Tüftler“



• **Bevorzugte Vergabe von Beta-Keys an Premium-User**

• **Neu: www.gamestarmail.de**

Jetzt mit Premium-Zugangsdaten einloggen

Exklusive E-Mail-Adresse, 5GB Speicher • Anhänge bis 25 MB • Imap + Pop 3 u.v.m.



GameStar.de/Premium-User haben diese Vorteile:

- ★ Die **aktuelle GameStar-Ausgabe** als PDF **noch vor Erscheinen im Handel!**
 - ★ Jeden Monat eine **exklusive Vollversion**
 - ★ Werbefreies Surfen
 - ★ Archiv: **Alle Hefte & Videos**
 - ★ **GameStar TV exklusiv**
 - ★ Kultserie »Die Redaktion«
 - ★ Exklusive Rabatte bei Kooperationspartnern
 - ★ **Beta-Keys** für Premium-User
 - ★ **Exklusive E-Mail-Adresse:** name@gamestar-premium.de
- * Kosten: 3 Monate: je 3,99 € / 12 Monate: je 2,99 € (Abonnenten: je 1,99 €)

Schon ab

1.99
pro Monat*

Jetzt einsteigen und die Vorteile im März sichern!

Infos & Anmeldung:

www.gamestar.de/premium

Ich bin ein Held, holt mich hier raus!

Was RTL kann, können wir schon
lange: Diese zehn abgehalfterten
Spielehelden ziehen ins Game-
Star-Dschungelcamp. Von Michael Graf



Jack Carver

Von der Dschungelgag will sich der **Far Cry**-Veteran endlich ein neues Boot kaufen. Überdies weiß der uneheliche Sohn von Thomas Magnum (Hawaiihemd!) und Til Schweiger (Film!) ganz genau, dass hinter jedem Baum Söldner, Mutanten oder arbeitslose Helden hocken können. Deshalb hat er in seiner Duschhaube einen Raketenwerfer ins Camp geschmuggelt. Mit dem Doom-Marine lästert er über Gordon Freeman, mit Akademiker (Dr. Krieger/Be-truger) haben nämlich beide schlechte Erfahrungen.



Der Doom-Marine

Als **Doom** in Deutschland verboten wurde, wanderte der Marine ins Kittchen. Nun ist er wieder frei, da liegt der Gang ins Dschungelcamp nahe, ist ja auch wie Knast dort, nur mit deutlich übleren Gestalten. Allerdings weiß niemand, ob der Doom-Marine wirklich der ist, für den er sich ausgibt. Dieser gesichtslose Waffensack könnte doch jeder sein, zumal er ungefähr so viel Charisma versprüht wie eine überfahrene Kröte. Die er dann womöglich in einer Dschungelprüfung auch noch essen muss.



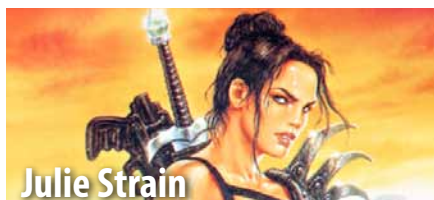
Duke Nukem

Wenn er sich nicht gerade mitten ins Camp erleichtert oder in der Hängematte rumfläzt, bibbert der Duke unter bösen Entzugserscheinungen: Pro Tag nur drei Zigarren und kein Bier, wie soll man das nur aushalten?! Mit seinen Lagergenossen unterhält er sich in One-Linern à la »Damn, you're ugly.« oder »Hm, that's one 'doomed' Space Marine.« Wie Larry Laffer stellt er gerne und ausdauernd den wenigen weiblichen Campbewohnern nach, anders als Larry Laffer in einem Fall sogar erfolgreich.



Der Namenlose

Der **Gothic**-Held hat keine Angst vor ekligen Käfer-Prüfungen, mit Bugs kennt sich schließlich kaum einer besser aus. Als der Namenlose jedoch statt in Kakerlaken in unverkauften **Arcania**-Exemplaren baden soll, bricht er ab und heult das Kamerahäuschen bis unters Dach voll. Kein Problem bereitet ihm dagegen der raue Umgangston im Camp: Wer sich beschwert, kriegt volles Pfund aufs Maul. Wer stresst, kriegt volles Pfund aufs Maul. Wer nicht für ihn anruft, kriegt volles Pfund aufs Maul.



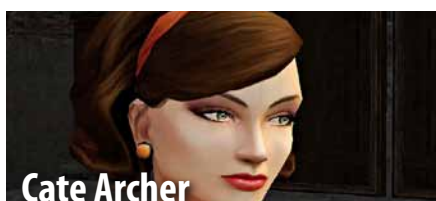
Julie Strain

Seit **Heavy Metal Fakk 2** hatte die brünette Schwert- und Knarrenamazone keine Gelegenheit mehr, ihre üppigen Rundungen in die Kamera zu halten. Bis jetzt! Ausgestattet mit einem begehbaren Schrankkoffer voller Fummel, die der Fantasie keinerlei Spielraum lassen, stolziert Julie durchs für ihren Geschmack viel zu dichte Dickicht. Eine zarte Romanze entspinnt sich zwischen ihr und dem Duke, dessen unsterblicher Anmachspruch »Shake it, baby!« bei Julie ungeahnte Gefühlsregungen auslöst.



Gordon Freeman

Seit **Half-Life 2: Episode 2** verdingt sich der Brillenphysiker in City 18 (besser bekannt als Essen-Horst) als Kammerjäger, spezialisiert auf Headcrabs. Im Camp will er seiner Weltenretterkarriere neuen Schub zu verleihen. Allerdings redet Gordon nicht. Nie. Okay, manchmal murmelt er zu seiner Brechstange, die er als Luxusartikel ins Camp eingeschleust hat. Er nennt sie »Stangelas« und nimmt sie sogar mit in den Schlafsack. Nur Lara hat ihm mal eine geschallert, als er ihr seine Stange zeigen wollte. Die olle Zicke!



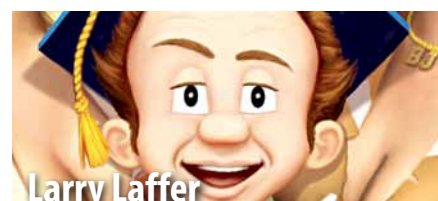
Cate Archer

Cate Archer war der weibliche Austin Powers, die Flower-Power-Agentin mit Hippieherz und Robopudel. Nun ist die **No One Lives Forever**-Ikone natürlich längst im Ruhestand – und avanciert prompt zum Camp-Mütterchen. Sie trägt dem Duke seine Zigarrenstummel hinterher, kanzelt den Namenlosen wegen seiner ständigen Flucherei ab und bittet Julie, sich »endlich mal was Züchtiges anzuziehen, zum Beispiel einen orangefarbenen Catsuit.«



Der Avatar

Nachdem ihn Origin in **Ultima Online** eiskalt abserviert hatte, verfiel der ehemalige **Ultima**-Held vom Hüter der Tugenden zum Playboy: Schnaps, Drogen, Frauen – all das hätte er gehabt, wenn er es sich nur hätte leisten können. So blieb's dabei, dass er kleinen Kindern ihre Lollis stahl. Nach einem Selbstfindungstrip hat er sich nun zum Esoteriker gemausert, der das Camp auspendelt, um böse Geister zu vertreiben. Und dabei »Rule, Britannia« zu summen.



Larry Laffer

Wer kennt ihn nicht, den sympathischen Loser, der's immer wieder versucht und doch nie Erfolg hat? Wer kennt nicht Lothar Matthäus? Blöderweise hat die Dschungelcamp-Redaktion doch nur Larry Laffer eingeladen, der die weiblichen Campbewohner täglich fast 25 Stunden lang anbaggert. Weil das nie klappt, hängt er immer dann zufällig im Gestrüpp rund um den Bagger-, pardon: Badeseese ab, wenn sich die Mädels nach einer Dschungelprüfung waschen.



Die alte Lara

Lara Croft, die Brigitte Nielsen unseres Camps: früher wunderschön, heute kantig und detailarm, aber immer noch mit zwei »schlagenden Argumenten«. Tagein, tagaus lästert sie über die »Schmutzpute«, die ihren Job geklaut hat und sich im neuen **Tomb Raider** erstmal total einen abjammert. Aber schmutzig sein und jammern, das kann die alte Lara auch! Also wäscht sie sich nicht mehr und meckert über den Regen und Gordons Stinkefüße. Nur bei der Schatzsuche läuft sie zur Hochform auf.



Das Moderatoren-duo

System Shock-Supercomputer Shodan – der ideale Moderator: »Schau dich an, Held! Eine erbärmliche Kreatur aus Fleisch und Knochen, die keuchend und schwitzend durch mein Dschungelcamp rennt. Wie kannst du eine perfekte, unsterbliche Maschine herausfordern?« An Shodans Seite Kane: »Rufen Sie jetzt für unsere Kandidaten an, bevor das Tiberium kommt und alle sterben! ALLE!« Der ausgerangte C&C-Sektenchef nennt Shodan sein »Blechnöschchen«, die KI kontert liebevoll mit »Schweig, Wurm«.



Der Dschungelarzt

Deckard Cain (134) erklärt den Kandidaten die Prüfungen. Schließlich hatte er zwischen **Diablo 2** und **3** genügend Zeit, eine Sani-Ausbildung zu machen. Mit den einleitenden Worten »Stay a while and listen ...« beschreibt er den Kandidaten, was sie im »Schinderdschungel« oder in der »Spinnengruft« erwartet. Dann werden die Prüflinge mit Schutzkleidung wie dem »Erleuchteten Augenvision des Durchblicks« ausgestattet. Das muss aber erst für 100 Gold identifiziert werden, kann sich keiner leisten. Pech gehabt.

Die GameStar-Ausgabe 05/2012 erscheint am 28.03.2012



1 Game Developers Conference **Special** Wir besuchen die erste wichtige Spielemesse des Jahres. Kündigt EA dort den Nachfolger zu Medal of Honor (Bild) an?

2 Torchlight 2 **Test** Während Blizzard Diablo 3 noch umbaut, steht der Konkurrent Torchlight 2 schon in den Startlöchern. Wird er rechtzeitig fertig für einen Test?

3 Total War: Fall of the Samurai **Test** Mit modernen Waffen soll das Shogun-2-Addon neue Herausforderungen bieten. Ob's klappt, klären wir im Test.

4 Radeon HD 7800 **Hardware** Nach HD 7900 und HD 7700 erwarten wir die für Spieler interessantesten Modelle aus der aktuellen AMD-Generation zum Test.

Verlag
IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118
www.idgmedia.de

Geschäftsführer
Verlagsleitung / Mitglied der Geschäftsleitung
Eigentumsverhältnisse
York von Heimburg
André Horn
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
Aufsichtsratsvorsitzender
Patrick J. McGovern
York von Heimburg, Keith Arnot, Bob Carrigan,

Redaktion
IDG Entertainment Media GmbH, Redaktion GameStar
Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652, E-Mail: brief@gamestar.de

Chefredakteur
Michael Trier (verantwortlich)

Chefredaktion
Redaktion
Michael Graf, Daniel Visarius, Frank Maier
Florian Klein, Heiko Klinge, Daniel Matschijewsky, Petra Schmitz
Fabian Siegmund, Hendrik Weins, Malte Witt, Marc Sehr,
Julian Heimpel, Maximilian Gercke

Online
René Heuser, Christian Merkel, Michael Obermeier, Christian Schneider,
Daniel Feith, Martin Le, Florian Innerle

Director of Mobile
Markus Schwerdtel

Medien-Produktion
David Bhulaputra (Ltd.), Alexander Beck, Christoph Klapetek,
Sascha Mutschler, William Patin, Bernd Fischer, Marco Giesel, Hoang Dang Vu

Layout und Grafik
Sigrun Rüb (Ltd.), Evi Zechmeister

Redaktionsassistent
Isa Stamp, Anita Thiel

Freie Mitarbeiter
Uwe Miethe, Anita Blockinger, Daphne Cisneros, Kosta Christinakis, Benjamin Kratsch,
Patrick C. Lück, Martin Deppe, Roland Austinat, Heinrich Lenhardt, Michael Orth,
Daniel Raumer, Moritz Jäger

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, Mobilfunk-
preise 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 Handelsaufgabe
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 01/2012)
72.677.215 Page Impressions, 12.829.369 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 Vormonats.

Anschrift der Redaktion

Ralf Sattelberger (-730) (Ltd.), Kerstin Wörling (-625), Susanne Schreiner (-670),
Patrick Yahya (-609), Daniela Kretschek (-691), Stefanie Kusseler (-451), Fax: -99691

Kommunikations-Designer
Jakob Scheikl

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 Eckbrecht

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 Beiträ-
ge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

Haftung
Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht
haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen
Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung be-
nutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle
Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die
DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.

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:



www.gamepro.de



www.speedydragon.de



www.makinggames.de



www.pcwelt.de



www.macwelt.de



www.cio.de



www.iphonewelt.de



www.ipadwelt.de



www.techchannel.de



www.computerwoche.de



www.channelpartner.de



**GIF
ME
MORE**



supported by **e-plus⁺**

**MTV
MOBILE**

**SMS
FLATRATE⁽¹⁾**

**HANDY
INTERNET
FLATRATE⁽¹⁾**

**NUR
14,95 €
JE MONAT⁽¹⁾**

1. Angebot gilt nur bei Abschluss eines Mobilfunkvertrags im Tarif „myMTVmobile“, 24 Monate Mindestlaufzeit. Monatlicher Paketpreis 14,95 €, inklusive SMS Flatrate und Handy Internet Flat. Bei der SMS Flatrate sind SMS für innerdeutschen Versand in alle Mobilfunknetze inklusive. SMS gelten nicht zu Sondernummern und (Mehrwert-) Diensten. Handy Internet Flat gilt für paketvermittelte Daten im E-Plus UMTS- und GPRS-Netz (Bandbreite max. 7,2 Mbit/s), außer Roaming- und Auslandsverbindungen. Die Option erlaubt nur das Surfen mit einem UMTS- bzw. GPRS-fähigen Endgerät ohne angeschlossenen Computer und ist nicht für den Einsatz als WLAN-Modem nutzbar. Die Nutzung von Voice over IP ist ausgeschlossen. Ab einem Datenvolumen von 300 MB im jeweiligen Kalendermonat steht GPRS-Bandbreite (max. 56 kbit/s) zur Verfügung. Kunden, die nicht aktiv Kommunikation von E-Plus abgelehnt haben, erhalten bei 80 % des verbrauchten Volumens eine kostenlose Benachrichtigungs-SMS. Nur mit Online-Rechnung (rechtliche und steuerrechtliche Verwertbarkeit sind vom Kunden jeweils nach seinem individuellen Bedarf selbst zu prüfen), Teilnahme am Lastschriftverfahren, 80-Tage-Datenspeicherung und Vertragsverwaltung über Kundenbetreuung Online unter www.mymtvmobile.de. Der Kunde kann sich im Verhältnis zu E-Plus auf die Online-Rechnung berufen.

„Früher oft keinen Durchblick,
heute allerbeste Aussichten.“



Weiterbildung für alle

Jetzt aus über 200 Fernlehrgängen wählen:

Schulabschlüsse

Abitur	901
Fachhochschulreife	914
Realschulabschluss	921
Hauptschulabschluss	930
Allgemeinbildung – Lernen nach Maß	990

Weitere Fernlehrgänge unter: ils.de

Fremdsprachen

Englisch-Kurse	599
Cambridge First Certificate in English	605
Cambridge Certificate in Advanced English ..	617
Int. Legal English Certificate	NEU 607
Fremdsprachenkorrespondent/in	
IHK – Englisch, gepr.	650
Handelsenglisch	606
Technisches Englisch	615
Wirtschaftsenglisch-Kurse	660
Französisch-Kurse	613
Spanisch/Diploma Salamanca	621
Wirtschaftsspanisch	
(Certificado de Español Comercial) ..	NEU 622
Latein	640

Weitere Fernlehrgänge unter: ils.de

Kreativität / Medien

Autor/in – Schriftsteller/in	944
Biografisches Schreiben	NEU 955
Digitale Fotografie	318
Digitale Musikproduktion	230
Drehbuchautor/in	946
Filmproduktion – professionell gemacht	231
Fotodesigner/in, gepr.	NEU 195
Fotografie – professionell gemacht	317
Gartengestaltung	141
Grafik – Design	NEU 316

Grafik-Designer/in – PC, gepr.	NEU 194
Grafik-Designer/in MAC	NEU 190
Journalismus im Web 2.0	192
Journalist/in	945
Kinder- und Jugendbuchautor/in	952
Kommunikationsberater/in ILS, gepr.	321
Kreatives Gestalten	953
Kunst verstehen	939
Mediaexperte/in	322
Musik aktiv – Rock & Pop	NEU 956
Online-Redakteur/in	949
PR-Referent/in, gepr.	NEU 954
Raumgestaltung/Innenarchitektur	722
Texter/in und Konzeptioner/in	320

Weitere Fernlehrgänge unter: ils.de

Persönlichkeit / Gesundheit

Altenbetreuung, praktische	155
Entspannungstrainer/in	NEU 131
Ernährungsberater/in	139
Erziehungsberatung	NEU 138
Fachpraktiker/in für Massage, Wellness und Prävention	NEU 135
Fachwirt/in im Sozial- und Gesundheitswesen IHK	158
Feng-Shui-Berater/in	NEU 143
Heilpraktiker/in	NEU 136
Homöopathie, praktische	146
Kinderverzierung	145
Persönlichkeitstraining	149
Psychologischer Berater/Personal Coach	147
Psychologie, Grundwissen	153
Psychotherapie	NEU 144
Selbstständig als Berater/in	NEU 132
Sprech- und Kommunikationstraining	NEU 137
Tierheilpraktiker/in	NEU 129
Wellnessberatung	NEU 133

Weitere Fernlehrgänge unter: ils.de

Wirtschaft / Beruf

Betriebswirt/in staatl., gepr.	374
Betriebswirt/in ILS, gepr.	379
Betriebswirtschaftslehre	491
BWL für Nichtkauffleute	495
Bilanzbuchhalter/in IHK, gepr.	421
Bilanzbuchhalter/in IHK international ..	NEU 423
Buchhalter/in	270
Bürosachbearbeiter/in	415
Controller/in IHK, gepr.	NEU 427
Existenzgründung	308
Fachberater/in für Finanzdienstleistungen IHK ..	312
Fachberater/in im Vertrieb IHK, gepr.	332
Fachkfm./kff. für Marketing IHK, gepr.	341
Finanzbuchhaltung mit SAP® ERP	NEU 229
Gebäudeenergieberater/in (HWK)	NEU 432
Handelsfachwirt/in IHK, gepr.	340
Haus- und Grundstücksverw. ILS, gepr.	408

Hochschulabschlüsse

EURO-FH
Europäische Fern-Hochschule
Auch ohne Abitur!

Europäische BWL (B.A.)	1048
Wirtschaftsrecht (LL.B.)	3048
NEU! Wirtschaftspsychologie (M.Sc.)	5024
Logistikmanagement (B.Sc.)	4048
BWL + Wirtschaftspsychologie (B.A.)	5048
MBA General Management	2000
Business Coaching & Change Management (M.A.) ..	6000

0800 / 33 44 377 (gebührenfrei) www.Euro-FH.de

Immobilienfachwirt/in IHK, gepr.	NEU 411
Immobilienmakler/in ILS, gepr.	NEU 410
Industriefachwirt/in IHK, gepr.	338
Internationale Rechnungslegung	NEU 426
IT-Betriebswirt/in ILS, gepr.	382
Kaufmännisches Grundwissen	405
Logistikmanagement	404
Managementassistent/in bSb, gepr.	294
Marketingreferent/in ILS, gepr.	310
Personal- und Business-Coach	NEU 134
Personalfachkauffrau/-mann IHK, gepr.	555
Personalreferent/in bSb, gepr.	554
Praxismanagement	NEU 486
Projektmanagement (Projektleiter/in IHK) ...	337
Rating Advisor – Rating Berater	NEU 429
Social Management	NEU 485
Social Media Manager/in	NEU 957
Spezialfachbearbeiter/in	414
Steuerberater/in – Vorbereitungskurs ..	NEU 419
Steuerfachwirt/in – Vorbereitungskurs ..	NEU 418
Techn. Betriebswirt/in IHK, gepr.	380
Tourismusfachwirt/in IHK	159
Tourismusmanagement	NEU 160
Wirtschaftsfachwirt/in IHK, gepr.	339
Wirtschaftsmediation mit IHK Zertifikat	342

Weitere Fernlehrgänge unter: ils.de

Computer / EDV

C++ Programmierer/in für Windows	246
C# Software Entwickler/in, gepr.	NEU 213
Citrix-Administrator/in, gepr.	NEU 212
Cloud Computing	NEU 188
Datenbankentwicklung mit MS Access	NEU 220

Datenbankentwickler/in für Microsoft SQL Server, gepr.	NEU 199
Europäischer Computer Führerschein	298
Fachinformatiker/in – Weiterbildung zum Schwerpunkt Anwendungsentwicklung ...	218
Grundlagen der Informationstechnologie ...	239
Informatiker/in	191
IT-Manager/in, gepr.	234
IT-Sicherheit in Netzwerken	236
IT-Supporter/in, gepr.	NEU 196
Java-Programmierer/in, gepr.	217
Lehrerfortbildung – multimediale Unterrichtsgestaltung ..	NEU 214
Linux-Systemadministrator/in, gepr.	224
Medieninformatiker/in	NEU 189
Microsoft-Office	241
Multimedia-Designer/in, gepr.	247
Netzwerkadministrator/in für MS Server 2008 R2, gepr.	198
Netzwerkmanager/in für Windows Server 2008 R2, gepr.	197
PC-Betreuer/in, gepr.	289
PHP/MySQL-Datenbankentw., gepr.	NEU 216
Programmierer/in, gepr.	274
VBA-Programmierer/in, gepr.	253
Visual Basic Programmierer/in, gepr.	232
Wirtschaftsinformatiker/in	193
Web-Designer/in, gepr.	NEU 215
Web-Master, gepr.	252

Weitere Fernlehrgänge unter: ils.de

6-fach Vorteil

4 Wochen kostenlos testen!

- » staatlich zugelassen
- » bequem von zuhause aus
- » persönliche Studienbetreuung
- » Online-Campus inklusive
- » über 90 % Erfolgsquote
- » Förderungsmöglichkeiten

Techniker / Meister

Bautechniker/in	720
Bauzeichnen mit CAD	NEU 756
Elekt. Steuer- und Regelungstechnik	767
Elektrotechniker/in	NEU 769
Fahrzeugtechniker/in	NEU 703
Gepr. Schutz- und Sicherheitskraft IHK ..	NEU 727
Grundlagen der Elektrotechnik	712
Heizungs-, Lüftungs- und Klima-Techniker/in	704
Industriemeister/in Elektrotechnik, gepr. ..	NEU 842
Industriemeister/in Luftfahrttechnik	845
Industriemeister/in Metall	840
Maschinentechniker/in	710
Mechatroniktechniker/in	NEU 735
Meister/in im Elektrotechnikerhandwerk ..	870
NC- und CNC-Technik	702
Qualitätsmanagement	717
SPS-Technik	768
Technisches Zeichnen mit CAD	753

Weitere Fernlehrgänge unter: ils.de

Jetzt **kostenlos** anfordern:
0800-123 44 77
Mo.–Fr. 8–20 Uhr (gebührenfrei) www.ils.de

Folgende Lehrgänge interessieren mich:

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Name, Vorname

241 BA

Strasse, Nr.

PLZ, Ort

ILS Institut für Lernsysteme • Doberaner Weg 18–22 • 22143 Hamburg

