

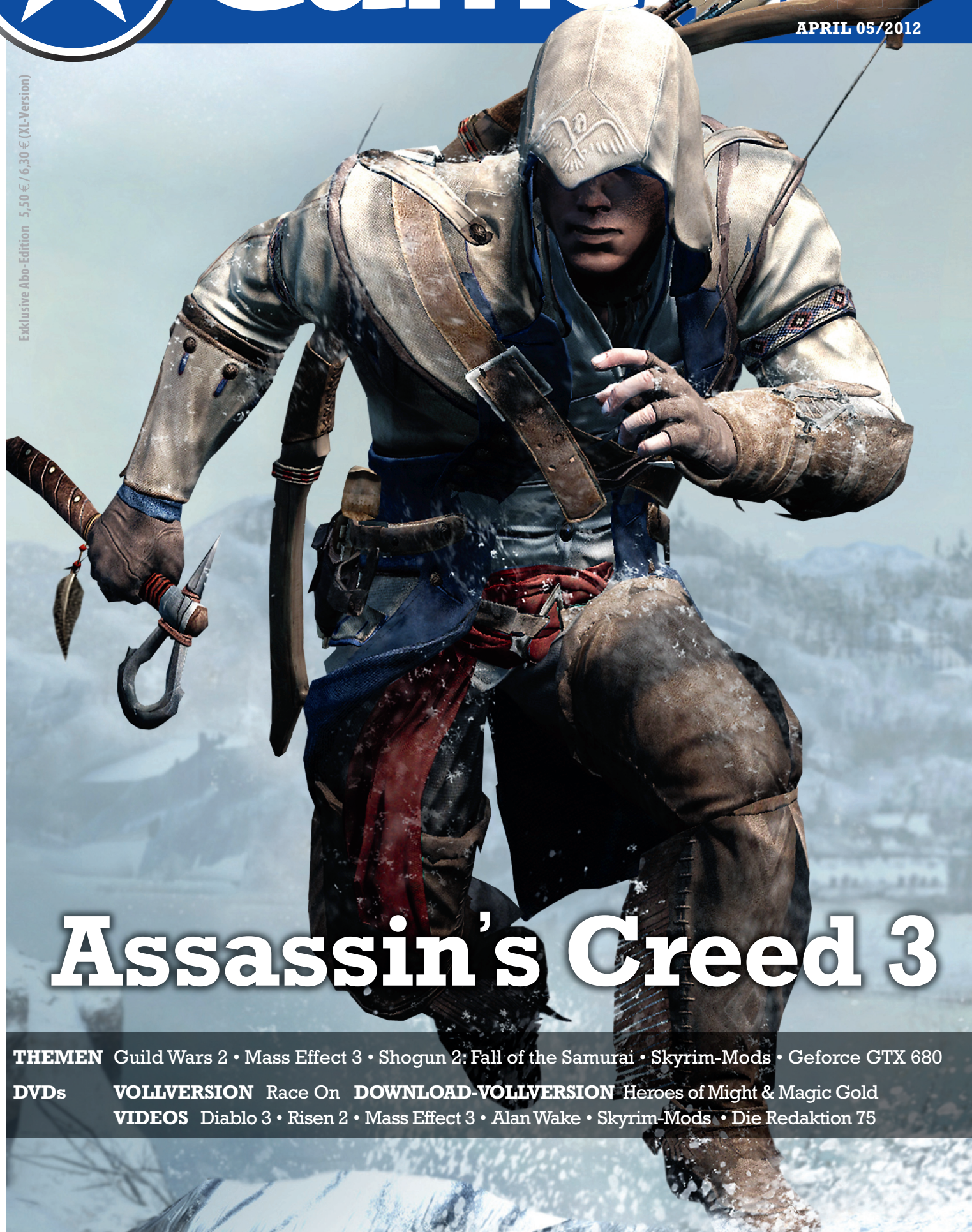


Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

APRIL 05/2012

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



Assassin's Creed 3

THEMEN Guild Wars 2 • Mass Effect 3 • Shogun 2: Fall of the Samurai • Skyrim-Mods • Geforce GTX 680

DVDs **VOLLVERSION** Race On **DOWNLOAD-VOLLVERSION** Heroes of Might & Magic Gold

VIDEOS Diablo 3 • Risen 2 • Mass Effect 3 • Alan Wake • Skyrim-Mods • Die Redaktion 75

The poster features a large, close-up profile of Max Payne's face in the upper left. In the center, a man with a red bandana and a woman are shown. The man is holding a large handgun. The background is a hazy, yellowish-orange cityscape with a helicopter visible in the distance.

ROCKSTAR GAMES PRÄSENTIERT

MAX PAYNE[®] 3

AB 1. JUNI FÜR PC
JETZT VORBESTELLEN

18
www.pegi.info

XBOX 360 XBOX LIVE



#MAXPAYNE3

MAXPAYNE3.DE



PS3
PlayStation 3



PC
DVD
ROM





DEMO

Unstoppable Gorg

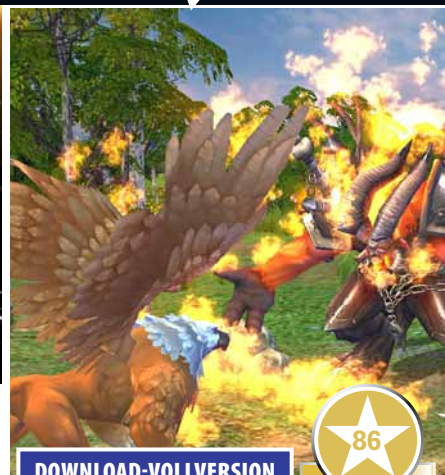
- +** **Mars Attacks!** In unserer Demo zum originellen Tower-Defense-Spiel Unstoppable Gorg kämpfen Sie gegen eine Alien-Invasion. Und haben dank der trashigen 60er-Jahre-Präsentation auch noch jede Menge zu lachen.



VIDEO

Mass Effect 3

Alles hat ein Ende. Wie schließt Bioware seine Science-Fiction-Saga ab? Wir haben die PC-Version ausführlich getestet und geben die Antwort.



DOWNLOAD-VOLLVERSION



Heroes of Might & Magic 5

- +** **Achtung Suchtgefahr!** Laden Sie den grandiosen RPG-Strategie-Klassiker kostenlos herunter. Der Code ist bei der DVD-Version auf der Rückseite der DVD-Hülle abgedruckt. Bei der XL-Variante befindet er sich auf der Innenseite der DVD-Pappverpackung.
- +** **So geht's:** Einfach ein kostenloses Konto auf www.mcgame.com einrichten, den Code eingeben und das Spiel herunterladen. Gültig bis zum 5. Mai 2012.

Außerdem auf DVD

TOPSPIEL
Risen 2

PREVIEWS

Diablo 3
Guild Wars 2
Xcom: Enemy Unknown
Brick Force
Sleeping Dogs
Der Fall John Yesterday

TESTS

Syndicate
(nur auf Ab-18-DVD)
Rayman Origins
Alan Wake
Wargame:
European Escalation

SPECIALS

Die Redaktion 75:
Der Bosskampf
Die Redaktion 75: Outtakes
Hall of Fame: Splinter Cell
Freispiel-Check
Rückblick 05/2002

EXTRAS

Windows 8: Was ist neu?
Mass Effect 3: Sprachvergleich

GameStar XL DVD

- +** **Riesen-Rennspiel:** Race On setzt auf Umfang. Doppelt so viele Strecken wie beim Vorgänger, die Tourenwagen-Meisterschaft STCC sowie die neuen Muscle Cars liefern wochenlangen Raser-Spaß.
- +** **Schraubengenau.** Der GTR-Entwickler Simbin bleibt seiner Linie treu und liefert eine akkurate Renn-Simulation ab, in der Profis jede noch so kleine Schraube selbst anziehen dürfen.



Achtung:
Kostenlose Anmeldung
bei Steam erforderlich.
Den Code finden Sie auf
der Innenseite der
DVD-Verpackung.

VOLLVERSION

Race On



HD-VIDEO

Shogun 2: Fall of the Samurai

Wie schlägt sich das ungewöhnliche Addon zum Echtzeit-Hit Shogun 2? Unser Testvideo gibt die Antwort.

- +** **Krönender Abschluss.** Bioware liefert mit Mass Effect 3 ein mehr als würdiges Finale seiner Sci-Fi-Trilogie ab. Die PC-Fassung im zehnminütigen Testvideo.



HD-VIDEO

Mass Effect 3

Außerdem auf XL-DVD

HD-VIDEOS

Preview: Diablo 3
Preview: Brick Force
Test: Alan Wake
Test: Shogun 2 Addon
Test: Wargame: European Escalation
Test: Gotham City Impostors

HD-VIDEO

Skyrim-Mods

In einem zehnminütigen Video-Überblick zeigen wir Ihnen die besten Mod-Erweiterungen zu Bethedas Rollenspiel-Kracher.

**WE
WANT
YOU**

TEST THE BEST!*

Holen Sie sich drei Ausgaben
Gamestar zum Sonderpreis von 12,90 €
UND SPAREN SIE ÜBER 30%

WWW.GAMESTAR.DE/TESTTHEBEST

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



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

Erfolg in Serie

Von feinen Fortsetzungen – und hochkarätigen Neuzugängen

Insgesamt 40 Test- und Vorschau-Seiten widmen wir in dieser Ausgabe – nein, nicht dem schon wieder umgemodelten Charaktersystem von **Diablo 3**, darüber kann sich Michael Graf auch gut auf zwei Seiten aufregen (Seite 14). Die 40 Seiten beschäftigen sich vielmehr mit Fortsetzungen aller Art. Okay, das ist ungefähr so überraschend wie die Nachricht, dass Electronic Arts einen Karten-DLC zu **Battlefield 3** strickt (Seite 8). Fortsetzungen gehören schließlich schon seit den 70ern untrennbar zum Spielertag, Veteranen mögen sich erinnern: Damals quetschte Atari mit eklatant einfallsreichen Nachfolgern wie **Quadropong** und **Pin-Pong** auch noch den letzten Münzeinwurf-Cent aus dem Arcade-Kassenschlager **Pong**. Doch Fortsetzung ist nicht gleich Fortsetzung: Im Report »Das Gesetz der Serie« (Seite 106) räumen wir mit dem antiken Vorurteil auf, Nachfolger seien immer nur einfallslose Schnellschüsse aus der Geldscheffel-Kanone, und analysieren stattdessen, was eine gute von einer schlechten Fortsetzung unterscheidet.

Apropos gute Fortsetzungen: Unsere Titelgeschichte widmen wir **Assassin's Creed 3** (Seite 16), das zwar ebenfalls eine Serie fortführt, sich aber mit spielerischen Neuerungen, einem frischen Helden (Ezio ist im wohlverdienten Ruhestand) und einem spannenden Szenario von den Vorgängern abhebt. Im Preview-Teil geht's mit vielversprechenden Fortsetzungen weiter: Unter anderem berichten wir, wie Electronic Arts mit **Medal of Honor: Warfighter** (Seite 26) die Scharte des uninspirierten Vorgängers auswetzen will und ob NCsoft mit **Guild Wars 2** (Seite 30) tatsächlich die Online-Revolution gelingt. Im Testteil werfen wir nach dem Vorabtest in der letzten Ausgabe den abschließenden, sechsseitigen Wertungsblick auf **Mass Effect 3** (Seite 56) und kommentieren dessen kontrovers diskutiertes Ende, außerdem testen wir mit **Shogun 2: Fall of the Samurai** das erste **Total War**-Addon, das größer und besser ausfällt als sein Hauptprogramm.

Angesichts dieser hochkarätigen Nachfolger mag man vermuten, dass neue Spielennamen einen schweren Stand haben. Denkste: Um das schicke Korea-MMO **TERA** (Seite 36) kümmern wir uns ebenso wie um den **Minecraft**-Shooter **Brickforce** (Seite 48) sowie die Indie-Glanzlichter **Vessel** (Seite 68) und **Stacking** (Seite 78). Ebenfalls ans Herz gelegt sei Ihnen unsere Liste der interessantesten Spiele-Neuzugänge im Jahr 2012 (Seite 108). Gerade die unabhängige Entwicklerszene bringt immer mehr wundervoll originelle Titel hervor, die sich immer weniger vor ihren Vollpreis-Rivalen verstecken müssen. Ebenfalls nicht verstecken muss sich eine weitere Kreativszene: die Modder. So feilen zahllose Hobbybastler aus aller Welt derzeit an **Skyrim**, um den Rollenspiel-Koloss noch größer, noch schöner, noch faszinierender zu machen. Wir stellen die besten **Skyrim**-Mods vor (Seite 86) und erklären, wie Sie bei der Installation Stolperfallen umgehen. So bleibt Ihr **Skyrim** länger frisch – bis Bethesda eine Fortsetzung ankündigt, dürfte es ja noch dauern.

Viel Spaß beim Lesen, Spielen und Modden,

Ihr GameStar-Team

GameStar MMO 04/2012
Über 60 Seiten Guides zu **SWTOR**: Wie Sie heroische Flashpoints bestehen und alle Datacrons finden. Dazu 42 Seiten Guides zu **WoW**: So optimieren Sie Ihren Schaden und reiten den Zwilichtboten. Plus: Alles über **Guild Wars 2**. Jetzt am Kiosk!



Ganz frisch aus der Druckerei: unser großes **Premium-Sonderheft zu Mass Effect 3**! Randvoll mit allen Infos, Hintergründen und ausführlichen Guides zur optimalen Charakterentwicklung, den Begleitern, den Enden, dem Rufsystem, Haupt- und Nebenquests und, und, und ... Gibt's an jedem Kiosk oder unter GameStar.de/m3.

Inhalt



Assassin's Creed 3

16 Neues Szenario, neuer Held, neue Spielelemente. Ubisoft krempelt das Actionspiel gewaltig um, will der Serie aber trotzdem treu bleiben. Was Sie vom neuen Assassin's Creed erwarten können.



Guild Wars 2

30 Die MMO-Revolution: Wir haben die Beta gespielt – und konnten nicht mehr aufhören.



Medal of Honor: Warfighter

26 Neuer Anlauf. Wie der Shooter seinen (schwachen) Vorgänger überbieten will.

Titelstory

- 16** Mega-Preview: Assassin's Creed 3
- 17** Historische Prominenz
- 19** Die Schauplätze
- 20** »Tarzan« Connor
- 22** Die Spielwelt

Previews

- 14** Diablo 3
- 24** Termin-Update
- 26** Medal of Honor: Warfighter
- 30** Guild Wars 2
- 36** Tera
- 40** Borderlands 2
- 44** Risen 2
- 46** Chaos of Deponia
- 48** Brick Force

Aktuell

- 8** Battlefield 3: Close Quarters
- 9** Darksiders 2
- 9** Civilization 5: Gods & Kings
- 10** The Secret World
- 10** Otherland
- 12** War of the Roses
- 12** Sleeping Dogs
- 13** Omerta
- 13** Memento Mori 2

Tests

- 52** Das Team
- 54** Hitlisten / So testen wir
- 56** Mass Effect 3
- 62** Shogun 2: Fall of the Samurai
- 68** Vessel
- 70** Wargame: European Escalation
- 74** Rayman Origins
- 76** Microsoft Flight
- 78** Stacking



Shogun 2: Fall of the Samurai

62 Das Addon ist sogar noch besser als das bereits großartige Hauptspiel.



Windows 8

118 Das neue Betriebssystem bricht mit fast allen Windows-Konventionen.



Die besten Skyrim-Mods

86 Schöner, größer, komfortabler. Wie Sie Bethesda das grandiosen Rollenspiel-Hit Skyrim durch kostenlose Mini-Erweiterungen noch grandioser machen können.



Mass Effect 3

56 Jetzt mit finaler Wertung. Warum Sie Biowares Trilogie-Finale auf keinen Fall verpassen dürfen.

Freispiel

- 82** Wing Commander Saga
- 83** Combat Arms
- 83** Hero Zero
- 83** Lord of Bloodycross
- 84** 1916: Der unbekannte Krieg
- 84** Realm of the Mad God
- 84** The Snow Field
- 86** Die besten Skyrim-Mods

Magazin

- 102** Leserbrief
- 103** Fehler!
- 104** Verlosung
- 106** Report: Das Gesetz der Serie
- 112** Hall of Fame: Splinter Cell

Rubriken

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

Hardware

- 116** Hardware-News
- SCHWERPUNKT**
- 118** Windows 8
- TEST**
- 128** Grafikkarte: Radeon HD 7800 vs. Geforce GTX 680
- SERVICE**
- 142** Einkaufsführer

Spiele in dieser Ausgabe

1916: Der unbekannte Krieg.....	Freispiel.....	84	Omerta	News	12
Assassin's Creed 3	Titelstory... 16		Otherland	News	10
Battlefield 3: Close Quarters	News	8	Rayman Origins.....	Test.....	74
Borderlands 2	Preview	40	Realm of the Mad God.....	Freispiel.....	84
Brick Force	Preview	48	Risen 2	Preview	44
Chaos of Deponia	Preview	46	Shogun 2: Fall of the Samurai	Test.....	62
Civilization 5: Gods & Kings	News	9	Skyrim.....	Freispiel.....	86
Combat Arms	Freispiel.....	83	Sleeping Dogs.....	News	12
Darksiders 2.....	News	9	Splinter Cell	Klassiker.. 112	
Diablo 3.....	Preview	14	Stacking	Test.....	78
Guild Wars 2	Preview	30	Tera	Preview	36
Hero Zero	Freispiel.....	83	The Secret World.....	News	10
Lord of Bloodycross.....	Freispiel.....	83	The Snow Field	Freispiel.....	84
Mass Effect 3	Test	56	Vessel	Test.....	68
Medal of Honor: Warfighter.....	Preview	26	War of the Roses	News	12
Memento Mori 2	News	13	Wargame: European Escalation ..	Test.....	70
Microsoft Flight	Test	76	Wing Commander Saga	Freispiel.....	82

Spiele & Szene

News

Battlefield 3

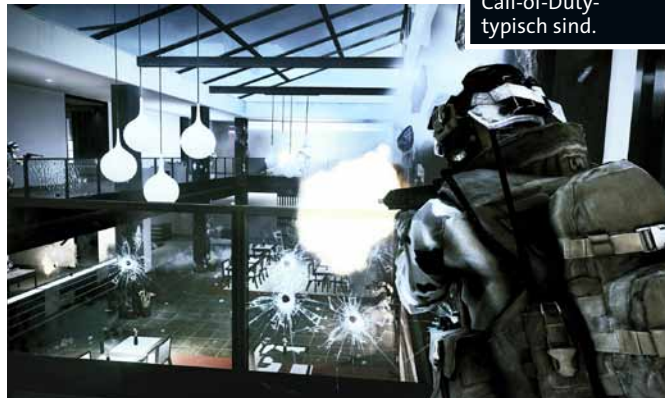
Close Quarters

In **Close Quarters** kämpfen wir auf kleinen Karten, die weniger Battlefield- als vielmehr Call-of-Duty-typisch sind.

Entwickler: Dice Publisher: EA Termin: 12. Juni 2012 Quicklink: 7279

Aller guten Dinge sind drei: In San Francisco, am Rande der Game Developer Conference, stellte Electronic Arts nicht nur das am 12. Juni erscheinende **Battlefield 3: Close Quarters** vor, sondern gab auch gleich erste Infos zu zwei weiteren Addons für den erfolgreichen Mehrspieler-Shooter bekannt. Wir haben **Close Quarters** schon mal angespielt. Wir durften auf der Ziba-Tower-Map ein schickes zweistöckiges Penthouse auf dem Dach eines Wolkenkratzers unsicher machen. Fast erinnerten die klaren Linien an die Stimmung von **Mirror's Edge**. Doch mit der Ordnung war es schnell vorbei, denn zerstörbare Wände, Holzvertäfelungen und Glasscheiben flogen uns und unseren Team-Deathmatch-Mitspielern nur so um die Ohren. Tragende Wände blieben aber auch nach schwerstem Beschuss unüberwindliche Hindernisse. Das Spieltempo im Team-Deathmatch war extrem hoch. Weil die Gefechte sich so schnell abspielten, betrug unsere Überlebenszeit nach manchen Respawns nur Sekunden. Deswegen haben auch Scharfschützen mit dem neuen M417-Gewehr auf dieser Karte oft das Nachsehen. Besser funktionieren hier einige der neuen Waffen wie der ACW-R Karabiner, das L68LSW-Maschinengewehr und die M5K-Maschinenpistole.

Battlefield 3: Close Quarters ist ein mutiges Experiment – wenn alle vier Karten der ähneln, die wir in San Francisco anspielen durften, könnte man die Erweiterung augenzwinkernd »Battlefield 3: Modern Warfare« nennen. Die Action verläuft extrem rasant, wir hechten von einer Deckung in die nächste, während alles um uns herum



zu Schutt und Asche zerbröselt – ein Verschnaufen auf dem Schlachtfeld gibt es hier nicht. Andererseits stimmt der Preis: Für umgerechnet 11,50 Euro kommt man gerade mal ins Kino, und dort ist der Film schon nach rund zwei Stunden vorbei. Mit **Close Quarters** werden **Battlefield**-Fans deutlich länger Spaß haben.

Auch an einer übernächsten Erweiterung namens **Battlefield 3: End Game** arbeitet Dice bereits, doch mehr als den Namen konnten wir Karl Magnus Troedsson noch nicht entlocken. Und wer Fahrzeuge vermisst, der freut sich auf das dritte Addon **Battlefield 3: Armored Kill** – nur echt mit noch mehr Radketten. RA

News-Ticker

+++ **Planetside 2:** Die Neuauflage des MMO-Shooters von 2003 setzt vor allem auf Größe: riesige Karten, lange dauernde Schlachten und gigantische Armeen. Wir haben uns den Titel auf der GDC zeigen lassen und sind ziemlich beeindruckt. Allerdings bleibt zu befürchten, dass sich die Spieler in den übergroßen Arealen schlicht verlaufen. +++ **Warface:** Ursprünglich sollte Cryteks Free2Play-Shooter nur im asiatischen Raum erscheinen, inzwischen will man die zumindest schon grafisch beeindruckenden Schlachten für die westlichen Märkte anpassen. Außerdem läuft gerade die Anmeldung zum Betatest unter Quicklink: 7840 +++ **Wasteland 2:** Auch die Fortsetzung des Rollenspiel-Klassikers Wasteland wird über Crowdfunding finanziert. Fans haben schon weit über eine Million via Kickstarter.com gespendet. +++ **The Walking Dead:** Die erste Episode von Telltales Adventure-Umsetzung des gleichnamigen Comics (bzw. der Fernsehserie) soll im April erscheinen. +++ **Stalker 2:** Wie steht's um den zweiten Teil des Tschernobyl-Shooters? Laut GSC läuft die Entwicklung weiter, wie sich das Projekt finanziert, haben die Macher allerdings nicht verraten. Wir schlagen Crowdfunding vor. +++ **Max Payne 3:** Wie Rockstar bekannt gab, werden die US-Band Health und der Rapper Eminem die Musik für das Actionspiel liefern. +++ **John Romero:** Der Doom- und Daikatana-Entwickler will einen neuen Shooter machen. Wir sind gespannt, wie lange er dieses Mal brauchen wird. Daikatana war für 1997 angekündigt, es erschien aber erst im April 2000 – und war obendrein nicht sonderlich toll. +++



Ist Tod cooler als Krieg? Zumindest wenn die Spielfiguren aus **Darksiders** gemeint sind, finden wir: ja!

Darksiders 2

Entwickler: Vigil Games Publisher: THQ Termin: 26. Juni 2012 Quicklink: 7185

Endlich durften wir selbst mal Tod spielen: THQ lud nach Amsterdam, wo wir uns in einer angemieteten Kirche(!) direkt vor dem Altar durch einen kompletten Dungeon aus **Darksiders 2** kämpften. Ziel des knapp zweistündigen Ausflugs in die Unterwelt: drei Kristallherzen finden und damit einen mechanischen Titanen zum Leben erwecken, der den Ausgang des Abschnitts versperrt. Das ist nicht ganz so einfach, wie es sich zunächst anhört, denn um an die Herzen zu gelangen, müssen wir klettern, einen neuen Inventargegenstand finden, Kopfnüsse knacken und natürlich viel prügeln. Wer den ersten Teil gespielt hat, weiß in etwa, was ihn erwartet. Zum Glück wurde das klassische Action-Adventure-Konzept beibehalten. Zusätzlich gibt es nun ein Loot-System: Gegner lassen immer wieder Ausrüstungsgegenstände fallen, die wir einsammeln und ausrüsten können. Insgesamt soll **Darksiders 2** um ein Vielfaches größer werden als der erste Teil und eine belebte Oberwelt mit Dörfern und Nebenquests bieten. Davon war in der von uns gespielten Version aber noch nichts zu sehen. **KS**

Zahl des Monats



1

Gerade mal um einen Punkt höher hätte die Metacritic-Durchschnittswertung für **Fallout: New Vegas** ausfallen müssen, damit der Entwickler Obsidian einen Bonus von Auftraggeber Bethesda erhalten hätte, verriet Obsidian-Designer Chris Avellone über seinen Twitter-Account. Doch der Wert liegt bei 84 Punkten. Laut Avellone führt der fehlende Bonus nun zur Einstellung eines Projekts und beeinflusst auch die Arbeiten am South-Park-MMO.

Civilization 5: Gods & Kings

Entwickler: Firaxis Publisher: 2k Games Termin: 2. Quartal 2012 Quicklink: 7842

Das ist mutig von Firaxis: In Zeiten von DLC-Häppchen veröffentlichen die **Ufo**-Macher zu ihrem Strategie-Hit **Civilization 5** mit **Gods & Kings** ein richtig ausgewachsenes Addon, an dem sie über ein Jahr gearbeitet haben und das mit rund 25 Euro auch nicht gerade billig ist. Auf der GDC haben wir uns dieses ambitionierte Projekt ausführlich anschauen dürfen. Wichtigste Neuerung ist das Comeback der Religionen. Um religiös aktiv zu werden, müssen wir zunächst die neue Ressource Glauben sammeln, was bei jeder Zivilisation anders funktioniert. Haben wir genügend Glauben gesammelt, dürfen wir ein so genanntes Pantheon gründen, das uns einen bestimmten exklusiven Bonus für den Rest der Partie sichert. Wenn wir nun weiter Glauben sammeln, erhöhen wir die Chance, dass ein großer Prophet erscheint, der es uns erlaubt, eine Religion zu gründen. Für unsere Religion dürfen wir uns nun zwei weitere

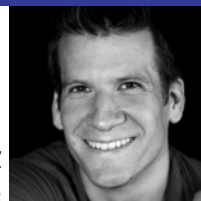
Boni aussuchen – einer davon kommt automatisch all unseren Städten zu Gute, der andere wird mächtiger, je weiter wir unsere Religion verbreiten. Das neue Religionssystem wirkt durchdacht und dürfte vor allem den Partiebeginn deutlich variantenreicher gestalten. **Gods & Kings** ist fast schon ein **Civilization 5.5**. Ob alle Neuerungen aber wirklich so gut funktionieren wie in der Präsentation, werden wir schon zum Sommeranfang erfahren. **HK**



Im Addon **Civilization 5: Gods & Kings** spielt Religion wieder eine große Rolle.

Origin bremsst

Fabian Siegismund,
Redakteur
fabian@gamestar.de



Ich bin ein Fan von Battlefield 3. Aber auch ein Fan von Origin? Oder doch eher von Steam? Beides sind letztlich nur Werkzeuge, und ich bin ja auch nicht Fan meines Autoschlüssels, nur weil der meinen Wagen startet. Und so ein Schlüssel hakt halt mal. Origins größter Fehler liegt gar nicht mal in den vor allem anfangs fragwürdigen AGB, sondern im exklusiven Spieleangebot. EA scheut die Konkurrenz zu Steam und verkauft Titel wie Battlefield 3 online nur über Origin. Aber Wettbewerb belebt nicht nur das Geschäft, es verbessert auch die Produkte. Anfangs haben (fast) alle Steam gehasst, mittlerweile finden's (fast) alle super. Und eben nicht, weil man halt damit leben muss, sondern weil sich Steam entwickelt hat. Diese Evolution bremsst EA mit der Origin-Exklusivität. Denn warum ein Programm verbessern, das ohnehin alternativlos ist? Facebook macht das anders, Facebook bindet sogar die Konkurrenz in das eigene Produkt mit ein, etwa Twitter. Der Kunde entscheidet, was er lieber mag. Origin lässt uns indes nur die Wahl: Friss oder stirb! Da muss man ja genervt reagieren. Also, EA: Origin verbessern und sich der Konkurrenz stellen. In der Reihenfolge. Denn wenn ich jetzt die Wahl hätte, würde ich wohl zu Steam wechseln. So selten ich auch meinen Autoschlüssel benutze: Es ist schon besser, wenn der flutscht.

Verkaufs-Charts März



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Mass Effect 3
2	(2)	Battlefield 3 (Limited Edition)
3	NEU	Die Sims 3: Showtime
4	(1)	Star Wars: The Old Republic
5	(4)	Call of Duty: Modern Warfare 3
6	NEU	Mass Effect 3 (N7 Edition)
7	(3)	The Elder Scrolls 5: Skyrim
8	(5)	Anno 2070 (Limited Edition)
9	(7)	Fußball Manager 12
10	(6)	Die Sims 3
11	NEU	Die Sims 3: Showtime (Katy Perry Edition)
12	(12)	Starcraft 2: Wings of Liberty
13	(13)	Die Sims 3: Einfach tierisch
14	(8)	Kingdoms of Amalur: Reckoning
15	NEU	Alan Wake
16	(15)	Fifa 12
17	NEU	Wargame
18	NEU	Bus-Simulator 2012
19	(19)	Battlefield 3
20	(12)	Die Sims 3: Einfach tierisch (Xmas-Ed.)

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



The **Secret World** kommt ohne klassische Levelaufstiege aus.

The Secret World

Entwickler: Funcom Publisher: EA
Termin: 19. Juni 2012 Quicklink: 7570

Manche Spielkonzepte klingen dermaßen abgedreht, dass man es gar nicht abwarten kann, das Ganze endlich mal auszuprobieren. So ein Titel ist das Online-Rollenspiel **The Secret World**, entwickelt von den MMO-Pionieren und **Age of Conan**-Machern Funcom aus Oslo. Die Eckpunkte: Charakterentwicklung ohne Aufstiege, Schauplatz ist die Erde der Gegenwart, spielbare Fraktionen sind Templer, Illuminaten und Drachen (an Gangsterorganisationen wie die Yakuza angelehnt). In dem Abschnitt, den wir auf der Game Developers Conference Anfang März in San Francisco spielen konnten, kamen unter anderem Vikerger und Maya vor, die England angreifen. Und Sex während des Einführungsrituals bei der Drachenfraktion. Zieht man das ganze Drumherum mal ab, bleibt ein Free2Play-MMO mit starkem Fokus auf die Spielerinteraktion. Nicht nur für alle, die mit Fantasy oder **Star Wars** nichts anfangen können, mehr als ein Geheimtipp. **MT**

Otherland

Entwickler: RealU Publisher: Gamigo
Termin: 3. Quartal 2012 Quicklink: 7835

Wurde auch mal Zeit, dass sich jemand an Tad Williams' berühmte Romanreihe **Otherland** herantraut, um ein Spiel daraus zu machen. Die Geschichte spielt in der fernen Zukunft, in der die Menschen jedwede noch so abstruse virtuelle Welt erschaffen können. Der asiatische Entwickler RealU macht daraus ein Free2Play-Online-Rollenspiel, das uns gemäß der Vorlage in allerhand skurrile Gebiete schickt, von der **Blade Runner**-mäßigen Sci-Fi-Metropole bis zum Fantasy-Mittelalter. Während die Questmechanik MMO-Standards folgt, fällt das an **Age of Conan** erinnernde Kampfsystem ungewöhnlich dynamisch aus. **Otherland** soll in der zweiten Hälfte dieses Jahres erscheinen. **DM**



Die Unreal Engine 3 setzt **Otherland** höchst stimmungsvoll in Szene.

1&1 MOBILE

1&1



**NEU: SAMSUNG
GALAXY S PLUS**

0^{€*}
~~459,-~~



ALL-NET-FLAT

✓ **FLAT** FESTNETZ

✓ **FLAT** ALLE HANDY-NETZE

✓ **FLAT** INTERNET



handytarife.de® 11/2011

29,99 ~~39,99~~ €/Monat*

AKTION BIS 31.03.:
1 MONAT
KOSTENLOS!*

In bester D-Netz-Qualität unbegrenzt ins gesamte deutsche Festnetz und in alle deutschen Handy-Netze telefonieren und mobil surfen. Mit Ihrem eigenen Handy für 29,99 €/Monat. Oder mit einem kostenlosen Smartphone von 1&1, wie dem Samsung Galaxy S Plus, für 39,99 €/Monat.



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

* Aktion bis 31.03.2012: 1&1 All-Net-Flat im 2. Monat kostenlos. 1&1 All-Net-Flat mit 10,- €/Monat Preisvorteil innerhalb der Mindestvertragslaufzeit für 29,99 €/Monat, danach 39,99 €/Monat. 24 Monate Mindestvertragslaufzeit. Einmaliger Bereitstellungspreis 29,90 €, keine Versandkosten.

Macht MMO-Abos billiger!

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamstar.de



Freitagabend, 21 Uhr: Ich logge mich in Star Wars: The Old Republic ein. Obwohl zu der Zeit viel auf den Servern los sein sollte, bekomme ich für die Instanzen kaum eine Gruppe zustande. Doch nicht nur beim Bioware-MMO gehen die Spielerzahlen zurück, selbst der Genre-Primus World of Warcraft verzeichnet rückläufige Statistiken. Beim Blizzard-Hit schiebe ich den Bevölkerungsschwund auch auf das Alter des Spiels. Irgendwann hat selbst das größte MMO seine Halbwertszeit überschritten. Daran werden auch Pandas nichts ändern. Und bei The Old Republic sehe ich das Problem nach wie vor im dünnen Endgame. Ich hoffe aber, dass der kommende Patch 1.2 ausreichend neues Futter für Level-50-Spieler liefert.

So oder so bin ich aber sowohl bei WoW als auch bei SWTOR der Meinung: Abo-Modelle funktionieren in dieser Form nicht mehr. Niemand in meinem Freundeskreis ist heute noch gewillt, 11 bis 13 Euro für ein MMO-Abo zu bezahlen. Wo bei ich nicht sage, dass Free2Play unbedingt das Allheilmittel ist, für das es viele Entwickler halten und das von den meisten Spielern noch immer als »billig« und unfair angesehen wird. Wie wäre es zum Beispiel mit einem alternativen Preismodell? Eines, das zeitgemäßer ist als das, was WoW und SWTOR verwenden. Ich wage zu behaupten, dass mehr Spieler DAUERHAFT für MMOs zu begeistern wären, wenn die Abo-Kosten niedriger ausfielen. Liebe Entwickler: Probiert es doch mal. Wenn's schief läuft, könnt ihr euer Spiel ja immer noch auf Free2Play-mäßig »umstellen«.

War of the Roses

Entwickler: Fatshark Publisher: Paradox Termin: 2. Quartal 2012 Quicklink: 7841

Die schwedischen Entwickler von Fatshark (**Lead and Gold**) ziehen mit klassischen Deathmatches und Conquest-Schlachten à la **Battlefield 3** ins finstere Mittelalter. Auf der GDC konnten wir **War of the Roses** Probe spielen. Mit Axt, Hellebarde, Schwert, Streitkolben, Bogen oder Armbrust beharken wir unsere Feinde. Nach ein wenig Gewöhnung an die recht realistisch angelegte Steuerung funktioniert das erstaunlich gut: Wir antizipieren die Schläge unseres Gegners, verfolgen mit hoch erhobenem Schwert einen flüchtenden Bogenschützen und wechseln je nach Situation und Waffe zwischen schnellen Schwerstreichen und tödlichen Megahieben. Die Kollisionsphysik funktioniert dabei schon in der frühen Pre-Alpha-Version erstaunlich gut. Schwerter prallen voneinander ab, bei einem Rundumschlag erwischen wir auch die Mitstreiter, wenn wir nicht aufpassen. Die Nahkämpfe mit mittelalterlichen Waffen fühlen sich ebenso gut wie glaubwürdig an, sehen hübsch aus und spielen sich erfrischend anders. Wenn die Langzeitmotivation hinhaut, könnte im Spätsommer ein echter Multiplayer-Überraschungs-Hit auf uns zukommen. **HK**



Mit dem Messer führen wir in War of the Roses tödliche Finisher aus.

Sleeping Dogs

Entwickler: United Front Publisher: Square Enix Termin: 3. Quartal 2012 Quicklink: 7836

Sleeping Dogs hat eine wendungsreiche Geschichte hinter sich. Ursprünglich sollte das Spiel unter dem Titel **True Crime: Hongkong** bei Activision erscheinen. Die ruderten aber kurz vor Fertigstellung des Projekts zurück. Mit Square Enix hat das Entwicklerteam jetzt einen neuen Publisher gefunden, und aus dem Code-Haufen ein Open-World-Spiel im Stile von **GTA 4** zusammengesetzt. Wir steuern den Undercover-Cop Wei Shen, dessen Schwester von Triaden ermordet wurde. Um ihren Tod zu rächen, infiltrieren wir die Gangster. Der Plot orientiert sich an asiatischen Filmen wie »Internal Affairs«. Auch die Mechanik hat große Vorbilder. Das Kampfsystem erinnert an **Batman: Arkham City**. Wir huschen zwischen den Gegnern hin- und her, wenn ein Ausrufezeichen über einem Widersacher erscheint, dürfen wir kontern.



Mit einer Waffe in der Hand kämpfen wir wie in **Mass Effect** oder **Gears of War**. Beim Anspielen hat **Sleeping Dogs** einen guten Eindruck hinterlassen. Im Test wird sich zeigen, ob das Niveau gehalten werden kann. **MW**

Sämtliche Figuren wie Hauptcharakter **Wei Shen** als auch die Schauplätze sind in **Sleeping Dogs** sehr detailliert.

Umfrage

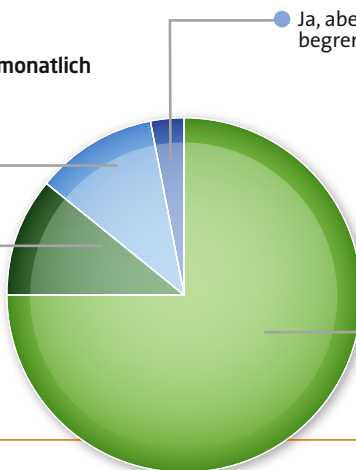
»Sind Sie noch bereit, für ein Spiel monatlich Gebühren zu bezahlen?«

Ja, bei Online-Rollenspielen auf jeden Fall. **11%**

Ich würde dafür zahlen, aber bei den meisten MMOs wird zu wenig neuer Inhalt für ein Monats-Abo geboten. **11%**

Ja, aber nur für sehr begrenzte Zeit. **3%**

Nein, Abo-Modelle sind überholt. **75%**



Ergebnis: Der Erscheinungstermin von Guild Wars 2 rückt näher, und spätestens wenn das Online-Rollenspiel den Erfolg hat, den wir ihm prophezeien (Seite 30), dann müssen auch andere MMO-Betreiber umdenken. Denn für Guild Wars 2 werden wir keine monatlichen Abo-Gebühren abdrücken müssen. Ob sich Titel wie Star Wars: The Old Republic unter diesen Umständen noch mit dem klassischen Bezahlssystem über Wasser halten können oder ob die Bereitschaft, monatlich Geld abzurufen, noch weiter gen Null tendiert? Schon jetzt denkt die überwiegende Mehrheit unserer Umfrage-Teilnehmer (insgesamt 22.878), dass die alten Abo-Modelle längst überholt sind. Wir sind gespannt, ob und wie die Großen (Blizzard, Electronic Arts) auf diesen Trend reagieren und ob EA demnächst immerhin das gute Warhammer Online auf Free2Play-Betrieb umstellen wird.

Omerta: City of Gangsters

Entwickler: Haemimont Games Publisher: Kalypso Termin: 4. Quartal 2012 Quicklink: 7843

Ein Mafia-Spiel von den **Tropico**-Machern mit rundenbasierten Teamkämpfen, kooperativen und kompetitiven Multiplayer-Modi sowie starkem Aufbau- und Wirtschaftsteil. So lässt sich **Omerta** knackig beschreiben. Uns haben bei einer Präsentation vor allem die nach dem Vorbild der erfolgreichen US-Serie **Boardwalk Empire** (Steve Buscemi) liebevoll gestalteten Kulissen der in der Prohibition aufstrebenden Metropole Atlantic City beeindruckt. Dem Szenario



Omerta: Als Vorbild dient die großartige HBO-Serie Boardwalk Empire.

entsprechend wird es »sauberes« und »schmutziges« Geld geben, das jeweils eigene Kreisläufe hat. Das Ziel ist, in einer Mafiakarriere die Stadt unter seine Kontrolle zu bringen. Die rundenbasierten Taktikkämpfe finden in der klassischen Isoperspektive statt. Ein Titel, den man im Auge behalten sollte, im vierten Quartal 2012 soll es schon losgehen. **MT**

Memento Mori 2

Entwickler: Centauri Publisher: dtp Termin: 2. Quartal 2012 Quicklink: 7839

Memento Mori von 2008 war ein düsteres Adventure, das vor allem durch seine ordentliche Story und die guten Rätsel überzeugen konnte. **Memento Mori 2** setzt die Geschichte um die beiden Protagonisten Max und Lara fort. In den Flitterwochen schon geht es wieder rund. Ein Artefakt wird gestohlen, es geschehen Morde, Max verschwindet und wird verdächtigt, in die Ereignisse verwickelt zu sein. Die Spielmechanik hat sich seit dem Vorgänger nicht großartig verändert. Nach wie vor rätseln wir uns in altbekannter Point&Click-Manier durch jede Menge Schauplätze. Auf technischer Seite legen die Entwickler besonders viel Wert auf die Lichtstimmung. Dafür haben sie sogar eine eigene Engine geschrieben. Ob das Spiel mit Licht und Schatten funktioniert, finden wir hoffentlich bereits in der ersten Jahreshälfte heraus. Ein genaues Releasedatum steht allerdings noch nicht fest. **MW**



Um die **Schauplätze** so stimmungsvoll wie möglich zu machen, haben die Entwickler extra eine eigene Licht-Engine geschrieben.

Größtes deutsches Minecraft-Event geplant



Unter dem Namen »You Are Minecraft!« wird bald das wohl größte Server-Event zu Minecraft stattfinden. Jeder Spieler baut seinen Skin als riesige Statue nach. Die Veranstalter sind der Meinung, dass »Minecraft das ist, was man selber daraus macht. Wir stellen mit dem Event das wichtigste Element in den Vordergrund: den Spieler.« Die fertige Karte mit unzähligen Statuen wird am Ende zum Download auf der Website www.YouAreMinecraft.com verfügbar sein, auf der auch alles Wissenswerte zur Veranstaltung dokumentiert ist. **Minestar.de**

Leser-Charts März

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

Quelle: GameStar-MitmachKarten 04/2012. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483

SUPERGÜNSTIG MOBIL SURFEN



1&1 NOTEBOOK-FLAT

AKTION: 1 MONAT

0,– €*

sonst ab 9,99 €/Monat*

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



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

* 1&1 Notebook-Flat im 2. Monat für 0,– €, sonst ab 9,99 €/Monat. Ab einem Datenvolumen von 1 GB steht eine Bandbreite von max. 64 kBit/s zur Verfügung. 24 Monate Mindestvertragslaufzeit. Keine Bereitstellungsgebühr, keine Versandkosten.

Denn sie wissen nicht, was sie tun

Blizzard hat endlich den Erscheinungstermin von Diablo 3 verraten. Aber kann man sich darauf wirklich noch freuen? Eine sehr persönliche Polemik. Von Michael Graf



Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Der Teufel ist aus dem Sack, **Diablo 3** erscheint am 15. Mai. Doch aller Vorfreude zum Trotz bin ich, nun ja, beunruhigt. Als seine große Stärke bezeichnet Blizzard ja stets den Mut zur Schere. Wenn ein Feature keinen Spaß macht, dann – schnipp! – raus damit, keine Diskussion. Egal, wie viel Arbeit drinsteckt, egal, wie spannend es klingt. Das Mutterschiff von **Starcraft 2** etwa – erst im Betatest von der Superwaffe zum Unterstützer degradiert, dann im Folgekapitel **Heart of the Swarm** ganz abgeschossen. Der fürs **World of Warcraft**-Addon **Cataclysm** angekündigte »Pfad der Titanen«, eine Spezialisierungs-Option – ersatzlos gestrichen. Nun ist diese Philosophie grundsätzlich lobenswert: Wenn etwas partout nicht funktioniert, soll man sich nicht daran klammern, sondern loslassen – bei Beziehungen genauso wie bei Spielen.

Dennoch beunruhigt mich, wie fieberhaft, gradezu besessen Blizzard bei **Diablo 3** die Schere ansetzt. Die Mystikerin? Gestrichen. Der Kessel von Jordan? Gestrichen. Der Nephalem-Würfel? Gestrichen. Die Nephalem-Altäre? Erst eingeführt, dann wieder gestrichen. Schriftrollen aller Art? Gestrichen. Aufwändig animierte Helldentode wie in den ersten Videos? Gestrichen. Talismane, Talentbäume? Längst Geschichte. Zuletzt flog der PvP-Modus raus; und die Runen sind auch nicht mehr das, was sie mal sein sollten. Wäre Blizzard ein Friseur und **Diablo 3** ein Kunde mit Zottelmähne, dann blieben von Letzterer bald nur noch Haarbüschel übrig. Zumindest gefühlt. Mir ist klar, dass ein Gutteil der gestrichenen Elemente in anderer Form weiter existiert, Ausrüstung lässt sich halt nicht mehr mit dem Nephalem-Würfel zerlegen, dafür aber beim Schmied. Big Whoop. Beim Stadtportal arbeitet Blizzard sogar gegen den Schnitttrend: Es wurde gestrichen, dann aber als Stein der Heimkehr neu eingeführt. Der ist zwar auch schon wieder geändert worden und zur Menüoption geschrumpft, aber das macht keinen Unterschied. Die Spieler-gegen-Spieler-Gefechte und die Mystikerin sind vorerst allerdings gestorben, schade drum. Na ja, zumindest schade um die Mystikerin, das halbgare PvP-System hat mich eh nie überzeugt. Blizzard wohl auch nicht.

Allerdings treibt mich gar nicht so sehr um, was die Entwickler ändern. Sondern wie sie's tun. Und vor allem: wann. Auch wenn Blizzard clever genug war, lange Zeit keinen Erscheinungstermin zu nennen, haben sie doch immer wieder Zeiträume in Aussicht gestellt – von »kommt noch 2011« bis hin zu »kommt bestimmt Anfang 2012 (vielleicht)«. Herrje, der Betatest läuft seit dem vergangenen August, seit acht Monaten! Da dürfte selbst dem letzten Schnarchkopf dämmern, dass sich **Diablo 3** längst in der Feintuning-Phase und damit auf der Zielgeraden befinden sollte. Um beim Friseurbild zu bleiben:

Eigentlich müsste Blizzard nur noch an den Spitzen schnippeln, statt ständig neue Scheitel zu ziehen und ganze Strähnen abzurasieren. Dass das dennoch geschieht, scheint mir bedenklich.

Denn auch wenn hinter den Änderungen kluge Gedanken stecken, wirkt Blizzard inzwischen eigentümlich konzeptlos. Die Entwickler ändern, passen an, fügen hinzu, schneiden wieder ab – ohne dass ein klares Ziel erkennbar wäre. Das Charaktersystem bleibt das perfekte Beispiel: Ursprünglich sollte ich meine Helden über Talentbäume spezialisieren, deren Aufbau sich zwar von Anspieltermin zu Anspieltermin änderte – aber Bäume blieben zumindest Bäume. Doch dann hieß es plötzlich: Die Talentbäume werden gefällt, sind passé, meine Fähigkeiten lerne ich automatisch bei Stufenaufstiegen.

Fortan pries Blizzard die Vorzüge der Runen, die ich von Feinden erbeute und mit denen ich Fähigkeiten anpasste. Doch nun gibt's

auch die Zauberzeichen nicht mehr in ihrer angedachten Form, sie wurden in Talentmenü-Optionen umgewandelt, die ich ebenfalls durch Aufstiege freischalte – bis zur Maximalstufe 60 bekomme mein Held regelmäßig neue Runen. So soll die Entwicklung weiter motivieren, nachdem ich mit Stufe 30 die letzte Fertigkeit gelernt habe. Diese Motivations-Sackgasse war nach dem Wegfall der Talentbäume ein Kritikpunkt, der sich nun erübrigt. Zugleich opfert Blizzard aber die motivierende Hatz nach hochwertiger Runenbeute, was direkt auf den Kern der **Diablo**-Lust durchschlagen könnte.

Und ach, wenn's nur die Runen wären. Nach dem Rauswurf der Attributspunkte hatte Blizzard Talismane angekündigt, in die ich Tro-

Das ist neu: Blizzard wirkt planlos und unsouverän



Knallige Kämpfe und die Sammelsucht nach neuer Ausrüstung – davon lebt Diablo 3 weiterhin.



phären einsetzen kann, um Charakterwerte gezielt zu verbessern. Doch auch die Glücksbringer sind längst wieder out, meine Attribute beeinflusse ich nur noch über Ausrüstungs-Boni. Wobei sich auch die Namen und Auswirkungen der Werte in den letzten Monaten mehrfach geändert haben, nach einer »Alle Attribute sind für alle Helden gleich wichtig«-Phase hat nun doch wieder jede Klasse ihren Hauptwert. Dann wiederum sind kürzlich Gerüchte über Gegenstände aufgeflackert, die die Talente modifizieren – angedeutet von der italienischen Blizzard-Abteilung. Noch mal: Es geht mir gar nicht darum, ob all das gute oder schlechte Ideen sind. Es geht mir ums Hin und Her. Insbesondere das Charaktersystem, die Talente und Attribute, die Talismane und Runen hat Blizzard so oft geändert, umgeworfen und wieder geändert, dass sich ein Gedanke geradezu aufdrängt: Hätten die darüber nicht mal vorher nachdenken können? **Diablo 3** ist seit gefühlten 5.000 Jahren in der Entwicklung, und wir reden hier ja nicht von irgendwelchen Blumenmustern auf einer Magierrobe. Wie kann es sein, dass für ein Rollenspiel elementare Konzepte wie die Charakterentwicklung im letzten Entwicklungsjahr dermaßen durch die Mangel gedreht werden müssen?

Schon klar, was Blizzard darauf antworten wird: »Wir streben eben nach Perfektion«, »Andere Entwickler ändern in der Beta auch vieles, sagen es aber nicht«, »Wir verschieben Diablo 3 lieber, als es in einem Zustand zu veröffentlichen, der blabla«. Mag alles stimmen. Trotzdem wirkt der Änderungs-marathon auf mich planlos und un-

souverän. Ich kann mir ja nicht mal sicher sein, dass Blizzard nicht schon wieder alles umwirft, während ich diese Zeilen tippe – 15. Mai hin oder her. Dass das den Entwicklern selbst unangenehm ist, zeigt sich daran, dass sie Interview-Anfragen derzeit abblocken. Man will sich nicht mehr ständig verteidigen müssen, sondern **Diablo 3** fertig bekommen. Gut, damit kann ich mich anfreunden.

Nach wie vor nicht anfreunden kann ich mich mit dem Talentsystem. Da mag es noch so nett sein, mit den Runen herumzuexperimentieren – ich halte die Charakterentwicklung mit ihren Automatismen und ihrer beschnittenen Spezialisierung weiterhin für beliebig und damit für langweilig. Der meistzitierte Ausspruch des **Civilization**-Papstes Sid Meier greift eben auch hier: »Ein gutes Spiel besteht aus einer Abfolge interessanter Entscheidungen.« Und Entscheidungen sind eben nur dann interessant, wenn sie handfeste Folgen haben – und ich sie nicht jederzeit rückgängig machen kann, indem ich andere Fähigkeiten wähle. Mag ja sein, dass ich zu einer aussterbenden Spielerspezies gehöre, aber ich möchte eben auch mal nachdenken, wie ich meinen Helden entwickle. Ich möchte Entscheidungen treffen, mit denen ich dann leben und an denen ich mich ausrichten muss. Mein Feuermagier soll ein Feuermagier bleiben und sich nicht einfach in einen Eismagier verwandeln lassen. Zumindest nicht binnen fünf Mausklicks, eine teure Respec-Funktion zum Spezialisierungs-Wechsel wäre ja in Ordnung. Ein komplett beliebiges Charaktersystem reizt mich aber einfach nicht.

Blizzard hat die PvP-Arenen vorerst gestrichen, überlegt aber, sie nachzuliefern.



Okay, bislang hatte Blizzard stets betont, dass diese Beliebigkeit sich dank der Runenvielfalt und der damit verbundenen Möglichkeiten in Wohlgefallen auflösen würde. Doch angesichts des Änderungswahns scheinen die Entwickler selbst zu bezweifeln, dass ihr Talentsystem gut funktioniert. Und genau das ist es, was mich beunruhigt. Blizzard hat Vertrauen verspielt. Warum soll ich einem Entwickler glauben, der immer wieder seine Meinung ändert und Systeme offensichtlich nicht gründlich genug durchdenkt? All das sage ich ohne Hämme, sondern voller Sorge. Denn es gibt auf diesem Planeten wohl nicht viele größere **Diablo**-Fans und Bewunderer des bisherigen Blizzard-Gesamtwerks. Ob diese Sorge gerechtfertigt ist oder nicht – der 15. Mai wird's zeigen. **GR**

Assassin's Creed 3

+ Stärken

- + unverbrauchtes Szenario
- + riesige Spielwelt
- + interessante Hauptfigur

- Schwächen

- Wird die Geschichte sinnvoll weitererzählt?

Von der italienischen Renaissance in den amerikanischen Unabhängigkeitskrieg. Ubisoft krempelt sein Assassinen-Abenteuer gewaltig um, will dem Herz der Serie aber treu bleiben. Nur ein weiterer Ableger in anderem, ungewöhnlichem Szenario also oder doch ein »echtes« neues Assassin's Creed?

Von Daniel Matschijewsky

Die **Spielwelt** soll knapp doppelt so groß ausfallen wie die aus dem bereits riesigen Assassin's Creed: Brotherhood.

Angeschaut

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal (Assassin's Creed: Revelations, GS 01/12: 88 Punkte)**
Termin: **30.10.2011** Status: **zu 75 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7830

Da stürmt er in Zeitlupe übers Schlachtfeld, die amerikanische Flagge fest mit beiden Händen umklammert, den englischen Besatzern wild seine Wut, seine Entschlossenheit entgegen brüllend. Während um ihn herum Kanonenkugeln die blutgetränkte Erde aufwühlen, die Kamera-

den sterben oder mit dem letzten Lebensfunken ihren zerbeulten Trompeten verzweifelte Signale entlocken, während also alle Hoffnung verloren scheint, ist der Ansturm sein letzter Versuch, die Schlacht zu wenden. Die Rede ist von Mel Gibson, wie er in einer der letzten Szenen aus Roland Emmerichs Geschichts-Schmonzette **Der Patriot** als rebellierender Milizionär der kompletten englischen Armee entgegen stürmt und den amerikanischen Unabhängigkeitskrieg quasi im Alleingang gewinnt. Derart verklärte Vaterlandsliebe war dem europäischen Publikum dann doch etwas zu viel; **Der Patriot** ging als finanzieller Totalflop an den Kinokassen unter.

Screenshot-Warnung

Die in diesem Artikel verwendeten Bilder stammen von Ubisoft und sollen das tatsächliche grafische Niveau von **Assassin's Creed 3** demonstrieren. Wir sind allerdings ein wenig skeptisch. Vor allem die Licht- und Wettereffekte wirken nachträglich geschönt. Auch bei der Vegetation und den Charakteren, insbesondere deren Gesichtern, wurde höchstwahrscheinlich nachgeholfen.

Da freut es uns umso mehr, dass der französische Spielehersteller Ubisoft seit der offiziellen Ankündigung von **Assassin's Creed 3** Anfang März regelmäßig versichert, dass man auf eine derart überzogen-patriotische Inszenierung verzichten wolle. Vielmehr soll der kommende Teil der immens erfolgreichen Action-Adventure-Reihe ein realistisches und vor allem greifbares Portrait jener Ära sein, die die Festigung westlicher Demokratie und die Geburt einer ganzen



Connor weiß sich auch gegen mehrere Gegner zu wehren. Hierfür setzt er besonders gern auf seinen **Tomahawk**, mit dem er Soldaten auch entwaffnen kann.

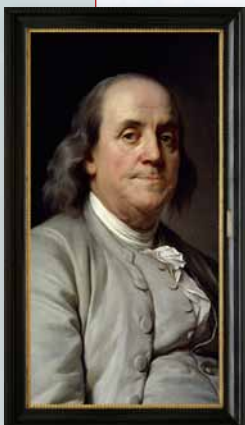
Nation markierte. Mittendrin: Ein neuer Held, wie er allerdings in diesen geschichts-trächtigen Konflikt kaum weniger passen könnte. Kein Soldat, der für Ehre und Vaterland in den Krieg zieht, kein verbitterter Attentäter, der die Rotröcke zurück ins Meer werfen will, sondern ein Mann mit einer ganz persönlichen Mission. Allein dieser Hintergrund gepaart mit dem ungewöhnlichen Szenario ist bereits ein mehr als gutes Zeichen dafür, dass Ubisoft mit **Assassin's Creed 3** endlich den großen Schritt nach vorn wagt, den wir uns seit den beiden zwar großartigen, aber nahezu auf der Stelle tretenden Vorgängern **Assassin's Creed: Brotherhood** und **Revelations** alle erhoffen.

Nach den Kreuzzügen im Nahen Osten und der italienischen Renaissance wagen sich die **Assassin's Creed**-Entwickler nun also an den amerikanischen Unabhängigkeitskrieg, der zwischen 1775 und 1783 an der Ostküste der heutigen USA tobte. Hierfür konzentriert sich Ubisoft auf die beiden Städte Boston und New York sowie das Umland dazwischen, vom Team »Frontier«, also Grenzgebiet genannt – dazu später mehr. **Assassin's Creed 3** setzt 1753 an, rund 20 Jahre vor dem eigentlichen Konflikt, und schließt 1783 mit dem Ende des Krieges ab. Dieser zeitliche Rahmen ermöglicht es den Designern, jede Menge historische Ereignisse in die Handlung einzuweben. Beispiels-

weise erleben wir in Boston – zu jener Zeit eine der größten Städte des Landes – hautnah mit, wie es vor dem Old State House zum Massaker von Boston kam oder wie als Indianer verkleidete Bürger mehrere Hundert Kisten Tee in den Hafen kippten, um gegen die East India Trading Company zu rebellieren. Ein Ereignis von solch symbolhafter Größe, dass es als die Boston Tea Party in die Geschichte einging und bis heute ein Synonym für zivilen Ungehorsam ist – wenn auch im Moment in den USA von der konservativen Seite besetzt. Laut Ubisoft sollen sich diese Ereignisse sichtbar und vor allem dauerhaft auf die Spielumgebung auswirken. Als Paradebeispiel hierfür nennt Creati-

Historische Prominenz

Wie seine Vorfahren Altair und Ezio Auditore da Firenze trifft auch **Assassin's Creed 3**-Held Connor im Verlauf der Kampagne auf einige berühmte Persönlichkeiten der damaligen Epoche. Drei bisher von Ubisoft angekündigte Charaktere haben wir mal herausgepickt.



Benjamin Franklin: Der 1706 in Boston, Massachusetts geborene Schriftsteller, Erfinder und Staatsmann war einer der Gründungsväter der Vereinigten Staaten und maßgeblich an der Unabhängigkeitserklärung beteiligt. Anders als vermutet dient Franklin aber nicht als Waffenbastler für Connor, wie es etwa Leonardo da Vinci für Ezio in **Assassin's Creed 2** war.



George Washington: In einem Spiel über die amerikanische Revolution darf der allererste US-Präsident natürlich nicht fehlen. Wie Connor den zu der Zeit noch als Oberbefehlshaber der Kontinentalarmee auftretenden Washington (1732-1799) kennenlernt, ist bislang nicht bekannt. Wohl aber, dass er in der Story von **Assassin's Creed 3** eine tragende Rolle spielen wird.



Charles Lee: Der britische General und Politiker wird (zumindest in **Assassin's Creed 3**) als heißester Anwärter für das Amt des Präsidenten eingeführt. Ubisoft könnte Lee entweder als missverstandenen Antihelden in Szene setzen oder als Oberschurken. Angesichts seiner britischen Herkunft, scheint wahrscheinlicher eher Letzteres der Fall zu sein.



Der neue Held

Der **Assassin's Creed 3**-Held Connor hat indische Wurzeln, die Ubisoft zu Beginn des Spiels in einem dramatischen (spielbaren) Auftakt zeigt. Darin muss der kleine Halb-Mohikaner hilflos mit ansehen, wie Kolonisten sein Heimatdorf niederbrennen. Wer ihn anschließend unter seine Fittiche nimmt und ausbildet, ist noch unbekannt. Als Erwachsener macht sich Connor schließlich auf, um gegen Tyrannei und Ungerechtigkeit zu kämpfen.

Im **Schnee** hinterlassene Spuren könnten Feinde auf den Plan rufen. Das wäre zumindest unser Wunsch fürs fertige Spiel. Die Felle erjagter Tiere kann Connor übrigens verkaufen.



ve Director Alex Hutchinson in einem Interview die zweite der beiden Städte, New York, die 1776 aus bis heute ungeklärter Ursache zu großen Teilen abgebrannt ist. Der Spieler wird die künftige Weltmetropole allerdings nicht nur vor und nach dem Inferno besuchen, sondern auch währenddessen. Dass sich die Städte im Verlauf der Handlung verändern, dürfte **Assassin's Creed 3** nicht nur abwechslungsreicher, sondern auch greifbarer machen als noch seine Vorgänger. Zwar hatten sich Rom, Venedig, Konstantinopel und Co. über die Kampagne hinweg ebenfalls weiterentwickelt. Das beschränkte sich aber auf die schrittweise Öffnung zuvor abgesperrter Stadtviertel.

Nachvollziehbar (oder vielmehr: noch nachvollziehbarer) soll auch der neue Held sein, von dem bisher lediglich bekannt ist, dass er Connor heißen wird. Eine schwierige Aufgabe für die Entwickler, tritt der Bursche doch

in die großen Fußstapfen zweier ikonenhafter Spielehelden – Altair und Ezio Auditore. Ubisoft will Connor seinen Start als Spieleheld mit einer brisanten Ausgangssituation erleichtern: Als unehelicher Sohn eines Engländer und einer Indianerin sitzt Connor von Kindheit an zwischen den Stühlen, stets auf der Suche nach Akzeptanz und seinem Platz in dieser sich gerade stark verändernden Welt. Anders als in den Vorgängern lernen wir den Helden in **Assassin's Creed 3** bereits in ganz jungen Jahren kennen. Der spielbare Auftakt zeigt den kleinen Connor, der inmitten seines Mohikanerstammes der Ratoohnaké:ton (gesprochen: Ra-doon-ha-gai-doo) lebt und gerade das Jagen in der Wildnis lernt – das Tutorial des Spiels. Mit den hinein in dieses Ethno-Idyll bricht ein dramatisches Ereignis: Brutale Kolonisten überfallen das Dorf, brennen die Zelte nieder und machen selbst vor Frauen und Kindern nicht halt. Connor kann zwar entkom-

men, wie es direkt danach mit dem jungen Burschen weitergeht, will Ubisoft bislang aber nicht verraten. Nur so viel: Anstatt sich auf einen blinden Rachefeldzug zu begeben, macht sich der erwachsene Connor wenige Jahre später auf, gezielt die Tyrannei zu bekämpfen und für ausgleichende Gerechtigkeit zu sorgen. Robin Hood im amerikani-

Connor ist kein Fahnen schwingender Patriot

schen Unabhängigkeitskrieg also? Starke Heldenklischees sollen zwar für Identifikation sorgen, aber hier muss Ubisoft viel erzählerisches Geschick beweisen, damit Connors edelmütiger Plan nicht zur stumpfen Moralkeule mutiert, die dem Spieler laufend einbläut, wie toll es doch ist, Gutes zu tun.



Anschleichen, beobachten, zuschlagen. Auch in **Assassin's Creed 3** müssen wir die **Attentate** gut planen.



Eine Möglichkeit, dieser Gefahr entgegen zu wirken, wäre Entscheidungsfreiheit, durch die wir wie etwa in der **Mass Effect**-Reihe die Gesinnung unseres Helden beeinflussen. Dass Ubisoft ein solches Für-oder-Wider-System in **Assassin's Creed 3** einbaut, halten wir zwar für unwahrscheinlich, würden es uns aber wünschen.

Wie einst bei Altaïr und Ezio ist auch Connors Geschichte direkt mit der seines Nachfahren Desmond Miles verknüpft, der, frisch aus seinem **Revelations**-Koma erwacht, abermals im Animus Platz nimmt, um in den Erinnerungen seiner Ahnen nach Antworten zu suchen. Denn: Auch in **Assassin's Creed 3** geht es um den seit Jahrhunderten währenden Kampf zwischen den Templern und Assassinen. Laut Ubisoft spielt der Unabhängigkeitskrieg trotz der historischen Detailversessenheit des Szenarios dabei eine vergleichsweise untergeordnete Rolle und dient lediglich als, wenn auch opulent ausgestaltete, Bühne für Connors Abenteuer. »Es geht nicht darum, die Revolution zu gewinnen«, sagt Alex Hutchinson. Laut dem Creative Director gibt es auch keine guten amerikanischen Kolonisten, die gegen böse Rotröcke kämpfen. Selbst die Templer und Assassinen will Ubisoft in einer moralisch neutralen Zone platzieren, in der beide Parteien zwar extreme, aber durchaus nachvollziehbare Motive an den Tag legen. Sorgfältig in die Geschichte integriert könnte das



Nur nicht auffallen. In den **Städten** sollten wir nicht derart exponiert vor Wachen herumlatzen.

Die Schauplätze

Boston



Ins **Boston** der Kolonialära verschlägt es Connor regelmäßig. Hier erlebt der Assassine unter anderem die Boston Tea Party, das Massaker von Boston und die Schlacht von Bunker Hill.

New York



Im Jahr 1776 ist ein Großteil der heutigen Weltstadt **New York** fast vollständig abgebrannt, die Ursache für das Feuer blieb bis heute ungeklärt. Connor besucht die Stadt vor und nach dem verheerenden Inferno. Und auch währenddessen.

Das Grenzland



Das Umland wird von Ubisoft Frontier, also **Grenzland** genannt. Hier darf Connor allerhand Bäume und sogar Berge erklettern. Rund ein Drittel aller Haupt- und Nebenmissionen finden hier statt. Vermutlich erleben wir hier auch die Massenschlachten.

»Tarzan« Connor

Typisch für die Serie beherrscht auch Connor herausragende Sprint- und Kletterfertigkeiten. In **Assassin's Creed 3** dürfen wir sogar Bäume hochkraxeln, von einem Ast zum nächsten schwingen oder auf ihnen balancieren.



das **Assassin's Creed**-Universum um eine interessante erzählerische Komponente erweitern. Wir sind sprichwörtlich gespannt.

Die serientypische Stärke, eine lebendige, atmosphärisch dichte Welt zu erschaffen, will Ubisoft in **Assassin's Creed 3** ebenfalls gehörig ausbauen. Hierfür hat das Team unzählige Karten, Blaupausen und Straßendigramme jener Zeit ausgegraben, um Boston und New York möglichst wirklichkeitsnah nachzubauen. Die ersten Bilder zeugen von der Detailversessenheit, mit der die Designer ans Werk gehen. Von den für die Kolonialzeit typischen Fachwerkhäusern über Pferdekutschen bis zu den Kostümen der Bürger und Soldaten passt alles bestens zu-

Connor beobachtet eine Gruppe vom sicheren **Baumwipfel** aus. Sein Bogen wäre jetzt wohl die beste Waffe.



sammen und katapultiert den Spieler von der ersten Minute an ins virtuelle Amerika des ausgehenden 18. Jahrhunderts. Auch das Umland, das knapp doppelt so groß sein soll wie die gesamte Spielwelt von **Assassin's Creed: Brotherhood**, will Ubisoft interessanter und abwechslungsreicher gestalten. Die Entwickler sprechen von einer weitläufigen Umgebung voller Wälder, Flüsse, Seen und Berge, die wir entweder zu Fuß oder auf dem Rücken eines Pferdes erkunden dürfen – inklusive einer neuen, an Bethesdas **Skyrim** erinnernden Schnellreisefunktion. Allerdings soll das Gebiet nicht so leblos und leer ausfallen wie etwa das Königreich aus dem ersten **Assassin's Creed**, das lediglich dazu diente, Jerusalem, Akkon und Damaskus miteinander zu verbinden.

Vielmehr finden sich überall teils geschichtsträchtige Siedlungen wie Concord oder Lexington, in denen Connor Miniaufträge annehmen kann. Und ähnlich wie in Rockstars genialem und (unverständlicher Weise) bisher konsolenexklusivem Western-Epos **Red Dead Redemption** dürfen wir in der Wildnis Bären, Hirsche, Hasen oder anderes Getier jagen und die daraus gewonnenen Felle zu Geld machen. Cool dabei: Je nachdem, wie erfolgreich wir bei der Jagd sind, steigt oder fällt unser Ertrag. Wer etwa einen Bären mit nur einem Streich erlegt, der sackt mehr Geld ein, als wenn er ein Dutzend Mal auf das Vieh ballern muss. Logisch, denn wer zahlt schon für einen völlig durchlöchernten Pelz? Noch cooler: Solche Nebenbeschäftigungen rufen bisweilen Kluggesteuerte Grüppchen auf den Plan, die Connor aufsuchen, um ihm weitere Zusatzaufträge zuzuschancen, die wiederum spezielle Belohnungen einbringen. Auch logisch: Hat man sich erst mal den Ruf erworben, eine Sache so richtig gut zu können, kommen Aufträge dazu. Das erinnert

ein wenig an die Fraktionen aus **Skyrim**. Spannend ist auch Ubisofts Ankündigung, dass sowohl in den Städten als auch im Umland Jahreszeiten für wechselnde Bedingungen sorgen sollen. Während Connor im Sommer ohne große Anstrengung selbst

Alles verändert sich, sogar die Städte

höchste Berge erklimmen kann, macht ihm Mutter Natur durch Schneefall und Stürme im Winter hierbei einen gewaltigen Strich durch die Rechnung. Auf der anderen Seite frieren bei kalten Temperaturen Flüsse und Seen zu, wodurch wir Gebiete erkunden

Serientypisch darf ein eigenes **Pferd** natürlich nicht fehlen. Es soll aber auch eine Schnellreisefunktion geben. Hier reitet der Held übrigens Seite an Seite mit George Washington.





können, die im Sommer unerreichbar wären. Interessant: Laut Ubisoft ist der **Assassin's Creed 3**-Schnee nicht nur eine plane Textur, über die wir wie in anderen Computerspielen einfach lat-schen. Stattdessen soll Connor förmlich durch die weiße Pracht stapfen, sie zur Seite schieben und sogar Spuren hinterlassen. Ob die verräterischen Abdrücke etwaige Gegner auf den Plan ru-fen, wollte Hutchinson allerdings nicht verraten. Reizvoll wäre das allemal, da Connor bei Attentatsversuchen auf entlarvende Schneespuren achten müsste oder sie gar zur gezielten Ablen-kung von Wachen verwenden könnte.

Viel wichtiger ist jedoch: Dürfen wir in der Spielwelt auch or-dentlich herumturnen? Schließlich gehören die rasanten Parkour-Einlagen seit je her zu den wichtigsten Spaßfaktoren der **Assassin's Creed**-Reihe. Hierfür hat Ubisoft an den Bewe-gungsmöglichkeiten des Helden gefeilt. Beispielsweise kann Connor nicht nur über Objekte hüpfen, sondern auch – wenn es der Platz zulässt – geschmeidig unter ihnen hindurchrutschen. Und während eines beherzten Sprints bewegt er sich nun



DAS BILDGEWALTIGSTE
SCHLACHTENEPOS DES JAHRES!

VON DEN MACHERN VON 300

KRIEG DER GÖTTER

© Constantin Film Verleih GmbH - 80802 München



www.kriegdergoetter.de

Ab 05. April 2012
auf DVD, Blu-ray, 3D Blu-ray &
als Video on Demand.

Constantin Film

Die Spielwelt

In Assassin's Creed 3 wechseln die Jahreszeiten. Während Connor im **Sommer** das Umland frei erkunden und sogar Berge erklettern kann, stellt der **Winter** den Assassinen (und auch seine Gegner) vor so manches Hindernis. Andererseits kann Connor in der kalten Jahreszeit zugefrorene Flüsse und Seen überqueren und so Areale erforschen, die im Sommer unerreichbar wären.



Hoffentlich fallen die **Kämpfe** nicht wieder so anspruchslos aus wie in den Vorgängern.

ausfallen als in den diesbezüglich bereits recht anspruchslosen Vorgängern. Zumal Connor unvorsichtige Soldaten nun auch kurzerhand schnappen und als menschlichen Schutzschild zweckentfremden kann.

Spannend hingegen: Ubisoft hat angekündigt, dass man in **Assassin's Creed 3** große Massenschlachten mit mehreren Hundert Soldaten inszenieren wolle. Inwieweit die in die Handlung integriert sind und ob Connor daran teilnimmt, hat der Entwickler allerdings nicht verraten. Zwar könnte Ubisoft die Scharmützel lediglich als erzählerisches Element in Ingame-Zwischensequenzen verwenden. Genauso gut wäre es aber auch möglich, dass der Spieler ähnlich wie in **Brotherhood** und **Revelations** kleinere Truppenverbände befehligt, um Einfluss auf die tobende Schlacht zu nehmen. Dass es hier tiefer gehende Strategieelemente geben wird, ist indes äußerst unwahrscheinlich. Aufgrund der herben Fan-Kritik am Tower-Defense-Minispiel aus dem Vorgänger hat Ubisoft bereits verraten, dass man dieses Element ersatzlos streichen werde.

Auch wenn das Minispiel in **Revelations** nicht sonderlich durchdacht war, müssen wir Ubisoft für den Versuch danken. Die Entwickler experimentieren, und das ist gut

automatisch um etwaige Hindernisse herum, was den ohnehin bereits herausragenden Spielfluss noch verbessern dürfte. Besonders cool finden wir die Möglichkeit, in den Städten nun auch in offene Fenster zu hechten, durch das Zimmer (inklusive kreischender Frau) zu rennen und auf der

Red Dead Assassin?

anderen Seite wieder hinaushüpfen zu können. Auch im offenen Gelände weiß sich der Lauf- und Kletterprofi extrem rasant fortzubewegen. So kann Connor an Bäumen emporkraxeln, von einem Ast zum nächsten springen oder auf ihnen balancieren. Die Baumwipfel-Akrobatik ist eine interessante Neuerung und dürfte für spektakuläre Verfolgungsjagden in luftigen Höhen sorgen. Frei nach dem Motto: Mein Name ist Connor. Tarzan Connor.

Damit all das gut aussieht, hat Ubisoft sämtliche Animationen des Helden – mehr als 1.000 Stück an der Zahl – von Grund auf neu erstellt. Nicht nur die Kraxeleyen, auch die zahlreichen Kämpfe sollen dadurch realistischer und dynamischer in Szene gesetzt werden. Laut Hutchinson wird sich Connor

wie ein Wolf bewegen, der seine Beute langsam umkreist, bis er sie mit geschmeidigen und letztlich tödlichen Attacken zu Fall bringt. Hierfür setzt der Halb-Indianer von Spielbeginn an auf zwei Waffen: ein Messer sowie seinen Tomahawk. Anders als in früheren **Assassin's Creed**-Teilen nimmt der Held den nächstbesten Gegner nun automatisch ins Visier, wir müssen dann nur noch die Angriffstaste betätigen. Oder im richtigen Moment kontern, was Connor dank seiner Waffen nun auch bei zwei Gegnern gleichzeitig kann. Bei uns schrillen bereits die Alarmglocken, denn dadurch dürften die Kämpfe ein gutes Stück simpler



Tag und **Nacht** wechseln wohl nicht dynamisch, sondern werden wie im Vorgänger je nach Mission vom Programm fest vorgegeben.

Im spielbaren Prolog von **Assassin's Creed 3** bekommt es der kleine Connor mit einem fiesen **Kolonisten** zu tun.



so. In **Assassin's Creed 3** finden sich neben den bereits angesprochenen Innovationen wie den Baumklettereien, der Jagd in offenem Gelände sowie den Fraktionen und Massenschlachten weitere interessante Ansätze. So will man etwa das Besitztümer-

Ein Held, 1.000 Animationen

System der Vorgänger umbauen. »Man latscht nicht einfach mehr nur durch die Städte, um alle Läden zu kaufen«, sagt Hutchinson. Was das im Klartext bedeutet, wollte der Creative Director allerdings nicht verraten. Doch damit nicht genug, werde man auch an der Vielfalt und Präsentation der Subjekt-16-Rätsel feilen, die uns wie schon in den Vorgängern tiefere Einblicke in den Animus sowie die Geheimorganisation

Abstergo erlauben. Besonders gut finden wir Ubisofts Idee, das Synchronisations-System zu vereinfachen. Zur Erklärung: Um eine Mission mit einer Wertung von 100 Prozent abzuschließen, müssen wir vordefinierte Voraussetzungen erfüllen, etwa nicht erkannt zu werden oder die Zielperson mit einer bestimmten Waffe auszuschalten. Bislang musste man hierfür die teils sehr langen Missionen am Stück meistern. Ein kleiner Fehler am Ende, und die Synchronisation war futsch. In **Assassin's Creed 3** gibt es nun innerhalb der Aufträge mehrere Checkpunkte, an die Connor zurückkehren kann, wenn unterwegs etwas schief läuft.

Mit skeptischem Blick beäugen wir indes Ubisofts Aussage, dass man für **Assassin's Creed 3** abermals auf die hauseigene Anvil-Engine setzen werde, die bereits im ersten Serienteil von 2008 zum Einsatz kam und für die Fortsetzungen lediglich dezent überarbeitet und beispielsweise um Tag-Nacht-

Wechsel und dynamische Beleuchtungseffekte erweitert wurde. Alex Hutchinson versichert allerdings, dass das Team mit der dritten Version des Grafikmotors einen regelrechten neuen Meilenstein erreicht habe. Angesichts der mittlerweile arg angegrauten Xbox 360- und Playstation 3-Technik, für die **Assassin's Creed 3** ebenfalls entwickelt wird, und bis wir das Spiel selbst ausprobiert haben, belassen wir es also in Sachen Grafikqualität erstmal bei einem vorsichtigen »Schau'n mer mal«. Trotz der vielleicht angestaubten Technik freuen wir uns so sehr auf das neue **Assassin's Creed** wie damals auf den ersten Teil. Denn in Hinblick auf das frische Szenario, die riesige Spielwelt, den interessanten Helden und die zahlreichen Neuerungen könnte es im Herbst dieses Jahres nämlich genau das werden, was der erste Teil zu seiner Zeit war: ein »echtes« neues **Assassin's Creed**, und damit wieder eine echte Bereicherung der Spiewelt. Zeit dafür wäre es. **DM**



Ubisoft will in **Assassin's Creed 3** **Massenschlachten** mit mehreren Hundert Soldaten inszenieren.



Endlich mal was anderes

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Auch wenn Brotherhood und Revelations tolle Spiele waren, hatte ich schon nach **Assassin's Creed 2** insgeheim gehofft, dass Ubisoft etwas Neues, etwas Frisches probiert. Mein Wunsch wurde offenbar erhöht. Gut, noch halten die Entwickler viele Elemente unter Verschluss. Die bereits bekannten Ansätze klingen aber allesamt ungewöhnlich interessant. Vor allem das unverbrauchte Szenario, der Held und die Spielwelt haben es mir angetan. Wenn Ubisoft auf übertriebenen Patriotismus verzichtet und eine nachvollziehbare Geschichte zu erzählen vermag (was ich dem Team absolut zutraue), lasse ich mich gern in den Unabhängigkeitskrieg hineinziehen.

Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
UPDATE	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Gearbox	–	–	Quartal 2012
	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	–	–	4. Quartal 2012
	Auto Club Revolution	Rennspiel	Eutechnyx Limited	–	–	2012
UPDATE	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	Irrational Games	12/10, 08/11	Ausgezeichnet	19. Oktober 2012
UPDATE	Borderlands 2	Action-Rollenspiel	Gearbox	10/11, 05/12	–	30. Oktober 2012
NEU	Brickforce	Multiplayer-Shooter	Exe Games	05/12	Passabel	1. Quartal 2012
NEU	Chaos auf Deponia	Adventure	Daedalic	05/12	–	14. September 2012
	Command & Conquer: Generäle 2	Echtzeit-Strategie	Bioware Victory	02/12	–	2013
UPDATE	Counter-Strike: Global Offensive	Taktik-Shooter	Hidden Path	11/11, 02/12	–	3. Quartal 2012
	Darksiders 2	Action-Adventure	Vigil Games	09/11, 04/12	–	26. Juni 2012
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Noumena Studios	02/12	–	1. Quartal 2013
UPDATE	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	07/11, 11/11, 12/11, 01/12, 04/12	Ausgezeichnet	15. Mai 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
UPDATE	Firefall	Online-Shooter	Red 5 Studios	–	–	2. Quartal 2012
UPDATE	Game of Thrones	Rollenspiel	Cyanide Studios	03/12	–	15. Mai 2012
UPDATE	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	Arenanet	10/10, 05/11, 09/11, 04/12, 05/12	Ausgezeichnet	2012
	Geheimakte 3	Adventure	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
	Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar Vancouver	06/09, 12/11, 04/12	–	01. Juni 2012
NEU	Medal of Honor : Warfighter	Ego-Shooter	Danger Close	05/12	–	25. Oktober 2012
UPDATE	Metro: Last Light	Ego-Shooter	4A Games	09/11	–	1. Quartal 2013
UPDATE	Port Royale 3	Aufbau-Strategie	Gaming Minds	02/11	–	4. Mai 2012
	Prey 2	Ego-Shooter	Human Head	–	–	2012
UPDATE	Prototype 2	Action	Radical Entertainment	04/12	–	27. Juli 2012
	Rainbow Six: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft Montreal	02/12	–	2013
UPDATE	Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Piranha Bytes	05/11, 06/11, 08/11, 05/12	Sehr Gut	27. April 2012
	Resident Evil: Operation Raccoon City	Actionspiel	Slant Six Games	08/11	–	18. Juni 2012
	SimCity	Aufbau-Strategie	Maxis	04/12	–	2013
UPDATE	Spec Ops: The Line	Ego-Shooter	Yager	01/12	Sehr gut	29. Juni 2012
	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	08/11, 01/12	Sehr gut	2012
UPDATE	TERA	Online-Rollenspiel	Bluehole Studio	05/12	Gut	3. Mai 2012
UPDATE	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	06/10	–	19. Juni 2012
	Tomb Raider	Actionspiel	Crystal Dynamics	03/11, 07/11	–	3. Quartal 2012
UPDATE	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	03/12	Sehr gut	2. Quartal 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
	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

Risen 2: Dark Waters

Wir haben die Beta des Piranha-Bytes-Abenteuers durchgespielt und verraten, ob die dichte Atmosphäre die angestaubte Technik kaschieren kann.



Das kommt im April

Blacklight Retribution	Perfect World	04.04.2012
Confrontation	Dtp	05.04.2012
Top Gun: Hard Lock	505 Games	05.04.2012
Tribes: Ascend	—	12.04.2012
MUD: FIM Motocross World Championsh.	Dtp	13.04.2012
Nexuiz	THQ	17.04.2012
Test Drive: Ferrari Racing Legends	Bigben Interactive	20.04.2012
Risen 2: Dark Waters	Deep Silver	27.04.2012
Jagged Alliance Online	Gamigo	April
The Walking Dead	Telltale	April
Der Fall John Yesterday	Crimson Cow	April
Legend of Grimrock	—	April
Pole Position 2012	Kalypso	April

Darauf warten die GameStar-Leser

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

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 04/12

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.

Nähe zu den Figuren. Die **Warfighter-Soldaten** sollen nicht nur schießen, sondern auch fühlen können. So zumindest der Plan der Entwickler.

⊕ Stärken

- + globales Setting
- + sehr gute Grafik durch Frostbite Engine 2
- + Fokus auf die Handlung

⊖ Schwächen

- Motivieren die Missionen?
- Funktioniert die »persönliche Geschichte«?

Medal of Honor Warfighter

Nach der nicht ganz so gelungenen Neuauflage von 2010 versucht Electronic Arts nun ein zweites Mal, die über zwölf Jahre alte Shooter-Serie aus dem Schützengraben zu holen. Mit ambitionierten Mitteln. Von Maxi Gräff und Petra Schmitz

Angeschaut

Genre: Ego-Shooter Publisher: Electronic Arts Entwickler: Danger Close (Medal of Honor, GS 12/10: 68 Punkte)
Termin: 25.10.2012 Status: zu 80 % fertig

GameStar.de/Quicklink/7829

U nser erster Moment in dem Ego-Shooter **Medal of Honor: Warfighter** ist kein Kampf, keine Schießerei, sondern ein tief emotionaler. Der Soldat Preacher hört die Stimme seiner Frau durchs Telefon: »Ich schaffe es nicht mehr, unsere Tochter allein großzuziehen. Ich gehe zurück nach Spanien.« Mit betroffenem Gesichtsausdruck legt Preacher auf. Obwohl ohrenbetäubende Explosionen alles um ihn herum in Trümmer verwandeln, steckt er für ein paar Sekunden in seiner persönlichen kleinen Sorgenwelt: »Ist das das Opfer, das ich bringen muss? Welch Ironie! Hier stehe und kämpfe ich für meine Familie. Und die

will mich aus genau diesem Grund verlassen.« Doch lang kann sich Preacher nicht mit seinen privaten Problemen beschäftigen, ein Kamerad holt ihn schnell wieder zurück in die akute Gefahr. Es geht in diesem Moment aber nicht nur ums blanke Überleben, es geht auch um den Kampf gegen den Terrorismus, der sich in **Medal of Honor: Warfighter** um die ganze Welt zieht.

Unseren Einblick in das mittlerweile 16. Spiel der Shooter-Serie erhalten wir direkt bei Electronic Arts in Los Angeles. Zusammen mit Vertretern der europäischen Presse sind wir die ersten, denen eine ausführliche Demoversion auf dem PC gezeigt wird. Dan-

ger-Close-Producer Greg Goodrich und Creative Director Richard Farrley begrüßen uns in einem kleinen Vorführungsraum. Nach einer kurzen Vorstellungsrunde erzählen die beiden ehemaligen Treyarch-Männer, was uns in **Medal of Honor: Warfighter** erwartet. Während sich der Serienneustart von 2010 nur auf Afghanistan konzentrierte, haben wir es in **Warfighter** mit Terroranschlägen rund um den Globus zu tun. In der Solokampagne erleben wir die Geschichte der Tier 1, der schon aus dem Vorgänger bekannten (realen) US-Elite-Einheit. Mit von der Partie sind zwei bekannte Gesichter: Mother und Preacher. Laut Producer Greg Goodrich soll es noch weitere Wieder-

Die **Frostbite Engine 2** leistet ganze Arbeit und wirft Chaos und Zerstörung auf den Bildschirm.



Wer hier hustet, fliegt raus. In der **Elite-Einheit Tier 1** sind die Besten der Besten. Und die wissen sich in jeder Situation zu helfen.



Filmreif: Immer mal wieder kommt es zu kurzen, spektakulären **Zwischensequenzen**.



sehen aus **Medal of Honor** geben, die er aber noch nicht verraten will. Bei unserem Stichwort »Dusty« konnte er sich ein Grinsen allerdings nicht verkneifen. Wir vermuten also stark, dass der so bärtige wie bärbeißige Soldat ein Teil der Serie bleiben wird.

Dann geht die Präsentation los. Vom telefonierenden Preacher, der mit seiner Frau über die Trennung redet, wechseln wir zum ersten Schauplatz von **Medal of Honor: Warfighter**, auf die Philippinen. Wir befinden uns in der Stadt Isabela. Hier hat die Terrorgruppe Abu Sayyaf mehrere Entwicklungshelfer als Geiseln in ein mehrstöckiges Regierungsgebäude verschleppt. Doch es ist nicht nur die Terroristengruppe, die den Jungs zu schaffen macht. Auch Mutter Natur trägt ihren Teil bei, denn ein gewaltiger Taifun ist gerade über die Insel gezogen und hat sowohl die Stadt als auch das Regierungshaus in ein gigantisches Schmutzbecken voller Schlamm und Trümmer verwandelt. Wäre der Boden nicht mit Wasser sowie herumschwimmendem Schutt überflutet, könnten wir uns fast vorstellen, in ei-

ner großen Hotellobby zu stehen. Doch lange dürfen wir die Innenarchitektur nicht bewundern, denn Tier 1 bleibt nicht unbemerkt. Der erste Schuss knallt durch den großen Raum, Preacher und sein Team hechten hinter eine Holzfassade. Mit ihren Sturmgewehren wehrt Tier 1 die ersten

Gegner ab, die Holzwände zersplittern. Das wirkt alles sehr eindrucksvoll und dynamisch, was an der aus **Battlefield 3** bekannten Frostbite Engine 2 liegt.

Der mächtige Grafikmotor lässt in **Warfighter** seine Muskeln spielen: Preacher wirft



Nah dran. **Warfighter** soll uns eine ganz persönliche **Soldaten-Geschichte** erzählen.

dem Terroristen-Nachschub eine mit Leuchtfunktion bestückte Granate entgegen. Die Explosion erzeugt eine meterhohe Fontäne und wirbelt im Wasser liegende Blätter und Holzsplitter realistisch durch die Luft. Zusätzlich erwischt es ein paar in der Nähe stehende Gegner, die von der Druckwelle von den Füßen gehoben werden. Vorsorglich schleudert Preacher auch eine Granate in den ersten Stock. In der trockenen Umgebung oberhalb der Treppe erfasst die Detonation auch Gegner in größerer Entfernung. Solche Details sprechen für sich, denn im echten Kampfeinsatz dämpft Wasser ebenfalls den Wirkungsradius von Granaten. Auch die Geräuschkulisse wirkt äußerst realistisch. Je nach Position können wir die Gegner und deren Distanz zu uns prima ausmachen, was gerade in höheren Schwierigkeitsgraden hilfreich sein dürfte.

Die Spielmechanik bietet bis auf das Granaten-Intermezzo zunächst mal keine Überraschungen – Shooter-Standard könnte man sagen. Erst als Preacher und sein Team in den zweiten Stock gelangen und sich zwei Soldaten in bekannter Manier links und rechts neben einer verschlossenen Tür positionieren, bemerken wir ein interessantes Detail. Wie in den Solo-Kampagnen von **Battlefield 3** oder **Modern Warfare 3** können wir nun zwar versuchen, die Tür aufzubrechen und im Zeitlupenmodus Gegner gezielt zu erledigen. In **Medal of Honor**:



Ende der Demo: Die Geiseln sind gerettet, und die **Helikopter** fliegen zu heroischer Musik in den Sonnenuntergang.

zur Blendgranate. Die blinden Terroristen werden erledigt, die Geiseln sind sicher.

Nachdem die Tier 1-Einheit die Geiseln befreit hat, geht es auf Schlauchbooten raus aus der überfluteten Stadt. Das Standgeschütz fest umklammert schießt sich Preacher während einer rasanten Fahrt über die »Wasserstraßen« den Weg frei. Doch neben den Gegnern macht den Soldaten auch die Verwüstung zu schaffen: Der Taifun hat überall Trümmer hinterlassen, die dem Schlauchgefährt den Weg versperren. In einer hektisch inszenierten Zwischensequenz weicht das Team aus einer engen Gasse zurück, in der ein quer stehendes Holzboot alles blockiert, und rast in die nächste, noch engere Passage. Die Hochhäuser um die Männer drohen einzustürzen. Gerade so schaffen es die Soldaten in freies Gelände. Zu heroischer Musik lassen mehrere Frachthubschrauber Befestigungsseile herab, mit denen die Schlauchboote in die Luft gehievt werden. Und dann fliegt die Tier 1-Einheit samt den Geiseln in den obligatorischen Sonnenuntergang.

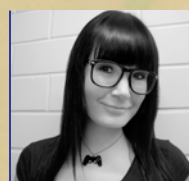
Kurz nach der eigentlichen Spielpräsentation wiederholen vier Entwickler aus dem über 200 Mann starken **Medal of Honor**:

Warfighter-Team alle die gleichen zwei Worte: »personal story« (persönliche Geschichte). **Warfighter** will uns vermitteln, wie es sich anfühlt, mit seinen »Brüdern« in den Krieg zu ziehen, seine Familie zurückzulassen und dabei einer Sisyphusarbeit gleich mit kleinen Löffeln ein unendlich tiefes Terrornest auszuheben. Das Spiel will uns einen Einblick in den Alltag der harten Jungs liefern und schon fast so etwas wie Dankbarkeit gegenüber den Soldaten zum Ausdruck bringen. Das klingt nach jeder Menge US-Patriotismus, nach dieser besonders aufdringlichen Art der amerikanischen Kultur, die vielen Europäern überzogen oder gar lächerlich erscheint. Doch Patriotismus hin oder her: Eine gelungene Story würde der zweiten **Medal of Honor**-Neuaufgabe gut tun, denn die mauere Geschichte zählte zu den Hauptkritikpunkten im Vorgänger. Da stellt sich allerdings die Frage, ob es Danger Close Games überhaupt gelingt, eine »personal story« zu erzählen, wenn der Spieler genau wie in **Modern Warfare 3** unterschiedliche Soldaten steuert. Eine emotionale Bindung zu einem Charakter kann nur entstehen, wenn man Zeit mit ihm verbringt und seine Reaktionen in den unterschiedlichsten Situationen erlebt. Eine eigentlich simple Weisheit, die sich nicht nur auf Beziehungen, sondern auch auf Computerspiele anwenden lässt. **MG / PET**

Ab in den obligatorischen Sonnenuntergang

Warfighter stehen dem Elitetrupp aber weitere Optionen zur Verfügung: Wir können die Tür entweder mit C4 aufsprengen oder eine Blend- bzw. Splittergranate hinein werfen. Das erinnert an die **Ghost Recon**- und **Rainbow Six**-Serien. Die unterschiedlichen Möglichkeiten, den Raum zu stürmen, sind an entsprechende Voraussetzungen gekoppelt. Befänden sich auf der anderen Seite der Tür Geiseln, wäre die Splittergranate eine dumme Wahl. Preacher greift folglich

Die philippinische Stadt Isabela wurde von einem Taifun verwüstet und ist nur noch mit einem **Schlauchboot** befahrbar.



Diesmal mit Geschichte?

Maxi Gräff
Redakteurin
redaktion@gamstar.de

Auch wenn wir in der Demo von **Medal of Honor: Warfighter** nur eine Mission gesehen haben, macht zumindest die Action einen mehr als spektakulären Eindruck, der Frostbite Engine 2 sei Dank. Allerdings bleibt fraglich, ob die Entwickler diesmal auch eine vernünftige Geschichte erzählen. Selbst die eindrucksvollsten Explosionen nützen nämlich nichts, wenn sie im Dauerstakkato belangloser Missionen gezündet werden, so wie das im Vorgänger noch der Fall war.

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-22NS
- 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 %.

⊕ Stärken

- + traumhafte Landschaften
- + dynamische Events
- + forderndes Charaktersystem
- + persönliche Story
- + motivierendes PvP

⊖ Schwächen

- gewöhnungsbedürftiges Questsystem

Guild Wars 2

Kann ein Online-Rollenspiel vieles neu und trotzdem alles richtig machen? Ein finales Urteil lässt sich noch lange nicht fällen, aber Guild Wars 2 ist auf dem besten Weg, das vermeintlich Unmögliche zu schaffen. 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



Tequatl der Sonnenlose ist einer der imposanten **Drachen**, mit denen wir uns in **Guild Wars 2** anlegen müssen.

Ein Problem aktueller Spiele sei, so liest man inzwischen immer wieder in Forenbeiträgen, die überzogene Erwartungshaltung und die daraus fast unabwendbar resultierende Enttäuschung. Wir sagen: stimmt! Das liegt indes nicht so sehr an der Fachpresse, sondern an der inzwischen von den Publishern und Entwicklern im großen Stil betriebenen und logischerweise stets sehr vollmundigen Werbung beziehungsweise Kundenbindung: aufwändige Websites und Videos, die überquellen vor Versprechungen, liebevolle und aufmerksame Community-Betreuung in Foren oder auf Facebook bereits Monate vor den Release des Spiels. Und wenn das Spiel beim Erscheinen eben nicht die Versprechen der Macher erfüllt, dann potenzi-

ren sich diese nicht eingehaltenen Versprechen mit enttäuschten Erwartungen und am Ende gibt's den vielzitierten »Shitstorm« (Anglizismus des Jahres 2011) von Seiten der (ehemaligen) Fans. Viele der großen Spielefirmen können inzwischen ein langes Klagelied davon singen – das sie sich allerdings selbst (ungewollt) ins Entwickler-tagebuch geschrieben haben.

Auch ArenaNet und NCsoft füttern die Fans seit Jahren mit wundervollsten Ankündigungen zu **Guild Wars 2**. Das MMO existiert in den Köpfen vieler als der Heilsbringer, als das Online-Rollenspiel, das das Genre revolutionieren wird. Wer jetzt mit dem Finger auf uns zeigt und grummelt: »Ihr seid doch keinen Deut besser, das behauptet ihr doch auch!«, der sei darauf hingewiesen, dass wir

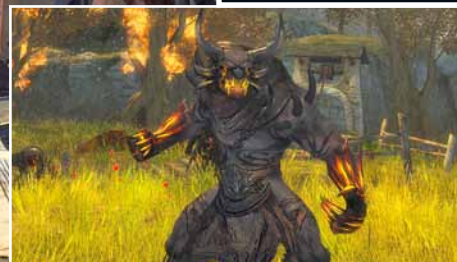
in frühen Vorschau-Artikeln generell nur über die Pläne der Entwickler berichten können. Ob diese Pläne letztlich wahr werden oder nicht, lässt sich erst mit Sicherheit sagen, wenn das Spiel fertig ist. Oder zumin-

Große oder kleine Pupillen?

dest, wenn wir es spielen und uns selbst ein Bild von der angekündigten Qualität machen können. **Guild Wars 2** haben wir inzwischen schon tagelang gespielt (leider nach wie vor ohne die Erlaubnis, eigene Bilder machen zu dürfen). Und ja, was wir gesehen und erlebt haben, war tatsächlich fantastisch. ArenaNets Ankündigungen haben sich zumindest in unserem Erlebnisrahmen bewahrt. **Guild Wars 2** wird das Genre



Die schwarze **Zitadelle** ist die Hauptstadt der Charr, einer Rasse, die wir aus den ersten Teilen nur als unseren Gegner kennen. In **Guild Wars 2** dürfen wir die Charr spielen.





Komplett neu und eine der interessantesten Klassen in **Guild Wars 2**: Der **Ingenieur**, der vor allem mit Schusswaffen rumhantiert.

vielleicht nicht von Grund auf umkrempeln, aber so viele schöne und gut umgesetzte Ideen mit traditionellem MMO-Design kombinieren, dass am Ende doch eine kleine Revolution dabei herauskommen könnte.

Dass wir bei der Charaktererstellung in **Guild Wars 2** optisch deutlich mehr anpassen können als in den Vorgängern, ist nur recht und billig. Immerhin sollen wir unseren Helden nicht stumpf bis zur Maximalstufe 80 hochprügeln, sondern auch eine persönliche Story ähnlich wie in **Star Wars: The Old Republic** mit ihm erleben. Da wäre es doch schade, wenn wir die ganze Zeit nur auf vorgenerierte Standardfratzen starren

müssten. Die Möglichkeiten in **Guild Wars 2** sind erstaunlich umfangreich, es lassen sich gar solche Minimaldetails wie die Pupillengröße anpassen. Die dürfte zwar nur den wenigsten Mitspielern ins Auge fallen, aber uns gibt's immerhin das Gefühl, wirklich individuell unterwegs zu sein.

Dennoch ist die Optik fast der unwichtigste Teil des Heldenbaukastens von **Guild Wars 2**. Viel entscheidender sind die Optionen, die danach auf uns warten. Wir sollen fünf Fragen beantworten beziehungsweise Sätze vervollständigen. Drei Wörter stehen uns jeweils zur Auswahl, die unsere Klasse, unsere Gesinnung und vor allem aber wichtige Eck-

punkte unserer Geschichte genauer definieren. So wählen wir als Charr etwa, zu welcher Legion (Blut, Eisen oder Asche) wir gehören und ob wir als loyaler Soldat in die Welt treten oder aufgrund unserer Vergangenheit erst um unsere Reputation kämpfen müssen. Wer sich dafür entscheidet, dass sein Vater ein zwielichtiger Schamane war, muss damit leben, dass auch er erst mal kritisch beäugt wird. Und wer auf Zusammenhalt hustet, der zieht alleine in die ersten Aufträge, während geselligere Charr-Helden Unterstützung durch NPCs bekommen. Auch im Folgenden schlägt sich die Auswahl nieder. Wenn wir als Mensch etwa den Satz »Ich bedauere am meisten, dass ...« mit »... ich eine Gelegenheit ausgeschlagen habe, im Zirkus aufzutreten.« vervollständigen, kommen wir im Laufe der Handlung tatsächlich mit einem Zirkus in Berührung. Allerdings auf eine Art, die den Wunsch nach Auftritten in der Manege für immer auslöscht. Unklar ist noch, ob und wie sich die Entscheidungen innerhalb der Geschichte auf spätere Ereignisse auswirken. Werden wir irgendwann dafür zur Rechenschaft gezogen, dass wir ein Waisenhaus statt eines Hospizes vor einem Brandanschlag bewahrt haben? Oder handelt es sich lediglich um Momentaufnahmen, um das Erlebnis dichter zu machen?

Die Storyaufgaben von **Guild Wars 2** finden stets in für uns reservierten Instanzen statt und gipfeln meist in einem wilden Kampf. Mal an der Seite von NPCs, mal sind wir auf uns gestellt, sofern wir auf unterstützende Mitspieler verzichten. Doch nicht immer geht's darum, irgendwelchen Schurken oder Monstern heimzuleuchten. Als Menschenheld mit der entsprechenden Vorauswahl bei der Charaktergenerierung geht's etwa Undercover in ein Banditenlager. Dazu stülpen wir uns zuvor die passenden Klamotten über und gelangen anschließend mittels eines Passworts in den Unterschlupf der Räuber – die offenbar mit irgendeinem hohen Tier in der Menschenhauptstadt Divinity's Reach an einem Putsch schrauben. Später führt der

Human

I was raised _.



Commoner ("by common folk") - I was raised among the common folk of Divinity's Reach. We're the working class, the cogs that keep the city running. I help out at tavern owned by my friends, Andrew and his daughter Petra.



Nobility ("among the nobility") - I grew up among the nobles, including my friend Lord Faren, who can trace their ancestry back to ancient kings. I received an excellent education, am well versed in courtly graces, and understand the responsibility that comes with privilege.



Street Rat ("in the streets") - I grew up poor, on the streets, living hand to mouth. Every day was a challenge, but like I tell my ol' buddy Quinn, "If it doesn't kill you, it makes you stronger." I've worked hard to change my luck, but I've still got a long way to go.

One of my biggest regrets is that _.



Unknown Parents ("I've never searched for my true parents") - When I was an infant, I was abandoned at an orphanage. A kind couple adopted me and became my family. However, I've always wondered about my real parents.



Dead Sister ("I never recovered my sister's body") - My sister was a Seraph. Centaurs killed her while she was out on patrol. They never recovered her body, and it has always bothered me.



Missed Opportunity ("I passed up an opportunity to perform in the circus") - When I was young, I had the opportunity to perform in the circus, but I turned it down. To this day, I'm sorry I didn't leap at the chance.

Everyone said I was blessed by _ when I was young.



Dwayna - Dwayna -- the goddess of healing, air and life -- is the even-tempered leader of the old gods. She is often depicted as young, tall and slender, rising into the air on immense feathery wings.



Grenth - Grenth is the god of darkness, ice and death. His acolytes know that the veil between the worlds is thin. Death does not frighten me. Even the darkest nights give me comfort because Grenth watches over me.



Balthazar - Balthazar -- the god of war, fire, and challenge -- oversees the battle arena. He gifts those who have a knack for combat strategy and skill with weapons. I have trained hard to honor Balthazar.



Melandru - Melandru -- the goddess of nature, earth, and growth -- can be found in every harvest and every flower. She smiles upon those, like me, who have an affinity with animals. I am a follower of Melandru.



Lyssa - Lyssa wears many masks. She is the dual-faced goddess of beauty, water and illusion. She is the patron of the most attractive and graceful among us. Her blessings have touched me all my life.



Kormir - Kormir is the goddess of order, spirit and truth. She inspires me every day to find greater courage and to seek rightness of mind, heart and action.

Im offiziellen Wiki von **Guild Wars 2** (Quicklink: 7834) kann man sich alle **Rassen-, Klassen- und Storyentscheidungen** aus dem Charaktereditor anschauen und schon mal vorauswählen.



Jeder Charakter verfügt in Guild Wars 2 über seine eigenen **Heilfähigkeiten**. Und selbst, wenn wir so gut wie tot sind und schon am **Boden** liegen, dürfen wir noch mit eingeschränkten Skills kämpfen, um vielleicht noch einen Gegner zu besiegen. Gelingt uns das, stehen wir wieder gesund auf.



Weg eventuell (auch wieder je nach Auswahl während der Charaktergenerierung) in ein kleines Örtchen, um dort im Zuge der bereits erwähnten Zirkusgeschichte Prüfungen abzulegen. Wir sollen als potenzieller Clown nicht nur einen lustigen Witz erzählen (»Ein Norn,

ein Charr und ein Asura gehen in eine Kneipe ...«), sondern auch den Pantomimen mimen beziehungsweise nachahmen. Die Missionsvielfalt und die spannenden Geschichten drumherum sorgen dafür, dass uns bisher nicht eine Sekunde der persönlichen Story langweilig erscheint.

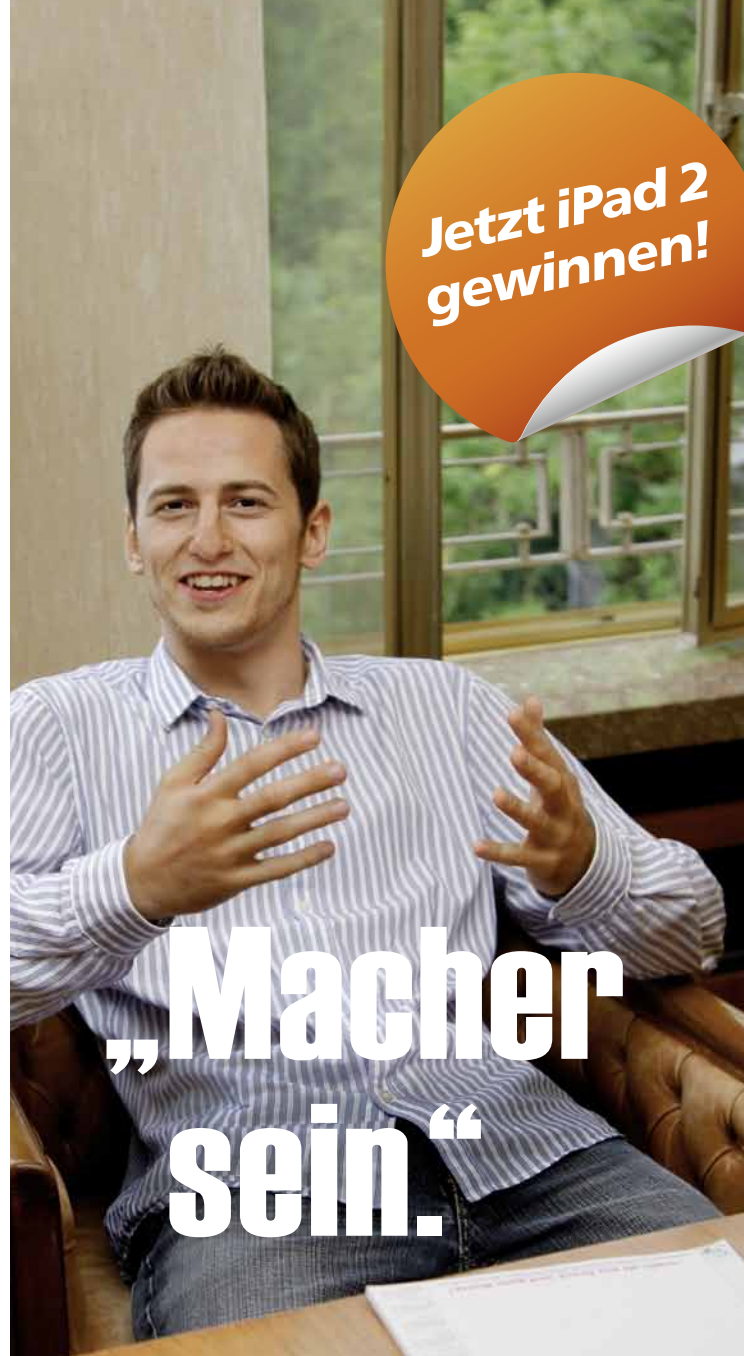
Einfach mal treiben lassen

Die persönliche Story ist es auch, die uns zu Beginn durch die Lande führt. Das ist jetzt erst mal nichts bahnbrechend Neues, so ähnlich funktionieren auch die meisten anderen Online-Rollenspiele. Traditionelle MMOs arbeiten allerdings immer mit Quest-Knotenpunkten. Die Entwickler platzieren etwa um ein Lagerfeuer herum ein paar NPCs. Die Lagerfeuertypen schicken den Helden mit Abenteueraufgaben in die unmittelbare Umgebung. Die letzte der Lagerfeuertypenabenteueraufgaben führt dann in einen neuen Gebietsabschnitt zu einer neuen Gruppe Lagerfeuertypen, in deren Nähe man wieder ein Quest-Paket meistert, und so weiter. In **Guild Wars 2** sucht man derartige Quest-Sammelstellen allerdings vergeblich,



Das **Waisenhaus** können wir in einer der persönlichen Storys retten können. Müssen aber nicht.

Jetzt iPad 2 gewinnen!



„Macher sein.“

Jeder Mensch hat etwas, das ihn antreibt.

Wir machen den Weg frei.



Finanzielle Zukunftsplanung für Ihren Start ins Berufsleben? Am besten mit einer Bank, die sich wirklich für Ihre Ziele interessiert. Eine Bank, die die Pflicht hat, Sie als Mitglied zu fördern – so wie wir. Erleben Sie es selbst in einem persönlichen Beratungsgespräch.

Möchten Sie mehr darüber wissen, was uns besonders macht? Dann machen Sie mit bei unserem Online-Rätsel unter www.vr-future.de

Volksbanken
Raiffeisenbanken



Das PvP

Wie die ersten Teile bietet auch **Guild Wars 2** mehrere PvP-Varianten an, um möglichst viele Geschmäcker zu treffen. Die, die einfach mal nur so losziehen und anderen Spielern auf die Mütze hauen wollen, sollen ebenso auf ihre Kosten kommen wie jene, die sich der Sache ernsthaft annehmen und vielleicht sogar bei den für **Guild Wars**-typischen und obendrein namensgebenden Gilden-Turnieren mitmischen wollen.

Arena-PvP

In den kleinen Arenen, die wir jederzeit über einen Serverbrowser direkt im Spiel betreten können, kämpfen maximal zehn Spieler gegen zehn Spieler im so genannten Capture-the-Point-Modus. Die Teams müssen also Areale auf den Karten einnehmen und halten, um Siegpunkte zu sammeln. Und logischerweise die Gegner plätten. Auf den Maps gibt's zuweilen auch noch besonders starke NPCs, die gelegt auch Siegpunkte ausspucken. Das Team, das nach Ablauf der Zeit die meisten Punkte eingeheimst hat, gewinnt. Im Turnier-Modus treten lediglich fünf Spieler pro Seite an. Sowohl im normalen als auch im Profi-Betrieb werden alle Teilnehmer auf die Maximalstufe 80 angehoben, alle Talente der entsprechenden Klasse werden frei geschaltet und auch alle verfügbaren »Trait Points« werden ausgeschüttet. Mit denen bestimmen Spieler passive Fähigkeiten des Charakters, also etwa Schadenswerte der Waffen. Zudem drückt uns **Guild Wars 2** spezielle PvP-Waffen in die Hand und hüllt uns in mächtige Fummel. ArenaNet setzt im kleinen PvP also wie schon in den ersten **Guild Wars**-Teilen auf ein ausgewogenes Spielerlebnis, in dem nicht die Ausrüstung, sondern das Können über Sieg und Niederlage entscheidet.



Im Welt-PvP müssen Burgen verteidigt beziehungsweise eingenommen werden. Natürlich mit mächtigen Belagerungswaffen.

Welt-PvP

Auch im Welt-PvP werden Spieler auf Level 80 angehoben, Fähigkeiten und Ausrüstung bleiben von der Beförderung aber unberührt. In den serverübergreifenden »Weltkriegen« treten drei Server in jeweils zweiwöchigen Runden gegeneinander an. Und zwar auf insgesamt vier Maps. Jeder Server besitzt eine Heimatkarte, in der Mitte befindet sich dann der so genannte Eternal Battleground, eine zunächst neutrales Areal. Im Welt-PvP geht's genau wie im kleinen PvP um das Erobern und Halten von Orten. Dabei handelt es sich aber nicht nur um Punkte auf den Karten, sondern unter anderem auch um Burgen, die mit selbst gebauten Belagerungswaffen angegriffen werden können. Obendrein besitzt jeder Server noch einen magischen Orb in seinem Gebiet. Den können Spieler anderer Server klauen und in ihr Gebiet tragen. Das erinnert verflucht an den Relikt-Diebstahl in **Dark Age of Camelot**, denn die Orbs sorgen für Boni bei den Spielerwerten. Aber auch die Vorherrschaft auf den Karten schüttet Boni für den entsprechenden Server aus: etwa mehr Gesundheitspunkte (nicht nur im PvE, sondern auch im Welt-PvP), bessere Sammel- und Crafting-Werte, die letztlich wieder zu besserer Ausrüstung führen. Ebenso locken individuelle Belohnungen im Welt-PvP, beispielsweise Erfahrungspunkte. Obendrein lassen erledigte Spieler Loot fallen. Das Welt-PvP ist, wie der Name schon verrät, auf große Schlachten angelegt, jeder Kartenabschnitt soll angeblich an die 300 Spieler fassen. Das macht bei vier Arealen sage und schreibe 1.200 Helden, die sich gleichzeitig in den Gefechten tummeln können.



Auf der großen Welt-gegen-Welt-Karte sind auch neutrale NPCs wie dieses **Dolyak** unterwegs, die man etwa in Eskortaufträgen beschützen muss.

wie man auch die üblichen Questgeber verblich sucht. Das Spiel arbeitet stattdessen mit automatischen Einblendungen. Wenn wir durch die wunderhübschen Landschaften auf dem Weg zu unserer nächsten Storymission sind, dann bietet uns **Guild Wars 2** nahezu im Sekundentakt auf der rechten Bildschirmhälfte neue Abenteuer an. Hier will eine Garnison unterstützt werden, dort sind es Jäger, die der Wildschweine alleine nicht Herr werden. Und an anderer Stelle kämpft ein Bauer gegen gefräßige Würmer auf seinen Feldern. Wenn wir unseren Teil der jeweiligen Arbeit erledigt haben,

landen automatisch Belohnungsmünzen in unserem überall und jederzeit erreichbaren Postfach. Obendrauf gibt's Erfahrungspunkte. Für manche Spieler mag sich der weitgehende Verzicht auf (Pflicht-)Dialoge steril anfühlen, weil man nicht wirklich mit den Bewohnern der Welt interagiert. Uns hat das bislang aber nicht gestört.

Neben den Quests ohne Questgeber beleben die dynamischen Ereignisse die Welt von **Guild Wars 2**. Jedes der fünf Völker kämpft auf seinem Territorium gegen eine dauernde Bedrohung. Bei den Menschen

sind es Banditen und Zentauren, die immer wieder einfallen und gerade noch friedliche Siedlungen in brandgefährliche Orte verwandeln. Wenn den Invasoren niemand Einhalt gebietet, breiten sie sich peu à peu weiter aus und reißen sich im schlimmsten Fall ein ganzes Gebiet unter den Nagel. Das bedeutet: keine Händler mehr, keine Reparaturburschen, keine Sicherheit. Allen Spielern dürfte folglich daran gelegen sein, eine Komplettinvasion zu verhindern, indem sie gegen die Angreifer kämpfen, wo auch immer diese auftauchen. Dass bei der Beteiligung an diesen dynamischen Events zudem

Wieder nach Löwenstein

Wer das erste Guild Wars gespielt hat, wird vermutlich mit Verzückerung an **Löwenstein** denken, das Hafenstädtchen im Süden des Menschengiets Kryta. Auch in Guild Wars 2 werden wir Löwenstein besuchen. Aus dem Städtchen ist inzwischen eine beeindruckende Stadt geworden.



noch massig Erfahrungspunkte abfallen, motiviert zusätzlich. Was also als kleine Tour von Storypunkt zu Storypunkt beginnt, entwickelt sich flott zu einer abenteuerlichen Reise, die ihre eigene Dynamik entwickelt und vielleicht an ein ganz anderes Ende des Areal führt, weil man sich von den Herausforderungen, den Events und der Landschaft hat treiben lassen.

Stichwort »Erfahrungspunkte«: Das ist aktuell der Punkt, der uns noch ein bisschen Sorge bereitet. Das Leveln geht für unseren Geschmack zu flott, das Spiel haut pro Event zu viele Erfahrungspunkte raus. Wir fürchten, dass Hardcore-Spieler, die konsequent auf zusätzliche Spielelemente wie Crafting oder PvP verzichten, den Höchstlevel 80 in etwa einer Woche erreicht haben. Nach circa zwölf Stunden hatten wir bereits Stufe 20 erreicht. ArenaNet sollte hier noch ein wenig die Bremse ziehen.

Die Fans wiederum diskutieren derzeit einen anderen Aspekt: die Charakterlevel-Anpassung. **Guild Wars 2** skaliert die Helden in Sachen Gesundheitspunkte und Klamotten-

stärke nach unten, sobald sie ein niedrigstufiges Gebiet betreten. Aus einem Level-30-Haudegen wird so ohne viel Federlesen im Handumdrehen ein schwächliches Level-10-Hemd. Wir halten das für eine gute Idee, um nervige Einfälle von hochstufigen Heldengruppen in Einsteiger-Areale zu vermeiden. Außerdem bleiben so Hilfsaktionen, in denen ein bereits gewachsener Charakter einem noch kleinen beisteht, fordernder. Wir können aber auch die Proteste nachvollziehen: Wer einen mächtigen Helden herangezogen hat, möchte eben auch mächtig bleiben und nie wieder als zahlloser Hilfsknecht durch die Lande trotten. Vielleicht fehlt ArenaNet ja auch noch hieran.

In die andere Richtung geht's in **Guild Wars 2** indes auch, nämlich im PvP. Egal, welchen Modus wir spielen, wir werden automatisch auf die Maximalstufe 80 gehoben. Über Sieg und Niederlage im PvP soll nicht die Ausrüstung, sondern das Können der Spieler entscheiden. Zumindest auf den ersten Blick. Denn tatsächlich gibt's doch Unterschiede zu den Spieler-gegen-Spieler-Klopereien der ersten Teile. ArenaNet wurde of-

fenbar von **Dark Age of Camelot** inspiriert. Mehr dazu im Kasten auf Seite 32.

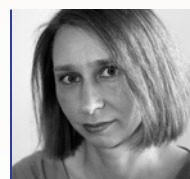
Guild Wars 2 setzt auf die Mischung, setzt darauf, sowohl die Fans der ersten Teile als auch die Liebhaber klassischer MMOs anzusprechen. Und PvP-Anhänger kommen bei **Guild Wars 2** auch nicht zu kurz. Dabei würfelt ArenaNet aber nicht stumpf zusammen, sondern probiert tatsächlich neue Ansätze aus. Gerade an das Quest-System, bei dem

Von Dark Age of Camelot inspiriert

es weniger gemütlich, sondern vielmehr temporeich zugeht, müssen sich sicher erst noch einige gewöhnen. Dass **Guild Wars 2** aber so oder so große Erfolge feiern dürfte, steht außer Frage. Zu einem Online-Rollenspiel dieses Kalibers, das man sich nur kaufen, aber nicht mal monatlich bezahlen muss, dürften die wenigsten Fans des Genres nein sagen können. **PET**



Der **Mesmer** war in den ersten Spielen noch ein Charakter, der hauptsächlich mit Debuffs arbeitete, um seine Feinde zu besiegen. In **Guild Wars 2** setzt die Klasse deutlich mehr auf direkten Schaden.



Das MMO-Ereignis 2012!

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Dass ich von jeher ein großer Anhänger der ersten Guild-Wars-Spiele war, ist ja nun kein Geheimnis. Umso mehr hatte ich befürchtet, dass sich ArenaNet im neuen Konzept von **Guild Wars 2** verlaufen würde. Ich war sogar richtiggehend sauer, dass da etwas völlig Neues auf mich zukommen sollte. Aber meine Ängste haben sich inzwischen ins Gegenteil verkehrt. Das, was ich von **Guild Wars 2** bisher spielen konnte, hat mich davon überzeugt, dass es die Entwickler nach wie vor drauf haben. Ich sehe dem Erscheinungstermin gelassen beziehungsweise voll unbändiger Vorfreude entgegen. **Guild Wars 2** wird nicht weniger als das MMO-Ereignis des Jahres 2012.

Potenzial: Ausgezeichnet

⊕ Stärken

- + schicke Grafik
- + dynamische Kämpfe
- + umfangreiches Handwerkssystem
- + gute Lokalisation

⊖ Schwächen

- ödes Questdesign
- neigt zum Grinding
- zäher Einstieg

TERA

Kurz vor dem europäischen Release haben wir das koreanische Abo-Online-Rollenspiel ein Wochenende lang ausprobiert - und sind zwiegespalten.

Von Jochen Gebauer

Angespielt

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Frogster Interactive** Entwickler: **Bluehole Studio**
Termin: **3.5.2012** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7365

Ein Wochenende mit **TERA** muss man sich vorstellen wie die Begegnung mit einer umwerfend schönen Frau, die einem nach zwei durchtanzten Nächten gesteht, dass sie am liebsten Socken häkelt. Das kann man auf schrullige Weise liebenswert finden – oder eben schrecklich altmodisch. Denn auch wenn **TERA** mit der Jedi- und Ork-Konkurrenz optisch den Boden aufwischt und es sich dank des flotten Kampfsystems ganz prima damit tanzen lässt, versteckt sich unter dem Adonis-Körper ein fast schon bemerkenswert biederes Spieldesign.

Aber der Reihe nach: Vor das Rendezvous setzt **TERA** nämlich den Client-Download. Warum wir das extra erwähnen? Weil der besagte Client aktuell außergewöhnliche 24 Gigabyte groß ist und für die Installation laut Angaben im offiziellen Forum rund 60 Gigabyte freier Festplattenspeicher benötigt werden. Wer also mit einer digitalen Vorbestellung liebäugelt, um beispielsweise am Frühstart teilzunehmen, der sollte um viel Geduld oder eine schnelle Internetverbindung nicht verlegen sein. Dafür belohnt uns **TERA** schon bei der Charaktererstellung fürs Speicherplatzfreischaufeln – und zwar mit sieben spielbaren Rassen, alle wunderschön texturiert, kein Vergleich zu den grobschlächtigen Rittern der alten Republik. Mö-

gen indes muss man den asiatischen Stil mit knuffigen Popori-Bärchen und schuldmädchenhaften Elin, denen man unter den viel zu kurzen Rock gucken kann. Anschließend stehen acht Klassen zur Auswahl, unterschiedliche Fraktionen kennt **TERA** hingegen nicht. Wir entscheiden uns für einen Zerstörer. Klingt maskulin, hat ein großes Schwert und richtet angeblich schön viel Schaden an.

Zwei Stunden später sind wir richtig ange-tan von der bunten (und teils bildhübschen) koreanischen Online-Welt. **TERA** sieht nämlich nicht nur schick aus, sondern spielt sich

auch wunderbar flott. Wo wir bei **World of Warcraft** oder **Star Wars: The Old Republic** immer und immer wieder eine Hotkey-Rotation abarbeiten und uns dabei bisweilen wie ein dressiertes Äffchen fühlen, schnetzeln wir in **TERA** dynamisch. Mit unserem Zerstörer geht das so: Per Linksklick schwingt der Bursche sein Schwert, mit der rechten Maustaste lösen wir eine Rolle aus, um Gegenangriffen auszuweichen. Hotkeys gibt's zwar auch, die jedoch sind einer vergleichsweise überschaubaren Zahl von Spezialangriffen vorbehalten. In unserem Fall etwa einem Wirbelwind-Angriff, der ordent-



Die Schauplätze sind teils wunderschön, hier übt ein Lanzer vor male-rischer Kulisse



Die Kämpfe von Tera werden erst ab Stufe 20 wirklich fordernd. Hier tritt ein Held gegen einen **Dämon** an.

lich Flächenschaden anrichtet. Spezialfähigkeiten wiederum kosten Mana, das wir zuvor mit dem Standard-Angriff ansammeln – und das sich relativ schnell wieder verflüchtigt, sodass uns das Spiel quasi dazu anhält, nicht bloß ein paar Feinde verdreschen zu gehen, sondern gleich Nägel mit Köpfen zu machen. Nette Idee: Mit den Spezialfähigkeiten lassen sich so genannte Kettenangriffe kombinieren. So können wir beispielsweise festlegen, dass einer Rolle ein besonders starker Nahkampfangriff folgen soll – und lösen den dann nach getanem Purzelbaum bequem mit der Leertaste aus.

Und so tanzen, pardon, schnetzeln wir uns dann munter durch den Freitagabend und freuen uns ganz nebenbei, dass **TERA** dem genretypischen Einsammeln von Handwerks-Ressourcen einen kleinen, aber sehr motivierenden Nebeneffekt spendiert hat. Wenn wir nämlich pflichtbewusst alles aufklauben, was nicht niet- und nagelfest ist, werden wir dabei kräftig gebufft. Das ergibt zwar mitunter keinen Sinn (Wieso erholen sich unsere Lebenspunkte schneller, bloß weil wir gerade ein Erzvorkommen geschürft haben?), macht aber Laune.

Konservieren kann **TERA** diese gute Laune leider nur bedingt, denn spätestens am zweiten Beta-Tag machen sich erste Ermüdungserscheinungen bemerkbar. So nutzt sich das anfänglich spaßige Kampfsystem schnell ab – weil die Gegner in den ersten Gebieten (noch?) keine Herausforderung darstellen. Theoretisch könnten wir ihren Angriffen zwar behände ausweichen, praktisch indes zieht das die Kämpfe bloß unnötig in die Länge. Klar: **TERA** ist beileibe nicht das erste Online-Rollenspiel, das uns in der Einstiegsphase unterfordert. Aber es lässt sich außergewöhnlich viel Zeit, rund 20 Stufen nämlich, bis es endlich sein Alleinstel-

lungsmerkmal ausspielt und tatsächlich spannende, weil fordernde Kämpfe inszeniert. Immerhin ist Level 20 vergleichsweise flott erreicht, denn die Laufwege sind angenehm kurz und Teleport-Funktionen im Überfluss vorhanden (Scheibe abschneiden, liebe **SWTOR**-Entwickler). Trotzdem finden wir den Einstieg zumindest unglücklich gelöst, weil das anspruchslose Gekloppe die Aufmerksamkeit quasi notgedrungen auf das Questdesign lenkt – und genau da ist **TERA** so bieder wie Häkelsocken.

Um es kurz zu machen: Wenn Sie endgültig die Schnauze voll haben von Aufträgen der Sorte »Töte zehn dieses« und »Sammle sieben jenes«, dann ist **TERA** nicht ihr Ding. Während **The Old Republic** sein teils antiquiertes Questdesign wenigstens unter vollvertonten Dialogen versteckt, zelebriert **TERA** ganz ungeniert die Online-Rollenspiel-Steinzeit – und zwar komplett mit uninspirierten Textfenstern, die uns leidlich span-

nend (aber immerhin solide lokalisiert) erklären, warum genau wir nun eigentlich acht Einhörner sammeln und zwölf Pilze umbringen müssen. Oder war's umgekehrt? So genau haben wir da offen gestanden nicht aufgepasst, weil uns **TERA** laufend mit elementaren Problemen der Existenzphilo-

Einhorn oder Keinhorn?

sophie konfrontiert. Zum Beispiel: Wenn ein Einhorn kein Horn hat, ist es dann überhaupt ein Einhorn? Okay, in Babymilch sind auch keine Babys drin, aber so ganz müssen wir trotzdem nicht verstehen, warum mitunter bloß jeder zweite Quest-Gegner den benötigten Quest-Gegenstand fallen lässt – besonders, wenn es sich beim Quest-Gegenstand um ein integrales Körperteil des Quest-Gegners handelt. Diesem Muster begegnen wir übrigens auch bei reinen Töte-das-davorne-zehnmal-Aufträgen: Wir töten das da

Die Höschen-Kontroverse



In der »westernisierten« Version von **TERA** hat Frogster die schulmädchenhaften Elin entschärft. Zwar kommt diese nie alternde Geisterrasse immer noch sehr leicht bekleidet daher – aber eben nicht mehr ganz so leicht (oder bauchfrei) wie im koreanischen Original. In der **TERA**-Community wurden die Änderungen kontrovers aufgenommen und teils hitzig diskutiert. Die einen sprechen von »Zensur« – die anderen begrüßen den Schritt.



Über die Leertaste lösen wir einen vorher festgelegten **Komboangriff** aus.



Beim **Rohstoffsammeln** werden wir immer wieder gebufft.



Manchmal dürfen wir in spaßigen **Solo-Instanzen** ran.



Gelegentlich spinnt TERA seine Geschichte mit **Zwischensequenzen** weiter.

vorne, aber gezählt wird es nicht immer; manchmal müssen wir das da vorne auch zwanzigmal töten, um es zehnmals getötet zu haben. Aus diesen Gründen sollten angehende **TERA**-Spieler zumindest ein bisschen

gebung – und der Zeitrahmen ohnehin zu kurz, um alle Facetten eines komplexen Online-Rollenspiels ausführlich anspielen und seriös einschätzen zu können. Ob beispielsweise das Politiksystem, bei dem Spieler als »Vanarchen« eine Provinz regieren, in der Praxis funktioniert, wird sich erst zum Release zeigen – beziehungsweise ein paar Wochen danach. Was wir Ihnen stattdessen sagen können: Obwohl **TERA** nicht alles perfekt macht und das Questdesign in die Kategorie »Ganz so altmodisch muss es nun wirklich nicht sein« fällt, ist ein gewisses Spaßpotenzial zweifellos vorhanden. Manche Dinge macht **TERA** nämlich erstaunlich richtig, angefangen beim erfrischend hohen

Tempo bis hin zum umfangreichen Handwerkssystem, das keine künstlichen Einschränkungen kennt. Wir müssen uns also nicht zwangsweise für einen der insgesamt sechs Berufe entscheiden, sondern dürfen prinzipiell alles lernen – was allerdings entsprechend ins Geld geht. Und natürlich die Kämpfe: Wenn wir uns erstmal bis Charakterstufe 20 durchgeissen haben, dann erwacht **TERA** förmlich zum Leben, ganz besonders im Gruppenspiel. Bleibt die Frage: Können Sie dieser Schönheit das Häkeln verzeihen? Jochen Gebauer / GR

Mit 20 fängt das Leben an

Freude am »Grinden« haben – denn ohne die Dauerjagd auf die immergleichen Monster geht's im PvE schlicht nicht.

Gerne würden wir Ihnen jetzt vom PvP erzählen, allerdings war der deutsche Server beim Testwochenende eine reine PvE-Um-



Dieser Gegnergruppe entledigt sich der Zerstörer per **Rundumschlag**.



Fünf Euro ins Phrasenschwein

Jochen Gebauer
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Die entscheidende Frage bei TERA lautet: Motivieren Kampfsystem, PvP, Politik und Handwerk genug, um das kreuzbiedere Questdesign zumindest teilweise zu kassieren? Und genau diese Frage lässt sich nach einem durchgespielten Wochenende kaum beantworten. Spaß jedenfalls hatte ich an diesem Wochenende – auch wenn sich hornlose Einhörner gehörig Mühe gaben, mir den zu vermiesen. Hätte TERA spannende Quests, ich würde es sofort empfehlen. So aber muss ich leider den ältesten Ratschlag aus dem Spielmagazin-Phrasenschwein geben: Warten Sie auf den Test. Denn erst der wird klären, ob TERA wirklich 11 bis 13 Euro im Monat wert ist.

Potenzial: Gut



///NEUESTE MELDUNG

GET READY. GET UP. GAME ON. RÜSTE DICH MIT NVIDIA® GEFORCE® GTX

Achtung! Eine neue Generation spannender Games kommt auf uns zu! Diese Spiele wurden als Herausforderung für die PC-Grafik erkannt. Sofortiges Upgrade empfohlen.

Stelle Dich den neuesten Spielen mit NVIDIA® GeForce® GTX Grafikkarten und erlebe das spannendste PC-Gameplay aller Zeiten – Gaming bis zum Limit. Entdecke realistische Welten mit NVIDIA PhysX®, NVIDIA 3D Vision™, Surround und NVIDIA SLI® Technologie für noch mehr Leistung. Ganz gleich, was Deine Lieblingsspiele sind – NVIDIA sorgt für das ultimative Gaming-Erlebnis.

Alles erleben. Nichts verpassen.
Rüste dich mit GeForce GTX.



**Die neue Generation von
GeForce Grafikkarten ist da!
Gleich scannen & zuschlagen**



**GEAR UP. GAME ON.
GEFORCE® GTX**



MSI GeForce GTX570 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
- Mini-HDMI, 2x DVI • PCIe 2.0 x16

JCXNFI



ZOTAC GeForce GTX560 Ti 448 Cores

- Grafikkarte • Nvidia GeForce GTX 560 Ti
- 765 MHz Chiptakt • 1.280 MB GDDR5-RAM
- 3.800 MHz Speichertakt • DirectX 11, OpenGL 4.1
- HDMI, 2x DVI-I • PCIe 2.0 x16

JCXTFA11



ZOTAC GeForce GTX560 AMP!

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 560
- 950 MHz Chiptakt • 1 GB GDDR5-RAM
- 4,4 GHz Speichertakt • DirectX 11, OpenGL 4.1
- Mini-HDMI, 2x DVI • PCIe 2.0 x16

JCXTFS

©2011 NVIDIA Corporation. NVIDIA, the NVIDIA logo, GeForce, and 3D Vision are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Terms and conditions apply.

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis 11.04.2012

**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

➕ Stärken

- + vier neue Charaktere
- + verfeinerte Rollenverteilung im Koop-Multiplayer
- + stärkerer Fokus auf Story und Hintergrund
- + blödsinnig-toller Humor

⊖ Schwächen

- neue Charaktere erinnern an Helden aus dem ersten Teil
- keine Neuerungen beim Spielprinzip

Schaden gefällig? Auf Knopfdruck wird **Assassine** und Scharfschütze Zer0 unsichtbar, je länger er unsichtbar bleibt, desto heftiger der nächste Angriff, aber umso länger bis er wieder unsichtbar werden kann.

Der **Commando** bringt zwar ebenso einen defensiven Gefechtsturm mit, schmeißt den aber viel lieber mitten in den Kampf, um mit explosiver Munition Gegnerhorden auszudünnen und den Rest dann im Nahkampf niederzumachen.

Der **Gunzerker** macht eine Sache, aber die besonders gut: ballern. Mit zwei Waffen gleichzeitig erhöht er die Feuerkraft der Gruppe um ein Vielfaches und hält gleichzeitig mehr aus als alle anderen Helden zusammen.

Die neue **Sirene** hat mit der alten nur den Klassennamen gemein. Sie heilt Verbündete und sperrt mit dem Phaselock übermächtige Gegner einfach in einer Zeitblase ein, um sie aus dem Kampf zu nehmen.

Borderlands 2

»Kotz dir den Schädel vor Freude weg« verspricht der aktuelle Trailer des Action-Rollenspiels. Wir fragten beim Entwickler Gearbox nach, wie viel Freude die neuen Charaktere in Borderlands 2 wirklich bringen. Von Dennis Kogel

Angeschaut

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Gearbox Software (Duke Nukem Forever, GS08/11: 68 Punkte)**
Termin: **18.9.2012** Status: **zu 70 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7543

Das Action-Rollenspiel **Borderlands** war 2009 ein enorm erfolgreicher Koop-Titel. Zusammen mit Freunden konnten wir mit vier unterschiedlichen und unverbraucht wirkenden Helden in grob zusammengesetzten Buggys über die Dünen des fremden Planeten Pandora brettern und

mit massig Waffen und Spezialfähigkeiten Psycho-Gnome, Skags und Konzerndrohnen aufmischen. Auf Dauer wurde das Spielkonzept – eine Mischung aus testosteronigem Ego-Shooter und Sammelsuchtspirale im **Diablo**-Stil – aber eintönig.

Genau gegen diese Eintönigkeit schickt der Entwickler Gearbox in **Borderlands 2** vier

neue Helden in die Schlacht. Aber Hand aufs Herz, die neuen Charaktere wirken wie die lange verschollen geglaubten Zwillinge der alten Truppe. Aus Soldat Roland, der im Vorgänger mit seinem Geschützturm für Unterstützung sorgte, wird Commando Axton, der mit seinem Abwehrturm für Unterstützung sorgt. Die Punk-Sirene Lilith aus dem ersten Teil weicht der optisch braveren



Der **Gunzerker** bratzt vor allem aus vielen unterschiedlichen Knarren auf seine Gegner. Granaten sorgen für den zusätzlichen Wumms.

Sirene Maya. Statt dem psychisch-labilen Berserker Brick, der Gegnerhorden zu Brei schlagen konnte, darf diesmal der wahnsinnige Gunzerker Salvador mit zwei Waffen gleichzeitig surreale Kunst aus zerschossenen Banditen in den Wüstensand zeichnen. Der mysteriöse, messerschwingende Jäger und Scharfschütze Mordecai wird ersetzt durch den mysteriösen, schwertschwingenden Assassinen und Scharfschützen Zero. Auf den ersten Blick scheinen also die neuen Charaktere lediglich neue Modelle zu sein. Alles beim Alten, Gearbox?

»Auf keinen Fall!«, widerspricht uns Jeremy Cooke, Art Director beim Entwickler Gearbox, in einem Interview. »Was unsere Charaktere definiert, ist die Art, wie ihre Spezialfähigkeiten funktionieren.« Aber ähneln sich nicht gerade diese Fähigkeiten? Commando Axton und Soldat Roland benutzen beide einen mobilen Verteidigungsturm, bei der Sirene scheint sich nur der Name geän-

der Sirene scheint sich nur der Name geändert zu haben, der Berserker darf jetzt noch mehr ballern, und der Scharfschütze heißt jetzt anders und hat halt ein größeres Messer. Was ist da anders? »Unsere neuen Charaktere sind im Vergleich zu den alten Helden thematisch ziemlich ähnlich, aber die Dinge, die die Spieler machen, sind fundamental anders«, verspricht uns Cooke, »jeder neue Held soll eine frische Rolle bekommen, die sich maßgeblich von der des Vorgängers unterscheidet«.

Während Soldat Roland vor allem dabei glänzte, Mitspieler im Koop-Modus mit Heilung und Munition zu versorgen, geht Com-

mando Axton weitaus aggressiver vor. Mit seinen Fähigkeiten als Guerilla-Kämpfer soll er in Feuergefechten auf kurze Distanz für Schaden sorgen, mit Explosionen aus dem Schwarzpulver-Talentbaum Gegnerhorden beseitigen und seinen Turm mit den Survival-Fähigkeiten dazu nutzen, Teammitglieder zu beschützen. Tolle Neuerung: Weil Axtons

Turm von der Hightech-Waffenmanufaktur Dahl stammt, verändert jeder in unterschiedliche Fähigkeiten investierte Skillpunkt das Aussehen des Turms. Mit dem »Double Up«-Skill etwa feuert der Turm aus gleich zwei Läufen. Wenn wir online einem uns eigentlich unbekannten Commando beggenn, sehen wir schon an der Optik des



Interview

Jeremy Cooke liebt Käse und olympisches Bogenschießen und ist Art Director bei Gearbox. Dieses Mal soll er dafür sorgen, dass wir mehr als nur Wüsten auf Pandora zu Gesicht bekommen.

GameStar Ganz einfach gefragt: Warum habt ihr überhaupt die Klassen verändert?

Jeremy Cooke Wir wollten einfach frisch bleiben und ein paar neue Ideen ausloten. Es hätte sich ziemlich trivial angefühlt, einfach die alten Charaktere mit samt Fähigkeiten zurückzubringen. Wir wollten etwas Spannendes machen, den Spielern etwas Neues bieten. So viele Spieler haben den ersten Teil inklusive DLC mehrmals mit unterschiedlichen Charakteren durchgespielt – da ist eine neue Erfahrung einfach viel interessanter als ein lahmmer Aufguss.

► **Mit welchen der Fähigkeiten würdest du uns die neuen Klassen schmackhaft machen?**

◀ Wir hatten im ersten Teil ja die Longbow-Granaten, das waren Granaten, die sich zum Zielort teleportiert

haben, um dann zu explodieren. Das kann der Commando jetzt mit seinem Turm machen, um weit entfernte Gegner zu erledigen. Beim Gunzerker geht es primär um die ganzen Kombinationsmöglichkeiten. Du kannst also auch ein vorsichtiger Spieler sein und mit zwei Scharfschützengewehren unterwegs sein. Eine Fähigkeit der Sirene, die viele Spieler glücklich machen sollte, heißt »Rez«. Sie kann damit Spieler, die schon halbtot am Boden liegen, in ihren Phaselock einschließen und aufpäppeln. Mein Lieblingsskill beim Assassinen muss aber »Be Like Water« sein. Wenn du damit einen Gegner anschießt, wird dein nächster Nahkampfangriff stärker und umgekehrt. Das fördert einen sehr flüssigen Stil, der sehr viel Spaß machen wird.

► **Jetzt haben wir einiges über die neuen Charaktere**

erfahren, aber wie werden sie in der Gruppe zusammenarbeiten?

◀ Schwere Frage! Jeder Charakter soll eine Vielzahl von Rollen einnehmen dürfen. Wir wollen, dass unsere Spieler entscheiden, wie sie diese Rollen zusammenbringen. Wir hatten Spieler, die einfach alles auf maximalen Schaden gestellt haben, um sich durch das Spiel zu schießen, aber auch Gruppen, die taktiert und clever Rollen verteilt haben: »Ich unterstütze euch, du machst den Schaden, du hältst die Monster in Schach«, und so. Ich glaube, auf diese Frage gibt es bei Borderlands 2 keine einfache Antwort. Uns geht es vor allem um Flexibilität. Darum, mit Freunden zusammenzukommen, zu spielen, was auch immer du willst, und sich gemeinsam eine Strategie auszudenken.

Fundamentale Neuerungen?

dert zu haben, der Berserker darf jetzt noch mehr ballern, und der Scharfschütze heißt jetzt anders und hat halt ein größeres Messer. Was ist da anders? »Unsere neuen Charaktere sind im Vergleich zu den alten Helden thematisch ziemlich ähnlich, aber die Dinge, die die Spieler machen, sind fundamental anders«, verspricht uns Cooke, »jeder neue Held soll eine frische Rolle bekommen, die sich maßgeblich von der des Vorgängers unterscheidet«.

Während Soldat Roland vor allem dabei glänzte, Mitspieler im Koop-Modus mit Heilung und Munition zu versorgen, geht Com-



Wie der Vorgänger: quietschbunt und voller schräger Gegner.



Angriffe auf Banditensiedlungen? Natürlich auch wieder in Borderlands 2.

Geschützturms sofort, ob wir es mit einem unterstützenden Teamplayer oder einem Fan lauter Explosionen zu tun haben.

Warum bleibt bei den interessanten Neuerungen der Soldatenklasse also die Sirene erst mal nur Sirene? »Das hat mit der Hintergrundgeschichte zu tun«, erläutert Cooke, »es gibt nur sechs Sirenen im ganzen Universum, und jede einzelne von ihnen hat

Neue Rollen, mehr Freiheiten

eine andere Kraft.« Statt mit dem Phasewalk übers Feld zu schleichen, benutzt Maya den Phaselock, um das Schlachtfeld unter ihre Kontrolle zu bringen. Einen übermächtigen Bossgegner sperrt Maya damit temporär in eine Blase, aus der er bloß hilflos zuschauen kann, wie die Helden das Banditenfußvolk zerlegen. Auch als Zielvorgabe soll die Fähigkeit hervorragend funktionieren: Konzentrieren sich nämlich alle Mitspieler auf den sichtbar eingesperrten Gegner, sollte auch der härteste Feind vergleichsweise schnell am Boden liegen. Und bevor ein Gegner wieder aus der Blase hüpfte, heilt die neue Sirene die gesamte Gruppe mit ihren Harmonie-Fähigkeiten. Vor allem im taktischen Zusammenspiel mit

anderen Helden wird sich zeigen, wie wertvoll die neue Sirene ist.

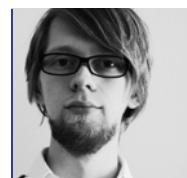
Etwas weniger taktisch soll es dagegen mit Familienmensch und Gunzker Salvador zugehen. Mit seiner Spezialfähigkeit schnappt er sich gleich zwei Waffen aus seinem Inventar und »dreht dann völlig durch«, lacht Cooke. Als der größte Waffennarr des Spiels ist der Gunzker in gewisser Weise das Aushängeschild von **Borderlands 2**. Sobald Salvador in Rage gerät, hagelt es heftige Boni: Größere Magazine, erhöhte Feuerrate und Munitionsregeneration sollen ihn zu einer Zerstörungsmaschine machen. Sorgen macht uns nur der wegfallende Fokus auf den Nahkampf, der die Schießerei des Berserkers im ersten Teil aufgelockert und ihn zu einer so spaßigen Klasse gemacht hat. »Salvador hat auch ein paar besondere Angriffe für den Nahkampf«, erklärt Cooke, »aber wir glauben, dass der Kampf mit zwei Waffen viel mehr Freude bereitet.« Vor allem das Entdecken neuer Waffenkombinationen soll über lange Zeit motivieren.

Wenn der Gunzker der offensichtlichere Charakter des Spiels ist, dann ist Assassine Zero sein Gegenteil. Der mysteriöse Killer trägt dunkle, funktionale High-Tech-Kleidung, verbirgt das Gesicht hinter einem roten Sichtschutz und schleicht unsichtbar über das Feld, um Gegner mit dem Energie-

schwert zu zersäbeln. Zero spricht nicht, er (oder sie?) kommuniziert nur über ein holographisches Display am Helm, das Emotionen durch Smileys darstellt. »Wir wollten einen geheimnisvollen Charakter haben, und das harmonisiert hervorragend mit seinen Fähigkeiten«, sagt Cooke. Zero kann wie Lilith aus dem ersten Teil unsichtbar werden; je länger er unsichtbar bleibt, desto mehr Schaden verursacht der nächste Angriff und desto länger braucht es aber auch, bis er wieder unsichtbar werden kann. Ein kluges System. Zero ist der einzige Charakter im Spiel, der einen ganzen Talentbaum für nur eine Waffe – das Scharfschützengewehr – hat und erinnert damit auch dezent an Jäger Mordecai. Wird der Assassine also ein reiner Scharfschütze mit Unsichtbarkeitsfunktion? »Zero kann trotzdem sehr unterschiedlich gespielt werden«, verspricht Cooke. Besonders spannend klingt dabei die Mischung aus Scharfschütze und Ninja, die sich auf Schnelligkeit und Geschicklichkeit verlässt, um über jede Distanz Schaden anzurichten.

Wir können also Entwarnung geben: Die Ähnlichkeiten der Charaktere mit ihren Vorgängern scheinen nur vordergründig zu sein. Die Mischung der Fähigkeiten klingt einleuchtend und jeder der Charaktere für sich nach einer interessanten Erfahrung. Bleibt nur abzuwarten, ob **Borderlands 2** uns am Ende auch genug Gelegenheit geben wird, die neuen Fähigkeiten sinnvoll einzusetzen. Dennis Kogel / PET

Im ersten Borderlands dominierten Wüstenlandschaften. In Borderlands 2 soll's mehr optische Abwechslung wie diese **Schneelandschaft** inklusive passender Monster geben.



Die besseren Zwillinge

Dennis Kogel
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Die neuen Charaktere scheinen trotz offensichtlicher Ähnlichkeiten zum ersten Teil spannend und frisch genug für einen Nachfolger. Fähigkeiten wie die modulare Kanone des Commando, die unterstützenden Fähigkeiten der Sirene und die sich schnell ändernde Spielweise des Assassinen machen Lust aufs Experimentieren. Gearbox könnte also wirklich ein Rezept gegen die Eintönigkeit in Borderlands 2 gefunden haben.

SAMSUNG

TURN ON TOMORROW

Mehr Leistung. Mehr Spaß.



1.799,-

Samsung Gaming 700G7A-S03DE

Mit Leistung und Reaktionsgeschwindigkeit auf höchstem Niveau ist dieses Notebook die optimale Wahl für sichtbar intelligente Spitzenleistung.

- 43,9-cm-Notebook (17,3") • Intel® Core™ i7 Prozessor 2670QM (2,2 GHz)
- AMD Radeon HD 6970M • 16 GB DDR3-RAM • 2x 1.000-GB-HDD
- 8 GB Express Cache v Blu-ray-Combo • HDMI, VGA, DisplayPort • Bluetooth 3.0
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

PL8U1F



Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis 11.04.2012

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



Der namenlose Held und seine Flamme, Piratentöchterchen **Patty**, stellen auf einer Hängebrücke zwei Schurken. Käpt'n Stahlbart links hält sich gerne im Hintergrund. Er hat zwar eine große Klappe, überlässt uns aber meist die Arbeit.

Risen 2

Das Piraten-Rollenspiel nähert sich dem Stapellauf, wir haben die Betaversion durchgespielt. Von Patrick C. Lück

⊕ Stärken

- + lebendige Spielwelt
- + altes Gothic-Feeling
- + mehr Story

⊖ Schwächen

- etwas wirres Kampfsystem
- Grafik nicht taufrisch

Angespielt

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Piranha Bytes (Risen, GS 11/09: 87 Punkte)**
Termin: **27.4.2012** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7332 Auf DVD: Topspiel-Videos

Das Ende der Welt kommt 2012 – dank **Risen 2: Dark Waters** nicht erst im Dezember, sondern schon am 27. April, wenn das Rollenspiel erscheint. Denn darin

ist von den großen Taten des namenlosen Helden aus dem ersten **Risen** wenig übrig geblieben, die Titanen verwüsten die Welt. Und damit nicht genug, nun tauchen auch noch Seeungeheuer auf, die Schiffe in die Tiefe reißen. Angesichts dieses Dramas hat sich der Namenlose dem Suff ergeben und in Caldera niedergelassen, der letzten Bastion der Inquisition. Als wir durch seine Augen dann auch noch miterleben, wie ein Schiff Caldera anläuft, nur um vor dem Ha-

fen von einem Riesenkraken zerlegt zu werden, sind wir sicher: Diese Welt ist dem Untergang geweiht – falls wir nicht eingreifen: Wir haben die Betaversion durchgespielt und die ersten Stunden am Stück erlebt.

Zum Beginn suchen wir am Strand von Caldera nach Überlebenden und erleben eine Überraschung: Unsere Flamme aus dem ersten Teil, die Piratentochter Patty, hat den Untergang überlebt, muss sich am Strand aber mit Sandteufeln herumschlagen, Mischlingen aus Käfern und Teufelsanglern (das sind diese Tiefseefische mit der »Laterne« am Kopf). Hier lernen wir das Kampfsystem kennen, das bald eine altbekannte Schwäche offenbart: Stupidες Schnellkli-

cken führt viel zu oft zum Ziel, besonders wenn wir den Gegner gegen eine Wand gedrängt haben. Dafür können wir mit dem Säbel in Fechtduellen gezielt parieren und kontern, was gegen einzelne menschliche Kontrahenten gut funktioniert, gegen Gruppen (immer nur ein Gegner anvisierbar) oder Tiere (Blocks klappen nicht) aber wenig bringt. Die Fechtanimationen könnten zu dem flüssiger sein, wirken aber zumindest glaubwürdig; Angriffs- und Parade-Bewegungen sind gut aufeinander abgestimmt.

Nervig ist, dass **Risen 2** in Gruppenkämpfen dazu tendiert, plötzlich den anvisierten Gegner zu wechseln – etwa zu einem anderen Feind, der uns gerade von hinten angrei-



Story: Kein ausgefeilter und tiefsinniger Roman wie The Witcher oder hollywoodreif glattgebügelt wie Mass Effect, dafür wie gewohnt derb, rau und direkt. Zusätzlich kommt der Story diesmal ein deutlicher Führungseffekt zu, sie leitet uns gut.



Kämpfe: Schmutzige Tricks wie Tritte oder Kokosnuss-Würfe bringen Pepp, und Schusswaffen wie Voodoo-Zauber passen bestens. Aber nach wie vor können wir Gegner mit Klickfolgen an die Wand drängen, und bei Gruppen geht schnell die Übersicht flöten.



Technik: Viele Objekte ploppen spät ins Bild, Gegenstände und Charaktermodelle könnten deutlich detaillierter ausfallen. Die neuen Motion-Capture-Animationen sehen zwar hakelig aus, machen aber vor allem Fechtduelle glaubwürdiger.



Alligatoren sind gefährlich, deshalb lenken wir dieses Exemplar mit einem Papagei ab.



Obwohl bereits tot, können Ghule uns immer noch sehr zusetzen.



Zum Beginn bekommt es der Held mit Sandteufeln zu tun.



Die Lichtstimmung ist teils wundervoll.

fen will. Das kann von Vorteil sein, weil wir die Attacke dann noch abblocken können, hat aber den Nachteil, dass ein Widersacher, den wir so gut wie erledigt haben, aus unserem Fokus verschwindet und uns weiter behackt. Den Aus-den-Augen-Verlorenen dann wieder anzuvisieren, kostet einige Mühe. Ausgereifter ist da der Gebrauch der Einhand-Schusswaffen. So können wir in der linken Hand eine Pistole führen, die wir jederzeit abfeuern dürfen. Allerdings müssen wir auf das Timing und die Entfernung zum Gegner achten, überdies sind die Nachladezeiten lang. Dadurch wird die Pistole nicht übermächtig, wir müssen sie taktisch klug einsetzen – ein Gewinn fürs Kampfsystem. Gleiches gilt für die neuen schmutzigen Tricks, wir werfen Kontrahenten Sand in die Augen oder Kokosnüsse an den Kopf. Im Kern bleibt das Kampfsystem also altmodisch und alles andere als perfekt, allerdings bereichert um interessante Neuerungen.

Nach Pattys Rettung schickt uns **Risen 2** auf eine Reise über mehrere Inseln, auf denen wir nach Mitteln gegen die Titanenplage suchen. Da wir zu Beginn noch kein eigenes

Schiff besitzen, führt uns das Spiel in den ersten rund zehn Stunden auf einem vorgegebenen Pfad von Insel zu Insel. So entsteht eine für Piranha-Bytes-Verhältnisse ungewöhnlich klare Story-Führung, ohne dass der Entdeckerdrang verloren geht. Die Inseln sind zwar kompakt, bieten aber genügend Platz zum Erkunden. Ein Beispiel: Kurz bevor wir Caldera verlassen, entdecken wir bei einem Strandspaziergang eine Höhle. Darin finden wir ein Heldenkraut, das uns Boni auf einige Charakterwerte verleiht. So liegen in versteckten Winkeln oft Belohnungen oder Kisten, Letztere müssen wir teils aber erst in einem fummeligen Schlösser knack-Minispiel öffnen.

Technisch wirkt **Risen 2** angesichts von **The Witcher 2** oder **Skyrim** altbacken. Objekte, Charaktermodelle und Pflanzen sind oft grob und ploppen spät ins Bild. Doch wie gewohnt weiß das Spiel das mit Atmosphäre zu kaschieren. Vor allem aus der Halbdistanz erscheinen die Landschaften sehr natürlich. Auch die knorrig-derben Charaktere sowie Dialoge tragen wieder viel zur ureigenen Piranha-Bytes-Atmosphäre bei. Schade

nur, dass viele nebensächliche Aktionen wegfallen, vom Bratenspieß-Drehen bis hin zum schlichten Rumsitzen. Aber davon geht die Welt nicht unter. Das wird der Namenlose zu verhindern wissen. Patrick C. Lück / GR



Spiel mit Seele

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Es ist immer passend, Goethe zu zitieren, also: »Zwei Seelen wohnen, ach!, in meiner Brust«. Die eine fragt ständig: »Sieht The Witcher 2 nicht viel besser aus, wäre eine Questfülle à la Skyrim zu viel verlangt, warum mühe ich mich mit diesem Kampfsystem ab?« Die andere hält dagegen: »Ist mir alles schnuppe!« Denn Risen 2 hat im Überfluss, woran es Skyrim in meinen Augen gemangelt hat – Seele! Das ist es, was Piranha Bytes kann und wofür die Fans sie lieben. Wenn sich der Rest von Risen 2 so spielt wie die Beta, dann wird's ein noch viel ausgereifteres Spiel als der Vorgänger.

Potenzial: Sehr gut



Atmosphäre: Überzeugt mit knorrigem Charakteren und schönen Lichtstimmungen im Wechsel der Tageszeit. Zudem kommt mit Patty endlich ein weiblicher Charakter zu einer Hauptrolle. Allerdings vermissen wir alte Interaktivitäten (Braten drehen etc.)



Spielwelt: Typisch für Piranha Bytes-Spiele der Trupf. Wer Eigeninitiative mitbringt, kann viel entdecken und erleben. Außerdem überzeugt die Landschafts- und Stadtarchitektur, die viele Winkel zum Stöbern bietet. Nur schwimmen dürfen wir wieder nicht.



Quests: Wenig originell sind einige der typischen Sammel- und Töte-Quests, die wichtigsten (Haupt-)aufgaben überzeugen jedoch mit mehreren Vorgehens- und Lösungswegen. Ob wir Gewalt, Heimlichkeit oder Redekunst anwenden, liegt bei uns.

Der **Schwimmende Schwarzmarkt** als neuer Schauplatz der ersten Spielhälfte soll größer und komplexer ausfallen als das Dörfchen Kuvaq im Vorgänger.



Chaos auf Deponia

Mit dem zweiten Teil der Schrottwelt-Trilogie will Daedalic den exzellenten Vorgänger noch übertreffen – mehr Feinschliff und neuen Ideen sei Dank. Von Patrick C. Lück

Angeschaut

Genre: **Adventure** Publisher: **Daedalic Entertainment** Entwickler: **Daedalic Entertainment (Deponia, GS 03/12: 88 Punkte)**
Termin: **17.9.2012** Status: **zu 50 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7838

Der Meisterregisseur Sergio Leone erzählt im eher unbekannten Western **To-desmelodie** die Geschichte eines naiven und egozentrischen Bankräubers, der unbeabsichtigt und wider Willen zum führenden Kopf der mexikanischen Revolution wird. Ganz so ergeht es in der Adventure-Fortsetzung **Chaos auf Deponia** auch dem naiven und egozentrischen Erfinder Rufus, der unbeabsichtigt und wider

Spieler des Vorgängers **Deponia** erinnern sich: Das etwas abrupte Ende, das wir natürlich nicht verraten wollen, ließ viele Fragen offen. Etwa, was mit Goal und Elysium passiert, und welche Rolle Rufus' Doppel-

gänger spielt. **Chaos auf Deponia** schließt zeitlich nahezu lückenlos ans Ende von **Deponia** an, der Antiheld Rufus erreicht den im Vorgänger bereits erwähnten Schwimmenden Schwarzmarkt. Kenner des ersten Teils

⊕ Stärken

- + komplexere Schauplätze und Rätselmechaniken
- + gewohnt schöne 2D-Technik
- + Wiedersehen mit alten Bekannten
- + Rufus

⊖ Schwächen

- Befriedigt das Ende?

Willen zum entscheidenden Kopf der Revolution auf dem Schrottplaneten **Deponia** wird. Wir haben dem Entwickler Daedalic erste Informationen über den vielversprechenden Nachfolger entlockt.

Abgerissene **Kneipen** für abgestürzte Existenzen scheinen fast schon zum Inventar der Daedalic-Spiele zu gehören. Wenigstens die zurückgekehrte Goal ist ein Lichtblick.



treffen dort natürlich viele alte Bekannte wieder und dürfen sich über zahlreiche Anspielungen freuen. Damit Spieler, die das erste **Deponia** nicht kennen oder durchgespielt haben, trotzdem problemlos einsteigen können, fasst der Vorspann alle wichtigen Ereignisse noch mal zusammen. So soll sich jeder Spieler in **Chaos auf Deponia** einfinden können. Diese Orientierung ist aber auch dringend nötig, denn der neue Hauptschauplatz, der Schwimmende Schwarzmarkt, soll deutlich größer und komplexer ausfallen als Kuvaq, das Zentrum des ersten **Deponia**. Während Kuvaq einem Dorf ähnelt, soll der Handelsplatz schon die Dimensionen einer kleinen Stadt erreichen. Hier hat sich bereits eine dreistufige Standesgesellschaft entwickelt, in der sich Rufus ent-

Zeit für eine Rufulation

sprechend erst hocharbeiten muss. Über alles wacht und herrscht der militaristische Beamtenapparat Organon. Doch dank Rufus und Goal wird es Zeit für eine Revolution gegen die Unterdrücker, die in **Chaos auf Deponia** ihren Anfang nimmt. Den Abschluss des Aufruhrs werden wir aber wohl erst im Schlusskapitel der Trilogie erleben, das vermutlich 2013 folgen wird.

Im Test von **Deponia** haben wir neben dem unbefriedigenden Ende auch das komplette Finale an der Unteren Aufstiegsstation kritisiert, das spielerisch zu linear und dadurch zu anspruchlos geriet. Hier gelobt Daedalic Besserung. So haben sich die Entwickler den zweiten Akt von **Chaos auf Deponia** noch mal vorgeknöpft und entdeckt, dass auch hier die Linearitätsfalle zuschnappen könnten. Denn die vorgesehenen Rätselketten gerieten zu leicht und zu kurz. Also will Daedalic das Finale überarbeiten und den Ansprüchen der Rätselfans anpassen. Wie genau der Schluss aussieht, möchten die Entwickler noch nicht verraten, daher nur so viel: Der zweite Akt wird nicht mehr auf dem Schwimmenden Schwarzmarkt spielen, sondern an neuen Schauplätzen.



Interview mit Jan Müller-Michaelis

Jan »Poki« Müller-Michaelis schrieb die beiden Edna-Episoden sowie die **Deponia**-Trilogie. Außerdem tritt der passionierte Musiker selbst in seinen Spielen auf, die Handlung von **Deponia** kommentiert er mit Gitarren- und Gesangseinlagen.

GameStar Die Mittelteile von Trilogien haben oft das Problem, dass sie Brücken zwischen dem ersten und letzten Teil bilden und dadurch inhaltlich unbefriedigend bleiben. Wie wollt ihr dem bei **Chaos auf Deponia** entgegenwirken?

Jan Müller-Michaelis Gute Frage, die sich uns anfangs gar nicht gestellt hat. Denn ursprünglich hatte ich **Deponia** als ein einziges Spiel angelegt. Aber wir haben dann schnell gemerkt, dass es dafür zu groß werden würde. Weil ich aber trotzdem die ganze Geschichte erzählen wollte, haben wir uns entschieden, sie in drei Teile aufzuspalten. Dabei kam mir zugute, dass ich ohnehin schon drei Story-Höhepunkte eingeplant hatte. Also habe ich sie an diesen Nahtstellen getrennt, die Spannungskurven noch mal neu gezeichnet und insbesondere den Anfängen und Enden eine bessere Dramaturgie verpasst. Dadurch ist jeder Tri-

logieteil auch für sich gesehen spannend.

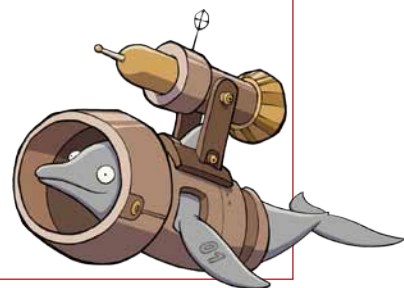
► **Rufus hat am Ende des ersten Teils eine kleine Wandlung durchgemacht. Wie spiegelt sich das im zweiten Teil wider, ist er jetzt ein anderer Mensch?**

◀ Wir haben Rufus im ersten Teil schon ganz gut kennengelernt. Und seine herausragende »Qualität« ist nun mal, dass er eigentlich nichts dazulernt. Insofern hatte ich da ziemlich leichtes Spiel. Aber natürlich hat er eine Wandlung durchgemacht, die auch wieder aufgenommen wird. Aber dadurch wird sein charakterliches Problem lediglich eine Ebene höher angesiedelt. Im ersten Teil ging es ja eher darum, Goal zu retten. Im zweiten Teil geht es nun darum, **Deponia** als Ganzes zu retten. Aber auch hier steht Rufus mal wieder sein eigener Egoismus im Weg, wenn er neben Goal diesmal auch allen anderen Deponianern helfen soll.

► **Und was erwartet uns im dritten Teil?**

◀ Der ist unsere epische Auflösung, die ich natürlich noch nicht verraten will. Nur so viel: Der Charakter Rufus wird darin auf die Spitze getrieben – sein Verhältnis zu Goal, zu **Deponia**, zum Organon. Außerdem werden wir alle Register der klassischen Verwechslungskomödie ziehen. Der zweite Teil wird sich dafür stark um die Liebesgeschichte zwischen Goal und Rufus drehen und auch der abgefahrenste Teil werden, in dem die Essenz der Welt **Deponia** am besten zum Tragen kommt. Ich sage nur: Torpedo-Delphine!

► **Danke für das Gespräch.**

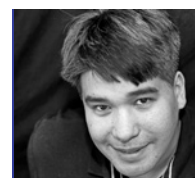


Darüber hinaus hat uns Daedalic in eine neue Spielidee eingeweiht: Die Datasetten, mit denen Rufus bereits im ersten Teil an Goals Gedächtnis und Persönlichkeit herumfuscheln durfte, sollen in der Fortsetzung eine entscheidende Rolle spielen. Mit ihnen können wir nämlich unterschiedliche Persönlichkeiten und Verhaltensweisen bei Goal aktivieren und steuern. Wer sich an die ein- und ausschaltbaren Verbote von Lili aus **Harveys neue Augen** erinnert, erkennt darin bereits eine Vorstufe der neuen Spielmechanik. So mussten wir je nach Bedarf und Rät-

sel eine der in Lili hypnotisch verankerten Psycho-Blockaden lösen, um die jeweils notwendige Rätselaktion durchführen zu können. In **Chaos auf Deponia** wiederum tragen wir auf unterschiedlichen Datasetten unterschiedliche Persönlichkeiten Goals herum, die wir jeweils in der richtigen Kombination an den passenden Stellen anwenden müssen, um ein Rätsel zu knacken. Details kennen wir zwar noch nicht, richtig umgesetzt kann das aber zu interessanten Knocheleien führen. Und genau die erwarten wir ja von einem Adventure. Patrick C. Lück / GR



Rufus macht sich neue Freunde. Wie gewohnt glänzt auch diesmal feinste handgemalte 2D-Technik.



Mehr Müll, mehr Spaß

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamstar.de

Eigentlich muss ich zu **Chaos auf Deponia** gar nicht viel sagen. Ich habe nämlich vollstes Vertrauen in Daedalic, dass auch der zweite Teil der Schrottwelt-Trilogie ein Spitzen-Adventure wird. Der Schwimmende Schwarzmarkt sieht vielversprechend aus, die Idee mit den Datasetten ergibt Sinn, und wenn das Finale des zweiten Teils wie angekündigt deutlich komplexer und interessanter wird, dann kann eigentlich nichts mehr schiefgehen: **Chaos auf Deponia** steht ab sofort ganz oben auf meiner persönlichen Point&Click-Warteliste.

Brick Force

Minecraft ist der Renner, aber eigentlich kein Spiel. Brick Force hingegen ist ein Spiel, dafür aber nicht so der Renner. Zumindest noch nicht. Von Fabian Siegmund

Angespielt

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Infernum** Entwickler: **Exe Games (Brick Force ist das Erstlingswerk)**
Termin: **2. Quartal 2012** Status: **zu 80 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7772

Auf DVD: Preview-Video

Brick Force vs. Counter-Strike



Counter-Strike-Karten sind beliebte Vorlagen für **Brick Force** (linkes Bild). Neben Office (hier zu sehen) gibt's auch schon Dust 2. Bislang muss man sich allerdings auch mit vielen Schrott-Levels zufrieden geben.

Tod und Zerstörung! Blut und Mord! Das ist das, was selbsternannte Sittenwächter gemeinhin mit den so genannten »Killer-spielen« verbinden. Und, wenn man mal ehrlich ist, tatsächlich kommt das eine oder andere ja durchaus mal in Ego-Shootern vor. Allein deshalb schon muss man wohl dem Berliner Publisher Infernum danken: Dessen Free2Play-Spiel **Brick Force** wird uns in Zukunft die »Killerspiel«-Debatte erleichtern. Denn obwohl **Brick Force** ein Multiplayer-Shooter ist, gibt's hier dank putziger Klötzchen-Comic-Grafik nicht nur kein Blut, nein, hier darf man obendrein auch noch kreativ sein und

Levels erschaffen! Wir haben den **Minecraft**-Shooter des koreanischen Entwicklers Exe Games in der Closed Beta angespielt.

Das Shooter-Gameplay von **Brick Force** ist alles andere als neu. Klassen oder Spezialfähigkeiten gibt's nicht, stattdessen beharkt man sich mit genreüblichen Knarren wie Maschinenpistolen, MGs oder Scharfschützengewehren. **Brick Force** bietet bislang vier Spielmodi: Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag und eine stark **Counter-Strike**-inspirierte Bombenlege- und -entschärfungs-Variante. Auch hier also nichts Neues. Wie in Free2Play-Titeln üblich können und sollen sich die Spieler Waffen und Ausrüstung kaufen. Für die gibt's zwei Wäh-

rungen: zum einen Spielpunkte, die wir uns in den Matches erballern, zum anderen Tokens, die man für echtes Geld bekommt. Momentan bietet der **Brick Force**-Shop noch keine »Pay to Win«-Objekte, also etwa übermächtige Superwummen, aber das wird vermutlich auf kurz oder lang nicht so bleiben. Eine Option, Gegenstände für die Ewigkeit zu kaufen, fehlt bislang, alle erstandenen Spielobjekte halten sieben Tage. Statt von Kauf muss man hier also eher von Miete sprechen. Dafür unterscheidet **Brick Force** auch noch nicht zwischen Tokens und Punkten, echtgeld-exklusive Ausrüstung gibt's bislang also nicht. Neben den Waffen, die sich in Werten wie Präzision oder Feuer-rate unterscheiden, bietet **Brick Force** auch





Statt Blut spritzen in Brick Force Sterne – und Tränen!

Kleidung und Ausrüstungsgegenstände wie Funkgeräte oder Munitionsgürtel. Die bringen allerdings keine Spezialfähigkeiten mit sich (der Defibrillator etwa kann keine Kollegen wiederbeleben), sondern bieten nur Buffs und Boni, etwa auf den Punktegewinn oder die XP-Rate. Weil es außerdem keine

Klassen oder Team-Merkmale gibt, also jeder Spieler alle Klamotten tragen kann, fällt es mitunter schwer, Freund von Feind zu unterscheiden.

Es hilft ein bisschen, die Namen von Gegnern auszu-blenden. Anständiges Treffer-Feedback gibt's aber so oder so nicht. Als Shooter fällt das Spiel also bislang ganz schön mau aus.

Was **Brick Force** besonders macht, ist sein Aufbau-Part. Ähnlich wie in **Minecraft** kann hier jeder mit ein paar Klicks aus vorgefer-

tigten Klötzchen Levels erstellen, gerne auch in der Gruppe mit Freunden. Neben Standard-Objekten wie Mauerblöcken, Leitern oder (zerstörbaren!) Fensterscheiben bietet das Spiel Spezialbausteine wie MG-Stellungen und Feuerflächen sowie spielmodus-bezogene Elemente, etwa Flaggenareale für Capture the Flag. Wir können dabei auf einer Map sowohl Bomben- als auch Fähnchenpunkte verbauen, **Brick Force** blendet dann im Match einfach die Elemente aus, die im gespielten Modus gerade nicht gebraucht werden. Eine Vermischung zweier Spielarten funktioniert daher nicht.

Um eine selbstgebaute Map unters Volk zu bringen, müssen wir sie bei den **Brick Force**-Machern registrieren. Das kostet Brick-Punkte, die dritte Währung im Spiel. Mit einer guten Karte nehmen wir allerdings auch wieder welche ein, denn nach jedem Match stimmen die Teilnehmer ab, wie gut ihnen die Map gefallen hat. Je höher die Wertung, desto mehr Brick-Punkte gibt's für den Erfinder. Mit diesen kann man dann auch besondere Level-Elemente kaufen. Wer Spaß an **Minecraft** hat, wird wohl auch an **Brick Force** seine Freude haben. Insbesondere

re, weil man hier seine Werke gleich in der Praxis erproben lassen kann und direktes Feedback der Community bekommt. Allerdings bleibt fraglich, wie viel Spaß die Bastelei letztlich macht, wenn die dazugehörige Ballerei so fad ist. **Brick Force** wäre wohl wesentlich

Cooler Gebastel, fades Geballer

cooler und außergewöhnlicher, könnte man schießen und bauen gleichzeitig. Da kommen fünf Gegner angestürmt? Na, dann mauer ich mal flugs den Durchgang zu! Doch bislang laufen beide Spielelemente parallel. Damit ist **Brick Force** also »nur« ein mauer Comic-Shooter mit einem leicht zu bedienenden Map-Editor. Aber wer weiß, wie sich das Spiel noch entwickelt. **FAB**

➕ Stärken

- + Aufbau-Part
- + putziger Look

➖ Schwächen

- fades Shooter-Gameplay
- Bauen und Ballern nur getrennt



Freunde sind äußerlich nicht von Feinden zu unterscheiden.

Ausbaufähig

Fabian Siegmund
Redakteur
fabian@gamestar.de

Ich gebe zu, der Minecraft-Hype geht an mir vorbei, Klötzchen-Bastelei ist nicht so meins. Multiplayer-Shooter hingegen, da kenne ich mich aus. Und in der Kategorie muss **Brick Force** noch einiges zulegen. Dass man derzeit noch regelmäßig auf Schrott-Maps landet, macht das Spielerlebnis nicht gerade besser. Bauen und Ballern gleichzeitig hingegen, das wäre bestimmt auch was für mich. Bis es vielleicht soweit ist, werde ich **Brick Force** wohl so betrachten wie **Minecraft**: von außen.

Potenzial: Passabel



und



McGame[®].com

Jetzt downloaden & sofort spielen!

wünschen frohe Ostern mit einem

Gratis Download

Ihren persönlichen Aktionscode finden Sie
auf der Innenseite des DVD-Covers (GameStar XL)
bzw. auf der Rückseite der DVD-Hülle (GameStar DVD).

Kein Abo - keine Verpflichtungen - keine Folgekosten!

Vier Schritte zum Glück!

1.



2.

Einfach auf
www.mcgame.com gehen

Kostenlos anmelden
bei **McGame**

auch mit



Die Aktion endet am 15.5.2012

Bekannt aus dem TV



HEROES V OF MIGHT AND MAGIC GOLD EDITION

Gratis!



© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Heroes, Might and Magic, Heroes of Might and Magic, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Nival Interactive



3.

**Legen Sie das Spiel in
Ihren Warenkorb**

4.

**Geben Sie den Code in das
Feld „Rabattcode einlösen“ ein**

www.mcgame.com



Michael Trier, Chefredakteur
michael@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Barton Fink«. Auf Blu-ray kommt der frühe Coen-Brüder-Film so intensiv rüber wie noch nie, John Goodman ftw, yeah!
Zuletzt gelesen Preislisten mit Motorradbatterien. Immer das Gleiche nach dem Winter ...

Zuletzt gedacht Jetzt habe ich die coolen Skyrim-Mods (S. 86) installiert. Fange ich nach 160 Spielstunden nochmal einen neuen Charakter an?

Meine Meinung zu:
Mass Effect 3 Ein großartiges Spiel.
★★★★★

Fall of the Samurai So muss eine Serie verbessert werden, vorbildlich!

★★★★★
Wargame Nicht gespielt.

Daniel Visarius, Mitglied der Chefredaktion

daniel@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Hot Fuzz«. Ganz unterhaltsam, aber wie die meisten Zwei-Stunden-Filme mit ziemlichen Längen behaftet.

Zuletzt gelesen Schnell den Test der GTX 680, damit der es noch ins Heft schafft.

Zuletzt gedacht Was die Mehrheit der PC-Spieler wohl von Windows 8 halten wird?

Meine Meinung zu:
Mass Effect 3 Science-Fiction ist jetzt nicht gerade mein Wunsch-Setting. Aber trotzdem ist auch das Ende dieser Saga ein tolles Spiel.
★★★★

Fall of the Samurai Hochklassiges Shogun-Addon für Profistrategen.
★★★★★

Wargame Nicht gespielt.



Fabian Siegmund, Redakteur
fabian@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Conan«. Fliegende Körperteile!

Zuletzt gelesen George R.R. Martin: »Dreamsongs«. Der kann also auch Science Fiction.

Zuletzt gedacht Ein Remake des »echten« X-Com?! Wie super!

Meine Meinung zu:
Mass Effect 3 Nicht gespielt. Aber ich fang jetzt bei Teil 1 an. Vielleicht.

Fall of the Samurai Als Szenario schrecklich (die armen Samurai!), als Spiel top.
★★★★★

Wargame An World in Conflict kommt's nicht ran.
★★★

GameStar



Michael Graf, Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Firefly«. Immer wieder gut, auch wenn da alle nuscheln.

Zuletzt gelesen News über das neue iPad. Brauche ich das jetzt doch?

Zuletzt gedacht Bioware ist selber schuld am Unmut über das Ende von Mass Effect 3. Sie haben zu hohe Erwartungen geweckt.

Meine Meinung zu:
Mass Effect 3 Durchgehend grandios. Ja, auch am Schluss.
★★★★★

Fall of the Samurai Das bislang beste Total-War-»Addon«.

★★★★★
Wargame Dezent verbessertes R.U.S.E. – fein für Multiplayer.
★★★★

GameStar-Leser fragen Michael Graf*

Wie sieht für dich ein perfekter Sonntag aus? (Maik Staszewski)

Morgens ziehe ich in meine eigene Burg ein, mittags erklärt mir mein Koch, dass er eine Schnitzel-Flatrate eingerichtet hat, und abends sinke ich zu frieden vor meinen Highend-Rechner, um Homeworld 3 zu spielen, zwischendrin gewinnt der FC Bayern die Meisterschaft, die Politik verkündet das Ende aller Krisen und freundliche Aliens nehmen Kontakt zu mir auf und verleihen mir das ewige Leben – das würde mir eigentlich schon reichen. Okay, wenn's noch bescheidener sein soll: Sonnenschein, ein langer Spaziergang mit meiner Freundin und am Abend lecker essen.

Fühlst du dich wohl als Mitglied der Chefredaktion? (Dennis Surmann)

Oh ja, sehr sogar! Diese Macht, diese unbegrenzte Macht, muhaha ... ähem. Im Ernst: Es macht mir riesigen Spaß, die GameStar zu gestalten, Artikel zu planen und Redakteure zu scheuchen. Das kann natürlich auch stressig sein, aber jetzt weiß ich wenigstens, warum Michael T. so alt aussieht: p



Heiko Klinge, Redakteur
heiko@gamestar.de

Zuletzt gesehen Jede Menge spannende Entwicklervorträge auf der GDC.

Zuletzt gelesen Brandon Sanderson: »Mistborn: The Final Empire«. Danke für den Tipp, Gunnar!

Zuletzt gedacht Je häufiger ich auf die GDC gehe, desto größer wird mein Respekt vor der Kunst (!) der Spieleentwickler.

Meine Meinung zu:
Mass Effect 3 Wie ein Wiedersehen mit guten Freunden.
★★★★★

Fall of the Samurai Der Gegenentwurf zur DLC-Abzocke.
★★★★★

Wargame Spielerisch interessant, aber mir fehlt eine geschickte Solo-Kampagne.
★★★

Petra Schmitz, Redakteurin

petra@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Planet Erde« auf Blu-ray.

Auch wenn's mir am Ende ein bisschen zu viel heile Welt ist, aber diese Bilder!

Zuletzt gelesen Stephen King: »Stark: The Dark Half«. Nach wie vor ... äh, stark.**Zuletzt gedacht** Wann, verflucht noch mal, finde ich endlich Zeit, in der gebührenden Seelenruhe Mass Effect 3 zu spielen?**Meine Meinung zu:****Mass Effect 3** Siehe oben. Aber ich schaff's noch vor dem Sommer.**Fall of the Samurai** Gelungener Sprung ins 19. Jahrhundert.

★★★★

Wargame Wie schon bei R.U.S.E.: cooles Konzept, nicht ganz astrein umgesetzt.

★★★

**Daniel Matschijewsky, Redakteur**

danielm@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Demolition Man« auf Blu-ray. Auch heute noch großartiger Trash.**Zuletzt gelesen** »Otherland«. Bei vier Bänden und knapp 5.000 Seiten wird das wohl noch ein Weilchen dauern.**Zuletzt gedacht** Rayman Origins gemeinsam mit dem Freund zu spielen, ist wie eine Reise in die eigene Kindheit.**Meine Meinung zu:****Mass Effect 3** Ich liebe es einfach! Danke Bioware.

★★★★★

Fall of the Samurai Absolut nicht mein Spiel.

★★

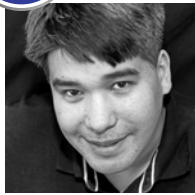
Wargame Ein World in Conflict 2 wäre mir lieber.

★★

GastStars

**Patrick C. Lück**

Kaum jemand weiß, dass das »C« in Patricks Namen für »Cipangu« steht. Was wohl daran liegt, dass das gelogen ist. Sei's drum, »Cipangu« ist der im europäischen Mittelalter gebräuchliche Name für Japan, ergo durfte Patrick Shogun 2: Fall of the Samurai testen. Außerdem hat er in Wargame Online-Schlachten geschlagen, die Macher von Deponia ausgefragt und sich in der Beta von Risen 2 rumgeschlichen.

**Jochen Gebauer**

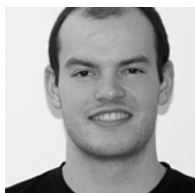
In Betas rumschleichen kann natürlich nicht nur Patrick, sondern auch Jochen, der für uns ein Wochenende lang im hübschen Tera unterwegs war. Außerdem hat er diesen Monat gemeinsam mit Martin Deppe unser prachtvolles Mass-Effect-3-Sonderheft aus der Taufe gehoben, dafür gibt's ein Fleiß-Sternchen.

**Dennis Kogel**

Im Reportteil berichtet Dennis, was eine gute Fortsetzung ausmacht. Diese Kriterien durfte er dann gleich mal auf Borderlands 2 anwenden, mit dessen Entwicklern er telefoniert hat, bis die Leitungen glühten.

**Malte Witt & Julian Heimpl**

Und hier sind sie nun, die Helden dieser Ausgabe: Julian und Malte haben im Alleingang das Mod-Special zu Skyrim auf die Beine gestellt, Mods installiert, Videos aufgenommen, Bilder geknipst, Texte geschrieben und so lange in geheimnisvollen ini-Dateien herumgewühlt, bis sie sich nur noch in Codezeilen unterhalten konnten (»[Malte] Hunger=1!«). Danke=1, Jungs! Und auch Danke=1 Sigrun, die das Special in einer Nacht-und-Nebel-Aktion gelayoutet hat.



Team

**Hendrik Weins, Redakteur**

hendrik@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Sons of Anarchy«, Staffel 2. Unglaublich, die wird ja immer besser.**Zuletzt gelesen** »The Hunger Games«, tolle Vorlage für den eher mauen Film »Die Tribute von Panem«.**Zuletzt gedacht** Sollen doch alle nörgeln, ich finde Mass Effect 3 episch!**Meine Meinung zu:****Mass Effect 3** Nach 15 Stunden noch weit vom Ende entfernt und immer noch völlig begeistert – so müssen Spiele sein.

★★★★★

Fall of the Samurai Total What??? Nix für mich, aber so gerade gar nix.**Wargame** Der Titel klingt besser als das Spiel, ich passe auch hier.**Florian Klein, Redakteur**

florian@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Sucker Punch« – vor allem ästhetisch schöner Film mit viel Computerspielanleihen.**Zuletzt gelesen** »The Affair« von Lee Child. Gefällt mir wegen der minimalistischen Schreibe, auch wenn der Held nur eine Allmachtsfantasie repräsentiert.**Zuletzt gedacht** Ich muss mal wieder was Anspruchsvolleres anschauen oder lesen ;-)**Meine Meinung zu:****Mass Effect 3** Noch nicht dazu gekommen.

–

Fall of the Samurai Tolles Szenario und entsprechende Spieltiefe – gekauft!

★★★★★

Wargame Packend im Multiplayer, trotz kleinerer Mängel.

★★★★

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	Rayman Origins	Jump&Run	Ubisoft/Ubisoft Montpellier	05/12	85	9	10	8	9	9	8	10	7	9	6	6
12	Trine 2	Action-Adventure	Dtp/Frozenbyte	02/12	85	10	9	7	10	10	6	10	8	10	5	5
13	Mafia 2	Actionspiel	2K Games/2K Czech	10/10	85	9	10	7	10	8	7	9	7	8	10	10
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 / Ratgeber
1	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda/Bethesda	01/12	91	8	9	8	10	8	10	9	9	10	10
2	Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	EA Games/Bioware	05/12	90	7	10	9	9	9	9	10	10	8	9
3	Monkey Island 2 SE	Adventure	LucasArts	09/10	90	6	9	9	10	8	8	10	10	10	10
4	Age of Conan: Rise of the G.	Online-Rollenspiel	Deep Silver/Funcom	08/10	90	9	10	8	9	8	9	9	9	10	9
5	Deponia	Adventure	Daedalic	03/12	88	9	10	8	10	9	7	8	10	10	8
6	World of Warcraft: Catadysm	Online-Rollenspiel	Blizzard/Blizzard	02/11	88	7	9	9	9	9	9	10	9	8	9
7	Fallout: New Vegas	Rollenspiel	Bethesda/Obsidian	12/10	88	7	9	7	9	8	10	9	10	9	10
8	The Witcher 2	Rollenspiel	Namco Bandai/CD Projekt	07/11	87	10	10	8	10	7	8	9	8	9	8
9	Rift	Online-Rollenspiel	Trion	05/11	87	8	8	8	8	9	10	9	9	8	10
10	Dragon Age 2	Rollenspiel	Electronic Arts/Bioware	04/11	87	7	9	9	9	8	8	9	10	9	9
11	Lost Horizon	Adventure	Deep Silver/Animation Arts	10/10	87	7	9	10	9	9	8	9	8	8	10
12	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	EA/Bioware	03/12	86	7	9	7	9	9	9	9	9	9	9
13	Harveys neue Augen	Adventure	Rondomedia/Daedalic	10/11	86	7	8	9	10	8	7	10	9	10	8
14	Lost Chronicles of Zerzura	Adventure	Dtp Entertainment/Cranberry	03/12	85	7	8	9	10	9	7	9	8	9	9
15	Two Worlds 2	Rollenspiel	Topware/Reality Pump	01/11	85	7	9	8	9	7	10	9	9	7	10

Strategie-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign / Startpositionen	KI / Teamwork	Einheiten	Kampagne / Endspiel
1	Anno 2070	Aufbauspiel	Ubisoft/Related Designs	01/12	90	10	9	9	8	8	10	9	8	9	10
2	Starcraft 2	Echtzeit-Strategie	Activision Blizzard/Blizzard	10/10	90	8	9	9	10	9	10	9	8	9	9
3	Civilization 5	Rundenstrategie	2K Games/Firaxis	11/10	89	8	9	8	8	10	10	9	7	10	10
4	Shogun 2: Fall of the Samurai	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly	05/12	88	10	8	9	9	7	9	10	6	10	10
5	Die Siedler 7	Aufbauspiel	Ubisoft/Blue Byte	06/10	88	10	9	8	10	7	7	9	10	8	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	Might & Magic: Heroes 6	Rundenstrategie	Ubisoft/Black Hole	12/11	85	7	9	7	9	9	10	9	7	9	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 Sports/EA Canada	11/11	91	8	9	10	9	9	10	9	9	9	9
2	Dirt 3	Rennspiel	Deep Silver/Codemasters	07/11	90	10	10	8	10	9	8	8	9	8	10
3	Pro Evolution Soccer 2012	Sportspiel	Konami/Konami Tokyo	11/11	90	7	8	10	9	10	9	10	9	8	10
4	NBA 2K11	Sportspiel	2K Sports/Visual Concepts	12/10	90	9	9	9	10	9	9	10	8	8	9
5	F1 2011	Rennspiel	Codemasters/Swordfish Studios	11/11	90	9	9	8	8	10	10	8	9	9	10

Test



So werten wir:

1 Allgemeines

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

2 Spielverlauf und Genre-Check

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

3 Multiplayer-Modus

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

4 Einzelwertungen

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

5 Anspruch

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

Preis in Euro
Solo-Spielzeit + (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 8.3.2012 PREIS 45 Euro USK ab 16 Jahren

Mass Effect 3

Action-Rollenspiel

1 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 Finale.«

2 SPIELSTIL Kampf Handw./Quests
CHARAKTER simpel komplex
FREIHEIT linear offene Welt
KÄMPFE Action Taktik
HANDLUNG einfach komplex

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (4)
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
3 VERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden
WERTUNG Befriedigend
»Nett für zwischendurch. Auf Dauer aber zu eintönig.«

GRAFIK

4 fantastische Animationen + detaillierte Figuren
+ übliche Effekte + schärfere Texturen als auf der Konsole
- oft triste Umgebungen

SOUND

+ sehr gute deutsche Sprecher
+ knackige Schlachtereffekte in Surround
+ stimmungsvolle Musik + gute Umgebungsgeräusche

BALANCE

+ drei Schwierigkeitsgrade + gute Waffenbalance
+ knackige, aber nie unfaire Kämpfe
- Talente etwas unsauber ausbalanciert

ATMOSPHERE

+ komplexe, durchdachte Welt + unverbrauchtes Szenario
+ interessante Heldentruppe + große Entscheidungsfreiheit
- teils leblose Levels

BEDIENUNG

+ sinnvolle Schnellzugriffs-Leiste + präzise Maus- und Tastatursteuerung + aufgeräumtes Interface
- fummeliges Deckungssystem

UMFANG

+ große Galaxie, viele Schauplätze + lange Solo-Spielzeit
+ viele Nebenquests + Koop-Modus
- ohne Speicherstand-Import weniger Inhalt

QUESTS / HANDLUNG

+ spannende und wendungsreiche Storyaufträge
+ epische Geschichte + viele Gänsehautmomente
+ grandioses Finale ... das aber vielen Fans missfällt

CHARAKTERSYSTEM

+ vielschichtige Figuren + Kulturen, Rassen, Politik
+ keine Klischees + gutes Talente- und Einfluss-System
+ coole Charakter-Klassen

KAMPFSYSTEM

+ zugängliche, temporeiche Kämpfe + Pausen-Modus
+ nützliche Kameraden + doofe Gegner-KI
- häufig stupides Ballern

ITEMS

+ Biotik, Kampfdronen, Munitionstypen
+ Waffenklassen, Granaten und Upgrades ...
- ... aber etwas wenig Auswahl



Mass Effect 3



GameStar
Platin-Award



GameStar
für herausragende Story

Jetzt mit Wertung: Wie sich Biowares grandioses Science-Fiction-Epos auf dem PC spielt. Und warum der neue Multiplayer-Modus nur teilweise eine gute Idee war. Von Daniel Matschijewsky

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 Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 45 Euro

GameStar.de/Quicklink/7230

Auf DVD: Test-Video

Sonderheft

Ganz frisch aus der Druckerei: unser großes Premium-Sonderheft zu **Mass Effect 3**! Randvoll mit allen Infos, Hintergründen und ausführlichen Guides zur optimalen Charakterentwicklung, den Begleitern, den Enden, dem Rufsystem, Haupt- und Nebenquests und, und, und ... Gibt's an jedem Kiosk oder unter GameStar.de/me3.



EA Origin

Wie inzwischen fast jedes Spiel von Electronic Arts müssen Sie auch **Mass Effect 3** über die 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 Origin gebunden wird, ist ein Weiterverkauf unmöglich. Eine Steam-Version wie noch bei den beiden Vorgängern gibt es übrigens nicht.

Jetzt erstmal einen Kaffee holen. Die Installation von **Mass Effect 3** dauert nämlich eine ganze Weile. Da war unser Konsolen-Vorabtest letzten Monat bequemer: Datenträger eingelegt und schon ging's los. Doch bevor es den Reapern auch auf dem PC an den Kragen gehen kann, starren wir gefühlte Ewigkeiten auf einen Fortschrittsbalken. Nun, dann bleibt wenigstens Zeit, in Vorfriede zu schwelgen. Vorfriede darauf, mit Shepard und seinem Team erneut in die so wendungsreiche wie dramatische Geschichte einzutauchen, rasante Kämpfe auszufeuchten und folgen-

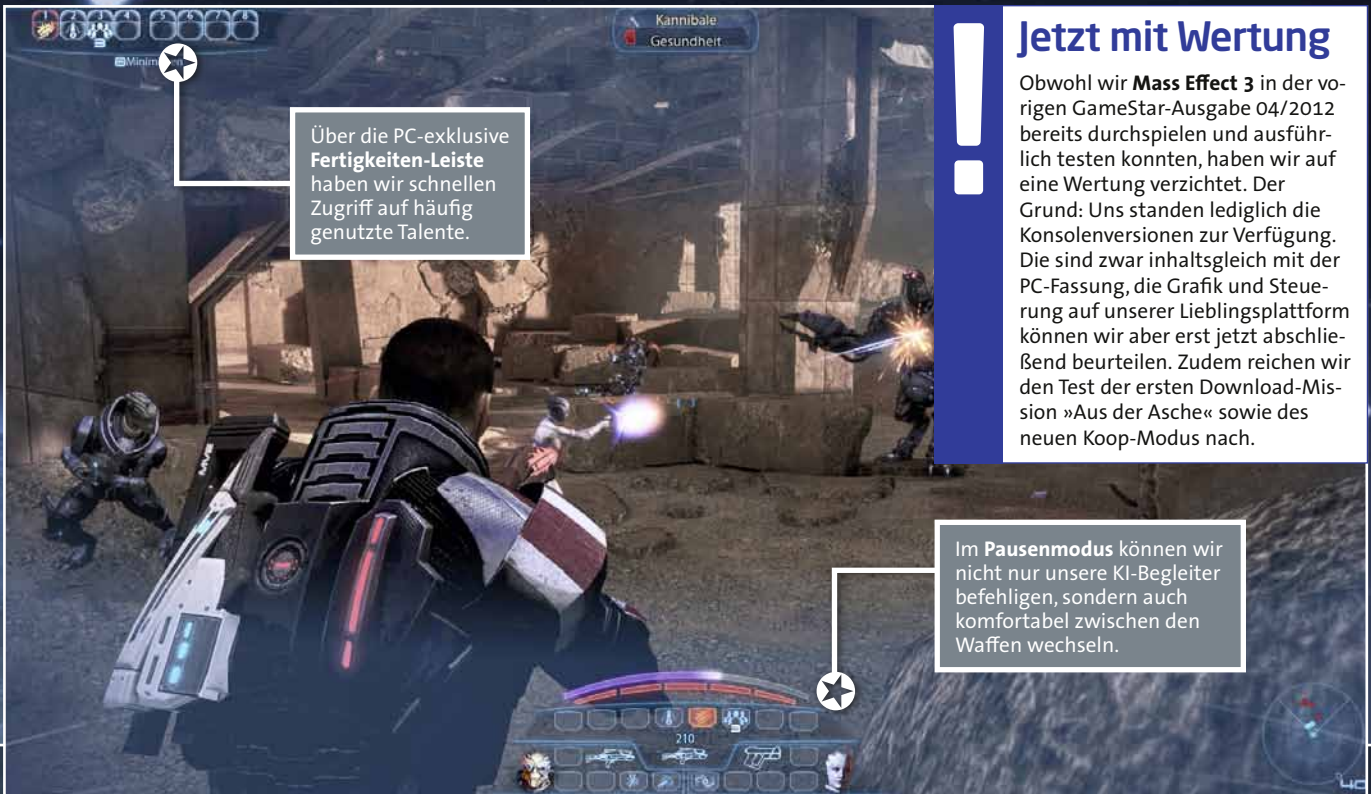
⊕ Stärken

- + klasse erzählte Geschichte
- + spannende Dialoge
- + große Entscheidungsfreiheit
- + sehr gut auf den PC portiert

⊖ Schwächen

- vergleichsweise veraltete Technik
- teils stupides Geballer
- Koop-Modus wirkt aufgesetzt

Den grandiosen **Dialogen** dürfen wir wahlweise auf Deutsch oder Englisch lauschen.



Über die PC-exklusive **Fertigkeiten-Leiste** haben wir schnellen Zugriff auf häufig genutzte Talente.

Jetzt mit Wertung

Obwohl wir **Mass Effect 3** in der vorigen GameStar-Ausgabe 04/2012 bereits durchspielen und ausführlich testen konnten, haben wir auf eine Wertung verzichtet. Der Grund: Uns standen lediglich die Konsolenversionen zur Verfügung. Die sind zwar inhaltsgleich mit der PC-Fassung, die Grafik und Steuerung auf unserer Lieblingsplattform können wir aber erst jetzt abschließend beurteilen. Zudem reichen wir den Test der ersten Download-Mission »Aus der Asche« sowie des neuen Koop-Modus nach.

Im **Pausenmodus** können wir nicht nur unsere KI-Begleiter befehligen, sondern auch komfortabel zwischen den Waffen wechseln.

schwere Entscheidungen zu fällen (vielleicht diesmal andere). Vorfreude darauf, wie sich Biowares Science-Fiction-Epos wohl auf dem PC spielt, wie gut die Maus- und Tastatursteuerung funktioniert und wie viel besser **Mass Effect 3** möglicherweise aussieht. Und dann sind da ja auch noch der spannende Koop-Modus sowie der erste Story-DLC »Aus der Asche«. Genug Fragen also, die uns unruhig vor dem Rechner auf- und abhüpfen lassen – bis die langwierige Installation endlich fertig ist. Also, PC-Shepard: Zeig uns mal, was du kannst!

Einen der größten technischen Unterschiede zur Playstation-3- und Xbox-360-Version bemerken wir bereits in den ersten Minuten: Die Ladezeiten fallen erheblich kürzer aus als auf den Konsolen. Ob wir auf der Galaxiekarte von System zu System fliegen oder auf der Citadel zwischen den Distrik-

Age 2 ein separates Konfigurationsprogramm mit zusätzlichen Optionen. Das ist allerdings ohne jedweden Hinweis in einem Unterordner versteckt. Ein Startmenü, wie wir das aus Biowares **Dragon Age**-Serie kennen, fehlt ebenso wie die Möglichkeit, das Setup-Tool über Origin aufzurufen.

Beim Blick auf die Grafik fällt es aber ohnehin nicht weiter ins Gewicht, dass wir nur wenige Möglichkeiten haben, sie an unseren PC anzupassen. Denn: **Mass Effect 3** fußt auf der mittlerweile recht betagten Unreal Engine 3. Die kam bereits im ersten Serienteil von 2007 zum Einsatz und wurde

für die Fortsetzungen lediglich dezent überarbeitet. Das merkt man **Mass Effect 3** an. Zwar hat Bioware der PC-Fassung spezielle HD-Texturen spendiert, die einigen Oberflächen durchaus mehr Details und Struktur verpassen. Die generelle Polygonarmut der Umgebungen können die schärferen Pixeltapeten aber nicht kaschieren. Zwar machen die plattform-bedingten höheren Auflösungen sowie die optionale Kantenglättung das Spiel einen Tick hübscher als auf den Konsolen. Dem Vergleich mit **The Witcher 2** hält **Mass Effect 3** aber nicht stand. Immerhin: **Mass Effect 3** läuft auch auf mehrere Jahre alten Mittelklasse-Rechnern

Eine (fast) lupenreine PC-Portierung

ten wechseln – wir mussten zu keiner Zeit länger als drei, vier Sekunden warten. Auch dass Umgebungs- und Charaktertexturen wie gelegentlich auf den Konsolen erst nach einigen Momenten vollständig dargestellt werden, gibt es in der PC-Fassung nicht. Technisch ist Bioware also eine rundum vorbildliche Portierung gelungen. Allerdings mag uns nicht in den Sinn, warum sich **Mass Effect 3** im eigentlichen Spiel nur rudimentär an die Leistung des Rechners anpassen lässt; wir dürfen lediglich die Auflösung verändern sowie die Kantenglättung (Anti-aliasing) und dynamische Schatten zu- oder abschalten. Zwar gibt es wie bei **Dragon**



Shepards **Nahkampf-Attacke** fällt auch auf dem PC etwas zu mächtig aus.

Der Koop-Modus

Erstmals in der Serie bietet **Mass Effect 3** einen Koop-Modus für bis zu vier Spieler. Die gemeinsamen Scharmützel sind unabhängig von der Story-Kampagne und schicken uns in kleine Areale, in denen wir immer stärker werdende Feindwellen zurückschlagen sollen.



Zu Beginn klicken wir uns einen eigenen **Ko-op-Helden** zusammen, legen die Klasse fest und bepinseln unsere Rüstung.



Anschließend geht's gemeinsam mit anderen Spielern in den Kampf gegen KI-gesteuerte Geth, Reaper oder **Cerberus-Soldaten**.



Abschüsse und erledigte Missionen bringen **Erfahrungspunkte**, die wir in neue Ausrüstung und Fertigkeiten stecken.

mit allen Effekten auf Anschlag stets flüssig und kommt ohne die auf der Playstation 3 und Xbox 360 nervenden Zeilenverschiebungen aus.

Der gelungenen technischen Portierung steht die (frei konfigurierbare) Steuerung in (fast) nichts nach. Die für PCs klassische Kombination aus Maus und Tastatur ist sehr präzise und erleichtert vor allem das Zielen im Vergleich zu den Konsolen enorm. Der aus **Mass Effect 2** übernommene Pausenmodus fällt gewohnt komfortabel aus, und die PC-exklusive Fertigkeitenleiste am linken oberen Bildschirmrand ermöglicht den schnelleren Zugriff auf häufig genutzte Talente. Gut auch: Anders als im Vorgänger

zum Abschuss frei, statt die gewünschte Hechtrolle hinzulegen. Oder er ließ sich partout nicht dazu überreden, hinter einer Kiste in Stellung zu gehen. Vorsicht also vor allzu ambitioniertem Vorpreschen.

Cleveres Vorgehen und eine zielsichere Maushand sind in den zahlreichen Kämpfen ohnehin Pflicht. Das gilt nicht nur für die Haupt- und Nebenquests, sondern auch und insbesondere für den ersten, bereits verfügbaren Story-DLC **Aus der Asche**. Die knapp 7 Euro teure Mini-Erweiterung schickt Shepard und sein Team auf den Planeten Eden Prime, den Serienfans bereits aus der Auftaktmission des ersten **Mass Effect** kennen. Hier soll sich ein eingefrorener Protheaner befinden, der letzte Überlebende jener Rasse, die die Reaper vor 50.000 Jahren ausgelöscht haben – ein wertvoller Verbündeter für Shepard. Doch der im Kälteschlaf schlummernde Uralt-Alien hat auch das Interesse der Geheimorganisation Cerberus geweckt, die alles daran setzt, das wertvolle Gut zu bergen. Um das zu verhindern, kämpfen wir uns durch eine verlassene Siedlung und sammeln Hinweise, um den Protheaner-Sarkophag zu öffnen. Das hübsch gestaltete Gebiet fällt zwar recht klein aus, ist für **Mass Effect**-Verhältnisse aber sehr offen und bietet jede Menge Möglichkeiten für Hinterhalte. Die ständigen Ballereien kommen trotzdem vergleichsweise

se unspektakulär daher. Wir müssen lediglich ein paar Dutzend Cerberus-Schergen zurückschlagen und am Ende gegen einen der bereits aus dem Hauptspiel bekannten Atlas-Mechs antreten.

Die Besonderheit von **Aus der Asche** ist seine Handlung. So erfahren wir in klasse gefilmten Rückblicken, wie die letzte Schlacht gegen die Reaper verlief und welche Pläne die Protheaner für die Zukunft hatten. Außerdem erhalten wir mit dem am Ende des DLC aufgetauten Protheaner Javik einen ebenso praktischen wie vielschichtigen und geheimnisvollen KI-Begleiter. Wie er nach 50.000 Jahren Kälteschlaf auf die Welt und seine Bewohner reagiert, wie er mit Shepard umgeht und den aktuellen Kampf gegen die Reaper beurteilt, verleiht **Mass Effect 3** eine ungemein spannende erzählerische Komponente. Fans der Serie, die jeden Aspekt des komplexen Universums ergründen wollen, kommen um **Aus der Asche** also nicht herum, müssen sich aber darüber im Klaren sein, dass der 7-Euro-DLC gerade mal 20 Minuten Spielzeit bietet. Richtig gelesen: 20 Minuten Protheaner-Rettung für

Der spannendste Begleiter kostet extra

dürfen wir die Mausempfindlichkeit jederzeit selbst festlegen und müssen dafür nicht erst den Treiber unseres Nagers manipulieren. Trotzdem gibt's in Sachen Steuerung Anlass zur Kritik. So fällt die neue dynamische Deckungssuche in den zahlreichen Kämpfen auf dem PC genauso fummelig aus wie auf den Konsolen. Immer mal wieder gab sich unser Held im Test lieber

DLC »Aus der Asche«



Zeitgleich zum Erscheinen von **Mass Effect 3** hat Bioware den ersten Story-DLC **Aus der Asche** veröffentlicht. Prekär dabei: Während Besitzer der N7-Collector's-Edition die Zusatzmission umsonst erhalten, müssen alle anderen Spieler 800 Bioware-Punkte beapppen, was 6,97 Euro entspricht. Ein happiger Preis für gerade mal 20 Minuten Spielzeit. Näheres zum Inhalt, Questdesign und dem neuen KI-Begleiter Javik lesen Sie im Test.



Ambitioniert: So forsch sollten wir uns einem **Atlas-Mech** sowie dessen Cerberus-Begleiter nur im untersten der drei Schwierigkeitsgrade entgegenstellen. (1920x1080 Pixel, volle Details)

Konsole vs. PC



Bioware hat der PC-Fassung (rechts) spezielle höher aufgelöste Texturen verpasst. Im direkten Vergleich fallen die Unterschiede aber nur marginal aus. Die Charakterdetails, Beleuchtung und Kampfeffekte sehen auf beiden Plattformen ebenfalls nahezu identisch aus.

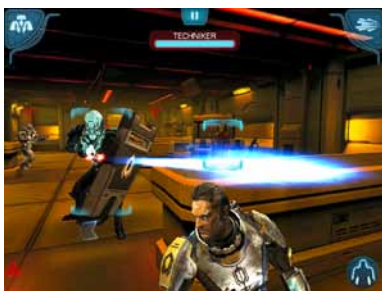
7 Euro – eine Frechheit! Auch wenn Besitzer der N7-Collector's-Edition die Download-Mission immerhin gratis bekommen. Dass die Mission überhaupt als DLC nachgereicht wird, ist ebenfalls heikel, weil **Aus der Asche** einen Handlungsbaustein enthält, der nicht nur für **Mass Effect 3** von elementarer Bedeutung ist, sondern für die komplette Serie. Zwar findet das Spiel auch ohne die Mini-Erweiterung ein schlüssiges Ende. Die Protheaner, deren Geschichte und vor allem deren Zukunft hätten aber trotzdem von

vorneherein in Shepards letztes Abenteuer gehört und nicht erst durch eine (kostenpflichtigen) Download-Mission nachgereicht werden dürfen.

Bereits ins Hauptspiel integriert ist die wohl größte Neuerung der **Mass Effect**-Reihe: der Koop-Modus. Darin treten wir mit bis zu drei anderen Spielern gegen KI-gesteuerte Geth, Reaper oder Cerberus-Soldaten an, die uns in immer größeren Wellen ans Leder wollen. Sechs Karten stehen zur Verfügung,

die allesamt recht klein ausfallen. Obwohl sich die Schauplätze optisch klar voneinander unterscheiden, sind sie im Kern alle gleich simpel aufgebaut: Schlauchartige Gänge führen zu Scharfschützen-Positionen, auf die wiederum offenes Gelände folgt. Das kommt immerhin den unterschiedlichen Charakterklassen zugute. Deren Spektrum reicht vom Infiltrator inklusive einer futuristischen Variante von Harry Potters Unsichtbarkeitsumhang bis zum nahkampfstarken Kroganer-Wächter, der laut brüllend und mit dem Kopf voran den Gegnern die Bude einrennt.

Mit Smartphones gegen die Reaper



Bereits zwei Tage vor **Mass Effect 3** hat Electronic Arts **Mass Effect: Infiltrator** für iPhone, iPad und iPod Touch veröffentlicht. Der mobile Ableger schickt uns als abtrünniger Cerberus-Agent Randall Ezno in den touchpad-gesteuerten Kampf gegen seinen einstigen Arbeitgeber. Der Clou dabei: Die beiden Spiele sind miteinander vernetzt. Durch gefundene Extras sammeln wir so genannte Informationen, die wir auf Knopfdruck in das »Galaxy at War«-Netzwerk hochladen und so die Bereitschaftswertung in **Mass Effect 3** erhöhen, was sich auf das Finale der Haupthandlung

auswirken kann. Zwar ist es nicht zwingend nötig, **Infiltrator** zu spielen, um **Mass Effect 3** erfolgreich abzuschließen, es erhöht aber die Chancen. Zudem machen die kurzweiligen Gefechte dank der rasanten Inszenierung und der für mobile Geräte herausragenden Grafik viel Spaß, auch wenn die Steuerung in hektischen Momenten etwas fummelig ausfällt. **Mass Effect: Infiltrator** kostet 5,49 Euro und ist über Apples iTunes-Store erhältlich. Den Test mit Wertung und Video finden Sie unter Gamestar.de/Quicklink/7775.

Wie wir das aus aktuellen Multiplayer-Shootern kennen, sammeln wir mit abgeschlossenen Missionen Punkte und Geld. Damit können wir unsere Fähigkeiten ausbauen, neue freischalten oder bessere Ballermän-

Der Koop: nett, mehr aber auch nicht

ner kaufen. Letzteres funktioniert auch mit Bioware-Punkten, also einer Echtgeld-Währung. Problematisch: Da das (ohne eine Chat-Funktion ausgestattete) Matchmaking-System bislang noch ziemlich kränkt und uns immer wieder in Lobbys mit viel erfahreneren oder schwächeren Spielern wirft, sorgt das oft für einen stark schwankenden Schwierigkeitsgrad. Kurzweiligen Spaß machen die Scharmützel trotzdem, zumal wir durch Erfolge auch die Bereitschaftswertung in der Haupthandlung verbessern. So erhöhen wir die Chance, das Finale des Spiels möglichst verlustfrei zu meistern, so ähnlich wie beim Begleiter-Moralsystem und den Normandy-Upgrades von **Mass Effect 2**. Dennoch wirkt der Koop-Modus aufgesetzt, da er von seiner Spielweise her nicht so richtig zur story-getriebenen Solo-Kampagne passen will. Warum dürfen wir zum Beispiel nicht handlungsgetriebene Missionen mit einem Kumpel meistern und gemeinsam Entscheidungen fällen? Mit **Star Wars: The Old Republic** hat Bioware schließlich gezeigt, dass das geht. So ist der Koop-Modus von **Mass Effect 3**

Jedes Menü (wie hier die **Talentverwaltung**) bekam eine Mausunterstützung spendiert.





Gedanken zum Ende

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Mit Mass Effect hat Bioware eine einzigartige Trilogie erschaffen. Eine Trilogie, in der sich meine Entscheidungen über alle Episoden hinweg auswirken. Eine Trilogie, in der ich etwas bewege, statt nur durch Science-Fiction-Kulissen zu laufen. Eine Trilogie, die ein würdiges Ende verdient. Doch genau daran hapert's offenbar, viele Spieler beschweren sich über das Finale von Mass Effect 3. Auf der Wertungssammel-Plattform Metacritic etwa klagt ein User: »Zu 90 Prozent war Mass Effect 3 eines der besten Spiele, die ich jemals gespielt habe. Aber die letzten zehn Prozent haben alles ruiniert.« Hunderte weitere Spieler schlagen in dieselbe Kerbe, einen derartigen »Das Ende ist doof«-Aufruhr habe ich noch nie erlebt. Nun kann ich diesen Unmut nachvollziehen. Aber ich teile ihn nicht.

Der folgende Text ist in Spiegelschrift gedruckt, weil er Details des Endes verrät.

[illegible]

weiter, ja, das hat mich damals bestört. - LA. Ich bin nun leidenschaftlich gegenwärtig, ich habe mich seit Jahren wieder zu Hause eingerichtet. Ich bin jetzt in der gleichen Wohnung, in der ich auch in der Zeit der Entdeckung war. Ich bin jetzt in der gleichen Wohnung, in der ich auch in der Zeit der Entdeckung war. Ich bin jetzt in der gleichen Wohnung, in der ich auch in der Zeit der Entdeckung war.

Was mich zum nächsten Punkt bringt: Dem Schicksal der Charaktere, das Bioware offen lässt, und die verarmte Welt, in der sie leben. Die Kooperation der Völker ist beendet, jede Welt auf sich allein gestellt. «Hyperion» erinnert mich an Dan Simmons', zwei der besten Science-Fiction-Romane, die ich in den letzten Jahren gelesen habe. Am Ende der Menschheit am Ende nach dem Verlust ihrer Reiseplattform in ein dunkles Weltall – aber es geht nicht nur um das Gefühl, unbedeutend zu sein. Es geht um die Frage, was es heißt, ein Mensch zu sein.

[illegible]

SPOILER-WARNUNG!

Wobei Bioware diese Zustimmung nicht so
elegant integriert hat wie Dan Simmons.
- und der Effekt ist am Ende von MZM
ein logischer Schritt, der steigen schon
klar ist. Aber das ist ein Problem, das
nicht nur bei MZM, sondern bei allen
von Dan Simmons stammenden Büchern
vorhanden ist. Die Bioware-Entwickler
sind sich der Tatsache bewusst, dass
die Bioware-Entwickler nicht nur die
Bewertung der Bioware-Entwickler
erhöhen, sondern auch die Bewertung
der Bioware-Entwickler erhöhen. Die
Bewertung der Bioware-Entwickler
erhöhen, um die Bewertung der Bioware-
Entwickler zu erhöhen. Die Bewertung
der Bioware-Entwickler erhöhen, um
die Bewertung der Bioware-Entwickler
zu erhöhen. Die Bewertung der Bioware-
Entwickler erhöhen, um die Bewertung
der Bioware-Entwickler zu erhöhen.

plumbarer erzählt Ziele, die seit Jahr-
zehnten die Händelregale füllen.
schon sein ganzes Leben lang die Häre
über Mass Effect ärgert. Und sich
(C) und bannum? Ich weiß nicht
nen mit tatsächlich katastrophalen Enden
2008? Es war mir nicht bei 100 abge-
nen. Stimmt, aber warum jetzt, warum bei
mentierter, dass das besser werden muss,
aber nicht Neues. Nun kann man argu-
bührenden Geschichten haben ist
Das Entwickler ihre Probleme mit Spiel-

[illegible]

zwar ein nettes Extra, aber eines, das mangels eigenständiger Ideen nach wenigen Tagen seinen Reiz verliert.

Gut, dass **Mass Effect 3** sein Gewicht auf die Solo-Kampagne sowie die darin erzählte

Geschichte legt und der Multiplayer-Teil nicht zwingend nötig ist, um das gesamte **Mass Effect**-Spielerlebnis zu erfahren. Sie können sich also getrost auf Shepard's Abenteuer konzentrieren, ohne etwas zu verpassen. Wie schon im Vorabtest möchten



Der DLC »Aus der Asche« schickt uns nach **Eden Prime** und auf die Suche nach einem Protheaner.

wir Ihnen aber nahelegen, Ihren Speicherstand aus dem Vorgänger zu importieren. Denn so bietet das Spiel nicht nur zusätzliche Missionen, es gibt auch ein Wiedersehen mit vielen bekannten Figuren, und Sie dürfen sich über jede Menge raffiniert platzierte Rückbezüge freuen, die sich bisweilen sogar auf den Ausgang so mancher Nebenquest auswirken können. Das macht **Mass Effect 3** noch ein gutes Stück intensiver als ohnehin schon. Doch keine Sorge: Neueinsteiger oder Spieler, die mit einem frischen Shepard loslegen, erhalten auch ohne Speicherstand-Import eine durchgehend lückenlose Geschichte. Die fällt dann zwar etwas weniger komplex und auch kürzer aus, findet aber trotzdem ein in sich schlüssiges Ende. So oder so: Der Weg dahin stellt in Sachen Spannung, Dramatik und Emotion jedes andere aktuelle Spiel in den Schatten. Wie Bioware seine Figuren in Szene setzt, ihnen durch herausragend animierte Dialoge Leben einhaucht, dem Spieler völlige Handlungsfreiheit erlaubt und ihn von einem denkwürdigen Moment zum nächsten



schickt, sucht derzeit seinesgleichen und sorgte bei uns im Test nicht selten für eine Gänsehaut. Und Freude darüber, dass ein Spiel bereits allein durch seine Erzählweise derart an den Monitor fesseln kann.

Da fällt es dann auch nicht weiter auf, dass das Spieldesign »dahinter« wenig innovativ erscheint. Wie schon der Vorgänger kommt **Mass Effect 3** sehr actionlastig daher. Sie werden also viel Zeit in temporeichen Schusswechseln verbringen, von Deckung zu Deckung hechten, reihenweise Magazine leeren und Ihren KI-Kollegen befehlen, dasselbe zu tun. Die Levels sind gewohnt schlauchig gestaltet, und in den Haupt- wie Nebenquests gibt es selten mehr zu tun, als von A nach B zu latschen. Auch das im Vergleich zu **Mass Effect 2** dezent ausgebaute Talentsystem hält Vergleichen mit **Skyrim**, **Dragon Age** oder **Deus Ex: Human Revolution** nicht stand. Aber **Mass Effect 3** will ohnehin kein Rollenspiel sein. Es will auch kein Actionspiel sein. Vielmehr steht es irgendwo dazwischen, quasi als neues Genre. Als story-getriebenes Erlebnis. Als **Mass Effect**. Und diese Disziplin meistert der dritte Teil noch ein gutes Stück besser als seine beiden in dieser Hinsicht bereits großartigen Vor-

gänger. Stecken Sie **Mass Effect 3** also nicht in eine Genre-Schublade. Reduzieren Sie es nicht auf die reine Spielmechanik, sondern lassen Sie es einfach wirken. Dann werden Sie – wie wir – auch nach dem komplett gefüllten Fortschrittsbalken nicht aufhören können, aufgeregt vor dem PC auf- und ab-zuhüpfen. Versprochen. **DM**



Blockbuster mit Gefühl

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamstar.de

Wenn ich aufgewühlt vor dem Rechner sitze, minutenlang mit einer Entscheidung ringe oder nicht fassen kann, was da gerade passiert, dann hat **Mass Effect 3** etwas erreicht, was nur wenige Spiele schaffen: Es berührt mich, fesselt mich, schickt mich durch eine emotionale Achterbahnfahrt voller denkwürdiger Momente. Da ist es mir egal, dass grafisch mehr drin gewesen wäre oder dass der angehängte Multiplayer-Teil keinen echten Mehrwert bietet. Weil **Mass Effect 3** für mich mehr als nur ein Spiel ist. Es ist ein Erlebnis: klasse erzählt, voller greifbarer Charaktere und mit jeder Menge Gefühl. Ein würdiger Abschluss einer großartigen Serie.

SPOILER-WARNUNG!

Wie erreiche ich das perfekte Ende?



4.000 Punkte in der Bereitschaftswertung sammeln, zu 100 Prozent vorbildlich oder abtrünnig sein und beim finalen Gespräch die jeweils blaue oder rote Gesprächsoption wählen, um – sie wissen schon wen – zu retten. Wer durch Multiplayer-Gefechte oder **Mass Effect: Infiltrator** insgesamt 5.000 Punkte oder mehr gesammelt hat, der kann die Person sogar sterben lassen und trotzdem das versöhnlichste aller Enden sehen.

Es gibt zwei Möglichkeiten, das quasi beste Ende von **Mass Effect 3** zu erleben. Für beide ist es zwingend nötig, die Kampagne entweder im so genannten »New Game+«-Modus erneut zu spielen oder einen Speicherstand des Vorgängers zu importieren. Durch das Erfüllen von Nebenaufträgen und Scannen von Planeten müssen Sie mindestens

TERMIN 8.3.2012 PREIS 45 Euro USK ab 16 Jahren

Mass Effect 3

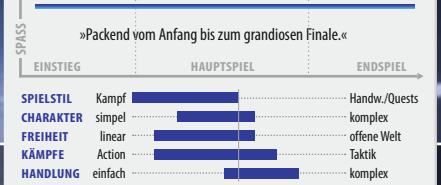
Publisher Electronic Arts
Entwickler Bioware
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 2 DVDs
Kopierschutz EA Origin

Action-Rollenspiel



GENRE-CHECK

ROLLENSPIEL



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (4)
SPIELTYPEN Internet **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSÜCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 10 Stunden
WERTUNG Befriedigend
»Nett für zwischendurch. Auf Dauer aber zu eintönig.«

GRAFIK

+ fantastische Animationen + detaillierte Figuren
+ hübsche Effekte + schärfere Texturen als auf der Konsole
- oft triste Umgebungen

SOUND

+ sehr gute deutsche Sprecher
+ knackige Schlachteffekte in Surround
+ stimmungsvolle Musik + gute Umgebungsgeräusche

BALANCE

+ drei Schwierigkeitsgrade + gute Waffenbalance
+ knackige, aber nie unfaire Kämpfe
- Talente etwas unsauber ausbalanciert

ATMOSPHÄRE

+ komplexe, durchdachte Welt + unverbrauchtes Szenario
+ interessante Heldentruppe + große Entscheidungsfreiheit
- teils leblose Levels

BEDIENUNG

+ sinnvolle Schnellzugriffs-Leiste + präzise Maus- und Tastatursteuerung + aufgeräumtes Interface
- fummeliges Deckungssystem

UMFANG

+ große Galaxie, viele Schauplätze + lange Solo-Spielzeit
+ viele Nebenquests + Koop-Modus
- ohne Speicherstand-Import weniger Inhalt

QUESTS / HANDLUNG

+ spannende und wendungsreiche Storyaufträge
+ epische Geschichte + viele Gänsehautmomente
+ grandioses Finale ... - ... das aber vielen Fans missfällt

CHARAKTERSYSTEM

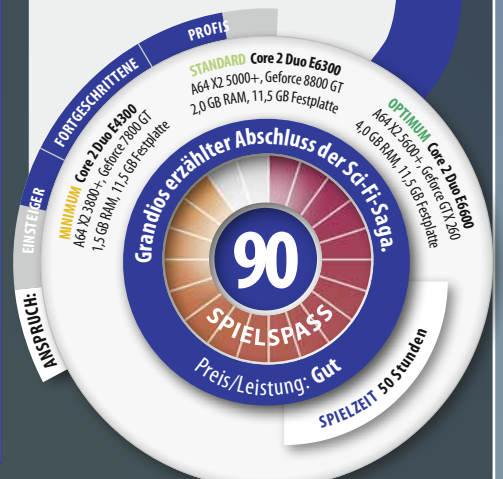
+ vielschichtige Figuren + Kulturen, Rassen, Politik
+ keine Klischees + gutes Talente- und Einfluss-System
+ coole Charakter-Klassen

KAMPFSYSTEM

+ zugängliche, temporeiche Kämpfe + Pausen-Modus
+ nützliche Kameraden + doofe Gegner-KI
- häufig stupides Ballern

ITEMS

+ Biotik, Kampfdronen, Munitionstypen
+ Waffenklassen, Granaten und Upgrades ...
- ... aber etwas wenig Auswahl



Shogun 2 Fall of the Samurai



GameStar
Gold-Award



GameStar
für Dauermotivation

Gatling-Kanonen und Panzerschiffe bringen die Balance in Schieflage – und sorgen so dafür, dass das Standalone-Addon das Hauptprogramm überflügelt. Von Patrick C. Lück

Genre: **Strategiespiel** Publisher: **Sega** Entwickler: **Creative Assembly (Total War: Shogun 2, GS 04/11: 87 Punkte)**
Termin: **23.3.2012** Spieler: **1-8** Sprache: **Deutsch, Englisch, 7 weitere** Preis: **30 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7764

Auf DVD: Test-Video

Obama muss weg! Nein, nicht der US-Präsident, darüber sollen die Amerikaner im November selbst entscheiden. Wir meinen das japanische Fürstentum Obama, das für das alte Tokugawa-Shogunat gegen den aufstrebenden Kaiser kämpft. Im Test des alleine lauffähigen Addons **Fall of the Samurai** zum Strategie-Hit

Total War: Shogun 2 versuchen wir nämlich gerade, als kaisertreuer Fürst die verknöcherte Tokugawa-Sippe zu beseitigen. Also jene zweieinhalb Jahrhunderte überdauernde Herrscherdynastie, die wir in der Kampagne von **Shogun 2** selbst

begründet haben. Insofern schließt **Fall of the Samurai** inhaltlich tatsächlich direkt ans Hauptspiel an, auch wenn es satte 250 Jahre nach dessen Geschehnissen spielt.

Während dieser Zeit des Friedens und wirtschaftlichen Wohlstands isolierte sich Japan vom Rest der Welt und verpasste so umwälzende Ereignisse wie die Industrialisierung – was in **Fall of the Samurai** in einem großen Knall mündet: Der Druck der USA und der europäischen Kolonialmächte, der Spagat zwischen Moderne und Tradition sowie der Konflikt zwischen neu aufstrebendem Kaisertum und alteingesessenem Shogunat führen zum Boshin-Bürgerkrieg von 1868/69, den die **Shogun 2**-Erweiterung behandelt. So dauert **Fall of the Samurai** von Anfang 1864 bis Ende Dezember 1876, eine Runde umfasst zwei Wochen. Mit insgesamt 364 Runden dauert die Kampagne also wesentlich länger als die des Hauptprogramms (220 Runden), in dieser Zeit müssen wir 26 Provinzen selbst erobern und sicherstellen, dass unsere Verbündeten 50

weitere halten. Wer mag, kann auch einen kurzen Feldzug (182 Runden) bestreiten und nur 14 Provinzen erobern, wobei die Alliierten 35 weitere unterjochen müssen.

Moment, welche Alliierten? Nun, in **Fall of the Samurai** kämpfen wir entweder für den Kaiser oder für das Shogunat, in jedem

Vom Katana zur Kanone

⊕ Stärken

- + Konflikt zwischen Tradition und Moderne
- + Wandel der Kriegsführung
- + anspruchsvollere Kampagne
- + Seeschlachten wichtiger

⊖ Schwächen

- weiterhin mäßige KI
- einige Elemente unausgereift
- lange Lade- und Zugberechnungszeiten

! Steam-Pflicht

Wie schon beim Hauptprogramm nutzt auch **Fall of the Samurai** die Online-Plattform Steam als Kopierschutz (und DLC- sowie Multiplayer-Plattform). Bei der Installation ist daher zwingend eine Internetverbindung notwendig, danach lässt sich das Spiel auch im Offline-Modus starten. Ein Weiterverkauf ist allerdings unmöglich.

Unsere kaisertreuen Truppen bereiten einen Angriff auf die **Hirado** vor, eine der zahlreichen neutralen Fraktionen.

Dieser Tooltip zeigt, wie sehr der Bau eines **modernen Gebäudes** die Unzufriedenheit der Bevölkerung steigert.

Kaisertreue können den neuen **Ishin-Shishi-Spion** anheuern, der Attentate verübt, Revolten anzettelt und Armeen zum Seitenwechsel überredet. Auf Seiten des Shogunats übernimmt diese Aufgaben der Shinsengumi-Agent.



Flotten können küstennahe Städte und Häfen bombardieren, müssen sich jedoch auch auf der Kampagnenkarte vor Küstenfestungen hüten, die nahe Feindpötte in jeder Runde ein wenig schädigen.

Ausländische **Veteranen** begleiten unsere Armeen, um sie zu stärken. Alternativ sabotieren sie feindliche Gebäude oder bleiben in Städten und sorgen so für kampfkraftigere Rekruten.

Bündnis stehen drei Clans zur Wahl. Deren Treue ist allerdings nicht in Stein gemeißelt, bis zu einer späteren endgültigen Entscheidung können wir die Seiten sogar mehrfach wechseln. Dieser Schritt sollte allerdings

mehr zu machen. So dreht sich **The Fall of the Samurai** um den Kriegswandel vom Katana zur Kanone – den die Erweiterung auch hervorragend umsetzt.

Auch die gesellschaftlichen Folgen der Industrialisierung spiegelt **Fall of the Samurai** wider, in Japan entbrennt ein Konflikt zwischen Tradition und Moderne. Jeder Schritt in Richtung Technologie oder Industrie steigert die Unzufriedenheit in der Bevölkerung, vor allem in besetzten Provinzen. Wenn wir zum Beispiel eine Kadettenschule errichten, um moderne Linieninfanterie rekrutieren zu können, kommt das bei der Bevölkerung ebenso schlecht an wie Fabriken, Handelshäfen oder der Ausbau von Groß-

städten. Damit unser Militär mithalten kann, müssen wir die Modernisierung vorantreiben, gleichzeitig aber darauf achten, dass unsere Bürger nicht rebellieren. Senken lässt sich die Unzufriedenheit mit Traditionsgebäuden wie Teehäusern oder klassischen Samurai-Dojos, die aber weniger effektiv arbeiten als ihre modernen Pendanten und so wertvollen Bauplatz wegnehmen.

Tradition gegen Moderne

wohl überlegt sein, da uns Untreue schnell Ärger mit erbosten Ex-Verbündeten einhandelt. Egal, ob wir uns treu oder illoyal verhalten, bald versinken die japanischen Inseln im **Total War**-typischen Rundumkrieg. Das grundlegende Spielprinzip der Serie bleibt dabei natürlich unangetastet: Auf der Strategiekarte verwalten wir rundenweise unsere Provinzen und verschieben Armeen, Schlachten zu Land oder zu Wasser tragen wir auf Wunsch in Echtzeit aus. Die Kampagne bietet auch wieder einen Koop-Modus für zwei Spieler via Netzwerk oder Internet.

Dabei verändern technologische Fortschritte das Kampfgeschehen radikaler als in allen anderen **Total War**-Titeln. Maschinengewehre, Panzerschiffe, Hinterlader-Gewehre und neue Geschütze bringen ein gewaltiges Zerstörungspotenzial, dem althergebrachte Taktiken nicht gewachsen sind. Während wir etwa zu Beginn des Krieges mit Holz(!)-Kanonen auf den Feind feuern, dürfen modernisierte Reiche dank ausländischer Handelspartner bald auf moderne Artillerie und Gatling-Geschütze zurückgreifen, die im Alleingang ganze Samurai-Regimenter von der Karte blasen. Da ist mit Schwertduellen und Kavallerie-Attacken natürlich kein Staat

Bei der **Belagerungsschlacht** feuert unsere Artillerie versehentlich auf unsere eigenen Truppen.

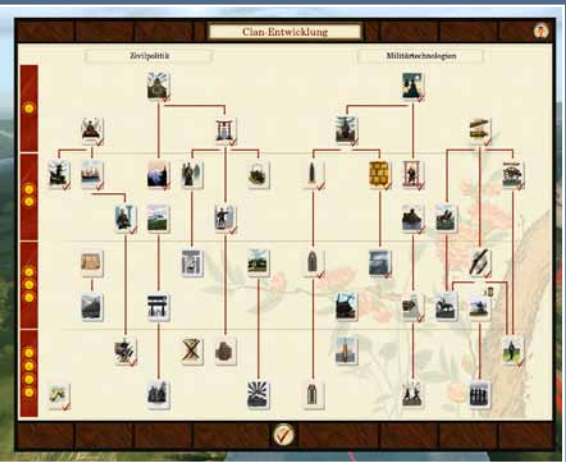


Bugs

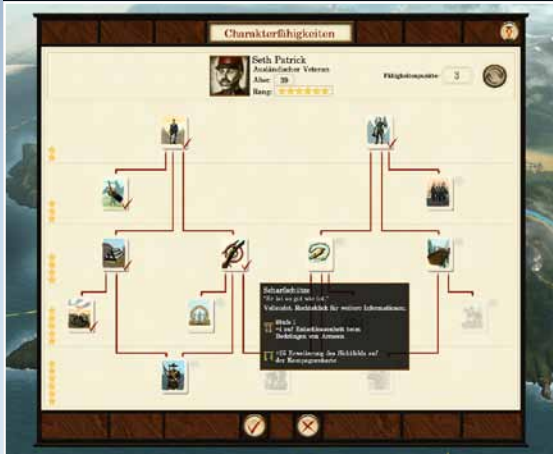
Kein **Total War** ohne Bugs – auch bei **Fall of the Samurai** haben wir auf unseren Testsystemen wieder ein paar der serientypischen Abstürze erlebt, allerdings weit seltener als befürchtet. Außerdem ließen sich die Crashes nicht reproduzieren. Wir sehen daher von einer Abwertung ab.



Aus der neuen **Action-Perspektive** zerlegen wir mit unserem Kanonenboot eine alte Holz-fregatte – der veraltete Kahn hat gegen unser Panzerschiff keine Chance.



Im neuen **Technologiebaum** erforschen wir Waffen, aber auch zivile Errungenschaften wie die Eisenbahn.



Ausländische **Veteranen** spezialisieren wir auf das Ausheben besserer Rekruten oder die Stärkung von Heeren.



Moderne Waffen wie die amerikanischer **Gatling-Gun** verändern das Kriegsgeschehen dauerhaft, weil sie im Nu ganze Samurai-Regimenter niedermähen.

men. Alternativ greifen wir zu teuren Repressionsmaßnahmen wie Polizeistationen, ausgebauten Festungen oder vor Ort stationierten Armeeeinheiten. Wenn nämlich die Unzufriedenheitsrate die der Repression und Zufriedenheit übersteigt, entbrennt eine gefährliche Samurai-Revolte.

Wer auf modernes Kriegsgerät und gute Handelsbeziehungen zum Ausland Wert legt, muss viel Geld und Aufwand investieren, damit es nicht zum Aufstand kommt.

Während wir an den Vorgängern immer wieder kritisiert haben, dass Geld viel zu leicht zu verdienen war, müssen wir nun sorgfältiger haushalten. Wenn wir die schweren Waffen, Geschütze und Schiffstypen haben wollen, müssen wir eben mit teuren Maßnahmen unser Volk unterdrücken. Oder setzen wir auf ein zufriedenes Volk und volle Kassen, ziehen dann aber nur mit veralteten Samurai-Einheiten ins Gefecht? Dieser Spagat macht die Kampagne auf der Verwaltungsebene deutlich an-

spruchsvoller als in **Shogun 2** – ein klarer Fortschritt, der bestens zum Szenario passt.

Das gilt allerdings nicht für jedes Spielelement. Beispielsweise müssen wir immer noch jeden einzelnen Clan »entdecken«, um diplomatische Beziehungen knüpfen zu können. Das ist nicht nur lästig, sondern im Zeitalter der Telegrafen und Eisenbahnen auch hochgradig unglaubwürdig. Dafür spielen beide Technologien eine wichtige Rolle bei der Entwicklung der Logistik. So



Moderne Waffen: Im Laufe der Kampagne halten moderne Waffensysteme wie Gatling-Kanonen, Panzerschiffe, Torpedos oder neuartige Feldartillerie Einzug. Verglichen mit den bis dahin erhältlichen Einheiten sind diese Hightech-Waffen natürlich übermächtig und erzwingen so neue Gefechts-taktiken. Spannend und lehrreich!



Ego-Perspektive: Schiffe, Artilleriegeschütze und Gatlings können wir auf Wunsch selbst abfeuern, um gezielt wichtige Ziele aufs Korn zu nehmen. Allerdings benötigt das Einschießen jedes Mal etwas Zeit, und wir überlassen unsere anderen Einheiten derweil sich selbst. Deshalb setzen wir die Action-Perspektive nur sporadisch ein.



Tradition vs. Moderne: Bei vielen Entscheidungen, Gebäuden oder Forschungszielen müssen wir zwischen Tradition und Modernisierung wählen. Letzteres bringt überlegene Waffen, aber auch die Gefahr von Samurai-Aufständen. Also müssen wir unsere industrielle und gesellschaftliche Entwicklung sorgfältig austarieren. Anspruchsvoll!



Lernziel erreicht

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Schau mal einer an, Creative Assembly lernt dazu! Nachdem ich mich bei Medieval 2: Kingdoms und dem Empire-Ableger Napoleon zweimal in Folge über die zerstückelten Kleinkampagnen eines Total-War-Addons ärgern musste, bietet Fall of the Samurai endlich, endlich wieder einen groß angelegten Feldzug – und nicht nur das, er ist sogar länger als der des Hauptprogramms. Also: Hut ab, Wertung rauf. Dazulernen dürfen nun gerne auch die Computergegner, über deren Aussetzer beschwere ich mich nämlich ebenfalls schon seit Jahren. Sei's drum, das erste Lernziel ist erreicht – und ich bin dank Fall of the Samurai ein paar Monate lang beschäftigt.

können wir die fest platzierten Telegrafentürme zu Bahnstationen ausbauen, die entsprechende Forschung vorausgesetzt. Mit dem Zug transportieren wir dann unsere Truppen in Windeseile quer durch Japan. Allerdings muss das fest vorgegebene Bahnnetz (Schienen lassen sich nur in bestimmten Provinzen verlegen) dafür ausgebaut und in unserem Besitz sein, was meist erst sehr spät in der Kampagne der Fall ist – dann haben wir Japan meist ohnehin fast schon befriedet. Bis dahin befördern wir unsere Armeen vor allem mit Schiffen, um rasch von A nach B zu gelangen.

Schiffen und Seeschlachten kommt in **Fall of the Samurai** generell mehr Bedeutung zu als in **Shogun 2**. Denn Häfen dienen nicht

Das Ausland mischt mit und sich ein

nur zum Warentausch mit anderen Clans, wir können sie nun auch zu lukrativen Außenposten für den Handel mit ausländischen Mächten ausbauen. Folglich sind sie ein beliebtes Angriffsziel, Flotten können

Hintergrund Der Boshin-Krieg



In zwei Jahrhunderten der außenpolitischen Isolation in der Edo-Zeit (unter der Vorherrschaft des Tokugawa-Shogunats) fiel Japan in der militärischen und wirtschaftlichen Entwicklung gegenüber industrialisierten Mächten wie den USA, Frankreich oder England zurück. Die witterten Mitte des 19. Jahrhunderts ihre Chance, etwa erzwangen die USA vom Shogun unter Androhung von Gewalt die Öffnung der japanischen Märkte zu ihren Gunsten. Die Unzufriedenheit darüber, Fremden- und Modernisierungsfeindlichkeit sowie der Reformstau in den verkrusteten Feudalstrukturen führten in Japan zur radikalen »Sonnō jōi«-Bewegung (übersetzt in etwa: »Verehrt den Kaiser, vertreibt die Barbaren«), die die Herrschaft des vor

Jahrhunderten entmachteten Kaisers wiederherstellen und Fremdeinflüsse vertreiben wollte. Der Konflikt zwischen den Kaisertruppen und den Anhängern des Shogunats eskalierte 1868/69 im Boshin-Bürgerkrieg, den letztlich die kaiserlichen Kräfte gewannen. Statt sich nun aber wie erwartet wieder völlig abzuschotten, reformierte der neue Kaiser das Land nach modernem Muster (das nennt man auch die »Meiji-Restauration«). So zerschlug er fortschrittsfeindliche Feudalstrukturen, industrialisierte Japan und setzte mit Kriegen gegen China (1895) und Russland (1905) ein Expansionsstreben in Gang, das erst Jahrzehnte später im zweiten Weltkrieg seinen grausamen Höhepunkt und schließlich sein Ende finden sollte.

gegnerische Häfen wieder blockieren – zumindest, sofern sie dem Beschuss der neuen Küstenbatterien standhalten. Die stationären Kanonen greifen auch bei Seeschlachten in Hafennähe ins Geschehen ein. Umgekehrt können nun Schiffe mit ihren Kanonen das Feindesland bombardieren, um küstennahe Städte, Armeen oder Gebäude zu beschädigen. Wenn eine Flotte auf der Strategiekarte neben einer kämpfenden Armee ankert, können wir im Gefecht zudem Artillerieschläge anfordern. Besonders bei Belagerungen ist das ausgesprochen hilfreich. Zu guter Letzt unterliegt natürlich auch der Seekrieg im Verlauf der Kampagne einem technologischen Wandel. Während wir anfangs wie in **Empire** mit hölzernen Fregatten kämpfen, stoßen später Torpedoboote sowie Panzer- und Schlachtschiffe dazu, die im Alleingang ganze Holzflotten auf den Meeresgrund schicken.

So führen wir sowohl auf hoher See als auch zu Lande mit der Zeit immer modernere Waffensysteme ins Feld. Und damit nicht

genug, die Kooperation mit Kolonialmächten – also den USA, Frankreich oder England – beschert uns zudem eine neue Spezial Einheit, den Militärberater. Der kann entweder die Truppen ins Gefecht begleiten und so stärken, oder er bleibt an der Heimatfront und sorgt für bessere Rekruten. Außerdem dürfen wir in den ausländischen Handelsposten kampfstärke Elite-Regimenter anheuern. Dafür steigert die fremde Präsenz massiv die Unzufriedenheit, noch dazu mischen sich die Ausländer gerne mal in unsere internen Angelegenheiten ein. Wenn zum Beispiel ein ausländischer Repräsentant bei Unruhen zu Schaden kommt, sind die fremden Mächte schnell mit Schadenersatzforderungen bei der Hand. Dann müssen wir wieder mal abwägen, ob wir lieber das eigene Volk oder unseren wichtigen Handelspartner beschwichtigen.

An der gewohnt fummeligen und sperrigen Steuerung der Echtzeit-Kamera ändert sich indes auch in **Fall of the Samurai** nichts. Dafür gibt's ein neues Spielelement, das im



Eisenbahn: Die im Land verteilten Telegrafentürme können wir, die entsprechende Forschungstechnologie vorausgesetzt, zu Eisenbahnstationen ausbauen, mit denen wir in Windeseile unsere Truppen quer durchs Land transportieren. Das kommt erst sehr spät zum Tragen, wenn wir eh schon halb Japan besetzt halten – dann aber richtig!



Seekrieg: Dem Seekrieg kommt in Fall of the Samurai eine größere Bedeutung zu, da der Truppentransport, der Handel und vor allem die wichtigen Auslandsbeziehungen zu den Kolonialmächten allesamt auf dem Seeweg stattfinden. Dazu lassen sich Häfen blockieren und Seeinheiten können an Land Feuerunterstützung gewähren.



Das Ausland: Ausländische Großmächte wie die USA, Frankreich oder England nehmen in Fall of the Samurai großen Einfluss auf das Spielgeschehen, besonders über ausländische Handelsposten. Dort dürfen wir neue Spezial Einheiten wie den Veteranen oder Elite-Truppen rekrutieren. Im Gegenzug steigt die Unzufriedenheit im Land. Belebend!



Vorfeld für Unruhe unter Serienfans sorgte: Nach einem Druck auf die H-Taste dürfen wir nun nämlich bei Artillerie sowie Schiffen in eine Art Ego-Perspektive schlüpfen und selbst zielen sowie feuern. So können wir den Feind wie in einem Actionspiel gezielt aufs Korn nehmen, Breitseiten abfeuern und Festungen sturmreif schießen. Bringt das die Schlachtbalance gegen die gewohnt mittelprächtige KI nicht noch mehr ins Wanken? Ja und nein. Ja, weil die bei Defensivaufgaben wie der Verteidigung einer Burg überforderte KI sich teilweise ohne

Selber schießen? In Total War?!

Gegenreaktion beschießen lässt. So können wir mit unseren Geschützen in aller Ruhe Breschen in den Wall schießen, Artilleriestellungen ausradieren und feindliche Regimenter dezimieren. Andererseits müssen wir uns dabei erst mühsam aufs Ziel einschließen sowie den richtigen Winkel ausbaldorn – und das bei begrenzter Munition. Darüber hinaus kämpfen unsere restlichen Truppen derweil unbeaufsichtigt weiter, was schnell in Niederlagen münden kann. In der Praxis hatte das zur Folge, dass wir vor allem zum Schlachtbeginn in die Ego-Perspektive wechselten, um wichtige Ziele wie Artilleriestellungen oder den feindlichen General unter Beschuss zu nehmen. Den Rest des Scharmützels spielten wir dann auf traditionelle Weise.

Technisch ist **Shogun 2: Fall of the Samurai** über fast jeden Zweifel erhaben und unterstützt diesmal auch von Anfang an DirectX 11. Die Animationen bei Artillerieeinschlägen könnten die Entwickler allerdings noch mal überarbeiten, derzeit fliegen die Einheiten manchmal steif wie Zinnsoldaten durch die Gegend, was bei allem Entsetzen über die Zerstörungskraft moderner Waffen dann doch irgendwie lustig aussieht. Gar nicht lustig dürfte das indes der gegnerische Obama-Clan finden, denn nach zähem Ringen haben wir unser Ziel schließlich erreicht: Obama ist weg. Patrick C. Lück / GR



Gefühlte Geschichte

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Es ist müßig, zu diskutieren, welcher Teil der Total-War-Serie der beste ist. Denn jeder hat die Eigenheiten seiner Epoche und der Kriegsführung bestens rübergebracht: Schwertkämpfe in Rome, mittelalterliche Belagerungen in Medieval, Musketen-Regimenter in Empire. So wandelte sich das Kampfgeschehen von Titel zu Titel, aber selten innerhalb eines Spiels. Fall of the Samurai ist hier anders. Es zeigt deutlich, wie moderne Technologien den Krieg binnen weniger Jahre verändert haben. Wenn ich meine erste Gatling-Gun einsetze, dann weicht die anfängliche Freude darüber, wie leicht sie ganze Armeen nun niedermäht, schnell dem Entsetzen darüber, wie leicht sie ganze Armeen niedermäht.

Ich weiß, dass in Reih und Glied marschierende Infanterie-Regimenter da nur noch als Menschenmaterial verheizt werden. Und eigentlich weiß ich auch, dass sie sich fortan in Schützengräben einbuddeln oder in Bunkern verstecken müssten. Aber die starren Gefechtsformationen und -taktiken lassen dies nicht zu. So enden im späteren Verlauf der Kampagne viele Schlachten in wahren Gemetzeln, in denen das Leben eines einzelnen Soldaten noch weniger zählt als zuvor. Es ist das wahre Verdienst von Fall of the Samurai, das Wesen der industriellen Revolution so radikal bewusst zu machen. Von Spielen mit historischem Hintergrund würde ich mir öfter wünschen, dass sie Geschichte nicht nur als Leinwand für imposante Schlachtengemälde benutzen, sondern die Strömungen der Epoche wirklich sicht- und fühlbar machen.

Noch dazu steigert Fall of the Samurai sogar den spielerischen Anspruch, sowohl auf der Schlacht- als auch auf der Verwaltungsebene. Okay, die mäßige KI stört immer noch, gehört aber wohl schon so fest zur Serie wie die dämlichen Ernter zu Command & Conquer. Dafür ist das Addon komplett alleine lauffähig, kommt zum vergleichsweise günstigen Preis und motiviert abermals monatelang. Daher bleibt nur ein Fazit: Shogun 2 ist in meinen Augen trotz aller Qualität kein »Muss« für Strategiespielfans, Fall of the Samurai dagegen schon.

TERMIN 23.3.2012 PREIS 30 Euro USK ab 12 Jahren

Shogun 2 Fall of the Samurai

Publisher Sega
Entwickler Creative Assembly
Sprache Deutsch, Englisch, 7 weitere
Ausstattung DVD-Box, 3 DVDs, 18 S. Handbuch
Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK STRATEGIESPIEL

»Die Kampagne motiviert immer wieder aufs Neue.«

	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SPIELSTIL	realistisch		fiktiv
CHARAKTER	lokal		global
FREIHEIT	Aufbau		Kampf
KÄMPFE	Individuen		Masse
HANDLUNG	einfach		komplex

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Schlacht (8), Koop (2) **SPIELTYPEN** Internet, LAN
DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Mitspielsuche über Steam **MULTIPLAYER-SPASS** 30 Stunden
WERTUNG Gut
»Neue Karten und Einheiten sorgen für Mehrspieler-Nachschub.«

GRAFIK

- sehr detaillierte Soldaten und Schiffe + gute (Kampf-) Animationen + ansehnliche Kampagnenkarte + schöne Effekte und Landschaften

10/10

SOUND

- passende Musikunterlegung + Einheiten sprechen die jeweils richtige Sprache + schöne Soundkulisse + viele Textfenster nicht vertont

8/10

BALANCE

- Verwaltungsebene dank Konflikt Tradition – Moderne deutlich anspruchsvoller + gewollte Un-Balance auf dem Schlachtfeld + fünf Schwierigkeitsgrade + viele Schlachten zu leicht

9/10

ATMOSPHÄRE

- stimmungsvoller Konflikt zwischen Kaiser und Shogun + krasser Gegensatz zwischen alter und neuer Kriegsführung + ausländische Mächte + maue Zwischensequenzen

9/10

BEDIENUNG

- umfangreiche Enzyklopädie + Auto- und Quicksave + viele Tutorial-Hinweise + lange Lade- und Zugberechnungszeiten + fummelige Echtzeit-Kamera

7/10

UMFANG

- hoher Wiederspielwert dank unterschiedlicher Vorgehensweisen und Fraktionen + viele NPC-Fraktionen + alternative Forschungs- und Talentbäume + nur sechs spielbare Fürstentümer

9/10

STARTPOSITIONEN

- jeder Clan mit individuellen Vorteilen + je nach Clan unterschiedliche Herausforderungen + jedes Spiel verläuft komplett anders + Volk beruhigen oder Modernisierung vorantreiben?

10/10

KI

- beherrscht clevere Schlachtmanöver + setzt auf der Strategiekarte Nadelstiche ... + ... konzentriert Truppen aber zu selten + hat vor Belagerungen Probleme + teils dämliche Aussetzer

6/10

EINHEITEN

- von Samurai und Musketieren bis hin zu Gatling-Geschützen und Panzerschiffen ist alles dabei + ausländische Spezialeinheiten + sinnvolle Rollenspielelemente

10/10

ENDLOSSPIEL

- viele strategische Möglichkeiten + Forschungsbäume + dynamische Kriege dank Gebäudebau außerhalb von Städten + Ringen um Häfen, Handelswege und Eisenbahnstationen

10/10



Jetzt mit brandneuer GeForce GTX 680!

**MAXIMALER
SPIELSPASS!**
FÜR JEDES BUDGET



GameStar PC ULTRA

Zusammengestellt von der GameStar-Redaktion

**GEAR UP.
GAME ON.**

NVIDIA
**GEFORCE
GTX**



**HIGH-END
TIPP**

GameStar PC ULTRA

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

für nur **€1.499,-**

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



**PREIS
TIPP**



GameStar PC

Besonders viel Leistung pro Euro liefert der One GameStar PC mit dem 3,3 GHz schnellen AMD FX-6100, 4,0 GByte RAM und topmoderner AMD Radeon HD 6950 1,0 GByte. Zusätzlich gibt's eine SATA3-Festplatte mit 1.000 GByte und einen DVD-Brenner. Nur für kurze Zeit legen wir dem One GameStar-PC einen Steam-Gutschein für die Vollversion von Shogun 2 bei - passend zum Release der Erweiterung Fall of the Samurai!

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

für nur **€799,-**



**PREIS-LEISTUNGS
TIPP**

GameStar PC PRO

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

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

für nur **€999,-**



Mehr Infos und bestellen unter:

www.gamestarpc.de

Der erste Bossgegner, mit dem wir uns messen müssen, ist dieser mutierte **Lava-Fluro**. Auch den müssen wir mit Hirnschmalz knacken.

Hier gut zu sehen: Besonders genau ist die **Wasser-Simulation** nicht.

Vessel

+ Stärken

- + abwechslungsreiche Rätsel
- + toller, dynamischer Soundtrack
- + fairer Schwierigkeitsgrad

- Schwächen

- uninteressante Handlung
- unpräzise Steuerung

Das Indie-Jump&Run **Vessel** legt seinen Fokus auf nur ein Spielelement: Flüssigkeiten. Ob das für gute und motivierende Rätsel reicht, klären wir im Test. Von Malte Witt

Genre: **Jump&Run** Publisher: **IndiePub** Entwickler: **Strange Loop Games (Vessel ist das Erstlingswerk)**
Termin: **1.3.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch** Preis: **14 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7833

Eine Erfindung, die die Welt verändert, davon träumen viele Wissenschaftler. M. Arkwright, der Held des Jump&Runs **Vessel**, hat eine neue Lebensform erschaffen: die »Fluros«, extrem anpassungsfähige Lebewesen, die komplett aus Flüssigkeit bestehen. Um sie zu »erzeugen«, reicht es aus, einen mechanischen Samen mit einer Flüssigkeit zu übergießen. So avancieren die billig produzierten Fluros in der Welt von **Vessel** rasch zu beliebten Arbeitern. Keine Fabrik der Welt kommt mehr ohne die flüssigen Helferlein aus, die stets perfekt arbeiten, leicht ersetzbar sind und niemals ermüden. Wie passend, denn auch uns hat **Vessel**

so gut gefallen, dass wir's komplett in einem Rutsch durchgespielt haben.

Keine weltverändernde Erfindung ohne kleinen Haken, der sich zum großen Problem entwickelt. Im Falle der Fluros ist das ihre Anpassbarkeit: Weil sie aus buchstäblich jeder Flüssigkeit bestehen können, entwickeln sich schon bald gefährliche Lava-Fluros oder solche, die an Bäumen wachsen, weil sie in einer Symbiose mit der Natur leben. So machen wir uns in der Rolle von M. Arkwright daran, die Fluro-Ausbreitung wieder unter Kontrolle zu bekommen. Leider erzählt **Vessel** diese Handlung nur in kurzen Tagebucheinträgen, das kostet Atmosphäre. Außerdem bleibt uns die Welt eigenartig fremd. Zu keiner Zeit hatten wir das Gefühl, Teil dieser Zukunft zu sein, einfach weil kei-

nerlei Interaktion mit ihren Bewohnern stattfindet, es gibt keine Dialoge, keine Skriptsequenzen.

Die außer Kontrolle geratenen Arbeiter haben in einigen Fabriken dafür gesorgt, dass die Maschinen nicht mehr funktionieren. Unser übergeordnetes Ziel lautet folglich, in jedem der drei Spielabschnitte eine be-

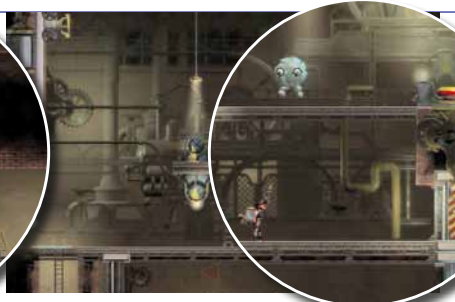
Die Welt bleibt fremd

stimmte Anzahl Maschinen zu reparieren, um zum Endboss zu gelangen. Dazu stehen uns einige Werkzeuge zur Verfügung, zu denen auch die Physik zählt. Nahezu jedes Rätsel in **Vessel** bedient sich der Schwer-

Beispiel-Rätsel



Eines der ersten und einfachsten Rätsel stellen wir hier vor. Wir wollen durch das Tor, der **Schalter** darüber lässt uns durch.



Also erschaffen wir einen **Fluro**, der völlig selbstständig zum Druckschalter rennt und sich darauf stellt, um ihn auszulösen.



Dummerweise blockiert das **Tor** einfach nun den nächsten Durchgang, irgendwie müssen wir unseren nassen Helfer loswerden.



kraft oder einer Flüssigkeitssimulation. Die Naturkräfte simuliert das Spiel optisch zwar nicht besonders realistisch, aber wenigstens jederzeit nachvollziehbar. Wir hatten im Test an keiner Stelle das Gefühl, Flüssigkeiten nicht kontrollieren zu können.

Zusätzlich zur Physik verlassen wir uns beim Rätseln auf unseren Rucksack, der Flüssigkeiten aufsaugen und wieder ausspucken kann. So lässt sich das kühle Nass transportieren. Für den Wassersauger können wir übrigens auch Düsen-Upgrades erstehen, sodass zum Beispiel anstatt eines dünnen, schwachen Strahls ein breit gefächerter Schwall entsteht. Darüber hinaus können wir dank des Rucksacks eigene Fluros züchten. Je weiter wir im Spiel vorankommen, desto mehr Samentypen haben wir zur Auswahl, fünf gibt es insgesamt. Einen neuen Samen müssen wir erstmal in der entsprechenden Apparatur herstellen, danach stehen uns unendlich viele davon zur Verfügung. Dabei hat jeder Typ spezielle Eigenschaften. Einige Blubberwesen drücken bereitwillig auf Schalter, andere verfolgen uns, wieder andere werden von einer bestimmten Flüssigkeit angezogen. In späteren Rätseln müssen wir die Fluro-Typen schlau kombinieren sowie die richtigen Flüssigkeiten wählen und vermischen, um weiterzukommen. Die Rätsel sind aber stets bemerkenswert logisch und nachvollziehbar, echte Frustrationsmomente haben wir keine erlebt.

Neben den Rätseln stellt uns **Vessel** immer wieder vor simple Jump&Run-Passagen. Die

sind nicht sonderlich innovativ, bringen aber willkommene Abwechslung. Oft sind auch in diesen Abschnitten Flüssigkeitsspielerien nötig. Zum Beispiel müssen wir auf einem Fließband mit Wasser Lava abkühlen, um nicht zu verbrennen. Was jedoch besonders die Hüpferei manchmal zur Qual werden lässt, ist die unpräzise, schwammige Steuerung. Das beeinträchtigt das Spielerlebnis an einigen Stellen sehr.

Technisch macht **Vessel** einen durchwachsenden Eindruck. Die Grafik ist eher zweckmä-



Wieder Indie, wieder gut

Malte Witt
Redaktion
redaktion@gamestar.de

In letzter Zeit erscheinen überraschend viele erstklassige Indie-Spiele. Klar, irgendeinen Schwachpunkt haben die kleinen Titel immer, im besten Fall wie hier, ist das die Grafik. Trotzdem schaffen sie es jedes Mal aufs Neue, mich zu begeistern. Vessel hat mich anfangs mit der eher suboptimalen Steuerung genervt, je mehr ich gespielt habe, desto mehr Spaß hatte ich aber damit. Die Fluros sind eine tolle Idee und ermöglichen so vielfältige Puzzles, dass sie nicht langweilig werden. Dazu kommt der faire Schwierigkeitsgrad, mit ein wenig Nachdenken lässt sich jede Maschine recht schnell reparieren. Wer neue Rätselkosten braucht, der kann sich das 14 Euro billige Vessel guten Gewissens zulegen.

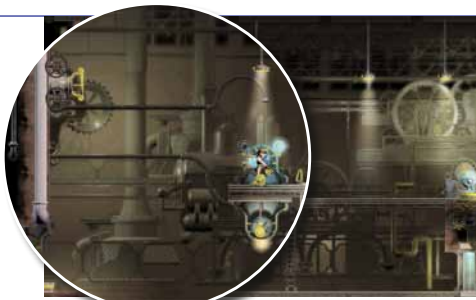
Big, die Levels sind größtenteils detailarm. Trotzdem entfaltet die Optik einen gewissen Reiz und wirkt in sich stimmig. Ganz anders verhält es sich beim Sound und der großartigen Musik. Ruhige Pianostücke und elektronische Klänge begleiten uns und passen sich zudem dynamisch der Situation an. Wenn wir kurz vor der Lösung eines Rätsels stehen, wird die Musik schneller und fröhlicher. Das funktioniert auch als Hinweis: Wir hören, wenn wir auf dem richtigen Weg sind. **MW**

TERMIN	PREIS	USK
1.3.2012	14 Euro	ab 0 Jahren

Vessel

Publisher	IndiePub
Entwickler	Strange Loop Games
Sprache	Dt., Engl., Frz., It., Span.
Ausstattung	~ (Download)
Kopierschutz	Steam

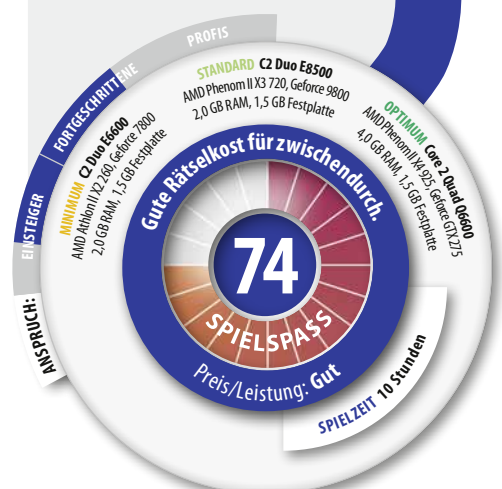
Kategorie	Notiz	Score
GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> hübsch gezeichnete Hintergründe stimmiger Stil detailarme Umgebungen schwache Texturen 	5/10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> toller Soundtrack super Soundeffekte dynamische Musik keine Sprachausgabe 	9/10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> stets fairer Schwierigkeitsgrad keine Frustrationsmomente vorbildliche Lernkurve 	10/10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> Sound und Optik sorgen für Stimmung Handlung wird in laienhaften Tagebucheinträgen erzählt Welt bleibt fremd 	7/10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> Flüssigkeiten-Physik jederzeit nachvollziehbar freies Speichern keine freie Tastenbelegung schwammige, unpräzise Steuerung 	6/10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> drei unterschiedliche Umgebungen viele Rätselelemente ordentliche Spielzeit keinerlei Wiederspielwert kein Mehrspielermodus 	6/10
LEVELDESIGN	<ul style="list-style-type: none"> immer übersichtlich gelegentliche Hüpfpassagen sorgen für Abwechslung überall bewegt sich etwas keine Geheimnisse 	8/10
RÄTSEL	<ul style="list-style-type: none"> sehr abwechslungsreich Lösung immer logisch Rätselelemente müssen kombiniert werden keine echten Highlights 	9/10
WAFFEN & EXTRAS	<ul style="list-style-type: none"> Flüssigkeiten-Rucksack aufrüstbar mehrere Flüssigkeiten mit speziellen Eigenschaften fünf Fluro-Typen 	10/10
HANDLUNG	<ul style="list-style-type: none"> interessanter aber altbekannter Aufhänger Handlung im Spielverlauf eher unwichtig 	4/10



Dazu richten wir die **Röhre** links mit Hilfe eines weiteren Hebels so aus, dass sie genau auf den Fluro zeigt ...



... und ziehen an einem Seil, woraufhin **Lava** aus dem Rohr schießt und das arme Vieh verdampft. Erfolg für uns!



Wargame

European Escalation

Im Test entpuppt sich das Neuwerk der R.U.S.E.-Macher als Mehrspieler-Hit, wenn auch mit Abzügen in der B(edienungs)-Note. Von Patrick C. Lück

Genre: Strategiespiel Publisher: DTP Entertainment Entwickler: Eugen Systems (R.U.S.E., GS 10/10: 80 Punkte)
Termin: 23.2.2012 Spieler: 1 bis 8 Sprache: Deutsch, Englisch, 9 weitere Preis: 40 Euro

GameStar.de/Quicklink/7596

Auf DVD: Test-Video

Werner Weinhold hätte das Zünglein an der Waage der Weltgeschichte sein können. Wenn es nach dem Echtzeit-Strategiespiel **Wargame: European Escalation** geht, hätte er nämlich den dritten Weltkrieg ausgelöst: Im Jahre 1975 floh der NVA-Soldat Weinhold aus der DDR in die Bundesrepublik Deutschland und erschoss dabei zwei ostdeutsche Grenzsoldaten. Während dieses Ereignis im wahren Leben eine Randnotiz der deutsch-deutschen Geschichte blieb, nimmt es die DDR in **Wargame** zum Anlass, die Bundesrepublik anzugreifen. Diese und weitere Krisen (etwa die polnische Solidarność-Bewegung und das NATO-Manöver »Able Archer«) führen in den Folgejahren zu Schlachten in ganz Mitteleuropa, die der französische Entwickler Eugen Systems wie in seinem letzten Werk **R.U.S.E.** stimmungsvoll inszeniert. So zoomen wir abermals stufenlos von der Generalsperspektive bis hinab in die Nahansicht, um unseren Panzern und Infanteristen beim Kämpfen

zuzuschauen. Neben dem taktischen Anspruch stimmt dabei auch der Spielspaß – zumindest im Mehrspieler-Modus.

Die 22 Missionen lange Einzelspieler-Kampagne von **Wargame: European Escalation** kann nämlich kaum mit dem inhaltlich wie spielerisch ähnlichen, erzählerisch aber um Welten besseren **World in Conflict** mithalten. So sind die **Wargame**-Einsätze nur lose miteinander verknüpft, die Zwischensequenzen reichlich undramatisch und die Identifikationsfiguren – nun, die fehlen komplett. Immerhin spielt sich der Feldzug einigermaßen anspruchsvoll, weil wir ständig gegen eine feindliche Übermacht antreten. Dabei gibt's übrigens keinen Basisbau, keine Spezialtalente und keine Helden, sondern ausschließlich taktisch fordernde Schlachten zwischen kleinen Truppenverbänden.

Im Kern ist **Wargame: European Escalation** eben kein Solo-, sondern ein Mehrspieler-Titel, der auf Online-Schlachten für bis zu acht Spieler ausgelegt ist, ein LAN-Modus fehlt. Zum Beginn einer Partie stellen wir ähnlich wie im Klassiker **Panzer** unsere Armee zusammen, die wir mit einer vorgegebenen Menge an Rohstoffpunkten »bezahlen«. Dabei greifen wir auf einen Pool von Hunderten NATO- oder Warschauer-Pakt-Einheiten zurück, von denen wir bis zu 25 vorab in unser individuelles »Kartendeck« wählen müssen, um unsere Auswahl einzugrenzen. Dabei stehen uns nicht von Anfang an alle Truppentypen zur Verfügung, durch gewonnene Schlachten und Levelaufstiege müssen wir sie erst Stück für Stück freischalten – ein kluger Schachzug! Weil wir immer wieder neue Einheiten freischalten und dann natürlich postwendend ausprobieren, motiviert

Wir können zwar in die Nahansicht zoomen, machen davon in der Hektik des Gefechtes aber so gut wie keinen Gebrauch.



⊕ Stärken

- + realitätsnahes Szenario
- + tolle Mehrspieler-Schlachten
- + die beste Taktik gewinnt

⊖ Schwächen

- fummelige Bedienung
- aus der Nähe lieblose Animationen und Grafikfehler

Unser im Hintergrund schwebender **Aufklärungshubschrauber** hat uns über den bevorstehenden Angriff informiert, weswegen wir rechtzeitig Ersatz schicken können.

Unsere **Panzergranadiere** und **Flakpanzer** werden ungünstig auf offenem Felde erwischt, so sind sie ein leichtes Ziel.

An einer schützenden **Baumreihe** versuchen gegnerische Truppen, unsere Linien zu durchbrechen.

Die Schlachtfelder wurden mit Hilfe von Satellitendaten authentisch im Stil **mitteleuropäischer Landstriche** gestaltet.

In den Mehrspieler-Partien ergattern wir **Siegpunkte**, in dem wir Feinde zerbröseln. Je teurer die Einheit, umso mehr Punkte regnen auf unser Konto.

Aus dem sicheren Schutz des Wäldchens werden gleich mächtige **Leopard-Panzer** die Feindtruppen zusammenstutzen. Gefechte finden in Wargame meist über große Distanzen statt.

ALARM! SpPz LUCHS wurde zerstört!
ALARM! SpPz LUCHS wurde zerstört!
ALARM! SpPz LUCHS wurde zerstört!
ALARM! SpPz LUCHS wurde zerstört!
ALARM! MAIDER 1A1 wurde zerstört!
ALARM! FLAKPANZER GEPARD wurde zerstört!

uns **Wargame** langfristig. Noch dazu ist fast jede Einheit wirklich nützlich: Infanteristen legen Hinterhalte in Wäldern und Städten; Panzer durchbrechen und verteidigen Frontlinien; Kampfhubschrauber sind schnell und flexibel, aber auch anfällig für Luftabwehr; Artillerie kann das ganze Spielfeld bombardieren, würde aber ohne Versorgung – wie

Viel Taktik, wenig Komfort

alle anderen Truppen – schnell ohne Munition und Benzin dastehen. Auf Flugzeuge haben die Entwickler zugunsten der Balance verzichtet, was sich aber wenig realistisch anfühlt: ein dritter Weltkrieg ohne Jets!

Wirklich störend ist der Flugzeug-Verzicht aber auch nicht, weil's auch so für jede Taktik ein passendes Gegenmittel gibt: Wenn uns der Gegner etwa mit Helikoptern überrascht, ordern wir flugs Luftabwehr-Raketenwerfer – die wir hoffentlich vorher in unserer Deck aufgenommen haben. Die Anti-Flieger-Vehikel sind allerdings ein leichtes Opfer für schnell vorstoßende leichte Panzer, die wir wiederum mit in Gebü-

Abstürze

In der Testphase lief **Wargame: European Escalation** anfangs nicht sonderlich stabil und stürzte sowohl bei uns als auch bei vielen Mitspielern mitten in laufenden Partien ab. Inzwischen haben die Entwickler diese Probleme aber mit einem Patch bereinigt, wir werten nicht ab.

schen verschanzten schweren Kettenkolossen zurückwerfen, woraufhin der Feind die Vegetation mit Artillerie-Sperrfeuer eindeckt. Gegen die Geschütze gehen wir mit unseren Hubschraubern vor – und der Kreis schließt sich. Das Rückgrat der Armee sind übrigens leicht bewaffnete Aufklärer: Wer nicht sorgfältig späht, tappt schneller in Hinterhalte, als er »Werner Weinhold, was hast du getan?!« fluchen kann. Realistische Sichtlinien (unterbrochen durch Wälder oder Städte) spielen eine ebenso wichtige Rolle wie Höhenunterschiede und die weitgehend originalgetreuen Einheiten. Ähnlich wie im Realismus-Primus **Men of War** finden zum Beispiel Panzerduelle über große Entfernungen statt, und Hubschrauber leeren binnen Sekunden ihre Gatling-Kanonen und müssen neue Munition holen.

So ringen die Parteien um Kontrollzonen, die Ressourcen für Nachschub abwerfen und die wir nur mit sehr teuren Kommandoeinheiten besetzen können. Der Clou ist

Steam-Zwang

Wer **Wargame: European Escalation** spielen möchte, muss ein Konto bei Valves Online-Plattform Steam eröffnen und das Spiel dort aktivieren. Danach läuft die Solo-Kampagne auch im Offline-Modus, **Wargame** lässt sich allerdings nicht mehr weiterverkaufen.

allerdings, dass weder die Rohstoffquellen noch die geförderten Ressourcenmengen spielentscheidend sind, sondern die Siegpunkte: Für jede zerstörte Feindeinheit bekommen wir einen Zähler – je teurer der zerstörte Truppentyp, umso mehr Punkte regnen aufs Siegeskonto. Das hat zur Folge, dass nicht die Partei mit den meisten Truppen oder Ressourcen die Oberhand gewinnt, sondern die, die am effektivsten und klügsten damit umgeht. So haben eingebunkerte Verteidiger dieselbe Chance wie Drauflos-



Kampfhubschrauber sind mächtige Einheiten, müssen sich aber vor Luftabwehr hüten.

Das Szenario

Wargame: European Escalation spielt mehrere Szenarien durch, wie der Kalte Krieg in den 70er- und 80er-Jahren in begrenzten, konventionellen Konflikten hätte heißlaufen können. Dazu wandeln die Entwickler historische Fakten nur ganz geringfügig um: So führt zum Beispiel die polnische Solidarność-Bewegung um Lech Wałęsa statt zum friedlichen Wandel zur handfesten Krise. Oder die NATO-Kommandostabs-Übung »Able Archer« mündet 1983 nicht nur in misstrauischen Blicken der Sowjets, sondern im tatsächlichen Krieg. Die Warschauer Pakt-Staaten interpretierten das Manöver damals als Vorbereitung eines NATO-Angriffs, bewahrten aber einen kühlen Kopf – in Wirklichkeit konnte die Eskalation gerade noch abgewendet werden. In **Wargame** sind die Russen weniger einsichtig.



Angreifer. Das gibt es in dieser Konsequenz selten im Echtzeit-Genre, weil's eben keinen schnellen Klickfinger erfordert, sondern Hirnschmalz. Wir müssen uns zurückziehen, abwarten und vorausplanen, um zu gewinnen. Wer sein Heer verheizt, beschleunigt nur den feindlichen Sieg des Gegners.

Während der taktische Anspruch und der Mehrspieler-Spaß von **Wargame** also durchaus in Ordnung gehen, kann die Technik nicht ganz mithalten. Aus der Nahansicht wirken viele Animationen und Bewegungen unfreiwillig komisch (Flugverhalten der Hubschrauber, Laufwege der Infanterie), Sichtlinien funktionieren manchmal auch durch Hindernisse hindurch, Clippingfehler lauern an allen Ecken und Enden. Hier wirkt die aufbohrten **R.U.S.E.**-Engine ein wenig lieblos, ebenso wie beim spartanischen und umständlichen Interface, dem zahlreiche Komfortfunktionen fehlen – zum Beispiel eine Einheitenübersicht und Gruppierungsbefehle, bei denen wir uns nicht die Finger verknoten. Patrick C. Lück / GR



Die Taktik macht's

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamstar.de

Wer nach einer Kampagne sucht, die in die Fußstapfen von *World in Conflict* tritt, der wird mit **Wargame** nicht glücklich. Freunde knackig-taktischer Mehrspieler-Scharmützel liegen hier jedoch genau richtig. Denn in **Wargame** gewinnt der beste Taktiker, kein Rohstoffhorte oder Schnellklicker. Ein elitärer Leopard-2-Panzer etwa bringt ohne Aufklärung nichts, eine Hubschrauberflotte sieht kein Licht gegen Boden-Luft-Raketen. Zum Erfolg führen vielmehr Rückzüge, Gefechtpausen und kluges Defensiv-Verhalten. Das tut Hirn und Maustaste gut im sonst so hektischen Echtzeit-Betrieb. Auch wenn der Realismusgrad zugunsten der Spielbarkeit etwas heruntergedreht wurde und die Bedienung alles andere als optimal gelöst ist, kann ich **Wargame** fortgeschrittenen Echtzeit-Taktikern nur empfehlen.



Feuer breitet sich selbstständig aus und ist ein Hindernis für Fahrzeuge und Infanterie.

TERMIN 23.2.2012 PREIS 40 Euro USK ab 12 Jahren

Wargame: European Escalation

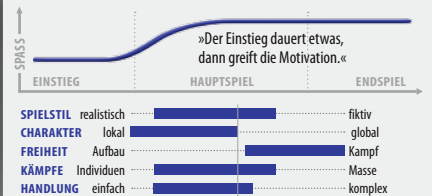
Aktionspiel

Publisher Dtp
Entwickler Eugen Systems
Sprache Deutsch, Englisch und 9 weitere
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 34 S. Handbuch
Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK

ECHTZEITSTRATEGIE



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Vernichten (8), Zeit (8)
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden
»Die kniffligen Taktikschlachten und das Freischaltssystem motivieren langfristig.
Für Profitaktiker in jedem Fall einen Blick wert.«

GRAFIK

- authentische deutsche Landschaften
- detaillierte Einheiten
- teils zerstörbare Umgebung
- mäßige Animationen
- Clipping-Fehler
- unattraktives Interface

7/10

SOUND

- unaufdringliche und gute Musik
- wichtige Sound-Effekte
- repetitive Einheitenmeldungen

8/10

BALANCE

- die richtige Taktik entscheidet
- Deck-System schränkt Einheiten-Auswahl ein
- Level- & Ranglistensystem für Profis
- überfordert Einsteiger

9/10

ATMOSPHÄRE

- aus der Nähe intensive Schlachtfeldatmosphäre
- aus der Ferne Generalstabs-Feeling
- sterile Präsentation und unspektakuläre Kampagne

8/10

BEDIENUNG

- auf wenige Tasten und Maus reduzierte Bedienung
- hoher Zoomfaktor
- viele Komfortfunktionen fehlen
- unübersichtliche Menüführung

6/10

UMFANG

- 11 Mehrspieler-Karten
- 22 Solo-Missionen
- Langzeitmotivation dank Decks und Freischalt-System
- Ranglistenspiele
- Karten mit wenig landschaftlicher Abwechslung

9/10

LEVELDESIGN

- nach Satellitendaten erstellte Landstriche
- clever verteilte Zonen
- Deckung und Sichtlinien wichtig
- ... funktionieren aber nicht immer
- Erhebungen und Senken wirken künstlich

8/10

TEAMWORK

- Spieler können über Decks unterschiedliche Rollen einnehmen
- nur koordiniertes Vorgehen führt zum Erfolg
- schwach ausgestattete Chatfunktion

9/10

EINHEITEN

- hunderte Einheitenentypen in unterschiedlichen Ausführungen
- sieben Truppentypen
- fast alle sinnvoll verwendbar
- auch Exoten mit dabei
- keine Einheit übermächtig

10/10

ENDLOSSPIEL

- asymmetrische Teilnehmerzahlen möglich
- Abschusszahlen entscheiden, nicht Kommandozonen
- Punktezahleinstellbar
- nur zwei Modi

8/10



MÄNNER SIND SO. APRIL 2012
DEUTSCHLAND 4,90 EURO

23

ABSCHLEPP-
FEHLER

So kriegst du sie
nie ins Bett

Liliana

MATTHÄUS

Lothar lässt
mich nicht
in Ruhe!

WETZT
AM
KIOSK
!!!

SEXIEST
IN THE WORLD

Von A-Z
SEX
REPORT
2012

Alles, was du
wissen musst

Kreuzfahrt-Trips
MEGA-PARTYS
AUF HOHER SEE

...sein!

FHM
MÄNNER SIND SO.





Auf der Flucht vor mutierten **Riesengänseblümchen** kämpft sich Rayman durch lebensgefährliche Vegetation.



Rayman Origins



Nach knapp zehn Jahren Abwesenheit kehrt der arm- und beinlose Hüpfprofi zurück. Endlich, denn Raymans Comeback ist ein so klassisches wie unglaublich liebevoll gemachtes Jump&Run-Kleinod. Von Antonia Seitz und Daniel Matschijewsky

+ Stärken

- + Retro-Flair pur!
- + jede Menge liebevolle Details
- + grandioser Koop-Modus

- Schwächen

- teils bockschwere Abschnitte
- dürre Handlung

Genre: **Jump&Run** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montpellier (From Dust, GameStar 10/11: 74 Punkte)**
Termin: **29.3.2012** Spieler: **1 bis 4** Sprache: **Deutsch** Preis: **30 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7771

Auf DVD: Test-Video

Wer dachte, die Zeiten großer Heldentaten seien für Rayman schon lange Geschichte, der hat sich gewaltig geirrt. Auch wenn er sich in den letzten Jahren mit kleinen Gastrollen bei den **Raving Rabbids** begnügt hat, konnte er das Abenteuer-Leben nie ganz aufgeben. Und so kehrt der Held ohne Arme und Beine nun endlich in sein gewohn-

tes Leben zurück, um uns im Jump&Run **Rayman Origins** von seinem allerersten Abenteuer zu erzählen. Zusammen mit seinem besten Freund Globox und zwei Kleintingen bestreiten wir eine enorm unterhaltsame Reise in die Welt der Lums.

Klassischer geht es kaum: Wie schon im ersten **Rayman**-Spiel von vor 17 Jahren heißt es laufen, springen, schlagen – und zwar in 2D von links nach rechts. Auf der immer-

währenden Mission, wohlproportionierte Zauberfeen vor den Darktoons zu retten, erledigen wir die knuddeligsten Gegner, die man sich nur vorstellen kann. In der windigen Wüste etwa geben wir mürrischen Comic-Vögeln eins auf den Schnabel, während in der eisgekühlten Früchtepunschwelt irre dreinblickende Piranhas nach uns schnappen. Wie gut, dass Rayman mit ein paar schlagkräftigen Händen und Füßen ausgestattet ist. Das altbekannte Helikopter-Haar,



In den **Unterwasser-Abschnitten** fällt die Steuerung besonders anspruchsvoll aus.



Am Ende eines jeden Weltenbereichs wartet ein Endgegner. In diesem Fall ein ... **rosa Monster**.



Die **Flugzeuge** sind auch aus der Nähe hübsch, die Landschaft wirkt indes nur aus großer Entfernung.

+ Stärken

+ einsteigerfreundlich

- Schwächen

- schwache Technik
- eintöniges Gameplay
- anspruchslos

Microsoft Flight

Mit der Flight-Simulator-Reihe von Microsoft hat dieses Spiel nur noch wenig gemein: minimaler Realismus, angestaubte Grafik, wenig Flugvergnügen. Immerhin muss man nichts bezahlen - wenn man nicht will. Von Fabian Siegmund

Genre: **Simulation** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Microsoft Game Studios (Microsoft Flight X, GameStar 12/06: 86 Punkte)**
Termin: **29.2.2011** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **0-43 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7281

Fehlt da nicht was bei **Microsoft Flight**? Was ist aus dem Anhang »Simulator« geworden, den Genre-Fans reflexartig in Gedanken ergänzen werden? Immerhin steht die **Microsoft**

Flight Simulator-Reihe seit 1982 für anspruchsvolles, realistisches Flugvergnügen. 30 Jahre Serientradition, das schafft wohl kein anderes Spiel! Doch mit der ist's jetzt auch erst mal vorbei: Zusammen mit dem »Simulator«-Anhänger haben die Microsoft Game Studios bei **Flight** große Teile des Realismus, des Anspruchs und des Flugvergnü-

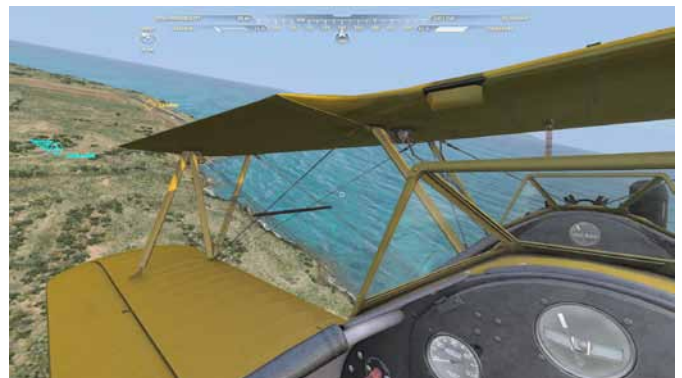
gens abgeworfen. Technisch ist das Spiel dabei auf einem Stand von vor ein paar Jahren – es sieht in jeder Beziehung alt aus. Immerhin: Microsoft verlangt dafür zunächst kein Geld, denn **Flight** ist Free2Play. Doch wer Spaß aus diesem Titel herausholen will, soll ordentlich für DLCs zahlen.

Microsoft Flight bietet in der kostenlosen Basisversion die hawaiianische Insel Big Island sowie das todschicke Wasser-Kleinflugzeug Icon A-5. Dieser Miniflieger steckt derzeit noch in der Entwicklung, die Zielsetzung seiner Konstrukteure ist aber schon

jetzt klar: Die Icon A-5 soll die Fliegerei für die breite Masse eröffnen und deshalb so leicht zu handhaben sein wie möglich. Wie passend, denn das gleiche Konzept steckt auch in **Flight**: Standardmäßig sind vier Flughilfen aktiviert, mit denen sich die A-5 so gutmütig lenkt wie die Mühlen aus **Battlefield 3**. Doch selbst mit deaktivierten Hilfsfunktionen bleibt **Flight** derart anspruchslos, dass man es nicht guten Gewissens als Simulation bezeichnen kann. Da wirken die mitgelieferten Lande-Herausforderungen für die A-5 bestenfalls gut gemeint, denn wenn man selbst mit dem



Die **Texturen** stammen wohl noch aus dem Vorgänger von 2006.



Cool: Die **Sicht** lässt sich in alle Richtungen fixieren.

Viele Anzeigen im Cockpit funktionieren, haben aber keine spielerische Relevanz.



Dreifachen der empfohlenen Landegeschwindigkeit ohne Schaden auf einem Acker aufsetzen kann, ist »Herausforderung« nun wirklich das falsche Wort.

Die Arcade-Ausrichtung merkt man **Flight** auch bei den übrigen Inhalten an: Neben Parcours-Flügen, in denen wir möglichst schnell eine bestimmte Strecke abfliegen oder goldene Ringe einsammeln sollen, warten über die Insel verteilte »Aero-caches« darauf, von uns gefunden zu werden. Und dann gibt's da noch verschiedene Einsätze. So müssen wir die A-5 zum Beispiel neben einer Yacht landen. Trotzdem wird **Flight** schnell langweilig. Denn während in der Action-Flugsimulation **Take on Helicopters** das Fliegen allein schon eine spannende Herausforderung ist, fehlt in **Flight** einfach der grundlegende spielerische Anspruch. Obendrein sieht die Trauminsel Hawaii mitunter echt grausig aus. Die Bodentexturen bestehen zum Teil aus metergroßen Pixeln. Für ein Spiel, in dem wir regelmäßig im Tiefflug unterwegs sind, ist das ein »No-Go«, um in der Pilotensprache

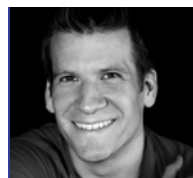
Abwechslung muss man sich erkaufen

zu bleiben. Die Brandung entlang der Küsten ist nur aufgemalt, und zu allem Überfluss gibt's in **Flight** keinerlei Leben – weder Mensch noch Tier noch andere Fahr- oder Flugzeuge. In den Genuss anderer Mitflieger kommen wir nur, wenn wir über Windows Live die Multiplayer-Option aktivieren. Dann tuckern auch mal zwei, drei andere Spieler durch die Lüfte. Eine wie auch immer gestaltete Interaktion zwischen den Spielern, seien es nun Rennen oder wenigstens gemeinsame Aufträge, gibt's nicht. Immerhin kann man chatten. Wow.

Abwechslung muss man sich in **Flight** erkaufen, über einen Windows-Live-Account. Als Belohnung fürs erste Einloggen schenkt uns Microsoft die PT-17 Stearman, einen schicken Doppeldecker. Für 640 Microsoft-Punkte (knapp acht Euro) erhalten wir die P-51 Mustang, für die Maule M-7-260C

müssen wir schon 1.200 Punkte berappen, also rund 15 Euro. Im Preis inbegriffen sind eine Handvoll der drögen Lande-Herausforderungen. Warum der Preisunterschied? Weil die Mustang kein virtuelles Cockpit besitzt und sich nur aus der Außenperspektive steuern lässt. Die Flieger verhalten sich in der Luft tatsächlich unterschiedlich, aber das allein macht **Flight** noch nicht spannender. Für 20 Euro kann man sich deshalb noch das »Hawaiian Adventure Pack« kaufen. Das bietet einen weiteren Sportflieger, die RV-6A, die übrigen Inseln des US-Staates Hawaii und neue Einsätze, zum Beispiel eine Sightseeing-Rundreise mit einem Fotografen. Das Blöde: Unsere Passagiere werden nicht im Spiel dargestellt. Wenn wir also Rechtskurven drehen, damit der Fotograf freie Schussbahn hat, der Typ aber ganz offensichtlich nicht neben uns sitzt, dann ist das ein ziemlicher Atmosphäre-Killer.

Microsoft Flight richtet sich mit seiner simplen Mechanik und dem Free2Play-Konzept zweifellos an die breite Masse der Gelegenheitsflieger. Simulations-Enthusiasten sind bei **X-Plane 10** besser aufgehoben, wer eine komplexe Flugmaschine beherrschen will, ohne dabei 50 Tasten auswendig lernen zu wollen, landet bei **Take on Helicopters**, und unkomplizierte Luftkämpfe gibt's in **H.A.W.X. 2** oder sogar **Battlefield 3**. Fraglich also, wie breit die Masse der Gelegenheitsflieger nach diesen Abzügen noch ist. **FAB**



Aloha heißt auch Tschüss

Fabian Siegmund
Redakteur
fabian@gamestar.de

Flight ist für mich ein Titel der Kategorie »Warum sollte ich das spielen?«. Es stellt mich nicht vor Herausforderungen, die Multiplayer-Komponente ist ohne jede Funktion, und weil die Spielwelt obendrein in Bodennähe so hässlich ist wie Sponge Bob beim Rückenschwimmen, macht es nicht einmal Spaß, einfach nur ein paar Runden um die Inseln zu drehen. Vielleicht baut Microsoft den Mehrspieler-Part noch aus und schafft damit zusätzliche Motivation, bis dahin ist Flight reine Zeitverschwendung. Over.

Die DLCs

Microsoft Flight ist Free2Play, Sie können aber über Windows Live drei DLCs kaufen:

P-51 Mustang 8 Euro
Maule M-7-260C 15 Euro
Hawaiian Adventure Pack 20 Euro

Sobald Sie Ihr Spiel mit Live verknüpfen, gibt's die PT-17 Stearman gratis. Das Adventure Pack bietet eine größere Spielwelt, ein weiteres Flugzeug und zusätzliche Einsätze. Wir bewerten das komplette Paket.

TERMIN 29.2.2012 PREIS 0-43 Euro USK ab 0 Jahren

Microsoft Flight

Flugzeug-Simulation

Publisher Microsoft Game Studios
Entwickler Microsoft Game Studios
Sprache Deutsch
Ausstattung Download,
30 Seiten PDF-Handbuch
Kopierschutz Windows Live



GRAFIK

- schicke Flugzeug-Modelle
- detaillierte Cockpits
- Fehler bei der Wolkendarstellung
- Wetter-Effekte
- pixelige Texturen
- eintönige Landschaften

6/10

SOUND

- gute Sprecher
- ... die auf Dauer nerven kann
- wenig Sound-Unterlegung
- unaufdringliche Musik ...
- kein »echter« Funkverkehr

7/10

BALANCE

- anpassbarer Realismus
- zwei Tutorials
- teils schlechte gesetzte Speicherpunkte
- nur unwesentlich
- grundsätzlich zu simpel

7/10

ATMOSPHÄRE

- aus der Höhe malerische Inseln ...
- sehr künstlich aussehen
- keine Bevölkerung
- keiner anderer Luftverkehr
- unsichtbare Passagiere
- ... die aus der Nähe

6/10

BEDIENUNG

- Uhrzeit und Wetter im freien Fliegen veränderbar
- gut steuerbar mit Joystick oder Gamepad
- Manöver ungeeignet
- Ruckler im Multiplayer-Modus

7/10

UMFANG

- Aerocaches
- zwölf Einsätze
- zufallsgenerierte Frachtflüge
- sinnbefreiter Multiplayer-Modus
- 30 Herausforderungen
- Immer gleiches Schema
- ödes Spielgebiet

5/10

MISSIONSDISEIN

- Langstreckenflüge lassen sich überspringen
- ... die sich in der Praxis nur unwesentlich voneinander unterscheiden
- keine überraschenden Wendungen
- teils interessante Einsätze ...

5/10

KAMPAGNE

- Lehrreiche Hawaii-Rundflüge
- Einsetze bauen zum Teil aufeinander auf
- keine zusammenhängende Geschichte
- kein Wirtschaftssystem

4/10

WAFFEN & EXTRAS

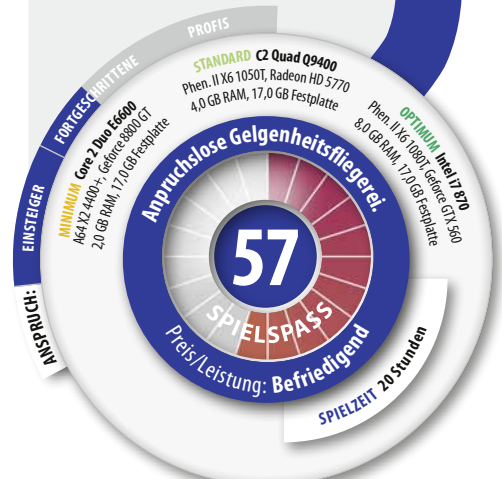
- schicke variable Lackierungen
- ... deren Knöpfe größtenteils keine Funktion haben
- Mustang nur in Außenperspektive
- kein Schadensmodell
- benutzbare Cockpits ...

4/10

REALISMUS

- rudimentäre Flugphysik mit Propellereffekten
- Checklisten für Standardmanöver
- teils fragwürdiges Flugverhalten
- echte Wettereinfluss kaum spürbar
- völlig leerer Luftraum

6/10





Im Holzkörper einer attraktiven **Frau** versuchen wir, einen Türsteher zu beciren.



Selbst in das **Baby** können wir schlüpfen und unsere Mutter vollheulen.

Stacking

Das Puppenspiel der etwas anderen Art spricht Knobelfans und Freunde skurriler Welten gleichzeitig an. Kein Wunder, es wurde ja auch von Tim Schafers Studio Double Fine entwickelt. Von Markus Schwerdtel und Petra Schmitz

Genre: **Adventure** Publisher: **Double Fine** Entwickler: **Double Fine (Psychonauts, GS 03/06: 77 Punkte)**
Termin: **7.3.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **15 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7773 Auf DVD: Video und Trailer

➕ Stärken

- + toller Grafikstil
- + ausgezeichneter Soundtrack
- + pfiffig umgesetzte Puppenidee

➖ Schwächen

- ziemlich kurz
- aufgesetzte Kapriolen-Aufgaben

Der Held des Adventures **Stacking** von Double Fine (Tim Schafers (Monkey Island, Day of The Tentacle usw.)Entwicklungsstudio, verantwortlich für **Psychonauts** und **Brütal Legend**)

ist der pfiffige Charlie Blackmore, die kleinste Figur in einer Familie bitterarmer Matrjoschka-Puppen. Diese Gemeinschaft wird jäh auseinandergerissen, als der »böse Baron« alle Geschwister außer Charlie zur Kinderarbeit zwingt. Die Kleinen müssen etwa Kohle schaufeln oder die Kamine eines Kreuzfahrtschiffs polieren. Logisch, dass sich

Im fremden Körper übernimmt Charlie dann auch gleich die Spezialfähigkeiten seines jeweiligen Wirts: Als Violinistin spielt er Geige, als Boxer schlägt er zu, als Baby quengelt er rum, als kleiner Junge pupst er, als Möwe fliegt er zum nächsten Nest und als ältere Dame grantelt er seine Mitpuppen

an. Ideale Voraussetzungen also, um die Vielzahl von Rätseln zu lösen, die ihm die Entwickler von Double Fine bei der Geschwisterrettung in den Weg legen.

An jedem der vier großen Schauplätze des Spiels gilt es, ein Geschwisterchen von

Puppenploppen für die Freiheit

der jüngste Spross aufmacht, um die Verwandtschaft zu retten. Zwar ist Charlie winzig, doch immerhin kann er von hinten an andere Puppen heranhüpfen und (mit einem satten Matrjoschka-Plopp-Soundeffekt) in sie hineinschlüpfen – so lange sie nicht mehr als zwei Nummern größer sind als er.

Über Steam mit DLC

Bereits im Februar 2011 erschien Stacking für Playstation 3 und Xbox 360, jeweils als Download-Titel. Wer **Stacking** jetzt auf dem Rechner erleben möchte, muss auch es auch online beziehen. Und zwar über Steam. In der Steam-Version von **Stacking** ist allerdings der erste und bis dato einzige DLC mit Namen **Der verlorene Landstreicherkönig** bereits enthalten. Darin sind wir wieder mit Charlie unterwegs, um im Land Camelfoot drei Aufgaben zu meistern. Die Spieldauer von **Der verlorene Landstreicherkönig** beträgt circa eine Stunde – oder auch länger, je nachdem wie schnell (oder langsam) man auf die Lösungen kommt.



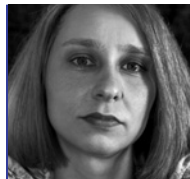


Charlie zu befreien. Auf dem riesigen Kreuzfahrtschiff etwa bewerkstelligen wir das, indem wir die vier »berühmten Abenteurer« auf dem Kahn zur Meuterei gegen den despotischen Kapitän bewegen. Wie wir das anstellen, bleibt uns überlassen, für jedes Rätsel gibt es mindestens drei, manchmal auch fünf Lösungswege. Zum Beispiel stapft der Großwildjäger wütend zum Kapitän, wenn sein Schießstand wegen chaotischer Zustände geschlossen wird. Die einfachste Lösung: Wir klemmen uns hinter die Ballkannonen und ballern einfach wild herum, bis die Deckaufsicht einschreitet. Etwas komplizierter: Wir übernehmen eine Möwe und flattern damit in das geheime Gemach des Jägers, wo wir in eine Bärenpuppe schlüpfen. Als Meister Petz stürmen wir dann laut brüllend den Safari-Schießstand und provozieren so dessen Schließung. Dabei sind die Lösungswege so unterschiedlich und die beteiligten Figuren und die Kommentare der Mitpuppen so lustig, dass wir gern jedes Rätsel mehrmals angehen.

Als zusätzliche Beschäftigung neben den eigentlichen Rätseln locken die so genannten

Kapriolen-Aufgaben. So überziehen wir zum Beispiel als Illusionist zehn Figuren mit einem lustigen Karomuster. Außerdem gibt es an jedem Schauplatz ein Figurenset, das Charlie komplettieren soll. Im Bahnhof etwa die komplette Besatzung eines Zugs mit Schaffner, Heizer und Lokführer. So lustig die Haupträtsel auch sind, die Zusatzaufgaben entpuppen (höhö) sich als reine Spielzeit-Schinder, echte Auswirkungen auf das eigentliche Abenteuer haben sie nicht. **Stacking** ist nämlich ein vergleichsweise kurzes Spiel: Wer einfach nur durchrennt und sich jeweils mit der erstbesten Rätsellösung zufrieden gibt, sieht schon nach drei Stunden das Ende. Tüftler und Komplett-Freaks dürften rund sechs Stunden beschäftigt sein – das ist allerdings auch für ein Download-Spiel nicht unbedingt lang.

Einmalig ist der Grafikstil von **Stacking**. Obwohl die Figuren keine nennenswerten Charakteranimationen oder Gesichtsausdrücke haben, transportieren sie alle Gefühlsregungen nachvollziehbar. Dabei hilft vor allem die sehr gelungene Kammermusik, mit der das Spiel unterlegt ist. Dazu kommt der Bastel-Look, der an extrem gekonnte Papier- und Pappe-Kreationen erinnert. Zwischensequenzen gibt es häufig (bei jeder Rätsellösung) und im Stil von Stummfilmen,



Doppelt feines Puppenspiel

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Stacking ist nicht frei von Macken, gerade die Kapriolengeschichten hätte man sich sparen und stattdessen mehr Haupträtsel einbauen können. Doch die Idee mit den Matroschka-Puppen: herrlich. Die grafische Umsetzung: zu jeder Sekunde stilsicher. Die Kammermusik: ungewöhnlich, aber ungewöhnlich gut. Unterm Strich bleibt wie eigentlich immer bei Double-Fine-Produktionen etwas Besonderes, das unsere Aufmerksamkeit mehr als verdient hat.



Als Mumie verkleidet erschrecken wir die Besucher einer Ausstellung.

komplett mit Flimmern und Texttafeln. Da liegt auch ein kleiner Kritikpunkt: Mit Sprachausgabe würden die skurrilen Charaktere noch besser wirken, so aber bleibt ziemlich viel der Vorstellungskraft des Spielers überlassen. Und wenn der auch noch lesefaul ist, wird er mit **Stacking** unter Umständen nicht glücklich werden. Wer jedoch keine Angst vor außergewöhnlichen Spielkonzepten und abgedrehtem Humor hat, der holt sich die Stapelpuppen von Double Fine auf den Rechner. **MS / PET**

TERMIN	PREIS	USK
7.3.2012	15 Euro	ab 0 Jahren

Stacking

Adventure

Publisher	Double Fine
Entwickler	Double Fine
Sprache	Deutsch, Englisch, Französisch
Ausstattung	Steam-Download
Kopierschutz	Steam

GRAFIK

- ✓ viele Details
- ✓ putzige Animationen
- ✓ schöne Zwischensequenzen
- ✗ Beleuchtungsmängel

SOUND

- ✓ stimmiger und ungewöhnlicher Soundtrack
- ✓ passende Umgebungsgesänge
- ✗ keine Sprachausgabe

BALANCE

- ✓ nützliches Tutorial
- ✓ prima Hilfefunktionen
- ✗ nie unfair
- ✓ gute Lernkurve

ATMOSPHÄRE

- ✓ skurrile Jahrhundertwende-Puppenwelt
- ✓ augenzwinkernde Melodramatik

BEDIENUNG

- ✓ einfache und gute Steuerung über Maus und Tastatur
- ✗ kein freies Speichern

UMFANG

- ✓ erster DLC bereits enthalten
- ✓ optionale Kapriolenaufgaben ...
- ✗ ... die nur zur Streckung dienen
- ✗ sehr kurz

HANDLUNG

- ✓ einfach gestrickte, aber hübsch erzählte Familienrettung
- ✓ abwechslungsreiche Schauplätze
- ✗ abrupte Übergänge zwischen den Kapiteln

CHARAKTERE

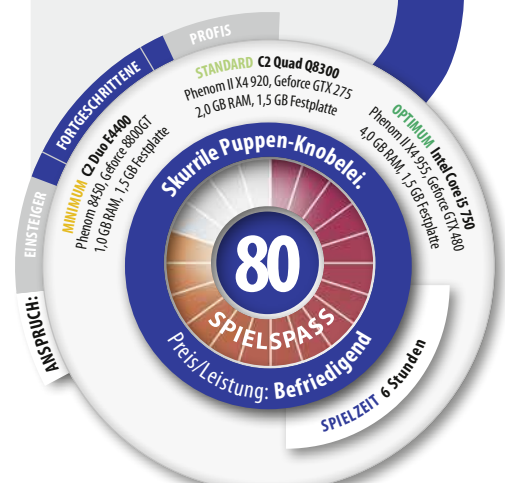
- ✓ durchweg schräge Gestalten
- ✓ übertriebene, aber passende Gut-Böse-Zeichnung
- ✗ kaum bis keine Hintergrundgeschichten

DIALOGUE

- ✓ mit vielen nützlichen Hinweisen
- ✓ manchmal sehr komisch
- ✗ oft arg sachlich

RÄTSEL

- ✓ mehrere Lösungswege
- ✓ zumeist angenehm fordernd
- ✗ manchmal etwas unlogisch beziehungsweise aufgesetzt





20-Jahre-ALTERNATE-Edition
Limitiert!

20 JAHRE
ALTERNATE
Chronos
SATA III 2.5" SOLID STATE DRIVE



114,99

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

IMHMUBOT



179,90

Patriot Wildfire 2,5" SSD 120 GB

- Solid State Drive • „PW120GS25SSDR“
- 120 GB Kapazität • SandForce SF-2281
- 555 MB/s lesen • 520 MB/s schreiben
- 85.000 IOPS • SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMHMPD



69,90

Zalman Z11 Plus

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

TQXZ47



144,90

GeIL Zenith S3 2,5" SSD 120 GB

- Solid-State-Drive • „GZ25S3-120G“
- 120 GB Kapazität • 555 MB/s lesen
- 525 MB/s schreiben • SandForce SF-2281
- 70.000 IOPS • SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMHM81



49,99

Antec ONE

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

TQXA6N



99,90

EVGA GeForce GTX550 Ti FPB

- Nvidia GeForce GTX 550 Ti • 951 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM • 4.356 MHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 4.1 • PCIe 2.0 x16
- Mini-HDMI, 2x DVI

JCXZTF02



79,90

Western Digital TV Live

- Wiedergabe der gängigen Formate
- LAN, USB, HDMI, YUV, Video-/StereoCinch, Digital-Out (optisch)
- inkl. Fernbedienung

AZUW04



169,90

Mushkin DIMM 32 GB DDR3-1333 Quad-Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • 994017
- Timing: 9-9-9-24
- DIMM DDR3-1.333 (PC3-10.600)
- Kit: 4x 8 GB

IFIFU31



89,90

Cooler Master Silent Pro MII

- Netzteil • 520 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 85% • 12x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse
- Kabel-Management • 1x 135-mm-Lüfter
- EPS, ATX12V 2.3

TNSM55



159,90

GIGABYTE HD 6870 Overclock

- AMD Radeon HD 6870 • 915 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM • 4,2 GHz Speichertakt
- DirectX 11, OpenGL 4.0
- 2x Mini-DisplayPort, HDMI, 2x DVI
- PCIe 2.0 x16

JCXYW4



81,90

Creative Sound Blaster Recon3D

- Soundkarte • 6 Kanäle (5.1)
- THX TruStudio Pro, Dolby Digital
- 4x Line-Out, 1x Line-In/Mikrofon, 1x Optisch-In/Out (TosLink)
- PCI-Express 1x

KK#CWP



24,99

Scythe Samurai ZZ Rev.B

- CPU-Kühler • für Sockel 775, AM2, AM2+, 1366, 1156, AM3, 1155, AM3+, FM1, 2011
- Abmessungen: 94x122x94 mm
- 6 Heatpipe-Verbindungen
- 1x 92-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXL47



51,90

EKL Alpenföhn „Himalaya“

- CPU-Kühler für Sockel 1366, 1156, AM3
- sechs U-förmige 6-mm-Kupfer-Heatpipes
- 140-mm-Lüfter
- Vollkuper-Bodenplatte

HXL5B



ASUS

164,⁹⁰**ASUS P8Z68-V PRO/GEN3**

- ATX-Mainboard • Sockel 1155
- Intel® Z68 Express Chipsatz • 4x DDR3-RAM
- Intel® GMA HD 2000/3000 • Gigabit-LAN
- 4x SATA 6Gb/s, 4x SATA 3Gb/s, 1x eSATA
- 2x PCIe 3.0 x16, PCIe 2.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1, 2x PCI

GREAS1

GIGABYTE

77,⁹⁰**GIGABYTE GA-970A-D3**

- ATX-Mainboard • Sockel AM3+
- AMD 970 Chipsatz • Gigabit-LAN • USB 3.0
- HD-Sound • 4x DDR3-RAM
- 6x SATA-RAID 6Gb/s
- 2x PCIe 2.0 x16, 3x PCIe 2.0 x1, 2x PCI

GAEG09

ASUS

247,⁹⁰**ASUS MAXIMUS IV EXTREME R.3.0**

- ATX-Mainboard • Sockel 1155 • Intel® P67 Express Chipsatz • 4x DDR3-RAM
- 2x USB 3.0, 8x USB 2.0 • 4x SATA 3Gb/s, 4x SATA 6Gb/s, 2x eSATA
- 4x PCIe 2.0 x16, 1x PCIe 2.0 x1, 1x PCI

GREAS8

SAMSUNG

TURN ON TOMORROW



264,-

Samsung SyncMaster T27A300 LED

- LED-Monitor • 68,6 cm (27") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 5 ms Reaktionszeit
- Kontrast: Mega DCR (dynamisch)
- Helligkeit: 300 cd/m² • PiP (Picture-in-Picture)
- ConnectShare • DVB-T/C(HD)-Tuner
- 2x HDMI, SCART, CI+

V6LU1N

BenQ

Enjoyment Matters

194,⁹⁰**BenQ RL2450HT**

- LED-Monitor • 61 cm (24") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 2 ms Reaktionszeit (GtG)
- Kontrast: 12.000.000:1 (dynamisch)
- Helligkeit: 250 cd/m² • Pivot
- 2x HDMI, DVI-D, VGA

V5LC70

Microsoft® Hardware

Discover the Difference

36,⁹⁹**Microsoft SideWinder X4**

- Gaming Tastatur • 18 programmierbaren Tasten • flaches und robustes Design
- Multimedia-Anwendungen
- Anti-Ghosting-Funktion und Makrotasten
- einstellbare Hintergrundbeleuchtung • USB

NTZMB3

Logitech

59,⁹⁰**Logitech G700**

- kabellose Gaming-Maus • 12 Tasten, Scrollrad
- optische Abtastung mit bis zu 5.700 dpi
- DPI-Umschalter • LED-Anzeige
- bis zu fünf integrierte Speicherprofile
- USB-Funkempfänger

NMZLKA

acer



499,-

Acer Aspire 7250G-4504G32Mnkk

- 43,9-cm-Notebook (17,3")
- AMD E-450 (1,65 GHz) • AMD Radeon HD 7470M
- 4 GB DDR3-RAM • 320-GB-HDD • DVD-Brenner
- HDMI, VGA
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

PL8C2X

sharkoon

96,⁹⁰**Sharkoon X-Tatic SR**

- Headset für PlayStation 3, Xbox 360
- unterstützt Xbox Live • Chat-Funktion PS 3
- 40-mm-Treiber • Sound Control Unit (SCU)
- S/PDIF-Ausgang (SCU), 3,5-mm-Line-in (SCU)

KH#S40

HITACHI



299,-

Hitachi HDS5C4040ALE630

- 3,5"-Festplatte • HDS5C4040ALE630
- 4 TB Kapazität • 32 MB Cache • 5.400 U/min
- SATA 6Gb/s

AHBI02

LITEON

21,⁴⁹**LiteOn iHAS624**

- DVD-Brenner • Schreiben: 24x DVD±R, 12x DVD±R DL, 8x/6x DVD±RW, 12x DVD-RAM, 48x CD-R, 32x CD-RW
- Lesen: 16x DVD, 12x DVD-RAM, 48x CD
- SATA • LightScribe, LabelTag

CEBL5X

PATRIOT

MEMORY

26,⁹⁹**Patriot Supersonic Xpress 32 GB**

- USB-Stick • 32 GB Speicher
- max. 60 MB/s lesen
- max. 25 MB/s schreiben
- USB 3.0

IMFLPK

Adobe

119,⁹⁰**Adobe Photoshop Lightroom 4**

- Mit Lightroom 4 erstellt man Bilder mit Stil und Aussagekraft und dank intuitiver Werkzeuge optimiert man Fotos mit minimalem Aufwand.
- Lizenz für 1 Benutzer • Vollversion
- für Windows Vista und 7, MacOS X

YVGAIY00

Freispiel

Wing Commander Saga

Laser und Raketen, Schilde und Kanonen - Wing Commander Saga tritt in die Fußstapfen seines kultigen Vorbildes und sorgt trotz kleinerer Schwächen für ordentliche Balleraction im Weltraum.

Freeware

WAS **Actionspiel** WER **Tolwyn** WO **Gamestar.de/Quicklink/7762**
WANN **1. Quartal 2012** GELD **kostenlos**

Weltraumspiele gehören einem nahezu ausgestorbenen Genre an. Das ist schade, denn Klassiker wie **Wing Commander** beweisen, dass All-Ballerien viel Spaß machen und sogar Kultstatus erreichen können. Aber zwei Jahrzehnte alte Spiele sehen mittlerweile dann doch arg altbacken aus, weshalb sich eine kleine Fangemeinde aus Deutschland an die Entwicklung einer Neuauflage namens **Wing Commander Saga** gemacht hat. Das Ergebnis ist zwiespältig: Die kurzweiligen Gefechte lassen es zwar ordentlich krachen, nerven aber mit ödem Checkpoint-Abklappern und nicht vorhandenen Kontrollpunkten. Wer stirbt, muss die Mission von vorn anfangen und sich die teils arg langen Dialoge erneut anhören. Zudem fallen die Ballereien im Kern recht simpel aus, auch wenn sie vielfältige Optionen bieten. So können wir zwar verschiedene Waffensysteme auswählen, letzten Endes fliegen wir aber nur den feindlichen Jägern hinterher und verballern alles, was unser Schiff in den Rohren hat. Spaß macht's trotzdem, auch weil die Flugphysik wie im Vorbild angenehm actionorientiert ausfällt. So steuert sich zwar jedes Schiff völlig einzigartig, allerdings fühlen sich die Pötte nicht »realistisch« an, da es ihnen an Masse und Trägheit fehlt.

Wing Commander Saga erbt zudem eine große Stärke seines Vorbilds: die lebendigen und kontrastreichen Charaktere. Vom Rowdy bis zur süßen Weltraumpilotin ist alles dabei. Die (englischen) Sprecher leisten für ein Hobbyprojekt erstaunlich gute Arbeit, zeigen in Gefechten aber gelegentlich nicht genügend Gefühl. Allerdings sieht man dem Spiel seine fast zehn Jahre währende Entwicklungszeit an. Viele Texturen sind matschig und die Modelle ziemlich grob gestaltet. Trotzdem: Wer **Wing Commander** mochte oder generell auf geradlinige Weltraum-Action steht, der sollte sich das kostenlose Fan-Remake auf jeden Fall mal anschauen. **MAX**

Fazit: Für Nostalgiker und Raumschiff-Fans



Wir heizen mit unserem Raumschiff der Arrow-Klasse hinter den feindlichen **Kilrathi** her.



Fette **Explosionen** im Weltall – kann es was Schöneres geben?

Lord of Bloodycross

Mod

WAS **Mod für Minecraft** WER **daDoon** WO Gamestar.de/Quicklink/7765
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Bei **Minecraft** denken wir normalerweise nicht an Dinge wie eine Geschichte, alternative Enden oder überhaupt an so etwas wie eine Aufgabe. Ein fleißiger Fan hat es mit **Lord of Bloodycross** aber geschafft, eben diese Elemente in den berühmten Klötzchen-Baukasten zu packen. So erwachen wir zu Beginn in einem heruntergekommenen Bauernhaus, ohne Erinnerung, wie wir dort gelandet sind. Schnell stellen wir fest, dass wir ein Diener im nahegelegenen Schloss sind. Aber als wir dort ankommen, finden wir das Anwesen verlassen vor. Unsere Aufgabe besteht nun darin, herauszubekommen, was passiert ist. Der Clou an dieser Adventure-Karte ist neben der gelungenen Geschichte auch die Vertonung; der Autor daDoon liefert Sprachdateien mit, die an bestimmten Stellen abgespielt werden können. Die gelungenen Monologe sorgen zusammen mit der aufwändigen Architektur und dem eigens für die Karte zusammengestellten Texturenpaket für jede Menge Atmosphäre. **MW**



Die **Architektur** wirkt trotz Block-Optik durchweg sehr natürlich.

Fazit: Für Story-Liebhaber

Combat Arms

Free2Play

WAS **Multiplayer-Shooter** WER **Nexon** WO Gamestar.de/Quicklink/7767 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Im »Fireteam Modus« müssen wir in bis zu 20 Wellen **Zombies** abwehren.



Headshot! Doublekill! Multikill! Wie ein Frosch auf Speed hüpfen wir in dem kostenlosen Multiplayer-Shooter **Combat Arms** um die Gegner herum und hoffen auf einen weiteren Glückstreffer mit unserem Scharfschützengewehr. Das kostet normalerweise mindestens drei Euro, wir lutschen es lieber unserem toten Gegner ab. Im spielinternen Shop lassen sich unter anderem auch mächtige Waffen für echtes Geld erwerben. Da man als Gratisspieler etwa zehn Runden lang Erfahrungspunkte sammeln muss, um sich eine vernünftige Knarre für nur einen Tag zu mieten, schafft das unfaire Vorteile für die zahlende Gemeinschaft. Zudem hinkt **Combat Arms** in Sachen Technik den aktuellen Standards deutlich hinterher. Dafür läuft das Spiel so auch auf einem vom Hamsterrad angetriebenen Rechner. 12 Spielmodi, 15 Karten und über 200 Waffen sorgen zudem für Abwechslung. **MAX**

Fazit: Für Actionfans mit Oldie-Rechnern

Hero Zero

Browser-spiel

WAS **Browserspiel** WER **Playata** WO Gamestar.de/Quicklink/7766 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Im Browserspiel **Hero Zero** verkörpern wir einen arbeitslosen Reißbrett-Loser, der vom vielen Nichtstun genug hat und sich fortan als strahlender Held einen Namen machen will. Der Weg dahin ist natürlich lang – und beginnt wenig heldenhaft. Wir erstehen ein Bettlaken, das wir als Cape benutzen, ziehen giftgrüne Gummistiefel sowie einen weißen Bademantel an, und schon ist unser erstes Kostüm fertig. Das Spielprinzip ist bekannt: Um Geld für neue Ausrüstung zu verdienen, absolvieren wir Missionen, die aus einem kurzen (automatischen) Kampf mit anschließendem minutenlangen Warten bestehen, oder wir liefern uns Duelle mit anderen Spielern. **Hero Zero** ist eines dieser anspruchslosen, aber schön gestalteten Spiele für zwischendurch. Unkompliziert, aber suchterzeugend. **MW**



In der **Übersicht** sehen wir die Ausrüstung und Fähigkeiten unseres Möchtegernhelden.

Fazit: Für die Mittagspause

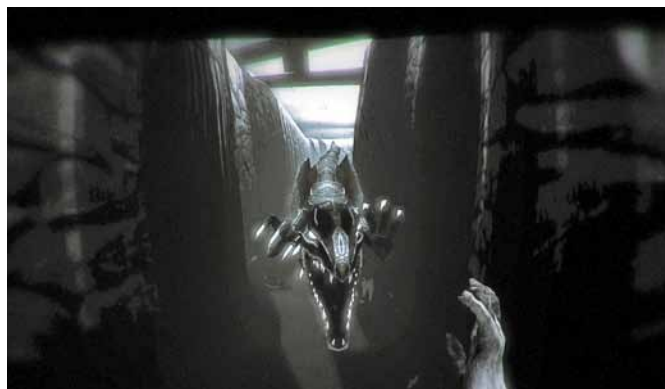
1916: Der unbekannte Krieg

Freeware

WAS **Experimental-Horror** WER **Daidu** WO Gamestar.de/Quicklink/7763
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

»Finde die Leiter.« Das ist unser Ziel, mehr wissen wir nicht. Wir kauern irgendwo in einem Schützengraben. Es regnet Bindfäden, ab und zu hören wir Schreie oder merkwürdige Tierlaute aus dem Nichts, die Welt ist in Schwarz und Weiß getaucht. Vor uns liegt eine Leiche mit typisch deutscher Pickelhaube. Wir reißen dem Toten einen Arm ab, den wird er wohl nicht mehr brauchen. Wir hingegen schon. Denn bereits hinter der nächsten Kurve erwartet uns ein Raptor, der uns prompt seinen faulen Atem entgegenbrüllt. Panisch zucken wir zusammen, werfen ihm den Arm zur Ablenkung an den Kopf und hetzen den engen Schützengraben entlang. Dinos im ersten Weltkrieg? Klingt skurril, ist es auch, sorgt in **1916: Der unbekannte Krieg** aber rund 20 Minuten lang für handfeste Spannung. Wer mal eben das Herz zum Pumpen bringen will, der sollte sich den 60 MByte kleinen Download nicht entgehen lassen. **MAX**

Fazit: Für den Schock zwischendurch



Ob das mal gut geht. Nur mit einer abgerissenen Hand bewaffnet, stellen wir uns einem **Raptor**.

Realm of the Mad God

Free2Play

WAS **Hack&Slay** WER **Wild Shadow Studios** WO Gamestar.de/Quicklink/7768
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**



Diese kleine **Gegnergruppe** ist nichts im Vergleich zu dem, was uns später noch erwartet.

Das kostenlose Hack&Slay-Spiel **Realm of the Mad God** spaltet die Redaktion wie eine Breitaxt einen Orkschädel. Für die einen ist es eine tolle **Diablo**-Alternative mit knuffiger 8-Bit-Optik, die anderen schlafen beim Dauerklicken sofort ein. Besonders anspruchsvoll ist die Spielmechanik nämlich nicht: Jede der 13 Klassen verfügt über lediglich zwei Talente. Den primären Angriff können wir dabei ohne Unterbrechung einsetzen, der sekundäre Haudrauf kostet hingegen Mana. Für Anspruch sorgt im Kampf also nicht der schlaue Einsatz unserer Talente, sondern vielmehr die schiere Gegnermenge, die auf uns zuströmt. Fies dabei: Sobald unser Held ins Gras beißt, müssen wir komplett von vorn anfangen. Was in **Diablo** als Hardcore-Königsdisziplin gilt, ist hier also Standard. Allerdings riecht das Bezahlssystem stark nach Abzocke. So gibt's standardmäßig bloß einen Charakter-Slot, jeder weitere schlägt mit acht Euro zu Buche. Lagerkisten bekommen wir in der kleinsten Version für fünf Euro. **SKX**

Fazit: Zum Reinschnuppern

The Snowfield

Freeware

WAS **Experimental-Adventure**
WER **Gambit** WO Gamestar.de/Quicklink/7769
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Die Arme eng vor unserer Brust verschränkt stolpern wir durch Schnee und Kälte über das Schlachtfeld. Verrackte Leichen liegen eingefroren unter der weißen Decke, ein Soldat taumelt uns verwirrt entgegen. Wir spielen das etwa zehn Minuten lange **The Snowfield**. In dem experimentellen Browserspiel retten wir unsere in der Eiskälte verteilten Kameraden und führen sie zu dem wärmenden Lagerfeuer. Echtes Gameplay gibt es nicht. **The Snowfield** zieht seinen Reiz aus der melancholischen Stimmung, die mit der sehr einfachen, aber atmosphärischen Technik erzeugt wird. Die sehr guten, verzweifelten Monologe unserer Kameraden werfen darüber hinaus jede Menge Fragen auf. Nicht alle werden beantwortet. **MAX**

Fazit: Für Experimentierfreudige



»Oh mein Gott, ich brauche Hilfe!«, bittet uns der **Soldat** verzweifelt.

CULTURES

ONLINE

**KEILEREI UM
AMERIKA!**



Erobere
jetzt
einen neuen
Kontinent!

Kostenloses Aufbaustrategie-Browsersgame

WWW.CULTURES-ONLINE.DE **gamigo**



Mit **Mods** alles aus **Skyrim** rausholen

Seit dem Release des Creation Kits für The Elder Scrolls 5: Skyrim sind jede Menge Modifikationen für das Spiel entstanden. Damit Sie sich nicht durch das Wirrwarr an Mods schlagen müssen, haben wir für Sie die besten herausgesucht und stellen sie auf den folgenden Seiten vor. Von Julian Heimpel und Malte Witt

Nexus Mod Manager: GameStar.de/Quicklink/5130 Auf DVD: Mod-Video

Es gibt einige Möglichkeiten, das großartige Rollenspiel **Skyrim** noch großartiger zu machen. Eine der bekanntesten Möglichkeiten: Mods, also Zusatzinhalte und Spielverbesserungen direkt einzubinden über das direkt in Steam integrierte Programm Steam-Workshop. Da der Steam-Workshop aber recht selbsterklärend ist und andererseits einige Einschränkungen bei der Verwaltung der Mods mit sich bringt, stellen wir Ihnen hier den Nexus Mod Manager (»NMM«) als vielseitigere Alternative vor.

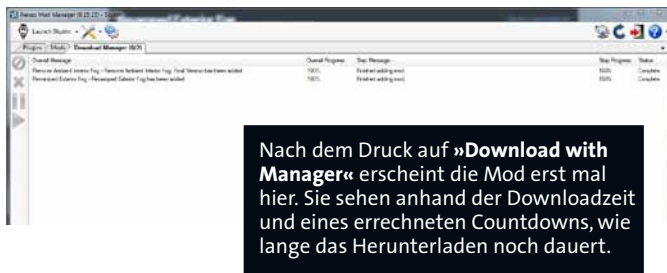
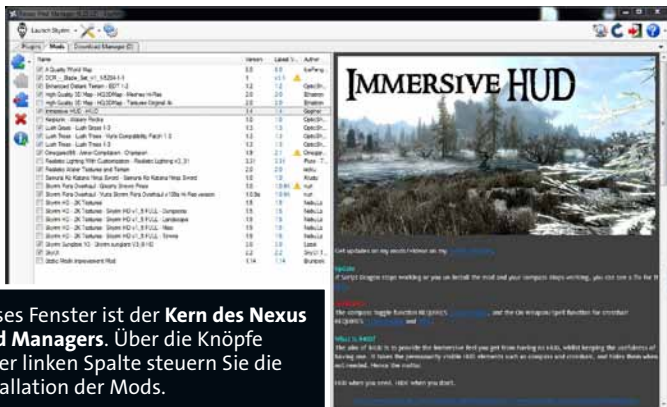
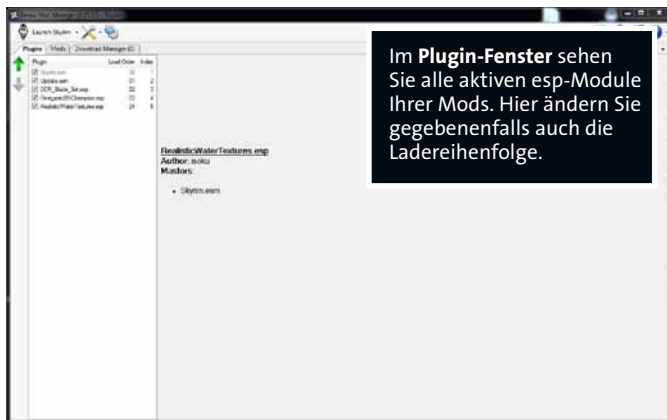
Mit diesem mächtigen, von der Community programmierten und regelmäßig aktualisierten Tool verwalten Sie Ihre **Skyrim**-Mods einfach und komfortabel. Vor allem die Kombination aus dem Nexus-Mod-Manager selbst und dessen Verbindung mit dem umfangreichen Mod-Portal Skyrim Nexus macht den NMM zum derzeit besten Modding-Werkzeug für die beliebtesten Bethesda-Spiele. Denn den NMM können Sie außer für **Skyrim** auch für **Fallout 3** und **Fallout: New Vegas** sowie den **Skyrim**-Vorgänger **Oblivion** nutzen. Mit dem NMM wird Modden fast zum Kinderspiel!

Nexus-Konto und Mod Manager installieren

Bevor Sie den NMM installieren, müssen Sie sich erst ein Konto auf der Skyrim-Nexus-Seite (www.skyrim.nexusmods.com) einrichten. Anschließend klicken Sie oben auf den grünen Button »Register«, danach nochmal rechts auf »Register« und folgen der Anleitung. Wenn Sie sich ein Konto eingerichtet haben, melden Sie sich auf der Seite an. Die Anmeldung ist für zwei Dinge notwendig: Erstens können Sie nur so größere Mods direkt von der Seite herunterladen, und zweitens können Sie nur so die Verbindung von Mod-Portal und Mod-Manager nutzen. Als Nächstes laden Sie sich den NMM herunter. Auf der Startseite suchen Sie dazu bei den Schaltflächen ganz oben nach dem Feld »Mod Manager« und laden

sich über »Download« den NMM herunter. Der Installationsroutine folgen Sie ohne größere Änderungen (die Sprache passen Sie gegebenenfalls an). Der NMM selbst belegt nur knapp 7,4 MByte, stört also auch nicht auf der C-Partition. Bei »Select Additional Tasks« ändern Sie am besten auch nichts und schließen die Installation ab. Wenn Sie den NMM zum ersten Mal starten, erscheint ein kleines Fenster über das Sie auswählen, für welches der Bethesda-Spiele Sie Ihre Mods verwalten wollen. Wenn Sie lediglich **Skyrim** besitzen und den Mod Manager nur dafür verwenden, setzen Sie noch das entsprechende Häkchen, dann fällt die Abfrage in Zukunft weg. Im nächsten Fenster nehmen Sie sich kurz die Zeit,

die beiden Pfade für die Installation der Zusatzinhalte zu konfigurieren. Standardmäßig packt der NMM die beiden Ordner »mods« und »Install Info« in den Steam-Installationspfad von **Skyrim**, also dahin, wo auch das Spiel liegt. Fürchten Sie auf dem entsprechenden Laufwerk Platzprobleme, empfehlen wir allerdings diese beiden Pfade auf eine Partition mit ausreichend Speicherplatz zu verlegen – die Installationsdateien sind teilweise sehr groß. Wer viel experimentiert, häuft so eine Menge Daten an. Von hier aus kopiert dann der NMM die Mods in Ihr **Skyrim**-Verzeichnis. Damit das klappt, achten Sie unbedingt darauf, dass die beiden Ordner »mods« und »Install Info« im selben Verzeichnis liegen.



Grundsätzlich besteht der NMM aus drei Fenstern: Unter »Plugins« finden Sie alle .esm- oder .esp-Dateien aus dem **Skyrim**-Spieleordner, die Daten der Modifikationen enthalten. Hier ändern Sie auch die Ladeihenfolge der einzelnen Erweiterungen, das Fenster »Mods« zeigt alle heruntergeladenen Modifikationen an. Dort befinden sich auch die Optionen zum Installieren, Deinstallieren oder Löschen einzelner Mods. Im »Download Manager« verfolgen Sie das Herunterladen einer neuen Modifikation und sehen die aktuelle Download-Geschwindigkeit. Der Mod Manager bietet diverse Vorteile im Zusammenspiel mit einem Konto bei der Skyrim-Nexus-Webseite. Wenn Sie beispielsweise Inhalte auf der Nexus-Seite über den »Download with Manager«-Knopf herunterladen, werden die Mods direkt in das Fenster »Mods« integriert.

Um eine Mod zu installieren, wählen Sie unter »Mods« die gewünschte aus und klicken auf das grüne Pfeilsymbol, den zweiten Button von oben in der linken Spalte. Um eine Mod zu deaktivieren, klicken Sie auf den roten Pfeil darunter. Dabei löscht der Mod-Manager die Dateien aus Ihrem Data-Verzeichnis im **Skyrim**-Ordner. Hier versteckt sich eine Besonderheit des NMM: Sollte eine Mod Dateien einer anderen Modifikation überschreiben, werden die Dateien der überschriebenen Mod zwischengespeichert. Deaktivieren Sie die neuere Mod dann wieder, kopiert der NMM die zwischengespeicherten Dateien zurück in den **Skyrim**-Spieleordner und der Zustand vor der Installation der neuen Mod ist wieder hergestellt.

Mit dem Info-Button ganz unten legen Sie Notizen zu jeder Mod an. Mit dem Knopf ganz oben in der Spalte fügen Sie Mod-Archive manuell dem NMM hinzu. Standardmäßig aber laden Sie die Mod einfach über den »Download with Manager«-Button auf der Skyrim-Nexus-Webseite herunter. Mit dem roten »X« schließlich löschen Sie das Mod-Installationsarchiv komplett von Ihrer Festplatte.

Hinweis: Die Angabe »Hardwarehunger« gibt die Systemanforderungen jeder Mod an und bezieht sich auf die drei PC-Konfigurationen in unserem Einkaufsführer. Wenn Sie mehrere Technik-Mods installieren, addieren sich die Anforderungen.



Technik-Mods

Vegetation

Flora Overhaul

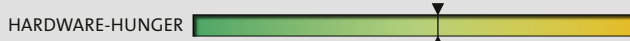
Skyrims Atmosphäre entsteht vor allem durch die lebendige Pflanzenwelt. Mit »Flora Overhaul« steigern Sie die optische Qualität der Vegetation enorm. Detaillierte Gräser, hochauflösende Baumrinden und sehr feine Texturen für die Nadelbäume sind die großen Verbesserungen. Die hochauflösenden Texturen kosten aber erheblich Leistung – vor allem in dicht bewachsenen Gegenden.

INSTALLATION Die Mod laden Sie sich mit dem NMM herunter und drücken anschließend im NMM auf »Aktivieren«.

QUICKLINK Gamestar.de/Quicklink/7804

DOWNLOADGRÖSSE **54 MByte**

QUALITÄT ★★★★★



Lush Grass

Damit die neuen Gräser auch voll zur Geltung kommen, empfehlen wir zusätzlich die Installation der Mod »Lush Grass« des Modders »OpticShooter«. Damit wirken die Wiesen dichter und damit deutlich realistischer. Die Performance sinkt dadurch nur marginal, also eignet sich die Mod auch für schwächere Rechner.

INSTALLATION Einfach die Mod mit dem NMM herunterladen und aktivieren. Achten Sie darauf, diese Mod auf jeden Fall nach dem »Flora Overhaul« zu installieren, um Konflikte zu vermeiden.

QUICKLINK Gamestar.de/Quicklink/7805

DOWNLOADGRÖSSE **42 KByte**

QUALITÄT ★★★★★



In Bewegung sieht die **Vegetation in Skyrim** ganz ordentlich aus. Aus der Nähe betrachtet offenbaren die Texturen aber Mängel.

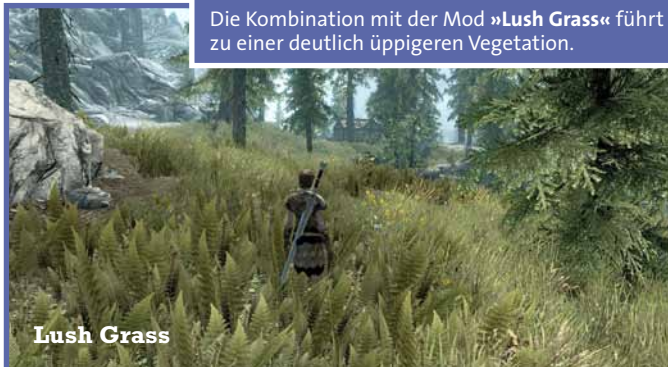


»Flora Overhaul« verbessert vor allem das Aussehen der Farne am Boden und erhöht die Details der Nadelbäume.



Flora Overhaul

Die Kombination mit der Mod »Lush Grass« führt zu einer deutlich üppigeren Vegetation.



Lush Grass

Den gleichen Effekt hat »Lush Trees« auf die Bäume, durch das dichtere Geäst sehen die Bäume voller aus.



Lush Trees

Lush Trees

Mit den feineren Blatt- und Nadeltexturen aus »Flora Overhaul« sehen die Bäume in **Skyrim** vergleichsweise dünn und kahl aus. Das mag zwar zur frostigen Tundra in Himmelsrand passen, aber die Mod »Lush Trees« ergänzt die Bäume passend zu den vorherigen Modifikationen um mehr Äste und Nadeln.

INSTALLATION Laden Sie sich die Hauptdatei und den Kompatibilitäts-Patch über den NMM herunter. Installieren Sie zuerst die Hauptdatei und anschließend den Patch von »Lush Trees« für »Flora Overhaul«. Bei beiden Installationen überschreiben Sie die bisherigen Dateien, indem Sie auf »Yes to All« klicken. Achtung: Beide

Dateien erst nach der »Flora Overhaul«-Mod installieren. Die Aktualisierungsmeldung beim Patch beantworten Sie mit »Nein«.

QUICKLINK Gamestar.de/Quicklink/7806

DOWNLOADGRÖSSE **565 KByte**

QUALITÄT ★★★★★

HARDWARE-HUNGER



Texturen

A Quality World Map

Mit der Mod »A Quality World Map – With Roads« des Modders »IcePenguin« versehen Sie Ihre Übersichtskarte mit schöneren Texturen. Zusätzlich wird jetzt nahezu jede Straße auf der Karte eingezeichnet. So erkennen Sie die Verbindungen der einzelnen Orte untereinander. Mit der optionalen Erweiterung »Clear Map« entfernen Sie noch die Wolken von der 3D-Karte, damit Sie eine klare Sicht auf Ihre nächste Route bekommen.

INSTALLATION Mit dem »Download with Manager«-Button laden Sie sich die Mod herunter. Anschließend klicken Sie im NMM auf die Mod und aktivieren diese. Im Installationsfenster wählen Sie Ihre gewünschte Konfiguration aus und klicken »Install«. Der Button »Preview« hilft Ihnen bei der Entscheidungsfindung.

QUICKLINK Gamestar.de/Quicklink/7808

DOWNLOADGRÖSSE **1,4 GByte**

QUALITÄT ★★★★★

HARDWARE-HUNGER



Skyrim HD 2k Texturen

Mit dem Skyrim-HD-2k-Texturenpaket erhöhen Sie die Qualität einiger Texturen in **Skyrim** enorm. Die große Mod verbessert im Vergleich zu dem offiziellen DLC die Texturqualität punktuell noch massiver. Überarbeitet wurden bisher fünf der Hauptstädte, diverse Höhlen und einige Landschaften. Die größeren Texturen überfordern aber die meisten Mittelklasse-Grafikkarten.

INSTALLATION Laden Sie sich alle vier Pakete herunter. Besitzer schwächerer Systeme probieren erst mal die »LITE«-Version. Nach dem Herunterladen aktivieren Sie die Mod im NMM. Wegen der Vielzahl an neuen Texturen sollten Sie »Skyrim HD 2k Texture« möglichst als erste Textur-Mod installieren, ansonsten überschreibt Ihnen die Modifikation viele andere Mods.

QUICKLINK Gamestar.de/Quicklink/7808

DOWNLOADGRÖSSE **1,4 GByte**

QUALITÄT ★★★★★

HARDWARE-HUNGER



Ohne **störende Bewölkung** und mit **komplett eingezeichneten Straßen** navigieren Sie zielsicher zu jedem Punkt in Himmelsrand.

A Quality World Map



Links sehen Sie die **Texturen in Windhelm** mit dem DLC. Rechts die gleichen Texturen mit »Skyrim HD 2k«

DLC HD Texturen + Fix

DLC HD Texturen + Fix



Die offiziellen HD-Texturen fügen sich gut in das Spiel ein, die dadurch entstandenen **Texturfehler** reparieren Sie mit dem »Fix«.

Bethesda veröffentlichte mit dem Creation Kit einen ersten offiziellen DLC für Skyrim. Da das Texturpaket nicht frei von Fehlern ist, haben einige Modder eine Fehlerkorrektur für den DLC erstellt. Wenn Sie die Skyrim-HD-2k-Texturen verwenden, benötigen Sie den DLC-Fix allerdings nicht, weil er bereits in der Mod enthalten ist.

INSTALLATION Die offiziellen HD-Texturen müssen Sie direkt bei Steam herunterladen. Damit die beiden großen bsa-Dateien keine Konflikte mit anderen Textur-Mods hervorrufen, sollten Sie die Texturen standardmäßig automatisch als erste von **Skyrim** laden lassen. Dazu konfigurieren Sie zwei ini-Dateien. Die erste befindet sich

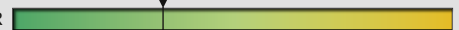
in Ihrem Skyrim-Spieleordner (der Ordner, in dem sich die »TESV.exe« befindet). Diesen Ordner finden Sie normalerweise unter folgendem Pfad »C:\Programme(x86)\Steam\SteamApps\common\Skyrim«. Dort suchen Sie die Datei »Skyrim_default.ini«. Öffnen Sie die Datei mit einem Texteditor und fügen Sie bei »[Archive]« in der ersten Zeile hinter »Skyrim - Textures.bsa« Folgendes ein: »HighResTexturePack01.bsa, HighResTexturePack02.bsa«. Vergewissern Sie sich, dass alle bsa-Dateien erst durch ein Komma und dann durch ein Leerzeichen getrennt sind. Das Gleiche vollziehen Sie in der »Skyrim.ini«, die Sie in der Regel unter »C:\Benutzer\[Benutzername]\Eigene Dokumente\My Games\Skyrim« finden. Anschließend deaktivieren Sie die beiden esp-Dateien unter »Plugins« im NMM oder löschen Sie direkt. Den DLC-Fix laden Sie sich im Nexus-Portal über den »Download with Manager«-Button herunter und aktivieren ihn anschließend im NMM. Danach gehen Sie wie bei den beiden Dateien des DLCs vor. Bsa-Datei in der INI hinzufügen, dann die esp-Datei deaktivieren oder löschen.

QUICKLINK Gamestar.de/Quicklink/7809

DOWNLOADGRÖSSE **DLC 3,3 GByte; Fix 55 MByte**

QUALITÄT ★★★★★☆

HARDWARE-HUNGER



Static Mesh Improvement

Viele Elemente in Himmelsrand bestehen nur aus bescheidenen zweidimensionalen Modellen und sind lediglich mit einer Textur beklebt. Hier setzt die Mod »Static MeshImprovement« an. Der Modder »Brumbek« hat in Handarbeit viele der flachen Modelle durch ausmodellerte dreidimensionale Objekte ersetzt. Beispielsweise bestehen Eisenketten nach der Installation der Mod aus plastischen Einzelringen. Ebenso verbessert die Mod zahlreiche Zierobjekte wie Tische und die darauf liegenden Speisen. Darüber hinaus behebt sie zahlreiche Fehler, die Bethesda beim Bekleben von Objekten mit Texturen unterlaufen sind.

INSTALLATION Die Installation dieser Mod gestaltet sich sehr einfach. Über den »Download with Manager«-Knopf laden Sie die Mod herunter und aktivieren diese anschließend im NMM. Diese Mod wird sehr oft aktualisiert. Für ein Update deaktivieren Sie erst Ihre alte Version und aktivieren dann die neu heruntergeladene.

QUICKLINK Gamestar.de/Quicklink/7810

DOWNLOADGRÖSSE **DLC 86 MByte**

QUALITÄT ★★★★★★

HARDWARE-HUNGER



Enhanced Distant Terrain

Skyrim verwendet vor allem in den weitläufigen Außengebieten mit hoher Sichtweite standardmäßig schon ab einem sehr geringen Abstand zur Spielfigur nur noch sehr niedrig aufgelöste Bodentexturen. Dieses Problem behebt die kleine Mod »Enhanced Distant Terrain«. Mit dieser Modifikation werden auch für weiter entfernte Geländeoberflächen die höher aufgelösten Bodentexturen geladen und so der unsägliche Texturmatsch größtenteils entfernt. Der Performance-Verlust ist hier erstaunlicherweise nur marginal. Diese Mod sollten Sie somit auf jeden Fall auch mit einem schwächeren Rechner ausprobieren, denn der optische Zugewinn durch die besseren Texturen ist ohne Zweifel immens.

INSTALLATION Hier folgen Sie wie schon bei vielen anderen Modifikationen der Standardinstallationsroutine: Zuerst laden Sie sich die Datei über »Download with Manager« herunter, sobald dies abgeschlossen ist, aktivieren Sie die Mod im NMM.

QUICKLINK Gamestar.de/Quicklink/7812

DOWNLOADGRÖSSE **462 KByte**

QUALITÄT ★★★★★★

HARDWARE-HUNGER



Wasser, Eis und Schnee

Real Glaciers

Für eine schönere Darstellung der Gletscher und Eisschollen in Himmelsrand erweitern Sie Ihr Spiel um die Mod »Real Glaciers«. Die neuen Texturen der eisigen Oberflächen vermitteln das Gefühl, als würden die Stiefel demnächst festfrieren. Auch hier gilt: Da nur ein kleiner Teil der Texturen ersetzt wird, können Sie die Mod auch nutzen, wenn Sie keinen High-End-Rechner besitzen.

QUICKLINK Gamestar.de/Quicklink/7813

DOWNLOADGRÖSSE **9 MByte**

QUALITÄT ★★★★★☆

HARDWARE-HUNGER 

INSTALLATION Herunterladen über »Download with Manager«, anschließend im Nexus Mod Manager aktivieren.

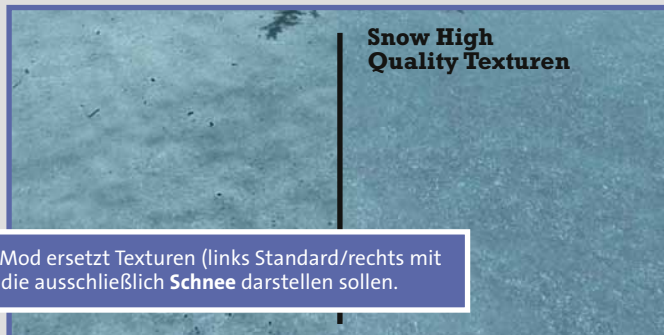
Die zahlreichen **Eisschollen und Gletscher** im nördlichen Himmelsrand erhalten durch die neuen Texturen (rechts) ein plastischeres Aussehen.



Snow High Quality Texturen

Mit der Modifikation »HQ Snow texture« des Modders »Erik« überziehen Sie die zahlreichen verschneiten Gebiete in Himmelsrand mit deutlich höher aufgelösten und detaillierteren Texturen. Vor allem dank der fein glitzernden Reflektionen sehen die Flocken viel natürlicher aus. Da »HQ Snow Texture« lediglich die Schneetexturen ersetzt, können Sie diese Modifikation auch problemlos auf schwächeren Systemen installieren.

INSTALLATION Wählen Sie die Qualitätsstufe aus und laden Sie das Paket mit den »loose files« herunter. So sehen Sie beim Aktivieren der Mod, ob andere Texturen überschrieben werden.



Diese Mod ersetzt Texturen (links Standard/rechts mit Mod), die ausschließlich **Schnee** darstellen sollen.

QUICKLINK Gamestar.de/Quicklink/7814

DOWNLOADGRÖSSE **48 MByte**

QUALITÄT ★★★★★☆

HARDWARE-HUNGER 

Better Dynamic Snow

»Better Dynamic Snow« verbessert die Texturen (rechts), die in **teilweise verschneiten Gebieten** (links Standardtexturen) angezeigt werden.




Der Modder »OpticShooter« liefert neben seiner Vegetationsüberarbeitung auch eine Mod, die den wie gemalt aussehenden Schnee auf Oberflächen schöner macht. »Better Dynamic Snow« verbessert nicht etwa bewegte Schneeflocken, sondern überzieht die teilweise mit Schnee bedeckten Bodentexturen mit einem, in den Shadern zufällig entworfenen halbtransparenten »Mantel«. Damit sehen verschneite Gebiete, die nicht aus reinen Schneetexturen bestehen, besser aus. Die Mod arbeitet somit konfliktfrei mit jeder anderen Modifikation zusammen, die die »echten« Schneetexturen wie »Snow High Quality« verbessert.

INSTALLATION Zuerst »Download with Manager« anklicken, anschließend im Nexus Mod Manager aktivieren.

QUICKLINK Gamestar.de/Quicklink/7815

DOWNLOADGRÖSSE **3 KByte**

QUALITÄT ★★★★★☆

HARDWARE-HUNGER 

Realistic Water Texture and Terrain

Mit der Mod »Realistic Water Textures and Terrain« verbessern Sie das Aussehen des eher unscheinbaren Standardwassers. Ob Flüsse oder Seen: Durch die feineren, höher aufgelösten Texturen wirkt das Wasser »flüssiger« und dadurch natürlicher, auch Stromschnellen werden optisch verbessert. Der Modder »isoku« empfiehlt, 16fache anisotrope Texturfilterung über den Grafikkarten-Treiber zu erzwingen, um die Reflektionen auf dem Wasser zu verbessern.

INSTALLATION Die gewünschte Qualitätsstufe laden Sie durch Klicken auf »Download with Manager« herunter und aktivieren die

Mod. Um die Funktion der neuen Wassertexturen sicherzustellen, überschreiben Sie gegebenenfalls die Texturen anderer Mods.

QUICKLINK Gamestar.de/Quicklink/7816

DOWNLOADGRÖSSE **41 MByte**

QUALITÄT ★★★★★☆

HARDWARE-HUNGER 



tronics24

www.tronics24.de

JAGGED ALLIANCE
BACK IN ACTION

ASUS

RASURBO
Get Quality & Get Value

Tronics24 WarriorFX Art.Nr. 20025

AMD FX-4100 4x 3.6 GHz CPU

ASUS M5A78L-M / USB3.0

550 Watt Rasurbo Silent Netzteil

3072MB Nvidia GTX 550 TI Grafik

8GB DDR3 PC1600 Speicher

500GB Festplatte / DVD-Brenner

oder ab 15 Euro mtl.
599,-
inkl. MwSt. zzgl. Versand



inkl. Windows 7 HP & Jagged Alliance Back in Action

Tronics24 Warrior i5 Art.Nr. 21015

ASUS

RASURBO
Get Quality & Get Value

sharkoon

Intel Core i5 2500K 4x 4.4 GHz TURBO

ASUS P8Z68-V LX USB3.0 / SATA3

650 Watt Rasurbo Silent Netzteil

1024MB Radeon HD 7770

16GB DDR3 PC1600 Speicher

1000GB Festplatte / DVD-Brenner

128GB OCZ SSD SATA3 / Cardreader

oder ab 24 Euro mtl.
999,-
inkl. MwSt. zzgl. Versand

inkl. Windows 7 HP & Jagged Alliance Back in Action



Im Exklusiv-
Vertrieb von:

NBG
MULTIMEDIA

www.nbg-shop.de

Ab sofort im Handel erhältlich

16

PC DVD

FACEBOOK.JAGGEDALLIANCE.COM

WWW.JAGGEDALLIANCE.COM

kalypso

bitComposer
GAMES

Beleuchtung

Realistic Lighting with Customization

Die Mod »Realistic Lighting« der Modder »Pluto, 747823, Leviathan1753 und Sydney666« verändert die gesamte Beleuchtung in **Skyrim**. Durch helleres und intensiveres Tageslicht sowie deutlich dunklere Nächte und düstere Höhlen erzeugt die Mod eine realistische Lichtstimmung. Die Lichtverhältnisse bei Nacht sind aber in der Standardkonfiguration so dunkel, dass Sie entweder die Helligkeit im Spiel oder an Ihrem Monitor nachregeln müssen. Alternativ editieren Sie die Datei »Realistic Lighting.ini« in Ihrem **Skyrim**-Spieleordner. Doch Vorsicht: Die Vielzahl an Einstellungsmöglichkeiten wird Sie am Anfang erst mal überfordern. Dafür ist die Auswirkung jeder Variable in der »INI« ausführlich dokumentiert.

INSTALLATION Die Mod können Sie direkt über den NMM herunterladen und aktivieren. Wenn Sie Änderungen an der »Realistic Lighting.ini« vornehmen, dann müssen Sie anschließend noch die Java-Datei »Realistic Lighting.jar« per Doppelklick ausführen, damit die Änderungen in die »Realistic Lighting Updater.esp« übernommen werden. Kontrollieren Sie ebenfalls in dem Fenster »Plugins« im NMM, ob beide »esp-Dateien« mit einem Häkchen versehen sind.

QUICKLINK Gamestar.de/Quicklink/7815

DOWNLOADGRÖSSE **300 KByte**

QUALITÄT ★★★★★

HARDWARE-HUNGER

FXAA Post Process Injector

Der »FXAA Post Process Injector« liefert einige Post-Processing-Effekte wie Bloom, konfigurierbares FXAA, einen Schärfefilter und diverse Farbfilter, mit denen Sie die komplette Farbgebung in **Skyrim** an Ihre Wünsche anpassen können.

INSTALLATION Da Sie den »FXAA Post Process Injector« in die »Enhanced Shader« integrieren müssen, wenn Sie beide Mods zusammen verwenden wollen, installieren Sie den »Injector« zuerst. Laden Sie sich dazu den »Installer« manuell herunter, nicht mit dem NMM! Anschließend führen Sie den Installer aus und wählen bei den »Presets« Nummer zwei aus (hier ist der Schärfefilter deaktiviert, wir verwenden das »Sharpening« der »Enhanced Shader«). Unter Gamestar.de/Quicklink/7832 sehen Sie auf mehreren Screenshots, wie sich die einzelnen Presets unterscheiden. Als Letztes müssen Sie in Ihrem **Skyrim**-Spieleordner (beinhaltet die TESV.exe) die Datei »d3d9.dll« beispielsweise in »d3d9injFX.dll« umbenennen. Denn die »Enhanced Shader« verwenden eine gleichnamige Datei. Durch das Umbenennen verhindern Sie, dass die Datei des »FXAA Injector« mit der »d3d9.dll« der »Enhanced Shader« überschrieben wird und der »FXAA Injector« zusammen mit den »Enhanced Shader« funktioniert. Mit dem »FXAA-Tool«, von dem Sie nach der Installation auch eine Verknüpfung auf dem Desktop finden, konfigurieren Sie die Mod. Die Effekte des »FXAA Post Process Injector« schalten Sie per Druck auf die »Pause«-Taste ab oder an.

QUICKLINK Gamestar.de/Quicklink/7819

DOWNLOADGRÖSSE **300 KByte**

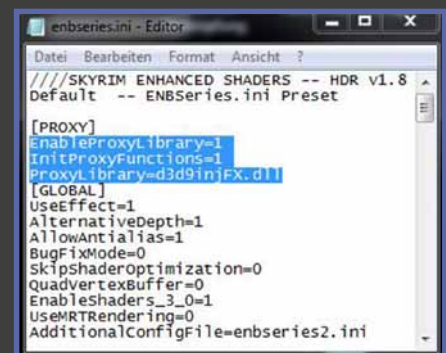
QUALITÄT ★★★★★

HARDWARE-HUNGER

Enhanced Shaders

Die »Enhanced Shader« des Modders »Tapioks« fügen wie der »FXAA Post Process Injector« **Skyrim** einige Grafik-Effekte hinzu. Die Mod gibt es in zwei Versionen, wir empfehlen die Variante mit »HDR«. Denn nur hier erhalten Sie die gelungenen Überstrahleffekte. Der Schärfefilter, der Kontrastkanten verstärkt, ist in beiden Versionen enthalten. Die Alternative zu HDR ist eine Veränderung der Farbgebung über »Paletten«, also Bilddateien, die bestimmte Farbverschiebungen und Helligkeitsveränderungen vorgeben. Zusätzlich sind eine eigene Sonnentextur (SunGlow) und eine Möglichkeit, die Bildwiederholrate per Druck auf die -Taste des Nummern-Pads im Spiel anzuzeigen, enthalten. Damit verfolgen Sie, dass die Bildwiederholrate um etwa 20 Prozent sinkt, wenn Sie die Effekte an- und abschalten. Diese lassen sich durch Druck auf + aktivieren beziehungsweise deaktivieren.

INSTALLATION Wir empfehlen die HDR-Version der Mod manuell als gepacktes Archiv herunterzuladen. Wenn sie den Ordner entpackt haben, kopieren Sie die fünf Kerndateien der Mod in Ihren **Skyrim**-Spieleordner (der Ordner, der die TESV.exe enthält). Für den Anfang ignorieren Sie die optionalen Dateien, deren Effekte probieren Sie am besten selber aus. Wir empfehlen die gemeinsame Verwendung der »Enhanced Shader« mit dem »FXAA Post Process Injector«, beide Mods ergänzen sich sehr gut. Haben Sie vorher schon den »Injector« installiert und die dll-Datei umbenannt, fügen Sie jetzt beide Mods zusammen. Dazu öffnen Sie die Datei »enbseries.ini« mit einem Texteditor. Und fügen ganz oben bei »EnableProxyLibrary« eine »1« hinzu. Das Gleiche machen Sie bei »InitProxyFunctions«. Zum Schluss fügen Sie an »ProxyLibrary« den kompletten Namen der vorhin umbenannten Datei »d3d9injFX.dll« an.



Sie haben jetzt beide **Post-Processing-Mods** installiert und verbunden.

Links sehen Sie die **Standard-Beleuchtung**, rechts den Einfluss der »Enhanced Shader« kombiniert mit dem »FXAA Injector«.



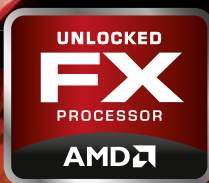
Enhanced Shaders

QUICKLINK Gamestar.de/Quicklink/7820

DOWNLOADGRÖSSE **1,3 MByte**

QUALITÄT ★★★★★

HARDWARE-HUNGER



AMD

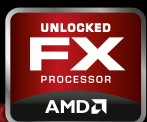
Fast. Furious. Unlocked.

Die weltweit erste unlocked CPU mit bis zu 8 Kernen.

AMD Six-Core FX-6200 Prozessor

- Sockel-AM3+ • 6x 3.800 MHz Kerntakt
- TurboCore-Boost bis 4,1 GHz • 5.200 MT/s Bustakt
- 6 MB Level-2-Cache und 8 MB Level-3-Cache
- 32 nm Fertigung • Boxed inkl. CPU-Kühler

HA6A05



AMD Quad-Core FX-4170 Prozessor

- Sockel-AM3+ • 4x 4.200 MHz Kerntakt
- TurboCore-Boost bis 4,3 GHz • 5.200 MT/s Bustakt
- 4 MB Level-2-Cache und 8 MB Level-3-Cache
- 32 nm Fertigung
- Boxed inkl. CPU-Kühler

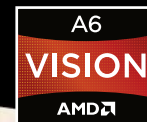
HA4A05



AMD Quad-Core A8-3870K APU mit AMD Radeon™ HD 6550D Grafik

- Sockel-FM1 • 4x 2.600 MHz Kerntakt
- 4 MB Level-2-Cache
- AMD Radeon™ HD 6550D Grafik
- 32 nm Fertigung • Boxed inkl. CPU-Kühler

HN8A13



AMD Quad-Core A6-3650 APU mit AMD Radeon™ HD 6530D Grafik

- Sockel-FM1 • 4x 2.600 MHz Kerntakt
- 4 MB Level-2-Cache
- AMD Radeon™ HD 6530D Grafik
- 32 nm Fertigung • Boxed inkl. CPU-Kühler

HN6A09

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis 11.04.2012

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

SuperB ENB

Die Mod »SuperB ENB« des Modders »Superl3« verbindet auf sehr gelungene Weise vergleichbare Post-Processing-Effekte der »Enhanced Shader« mit der neuen globalen Beleuchtung aus »Realistic Lighting«. »SuperB ENB« können Sie aber nicht mit den »Enhanced Shader« und dem »FXAA Injector« zusammen verwenden. Die Mod »Realistic Lighting« ist mit einer vorkonfigurierten ini-Datei bereits komplett in »SuperB ENB« enthalten, muss also nicht separat installiert werden. Darüber hinaus erweitert »SuperB ENB« die Beleuchtung in **Skyrim** um die Umgebungsverdeckung (SSAO) in den zwei Modi »Performance« sowie »Quality« und um einen leistungs hungrigen Tiefenunschärfefilter. Vor allem die sehr natürliche Farbgebung macht die Mod zu einem optischen Highlight.

INSTALLATION Die Mod können Sie über den NMM herunterladen und aktivieren. Am besten laden Sie sich die neueste Version der Mod manuell herunter, da Sie mit dem NMM keine Einstellungen vornehmen können. Entpacken Sie das Archiv und wählen Sie sich eine der fünf Qualitätsstufen aus. Für den Anfang probieren Sie erst mal »Very Low« oder »Low« und tasten sich langsam an das Maximum Ihres Systems. Kopieren Sie alle Dateien eines Konfigurationsordners in Ihren **Skyrim**-Spieleordner (beinhaltet die TESV.exe). Anschließend versehen Sie im NMM unter Plugins die »Realistic Lighting.esp« und die »Realistic Lighting Updater.esp« mit einem Haken. Im Spiel blenden Sie die aktuelle Bildwiederholrate durch Druck auf die -Taste auf dem Nummern-Pad ein. Mit + (F12)

QUICKLINK Gamestar.de/Quicklink/7821

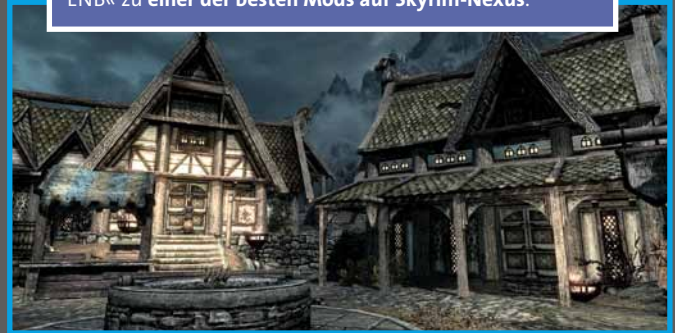
DOWNLOADGRÖSSE 9 MByte

QUALITÄT ★★★★★

HARDWARE-HUNGER

aktivieren oder deaktivieren Sie die Post-Processing-Effekte der Mod. So können Sie den Leistungsbedarf der Mod austesten.

Die beiden Bilder zeigen einmal die Standardbeleuchtung (oben) und einmal die Mod »SuperB ENB« (unten). Die Kombination aus den Post-Processing-Effekten natürlichere Farbgebung und Tiefenunschärfe machen »Superl3 ENB« zu einer der besten Mods auf **Skyrim-Nexus**.



Interface & HUD

SkyUI

Über das unsäglich unübersichtliche und unbequeme Inventar von **Skyrim** haben sich die meisten PC-Spieler schon mehr als einmal geärgert. Vor allem die Steuerung per Maus stößt vielen sauer auf. Hier schafft die hervorragende Mod »SkyUI« Abhilfe. Die Mod ersetzt das Standard-Inventar durch eine größere und übersichtlichere Fensterstruktur, die sich sehr gut mit der Maus, aber auch problemlos mit einem Gamepad bedienen lässt. Die Mod erfordert zwingend die Installation des »Skyrim Script Extenders« (www.Gamestar.de/Quicklink/7824), denn nur damit können die Mods Tastatureingaben verarbeiten. Die Dateien aus dem SKSE-Paket müssen Sie einfach in Ihren **Skyrim**-Spiele-Ordner kopieren. Anschließend dürfen Sie das Spiel aber nur noch mit der Datei »skse_loader.exe« starten, damit **Skyrim** auf die »Syript Extensions« zurückgreift. Ansonsten können in Verbindung mit »SkyUI« Fehler auftreten. Am besten erstellen Sie zu der Datei eine Verknüpfung auf Ihrem Desktop und benennen die Datei gegebenenfalls um.

Hinweis: Nach jedem offiziellen Patch von Bethesda lässt sich **Skyrim** nicht mehr über die Datei »skse_loader.exe« starten. Um dieses Problem zu beheben und SKSE-basierte Mods weiterhin benutzen zu können, laden Sie sich unter »www.Gamestar.de/Quicklink/7824« die neueste Version von SKSE herunter. Die Modder aktualisieren SKSE meist innerhalb weniger Tage.

INSTALLATION Laden Sie sich die Mod über den Button »Download with Manager« herunter. Nach der Aktivierung erscheint ein Installationsfenster, in dem Sie die Größe der Schrift und das Design der

Symbole auswählen können. Haben Sie die gewünschte Konfiguration vorgenommen, klicken Sie auf »Install«.

QUICKLINK Gamestar.de/Quicklink/7823

DOWNLOADGRÖSSE 1,2 MByte

QUALITÄT ★★★★★

HARDWARE-HUNGER

Das neue Inventar von **SkyUI** ist deutlich übersichtlicher und steuert sich sehr gut mit der Maus.



Immersive HUD - iHUD

Mit der Mod »Immersive HUD« oder kurz »iHUD« des Modders »Gopher« steuern Sie die Sichtbarkeit der permanenten Anzeigenelemente wie Kompass und Fadenkreuz. Ziel dieser Mod ist es, das im Normalzustand (hundert Prozent Leben/Magicka/Ausdauer) keine Anzeige auf dem Bildschirm zu sehen ist. Dazu benötigen Sie wie für SkyUI die Skriptenerweiterung »SKSE« und zusätzlich »Script Dragon«. Letzteres laden Sie sich unter www.Gamestar.de/Quicklink/7826 herunter und kopieren die beiden Dateien »dinput8.dll« und »ScriptDragon.dll« wie die SKSE-Dateien in Ihren **Skyrim**-Spieleordner (beinhaltet die TESV.exe).

INSTALLATION Anschließend laden Sie sich »iHUD« über »Download with Manager« herunter. Nach der Aktivierung erscheint ein Installationsfenster, in dem Sie alle Einstellungen individuell anpassen. Um die Taste einzustellen, auf die der Kompass reagiert, öffnen Sie die Datei »iHUD.cfg«, die Sie in Ihrem **Skyrim**-Spieleordner unter »DataInterface« finden. Bei »[Compass]« verändern Sie den Eintrag hinter »control.key« von »0x49« in »0x4B«. Die kryptischen Zeichen »0x4B« entsprechen dem ASCII-Code für **[K]**, Sie können mit der entsprechenden ASCII-Zeichenfolge aus der Liste, die in der Datei ebenfalls enthalten ist, aber jede Taste auf der Tastatur zuweisen.

Mit »iHUD« bekommen Sie die **Kontrolle über alle Anzeigen**, die vorher permanent eingeblendet wurden.



Immersive HUD - iHUD

QUICKLINK Gamestar.de/Quicklink/7825

DOWNLOADGRÖSSE **2,5 MByte**

QUALITÄT ★★★★★

HARDWARE-HUNGER



Sound

Sounds of Skyrim – The Wilds

Die Mod »Sounds of Skyrim« des Modders »Cliffworms« fügt der Spielwelt von Skyrim neue Umgebungsgeräusche hinzu, um die Atmosphäre und Authentizität zu erhöhen. Der erste Teil »The Wilds« beinhaltet unter anderem Vogelgezwitscher im Wald, Wolfsgeheul in der Nacht, das Krächzen von Raben und Krähen oder die rauschende Brandung an einer Küste. Eine Erweiterung der Umgebungsgeräusche auf Städte ist derzeit in Arbeit.

INSTALLATION Zuerst »Download with Manager« anklicken, anschließend im NMM aktivieren. Verwenden Sie auch den zweiten Teil der Mod, dann wird der Nexus Mod Manager bei der Installation der zweiten Mod meckern und Sie fragen, ob Sie eine Aktualisierung vornehmen wollen. Hier klicken Sie auf »Nein«, dann wird die zweite Mod wie gewünscht zusätzlich installiert.

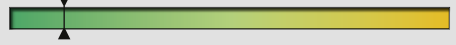
»The Wilds« erweitert das Spiel um **zusätzliche Soundeffekte** für Flora und Fauna in Himmelsrand.

QUICKLINK Gamestar.de/Quicklink/7827

DOWNLOADGRÖSSE **24 MByte**

QUALITÄT ★★★★★

HARDWARE-HUNGER



Sounds of Skyrim – The Dungeons

Der gleiche Modder fügt auch der Soundkulisse der Höhlen und Gräber Himmelsrands neue Geräusche hinzu. Wie »The Wilds« erweitert auch der zweite Teil »Sounds of Skyrim – The Dungeons« die Geräuschpalette beispielsweise um ein Flüstern in Ahnengräbern, um knarrende Türen in Ruinen oder um ein Rascheln, das die Ratten in der Kanalisation erzeugen.

INSTALLATION Zuerst »Download with Manager« anklicken, dann im NMM aktivieren. Installieren Sie diese Mod als Zweites, dann beantworten Sie die Abfrage nach der Aktualisierung mit »Nein«. Für »The Dungeons« finden Sie auf Skyrim-Nexus auch eine deutsche Übersetzung, die Sie zusätzlich als Update installieren können. Auch hier gilt: Bei der Abfrage nach der Aktualisierung klicken Sie auf »Nein«, dann wird das deutsche Sprach-Update installiert.

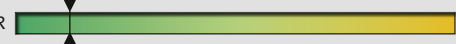
Mit der »The Dungeons«-Modifikation erhalten die Höhlen und Gräber in Skyrim neue **gruselige Geräusche**.

QUICKLINK Gamestar.de/Quicklink/7828

DOWNLOADGRÖSSE **42 MByte**

QUALITÄT ★★★★★

HARDWARE-HUNGER



Alle hier vorgestellten Gameplay-Mods lassen sich mit dem Nexus Mod-Manager (siehe erste Seite des Specials) auf die einfachste Art installieren. Nach dem Download genügt ein Klick auf den »Aktivieren«-Button, und die Mod ist installiert. Ebenso einfach lässt sie sich über den »Deaktivieren«-Knopf deinstallieren.

Gameplay-Mods

Spielerhäuser

Ranger Ridge

Gelegen am Berghang gegenüber der Honigbräubrauerei ist »Ranger Ridge« eines der schönsten derzeit verfügbaren Spielerhäuser. Um in die Innenräume zu gelangen, müssen wir einen ausgewachsenen Werwolf besiegen und ihm den Schlüssel abnehmen. Wie der da überhaupt rangekommen ist, wird in einem kurzen, aber schön geschriebenen (englischen) Buch erzählt.

Innerhalb der Hütte und in ihrer Umgebung finden wir alles, was wir uns wünschen können: Alchemie-Tische, eine Schmiede, jede

Menge Lagerraum, ein großes Bett und unzählige Waffenhalter. Das alles ist sehr glaubwürdig und organisch gebaut, das Haus ist richtig gemütlich. Wer sich ein bisschen genauer umguckt, wird auch das ein oder andere Geheimnis entdecken.



QUICKLINK Gamestar.de/Quicklink/7782

DOWNLOADGRÖSSE 615 KByte

QUALITÄT ★★★★★

HARDWARE-HUNGER

Dovahkiin Hideout Compact



Die Mod Dovahkiin Hideout Compact unterscheidet sich etwas von den sonst erhältlichen Spielerhäusern. Anstatt ein neues Haus in die Spielwelt einzufügen, bekommt jedes Spielerhaus in **Skyrim** eine Falltür spendiert, die in einen gemeinsamen Keller führt. Der ist vollgepackt mit Truhen, einer Schmiede und allem anderen, was der angehende Dovahkiin so braucht. Weil der Keller außerdem von jeder der neun Städte aus zu erreichen ist, kann er auch zum schnellen Hin- und Herreisen dienen. Besonders gemütlich ist so ein Kellergewölbe natürlich nicht, alle Spieler, die nach reiner Funktionalität suchen, sind hier aber richtig.

QUICKLINK Gamestar.de/Quicklink/7784

DOWNLOADGRÖSSE 392 KByte

QUALITÄT ★★★★★

HARDWARE-HUNGER

Dovahkiin Retreat

Diese Mod beschert dem ständig gestressten Drachentöter einen Rückzugsort in den Bergen. Zwischen Flusswald und Weißlauf wartet ein gemütliches Haus mit Garten, Schmiede und einigen Kisten auf uns. An sich ist Dovahkiin Retreat eine schöne Mod, die auch mit dem Dovahkiin Hideout zusammenarbeitet. Allerdings liegt das Haus direkt neben dem schöneren Ranger Ridge. Wir empfehlen daher, sich für eines der beiden Häuser zu entscheiden – im Zweifel für das schönere, funktions- und detailreichere Ranger Ridge.

QUICKLINK Gamestar.de/Quicklink/7785

DOWNLOADGRÖSSE 150 KByte

QUALITÄT ★★★★★

HARDWARE-HUNGER

Klein, unscheinbar und nur mit dem Nötigsten ausgestattet – Dovahkiin Retreat ist eben »nur« ein schöner Rückzugsort.



Dragon Falls Manor

Wer gerne eine spektakuläre Aussicht genießen möchte, wenn er auf seinen Balkon tritt, der sollte sich Dragon Falls Manor einmal genauer ansehen. Dieses wunderschöne Haus steht zwischen den Wasserfällen an der Dunkelwasserkreuzung, einem der schönsten Orte in ganz Himmelsrand. Die Lage ist also perfekt. Aber auch das Haus an sich kann uns überzeugen. Nicht nur stehen sämtliche Crafting-Optionen zur Verfügung, alles ist auch mit einer Detailverliebtheit umgesetzt worden, die ihresgleichen sucht. Jeder Raum

erfüllt einen klaren Zweck, ohne dass dies aufgesetzt wirkt, die Beleuchtung ist traumhaft, und wer ein wenig genauer hinschaut, wird weitere nette Details finden.

Dragon Falls Manor



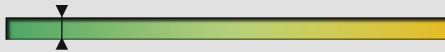
Perfekte Lage: Das Dragon Falls Manor liegt zwischen den höchsten Wasserfällen in Himmelsrand.

QUICKLINK Gamestar.de/Quicklink/7786

DOWNLOADGRÖSSE 256 KByte

QUALITÄT ★★★★★☆

HARDWARE-HUNGER

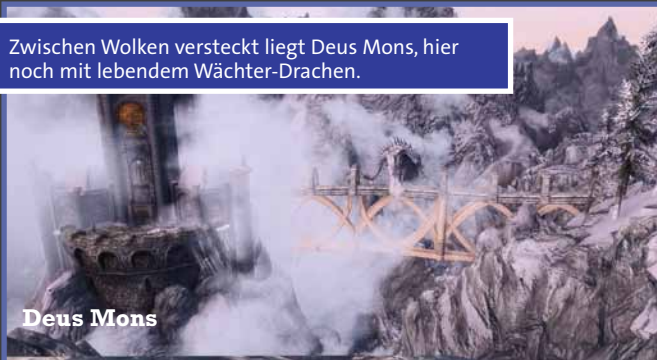


Deus Mons

Ein ganzes Schloss für uns alleine? Ist das denn nötig? Sicherlich nicht, wir wollen trotzdem eins! Deus Mons ist ein uraltes Gemäuer hoch oben am Hals der Welt, bewacht von einem überaus zähen

Drachen, an dem wir erst mal vorbeikommen müssen. Haben wir das geschafft, steht uns das Schloss zur freien Verfügung. Das Besondere an dem Spielerhaus ist die ungewöhnliche und einzigartige Architektur. Der Modder »eldiabs« hat, im Einklang mit einer netten Hintergrundgeschichte, ein Schloss mit Dwemer-Einflüssen geschaffen, das an vielen Stellen außergewöhnlich ist. Wasserfälle, in denen das Wasser nach oben statt nach unten fließt, sind da noch die kleinste Überraschung.

Zwischen Wolken versteckt liegt Deus Mons, hier noch mit lebendem Wächter-Drachen.



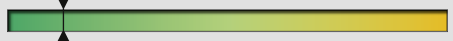
Deus Mons

QUICKLINK Gamestar.de/Quicklink/7787

DOWNLOADGRÖSSE 1,8 MByte

QUALITÄT ★★★★★☆

HARDWARE-HUNGER



Quests

No Mercy

Klein, aber fein – mit dieser abgedroschenen Phrase lässt sich die Quest »No Mercy« gut beschreiben. Klein, weil wir in etwa einer halben Stunde am Ende angelangt sind. Fein, weil die Geschichte und das Design des kleinen Abenteuers exzellent gelungen sind. Auf einer Straße zwischen Ivarstatt und Rifen finden wir einen ermordeten Boten, der einen Brief bei sich trägt. Der führt uns zu einer nahegelegenen Kapelle, in der so einiges schiefgegangen zu sein scheint. Ein zerstörter Brunnen, auf dem Friedhof nebenan laufen Skelette herum, und als wir das Gotteshaus betreten, bietet sich uns ein Bild des Grauens. In den folgenden Minuten finden wir durch sehr gute, atmosphärisch geschriebene Bücher heraus, was geschehen ist, besiegen einen zähen Endgegner und holen uns eine äußerst nützliche Belohnung ab. Das Bemerkenswerte an dieser Quest ist,

dass wir nicht kreuz und quer durch ganz Himmelsrand ziehen müssen, um eine schöne Geschichte zu erleben. Wir erledigen alles in der Nähe der Kapelle, nur für die Belohnung müssen wir reisen.

So atmosphärisch wie diese verwüstete Kapelle ist die ganze Quest.



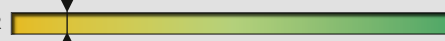
No Mercy

QUICKLINK Gamestar.de/Quicklink/7787

DOWNLOADGRÖSSE 464 KByte

QUALITÄT ★★★★★★

HARDWARE-HUNGER



Caos Quest for Goldbrand

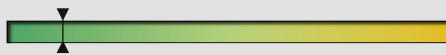
Veteranen der **Elder Scrolls**-Reihe dürfte der Name »Goldbrand« ein Begriff sein. Dieses Schwert gab es schon in **Morrowind** und **Oblivion**, wo es jeweils eine der besten Klingen im Spiel war. Ein fleißiger Modder fügt das Schwert jetzt auch in **Skyrim** ein. Und wieder gehört es zu den besten Waffen, die wir finden können. Die Schnitzeljagd, die schließlich zum Objekt der Begierde führt, ist allerdings alles andere als einfach. Zunächst mal müssen wir im Arcaneum der Magierakademie ein Buch finden, so viel wissen wir. Ab diesem Zeitpunkt steht uns allerdings keine Hilfe mehr zur Verfügung außer den Hinweisen in den gut geschriebenen Büchern, die uns mit teils sehr kryptischen Tipps zum nächsten Schriftstück führen. Das letzte Buch der Quest verrät schließlich das Versteck des Schwertes. Diese Quest richtet sich an Spieler mit Geduld und Spaß am Erkunden und Rätseln. Wer nicht zu dieser Gruppe gehört, das Schwert aber trotzdem nutzen will, schaut einfach auf die Screenshots des Fundorts, die die Mod-Beschreibung mitliefert.

QUICKLINK Gamestar.de/Quicklink/7792

DOWNLOADGRÖSSE **2,2 MByte**

QUALITÄT ★★★★★☆

HARDWARE-HUNGER



Secret of the Dwemer

»Secret of the Dwemer« lässt sich sehr gut mit der Quest »Caos Quest for Goldbrand« vergleichen. In beiden weisen uns Bücher, die wir in der Spielwelt finden, den Weg zu einem besonders mächtigen Schwert. Im Gegensatz zu der Goldbrand-Quest ist »Secret of the Dwemer« allerdings ziemlich leicht, wer ein bisschen mitdenkt, sollte dank der eindeutigen Hinweise keinerlei Probleme haben, die vier Bücher zu finden.

Am Ende stehen wir mit einem Crafting-Rezept da, für das wir erstmal alle Zutaten besorgen müssen. Das ist relativ leicht, wenn man schon den einen oder anderen Dwemer-Dungeon gesäubert hat. Nur die benötigten Zauberbücher sind nicht so leicht aufzutreiben. Das Schwert, das wir nach all der Mühe schmieden können (vorausgesetzt wir haben den »Zwergen«-Schmiede-Perk), ist ein komplett neues Objekt mit einzigartigem Aussehen und verteilt ordentlich Schaden. Die Suche lohnt sich also.

QUICKLINK Gamestar.de/Quicklink/7794

DOWNLOADGRÖSSE **5,1 MByte**

QUALITÄT ★★★★★☆

HARDWARE-HUNGER



Quest of the Seven Keys

Die Mod »Quest of the Seven Keys« ist eigentlich keine echte Quest, sondern vielmehr ein reines Rätsel. Nach der Installation finden wir ein Buch vor unserer Haustür in Weißlauf. Darin enthalten sind Hinweise auf sieben Schlüssel, die in Weißlauf versteckt sind. Der Haken: Die Hinweise sind Buchstabensalat und müssen erst mal entziffert werden. Je nach Hirnschmalz-Menge kann das schon ziemlich knifflig sein, macht aber viel Spaß. Der große Vorteil dieser kleinen Rätsel-Reihe ist, dass wir sie komplett in Weißlauf absolvieren können. Ständiges Umherreisen und die damit verbundenen Ladepausen entfallen also. Außerdem erhalten wir nach jedem neuen

Fund einen Teil der überaus üppigen Belohnung. Das hat zumindest bei uns für eine Menge Motivation gesorgt.

Zugegeben, die sieben kleinen Schatullen sehen unscheinbar aus. Der Inhalt belohnt aber für die Rätsellei.

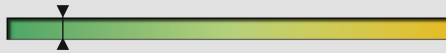


QUICKLINK Gamestar.de/Quicklink/7795

DOWNLOADGRÖSSE **184 KByte**

QUALITÄT ★★★★★☆

HARDWARE-HUNGER



Gameplay

Imps more Complex Needs

Vielen Spielern ist **Skyrim** zu einfach. Für härtere Gegner im High-level-Bereich sorgt Imps more Complex Needs zwar auch nicht, dafür beschert sie uns einen neuen Feind: unseren eigenen Körper. Haben wir die Mod einmal aktiviert, müssen wir regelmäßig essen, trinken und schlafen, um keine Mali auf unsere Charakterwerte zu bekommen. Aber Vorsicht: Wer etwa seinen Durst nur mit Alkohol löscht, wird zwar zunächst ein wenig stärker, kann dafür aber keine ordentlichen Rüstungen mehr schmieden. Sogar die Verdauung wird simuliert: Es braucht eine gewisse Zeit, bis die virtuellen Nährstoffe von unserem Polygon-Magen verdaut und in unsere Byte-Blutbahn übertragen werden. Die Modifikation verfolgt sogar, wieviel wir laufen oder reiten, und errechnet daraus zusätzliche Boni.

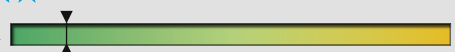
Leider fällt die Bedienung ein bisschen umständlich aus. Um zum Beispiel zu überprüfen, ob wir hungrig sind, müssen wir uns durch unübersichtliche Menüs klicken.

QUICKLINK Gamestar.de/Quicklink/7796

DOWNLOADGRÖSSE **88 KByte**

QUALITÄT ★★★★★☆

HARDWARE-HUNGER



Wars in Skyrim IV

Es laufen so viele Monster und Tiere in Himmelsrand herum – warum sind wir eigentlich die einzigen, die ständig von diesen Viechern angegriffen werden? Wars in Skyrim IV ändert das Spawning-System soweit, dass die Chance besteht, irgendwo in der Gegend zufällig auf besonders starke Monster zu treffen wie etwa Werwölfe oder Drachенpriester. Das kann auch in der Nähe eines Dorfes sein, dann verteidigen die Einwohner ihr Hab und Gut. Endlich muss sich mal jemand anderes mit der Fauna Himmelsrands rumschlagen! Außerdem fügt die Modifikation Helden und Bösewichte ins Spiel ein, besonders starke NPCs mit eigenen Tagesabläufen und Verhaltensweisen, die gemeinsam oder alleine durch die Welt streifen und entweder Übel verbreiten oder versuchen, es aufzuhalten.

QUICKLINK Gamestar.de/Quicklink/7797

DOWNLOADGRÖSSE 15,8 MByte

QUALITÄT ★★★★★

HARDWARE-HUNGER 

Die stärkeren Monster und NPCs machen das Spielerlebnis ein ganzes Stück härter. Unerfahrenen Abenteurern ist diese Mod also nicht zu empfehlen. Wer allerdings dank übermächtiger Waffen wie Rambo durch die Lande zieht und neue Herausforderungen sucht, sollte sich Wars in Skyrim IV definitiv mal genauer anschauen. An Herausforderern mangelt es dann nicht mehr.

Ein Dremora-Kynreeve und ein Frost-Atronarch im Hintergrund – das gibt es nur dank Wars in Skyrim.



Wars in Skyrim IV

Warzones – Civil Unrest

In Himmelsrand herrscht Krieg. Das bekommen wir während der Dialoge ständig mit, offenbar finden erbitterte Schlachten zwischen Kaiserlichen und den Sturmmänteln statt. Bislang sieht man von diesen Gefechten außer in einer gesonderten Questreihe nichts. Die Modifikation Warzones: Civil Unrest ändert das. Sie fügt der Welt 60 neue Kriegsgebiete hinzu, in denen sich auf riesigen Flächen Imperiale und Sturmmäntel bekriegen. Auch andere Parteien wie Banditen oder Abgeschworene rangeln mit der Obrigkeit. Besonders wichtig ist dem Entwickler der Mod »MGE«, dass die Gefechte nachvollziehbar bleiben, also immer Parteien gegeneinander antreten, die sich tatsächlich feindlich gesinnt sind. Soweit wir das im Test erlebt haben, funktionieren die Schlachten schon jetzt so wie gewollt. Wirklich »episch« sind sie aufgrund der technischen Limitierungen der Engine allerdings nicht, und unsere Framerate brach selbst mit einem flotten Rechner merklich ein. Die dynamischen Schlachtfelder tragen aber viel zur Atmosphäre bei, wenn wir mal wieder durch die Weiten Himmelsrands streifen.

QUICKLINK Gamestar.de/Quicklink/7798

DOWNLOADGRÖSSE 8,8 MByte

QUALITÄT ★★★★★

HARDWARE-HUNGER 

Solche dynamischen Schlachtfelder befinden sich dank Warzones in ganz Himmelsrand. Nicht immer bekriegen sich dabei Imperiale und Sturmmäntel.



Warzones – Civil Unrest

Deadly Dragons

So lieb ist dieser »Deadly Dragon« nur dank eines Cheats -- er wollte einfach fürs Foto nicht stillhalten.



Deadly Dragons

Wir schleichen uns ganz gemütlich an den schlafenden Drachen an, immerhin liegt unser Skill im Schleichen bei 100. Wir zücken den verzauberten Dolch, schlagen einmal mit der kleinen Klinge zu – und die Riesenechse liegt leblos am Boden. Sollte das nicht wenigstens ein bisschen schwerer sein? An diesem Punkt setzt Deadly Dragons an. Die Mod bewirkt, was der Name verspricht, Drachenkämpfe sind auf einmal deutlich schwerer. Die Lindwürmer haben nämlich nicht nur mehr Lebensenergie, sondern nehmen auch weniger Schaden von Stichwaffen, haben dafür aber stärkere Angriffswerte. Toll: Es gibt dazu komplett neue Drachentypen, etwa Magma- oder Schwarze Drachen. Diese Viecher sind durch spezielle Resistenzen geschützt – einen Magma-Drachen mit Feuerzaubern zu Leibe zu rücken, ist also keine besonders schlaue Idee. Für die deutlich stärkeren Drachen erhalten wir zudem coole Belohnungen. Wir können neue, mächtige Drachenrüstungen schmieden oder gegen »Dragon Tokens«, Münzen, die besiegte Drachen fallen lassen, bei einem neuen Händler eintauschen. Neue Alchemiezutaten und spezielle Seelensteine komplettieren die gelungene Modifikation, die besonders für Spieler mit guter Ausrüstung im High-level-Bereich zu empfehlen ist.

QUICKLINK Gamestar.de/Quicklink/7799

DOWNLOADGRÖSSE 213 MByte

QUALITÄT ★★★★★

HARDWARE-HUNGER 

Midas Magic

Midas Magic war eine der erfolgreichsten Mods für **The Elder Scrolls 4: Oblivion**. Auch in **Skyrim** steht die Magie-Megamod wieder bereit. Derzeit bietet sie über sechzig neue Zaubersprüche, keiner davon zu stark oder zu schwach. Angefangen bei kleineren Feuerzaubern über eine Explosion hin zum Meteorschauer oder einem Blitzgewitter sind jede Menge Zerstörungszauber enthalten. Daneben gibt es aber auch Zauber für Nachtsicht und das Erhöhen der Tragfähigkeit oder Sprüche, mit denen sich Gegner durch die Gegend wirbeln lassen. Sogar ein Spielerhaus können wir beschwören oder eine Dwemer-Spinne, die uns als Packesel dient. Die Zauberspruch-Variationen sind nahezu endlos.

Die einzelnen Sprüche müssen wir uns hart verdienen. An bislang drei Orten in Himmelsrand stehen Reaktoren bereit, die wir mit bestimmten Zutaten füttern müssen, um Zauberbücher zu erschaffen. Zauber der Meister-Stufe sind entsprechend schwieriger herzustellen als popelige Novizen-Tricks. Für spätere Versionen der Mod sind sogar Ausflüge in neue Welten und spezielle Quests geplant, um besonders mächtige Sprüche zu erlernen.

QUICKLINK Gamestar.de/Quicklink/7800

DOWNLOADGRÖSSE **2,5 MByte**

QUALITÄT ★★★★★

HARDWARE-HUNGER



Horses For Followers

Dass die Begleiter eine Achillesferse der **Elder Scrolls**-Reihe sind, ist ja allgemein bekannt. Auch in **Skyrim** waren diese NPCs anfangs nicht sonderlich schlau. Einige Mods der Community schaffen inzwischen Abhilfe und verbessern das Verhalten der etwas dümmlischen Kollegen. Eine davon ist Horses for Followers. Diese Mod erlaubt es uns, Pferde für unsere Begleiter zu kaufen. Das funktioniert tadellos; wenn wir auf unser Pferd steigen, tut es uns der Begleiter nach. Manchmal weigert er sich zwar, wieder abzusteigen, und auch die Wegfindung ist nicht perfekt, dass wir jetzt aber überhaupt mit den Kollegen reiten können, ist eine große Verbesserung.

Das Begleiter-Pferd hat uns zwar einiges gekostet, das Gold ist aber sinnvoll angelegt.

Horses For Followers



QUICKLINK Gamestar.de/Quicklink/7801

DOWNLOADGRÖSSE **909 KByte**

QUALITÄT ★★★★★

HARDWARE-HUNGER



Adventurers and Travelers

Wenn wir über die weitläufigen Straßen Himmelsrands laufen, treffen wir selten andere Reisende. Stoßen wir mal auf eine Patrouille oder einen einsamen Wanderer, so ist das schon ein echter Glücksfall. Die Mod **Adventurers and Travelers** belebt die Reisewege Himmelsrands und fügt Reisende hinzu, schwach bewaffnete NPCs, die durchaus von einer Gruppe Banditen oder einem Rudel Wölfe ins Jenseits geschickt werden können. Glücklicherweise werden die unschuldigen Wanderer immer wieder neu belebt. Gleiches gilt für die Abenteurer. Diese schlagen ihre Lager in den großen Städten auf und gehen tagsüber in der Nähe der Stadt auf Banditenjagd. Abends kehren sie zurück in ihre Lager. Was unspektakulär klingt, hat einen großen Einfluss auf die Atmosphäre des Spiels.

In solchen Lagern halten sich die Abenteurer auf, wenn sie gerade mal nicht auf Banditenjagd sind.



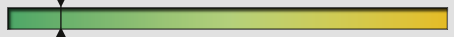
Adventurers and Travelers

QUICKLINK Gamestar.de/Quicklink/7802

DOWNLOADGRÖSSE **9,5 MByte**

QUALITÄT ★★★★★

HARDWARE-HUNGER



Unlimited Bookshelves

Oft sind es ja Kleinigkeiten, die uns beim Spielen in den Wahnsinn treiben. Ein perfektes Beispiel sind die Bücherregale in **Skyrim**. Warum passen dort zehn dicke Wälzer rein, aber auch nur zehn millimeterdünne Briefe? Das sieht nicht nur bescheuert aus, das ergibt auch überhaupt keinen Sinn! **Unlimited Bookshelves** sorgt dafür, dass Dokumente abhängig von ihrer Dicke sortiert und nicht mehr auf festgelegte Positionen gesetzt werden.

Geordnet, ohne Lücken und richtig vollgestopft: So muss ein Bücherregal aussehen.



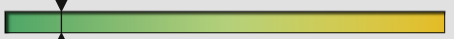
Unlimited Bookshelves

QUICKLINK Gamestar.de/Quicklink/7803

DOWNLOADGRÖSSE **7 MByte**

QUALITÄT ★★★★★

HARDWARE-HUNGER





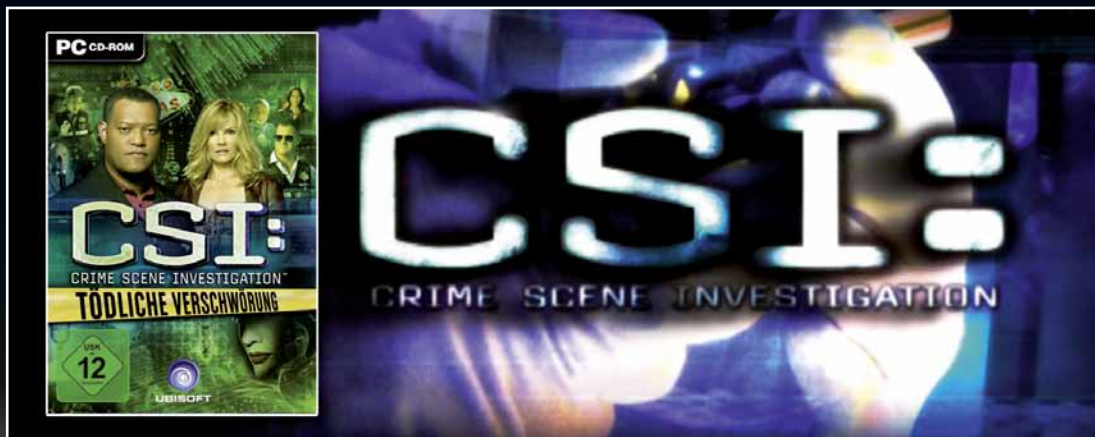
Premium GameStar.de

Der Premiumbereich bei GameStar.de mit exklusiven Features!

GameStar Premium Vollversion im April:

CSI: Crime Scene Investigation – Tödliche Verschwörung

Folgen Sie in fünf zusammenhängenden Fällen verdächtigen Hinweisen und bringen Sie einen mächtigen Drogenboss zur Strecke im unvorhersehbarsten und strategischsten aller CSI-Titel.



- **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 €)

Jetzt einsteigen und die Vorteile im April sichern!

Infos & Anmeldung:

www.gamestar.de/premium

Schon ab

1,99
pro Monat*



Kunden- und Journalistenverhalten Wie kann das sein?

► Wenn ich mir die letzten Monate der Berichterstattung (und dagegen meine Erfahrung) anschau, dann stelle ich fest, dass ich weder die aktuelle Praxis in Spieleentwicklung und -vertrieb noch den Zustand des Spielejournalismus' gutheißen kann (um es mal diplomatisch auszudrücken). Man liest hier und da Empörungen in Skandalberichten und Warnkästen, aber das hat keinen Einfluss auf die Wertungen noch auf den Verkaufserfolg der Produkte. Trotz Hunderter, gar Tausender Ein-Sterne-Bewertungen auf Webseiten einschlägiger Versandhändler schaffen es Spiele immer wieder in den Verkaufscharts und anderen Bestenlisten auf Platz 1. Üblicher Kommentar: »Es geht hier um die Bewertung des Spiels und nicht um [setze hier kundenfeindliche Maßnahme hier ein].« Irgendwie wird dabei aber vergessen, dass beides Hand in Hand geht. Auch technische Unzulänglichkeiten, deren Behebung derart niedrig priorisiert wird, dass lieber vorher zwei Erweiterungen und ein halbes Dutzend mittelmäßiger DLCs erscheinen, nehmen Kunden heute aus irgendwelchen Gründen hin. Wie kann das sein? Oder wie

Leserbriefe

erklärt es sich, dass Battlefield 3 trotz Origin zum besten Shooter aller Zeiten erkoren wird? Wie kann ein Shogun 2 das beste Total War und ein Vorreiter seines Genres sein, wenn es ein Jahr nach dem Release immer noch nicht in der Lage ist, seinen rundenbasierten Multiplayer-Modus synchron laufen zu lassen? Technische Mankos kann man gerade noch verzeihen. Das, was beispielsweise Origin zu Beginn darstellte, darf auf keinen Fall bei einer Bewertung außen vor gelassen werden. Und ich meine damit keinen kleinen Warnhinweis in einem Zehn-Seiten-Bericht.

Artjom Kochtchi

Jugendschutz bei Videos auf GameStar.de Sinnlos

► Ich persönlich finde den Schutz ziemlich sinnlos. Wenn ich das richtig verstanden habe, muss man sich ja nur anmelden, bestätigen, dass man 18 ist und fertig, oder? Personalausweis oder Ähnliches muss nicht gezeigt werden, richtig? In dem Fall fände ich den Schutz ziemlich sinnlos, da könnte man's auch gleich lassen.

Malte Degener

◀ Falsch. Unsere Altersfreigabe für bestimmte Videos auf GameStar.de funktioniert über die Personalausweisnummer. Einfach die Nummer eingeben und absenden. Im Regelfall erfolgt die Freischaltung binnen weniger Sekunden. Falls nicht, dann ist die betreffende Person noch keine 18 Jahre alt.

Michael Trier

Keine Probleme

► Grundsätzlich hat die Abfrage des Alters ihre Daseinsberechtigung. Sie soll verhindern, dass Kinder oder Jugendliche nicht jugendfreie Inhalte bei euch sehen können. Zusätzlich sichert es euch rechtlich ab. Solange man die Angabe speichern kann oder das Geburtsdatum als registrierter Nutzer automatisch ausgelesen wird, habe ich damit gar keine Probleme.

Tom Conrad

◀ Die Abfrage des Alters ist ein einmaliger Vorgang. Sobald ein GameStar.de-User-Account einmal mit einer gültigen Personalausweisnummer verknüpft ist, kann man sich stets alle Videos ohne erneute Altersabfrage anschauen.

Michael Trier

Verzögerte Auslieferung der 04/12 an Abonnenten Ärgerlich

► Ich verstehe natürlich dass ihr stolz seid. Max Payne 3 wird sicherlich klasse, und darüber exklusiv berichten zu dürfen, das hat schon was. Nur ist ein Preview-Artikel es wert, den GameStar-Release zu verschieben? Als Abonnent freue ich mich am Samstag die GS zu lesen, zumal ich in der Woche dafür wenig Zeit finde. Da ist eine Verschiebung schon ärgerlich. Besonders ärgerlich, wenn der dafür verantwortliche Artikel keinen einzigen echten Screenshot enthält, sondern nur Artworks und gestellte Szenen vom Publisher. Gut, ihr hattet wahrscheinlich nicht die Erlaubnis, eigene Screenshots zu machen. Aber das ändert nichts an der Tatsache, dass so ein Artikel eine Release-Verschiebung nicht rechtfertigt. Ihr erwartet, dass die Spiele pünktlich erscheinen, der Abonnent erwartet, dass die GameStar pünktlich erscheint und dass die Qualität stimmt. Artwork und gestellte Szenen finden sich im Internet zu Hauf.

Bastian Brinkmann

Es hat sich gelohnt!

► Ich wollte euch mein absolutes Lob für die neueste Ausgabe aussprechen. Es hat sich definitiv gelohnt, den Redaktionsschluss nach hinten zu verschieben. Der Artikel zu Max Payne 3 hat meine gesamte Aufmerksamkeit auf sich gezogen und zu meiner Überraschung hat Fabian das Spiel hoch gelobt. Ich hatte wenig Hoffnung, dass Max Payne 3 ein würdiger Nachfolger wird. Die ersten Bilder von Max Payne 3 ließen Schlimmes befürchten. Zu viel wird geändert: Max Payne sieht aus wie John McClane, kein dunkles New York, keine Comics, begrenzte Waffenzahl und so weiter. Aber der meiner Meinung nach wirklich gut geschriebene Artikel von Fabian ließ mich diese Änderungen auch mal aus einem anderen Blickwinkel betrachten. Ich hatte das Spiel schon fast abgeschlossen, aber nach Fabians Artikel freue ich mich wieder richtig auf Max Payne 3. Danke dafür!

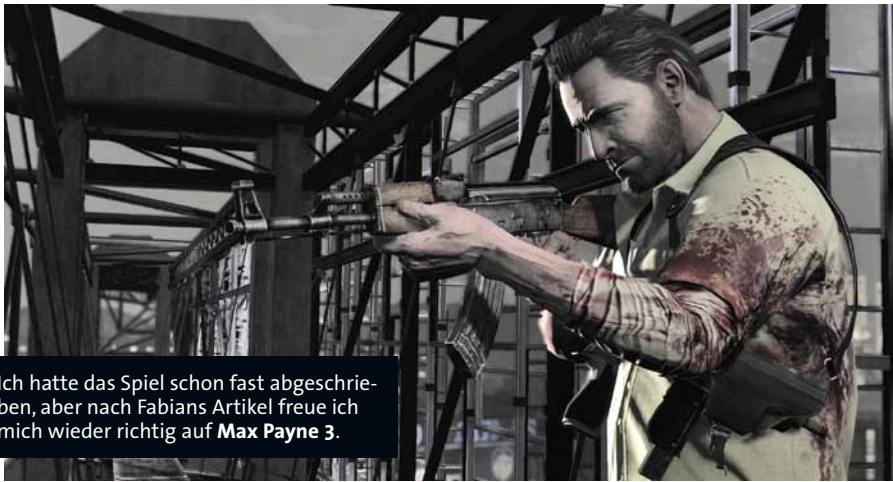
Jan Fitzner

Mass-Effect-Extraheft Ihr könnt Gedanken lesen

► Da dachte ich doch dieser Tage: »Hey, Mass Effect 3 kommt bald!« Das Durchspielen der ersten beiden Mass Effects ist für mich allerdings schon etwas her, und ich hatte Teile der tollen und tiefgründigen Story leider vergessen. Eine Auffrischung



Wie kann Battlefield 3 trotz Origin zum besten Shooter aller Zeiten erkoren werden?



Ich hatte das Spiel schon fast abgeschlossen, aber nach Fabians Artikel freue ich mich wieder richtig auf **Max Payne 3**.

musste her. Wie gut, dass die GameStar-Redaktion Gedanken lesen kann und mir flugs ein Mass-Effect-Extrablatt mit allen wichtigen Story-Infos in den Briefkasten gelegt hat. Danke und weiter so!

Rene Anhuth

◀ Freut uns, Ihre Erwartungen so genau getroffen zu haben! Übrigens ist gerade pünktlich zum Start des Spiels unser großes Premium-Sonderheft (randvoll mit allen Infos, Hintergründen und ausführlichen Guides) zu Mass Effect 3 erschienen. Gibt's am Kiosk oder direkt unter GameStar.de/shop in der Rubrik Sonderhefte.

Michael Trier

Eselsohren

▶ Als ich die aktuelle Gamestar-Ausgabe aus dem Briefkasten zog, stellte ich fest, dass überall Risse und Eselsohren vorhanden waren. Zudem war das beigelegte Heft über Mass Effect dermaßen beschädigt, als stamme es aus einem Mülleimer! Wozu abonniere ich, wenn ich am Kiosk unbeschädigte Ware erhalte?

Fabian Roming

◀ Darauf haben wir leider keinen direkten Einfluss. Die Hefte verlassen die Druckerei immer in einem tadellosen Zustand. Beschädigungen treten beim Transport auf. Unser Abo-Service (01805/ 72 72 52-275, 14 Cent pro Minute) ist bereits informiert, ein neues

Heft wird in den kommenden Tagen bei Ihnen im Briefkasten liegen.

Michael Graf

Torchlight 2 Das bessere Diablo

▶ Inzwischen scheint es mehr und mehr Standard zu werden, Computerspieler in ihren Freiheiten einzuschränken. Gerade Blizzard tut sich da leider als Vorreiter hervor mit der Abschaffung des LAN-Modus und der Bindung seiner Spiele an das Battlenet. Als eingefleischter Diablo-2-vielfach-Durchspieler und Starcraft-Veteran verzichte ich daher auf die Nachfolger. Starcraft 2 hat es bei mir nicht auf den Rechner geschafft, und auch Diablo 3 wird mich nicht zum Battlenet-Kunden machen. Torchlight 2 dagegen mutet momentan wie ein idealtypischer Gegenentwurf zu den durchkommerzialiserten Toptiteln an. LAN-Modus, keine Kontenbindung, modding-freundlich und zu einem mehr als fairen Preis. Das sind schlagende Argumente. Ich kann nur hoffen, dass das Spiel ein Erfolg wird und das Modell Nachahmer findet.

Stephan Frey

Nochmal die Konsolenspiele Keine schlechte Idee

▶ In der Ausgabe 04/12 gab es einen Leserbrief bezüglich Hinweisen bei Spielen, ob diese auch für Konsolen erscheinen würden. Finde ich keine schlechte Idee. So ein kleines Logo in der Bewertungsbox oder unter dem Titel tut ja keinem weh. Ich möchte Sie aber darum bitten, auf reine Konsolentests zu verzichten. Die GameStar war doch seit jeher ein reines PC-Magazin und viele Kunden kaufen und lesen Ihre Zeitung gerade aus diesem Grund: weil sie keine Konsole haben. Die Auswahl an guten PC-Magazinen ist dünn, und ich würde mir wünschen, dass die GameStar ein reines PC-Magazin bleibt. Mit den Tests zu PC-Titeln haben Sie ja auch so schon genug zu tun, oder?

Tobias Huschert

Konsolen-Tests: Ja, ja und nochmals ja!

▶ Eigentlich bin ich nicht der Leserbrief-Schreiber, aber da sitze ich doch am Samstagabend vor meiner GameStar und überlege beim Lesen so vor mich hin, ob das

Fehler!

Hier mal ein vehrgessenes »n«, dort mal die angeblich falche Zaal– mehr gab's in der Ausgabe 04/12 wohl nicht zu entdecken. Wir wollen's gerne so hinnehmen, allerdings können wir nicht recht an diese Knapp-vor-der-Unfelbarkeit gluben. Wir haben unsere Schlamperien anscheinend derartig gut versteckt, dass nicht mal wir sie finden konnten. In dieser Ausgabe geben wir uns wäniga Müe, verspochen! Uhnntn dsa Bweispohto. Su einfaqh wird,s dahnn abba dcqh nikkt wärdn. Sei mühssen wei imma genua hinschaun.



Mihael und Perta grüßeln über mögliche **Fellher** für die Huasgape 200/02.

eigentlich noch wirklich Sinn macht, das Magazin zu abonnieren. Immerhin bin ich schon seit vielen Jahren zum Zocken auf Xbox 360 umgestiegen, weil ich den Aufrüstwahnsinn und die üblichen PC-Probleme einfach leid war. Stirbt mir die Xbox durch übermäßige Benutzung, ist mir das ziemlich schnuppe. Kauf ich eben eine neue. Meine Antwort auf die Frage, ob bei den Tests auch auf das Erscheinen der Games auf Konsole hingewiesen werden soll, beziehungsweise ob auch reine Konsolenspiele getestet werden sollen: Ja, ja und nochmals ja!

Andreas Mayer

Bitte nur PC-Tests!

▶ Ich kann Leserbrief-Schreiber Dennis Högrefe gut verstehen. Auch ich besitze zusätzlich zu meinem PC eine PS3 und würde mich auf einen Hinweis freuen, ob das ein oder andere Spiel auch für Konsole erhältlich ist. Denn ich spiele verschiedene Arten von Spielen auf verschiedenen Systemen. Dennoch fände ich es nicht schön, wenn ihr anfangen würdet, über Titel zu berichten, die es nur für Konsole gibt. Das kostet nur unnötigen Platz in einem PC-Magazin. Ich abonniere euer Magazin, weil ich mich hauptsächlich über PC-Titel informieren möchte und das soll sich auch nicht ändern.

Sascha Martinez

◀ Was meinen Sie? Sollen wir uns weiterhin ganz auf den PC beschränken oder zumindest angeben, für welche Systeme ein Titel außerdem veröffentlicht wird? Oder Previews zu besonders spannenden Konsolenspielen mit PC-Tendenz (siehe Red Dead Redemption) mitnehmen? Oder gleich auch wichtige Konsolenspiele testen oder in einer Übersicht bringen? Schreiben Sie uns Ihre Meinung an brief@gamestar.de mit dem Betreff »Konsolen«.

Michael Trier

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.

Mitmachen & Gewinnen

Marvel's The Avengers Ein Superheld ist gut, ein halbes Dutzend sind besser. Als ein unerwarteter Feind die globale Sicherheit bedroht, sieht sich Nick Fury (Samuel L. Jackson), führender Kopf der internationalen Friedensorganisation S.H.I.E.L.D., gezwungen, ein ganz besonderes Team zusammenzustellen: Iron Man, Black Widow, Thor, Captain America, Hawkeye und der unglaubliche Hulk – geballte Superhelden-Kraft in einem Film!

Anlässlich des Kinostarts von **Marvel's The Avengers** verlosen wir gemeinsam mit Call a Pizza das leistungsstarke **Aspire 7560G** Gaming-Notebook von Acer (www.acer.de) sowie zwei Exemplare des kabellosen 2.1-Boxensets **ZiiSound T6** von Creative (www.creative.com), das beeindruckend klaren Surround-Klang für Musik, Filme oder Spiele bietet. Zehn weitere Gewinner freuen sich über je zwei Kinofreikarten für **Marvel's The Avengers**.

Gesamtwert der Preise: etwa 1.500 Euro



20th Century Fox DVDs oder Blu-rays kaufen und dafür Geld zurück bekommen? Das geht nun bei 20th Century Fox! Denn wer ab dem 16. März vier Filme des Hollywood-Riesen kauft und die auf der Packung aufgeklebten Sticker sammelt, der erhält fünf Euro zurück. Satt 50 Blu-rays und DVDs von 20th Century Fox stehen hierfür zur Auswahl. Anlässlich dieser Treueaktion verlosen wir vier Exemplare des Headsets **G930** von Logitech (www.logitech.com). Dank der modernen 2,4-GHz-Funkverbindung können Sie den druckvollen 7.1-Sound ganz ohne störende Kabel genießen. Und mit den drei programmierbaren G-Tasten haben Sie schnellen Zugriff auf Elemente im Spiel wie Musik, Chat oder Stimmen-Morphing. Zu jedem **G930** legen wir außerdem je eine Blu-ray von **Sunshine** und dem Sci-Fi-Klassiker **Alien 3** bei.

Gesamtwert der Preise: etwa 800 Euro



Logitech



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](http://www.quicklink.de/3980). Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit Namen, Adresse und der Nummer der Ausgabe. Der Einsendeschluss ist der 16. April 2012.

Gewinner 03/2012

F. Prinz, Frankfurt am Main • A. Sauer, Hösbach

Gewinner der Abo-Verlosung 05/2012

G.A. Fers, Lehrte • A. Hohenwarter, Schweinfurt •
T. Kufeld, Marsberg • M. Schmedicke, Hamburg •
E. Ziegenberg, Wolfenbüttel



COMBAT READY!

Kaufen Sie beim mehrfachen Testsieger* - sofort lieferbar!

Topseller 1 AMD FX6100 6770 500GB 4GB



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



- Gigabyte GA-A75M-S2V
- AMD FX-6100 6x 3.3GHz
- 4096MB DDR3-1333 Samsung Kit
- 1024MB ATI Radeon HD 6770
- 500GB Seagate SATA III HDD
- 450W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x LG DVDRW

499.95
oder 36x 16,10 € mtl.*

COMBAT READY! PC System i5 2500 500GB 4GB



INTEL Core i5 2500 4x 3.30 GHz
4096MB DDR3 1333Ram
450W be quiet! 80Plus
500 GB HDD



- GIGABYTE GA-H67MA-USB3-B3 H67 LGA 1155
- Intel® Core™ i5 2500 4x 3.40 GHz 6MB
- 4096MB DDR3-1333 Samsung Kit
- 500GB HDD
- 350W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x LG DVDRW

529.95
oder 36x 17,10 € mtl.*

COMBAT READY! PC System i7-2600 GTX550 1.0TB 8GB



INTEL Core i7 2600 4x 3.40 GHz
8192MB DDR3 1333 Ram
2048MB nVidia GTX550TI
1.0 TB SATAIII HDD
550W be quiet!



- GIGABYTE GA-H61M-D2H-USB3 H61 LGA 1155
- Intel® Core™ i5 2600 4x 3.40 GHz 6MB
- 8192MB DDR3-1333 Samsung Kit
- 1.0TB SATAIII HDD
- 2048MB nVidia GeForce GTX550
- 550W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x LG DVDRW

799.95
oder 36x 25,80 € mtl.*

AOC 21.5" TFT F22+ Bundle 1:1



54.6cm, 60000:1, 300cd/qm, 5ms, 170°h/160°v,
1920*1080, Widescreen, DVI, Sub-D
3 Jahre Hersteller Garantie

*Preis gilt im Bundle 1:1 zu TURTLE PC System

89.95*

- 60 Monate COMBAT READY! Garantie
- 6 Monate 3D Gamer Upgrade Garantie
- 36 Monate Abholservice
- 30 Tage Geld-Zurück-Garantie
- Kostenlose Hotline
- Blitzversand! Bis 18 Uhr bestellt am nächsten Werktag bis 12 Uhr da!
- ab Lager lieferbar
- Mehrfacher Testsieger z.B. Gamestar 02/11, weitere Testsiege siehe HP.

*Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Targobank bei 36 Monaten Laufzeit und 9,90% effektiven Jahreszins.

COMBAT READY! PC System i5-2500 GTX560 SSD+1TB



INTEL Core i5 2500 4x 3.30 GHz
8192MB DDR3 1333Ram
3072 MB nVidia GTX560
60GB SSD +1.0 TB HDD



- GIGABYTE GA-Z68AP-D3 Z68 LGA 1155
- Intel® Core™ i5 2500 4x 3.30 GHz 6MB
- 8192MB DDR3-1333 Samsung Kit
- 60GB OCZ SSD
- 1.0 TB SATAIII HDD
- 3072MB nVidia GeForce GTX560
- 550W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x LG DVDRW

899.95
oder 36x 29,00 € mtl.*

COMBAT READY! PC System i7-2600 HD6950 1.0TB 8GB



Intel® Core i7 Processor i7-2600
8192MB DDR3 1333 Ram
2048 MB ATI HD 6950
1.0 TB SATAIII HDD



- GIGABYTE GA-Z68AP-D3 mit Intel Z68 Chipsatz
- Intel® Core™ i7 Processor i7-2600 4x 3.4GHz
- 8192 MB DDR3-1333 Samsung KIT
- 2048MB ATI Radeon HD 6950 DDR5
- 1.0 TB SATA III HDD
- 550W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x LG DVDRW

999.95
oder 36x 32,20 € mtl.*

COMBAT READY! PC System i7-2700K GTX560 1.0TB 8GB



Intel® Core i7 Processor i7-2700k
8192MB DDR3 1333 Ram
3072 MB nVidia GTX560
1.0 TB SATAIII HDD



- GIGABYTE GA-Z68AP-D3 mit Intel Z68 Chipsatz
- Intel® Core™ i7 2700k 4x 3.50 GHz 6MB
- 8192MB DDR3-1333 Samsung Kit
- 1 TB SATA III HDD
- 3072MB nVidia GeForce GTX560
- 550W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x LG DVDRW

1029.95
oder 36x 33,20 € mtl.*

COMBAT READY! PC System i7-3930K GTX560 1.0TB 16GB



INTEL Core i7 3930K 6x 3.2GHz
16384MB DDR3 1333 Ram
3072MB nVidia GTX560
1.0 TB SATAIII HDD



- GIGABYTE GA-X79-UD3-B3 X79 LGA 2011
- Intel® Core™ i7 Processor i7-3930K
- 16384MB DDR3-1333 Samsung Kit
- 1 TB SATA III HDD
- 3072MB nVidia GeForce GTX560
- 550W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x LG DVDRW

1379.95
oder 36x 44,50 € mtl.*



Meine Garantie für Sie:
Die Zufriedenheitsgarantie!
Dafür stehe ich mit meinem Namen.
VERSPROCHEN!
Dipl.- Ing. (FH) S. Stresow
Geschäftsführer und Großvater
der Zufriedenheit.



WWW.COMBATREADY.DE
Bestell-Hotline: 02236 / 848-0

Alle Systeme ab 1000,- senden wir Ihnen bei Vorkassezahlung frachtfrei und versichert 1 inkl. Systemkartonage - günstiger Auslandsversand!



Das Gesetz der Serie

Spiele ohne Vorgänger scheinen immer seltener, Serien immer länger zu werden. Stehen die Entwickler vor dem kreativen Bankrott?

Von Dennis Kogel

Mein Vater wird sterben. Er lebt in Los Angeles und es geht ihm gut im Moment, aber er ist krank. Anders kenne ich ihn kaum noch. Das klingt unglaublich deprimierend, aber die letzten Erinnerungen an einen Menschen sind so stark, dass es immer schwerer wird, sich an ihn als gesund und glücklich zu erinnern. Ich bin nicht sicher, ob ich ihn in diesem Zustand sehen will. Letztens habe ich mir das aktuelle Mario Kart gekauft. Das hat sich überraschend ähnlich angefühlt.« Edmund McMillen, der Erfinder des Hardcore-Jump&Runs **Super Meat Boy**, macht sich Sorgen. Über die Gesundheit seines Vaters. Und über endlose Spielefortsetzungen, die seine Kindheitserinnerungen an glückliche Stunden vor dem Super Nintendo zerstören.

Auf eine überzeichnete und makabere Weise drückt McMillen etwas durchaus Wichtiges aus: Kaum ein modernes Spiel ist keine Fortsetzung. Etwa zwei Drittel aller PC-Titel, die 2011 von den größeren Publishern veröffentlicht wurden, waren Fortsetzungen, Neuauflagen und Haustiermöbelstücker-

weiterungen für **Die Sims 3**. Das Jahr 2011 war das Jahr, in dem Nummern zum wichtigsten Bestandteil eines Spieletitels geworden sind. Einige der beliebtesten Spiele des letzten Jahres waren Fortsetzungen, so wie **Portal 2**, **Battlefield 3** oder **Batman: Arkham City**. Es sind großartige Spiele.

Nur: Während die Fortsetzungen gefeiert werden, sind es immer öfter Spiele ohne Vorgänger, die binnen kürzester Zeit in Vergessenheit geraten. Bethesdas **Brink**, ein Team-Shooter mit innovativen Bewegungsmöglichkeiten, erfährt kaum noch Beachtung. Epics clevere Drauflos-Ballerei **Bullet-**



Batman: Arkham City (links) übertrifft sogar seinen exzellenten Vorgänger **Batman: Arkham Asylum (rechts)** – so muss eine gute Fortsetzung aussehen!

storm war ein Kritikererfolg – nur kaufen wollte sie fast niemand. So interessant neue Spielkonzepte häufig klingen, gekauft wird das, was die Spieler schon kennen. »Es ist alles Geschäft«, winkt McMillen ab, »wenn bei Spielen das Geschäft Vorrang vor der Kunst hat, dann werden gute Ideen gemolken, bis nichts mehr da ist. Bis sie leer sind.« Gehen der Industrie also die Ideen aus?

»Es war noch nie schlimmer«, klagt Mark Harris, meint aber gar keine Spiele, sondern Filme. Auch Hollywood leidet an chronischer Sequelitis, der Fortsetzungskrankheit. Jeden Sommer verwirklicht die Filmindustrie mehr Fortsetzungen und weniger frische Ideen. Harris ist Filmkritiker für das US-Magazin GQ und rechnet ab: »Hollywood ist eine Institution, der mehr daran liegt, Actionfiguren zu verkaufen, als interessante Filme zu drehen«, schreibt er empört und sehnt sich eine Zeit zurück, in der Regisseure mit guten Ideen mehr Macht hatten als Marketingabteilungen. Laut Harris ist Hollywood ausschließlich an Markennamen interessiert. An Filmen, die sich zielgruppengerecht verkaufen und fortsetzen lassen. Filme, die Produkt sind, keine Kunst.

Auch für große Spieleentwickler gehört das zunehmend zum Geschäft. »Ich denke, das hängt mit der beginnenden Reife unserer Industrie zusammen«, argumentiert Aaryn Flynn, der bei Bioware als General Manager die **Mass Effect**-Serie verantwortet. Für Flynn ermöglichen die Blockbuster allerdings Kreativität in anderen Bereichen: »Wir sehen in jedem Fall die Notwendigkeit von

System Shock

Irrationals **System Shock 2** ist einer der seltenen Fälle, in denen der Nachfolger für wichtiger gehalten wird als das Original. **System Shock** bot 1994 erstmals echte 3D-Grafik statt des »Pseudo-3Ds« früherer Shooter wie **Doom** und hatte mit der künstlichen Intelligenz Shodan einen Gegner, der Spieler beobachtete und verspottete. Doch erst **System Shock 2** kombinierte 1999 diese Grundzutaten mit rollenspieltypischen Klassen und Aufwertungen, setzte knappe Munition, Inventarmanagement und schieren Horror ein, um den Überlebenskampf auf den verlassenen Raumschiffen Rickenbacker und Von Braun noch härter zu machen. Damit war **System Shock 2** seiner Zeit weit voraus und ein Vorbild für Spiele von **Deus Ex** bis **Portal**. Kurz: Es war ein kommerzieller Flop. Selbst Nachfolger im Geiste wie **Bioshock** haben sich bisher nicht getraut, so konsequent Horror zu simulieren.



System Shock (1994)



System Shock 2 (1999)

Ein Blick auf die großen Namen des Spielejahres 2012 zeigt folgerichtig viele dieser »kalkulierbaren Risiken«: **Diablo 3**, **Mass Effect 3**, **Dota 2**, **Max Payne 3**, **Bioshock Infinite**, **Far Cry 3**, **Hitman 5**, **Grand Theft Auto 5** – das sind nur einige große Fortsetzungen. Wo bleiben die gewagten Projekte? Spiele, die keine Fortsetzungen, keine Remakes und keine Lizenztitel sind, lassen sich im Portfolio der großen Publisher an einer Hand abzählen: Arkanes spannender Steampunk-Shooter **Dishonored**, ein paar Multiplayer-Neuzugänge wie **Firefall** und **The Secret World**, seltene Ausnahmen wie das witzige **Quantum Conundrum**, ein Puzzlespiel im **Portal**-Stil über das Reisen zwischen Dimensionen. Die Konzentration auf Fortsetzungen ist durchaus verständlich in einem Klima, in dem der Publisher THQ Verluste von über 55 Millionen Dollar schreiben musste, nachdem er versucht hatte, mit neuen Marken wie dem mittelmäßigen Shooter **Homefront** zu punkten. Doch was hat zu diesem Klima geführt? Weshalb ist die Entwicklung von originellen Titeln so riskant geworden? Wieder lohnt sich der Blick auf Hollywood, um Antworten zu finden.

Auch der Filmkritiker Roger Ebert, unter Spielern für seine abwertenden Aussagen über Spiele bekannt, blickt verächtlich auf Hollywood. »Einige Filmstudios verheimlichen nicht einmal mehr, dass sie es komplett aufgegeben haben, Filme für Erwachsene zu drehen«, schreibt Ebert in einem Beitrag für das Magazin Newsweek. Schuld daran sind laut Ebert: die Macht der Marketingabteilungen, die Rezession, hohe Ticketkosten, Kabelsender, das Internet. Obwohl es gute Gründe für die Risikoscheu gibt, ist sie gefährlich: »Wir verlieren die Tradition des hochwertigen Spielfilms«, klagt Ebert.

Zwei Drittel der großen Spiele 2011 waren Fortsetzungen

vorhersehbarem Erfolg und kalkulierbaren Risiken. Mit diesen Erfolgen können wir unsere Entwickler auch bei etwas gewagteren Spielen unterstützen.« Heißt: Serien bringen dank ihrer Fanbasis sichere Einnahmen, die man dann in neue Ideen investieren kann. Oder zumindest könnte.



Fortsetzungen bringen sicheres Geld

In der Spieleindustrie ist es noch nicht ganz so weit, aber vielleicht kurz davor. »Blockbuster-Spiele bringen mehr Geld als je zuvor, und es sind die mittelgroßen Spieleentwickler, die darunter leiden«, sagt Jamie Cheng, der Gründer von Klei Entertainment, einem kleinen Studio aus Vancouver, das mit dem Action-Prügelspiel **Shank** bekannt geworden ist. »Die Spieleindustrie konzentriert sich immer mehr auf die großen Hits. Es ist unglaublich schwer, einen neuen Titel auf den Markt zu bringen.«

Cheng gehört zu einer wachsenden Gruppe junger Entwickler, die große Studios verlassen, um eigene Projekte zu verwirklichen. Für Relic arbeitete er an der künstlichen Intelligenz der **Dawn of War** Serie – bis er keine Lust mehr hatte und sich mit Klei Entertainment und etwas über 20 Mitarbeitern selbstständig machte. Damit folgt er dem Modell der Indie-Szene, die die Rolle des Experimentierlabors von den großen Publishern übernommen hat. Ironischerweise arbeitet Klei aber im Moment trotzdem an Fortsetzungen zu **Shank** und **Eets**. Mit kreativem Ausverkauf soll dies nichts zu tun haben. »Beides sind unsere Wunschprojekte!



Street Fighter (Bild aus der Amiga-Version von 1988)



Street Fighter 2 (1992)

Street Fighter

1987 veröffentlichte Capcom **Street Fighter**, ein Spielhallenprügelspiel, in dem man nur den Hadouken-Meister Ryu und seinen blonden Klon Ken spielen konnte. Der Fokus lag auf dem Storymodus, in dem Ryu um die Welt reist, um andere Kampfkünstler zu verprügeln. Das Sechs- beziehungsweise Acht-Button-Kontrollschema und die komplexen Spezialangriffe gab es schon damals. Gleiches gilt für Bonuslevels: Die Spieler konnten Ziegel und Tische zerschmettern. Dank mehr steuerbarer Charaktere, einem ausgebauten Multiplayer-Modus und komplexeren Spezialtackten avancierte dann aber doch das 1992 nachgereichte **Street Fighter 2** zu Capcoms meistverkauftem Spiel. Mehr noch, es wurde zur Blaupause für die unzähligen Neuaufgaben, Erweiterungen und Reboots, die **Street Fighter** bis heute zu einer der wichtigsten Prügelserien machen.

Wir haben gemerkt, dass wir die Spiele verbessern können«, rechtfertigt sich Cheng.

Andere sind da konsequenter: »Ich mache keine Sequels, weil ich keine Sequels machen muss!«, lacht Edmund McMillen, der mit **Super Meat Boy** und **The Binding of Isaac** zu einem der erfolgreichsten und bekanntesten unabhängigen Entwickler geworden ist. »Außer, um die Miete zu bezahlen oder eine Firma am Leben zu halten, will doch niemand wirklich Fortsetzungen entwickeln. Man muss sie bloß machen, wenn man Verträge mit großen Publishern unterschreibt. Ich habe dagegen die Freiheit, zu tun, was ich will!«, gefällt sich McMillen als

Ist es also so einfach? Während die Wirtschaftskrise riskante Entscheidungen unmöglich macht, übernimmt das Marketing langsam die Kontrolle über die Spieleindustrie, die erfolgreiche Ideen auspresst, bis der letzte Funke Magie verschwunden ist – oder hat **Assassin's Creed: Revelations** seine Spieler immer noch so überrascht und bezaubert wie der erste Teil? Auch dass Activision seine **Call of Duty**-Serie jährlich neu auflädt, überrascht angesichts ihrer Verkaufszahlen kaum. Der jüngste Ableger **Modern Warfare 3** etwa spielte binnen 16 Verkaufstagen eine Milliarde Dollar ein – und übertraf damit sogar den Kino-Überflieger **Avatar**, der dafür 17 Tage gebraucht hatte. Derweil verlassen talentierte Entwickler die Spieleindustrie, um ihr eigenes Ding zu drehen, weil sie keine Lust mehr auf langweilige Sequels haben. Sind Sequels der Untergang, die Bankrotterklärung der Kreativität?

»Homers Odyssee ist ein Sequel der Ilias; der zweite, weitaus bessere Teil von Don Quixote ist ein Sequel, Tolkiens Herr der Ringe ist ein Sequel von Der Kleine Hobbit«, mahnt David Bordwell, einer der einflussreichsten US-Filmhistoriker. »Sequels seien

langweilig und würden sich nur wiederholen, selten seien sie so gut wie das Original, schreiben Journalisten gerne. Aber was ist mit Aliens, Das Imperium schlägt Zurück, Toy Story 2? Begreift es endlich! Es wird immer Sequels geben – und das ist gut so!« In einer Diskussion mit namhaften Filmhistorikern hat Bordwell bereits 2007 versucht, herauszufinden, warum Fortsetzungen so übermäßig häufig bei Kritikern durchfallen, obwohl so viele wichtige Werke der Film- und Literaturgeschichte Fortsetzungen sind. Wie sieht es mit der Spielegeschichte aus?

»Die Zelda-Reihe ist ziemlich gut!«, gibt Edmund McMillen zu. »Jedes Zelda hat meistens ein neues Spielprinzip, was es zu einem komplett neuen Spiel für mich macht.« Jamie Cheng ergänzt: »Street Fighter 2 braucht keine Erklärung, es rockt!« Und Aaryn Flynn erinnert sich gerne an die Zeit mit **Kings Quest 6**: »Ich habe es mit meiner Ehefrau (damals noch Freundin) gespielt und wir hatten viel Spaß dabei. Das Spiel wurde verbessert, ohne das Rad neu zu erfinden.« Es gibt also durchaus Serien, die viele Spieler begeistern und wirklich besser geworden sind.

Nintendos **Zelda**-Reihe versucht ständig, sich neu zu erfinden, entweder mit einem neuen Stil oder mit neuen Ideen, bleibt ihren Grundthemen aber treu: der Verbindung zwischen Mensch und Natur sowie japanischer Folklore. Nicht umsonst treten in jedem Serienteil dieselben Charaktere auf: Link, der zipfelbemühte Abenteurer und seine Angebetete, Prinzessin Zelda. Mit **Street Fighter 2** wiederum hat Capcom eine Legende erschaffen, die der Entwickler noch heute immer weiter verfeinert – der erste Teil ist dagegen weitgehend in Vergessenheit geraten. Und Aaryn Flynnns Abende mit **Kings Quest** und seiner Ehefrau (damals noch Freundin) dürften sehr davon profitiert haben, dass der sechste Teil von Sierras Adventure-Reihe dank der Zusammenarbeit der **Kings Quest**-Erfinderin Roberta Williams mit der **Gabriel Knight**-Autorin Jane Jensen als absoluter Höhepunkt der Serie gilt.

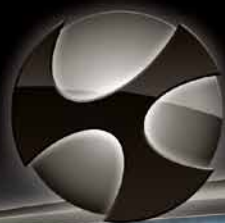
Sequels müssen also nicht unkreativ oder gar schlecht sein, im Gegenteil. Einige davon gehören zu den besten Spielen, die jemals entwickelt wurden. Auch wenn **System Shock** dank erstmalig echter 3D-Levels

»Es ist schwer, neue Titel auf den Markt zu bringen«

unabhängiger Entwickler, der in wechselnden Teams aus Gleichgesinnten an kleinen Projekten arbeitet. »Wenn ich je ein Super Meat Boy 2 ankündigen sollte, dann weißt du, dass ich eine schwere Zeit durchmache«, scherzt er und fügt schnell hinzu: »Aber das wird nie und nimmer passieren!«

Statt eine Fortsetzung von **Super Meat Boy** (links) zu entwickeln, schuf Edmund McMillen das groteske Actionspiel **The Binding of Isaac** (rechts).





ULTRA FORCE
ENJOY THE DIFFERENCE

Kostenlose Service- & Bestellothline
0800-22 777 99



RISEN2.COM



AMD FX 8120@4.0GHZ GTX560 Risen2 L

- » Gigabyte GA-970A-UD3 Mainboard
- » CPU AMD FX 8120 8 Core @ 4.0GHz
- » 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
- » 500 GB SATA3 Festplatte
- » NVIDIA GTX 560 1024MB

USB3, SATA3, 970A

AMD 4.0 GHz 8 Core Power

2x2 GB DDR3 1600 RAM

Netzteil 80+ Bronze

Gaming Gehäuse USB3 Front

AMD FX 8120



GIGABYTE

€ **699,-**

Art. Nr. 61893



€ **1.249,-**

Art. Nr. 61892

+GRATIS



Steam Vollversion Risen2
Release Date: 27.04.2012



USB3, SATA3, PCI-E3, Z68

Intel 4.4 GHz 4 Core Power

2 x 4 GB DDR3 1600 RAM

Netzteil 80+ BeQuiet

Schnelle 1 TB SATA3 Festplatte

Schnelle SSD für Windows

HD 7870 2 GB



24H ONLINESHOPPING

WWW.ULTRA FORCE.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.

Die jährlich fortgesetzte **Call of Duty**-Serie gilt als Inbegriff der Spiele-»Sequelitis«.



als Action-Meilenstein gilt, so ist es der zweite Teil des Cyberpunk-Klassikers, der noch heute Spiele beeinflusst. Ohne Irrationalis **System Shock 2** und den wahnsinnigen

»Es wird immer Sequels geben – und das ist gut so!«

Supercomputer Shodan gäbe es vielleicht kein **Bioshock**, kein **Deus Ex**, kein **Portal**. Die Faszination guter Fortsetzungen liegt darin, dass sie Verständnis dafür zeigen, was das Original besonders gemacht hat – und darauf aufbauen. »Fortsetzungen sind eine Möglichkeit für die Entwickler, etwas Bekanntes weiter zu verbessern«, erklärt auch Aaryn Flynn. Und das kann durchaus radikale Schritte umfassen. Mit **Mass Effect 2** hat Bioware aus der im Vorgänger noch etwas unbequemen Verbindung von Rollenspiel und Shooter praktisch ein eigenes Genre geschaffen, in dem Shooter-Mechanismen mit komplexen Rollenspiel-Entscheidungen harmonisieren. Was also unterscheidet nun gute von schlechten Fortsetzungen?

Auch die Indie-Szene bringt Fortsetzungen hervor: **Jamie Cheng** hat mit Klei Entertainment erst **Shank** veröffentlicht, dann **Shank 2** (von links).



»Ich würde vorschlagen, Sequels nach drei Kriterien zu bewerten«, schlägt der Filmkritiker Stew Fyfe in der Diskussion mit David Bordwell vor. »Erstens: Wurde das Sequel gemacht, weil man damit eine Geschichte weiter erzählen kann? Zweitens: Wurde das Sequel gemacht, weil die Charaktere so beliebt waren? Drittens: Wurde das Sequel gemacht, um damit mehr Geld zu verdienen?« Klar ist, dass jeder Grund zu einem gewissen Grad eine Rolle spielt. Es ist aber die Gewichtung, die zum Urteil führt, ob ein Sequel als reine Geldmache oder legitime Fortsetzung wahrgenommen wird. Dieses System ist einfach und funktional, lässt sich aber kaum ohne Anpassung auf Spiele übertragen. Was die Spielerfahrung prägt, sind nicht nur sympathische Charaktere und packende Geschichten, sondern vor allem auch die Spielregeln und die Mechaniken, die dahinter stecken. Was nutzen neue Geschichten um tolle Charaktere, wenn auch der 27. Teil einer Serie mit dem ewig gleichen Spielprinzip langweilt?

»Spiele-Sequels sind meistens erzählerische Sequels, selten aber Sequels im mechanischen oder dynamischen Sinn«, schreibt der **Far Cry 2**-Macher Clint Hocking in einem Beitrag für das Magazin Edge. »Ein Sequel erlaubt es uns, Spielern einen neuen Kontext zu geben, in dem sie das Design des

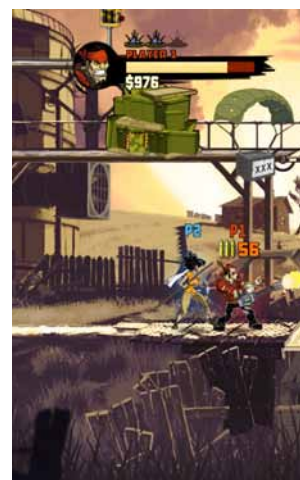
Spiele besser erforschen und wertschätzen können«, erklärt Hocking. »Aber normalerweise setzen Sequels nur die Geschichte des sympathischen Antihelden fort und belassen das Gameplay beim Alten.« Bei der Bewertung von Fortsetzungen muss also auch die Spielmechanik eine Rolle spielen. Wurde daran gefeilt? Verändert, um das Thema und die Idee des Spiels besser zu betonen? Oder gleich belassen und lediglich mit einer neuen Geschichte oder neuer Grafik überpinselt? Folgende Schicksalsfragen sollte man also einer Spielefortsetzung stellen:

- Soll die Fortsetzung eine Geschichte weiterspinnen, wie bei **Assassin's Creed** oder der **Mass Effect**-Reihe, die von Anfang an mehrteilig angelegt wurden?
- Soll die Fortsetzung ein Wiedersehen mit liebgewonnenen Charakteren ermöglichen, etwa mit der mörderisch unterhaltenden Künstlichen Intelligenz GLaDOS aus **Portal** und **Portal 2**?
- Soll die Fortsetzung das Spielprinzip verbessern, mit den Spielmechaniken experimentieren und Spieler überraschen – wie etwa **Batman: Arkham City**?
- Soll die Fortsetzung lediglich noch mehr Geld aus einem bereits etablierten, gut verkaufenden Markennamen melken?

Jedes dieser vier Kriterien muss bei der Entwicklung einer Fortsetzung eine Rolle spielen. Nicht einmal jährlich erscheinende Serien dürfen komplett ohne neue Spielelemente auskommen. Die nunmehr vierte **Assassin's Creed**-Folge **Revelations** etwa erweitert das Arsenal des alternden Assassinen Ezio Auditore um Bomben und führt zudem ein Tower-Defense-Minispiel ein.

»In Wirklichkeit wollen wir das, was wir nicht kennen«

Selbst beim Serien-Inbegriff **Call of Duty** versucht Activision, mit Anpassungen im Multiplayer-Modus seine Abermillionen Fans zufrieden zu stellen. Aber das ist Pflicht statt Kür, es ist bloß das Mindestmaß an Innovation, das für eine gelungene Fortsetzung zwingend notwendig erscheint.



»Ein Sequel sollte eine Evolution der Story bieten und eine Revolution des Gameplays«, erklärt Dax Ginn von **Rocksteady**, dem britischen Studio hinter **Batman: Arkham Asylum** und **Batman: Arkham City**. »Wenn Entwickler eine Fortsetzung nur als eine dezente Evolution des Originals ansehen, dann riskieren sie eben auch, dass sich das Sequel lediglich wie die Version 1.5 des ersten Teils anfühlt.« Außerdem gehört Mut dazu, sich einzugestehen, dass sich ein Spielkonzept vielleicht gar nicht für eine Fortsetzung eignet. »Wie oft kann ich den armen Kerl denn noch über Stacheln hüpfen lassen?«, seufzt Edmund McMillen, wenn er nach **Super Meat Boy 2** gefragt wird.

Um zu beeindrucken, muss eine Fortsetzung also einen sehr schwierigen Spagat zwischen Erwartungshaltung und Risiko schaffen. Es ist leicht, eine Fortsetzung als Dienst an den Fans auszuarbeiten, als ein etwas aufgewertetes Original. Sequels, die in Erinnerung bleiben, sind aber die, die gewillt sind, Risiken einzugehen. »Als Entwickler ist das deine einzige Chance«, bekräftigt Dax Ginn. »Du musst Risiken eingehen und du musst innovativ sein!« Leider wird genau diese Attitüde immer seltener, denn mit vorhersehbarem Erfolg und kalkuliertem Risiko ist sie nur äußerst schwer vereinbar. Wobei Ginn auch leicht reden hat, schließlich garantiert ihm schon alleine die (dank der jüngsten Kinohits sehr zugkräftige) **Batman**-Lizenz sichere Einnahmen – da kann er vergleichsweise gefahrlos mit spielerischen Neuerungen herumexperimentieren.

Fortsetzungen können allerdings noch so intelligent, originell und clever erzählt sein, der wahre Reiz liegt dennoch im Neuen. Das glaubt zumindest Edmund McMillen: »In Wirklichkeit wollen wir Spieler doch das, was wir noch nicht kennen – selbst wenn wir das Gegenteil behaupten«, philosophiert der Indie-Entwickler. »Niemand wird sagen: ›Oh mein Gott, Mario Party 12 ist das beste Spiel aller Zeiten!‹ Es sind die Dinge, die wir nicht kennen, die wirklich wichtig sind. Die Minecrafts. Geniale, fast mystischen Ideen, die um uns herumfliegen und nur darauf warten, umgesetzt zu werden.« Es sind nur selten die Sequels, die uns wirklich begeistern. Dennis Kogel / GR



Zehn (wirklich) neue Spiele für 2012



Dishonored: Ein spannender, an den Schleich-Klassiker Dark Project erinnernder Shooter im Steampunk-Stil von Harvey Smith, dem Lead Designer des ersten Deus Ex.



Monaco: In Andy Schatz' kooperativem Raubüberfall-Spiel Monaco schlüpfen bis zu vier Spieler in die Rollen eines verrückten Einbrechers und seiner Hilfsaffchen.



The Secret World: Die Kombination aus Mystery-Geschichten, Puzzles und Shooter-Mechaniken macht Funcoms neues Online-Rollenspiel zu einem spannenden Projekt.



The Witness: Nachdem Jonathan Blow mit Braid eines der erfolgreichsten Indiespiele der letzten Jahre geschaffen hat, versucht er sich an einem Puzzletitel im Myst-Stil.



Prison Architect: Im neuen Projekt des Uplink- und Darwinia-Entwicklers Introversion baut und verwaltet man ein Hochsicherheitsgefängnis – das gab's seit der miesen Prison-Tycoon-Serie nicht mehr.



Dead State: Das glorreiche Troika (Vampire: Bloodlines) gibt es leider längst nicht mehr, ein paar Ehemalige arbeiten aber fleißig an diesem Zombie-Survival-Rollenspiel.



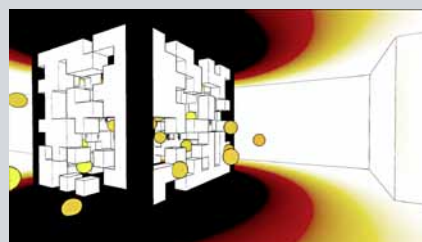
Quantum Conundrum: Kim Swift erfand Portal mit, nun arbeitet sie an diesem Puzzlespiel um Dimensionssprünge (etwa in die wohlige-weiße »Fluffy Dimension«).



Cartel: Weil EA aus Peter Molyneux' Taktikklassiker Syndicate (Bild) einen Shooter gemacht hat, strickt Paradox ein originalgetreues Remake namens (clever!) Cartel.



Spy Party: Als Spion muss ein Spieler auf einer Party untertauchen und seinen Auftrag erfüllen, während der zweite Spieler als Scharfschütze versucht, ihn auszuschalten.



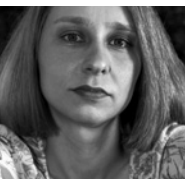
Antichamber: Falls M.C. Escher die Aperture-Science-Labore gebaut hätte, sie würden wie Antichamber aussehen. Im Puzzlespiel muss man eine Umgebung verstehen, die jenseits der Vorstellungskraft liegt.

Hall of Fame

Splinter Cell

Zwar gab's Garrett aus Dark Project schon ganz lange, aber erst Sam Fisher machte das Schleichen zu einer Massenbewegung auf dem PC. Von Petra Schmitz

Auf XL-DVD: Video-Special



Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Schon interessant, wie sehr die Erinnerung täuschen kann: Ich hatte **Splinter Cell** vor meinem geistigen Auge als bildschönes Spiel abgelegt, immun gegen den Zahn der Zeit. Als ich es dann für diesen Artikel wieder gespielt habe, musste ich mir recht flott eingestehen, dass Sams erster Auftritt seit 2003 dann doch ganz schön ergaut ist. Allerdings in Würde, denn nach nur ein paar Minuten mit Super-Fisher war mir die Optik vergleichsweise egal, ich ließ mich ratzfatz wieder von den spannenden Missionen fesseln. Und ich scheiterte alle naselang am Versuch, wirklich ganz und gar unentdeckt vorzugehen. Himmel, bei all den verkärten Erinnerungen an **Splinter Cell** hatte ich tatsächlich vergessen, dass das Ding schon auf dem normalen Schwierigkeitsgrad deutlich kniffliger war als beispielsweise das Quasi-Vorbild **Dark Project**.

Stichwort **Dark Project**: Spätestens seit diesem Meilenstein der Längenachtunterhaltung war ich Schleich-Fangirl. Was natürlich nicht nur mit der Spielmechanik von **Dark Project**, sondern auch mit dem höchst charismatischen Helden Garrett zu tun hatte. Sam kam nicht ganz an Garrett heran, aber

von der PC-Kante hätte ich ihn auch nie gestoßen, wenn ich das so schreiben darf. Allein schon, weil der Mann so lässige Moves drauf hatte, mit denen er sich etwa zwischen zwei Wänden unter die Decke klemmen konnte. Außerdem war 2002 beziehungsweise 2003 diese Terrorist-bedrohten-Weltfrieden-Nummer, die **Splinter Cell** als Aufbau für die neun Missionen hernahm, noch nicht so durch, wie sie es heute ist. Um was sollte es gleich wieder in **Medal of Honor: Warfighter** gehen? Ach ...

2002? 2003? Ja, schon damals ärgerte Ubisoft uns PC-Spieler mit versetzten Erscheinungsterminen dank Portierungsgefummel. Für die erste Xbox erschien **Splinter Cell** bereits 2002, Rechenknecht-Liebhaber wie ich durften erst 2003 mit Sam um die Häuser schleichen. Dafür gab's dann immerhin eine deutlich höhere Auflösung und somit insgesamt ein schöneres Erlebnis. Für damalige Verhältnisse, wie bereits angedeutet.

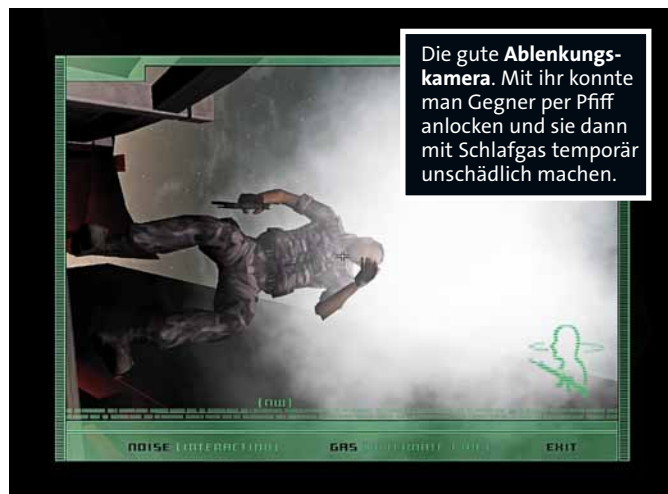
Selbst wer **Dark Project** auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad gemeistert hatte (und verflucht ja, das hatte ich), musste in **Splinter Cell** relativ schnell zähneknirschend die Vorgehensweise überdenken. Minimalste Dummlichkeiten seitens des Spielers wurden sofort bestraft – mit dem Tod, denn die Gegner waren bei Weitem nicht so dämlich wie die Typen in Garretts Abenteuern. Au-

Deswegen legendär

- ★ cooler Held
- ★ zig nützliche und coole Gadgets
- ★ lässige Moves
- ★ bildschöne Lichteffekte
- ★ tolles Missionsdesign

ßerdem schossen sie sofort und trafen immer. Und so super Sam auch war, so schnell war er auch hinüber.

Der Clou am Spiel war also tatsächlich das Tempo. Langsam, langsam, nur nicht hetzen und immer schön mit Bedacht und Hirnschmalz! Ich glaube, ich bin niemals zuvor so konsequent lahm durch ein Spiel geschlichen wie durch **Splinter Cell** und habe niemals zuvor so konsequent die Spezialausrüstung eines Helden in vollem Umfang ausgenutzt. Allerdings blieb einem auch kaum etwas anderes übrig, denn Ubisoft hatte die Levels und Missionen tatsächlich so clever angelegt, dass man den ganzen Plunder schlicht und ergreifend benutzen musste, wenn man Erfolg haben wollte. Durch eine Tür stürzen, ohne vorher mit dem optischen Kabel in den angrenzenden Raum zu lensen? Saublöde Idee, weil viel zu oft ein Garant für jämmerliches Dahinscheiden. Versuchen, fünf Gegner umzunieten,





ben Konsolenportierungen so etwas noch gekonnt, heute ist die Quicksave-Option ja grundsätzlich Glück (oder Unfall) bei einer Spiele-Entwicklung. Ach, was rede ich? Wenn man überhaupt mal selbst speichern darf, ist das bereits ein Grund zum Feiern.

Gefeiert haben wir **Splinter Cell** in angemessenem Rahmen, nämlich mit 91 Punkten und einem Award für besondere Atmosphäre. Aber damals schon mopperte ich, dass Sam mit Mehrspieler-Modus noch besser hätte sein können. Ubisoft lieferte bereits 2004 nach: In **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** gab's den coolen (aber leider wenig gespielten) Söldner-vs.-Spion-Modus, der dann auch gleich mal zu 92 Punkten führte.

Splinter Cell war übrigens Ubisofts erstes großes Spiel, das in Montreal auf die Welt kam. Zwar hatte man dort zuvor schon **Tonic Trouble** entwickelt, aber an den **Rayman**-Klon dürften sich nur noch die wenigsten erinnern. 1997 hatte der französische Entwickler und Publisher in Montreal seine Niederlassung eröffnet – da die kanadische Provinz Quebec mit solch fetten Subventionen gelockt hatte, dass eigentlich gar keine andere Wahl blieb. Jeder neue Job, den Ubisoft schuf, sollte fünf Jahre lang mit 25.000 Dollar gesponsort werden. Obendrein gab's steuerliche Vergünstigungen. Man kann also sagen, dass **Splinter Cell** der Startschuss für den Entwickler-Boom in Montreal war. Ein leiser Startschuss. Mit Schalldämpfer, wie es sich für Sam gehört. **PET**

statt sie nach und nach zu dezimieren (etwa mit der Ablenkungskamera plus Schlafgas)? Saublöde Idee, weil immer ein Garant für jämmerliches Dahinscheiden. Hatte ich be-

In Würde ergraut

reits erwähnt, dass **Splinter Cell** ein ziemlich schwieriges Spiel war? Nicht nur aus heutiger Sicht, sondern auch aus damaliger.

Dann und wann tat mir Sam aber leid, weil der arme Mann bei mir so gut wie immer in der Hocke und schrecklich lahm unterwegs war. Seine Oberschenkel dürften derart übersäuert gewesen sein, dass man daraus locker Zitronenlimonade hätte pressen können. Aber zugegeben, ich hab Mr. Fisher auch ganz gerne auf den knackigen Hintern geschaut, wenn er elegant meinen Vorgaben folgend Fiesewichter schlafen legte. Sam, nicht sein Hintern. Und musste es dann doch mal ausnahmsweise schnell beziehungsweise schneller gehen, konnte ich Sams Tempo stufenlos übers Mausrad anpassen. Mir ist vollkommen schleierhaft,

warum es das nicht in mehr Spielen gibt, gerade und vor allem bei Konsolenportierungen, wie **Splinter Cell** es eine war.

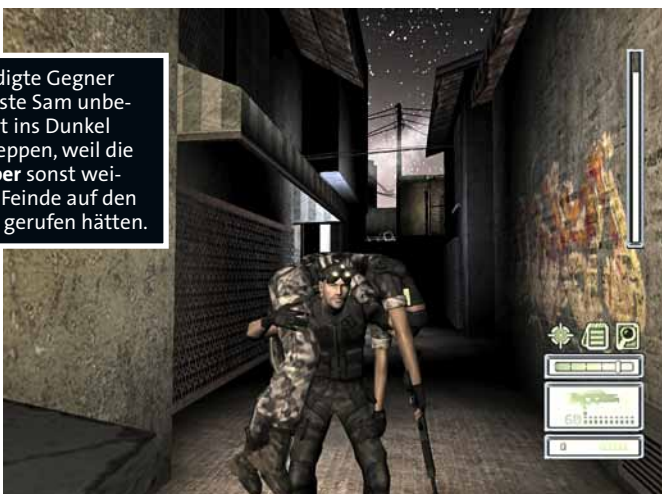
Allerdings hätte ich aber auch alternativ ganz gerne mit dem Mausrad durch Sams Equipment geschaltet oder zumindest einen Zugriff darauf über die Zahlentasten gehabt. Aber nein, man musste stets das Inventar aufrufen, mit der Maus den gewünschten Gegenstand auswählen und dann noch aktivieren. Das hat zuweilen gefühlte Jahre gedauert – die einem selbst bei einem solch behäbigen Spieltempo im Regelfall nicht zur Verfügung standen, das Inventargewurschtel musste ohne Pausenfunktion auskommen, es fand in Echtzeit statt. Dass dabei mehr als einmal die entscheidenden lebenswichtigen Sekunden verronnen, bis der nächste Feind mit Taschenlampe und Kalashnikov im Anschlag um die Ecke bog, war etwas, das ich erst schmerzvoll lernen musste. Inventargewurschtel schließlich ausnahmslos in uneinsehbaren Ecken. Und mit entsprechender Planung im Vorfeld. Hatte die Planung versagt, war F8, also die Schnelllade-Funktion die Rettung. Erstaunlich, oder? 2003 ha-

Splinter Cell

PUBLISHER	Ubisoft
ENTWICKLER	Ubisoft Montreal
QUELLE	Original-CD, Steam
SPRACHE	Deutsch, auf Steam nur Englisch
MINIMUM	CPU mit 600 MHz, 128 MB RAM
SO LÄUFT'S	Splinter Cell flutscht auch unter Windows 7 einwandfrei. Leider aber ohne 16:9-Auflösung. Das Spiel können Sie auch heute noch problemlos im Handel oder bei Steam erstehen.



Fazit Verflixt kniffliges Schleichmeisterwerk für geduldige Spieler. Und Spielerinnen.



XMx

HIGH PERFORMANCE SYSTEMS

xmx empfiehlt Original Windows® 7

**PC Systeme direkt vom Hersteller!!!
Alle Systeme Versandkostenfrei!¹⁾**



GRATIS
ZYKON GAMING
MOUSEPAD
ZU JEDEM XMx PC-SYSTEM!

AMD FX-Series FX-4100 Prozessor mit 4 x 3.6 GHz

- » 8 GB High End DDR3 Kingston HyperX blu PC1600
- » 1024 MB AMD Radeon® HD7770
- » 500 GB SATA3 16 MB Cache, 7200 U/Min.
- » 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- » Interne Hochleistungswasserkühlung
- » 500 W Silverstone Strider / BitFenix Shinobi Tower
- » Gigabyte GA-970A-UD3

779,- *

ab 15,54 € mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾

699,- * (ohne Windows)



DVI
HDMI
2 x Displayport
USB 3.0
SATA 3
DirectX® 11.1

Artikel-Nr.: 50100



Watercooled



Prolimatech
Panther Kühler

2 x DVI
HDMI
Mini-Displayport
USB 3.0
DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50103

AMD FX-Series FX-8120 Prozessor @ 8 x 3.8 GHz übertaktet!

- » 8 GB High End DDR3 Kingston HyperX blu PC1600
- » 1024 MB AMD Radeon® HD6950
- » 1000 GB SATA3 32 MB Cache, 7200 U/Min.
- » 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- » Prolimatech Panther Kühler
- » 600 W Silverstone Strider / Raidmax Blackstorm
- » Gigabyte GA-970A-UD3

979,- *

ab 18,33 € mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾

899,- * (ohne Windows)



¹⁾ Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. * Abbildung enthält Sonderausstattung. Windows® 7 and the Microsoft logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.



0180 1 994041

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 994041

Montag bis Freitag von 8-20 Uhr / Samstag und Sonntag von 10-18 Uhr

(3,9 Cent/Min.
Festnetz der T-COM;
max. 42 Cent/Min. aus
dem Mobilfunknetz)

Schneller

Leiser

Besser

Watercooled



DVI
Mini HDMI
USB 3.0
SATA 3
DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50108

Intel® Core™ i5-2500K Prozessor
@ 4 x 4.3 GHz übertaktet!

- » 16 GB High End DDR3 Kingston HyperX blu PC1600
- » 3072 MB NVIDIA® GeForce® GTX 560
- » 1000 GB SATA 3 32 MB Cache, 7200 U/Min.
- » 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- » Interne Hochleistungswasserkühlung
- » 500 W BeQuiet / Coolermaster Black Hornet Tower
- » Gigabyte GA-Z68X-UD3H-B3
- » Windows® 7 Home Premium 64 Bit

1029,- €
ab 19,26€ mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾
949,- € (ohne Windows)



Intel® Core™ i7-2700K Prozessor
@ 4 x 4.5 GHz übertaktet!

- » 16 GB High End DDR3 Kingston HyperX blu PC1600
- » 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 PRO3 Gen3
- » Windows® 7 Home Premium 64 Bit

1429,- €
ab 26,75€ mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾
1349,- € (ohne Windows)



Alpenföhn®
Hochleistungs-
Luftkühlung:
Alpenföhn Matterhorn

2 x DVI
Mini HDMI
USB 3.0
SATA 3
DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50096



Watercooled



Intel® Core™ i7-3930K Prozessor
@ 6 x 3.8 GHz übertaktet!

- » 16 GB High End DDR3 Kingston HyperX blu PC1600
- » 3072 MB NVIDIA® GeForce® GTX 580
- » 1000 GB SATA 3 64 MB Cache, 7200 U/Min.
- » Blu-Ray ROM/DVD±R/RW
- » Interne Hochleistungswasserkühlung
- » 700 W Silverstone Strider / NOX Xtreme Tower
- » Gigabyte GA-X79-UD3
- » Windows® 7 Home Premium 64 Bit

DVI
Mini HDMI
USB 3.0
SATA 3
DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50099



1979,- €
ab 37,05€ mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾
1899,- € (ohne Windows)

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 999 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 72 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 9,3 % p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar.

KONFIGURIEREN SIE IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...

www.xmx.de

Hardware News

Roccat: PC-Steuerung per Smartphone



GameStar.de/Quicklink/7776

Roccat will Smartphones wie das **iPhone** per App zum Eingabegerät und Statusmonitor für Spieler machen, um Einstellungen zu ändern oder mit Freunden zu chatten, ohne beim Spielen auf den Desktop wechseln zu müssen. Dabei sollen Tastatur und Maus durch das kostenlose **Power Grid** nicht ersetzt, sondern ergänzt werden. Power Grid bietet dazu mehrere Tabs. Das »Incoming Center« hält Sie per Teamspeak, Facebook und Skype auf dem Laufenden, die »System Stats« zeigen unter anderem die Auslastung von Arbeitsspeicher und CPU-Kernen oder die verfügbare Kapazität auf Laufwerken. Mit »Sound Control« lässt sich unter Windows 7 und Vista die Lautstärke der laufenden Programme verändern und viele Media Player steuern. Das letzte Tab dürfen Sie frei konfigurieren und auch mit Aktionen aus Spielen belegen. Weitere User-Tabs sollen im Apple Store 99 Cent kosten. Roccat arbeitet derzeit noch an einer zum Grid passenden Docking Station mit Anschluss an den PC. **DV**

Die **iPhone-Version** des Roccat Grids soll bis zur Gamescom im August erscheinen, Varianten für Android und Windows Phone folgen später.

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 130 €	HD 6850 140 € HD 6870 150 € HD 6950 200 €	HD 6970 280 € HD 7950 400 € HD 7970 500 € HD 6990 650 €
Geforce 4/5/600	GTX 450 80 € GTX 550 Ti 110 € GTX 460 150 €	GTX 560 160 € GTX 560 Ti 190 € GTX 480 270 €	GTX 570 250 € GTX 580 370 € GTX 590 650 € GTX 480 550 €
Prozessoren	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Athlon	II X2 260 60 € II X3 440 60 € II X4 645 80 €		
Phenom II	X2 555 70 € X3 720 80 € X4 925 100 €	X4 955 110 € X6 1055T 130 € X4 980 160 € X6 1100T 170 €	
FX 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.

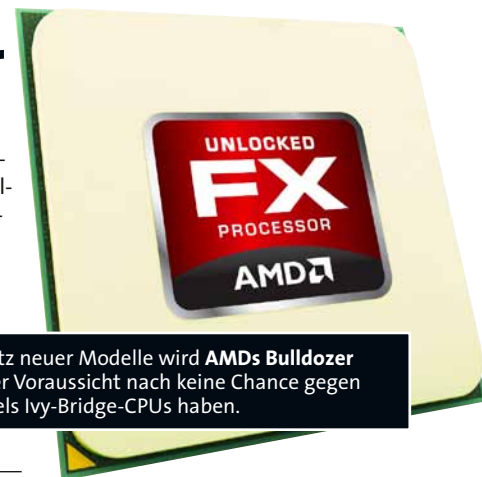
! Leistungsindex

Der Grafikkarten-Prozessor-Index ordnet Grafikkarten 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.

Bulldozer billiger und schneller

GameStar.de/Quicklink/7779

Gegen Intels Sandy-Bridge- und auch die Phenom-II-Vorgänger aus eigenem Haus haben AMDs Bulldozer einen schweren Stand. Moderate Preissenkungen und neue Modelle sollen den Verkaufszahlen auf die Sprünge helfen. Der günstigere der beiden erhältlichen Achtkerner, der **FX-8120**, kostet ab sofort nur noch 160 statt zuvor 180 Euro, und den 3,3 GHz schnellen Sechskerner **FX-6100** gibt's jetzt für 120 statt 130 Euro. Neu im Angebot sind der mit 3,8 GHz deutlich schnellere **FX-6200** für 150 Euro sowie die erste CPU mit mehr als 4,0 GHz: Für den 4,2 GHz schnellen Vierkerner **FX-4170** veranschlagt AMD rund 130 Euro. Beide neuen Bulldozer-Chips verbrauchen laut AMD aber wie gehabt bis zu 125 Watt (TDP) – im Vergleich zu den 77 Watt der kommenden Intel-CPU mit Ivy-Bridge-Kernen (siehe unten) fast das Doppelte. Im dritten Quartal soll dann die zweite Bulldozer-Generation mit Codenamen »Piledriver« starten. **DV**



Trotz neuer Modelle wird **AMDs Bulldozer** aller Voraussicht nach keine Chance gegen Intels Ivy-Bridge-CPU haben.

Ivy-Bridge-CPUs erst Ende April

GameStar.de/Quicklink/7777

Vermutlich wegen hoher Lagerbestände der aktuellen Sandy-Bridge-Prozessoren hat Intel den Starttermin der Ivy-Bridge-Nachfolger von Anfang auf Ende April verschoben – aufgrund der im Weihnachtsquartal schlecht verfügbaren Festplatten sind die PC-Verkäufe insgesamt deutlich hinter den Erwartungen zurückgeblieben, die Regale der Hersteller entsprechend gefüllt. Nun sollen am 29. April alle Quad-Core-Chips mit Hyperthreading (Core

i7) sowie die schnelleren Quad Cores ohne Hyperthreading (Core i5) auf den Markt kommen. Dazu gehört unter anderem der **Core i7 3770K**, der den Core i7 2700K ablöst – alle Ivy-Bridge-Prozessoren sind an der viertstelligen Modellnummer mit einer »3« am Anfang zu erkennen. Angeblich am 3. Juni folgen dann die kleineren Vierkerner. Erst gegen Ende des Jahres sind die günstigen Dual-Core-Modelle mit Hyperthreading als Core i3 geplant. **DV**

News-Ticker

Firefox: Die Windows-8-Version von Firefox soll eine normale Desktop-Anwendung bleiben, aber zusätzlich die Metro-Oberfläche unterstützen.

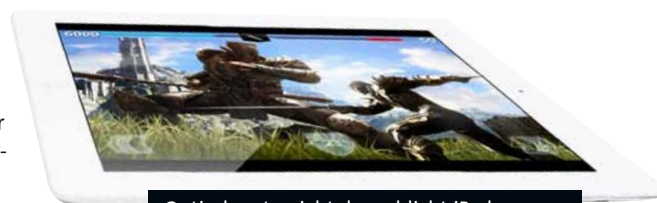
Valve: In den letzten Wochen geisterten Gerüchte um eine Steam-Konsole durch das Internet. Laut Pressesprecher Doug Lombardi nur ein Missverständnis: Man arbeite derzeit an einer neuen Benutzeroberfläche, die denjenigen zu Gute komme, die ihren PC an Fernseher oder Projektor angeschlossen haben.

DDR4: Auf der Branchenmesse ISSCC haben einige Speicherhersteller ihre ersten DDR4-Module gezeigt. Der neue Speicherstandard soll bis zu 40 Prozent weniger Energie verbrauchen und Ende 2012 in die Massenproduktion gehen. Passende Mainboard kommen aber frühestens Mitte 2013 auf den Markt.

Neues iPad mit Retina-Display

GameStar.de/Quicklink/7778

Anders als bei den Smartphones, wo Apple durch Androiden wie das Samsung **Galaxy S2** oder das Motorola **Razr** starke Konkurrenz bekommen hat, dominiert das **iPad** nach wie vor den Tablet-PC-Markt. Das neue **iPad** soll diesen Vorsprung ausbauen: Das weiter 9,7 Zoll große Display löst nun mit 2048x1536 statt 1024x768 Pixeln viermal so hoch auf wie die beiden Vorgänger. Wie beim **iPhone 4S** sollen damit aus normaler Entfernung keine Pixel mehr zu erkennen sein. Um den gestiegenen Rechenaufwand einigermaßen bewältigen zu können, soll sich die Grafikleistung des Prozessors verdoppelt haben. Zusätzlich kann die rückseitige Kamera nun wie das **iPhone 4S** Videos in 720p aufnehmen. Die Sprachsteuerung Siri wird aller-



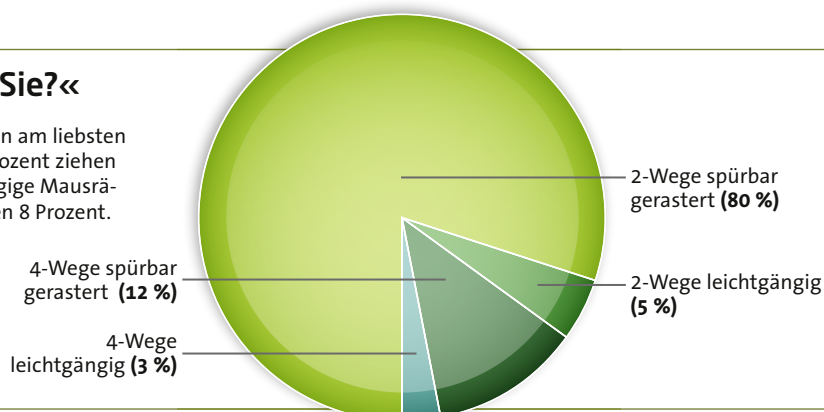
Optisch entspricht das schlichte iPad genannte neue Apple-Tablet dem iPad 2: Das **Gehäuse** ist allerdings einen Millimeter dicker und rund 50 Gramm schwerer.

dings nicht unterstützt. Dafür ist das neue **iPad** das erste Apple-Gerät, dass den neuen Hochgeschwindigkeitsfunkstandard LTE beherrscht – allerdings nicht auf den in Deutschland üblichen Frequenzen. Die Preise beginnen bei 480 Euro für die WLAN-Variante mit 16 GByte Speicherplatz. Je nach Ausstattung kostet das **iPad** bis zu 800 Euro (inklusive WLAN, LTE und 64 GByte). **DV**

»Was für ein Mausrad bevorzugen Sie?«

Die GameStar.de-Leser sind sich einig: 80 Prozent spielen am liebsten mit einem deutlich gerasterten 2-Wege-Mausrad, 12 Prozent ziehen ein ebenfalls gerastertes 4-Wege-Modell vor. Leichtgängige Mausräder mag nur eine Minderheit von zusammen genommen 8 Prozent.

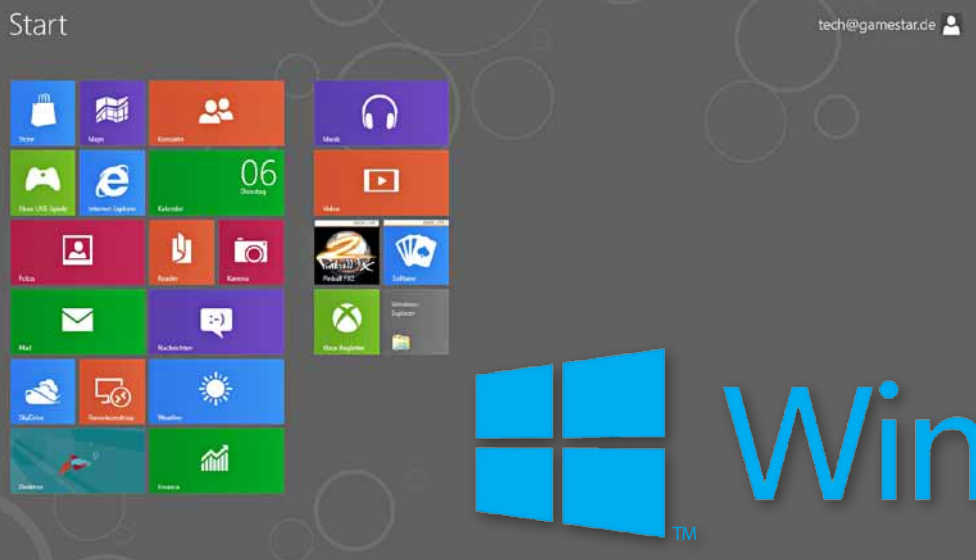
Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 9.179 Teilnehmer



Ein Windows für alle

Microsoft-Chef Ballmer bezeichnet Windows 8 als das größte Risiko, das seine Firma jemals eingegangen ist. Aus gutem Grund: Die komplett neue Benutzeroberfläche Metro bricht mit nahezu allen seit Windows 95 gelernten Konventionen.

Von Daniel Visarius



Windows® 8

Windows 8 Consumer Preview: GameStar.de/Quicklink/7774

Smartphones und Tablets verursachen gigantische Umwälzungen in der IT-Industrie und bescheren vor allem Apple und Google mit ihren iOS- und Android-Plattformen samt den dazugehörigen App Stores üppige Profite. Microsoft hat mangels passender Software in diesem rasant wachsenden Markt bislang einen schweren Stand. Obwohl einige Hardware-Hersteller beispielsweise Tablets mit Windows 7 auf den Markt gebracht haben, sind

die Verkaufszahlen (völlig zurecht) verschwindend gering. Die Bedienung eines klassischen Windows-Desktops mit der bei Tablets und Smartphones üblichen Fingersteuerung funktioniert in der Praxis einfach nicht komfortabel genug. Dazu kommt, dass Windows bislang nur auf Prozessoren mit x86-Architektur läuft, also solchen von Intel oder AMD. Deren Leistungsaufnahme übersteigt aber die der in den meisten Tablets und Smartphones eingesetzten ARM-Chips bei weitem, entsprechend dick und

unhandlich sind die wenigen erhältlichen Tablet-PCs mit Windows 7.

Mit Windows Phone 7 hat Microsoft seit Mitte letzten Jahres aber ein konkurrenzfähiges Betriebssystem, das durchgehend auf Smartphones und Touchscreens ausgelegt ist und als erstes Microsoft-System überhaupt auch auf aktuellen ARM-Prozessoren läuft. Funktionen und Bedienung liegen spätestens seit dem Mango genannten Update auf Version 7.5 vom Herbst 2011 auf

Windows 8 ausprobieren



Nach dem Booten von CD oder in der virtuellen Maschine legen Sie zu Beginn der Installation Sprache und Tastaturbelegung fest. Bis auf das Logo unterscheidet sich der Prozess kaum von der Windows-7-Installation.



Wie bei Windows 7 können Sie das Betriebssystem jetzt mit einem Klick auf »Jetzt installieren« sofort aufspielen oder die Reparaturfunktionen aufrufen, um eine gegebenenfalls kaputte Installation wieder in Stand zu setzen.



Der Lizenzschlüssel der Windows 8 Consumer Preview lautet immer »DNJXJ-7XBW8-2378T-X22TX-BKG7J« – egal ob Sie die 32-Bit- oder die 64-Bit-Version des neuen Microsoft-Betriebssystems ausprobieren wollen.

einem Niveau mit Android und iOS. Trotz guter Kritiken und der Kooperation mit Nokia dürften die Verkaufszahlen aber weit hinter den Erwartungen zurückgeblieben sein. Anderenfalls hätten beide Firmen längst einen Erfolg nach dem anderen verkündet. Um im umsatzträchtigen Geschäft mit mobilen Endgeräten gegen die Branchengrößen Apple und Google auf Dauer bestehen zu können, bleibt Microsoft aber gar keine andere Möglichkeit, als den Weg von Windows Phone 7 und seiner durchaus gelungenen Metro-Oberfläche mit den charakteristischen Kacheln weiterzugehen.

Mit Windows 8 will Microsoft bereits im dritten oder vierten Quartal 2012 ein einheitliches Betriebssystem für Netbooks,

Auf dem Desktop hingegen dürfen wir noch ganz normal Setup-Dateien herunterladen und Programme darüber installieren. Perspektivisch stellt sich allerdings die Frage: Wie lange noch? Apple hat in das letzte Update für sein PC-Betriebssystem Mac OS X bereits einen Schalter eingebaut, über den Sie bestimmen können, ob nur Anwendungen aus dem App Store oder auch auf konventionellem Weg installiert werden dürfen. Durchaus vorstellbar, dass Apple in ein paar Jahren letzteres verbietet. Nun ist Apple im Vergleich zu Google und Microsoft aber wesentlich strikter, was die im App Store zugelassenen Programme betrifft: Weder erlaubt der iPhone-Hersteller in seinem Ökosystem (also die Kombination aus Hardware, Software und Medienangeboten) andere Internet-Browser oder Media Player noch Ab-18-Inhalte. Diesem Trend der letzten Jahre schließt sich Microsoft mit Windows 8 teilweise an: Die Hersteller versuchen, immer mehr Kontrolle über die Anwendungen zu bekommen, die auf dem Rechner laufen dürfen. So können wir zwar konventionelle Programme außerhalb des App Stores installieren und verwalten. Für Metro-Apps, die auf dem neuen Startbildschirm von Windows 8 Statusmeldungen anzeigen können, gilt allerdings auch auf dem Desktop der Zwang zum App Store.

Abseits des neuen Metro-Startbildschirms, der den Startbutton ersetzt, gibt es auf dem Desktop wenig Neues. Die Änderungen stecken im Detail und verbessern die von Windows 7 bekannte Benutzeroberfläche punktuell. Dazu gehören etwa die Ribbon-Menüs von Office 2007, die jetzt auch im Windows Explorer zum Einsatz kommen. Oder der bessere Umgang mit zwei oder mehr Monitoren. Da der Desktop bei Windows 8 strenggenommen nur noch eine App ist, lassen sich auch hier die neuen Metro-Seitenleisten nutzen, mit denen wir zwischen Anwendungen umschalten oder den Rechner herunterfahren. Auf jeden Fall eine echte Verbesserung ist die Zusammenführung von Games for Windows und Xbox Live, das jetzt auf allen Microsoft-Plattformen – von der Xbox übers Smartphone bis hin zum PC – Xbox

Live heißt. Damit sollen auch Achievements nur einmal für ein Spiel verteilt werden, sodass wir Erfolge auch mit unseren Freunden auf einer anderen Plattform vergleichen können. Bisher sind ein und dasselbe Spiel auf dem PC und auf der Xbox 360 zwei verschiedene Titel in den Erfolgslisten, obwohl der Gamerscore übergreifend gezählt wird.

Nach aktuellem Stand erwarten wir zumindest die x86-Version von Windows 8 bereits im Herbst 2012, die ARM-Version könnte sich noch bis 2013 verzögern. Zu den Preisen und den verschiedenen Ausstattungsvarianten hat Microsoft noch keine Informationen verlauten lassen. Für diesen Schwerpunkt haben wir uns intensiv mit der weit fortgeschrittenen Vorabversion Windows 8 Consumer Preview beschäftigt, die laut Microsoft aber noch nicht jede Funktion der fertigen Version enthält. Die Testversion steht kostenlos im Internet zum Download bereit, läuft bereits sehr stabil und kann bis 2013 genutzt werden. Wenn Sie Windows 8 selbst ausprobieren möchten, sollten Sie zur Sicherheit aber einen separaten Rechner oder mindestens eine eigene Festplatte verwenden, um das Risiko eines möglichen Datenverlusts auf Ihrem Haupt-Windows zu verhindern. Über den oben genannten Quicklink 7774 laden Sie sich zunächst die in der 64-Bit-Variante 3,5 GByte große ISO-Datei von Windows 8 herunter. Entweder brennen Sie die auf eine DVD, um von dort aus zu installieren, oder Sie laden das ISO einfach

Neues Logo, neues Design

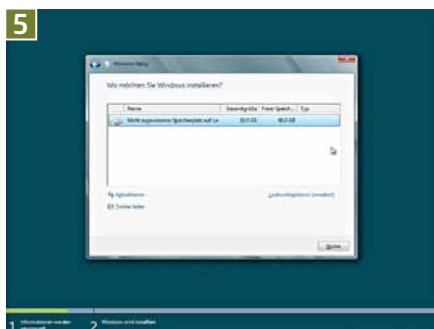
Notebooks, Desktop-PCs und Tablets veröffentlichten, das sowohl mit der x86- als auch mit der ARM-Architektur zusammenarbeitet. Als Windows Phone 8 soll zudem eine Version für Smartphones erscheinen, die auf dem gleichen Kern basiert. Statt des klassischen Arbeitsplatzes begrüßt uns unabhängig von der jeweiligen Plattform stets eine bunte Kachelansicht, die sich nicht abschalten lässt und als zentrales Verwaltungselement das gewohnte Startmenü ersetzt. Auch auf einem normalen PC oder einem Notebook öffnet sich erst nach einem Klick auf die Desktop-Kachel der eigentliche Desktop, auf Geräten mit ARM-Chips soll der Desktop sogar ganz verschwinden. Zudem folgt Microsoft dem Beispiel von Apple und dehnt den von Windows Phone 7 bekannten App Store mit Windows 8 auch auf Tablets, Notebooks und Desktop-PCs aus. Dabei wird das Tablet-Windows eine ebenso geschlossene Plattform wie Apples mobiles Betriebssystem iOS: Zumindest wenn ein ARM-Prozessor im System steckt, soll der App Store die einzige Anlaufstelle sein, von wo aus Sie Anwendungen herunterladen und installieren können.

Unter der Haube steckt Windows 7

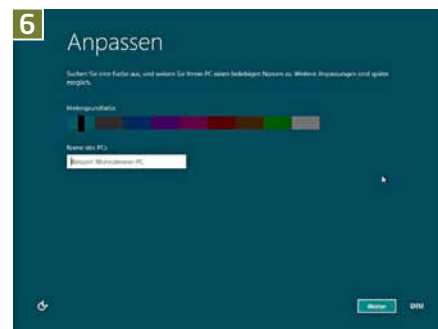
mit einer virtuellen Maschine wie etwa der Virtualbox von Oracle. Wie die Installation von Windows 8 abläuft, zeigen wir Ihnen im Kasten »Windows 8 ausprobieren«. Auf den folgenden Seiten fassen wir dann unsere Erfahrungen mit der Vorabversion zusammen, erklären das Konzept der Metro-Oberfläche und schätzen die Neuerungen kritisch ein. **DV**



Nach der Bestätigung des Lizenzschlüssels und der Lizenzbestimmungen sollten Sie in jedem Fall eine komplette Neuinstallation anstelle eines Upgrades von der bestehenden Windows-Installation durchführen.



Windows 8 braucht mindestens 16 GByte Speicherplatz. Sobald Sie eine passende Festplatte beziehungsweise Partition ausgewählt haben, kopiert das Setup Windows 8 innerhalb von einer Viertelstunde auf Ihr Laufwerk.



Bevor Sie auf dem Metro-Startbildschirm landen, definieren Sie noch Ihr Farbschema, legen PC- und Benutzernamen fest und konfigurieren den Netzwerkzugang. Zusätzlich verlangt die Consumer Preview eine gültige E-Mail-Adresse.

Windows 8

Der Desktop als App

Mit Windows 8 krempelt Microsoft die seit langem gewohnte Windows-Bedienung kräftig um. Wir erklären die Neuerungen im Detail und decken auch die weniger offensichtlichen Änderungen des Multiplattform-Betriebssystems auf. Von Florian Klein

Windows 8 Consumer Preview zum Download: GameStar.de/Quicklink/7774 Auf DVD: Windows 8 Video

Seit Windows 95 vor 17 Jahren das Startmenü, die Task-Leiste und den Windows Explorer eingeführt hat, brachte kein Microsoft-Betriebssystem mehr so viele optische und ergonomische Änderungen mit sich, wie es aller Voraussicht nach Windows 8 gegen Ende dieses Jahres tun wird. Wie grundlegend der Umbau der Benutzeroberfläche von Windows 8 ist, fällt jedem Windows-Veteranen sofort nach dem ersten Hochfahren auf: Der altbekannte Desktop samt Start-Button und Taskleiste ist einem Feld bunter Kacheln gewichen, auf dem sich nur die (relativ seltenen) Besitzer eines Smartphones mit Windows Phone 7 heimisch fühlen. Denn die »Metro UI« (»UI« steht für User Interface, also Benutzeroberfläche) genannte Kachelansicht erbt Windows 8 vom Smartphone-Vorgänger. Auf den ersten Blick wirkt die Metro UI entsprechend konsequent auf die Bedienung mittels Touchscreen ausgelegt. Sogar Mi-

crosoft gibt unumwunden zu, dass Windows 8 in erster Linie auf die Bedienung per Finger ausgelegt sei, was bei mobilen Geräten auch kein Problem sein mag. Am Desktop-PC oder am Notebook, dem traditionellen Windows-Markt, scheint die Metro UI aber komplett vorbeizugehen. Zwar gibt es vereinzelte Touchscreen-TFTs, deren Bedienung ist aber enorm anstrengend, solange der Bildschirm nicht vor einem auf dem Tisch liegt, sondern wie gewohnt steht. Um diesen Befürchtungen entgegenzutreten,

versichert Microsoft, dass auch die Bedienung mit Maus und Tastatur bei Windows 8 nicht zu kurz kommt und präzise funktioniert. Im Folgenden stellen wir Ihnen die augenfälligsten Neuerungen der Metro UI ausführlich vor, untersuchen, wie sich Windows 8 mit den bevorzugten Spielerwerkzeugen Maus und Tastatur steuert und was sich hinter dem generalüberholten Äußeren verbirgt.

Die mitgelieferten **Windows-8-Apps** wie die zur Wettervorhersage wirken mit ihrem schicken Vollbild-Design sehr modern und ansprechend.

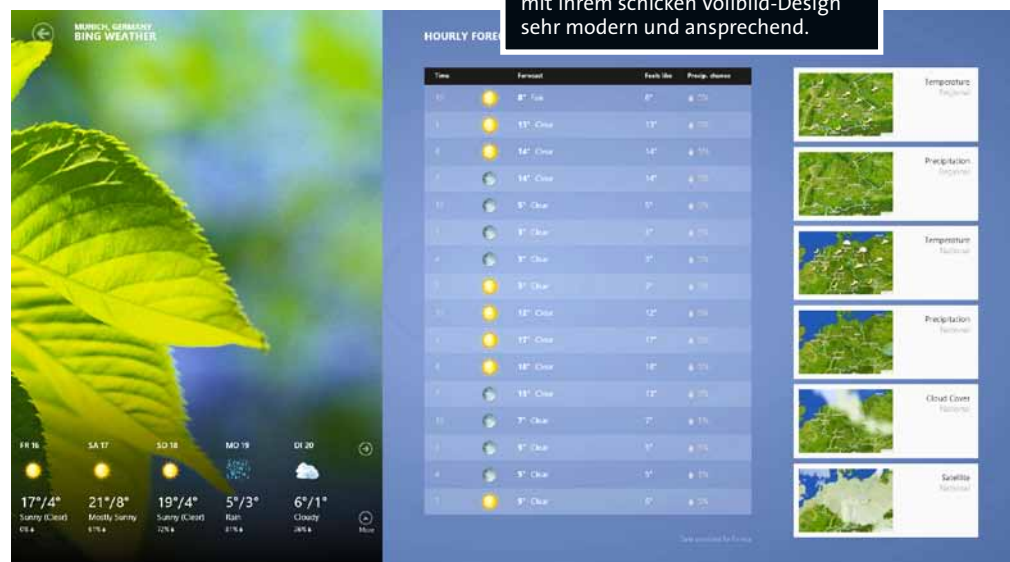
➤ Stärken

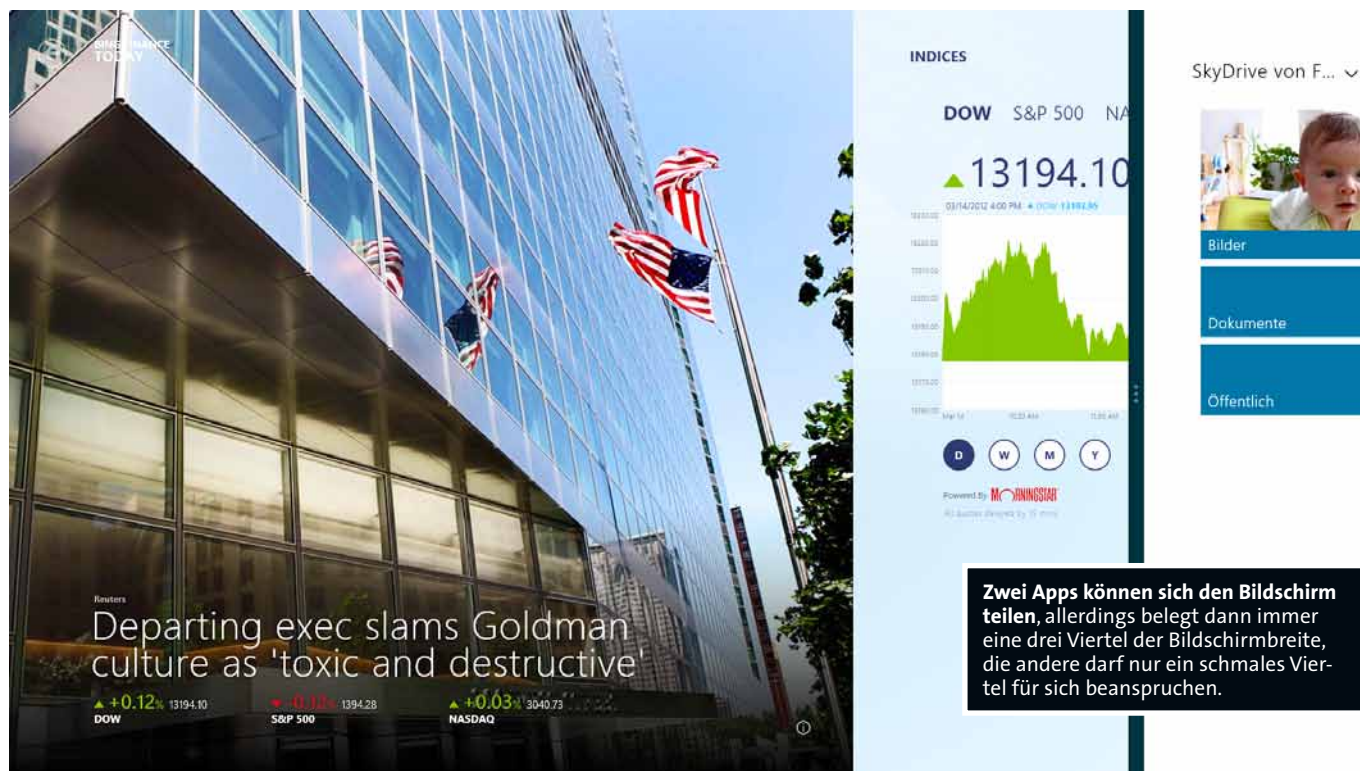
- + modernes Design
- + schicke Animationen
- + teils benutzerfreundlicher
- + neue Funktionen
- + Online-Anbindung

➔ Schwächen

- widersprüchliche Designs
- Maus-Steuerung langwieriger
- Apps nur im Store mit Microsoft-Konto

crosoft gibt unumwunden zu, dass Windows 8 in erster Linie auf die Bedienung per Finger ausgelegt sei, was bei mobilen Geräten auch kein Problem sein mag. Am Desktop-PC oder am Notebook, dem traditionellen Windows-Markt, scheint die Metro UI aber komplett vorbeizugehen. Zwar gibt es vereinzelte Touchscreen-TFTs, deren Bedienung ist aber enorm anstrengend, solange der Bildschirm nicht vor einem auf dem Tisch liegt, sondern wie gewohnt steht. Um diesen Befürchtungen entgegenzutreten,





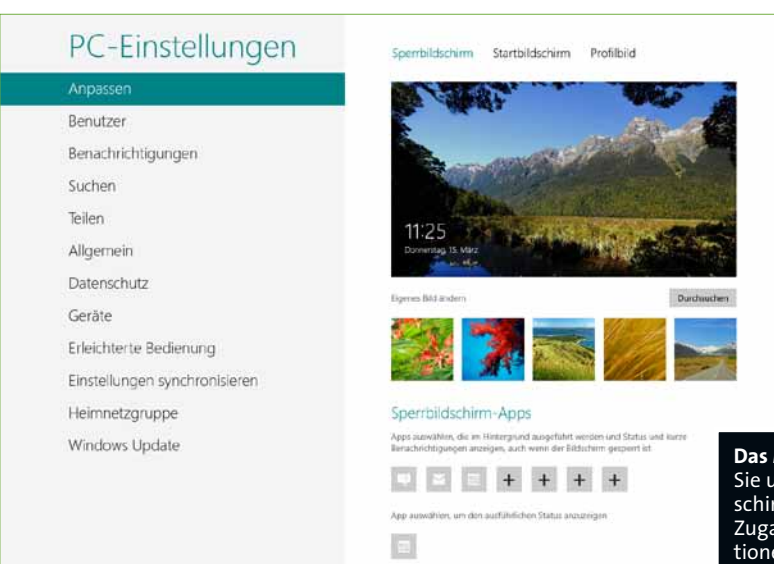
Die charakteristischen Kacheln der Metro UI ersetzen die bislang vom Desktop der diversen Windows-Varianten bekannten Verknüpfungen und starten nach einem Linksklick (kein Doppelklick) die zugehörige Anwendung. Speziell für Windows 8 angepasste Programme nennt Microsoft nun allerdings Apps, eine weitere Smartphone-Parallele. Anders als die statischen Verknüpfungen können die Kacheln auch dynamisch Informationen der jeweiligen App anzeigen. So informiert die Kachel der E-Mail-App über eingegangene Mails samt Betreffzeile, und die Kachel der Wetter-App blendet die aktuelle Witterung ein. Interaktiv sind die Kacheln dagegen nicht, eine Steuerung von Apps per Kachel ist zumindest in der von uns verwendeten Windows 8 Consumer Preview vom 29. Februar noch nicht möglich. Per Drag&Drop positionieren Sie die bunten Kacheln nach Ihren Wünschen, auch eine beliebige Gruppierung ist möglich.

Wenn der Startscreen der Metro UI nicht mehr für alle Apps beziehungsweise deren Kacheln ausreicht, verschieben Sie den horizontalen Bildausschnitt per Mauseisrad oder bewegen den Mauszeiger an den entsprechenden seitlichen Bildschirmrand.

Nach einem Linksklick starten die Metro-Apps immer im Vollbild, der gewohnte Fensterrahmen mit den Schaltflächen zum Minimieren, Maximieren und Schließen fehlt vollkommen. Wollen Sie eine App schließen, gelingt das entweder mit der bekannten Tastenkombination **[Alt] + [F4]** oder indem Sie die App am oberen Rand mit der linken Maustaste packen und in Richtung unterer Bildschirmrand ziehen – mit Touch-Bedienung erinnert das an das Abreißen eines Kalenderblattes und gelingt intuitiv, mit der Maus dauert das aber wesentlich länger als die gewohnte »X«-Schaltfläche. Allerdings sollen Sie Windows-8-Apps wie bei den mobilen Vorbildern in der Regel gar nicht erst schließen, sondern bei Nichtbenutzung nur in den Schlafmodus schicken. Dazu wechseln Sie per **[Alt] + [Win]** zu einer anderen App oder bewegen den Mauszeiger in die linke obere Ecke der Metro UI, woraufhin das zuletzt benutzte Programm

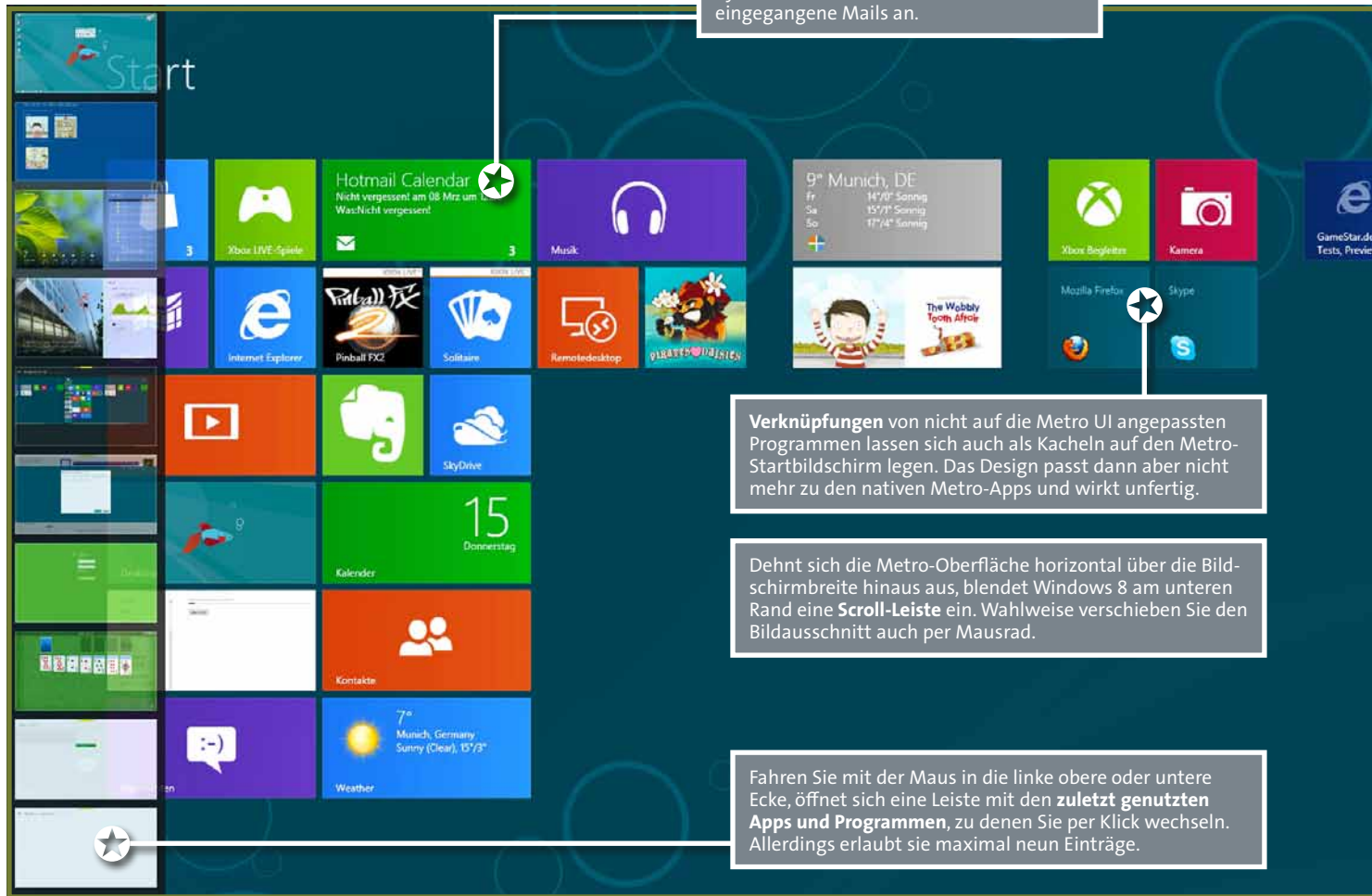
erscheint. Bewegen Sie die Maus nach unten, blendet Windows 8 am linken Rand eine Liste der zuletzt benutzten Apps ein, zu denen Sie per Linksklick wechseln. Fahren Sie mit dem Mauszeiger in die linke untere Ecke, erscheint nach einem Klick immer der Metro-Startbildschirm, solange Sie sich gerade nicht dort befinden. Verwunderlich ist dabei, dass Metro-Apps sich nur dann starten lassen, wenn Ihr Bildschirm über eine Auflösung von mindestens 1024x768 Pixel verfügt – auf Smartphones und Tablets laufen Metro-Apps auch mit wesentlich geringerer Auflösung. Eine weitere Auflösungsbeschränkung findet sich auf Bildschirmen mit weniger als 1366x768 Pixel, wo Sie keine zwei Metro-Apps nebeneinander positionieren können. Bei höherer Auflösung dagegen teilen sich zwei Apps auf Wunsch den Bildschirm, allerdings stets nur im Verhältnis 3:1 – das heißt, eine App belegt nur einen relativ schmalen Streifen am linken oder rechten Bildschirmrand, während die andere den Großteil ausfüllt. Für mehr Übersicht sorgt die Zoom-Funktion, mit der Sie bei gedrückter **[Strg]**-Taste den Metro-Startbildschirm samt Kacheln per Mauseisrad vergrößern oder verkleinern.

Ein weiteres zentrales Element von Windows 8 ist eine Menü-Leiste, die stets (egal ob auf dem Metro-Startbildschirm oder in einer App) erscheint, wenn Sie den Mauszeiger in die rechte obere oder untere Ecke bewegen. Zur Auswahl stehen dann »Suchen«, um Dateien oder Ordner zu finden, und »Teilen«, um Dateien oder Inhalte zwischen Anwendungen zu tauschen. Wenn Sie etwa ein Foto betrachten, können Sie das per »Teilen« sofort per E-Mail weiterversenden. Das zentrale Symbol der Menüleiste bringt Sie wieder auf den Metro-Startbildschirm zurück, falls Sie gerade



Das Menü »PC-Einstellungen« lässt Sie unter anderem den Anmeldebildschirm personalisieren und gewährt Zugang zu den Synchronisierungsoptionen für die neuen Cloud-Dienste.

Die Metro-Oberfläche im Detail



ein Programm oder eine App geöffnet haben. Unter »Geräte« finden Sie derzeit nur Optionen für den Einsatz von zwei Bildschirmen. Und unter »Einstellungen« schließlich tummeln sich die Metro-Variante des System Tray mit den Netzwerkverbindungen, eventuell angeschlossenen USB-Geräten sowie die Lautstärke- und Spracheinstellung. Dazu kommt der recht seltsam benannte »Ein/Aus«-Schalter, über den Sie Ihren PC herunterfahren oder neu starten, aber bestimmt nicht einschalten können. Die gesamte Seitenleiste ist kontextsensitiv und ändert die angebotenen Optionen etwa unter »Einstellungen« oder »Teilen« je nach-

Aus Games for Windows wird Xbox Live

dem, aus welcher App sie aufgerufen wird. Die Wetter-App etwa bietet unter Einstellungen die Option, die Temperatur in Grad Celsius oder Fahrenheit anzeigen zu lassen. Über die Schaltfläche »Weitere PC-Einstellungen« am unteren Ende der Menüleiste erreichen Sie zudem das neu designte und umfangreiche Menü »PC-Einstellungen«. Hier wählen Sie nicht nur das Hintergrundbild des Anmeldebildschirms, sondern finden auch die Benutzerkontensteuerung und

die Regeln für Windows Update. Dazu legen Sie fest, welche Kacheln auf dem Metro-Startbildschirm dynamische Inhalte anzeigen und ob Apps Ihren Standort sowie Ihren (Konto-)Namen verwenden dürfen oder ob Sie aus Gründen des Datenschutzes lieber darauf verzichten wollen.

Hinter »Einstellungen synchronisieren« verbirgt sich dagegen eine der nicht nur optischen Neuerungen von Windows 8 gegenüber den Vorgängern: Wenn Sie Ihr Benutzerkonto von Windows 8 als Microsoft-Konto (mit Hilfe einer Windows Live ID) anlegen, stehen Ihnen einige Online- beziehungsweise Cloud-Funktionen offen. So können Sie auf Wunsch Ihre persönlichen Einstellungen wie etwa für das Hintergrundbild und das Design, die Browser-Favoriten samt Verlauf und auch einige App-Einstellungen inklusive Anmeldeinformationen auf Microsofts Cloud-Servern ablegen. Wenn Sie sich mit Ihrem Microsoft-Konto dann an einem anderen Windows-8-PC anmelden, finden Sie wieder Ihre gewohnten Einstellungen vor. Überhaupt benötigen Sie für viele neue Funktionen von Windows 8 ein Microsoft-Konto. Wer bereits eine Windows Live ID – sei es für den Microsoft Messenger, Xbox oder Games for Windows Live – besitzt, kann sich gleich bei der Installation damit anmelden. Neben der optionalen Synchronisation der Einstellungen steht Ih-

nen somit auch kostenloser Online-Speicherplatz bei Microsofts Skydrive-Dienst in noch unbekannter Größe zur Verfügung, wo Sie Dateien hochladen können, um von überall darauf zuzugreifen. Mit einem Microsoft-Konto zeigt dann auch gleich die Mail-App auf Ihrem Hotmail-Konto eingehende Nachrichten an, der Kalender weist auf Termine hin, und mit der Nachrichten-App können Sie wie vom Microsoft Messenger gewohnt chatten.

Neue Metro-Apps gibt es, wie auch bei Smartphones, nur in Microsofts App-Store, der über die Kachel »Store« erreichbar ist. Um den Store zu nutzen, benötigen Sie aber in jedem Fall ein Windows-Live-Konto, sonst bleiben Ihnen nur die vorinstallierten Apps und konventionelle Programm-Downloads wie bisher. Im Vergleich zu Apples und Googles App-Stores ist das Angebot an Windows-8-Apps aber noch verschwindend gering, dafür sind momentan alle verfügbaren Mini-Programme kostenlos – was auf Dauer sicher nicht so bleiben wird. Zumal Sie Ihre Apps zwar auf bis zu fünf Computern oder Mobilgeräten installieren dürfen, diese allerdings an Ihr Konto gebunden sind. Wenn sich mehrere Familienmitglieder einen PC teilen und sich bis zum Release nichts ändert, müssen Sie die voraussichtlich kommenden Bezahl-Apps für jedes Konto separat erwerben.

Bewegen Sie den Mauszeiger in die rechte obere oder untere Ecke, öffnet sich die **Hauptmenüleiste** am rechten Rand, die etwa eine Such- und Teilenfunktion sowie Multimonitoroptionen anbietet. Dazu arbeitet die Leiste kontextsensitiv und besitzt, je nachdem aus welcher App heraus sie aufgerufen wurde, unterschiedliche Einstellmöglichkeiten.

Durch die Zusammenlegung von Windows Live und Xbox Live bietet Ihnen der Store jetzt zudem Filme, Musik und Spiele zum Download an. Allerdings gibt es für Windows 8 nur Mini-Spiele im Store, alle anderen Titel sind für die Xbox 360. Die können Sie zwar kaufen, aber nur auf der Xbox 360 spielen. Mit der herunterladbaren App »Xbox Begleiter« verbinden Sie Ihren PC übers Netzwerk mit der Konsole und setzen diese als Media Extender ein, um auf dem PC gespeicherte (oder gekaufte beziehungsweise geliehene) Filme sowie Musik auf der Xbox wiederzugeben. Filme erreichen Sie über die Video-Kachel, mit der Sie auch Ihre auf dem PC gespeicherten Filme aufrufen; für Ihre Lieblingslieder nutzen Sie die Musik-Kachel.

Zunächst erscheinen dort allerdings die Highlights aus dem Store, erst an zweiter Stelle kommt Ihre lokale Sammlung. Momentan bezahlen Sie im Microsoft Store noch mit den vom Xbox Marketplace be-

kannten Microsoft-Points. Spätestens zum im Herbst erwarteten Release von Windows 8 rechnen wir aber mit einer Umstellung auf Euro-Preise, wie Sie die konkurrierenden App-Stores von Apple und Google verwenden, womit dann auch das lästige Umrechnen der Parallelwährung entfällt. Wer kein Microsoft-Konto anlegen oder angeben will, kann auch ein lokales Konto ohne Cloud-Anbindung erstellen, allerdings haben Sie dann keinen Zugriff auf den Online-Speicher und können auch keine Apps oder Spiele herunterladen. Wenn Sie beim Ausprobieren von Windows 8 kein Online-Konto anlegen oder angeben wollen, erstellen Sie zuerst ein lokales Konto, das sich nachträglich problemlos in ein Online-Konto umwandeln lässt. Ebenso einfach stufen Sie ein Online-Konto bei Bedarf wieder in ein lokales zurück.

Von den mitgelieferten Apps sticht besonders der Internet Explorer 10 hervor. In der Metro-Variante startet der wie alle Apps stets im Vollbild und erinnert mit seinen minimalistisch gehaltenen Bedienelementen (Vor, Zurück, Neu laden, Favoriten) sowie einer Adresszeile erneut stark an Smartphone-Browser. Auf den ersten Blick wirkt das Design sehr ansprechend und die Bedienung scheint in Ordnung. Nach etwas längerem Surfen im Internet fallen dann aber doch gravierende Mängel des Metro-IEs unangenehm auf: So lässt Microsoft keine Plug-Ins für den Browser zu, was zur Folge hat, dass viele Web-Videos nicht funk-

tionieren, da Flash fehlt. Nur Seiten wie YouTube, die auch HTML5-Videos anbieten, zeigen mit dem Metro-IE auch Videos. Dazu kommt die fehlende Favoriten-Verwaltung,

Kacheln statt Fenster

die im Alltagseinsatz ungemein stört. Links und Lesezeichen lassen sich nämlich nur als hässliche Kachel auf dem Metro-Startscreen ablegen – das ist weder praktisch, noch fügt es sich in das Metro-Design ein.

Allerdings ist Microsoft nicht so blauäugig zu glauben, dass man potenziellen Windows-8-Käufern einen derart eingeschränkten Browser verkaufen könnte. Deshalb be-

Der neue **Taskmanager** liefert nicht nur mehr Informationen als die Vorgänger, sondern stellt diese auch noch sehr viel übersichtlicher dar.

Name	Status	0% CPU	30% Arbeitsspeicher	0% Datenträger	0% Netzwerk
Apps (23)					
Evernote (32 Bit)		0%	7,4 MB	0 MB/s	0 Mbps
Finance		0%	71,4 MB	0 MB/s	0 Mbps
Fotos		0%	45,3 MB	0 MB/s	0 Mbps
Internet Explorer		0%	55,4 MB	0 MB/s	0 Mbps
Internet Explorer		0,1%	40,2 MB	0 MB/s	0 Mbps
Kalender		0%	28,5 MB	0 MB/s	0 Mbps
LiveComm		0%	6,1 MB	0 MB/s	0 Mbps
LiveComm		0%	3,8 MB	0 MB/s	0 Mbps
Mail		0%	12,0 MB	0 MB/s	0 Mbps
Maps		0%	38,4 MB	0 MB/s	0 Mbps
Musik		0%	59,3 MB	0,1 MB/s	0 Mbps
Nachrichten		0%	54,7 MB	0 MB/s	0 Mbps
Paint		0%	14,3 MB	0 MB/s	0 Mbps
PC-Einstellungen		0%	5,9 MB	0 MB/s	0 Mbps
SkyDrive		0%	33,7 MB	0 MB/s	0 Mbps
Skyline (32 Bit)		0%	45,2 MB	0 MB/s	0 Mbps
Software (32 Bit)		0%	59,1 MB	0 MB/s	0 Mbps

Der für die Metro UI angepasste Internet Explorer 10 gefällt zwar durch die nüchtern minimalistische Oberfläche, unterstützt aber keine Plug-Ins und daher auch keine Flash-Videos.

GameStar

Suchbegriff eingeben

Willkommen! Planen Sie ein Login

News (1) Freunde (1)

Spiele Mass Effect 3 News Videos Tests Artikel Downloads Tipps Community Hardware Free2Play

Qpad MK-85 Pro Gaming im Tastatur-Test

Mechanische Referenz - Nach und nach kommen mehr mechanische Tastaturen auf den Markt. Die Qpad MK-85 vereint gute Ausstattung mit Hi-Res-Schaltwerk.

• Einkaufsführer: Mechanische Tastaturen

Samsung Syncmaster S27A850D im Test

Edler 27-Zöller mit hoher Auflösung - Mit feinen 2560x1440 Pixeln und einem eigens entwickelten PLS-Display macht der Samsung S27A850D eine tolle Figur.

• Einkaufsführer: 27-Zoll-Bestliste

Windows 8 am PC

Desktop und Metro als Einheit? - Der Desktop von Windows 8 wirkt bekannt. Im Detail verpasst Microsoft der Oberfläche aber einige praktische Neuerungen.

- Die Metro UI von Windows 8
- Windows-8-Installation Schritt für Schritt

TOP-NEWS

Tip: **Nvidia vs. Apple** - »Apple soll uns die ASX-Benchmarks des iPad 3 zeigen« [89]

Tip: **Nvidia** - Foto einer GeForce GTX 670 TI aufgetaucht [26]

Tip: **One GameStar-PC für 799 Euro** - Gratis-Vollversion Shogun 2

Tip: **Microsoft** - Kritische Sicherheitslücke in allen Windows-Versionen [36]

Tip: **Megaupload** - Hohe US-Regierungsbeamte waren Kunden [72]

Tip: **Apple iPhone 4S** - Verkaufsverbot wegen fehlerhafter Siri-Spracherkennung beantragt [89]

TOP-THEMEN HARDWARE

Nokia Lumia 710 im Test

Windows-Smartphone - Für nur 240 Euro leistet das Nokia Lumia 710 fast so viel wie das 100 Euro teurere Lumia 800.

• Nokia Lumia 800 im Test

UMFRAGE

Hat Ihr Notebook einen GeForce- und Radeon-Grafikchip oder nutzen Sie ein besonders günstiges Gerät mit Onboard-Grafik von Intel?

☐ GeForce GTX 500M
☐ GeForce GT 500M
☐ GeForce GTX 400M
☐ GeForce GT 400M
☐ Radeon HD 6800M & 6900M
☐ Radeon HD 6700M, 6600M & 6500M
☐ Radeon HD 5000M
☐ Radeon HD 4000M
☐ Eine andere
☐ Intel-Onboard

Abstimmen Ergebnisse

» Alle Redaktionsumfragen

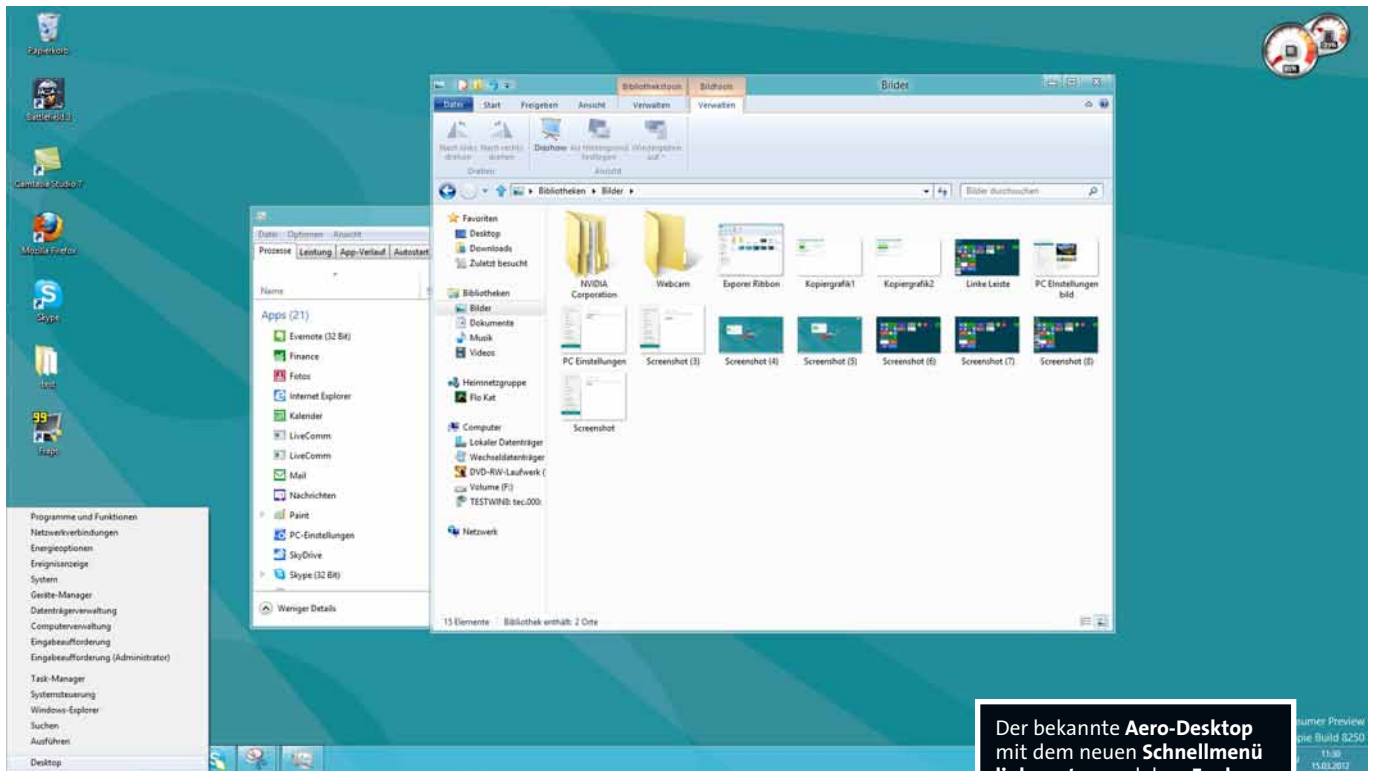
NEWS-TICKER

Filter: Hardware Grafikkarten CPUs

Donnerstag, 15.03.2012

09:57 **Firefox** - Version 11 veröffentlicht & Neue Pläne für 2012 [17]

http://www.gamestar.de/hardware/



inhaltet Windows 8 den Internet Explorer 10 auch noch in der aktuellen Desktop-Variante. Und unter anderem dafür besitzt Windows 8 auch den altbekannten Windows-Desktop im gewohnten Aero-Design von Windows 7. Der versteckt sich auf den ersten Blick verborgen unter einer Kachel auf dem Metro-Startscreen. Das bedeutet: Der Desktop ist jetzt eine App! Nach einem Klick auf die entsprechende Kachel wirkt das sich öffnende Desktop-Fenster mit den traditionellen Verknüpfungen sehr vertraut, bei genauerem Hinsehen werden dann aber grundlegende Änderungen von Windows 8 ersichtlich: So gibt es zwar noch die Taskleiste und das System-Tray rechts unten, an der linken unteren Ecke finden wir aber kei-

Kein Start-Button mehr

nen Start-Button mehr. Denn das seit Windows 95 gewohnte Startmenü ersetzt Microsoft bei Windows 8 komplett durch den Metro-Startbildschirm mit den Kacheln. Neben dem Klick auf eine Kachel können Sie auch direkt den Namen oder eine Abkürzung für das jeweilige Programm eintippen, etwa »tm« für den Taskmanager. Ansonsten lassen sich Programme entweder über das Suchen-Fenster per Eingabe der ersten Buchstaben oder per auf dem Desktop angelegte Verknüpfungen starten. Trotz des ähnlichen Äußeren hat der Desktop aber seine zentrale Rolle in Windows 8 verloren: Zum einen funktionieren alle mit der Metro UI hinzugekommenen Bedienelemente wie die rechte Menüleiste oder das Einblenden aller laufenden Programme und Apps am linken Bildschirmrand auch mit dem Desktop. Zum anderen lässt sich der Desktop nun wie eine App verschieben, minimieren und sogar schließen! Da alle nicht für die

Metro-Oberfläche optimierten Programme und Spiele aber nach wie vor in einem eigenen Fenster auf dem Desktop starten, kommen Sie auch bei Windows 8 nicht daran vorbei – außer Sie wollen sich auf das bislang spärliche App-Angebot beschränken.

Neben den augenfälligen Neuerungen der Metro-Oberfläche bietet Windows 8 aber auch einige Änderungen, die eher die klassische Windows-Bedienung betreffen. Mit einem Rechtsklick auf die Stelle (wahlweise auch per  + ) , wo zuvor der Start-Button war, öffnet sich beispielsweise ein in nüchternem Windows-Stil gehaltenes Auswahlmenü, das besonders für Vielnutzer und Bastler interessante Optionen bereitstellt. Dort finden Sie eine Vielzahl an Shortcuts zu den wichtigsten PC-Einstellungen wie etwa der Systemsteuerung, der installierten Software, dem Geräte-Manager, der Datenträger-Verwaltung, den Netzwerk- und Energieoptionen sowie dem Task-Manager und dem Windows Explorer. Den Task-Manager hat Microsoft dabei komplett überarbeitet und ihm sowohl eine neue Optik als auch neue Funktionen spendiert. So sehen Sie jetzt nicht mehr nur, wie viel Rechenleistung und Arbeitsspeicher ein Programm beansprucht, sondern auch, wie viel Datenverkehr es auf der Festplatte oder über das Netzwerk verursacht. Je mehr, umso dunkler färbt der neue Taskmanager den entsprechenden Balken ein. Zudem zeigt er unter dem entsprechenden Reiter alle Programme an, die sich im Autostart befinden. Unterm Strich deutlich praktischer als noch bei Windows 7.

Auch den Windows Explorer hat Microsoft aufgebohrt. So besitzt er nun die bereits von Office 2007 bekannten Ribbon-Menüs, das heißt zusammengehörige Optionen werden am oberen Fensterrand zu Reitern

zusammengefasst. Die blendet Windows 8 auch kontextsensitiv je nach markiertem Dateityp ein: Bei Musik etwa erscheint der Reiter »Musiktools«, unter dem Sie Optionen zum Abspielen finden. Wenn Sie eine Festplatte anklicken, bietet Ihnen der Explorer unter »Laufwerk« Möglichkeiten zum Defragmentieren, Formatieren und zur Verschlüsselung an. Im gleichen Zug offenbaren Kopiervorgänge jetzt erheblich mehr Informationen über die momentane Transfergeschwindigkeit, etwa auf einen USB-Stick oder eine externe Festplatte. Eine neu hinzugekommene Grafik zeigt dabei die aktuelle und durchschnittliche Geschwindigkeit an, und praktische Links am oberen Fensterrand erlauben den direkten Sprung zu Quell- und Zielordner. Außerdem dürfen Sie das Kopieren nun anhalten und später fortsetzen, bislang ließ sich der Vorgang nur komplett abbrechen. Zudem kann der Explorer jetzt auch mit CD- oder DVD-Abbildern im .iso- oder .vhd-Format umgehen und hängt diese auf Wunsch direkt als virtuelles Laufwerk in die Verzeichnisstruktur.

Der »Ein/Aus«-Schalter in der rechten Menüleiste ist etwas **unglücklich benannt**. Im Vergleich zu Windows 7 benötigen Sie bei Windows 8 zudem **drei statt zwei Mausklicks zum Herunterfahren** des Rechners.





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:



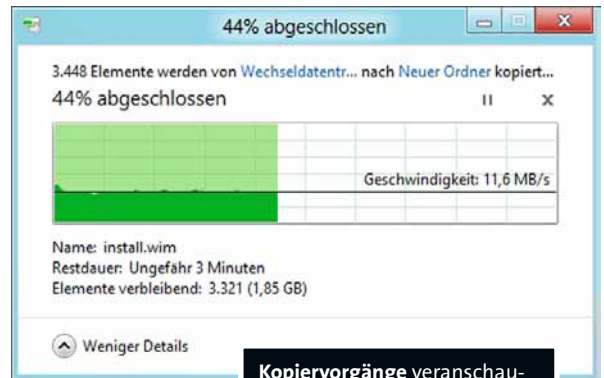
Ungewohnt sind dagegen die »Speicherplätze«, die Windows 8 in der Systemsteuerung anbietet. Damit lassen sich mehrere Festplatten zusammenfassen und in einem (RAID-)Verbund betreiben. Das kann zur Vergrößerung der Gesamtkapazität dienen oder aber mit Hilfe von Spiegelung (ähnlich wie Raid 1) oder dem Speichern von Redundanzinformationen (ähnlich wie Raid 5) für erhöhte Datensicherheit sorgen. Aus einem Verbund lassen sich dann die »Speicherplätze« erstellen, wobei diese größer sein dürfen als die Kapazität der vorhandenen Festplatten. Falls ein Speicherplatz (im Grunde analog zu einem Laufwerk der bisherigen Windows-Versionen) die Kapazitätsgrenze erreicht, können Sie einfach neue Festplatten hinzufügen, die Windows 8 dann automatisch einbindet. Ebenfalls wesentlich umfangreicher ist die integrierte Unterstüt-

ausprobieren möchten, müssen Sie unserer Erfahrung nach praktisch auf kein Spiel oder gewohntes Programm verzichten.

Unterm Strich hinterlässt die Windows 8 Consumer Preview bei uns einen sehr gemischten Eindruck. Zwar macht das bunte Kachel-Design mit den fließenden Animationen und den im Vollbild dargestellten Apps einen optisch modernen Eindruck. Auch die Bedienung gefällt anfangs dank der beweglichen Kacheln und Fenster sowie den von Smartphones gewohnten minimalistischen, aber schicken Buttons und Schaltflächen. Und die kontextsensitiven Menüs sind durchaus ein Fortschritt gegenüber den Vorgängern. Neben der gewöhnungsbedürftigen Metro-Oberfläche bietet Windows 8 aber auch für Windows-Veteranen nützliche Fortschritte im Detail. Der aufgebohrte Taskmanager etwa stellt deutlich mehr Informationen dar und bereitet diese gleichzeitig übersichtlicher auf. Die je nach Dateityp variierenden Ribbon-Menüs im Windows Explorer verbessern nach einer Eingewöhnungsphase die Benutzerfreundlichkeit spürbar, zudem liest der Explorer nun endlich Disk-Images ohne Umweg über eine separate Software. Und das per Rechtsklick auf dem ehemaligen Start-Button aufklappende Schnellmenü beschleunigt den Zugriff auf alle wichtigen Konfigurationseinstellungen des PCs erheblich, sodass wir uns ein entsprechendes Menü auch für Windows 7 wünschen würden. Dazu läuft Windows 8 bereits jetzt sehr rund und reagiert flott, auch mit aktuellen Spielen oder Tools hatten wir im Test praktisch keinerlei Probleme.

Nach dem anfänglichen Herumspielen stellt sich beim alltäglichen Umgang mit Windows 8 aber Ernüchterung ein: Zwar hat Microsoft wie beteuert die Steuerung mit

Maus und Tastatur nicht vergessen, die Touch-Bedienung steht bei Metro aber eindeutig im Vordergrund. So sind die Wege, die Sie mit dem Mauszeiger zurücklegen müssen, erheblich länger als bei Windows 7. Alleine schon, weil Sie andauernd in eine der Bildschirmecken fahren müssen, um etwa zwischen Apps oder Programmen zu wechseln. Dazu kommen Schlampeigkeiten, wie der in Apps nicht funktionierende Zurück-



Kopiervorgänge veranschaulicht Windows 8 mit einer **grafischen Darstellung**. Außerdem dürfen Sie den Transfer pausieren und Quell- sowie Zielordner direkt anspringen.

Knopf der Maus, was wiederum einen Weg mehr zur entsprechenden Schaltfläche bedeutet. Auch haben wir keine Möglichkeit gefunden, das Menü zum Benutzer abmelden oder wechseln per Maus zu erreichen – hier hilft nur die bekannte **Strg+Alt+Entf**-Kombination. Die Bedienmängel mit der Maus, die durch das auf Touchscreens ausgelegte Metro-Design entstehen, versucht Microsoft durch neu eingeführte Tastaturkürzel (siehe Kasten) zwar auszugleichen, ständig beide Hände für eine flotte und effiziente Windows-Steuerung zu benötigen, ist jedoch ein gehöriger Rückschritt.

Der Versuch, sich nur auf die Bedienung per Desktop zu beschränken und die Metro-Oberfläche außen vor zu lassen, scheitert ebenfalls. Nicht nur weil Microsoft explizit das Umgehen der Metro UI nicht erlauben will, sondern auch weil der Desktop bei Windows 8 sowohl technisch als auch dem Grundgedanken nach kein zentrales Element mehr, sondern nur eine App ist. Viele Anliegen lassen sich nur über die Kacheloberfläche erledigen. Aufgrund des spärlichen App-Angebots sind Sie umgekehrt aber genauso gezwungen, ständig wieder auf den Desktop zurückzukehren, da alle nicht auf Metro angepassten Programme dort im gewohnten Fenstermodus starten. Zwar werden bis zum Start von Windows 8 bestimmt noch mehr Metro-Apps dazukommen, für komplexere Programme wie etwa für die Bild- oder Videobearbeitung, eignet sich das minimalistische App-Design mit den wenigen Schaltflächen aber einfach nicht. Wir sind jedenfalls gespannt, wie Microsoft die Programme der Office-Reihe mit ihren zahllosen Schaltflächen in das Metro-Design integriert oder ob der Desktop nach wie vor dafür zuständig bleibt.

Im Windows-8-Alltag wechseln wir jedenfalls notgedrungen ständig zwischen Metro und Desktop hin und her, was sowohl optisch als auch ergonomisch stets einen Bruch darstellt und auf Dauer nur den Wunsch hinterlässt, die praktischen Windows-Neuerungen am besten in Windows 7 zu integrieren, während die Metro UI gerne auf Smartphones, Tablets und anderen Geräten mit Touchscreen laufen darf. **FK**

Ständiger Stilbruch

zung für virtuelle Maschinen in Windows 8. Die notwendigen Komponenten müssen Sie aber über »Systemsteuerung/Programme/Windows-Funktionen« hinzufügen. Dann steht Ihnen ohne jede Zusatz-Software eine sehr flexible Umgebung für virtuelle Maschinen zur Verfügung.

Außer den optischen und ergonomischen Veränderungen hat sich unter der Haube von Windows 8 aber offensichtlich gegenüber Windows 7 nicht allzu viel getan: Alle von uns getesteten Spiele wie etwa **Battlefield 3** und **Skyrim** sowie gängige Programme wie **Skype** oder **Fraps** starteten problemlos mit Microsofts kommandem Betriebssystem und laufen genauso flüssig. Nur bei den in der oberen rechten Fensterecke platzierten Schaltflächen zum Minimieren gab es etwa bei Firefox gelegentlich kleinere Anzeige Probleme, die aber nur selten auftraten. Wenn Sie also die frei herunterladbare Vorabversion von Windows 8

Neue Tastaturkürzel in Windows 8

- : Wechsel Start-Screen und zuletzt genutzte App
- : Zum Desktop umschalten
- : Rechte Hauptmenüleiste anzeigen
- : Öffnet »Suchen« in rechter Menüleiste
- : Öffnet »Teilen« in rechter Menüleiste
- : Öffnet »Einstellungen« in rechter Menüleiste
- : Öffnet »Geräte« in rechter Menüleiste
- : PC sperren
- : Schnellmenü öffnen
- : Öffnet das Kontextmenü in Apps
- : Sprache und Keyboard-Layout ändern
- : Zwischen geöffneten Apps wechseln
- : Kurze Anzeige des Desktop
- : App an den rechten Bildschirmrand verschieben
- : Nach rechts auf Startscreen scrollen
- : Nach links auf Startscreen scrollen

VENGEANCE

HIGH-PERFORMANCE GAMING HEADSETS



Vengeance 1100
GAMING HEADSET MIT NACKENBÜGEL



Vengeance 1500
USB GAMING HEADSET



Vengeance 1300
ANALOG GAMING HEADSET

Entwickelt für
den **professionellen**
Gamer

Vermutlich hattest Du noch nie ein Headset, das genau so gut ist. Egal ob Du Dich für das USB-basierte Vengeance 1500 oder das analoge Vengeance 1300 entscheidest : beide Headsets bieten hohen Komfort um sich stundenlang angenehm tragen zu lassen, sind mit grossen 50mm Membranen mit überragender Klangqualität bestückt und verfügen über ein Mikrofon, das speziell für kristallklaren Team-Speak entwickelt wurde. Das Vengeance 1500 benutzt die lizenzierte Dolby[®] Headphone Technologie, wodurch es mit 5.1 und 7.1 Games und Filmen kompatibel ist. Vengeance 1300 passt hervorragend zu Deiner High-End Soundkarte für ein intensives Sound-Erlebnis.

Das Vengeance 1100 Gaming Headset mit Nackenbügel liefert eine erstaunliche Klangqualität, eine klare Stimmenwiedergabe und lässt sich angenehm in langen Gaming-Sessions und VoIP Sitzungen tragen. Das 1100 ist sowohl für den USB-, als auch an den analogen Anschluss geeignet.

Die Corsair Vengeance Series. Entwickelt für Dich.



facebook.com/VengeanceGaming



@CorsairMemory

Mehr Info über alle Vengeance Gaming Peripherie Produkte unter: corsair.com



Geforce GTX 680 und Radeon HD 7800 im Test

Während AMD mit Radeon HD 7870 und HD 7850 ihre Mittelklasse vorstellt, präsentiert Nvidia das Flaggschiff ihrer neuen Modellreihe, die GeForce GTX 680. Wir haben alle drei Grafikkarten im großen Dreifachtest. Von Hendrik Weins

Nvidia hat um die GeForce-GTX-600-Serie lange ein Geheimnis gemacht. Erst kurz vor Start der **GeForce GTX 680** sickerten Details durch, von denen sich in der Nachbetrachtung viele als falsch erweisen. Wir haben die neue **GeForce GTX 680** in letzter Sekunde noch rechtzeitig für einen Test in diesem Heft bekommen und vergleichen die 530 Euro teure Grafikkarte mit den Topmodellen der letzten Generation als auch mit AMDs **Radeon HD 7970** und **HD**

7950. Wem 530 Euro deutlich zu viel Geld für eine Grafikkarte sind, der findet in AMDs brandneuer Mittelklasse geeignete Modelle für den schmaleren Geldbeutel. Denn **Radeon HD 7870** und **HD 7850** kosten mit 320 beziehungsweise 230 Euro wesentlich weniger Geld. Obwohl alle drei neuen Platinen DirectX 11.1 unterstützen und im strom- und platzsparenden 28-nm-Prozess gefertigt sind, unterscheiden sie sich bei der Leistungsfähigkeit, der Energieeffizienz sowie dem Funktionsumfang enorm. Deshalb haben wir den Testbericht zweigeteilt: Zu-

nächst konzentrieren wir uns auf die neue GeForce, da deren überarbeitete Architektur sowie die neuen Techniken wie GPU Boost,

Ein Silizium gewordener Traum

TXAA oder SMX wesentlich mehr Erklärung bedürfen als die neuen Radeon-Modelle, die auf dem hinlänglich bekannten Design der **Radeon HD 7970** basieren.

Nvidia GeForce GTX 680

Am 8. März stellte Nvidia in San Francisco die **GeForce GTX 680** einem ausgewählten Kreis von Journalisten offiziell vor, mit Erscheinen dieses Heftes ist die Karte im Laden erhältlich. Allerdings bislang noch in eher überschaubaren Mengen, denn anscheinend hat der Auftragsfertiger TSMC noch einige Probleme mit dem für Nvidia neuen 28-nm-Prozess, im April soll die GTX 680 aber besser verfügbar sein. Technisch basiert der GK104-

Chip der **GeForce GTX 680** (Codename »Kepler«) auf der »Fermi«-Architektur der Vorgänger. Fermi kam in der GeForce-GTX-400-Serie und in optimierter Form auch in der GTX-500-Reihe zum Einsatz. Nvidia verspricht mit der GTX 680 eine radikale Verbesserung und will den GK104-Chip vor allem auf eine nie dagewesene Energieeffizienz optimiert haben. Durch Einsparungen bei einigen Bauteilen und der Umstellung vom 40-nm- auf das

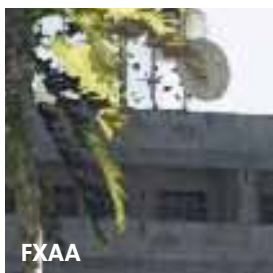
28-nm-Verfahren schrumpft die Chipgröße im Vergleich zum Vorgänger um fast 50 Prozent! Nahm der GF110-Chip der GTX 580 noch einen Platz von 520 mm² ein, sind es bei der **GeForce GTX 680** trotz gesteigerter Leistung nur noch 294 mm². Zum Vergleich: Der ebenfalls in 28 nm feinen Strukturen gefertigte Chip der **Radeon HD 7970** nimmt 365 mm² in Beschlag und ist in der Herstellung entsprechend teurer. Nicht nur die Grö-

Hardware-Kantenglättung (MSAA) vs. Shader-AA (FXAA + MLAA)

Kantenglättung



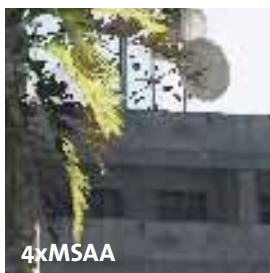
ohne Kantenglättung



FXAA



MLAA



4xMSAA

Ohne Kantenglättung wirkt das Bild durch die vielen Treppchen extrem unruhig.

FXAA glättet nicht nur die Kanten der Mauer, sondern auch die Palmblätter.

MLAA arbeitet ähnlich wie FXAA, erreicht aber dessen Bildqualität nicht ganz.

MSAA glättet die Polygonkanten der Mauer, scheitert aber an den Blättern.



Bildschärfe



ohne Kantenglättung



FXAA



MLAA



4xMSAA

Die Texturschärfe bleibt ohne Kantenglättung unangetastet und damit gut.

FXAA sorgt mit einem Unschärfefeekt für eine etwas schlechtere Bildqualität.

MLAA reduziert im Vergleich zu FXAA die Bildqualität nochmals sichtbar.

MSAA liefert von allen Kantenglättungsmodi die sichtbar beste Bildschärfe.

Kantenglättung verbessert die Bildqualität in jedem Spiel enorm. Ohne Anti-Aliasing (AA) verunstalten hässliche Treppchen das Bild, was vor allem in Bewegung als stark störend auffällt, da das Bild unruhig wirkt. FXAA von Nvidia können Sie über den Treiber aktivieren und sollte damit in jedem Spiel funktionieren, auch wenn dieses eigentlich keine Kantenglättung unterstützt. Mit FXAA verschwinden Kanten bereits deutlich sichtbar, allerdings büßt die Bildqualität an Schärfe ein. Ein ähnliches Bild ergibt sich mit AMDs Shader-Kantenglättung MLAA das Sie ebenfalls über den Grafikkartentreiber erzwingen können. Die Kantenglättung funktioniert allerdings nicht so gut wie bei FXAA. Den besten optischen Eindruck macht noch immer MSAA, das Bild bleibt scharf, Kanten verschwinden. Allerdings glättet MSAA nur Polygonkanten, gegen unsaubere Übergänge von Schatten oder Texturen helfen nur die shaderbasierten Varianten FXAA und MLAA oder das extrem leistungshungrige Supersampling.

ße, auch den internen Aufbau des Grafikchips unterzog Nvidia einer Revision. Statt lediglich 32 Rechenwerke bei der **Geforce GTX 580** kontrolliert eine Steuereinheit bei der **GTX 680** nun 192 CUDA-Kerne. Durch diese Umstrukturierung spart Nvidia nicht nur wertvollen Platz, sondern reduziert durch die geringere Anzahl an Kontrolleinheiten auch noch den Stromverbrauch. Diese Maßnahme allein soll die Rechenleistung pro Watt auf das Doppelte erhöhen. Der Hersteller packt auf die **Geforce GTX 680** acht dieser als SMX bezeichneten Blöcke (eine Kontrolleinheit plus 192 CUDA-Kerne). Im Endeffekt verfügt die **GTX 680** mit 1.536 Rechenwerken über dreimal so viele Rechenwerke wie die GTX 580 (512 Shader). Auch die Textur-einheiten erhöht Nvidia von 64 (GTX 580)

um das Doppelte auf 128 bei der **GTX 680**. Durch weitere Verbesserungen soll die ohnehin schon hohe Tessellation-Leistung der Nvidia-Karten die **Radeon HD 7970** in entsprechenden DirectX-11-Spielen wie beispielsweise **H.A.W.X. 2** um das Vierfache übertreffen. Wohl um AMD ein wenig den Wind aus den Segeln ihrer GHz-Edition-Modelle **Radeon HD 7870** und **HD 7770** zu nehmen, taktet die **Geforce GTX 680** nicht mit 1.000 MHz, sondern mit 1.006 MHz und ist damit die ab Werk am höchsten getaktete Grafikkarte derzeit. Die Shader-Einheiten laufen ebenfalls mit 1.006 MHz und nicht mehr wie bei Geforce GTX 400 und 500 mit dem doppelten Chiptakt. Bei der Speicheranbindung macht Nvidia eine Kehrtwende weg von den dicken 384-Bit-Verbindungen der

Vergangenheit, wie sie mittlerweile auch AMD bei seinen HD-7900-Karten einsetzt, hin zu einem etwas günstigeren, aber entsprechend langsameren 256-Bit-Interface. Durch den extrem hohen Takt von effektiv 6.000 MHz erreicht der 2,0 GByte große

GPU Boost ist ein echter Mehrwert

GDDR5-Videoppeicher aber trotzdem eine sehr hohe Speicherbandbreite von 192 GByte/s. Die direkte Konkurrenz HD 7970 schafft aber immer noch 264 GByte/s. Wie sich das in der Praxis auswirkt, werden unsere folgenden Benchmarks klären.

Noch mehr Leistung liefert die **Geforce GTX 680** durch eine Turbo-Technik, die automatisch den Takt erhöht. Intel hat es seit 2008 mit seinen Prozessoren vorgemacht, Nvidia baut eine vergleichbare Technik jetzt erstmals in eine Grafikkarte ein. Seit dem Core i7 920 von November 2008 steckt in jedem aktuellen Core-Modell von Intel eine integrierte Turbo-Funktion, die bei Bedarf den Chiptakt in mehreren Stufen automatisch erhöht. Während bei den Prozessoren die Taktfrequenz abhängig von der Auslastung der einzelnen Rechenkerne und dem maximalen Stromverbrauch ist, limitiert bei der **Geforce GTX 680** allein der Stromverbrauch

Mehr Monitore, mehr Freiheit

die maximale Geschwindigkeit. Wie die Technik genau funktioniert, verrät unser Kasten »GPU Boost im Detail«

GPU Boost funktioniert auch bei übertakten Karten. Im Test erhöhten wir die Taktfrequenz unserer **Geforce GTX 680** von 1.006 MHz auf stabile 1.130 MHz. Damit war die maximale Leistungsfähigkeit unseres Exemplars in anspruchsvollen Spielen wie **Crysis 2** oder **Battlefield 3** ausgereizt. Weniger fordernde Titel wie **Skyrim** oder **Dirt 3** stießen allerdings noch nicht an die vorgegebene

Stromverbrauchsgrenze, sodass GPU Boost den Takt bis auf 1.250 MHz anhebt. Damit reizt die **Geforce GTX 680** ihre Leistung in jedem Spiel nahezu optimal aus.

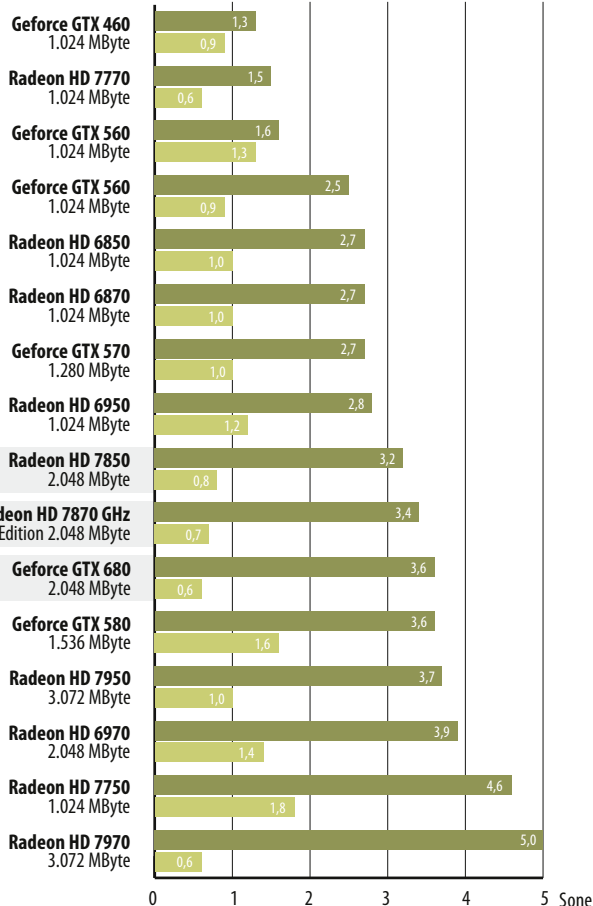
Wer eher Strom sparen als verheizen will, der kann mittels EVGA Precision X auch die Bildwiederholrate als begrenzenden Faktor angeben. Im Test sperrten wir die Bildwiederholrate auf 60 fps und starteten **Dirt 3** (ohne Anpassung läuft das Spiel mit 114,9 fps in 1920x1080). Dadurch läuft das Spiel noch immer ruckelfrei, aber mit reduzierten Taktfrequenzen. Statt mit maximal 1.110 MHz rechnete die **Geforce GTX 680** im Test nur noch mit 900 MHz, dementsprechend sank der Stromverbrauch unseres Testsystems von insgesamt 300 Watt auf 247 Watt – eine Einsparung von fast 20 Prozent! Nvidias GPU Boost eignet sich damit sowohl für maximale Leistung als auch für minimalen Verbrauch. Abschalten lässt sich GPU Boost laut Nvidia übrigens nicht. Dazu Tom Petersen, der Director of Technical Marketing: »Wer würde ein so geniales Feature deaktivieren wollen?«

Bei der Anschlussvielfalt, in der Vergangenheit ein Vorteil von AMD, hat Nvidia mit der GTX 680 praktisch gleichgezogen. So unterstützt die **Geforce GTX 680** von Haus aus vier Monitore und ist dabei nicht wie die Radeons zwingend auf Displayport-Modelle angewiesen. Die **Geforce GTX 680** besitzt zwei

DVI-Ausgänge, einen HDMI- und einen Displayport-Anschluss. Nur wenn Sie vier TFTs an eine Grafikkarte anbinden wollen, sind Sie auf DP angewiesen, drei Monitore können Sie auch per DVI und HDMI verbinden. Auch stereoskopisches 3D per 3D Vision funktioniert mit einer Grafikkarte nun nicht mehr nur auf einem Monitor, sondern auf bis zu dreien, der vierte Monitor läuft dann nur in 2D. Die Konfiguration von mehreren Displays hat Nvidia ebenfalls verbessert. So können Sie jetzt zum Beispiel bestimmen, welcher Monitor die Taskleiste zeigen soll oder ob maximierte Fenster statt auf ein gleich auf allen angeschlossenen Displays vergrößert werden sollen. Wie AMD beherrscht auch Nvidia die so genannte Rahmenkorrektur. Ohne stellen mehrere Monitore den Bildübergang nur unsauber dar, da die Rahmenbreite der Monitore das Bild verzerrt. Mit Rahmenkorrektur fügt der Grafikkartentreiber der eingestellten Auflösung im Mehrschirmbetrieb automatisch ein paar leere Pixel hinzu, sodass unsaubere Übergänge zwischen zwei Monitoren vermieden werden und beispielsweise Kreise wirklich rund erscheinen. Das hat allerdings den Nachteil, dass unter Unterständen Details verloren gehen, etwa, wenn das Inventar eines Rollenspiels genau an der Schnittkante zweier Monitore liegt. Daher hat Nvidia ein Tastaturkürzel eingebaut, das die Rahmenkorrektur auf Knopfdruck kurzfristig deaktiviert. Eine vergleichsweise simple, aber effektive Lösung.

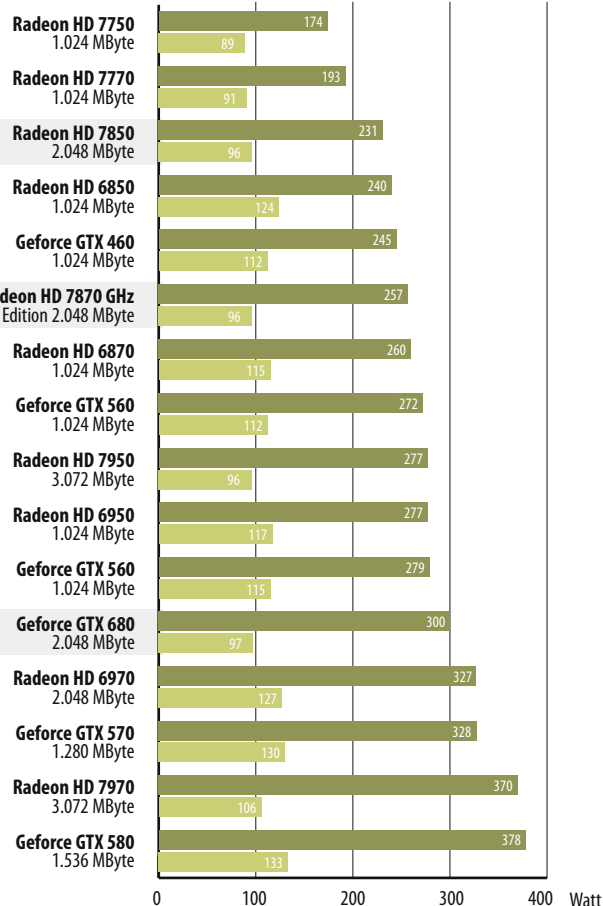
Lautstärke

■ Vollast ■ Leerlauf



Stromverbrauch

■ Vollast ■ Leerlauf



GPU Boost für mehr Leistung

Vereinfacht gesagt funktioniert GPU Boost so: Eine kleine Kontrolleinheit im Grafikchip überwacht mehrmals pro Sekunde den aktuellen Stromverbrauch. Liegt dieser unter den von Nvidia als Maximum spezifizierten 195 Watt, so erhöht die Grafikkarte automatisch die Taktfrequenz von 1.006 MHz auf mindestens 1.058 MHz und von dort aus in kleinen Schritten weiter. Sobald die Karte 195 Watt verbraucht, wird die Taktfrequenz wieder reduziert. Mit Tools wie dem »EVGA Precision X« können Sie nicht nur die maximale Taktsteigerung per GPU Boost beeinflussen, sondern auch die Stromaufnahme.

In unserem Test arbeitet die **Geforce GTX 680** in den Standardeinstellungen mit 1.006 MHz und erhöht den Chiptakt per GPU Boost auf bis zu 1.097 MHz. Wenn Sie der Grafikkarte erlauben, bis zu 32 Prozent mehr Strom zu verbrauchen und dabei gleichzeitig den Wert für »GPU Clock Offset« erhöhen, schraubt die Geforce den Takt noch weiter in die Höhe. In unserem Test erreicht die **Geforce GTX 680** zum Beispiel in **Dirt 3** 1.250 MHz und mehr und liefert somit kostenlos spürbare Mehrleistung – unser Testsystem verbraucht mit 315 statt 300 Watt dann aber auch fünf Prozent mehr.



Alle drei Grafikkarten testen wir auf unserem bekannten Testsystem, einem 3,4 GHz schnellen Intel Core i7 2600K, 8,0 GByte DDR3-RAM und dem P67-Mainboard **Maxi-**

mus 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 Ein-

LCPOWER

www.lc-power.com

LC7300 V2.3

Mit dem **LC7300 V2.3 - Silver Shield** bietet Ihnen LC-Power ein **80 PLUS® SILBER**-zertifiziertes **300-Watt-Netzteil** für den gehobenen Anspruch!

Das Netzteil bietet Ihnen neben einem **120mm-Lüfter**, **Aktiv-PFC** und umfangreichen **Sicherheitsschaltkreisen**, wie **OVP**, **OCP**, **OPP**, **OTP**, **SCP** & **UVP**, eine sehr hohe **Effizienz** von bis zu **89,20%** sowie einen **geringen Standby-Verbrauch** bei massiver **Kühlleistung** für Ihr System!

Weitere Ausstattung:
1x 20+4-Pin, **1x 4+4-Pin Mainboard 12V**,
1x PCI-E 6-Pin, **4x SATA**, **3x PATA**, **1x FDD**,
schwarzes Kabel-Sleaving,
weißer Lüfter und **weiße Anschlüsse**,
zwei unabhängige 12V-Leitungen

Silver Shield



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

stellungen mit und ohne Kantenglättung. Bei **Crysis 2** haben wir zudem die per Patch nachgereichten hochauflösenden Texturen und den DirectX-11-Modus installiert.

Barbarische Leistung!

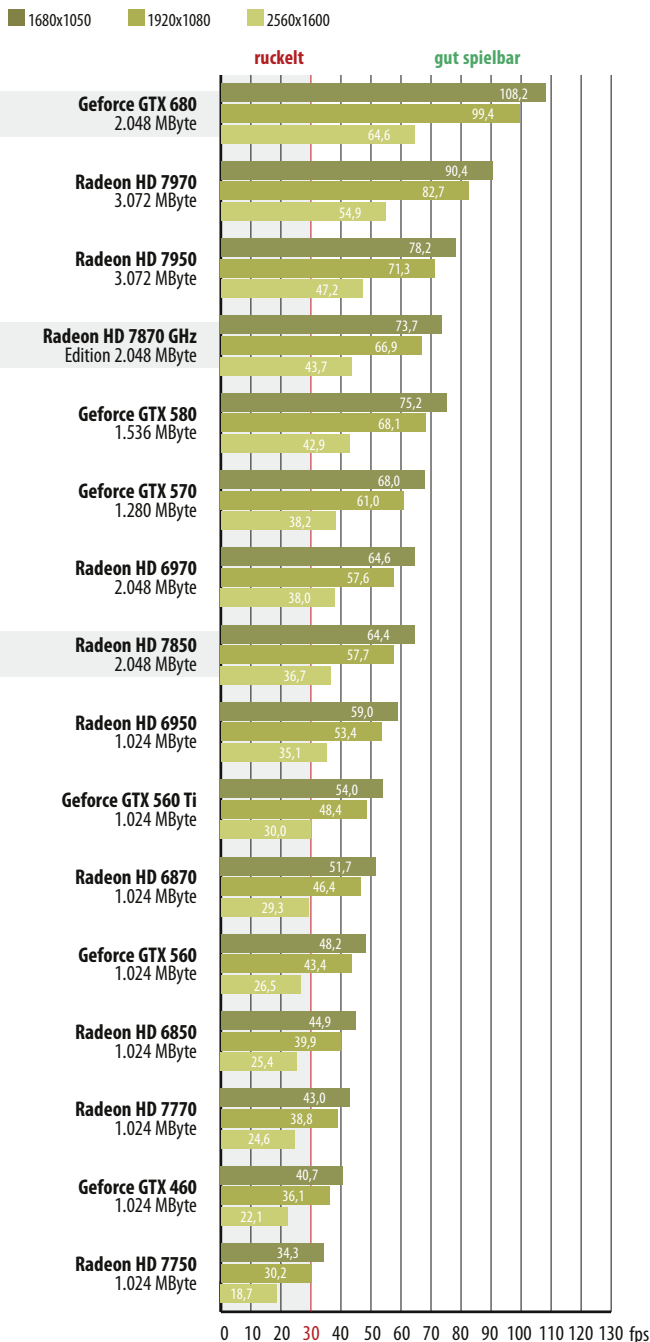
Die Leistung der **Geforce GTX 680** ist barbarisch, den Vorgänger **Geforce GTX 580** lässt die Kepler-Karte um durchschnittlich über 50 Prozent hinter sich, und auch das aktuelle AMD-Topmodell **Radeon HD 7970** muss sich mit einem Rückstand von über 20 Prozent geschlagen geben. Damit rechnet die **Geforce GTX 680** in jedem Spiel schnell genug für maximale Details und achtfache Kantenglättung, selbst in sehr hohen Auflösungen wie 2560x1600. **Battlefield 3** läuft

zum Beispiel in dieser Auflösung mit maximalen Details und 4xAA sowie 16x AF noch mit fast 40 Bildern pro Sekunde, eine **GTX 580** schafft hier keine 30 fps, die **HD 7970** kommt auf 34 fps. Besonders extrem wird der Leistungsvorteil in **Skyrim**, zumal das Rollenspiel bislang eher von Radeon-Karten profitierte. Während eine **Geforce GTX 580** in 2560x1600 mit 8xAA/16xAF 43,5 fps liefert, sind es bei der **Radeon HD 7970** bereits 63 Bilder pro Sekunde. Die **Geforce GTX 680** verdoppelt die Leistung der GTX 580 und bringt in dieser Einstellung 86 fps auf den Monitor. Selbst die **Geforce GTX 590**, auf der immerhin zwei Grafikchips arbeiten, kann mit der **GTX 680** nicht mehr mithalten und liegt im Schnitt um die fünf Prozent hinter dem neuen Nvidia-Flaggschiff. Mit der **Geforce GTX 680** schnappt sich Nvidia

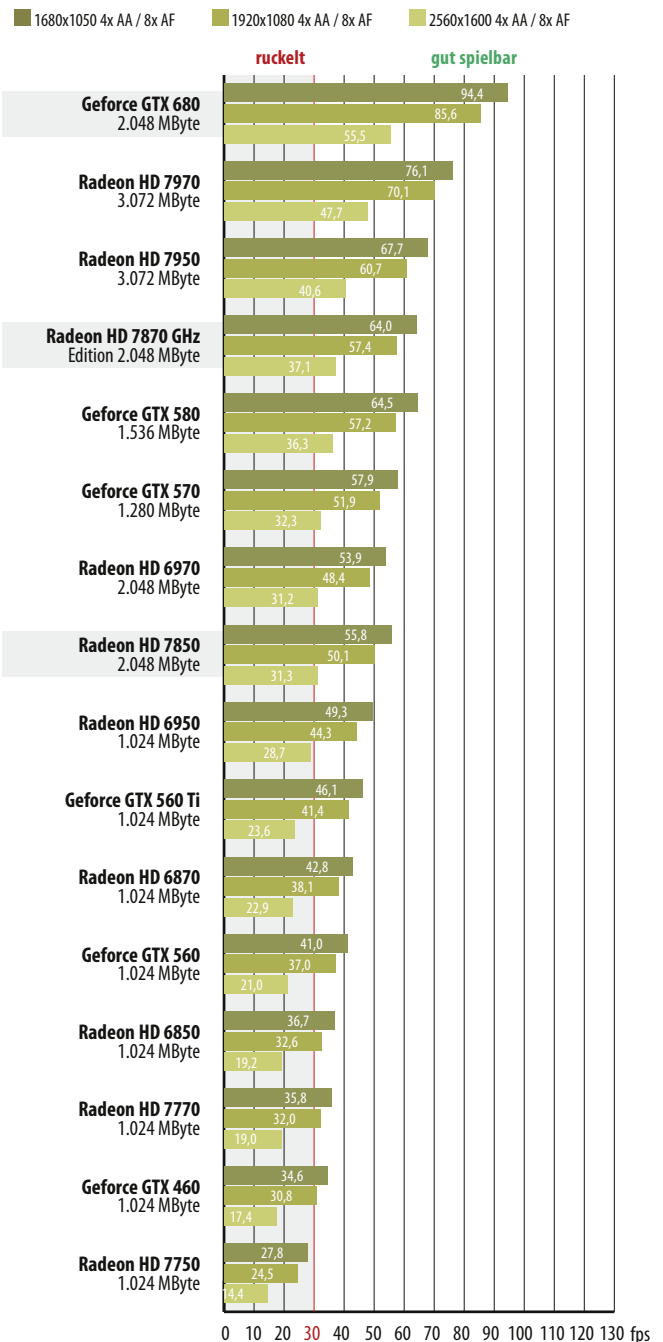
nahezu im Vorbeigehen die Performance-Krone und hat die derzeit schnellste Grafikkarte im Angebot – ein Ergebnis, das wir in dieser Form nicht erwartet hätten.

AMD und Nvidia kommt es mit dieser Generation aber nicht mehr nur auf die Leistung an, sondern vor allem auf die Energieeffizienz. Beide Hersteller bewerben ihre Karten mit beispiellos niedrigem Stromverbrauch bei gleichzeitig hoher Leistung. Wir waren bereits von den HD-7000-Modellen begeistert, benötigte die **HD 7970** bei 40 Prozent mehr Leistung nur 13 Prozent mehr Strom als die **HD 6970**. Noch effizienter arbeiten **Radeon HD 7950** und auch die **HD 7870** und **HD 7850** (beide Karten stellen wir im zweiten Teil des Artikels gesondert vor). Die **Geforce GTX 680** stellt allerdings auch in die-

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



ser Disziplin die Konkurrenz in den Schatten. Trotz 23 Prozent Mehrleistung gegenüber der **HD 7970** verbraucht unser Testsystem mit der **GTX 680** 70 Watt weniger als mit dem AMD-Modell. Knapp 300 Watt zieht unser System aus der Steckdose, was gemessen an der Leistung extrem wenig ist. Zum Vergleich: Mit dem Vorgänger **Geforce GTX 580** benötigt unser Testsystem 380 Watt, die **GTX 680** spart bei 50 Prozent höherer Leistung also 80 Watt!

Gepatzt hat Nvidia hingegen beim Lüfter. Trotz der vom Hersteller versprochenen Optimierungen produziert dieser unter Volllast in aufwändigen 3D-Spielen gut hörbare 3,6 Sone und liegt damit exakt auf dem Niveau der **GTX 580**. Die **HD 7970** brüllt in Spielen allerdings mit nochmal erheblich lauterem

5,0 Sone. Viel Spielraum für Übertaktungen hat unser Modell ebenfalls nicht, weil die Karte schon bei Standardtakt mit 80°C vergleichsweise heiß wird. Bei unseren Übertaktungsversuchen erreichten wir zwar 1.200 MHz, allerdings erhitze sich die Karte auf annähernd 100 °C – deutlich zu heiß, um auch im Sommer nicht in gefährliche Temperaturfenster vorzudringen.

Bei der Bildqualität hat sich im Vergleich zur letzten Geforce-Generation vergleichsweise wenig getan, aber dort hatten wir ohnehin kaum etwas zu beanstanden. Einzig eine neue Kantenglättungstechnik wird mit der **Geforce GTX 680** eingeführt: Temporal Approximate Anti Aliasing (kurz TXAA) kombiniert das bekannte FXAA mit herkömmlichem MSAA (»Multi Sampling Anti Alia-

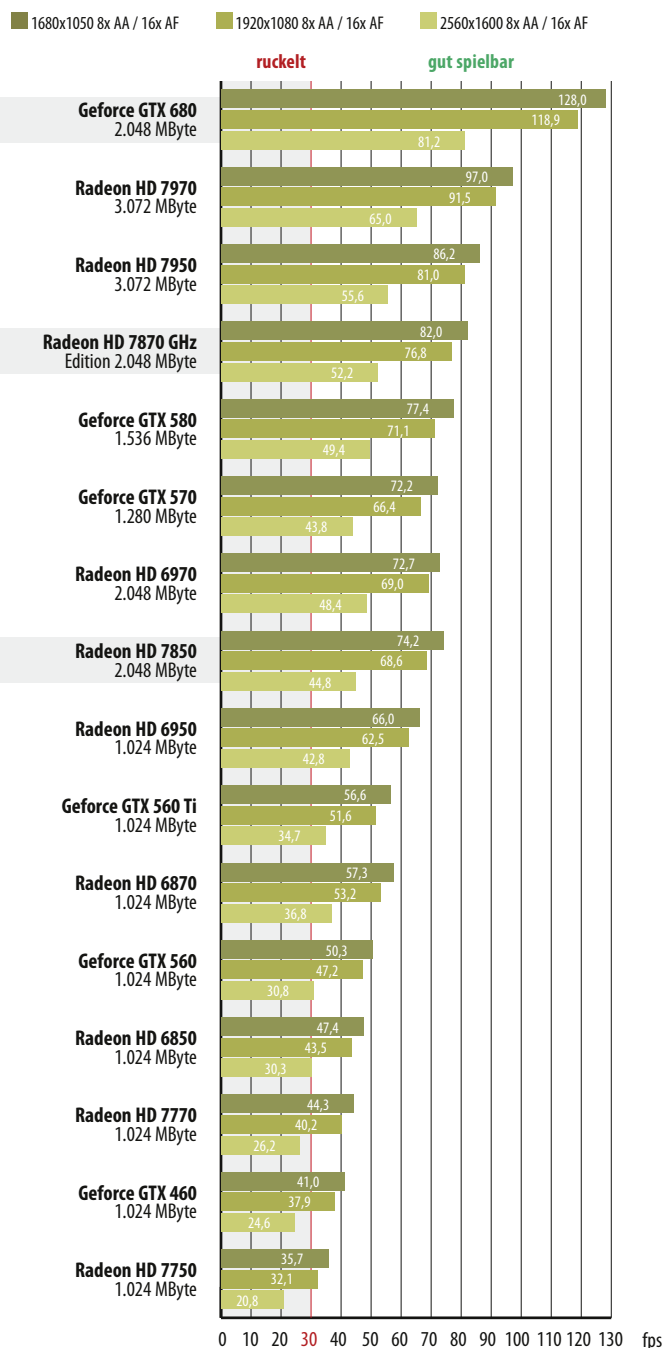
sing«). Denn während MSAA gegenüber FXAA das klar schärfere und damit bessere Bild liefert, kostet es deutlich mehr Leistung. Mit TXAA werden Polygonkanten mit 2xMSAA geglättet, aus mehreren Winkeln berechnet und Texturkanten per modifiziertem FXAA gefiltert. Mit diesem Kniff will Nvidia laut eigenen Aussagen mit einfachem TXAA die Bildqualität von 8xMSAA erreichen, ohne dabei jedoch wesentlich mehr Leistung zu verbrauchen als mit 2xMSAA. In unseren Test kann TXAA dieses Versprechen

TXAA soll es richten

aber nur bedingt einlösen. Zwar profitieren kontrastreiche Kanten sichtbar von TXAA und werden auf den ersten Blick so gut ge-

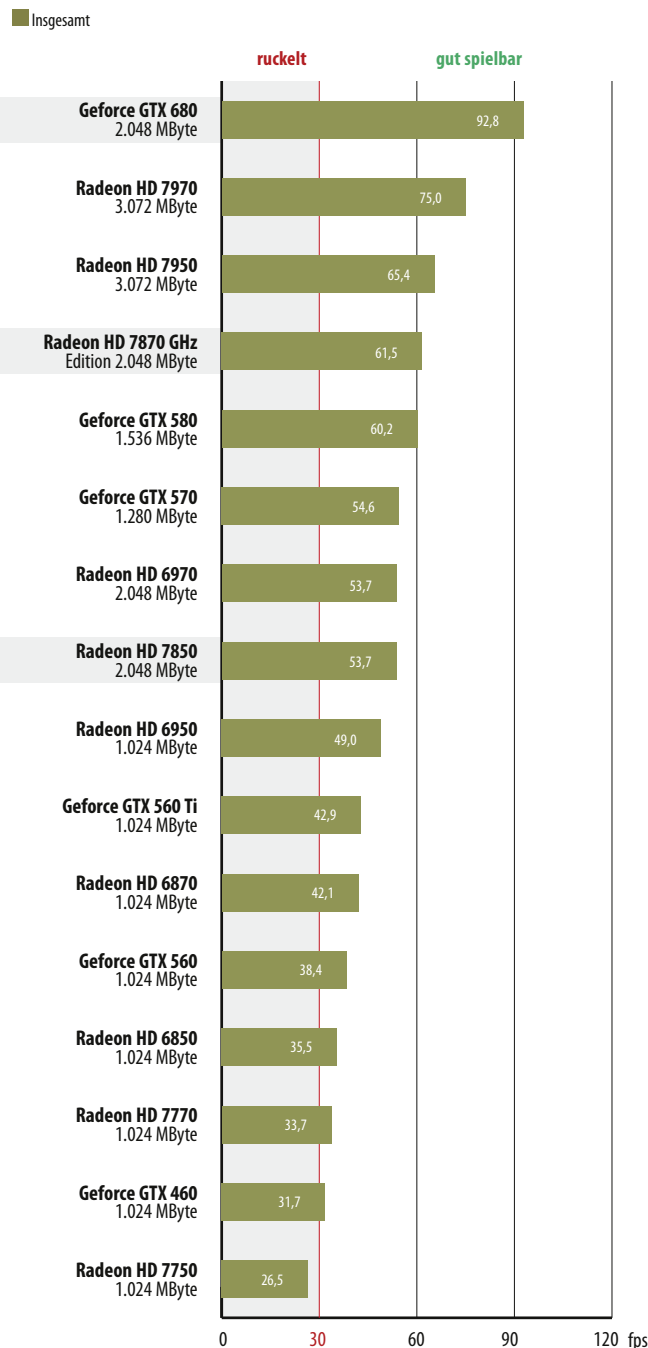
Performance Rating 8x AA / 16x AF

Durchschnitt aus Dirt 3, Skyrim



Performance Rating

Insgesamt



glättet wie mit 8xAA. Allerdings leidet das Bild mit TXAA wie schon mit FXAA unter einer leichten Unschärfe (siehe Kasten »Hardware-Kantenglättung vs Shader-AA«).

Mit Adaptive VSync preist Nvidia eine zweite Neuerung an. VSync koppelt die Bildwiederholrate an die Aufbaurrate des Monitors, um so genanntes Tearing, also das optische Zerreißen von Bildern, zu verhindern. Standardmäßig begrenzt VSync die Bilder pro Sekunde auf 60. Wenn die Grafikleistung unter diese Marke rutscht, halbiert VSync normalerweise die Framerate. Dem Spieler fällt diese heftige Veränderung der Bildwiederholrate durch ein kurzes Ruckeln auf,

was im Eifer von Online-Gefechten im ungünstigsten Fall zum unnötigen Bildschirm-tod führen kann. Adaptive VSync glättet die FPS-Kurve nun weicher. Wenn die FPS unter die Marke von 60 Bildern pro Sekunde fallen, dann reduziert sich nicht die Bildrate auf 30 fps, sondern auf die tatsächlich geleisteten 50 oder 47 fps. Im Praxistest funktioniert Adaptive Vsync einwandfrei und führt zu einer erheblichen Verbesserung.

Alles in allem ist die **Geforce GTX 680** eine nahezu perfekte Grafikkarte. Die Leistung spielt verglichen mit der Konkurrenz von AMD oder aus dem eigenen Hause in einer eigenen Liga, die Energieeffizienz ist uner-

reicht. Auch die technischen Feinheiten wie GPU Boost und das neue VSync machen einen sehr guten Eindruck. Einzige Kühllösung hinterlässt einen zwiespältigen Eindruck – hier hilft wie immer bei High-End-Karten nur Abwarten, bis Hersteller eigene Karten mit leiseren Lüftern veröffentlichen. Aber das größte Kontra ist der Preis. Die 530 Euro sind im Vergleich zwar völlig angemessen, allerdings rentiert sich eine derart umfassende Investition nur für Spieler, die auf großen HiRes-Monitoren spielen wollen. Aber preiswertere Karten mit Kepler-Architektur dürften nicht mehr allzu lange auf sich warten lassen, selbst wenn Nvidia darüber bisher noch kein Wort verloren hat.

AMD Radeon HD 7870 und HD 7850



Die **HD-7800-Grafikkarten** sind die für PC-Spieler interessantesten HD-7000-Modelle.

Im Vergleich zur teuren **Geforce GTX 680** sind die beiden AMD-Karten **Radeon HD 7870** (320 Euro) und **HD 7850** (230 Euro) geradezu preiswert. Beide basieren auf der aktuellen AMD-Architektur »Graphics Core Next« (GCN), unterstützen damit wie die **Geforce GTX 680** PCI Express 3.0 sowie DirectX 11.1 und werden ebenfalls im 28-nm-Prozess gefertigt. Der Grafikchip (Codename »Pitcairn XT«) ist mit einer Größe von 212 mm² wesentlich kleiner als die Tahiti-Chips der **Radeon HD 7950** oder **Radeon HD 7970** (je 365 mm²), besitzt mit 2,8 Milliarden Transistoren aber auch weniger Schalteinheiten als die großen Geschwister mit 4,31 Milliarden Transistoren. Abgesehen von der verringerten Komplexität ähneln die Radeon-HD-7800-Karten den Modellen der HD-7900er-Serie stark. So verwenden beide Grafikkartenreihen gleich zwei Tessellator-Einheiten, um deren Leistung massiv zu erhöhen. Im direkten Vergleich zu den Vorgängermodellen hat sich die Leistungsfähigkeit dadurch zum Beispiel im **Crysis 2**-Benchmark um gut 50 Prozent verbessert. Von den 2.048 Shadern einer **HD 7970** bleiben der **HD 7870** mit 1.280 Rechenwerken nur etwas mehr als die Hälfte. Auch bei den Textureinheiten wurde leicht gespart, statt 112 wie bei der **HD 7950** sind es nun nur noch 80. Mit einem Chiptakt von 1.000 MHz läuft die **Radeon HD 7870** sogar 75 MHz schneller als die gut 500 Euro teure **Radeon HD 7970** (925 MHz), die Speichergeschwin-

digkeit liegt mit 4.800 MHz allerdings leicht unter den 5.000 MHz einer **Radeon HD 7950**. Die Speicherbandbreite liegt mit 153,6 GByte/s weit unter den 240 GByte/s der **HD 7950**. Das liegt aber nicht an der leicht niedrigeren Taktfrequenz des 2,0 GByte großen Videospeichers, sondern am von 384 Bit auf 256 Bit gestutzten Speicherinterface der **HD 7870**. In der Praxis sollte die **HD 7870** also vor allem in hohen Auflösungen und mit aktivierter Kantenglättung

hinter die **HD 7950** zurückfallen. Von den 1.280 Rechenwerken der **HD 7870** besitzt die **HD 7850** nur noch 1.024, und bei den Textur-Einheiten bleiben ihr statt 80 der **HD 7870** lediglich 64 übrig. Mit 800 MHz Chiptakt läuft die **HD 7850** außerdem ein gutes Stück langsamer als die **HD 7870** mit 1.000 MHz. Identisch bleiben hingegen der Speichertakt von 4.800 MHz der 2,0 GByte GDDR5-VRAM und dessen 256 Bit breite Anbindung an den Grafikchip. Dementsprechend liegen **Radeon HD 7850** und **HD 7870** mit einer maximalen Speicherbandbreite von 153,6 GByte pro Sekunde auf dem gleichen Niveau, aber deutlich hinter den 240 GByte/s einer **Radeon HD 7950**.

In Spielen liefern beide Karten gemessen an ihrem Preis eine beeindruckend hohe Leistung, und die **Radeon HD 7870** schlägt nicht nur eine **Geforce GTX 580** knapp, sondern wird sogar der 50 Euro teureren **Radeon HD 7950** gefährlich. Im Schnitt überholt die **HD 7870** eine **Geforce GTX 570** um gut 12 Prozent. Erst **Radeon HD 7970** oder **Geforce GTX 680** können sich mit 20 (HD 7970) und 50 Prozent Vorsprung deutlich absetzen. Al-



Längenvergleich: Für eine High-End-Karte ist die **Geforce GTX 680** mit 25,5 cm (zweite von links) erstaunlich kurz und kaum länger als die **HD 7870** (links, 25 cm). **GTX 580** und **HD 7970** daneben passen in deutlich weniger Gehäuse.



CASEKING.de

präsentiert:



CM STORM



Join the mobile infantry!

- eingebaute Lüftersteuerung
- praktischer Tragegriff und Aufbewahrungsfach
- max. 14 Festplatten (HDD-Käfige 90° drehbar)
- geeignet für XL-ATX-Mainboards und lange Grafikkarten
- I/O-Panel mit 2x USB 3.0, USB 2.0 eSATA und Audio



CM STORM

TROOPER



Der niedrigere **Stromverbrauch** der GTX 680 zeigt sich auch bei den beiden sechspoligen Stromanschlüssen. Die HD 7970 (unten) braucht ein sechs- und ein achtpoliges Kabels.

lerdings leistet die **Radeon HD 7850** nicht viel weniger als die **HD 7870** (-13 Prozent) und ist mit 250 Euro erheblich günstiger. Wer Spiele maximal in Full-HD-Auflösung und mit vierfacher Kantenglättung spielen will, der wird mit der **Radeon HD 7850** nahezu optimal bedient. Die 13 Prozent Mehrleistung der **Radeon HD 7870** kosten einen Aufpreis von rund 100 Euro und sind nur

AMD super, Nvidia besser!

dann empfehlenswert, wenn 8x MSAA eher die Regel denn die Ausnahme ist. Gegenüber der alten Generation haben die neuen Modelle deutlich mehr Leistung parat, eine **Radeon HD 6950** oder **Geforce GTX 560 Ti**

hinkt der **Radeon HD 7850** um durchschnittlich 10 und 20 Prozent hinterher. Die **HD 7870** überholt hingegen bereits die **Radeon HD 6970** oder die **Geforce GTX 580**. Wer spürbar mehr Spieleleistung im Rechner haben will, der muss für die signifikant schnelleren Modelle **Radeon HD 7970** oder die brandneue **Geforce GTX 680** auch wesentlich mehr Geld investieren.

Wie bei den anderen Karten der HD-7000-Serie macht sich die 28-nm-Fertigung vor allem beim vergleichsweise niedrigen Stromverbrauch bemerkbar. Mit 231 Watt unter Last benötigte unser Testsystem mit der **HD 7850** erstaunlich wenig Energie. **Radeon HD 6790** (239 Watt) und **Geforce GTX 460** (245 Watt) sind zwar ähnlich sparsam, leisten aber auch gerade einmal die Hälfte der neuen Radeon. AMD spricht von einem

typischen Stromverbrauch von 130 Watt unter Last, dementsprechend besitzt die **Radeon HD 7850** auch nur einen sechspoligen Stromanschluss. Unter Windows benötigte unser Testsystem im Leerlauf sogar weniger als 100 Watt. Die **Radeon HD 7870** zieht mit 257 Watt etwas mehr Strom, bleibt aber weit von den 378 Watt einer gleichschnellen **Geforce GTX 580** entfernt. Vor der Premiere der **Geforce GTX 680** war der Stromverbrauch sensationell niedrig, nun relativiert sich das Bild ein wenig. Noch immer stehen die 7000er-Modelle im Vergleich zur Vorgänger-Generation zum gleichen Preis wesentlich besser da die 300 Watt der **Geforce GTX 680** bei gleichzeitiger Mehrleistung in Höhe von mindestens 23 Prozent sprechen aber eine eindeutige Sprache: Auch bei der Energieeffizienz schneidet Nvidia nun eindeutig am besten ab.

Wie schon bei den HD-7900-Modellen so enttäuscht auch der Referenzkühler von **Radeon HD 7870** und **HD 7850**. Beide Karten werden unter Last viel zu laut und rauschen deutlich hörbar mit 3,2 (**HD 7850**) und 3,4 Sone (**HD 7870**) vor sich hin. Da hilft es auch nicht, dass sie im 2D-Modus nahezu lautlos mit weniger als einem Sone arbeiten. Weil beide Karten selbst in langen Spielesessions kaum wärmer werden als 70 °C, empfehlen wir allen potenziellen Käufern, einen Bogen um Karten mit AMDs Referenzdesign zu machen und auf angepasste Modelle mit eigenem Lüfter zu warten. In der jüngeren Vergangenheit zeigten Hersteller wie Sapphire oder Powercolor, dass sie selbst deutlich schnellere Modelle wie die **Radeon HD 7950** nahezu lautlos kühlen können.

Bei der Bildqualität hat AMD mit der GCN-Architektur mit Nvidia gleich gezogen. In

Technische Daten im Vergleich

	Geforce GTX 680	Geforce GTX 580	Radeon HD 7970	Radeon HD 7950	Radeon HD 7870	Radeon HD 7850
Grafikchip	GK104	GF110	Tahiti XT	Tahiti Pro	Pitcairn XT	Pitcairn Pro
Fertigungsprozess	28 nm	40 nm	28 nm	28 nm	28 nm	28 nm
Chip-Takt	1.006 MHz	772 MHz	925 MHz	800 MHz	1.000 MHz	860 MHz
Shader-Takt	1.006 MHz	1.544 MHz	925 MHz	800 MHz	1.000 MHz	860 MHz
Shader-Einheiten	1.536	512	2.048	1.792	1.280	1.024
GDDR5-Speicher	2.048 MByte	1.536 MByte	3.072 MByte	3.072 MByte	2.048 MByte	2.048 MByte
Speichertakt (effektiv)	6.000 MHz	4.008 MHz	5.500 MHz	5.000 MHz	4.800 MHz	4.800 MHz
Speicher-Interface	256 Bit	384 Bit	384 Bit	384 Bit	256 Bit	256 Bit
Speicherbandbreite	192 GB/s	192,4 GB/s	264 GB/s	240 GByte/s	154 GByte/s	154 GByte/s
Stromverbrauch Vollast (TDP)	195 Watt	244 Watt	250 Watt	225 Watt	175 Watt	130 Watt
Stromverbrauch Leerlauf (TDP)	15 Watt	40 Watt	15 Watt	15 Watt	3 Watt	3 Watt
Preis	530 Euro	350 Euro	500 Euro	400 Euro	320 Euro	230 Euro

GRÖSSENWAHN



FULMO GT ECA1092AG-BL

FULMO GT: DIE NEUE DIMENSION!

Wenn groß nicht mehr groß genug ist und die Hardware alle Rahmen sprengt, dann reicht der Standard nicht mehr aus. Enermax hat mit Fulmo GT für alle Hardware-Verrückten eine neue Dimension geschaffen. Vier Grafikkarten, überdimensionale HPTX-Mainboards, 10 Festplatten, 2 Netzteile und 15 Lüfter verschwinden im Jumbo-Tower von Enermax problemlos. Datenübertragung erfolgt in Höchstgeschwindigkeit über 4 USB-3.0-Schnittstellen. Dazu kommen eine Hot-Swap-Dockingstation (2,5"/3,5" HDD/SSD), drei vorinstallierte blaue Vegas-Lüfter mit 6 LED-Effekten, ein stufenloser Drehzahlregler und unzählige Extras für eine bequeme und schnelle Systeminstallation.



FULMO Basic
ECA892BG-BL



FULMO Advanced
ECA892AG-BL



WWW.ENERMAX.DE/FULMO-GT • 0800 ENERMAX

ALTERNATE

amazon.de

ATELCO
Computer

CONRAD

DiTech
COMPUTER. AND MORE. BLENDED.

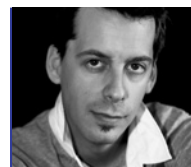
HOH.de
HOME OF HARDWARE

K&M Elektronik AG
www.kmelektronik.de

Mindfactory
Aktiengesellschaft



AMDs kostenlos zum Download stehende Technologiedemo **Leo** überzeugt vor allem durch ihre glaubwürdige Beleuchtung.



The Npire strikes back

Hendrik Weins
Redakteur Hardware
hendrik@gamestar.de

Ich bin baff! Dass die neue Geforce so gut abschneidet, habe ich nicht erwartet. Nicht nur, dass die **GTX 680** deutlich schneller als die **HD 7970** arbeitet, sie ist nochmal deutlich energieeffizienter. Im High-End-Bereich ist AMD damit vorerst abgemeldet. In der Mittelklasse bietet die **Radeon HD 7850** aber derzeit ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Wenn Nvidias zukünftige Mittelklasse aber ähnlich gut abschneidet wie die **GTX 680**, wird 2012 ein hartes Jahr für AMD.

den höchsten Treiber-Einstellungen produzieren die neuen Radeon-Modelle ein in Bewegung sichtbar ruhigeres Bild als die Vorgängermodelle, weil die Qualität des anisotropen Texturfilters gesteigert wurde. Ab dem Catalyst 12.4, der im April veröffentlicht werden soll, beherrschen die 7000er-

Modelle auch das hochwertige Super Sampling Antialiasing unter DirectX 10 und 11 mit angepasstem LOD-Wert (Level of Detail). Ein überarbeitetes Morphological Anti-Aliasing (MLAA) soll ebenfalls mit Catalyst 12.4 für alle aktuellen Grafikkarten der HD-7000- und HD-6000-Serie Einzug halten. AMD ver-

spricht für seine neue Shader-Kantenglättung eine verbesserte Bildqualität bei gleichzeitig niedrigeren Leistungsanforderungen, kann dieses Versprechen aber nur teilweise einlösen (siehe Kasten: »Kantenglättung im Vergleich«). Zwar steigerte AMD die Spieleleistung mit MLAA 2.0 deutlich, die Bildqualität hinkt regulärem MSAA aber wie Nvidias FXAA noch immer sichtbar hinterher. Die Unschärfen im Bild können nicht über die sonst ordentlich geglätteten Polygonkanten hinwegtäuschen.

Test-Ergebnisse

1

Geforce GTX 680

2

Radeon HD 7870

3

Radeon HD 7850

Hersteller / Preis

Nvidia / 530 Euro

AMD / 320 Euro

AMD / 230 Euro

Technische Angaben

Grafikchip

Geforce GTX 680 (GK104)

Radeon HD 7870 (Pitcairn XT)

Radeon HD 7850 (Pitcairn Pro)

GPU-/Shader-/Speicher-Takt

1.006 / 1.006 / 6.000 MHz

1.000 / 1.000 / 4.800 MHz

860 / 860 / 4.800 MHz

Videospeicher

2.048 MByte GDDR5

2.048 MByte GDDR5

2.048 MByte GDDR5

Speicheranbindung

256 Bit

256 Bit

256 Bit

Stromanschlüsse

2x 6-Pol

2x 6-Pol

1x 6-Pol

Steckplatz

PCI Express

PCI Express

PCI Express

Bewertung

Spieleleistung (60%)

58/60

50/60

47/60

Pro & Kontra

↗ derzeit schnellste Grafikkarte
↗ 4xAA in 2560x1600 jederzeit ruckelfrei
↗ 8xAA in 2560x1600 meist flüssig

↗ extrem schnell
↗ 4xAA in 1920x1080 jederzeit ruckelfrei
↗ 8xAA in 1920x1080 meist möglich
↘ von extremen AA-Modi teilweise überfordert

↗ sehr schnell
↗ 4xAA in 1920x1080 jederzeit ruckelfrei
↗ 8xAA in 1920x1080 oft möglich
↘ in 2560x1600 mit Kantenglättung teilweise überfordert

Bildqualität (10%)

10/10

10/10

10/10

Pro & Kontra

↗ beste Kantenglättung
↗ Supersampling auch in DirectX 10 und 11
↗ bis zu 32fache Kantenglättung
↗ sehr guter anisotroper Texturfilter

↗ sehr gute Kantenglättung
↗ winkelunabhängiger Texturfilter
↗ sehr guter anisotroper Texturfilter
↗ Supersampling auch in DirectX 10 & 11

↗ sehr gute Kantenglättung
↗ winkelunabhängiger Texturfilter
↗ sehr guter anisotroper Texturfilter
↗ Supersampling auch in DirectX 10 & 11

Energieeffizienz (10%)

9/10

8/10

9/10

Pro & Kontra

↗ sehr gute Energieeffizienz
↗ sehr niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf
↗ vergleichsweise sehr niedrige Energieaufnahme in Spielen

↗ sehr gute Energieeffizienz
↗ niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf
↗ vergleichsweise niedrige Energieaufnahme in Spielen

↗ sehr gute Energieeffizienz
↗ sehr niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf
↗ niedrige Leistungsaufnahme in Spielen

Kühlsystem (10%)

6/10

6/10

6/10

Pro & Kontra

↗ leise im Leerlauf
↘ deutlich hörbar unter Last

↗ leise im Leerlauf
↘ deutlich hörbar unter Last

↗ leise im Leerlauf
↘ deutlich hörbar unter Last

Ausstattung (10%)

6/10

4/10

4/10

Pro & Kontra

↗ 3D Vision
↗ PhysX
↗ SLI
↗ 2x DVI
↗ HDMI 1.4a
↗ Displayport
↗ Monitore
↗ keine weitere Ausstattung, da Referenzkarte

↗ Eyefinity
↗ Crossfire
↗ 1x DVI
↗ HDMI 1.4a
↗ 2x Mini-Displayport
↗ keine weitere Ausstattung, da Referenzkarte

↗ Eyefinity
↗ Crossfire
↗ 1x DVI
↗ HDMI 1.4a
↗ 2x Mini-Displayport
↗ keine weitere Ausstattung, da Referenzkarte

Fazit

Nvidias Geforce GTX 680 arbeitet extrem energieeffizient und ist die derzeit schnellste Grafikkarte überhaupt. Der Preis ist mit 530 Euro entsprechend sehr hoch.

Die Radeon HD 7870 liefert fast die Leistung der HD 7950, kostet aber deutlich weniger. Allerdings kann sie sich von der HD 7850 nur geringfügig absetzen.

Von den bisherigen HD-7000-Karten ist die HD 7850 die besten Karte für PC-Spieler, liefert sie doch mehr als genug Spieleleistung für maximale Details zum fairen Preis.

Preis/Leistung

Mangelhaft

Ausreichend

Gut



Fazit

Aktuell bietet der Grafikkartenmarkt für nahezu jeden Geldbeutel äußerst interessante Hardware – zumal die neuen Modelle von AMD und Nvidia durch den 28-nm-Prozess mit toller Energieeffizienz und hoher Leistung überzeugen. Noch immer empfehlen wir zumindest 100 Euro in eine Grafikkarte zu investieren, günstigere Karten liefern in modernen Spielen einfach nicht genügend Leistung. Im Preisbereich von 100 bis 200 Euro sind Geforce GTX 560 Ti oder Radeon HD 6950 nach wie vor die besten Modelle.

Mit der **Radeon HD 7850** hat AMD die interessanteste Karte bis 300 Euro im Angebot – das 230 Euro teure Mittelklasse-Modell liefert in jedem Spiel ausreichende Leistung für maximale Details und vierfache Kantenglättung und ist den konkurrierenden Geforce-Modellen deutlich überlegen. Die **Radeon HD 7870** kostet mit 320 Euro deutlich mehr, die 13 Prozent höhere Leistung ist in Spielen aber selten entscheidend. Die rund 400 Euro teure **HD 7950** setzt sich wiederum kaum von der **HD 7870** ab. Im Bereich über 400 Euro gibt es nur eine echte Kaufempfehlung: die **Geforce GTX 680**. Nur die liefert spürbar mehr Leistung als die anderen High-End-Modelle bei gleichzeitig wesentlich besserer Energieeffizienz. Richtig spannend wird es, wenn Nvidia in den kommenden Wochen und Monaten ihre Mittelklassemodelle vorstellt. Je nachdem, was diese Karten kosten, kann das aktuelle Preisgefüge auf den Kopf gestellt werden. Das bisherige Topmodell **Geforce GTX 580** hat Nvidia bereits von über 400 Euro auf rund 350 Euro gesenkt. **HW**

KAUFEN SIE BEI DER NUMMER 1!



über 710.000 Kunden &
8 Jahre Erfahrung!

one empfiehlt Original Windows® 7



H57
SONDER
EDITION

17,3"
43,94 CM



TOP ANGEBOT DES MONATS



Tastatur LED beleuchtet



Full HD Display mit LED-Backlight
Intel® Core™ i7-3820QM mit bis zu 4 x 3.60 GHz
16 GB DDR3 1333 MHz
2048 MB NVIDIA GeForce GTX 570M
1000 GB 7.200 U/Min
Blu-Ray Brenner/DVD-RW Slim
HDMI, VGA, Killer Wireless-N 1102 2x2 Wifi,
2.0 MP Webcam, Bluetooth, 3 x USB 3.0, Fingerprint,
Nummernblock, Multi gesture Touchpad mit Scroll-
funktion, 9in1 Cardreader, THX® TruStudio Pro™

Einführungsangebot ³⁾

2179.- €

oder Finanzkauf* ab 40,79 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

2099.- € (ohne Windows)

Artikel-Nr.: 21677

NEU: JETZT MIT RIESIGER ZUBEHÖRAUSWAHL



**Razer Emperor Expert
Gaming Maus**

4G Dual Sensor-System

Gummierte Daumenfläche
für maximale Kontrolle

64.99

Einführungsangebot ³⁾

54.- €

Art-Nr. 11271



**Logitech G110
Gaming Tastatur**

Einstellbare Beleuchtungsfarbe

Zwölf programmierbare G-Tasten

69.99

Einführungsangebot ³⁾

59.- €

Art-Nr. 7033

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36 % p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. 3) Einführungspreis gültig bis 18. April 2012 und nur solange Vorrat reicht! Windows® 7 und the Microsoft logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

0180 1 957777

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 957777
(3,9 Cent/Min. Festnetz der T-COM; max. 42 Cent/Min. aus dem Mobilfunknetz)
Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

Details zu den
Angeboten finden
Sie im Internet.
Einfach den
QR-Code scannen.
Oder unter
www.one.de/gaming-notebooks





DIESE KUNDEN KAUFTE

Kunde Mathias D. schreibt:

Top Preis für die Ausstattung!
Sonntag bestellt, Donnerstag war er da, super!!

Kunde Frederick B. schreibt:

Der PC ist eine Monster Maschine unter Spielen, habe den natürlich als ich den bekommen habe, gleich ausgepackt und die Spiele rein. Hält was er verspricht!

Im Game o Meter hat der eine volle Performance für alle Spiele von klein bis groß.

Kunde Hermann V. schreibt:

Super Service des Shop's!
Super schnelle, gute Rückmeldung! Zum Notebook: Guter Preis, sehr gutes Gerät. Ich muss sagen: Nach anfänglicher Skepsis, hat mich der Shop UND das Gerät voll und ganz überzeugt!

Wir verbauen nur hochwertige Komponenten bekannter Marken!

one empfiehlt Original Windows® 7

Fast. Furious. Unlocked.

AMD FX-6100 Prozessor
mit bis zu 6 x 3.6 GHz

8192 MB DDR3-Speicher 1333 Mhz

2048 MB AMD Radeon™ HD 6570

1000 GB SATA II 16 MB Cache

DVD±Brenner, MSI 760GM, 6 x USB 2.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, HDMI, DVI, DirectX 11, Sharkoon Vaya Tower

549.- €
oder Finanzkauf? ab 17.81 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

469.- € (ohne Windows)

Art-Nr. 21459

Fast. Furious. Unlocked.

AMD FX-6100 Prozessor
mit bis zu 6 x 3.6 GHz

8192 MB DDR3-Speicher 1333 Mhz

1024 MB AMD Radeon™ HD 6770

1000 GB SATA II 16 MB Cache

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A, **USB 3.0**, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, HDMI, DVI, **DirectX 11**, 500W / Hanjung TR 200 Tower

659.- €
oder Finanzkauf? ab 16.83 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate

579.- € (ohne Windows)

Art-Nr. 21566

Fast. Furious. Unlocked.

Intel® Core™ i5-2500 Prozessor
mit bis zu 4 x 3.7 GHz

4096 MB DDR3-Speicher 1333 Mhz

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 550 Ti

500 GB SATA III 16 MB Cache, 7200 U/Min.

DVD±Brenner, Asus P8H67-M, 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 Tower

679.- €
oder Finanzkauf? ab 17.34 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate

599.- € (ohne Windows)

Art-Nr. 21423

Fast. Furious. Unlocked.

AMD FX-6100 Prozessor
mit bis zu 6 x 3.6 GHz

8192 MB DDR3-Speicher 1333 Mhz

2048 MB AMD Radeon™ HD 6950

1000 GB SATA III 32 MB Cache, 7200 U/Min.

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A, **USB 3.0, SATA 3**, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, **HDMI, 2 x DVI, Mini-Displayport, DirectX 11**, 500W / Raidmax Blackstorm Tower

879.- €
oder Finanzkauf? ab 17.54 €/mtl. Laufzeit: 66 Monate

799.- € (ohne Windows)

Art-Nr. 21567

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36 % p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PangV dar. Windows ® 7 und the Microsoft logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Versandkostenfreie Lieferung!¹⁾

1) Bei Vorkassebestellungen ab 500 € Bestellwert (nur innerhalb Deutschlands).

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung +
DHL Transportversicherung versendet!

nur 9.90

zzgl. 6,90 € Nachnahmegebühr

☎ 0180 1 957777

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 957777

(3,9 Cent/Min. Festnetz der T-COM; max. 42 Cent/Min. aus dem Mobilfunknetz)

Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr

SCHON BEI DER NUMMER 1:

Kunde Peter S. schreibt:

Ich kann diesen PC nur empfehlen. Mein dritter PC von ONE und mit ganzer Sicherheit nicht der letzte. Das Preis-Leistungsverhältnis ist hervorragend!

Kunde Andre R. schreibt:

Sehr schnelle Lieferung! Läuft stabil und schnell und ist sehr leise. Es handelt sich um ein Midi-Tower – nimmt also nicht viel Platz weg. Sehr zu empfehlen wenn man damit Arbeiten will. Windows 7 läuft schnell und flüssig, bin sehr zufrieden.

Kundin Cindy B. schreibt:

Solide Verarbeitung, schönes Design, passt soweit. Fazit: ich würd's wieder kaufen.

GIGABYTE®



SILVERSTONE

ASUS®

msi™

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.

Gigabyte GA-970A, **USB 3.0, SATA 3**, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0 & eSATA, **HDMI, 2 x DVI, Mini-Displayport, DirectX 11**, 600W Silverstone / Xilence Black Hornet Tower

Art-Nr. 21647

979.-
oder Finanzkauf! ab 18.33 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
899.- (ohne Windows)

NEU!

Luftkühlung:
Prolimatech Panther

1379.-
oder Finanzkauf! ab 25.81 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
1299.- (ohne Windows)

Intel® Core™ i7-2600 Prozessor
mit bis zu 4 x 3.8 Ghz

8192 MB DDR3-Speicher 1333 Mhz

2048 MB AMD Radeon™ HD 6950

1000 GB SATA III 32 MB Cache, 7200 U/Min.

DVD±Brenner, Gigabyte GA-H67MA, **USB 3.0, SATA 3**, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0 & eSATA, **HDMI, 2 x DVI, Mini-Displayport, DirectX 11**, 500W Silverstone / NZXT Phantom 410 Tower

Art-Nr. 21663



1079.-
oder Finanzkauf! ab 20.20 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
999.- (ohne Windows)

Luftkühlung:
Prolimatech Panther

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.

Blu-Ray-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

Art-Nr. 21583



1679.-
oder Finanzkauf! ab 31.43 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
1599.- (ohne Windows)

Bewertet von PC Magazin 03/12
ONE COMPUTER AMD FX-8150
Wertung „Sehr gut“

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



Die neue Grafikkarten-Generation ist da, und das wirkt sich auf die Preise der Vorgängermodelle aus: Über die Hälfte der aufgeführten Grafikkarten ist günstiger geworden. Auch bei den SSDs sind die Preise deutlich gefallen, im Schnitt um 20 Euro.

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 UPDATE	
Phenom II X4 960T BE Boxed	105 €
Prozessorkühler	
Zalman CNPS7X LED	25 €
Mainboard Sockel AM3	
MSI 870A-G54 (FX)	65 €
Arbeitsspeicher UPDATE	
Kingston HyperX 4,0 GByte DDR3 Kit	25 €
Grafikkarte	
XFX Radeon HD 6870 Dual-Fan	140 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7.2 500 GByte	70 €
SSD	
keine	0 €
DVD-Brenner	
Sony Optiarc AD-7280S	20 €
Gehäuse UPDATE	
Bitfenix Shinobi	50 €
Netzteil UPDATE	
XFX Core Edition Pro 550W	55 €
GESAMTPREIS	555 €
Schnellere Grafikkarte UPDATE	+50 €
MSI N560GTX-Ti Twin Frozr II	200 €
Bessere Soundkarte UPDATE	+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	
Core i5 2400 Boxed	160 €
Prozessorkühler	
Scythe Katana 3	20 €
Mainboard Sockel 1155 UPDATE	
Asrock Z68 Pro3	95 €
Arbeitsspeicher UPDATE	
Kingston HyperX 4,0 GByte DDR3 Kit	25 €
Grafikkarte UPDATE	
Sapphire Radeon HD 6950 2,0 GByte	240 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7.2 500 GByte	70 €
SSD	
keine	0 €
DVD-Brenner	
Sony Optiarc AD-7280S	20 €
Gehäuse UPDATE	
Antec One	55 €
Netzteil UPDATE	
NesteQ E²CS X-Strike XS 600 Watt	70 €
GESAMTPREIS	755 €
Bessere Soundkarte UPDATE	+55 €
Creative X-Fi Titanium Bulk	55 €
Blu-ray-Combo UPDATE	+35 €
LG CH10LS20	55 €

Fazit Schneller Spiele-Rechner mit sehr gutem Preis-Leistungs-Verhältnis, mit dem Sie bestens gewappnet sind für aktuelle und zukünftige Spiele.

Preis/Leistung Sehr gut

	Preise
Prozessor Sockel 1155 UPDATE	
Core i5 2500K Boxed	185 €
Prozessorkühler	
Enermax T40-TB	35 €
Mainboard Sockel 1155 UPDATE	
Asrock Z68 Pro3	95 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX 8,0 GByte DDR3 Kit	45 €
Grafikkarte	
Gigabyte GV-N5700C-13I	320 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Titanium Bulk	55 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7.2 500 GByte	70 €
SSD	
keine	0 €
DVD-Brenner	
Sony Optiarc AD-7280S	20 €
Gehäuse UPDATE	
Lancool K58	65 €
Netzteil UPDATE	
Xigmatek GoGreen 700 Watt	80 €
GESAMTPREIS	970 €
Günstigere Grafikkarte UPDATE	-80 €
MSI N560GTX-Ti Twin Frozr II	200 €
Blu-ray-Combo UPDATE	+35 €
LG CH10LS20	55 €

**Fazit Sehr schneller Rechner mit über-
ragendem 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
►81 ►200 € ►04/11 ►Quicklink: 7388
sehr schnell, leicht hörbar / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

2 Gigabyte N560 OC-1GI UPDATE
►80 ▼190 € ►08/11 ►Quicklink: 7485
schnell, hörbar unter Last / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

3 Palit GeForce GTX 560 Ti Sonic NEU
►80 ►200 € ►04/11 ►Quicklink: 7416
schnell, leise bis hörbar / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

4 MSI N560GTX Twin Frozr II OC UPDATE
►78 ▼170 € ►online ►Quicklink: 7486
schnell, leise bis hörbar / GeForce GTX 560 / 1,0 GByte

5 HIS Radeon HD 6850 IceQ X Turbo UPDATE
►77 ▲155 € ►online ►Quicklink: 7415
schnell, leise bis hörbar / Radeon HD 6850 / 1,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

6 Gigabyte GeForce GTX 460 OC
►76 ►150 € ►online ►Quicklink: 7487
schnell, stets leise / GeForce GTX 460 / 1,0 GByte

7 XFX Radeon HD 6870 UPDATE
►76 ▼160 € ►online ►Quicklink: 7591
schnell, hörbar unter Last / Radeon HD 6870 / 1,0 GByte

8 Sapphire Radeon HD 6850 PREISTIPP
►75 ►120 € ►online ►Quicklink: 7534
schnell / Radeon HD 6850 / 1,0 GByte

9 XFX Radeon HD 6850 UPDATE
►70 ▼120 € ►online ►Quicklink: 7741
schnell, hörbar bis laut / Radeon HD 6850 / 1,0 GByte

10 Zotac GeForce GTX 550 Ti AMP! UPDATE
►68 ▼115 € ►online ►Quicklink: 7742
schnell, leise bis hörbar / GeForce GTX 550 Ti / 1,0 GByte

GRAFIKKARTEN AB 200 EURO



► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Sapphire Radeon HD 7950 OC UPDATE
►94 ▲450 € ►online ►Quicklink: 7743
extrem schnell, leise / Radeon HD 7950 / 3,0 GByte

2 Powercolor Radeon HD 7950 PCS+ NEU
►94 ►410 € ►online ►Quicklink: 7780
extrem schnell, sehr leise / Radeon HD 7950 / 3,0 GByte

3 XFX Radeon HD 7970 Double Dis. UPDATE
►89 ▼520 € ►03/12 ►Quicklink: 7715
extrem schnell, leise / Radeon HD 7970 / 3,0 GByte

4 Zotac GeForce GTX 580 AMP!
►87 ►445 € ►12/10 ►Quicklink: 7252
extrem schnell, relativ laut / GeForce GTX 580 / 1,5 GByte

5 Sapphire Radeon HD 7970 UPDATE
►87 ▼480 € ►03/12 ►Quicklink: 7723
extrem schnell, relativ laut / Radeon HD 7970 / 3,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

6 Asus EAH6970 DirectCu II UPDATE
►85 ▲390 € ►online ►Quicklink: 7489
extrem schnell, nur leicht hörbar / Radeon HD 6970 / 2,0 GByte

7 Point of View GTX 580 Ultra UPDATE
►85 ▼430 € ►online ►Quicklink: 7616
extrem schnell / GeForce GTX 580 / 1,5 GByte

8 MSI N570GTX Twin Frozr III OC PREISTIPP
►84 ▼310 € ►online ►Quicklink: 7617
extrem schnell, relativ leise / GeForce GTX 570 / 1,28 GByte

9 Asus Radeon HD 7970 3GD5 UPDATE
►84 ▼485 € ►03/12 ►Quicklink: 7724
extrem schnell, relativ laut / Radeon HD 7970 / 3 GByte

10 Asus ENGTX570 Overclock Edition UPDATE
►83 ▼315 € ►04/11 ►Quicklink: 7418
extrem schnell, deutlich hörbar / GeForce GTX 570 / 1,28 GByte

Monitore**27-ZOLL-TFTs**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Samsung Syncmaster S27A850D► 87 ► 700 € ► 04/12 ► Quicklink: -
spieleauglich, Auflösung 2560x1440, kein HDMI, HDCP**2 Asus VK278Q****PREISTIPP**► 84 ► 290 € ► 04/12 ► Quicklink: -
voll spieleauglich, Full-HD-Auflösung, HDMI, HDCP, Webcam**3 Iiyama ProLite B2776HDS**► 83 ► 280 € ► 04/12 ► Quicklink: -
voll spieleauglich, hohe Helligkeit, Full-HD-Auflösung, HDCP**4 Philips 273G3DHSB****UPDATE**► 81 ► 450 € ► 04/12 ► Quicklink: -
voll spieleauglich, gutes Bild, 3D Modus, kein DL-DVI für 120 Hz**5 Acer S273HL**► 77 ► 270 € ► 04/12 ► Quicklink: -
voll spieleauglich, gutes Bild, spartanische Ausstattung, 1920x1080**120-Hz-TFTs**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Asus VG278H► 89 ► 520 € ► 03/12 ► Quicklink: 7754
voll spieleauglich, 3D Vision 2, sehr hohe Helligkeit in 3D, 27-Zoll**2 BenQ XL2410T**► 86 ► 320 € ► online ► Quicklink: 7756
voll spieleauglich, in 3D dunkel, niedriger Stromverbrauch, 23,6-Zoll**3 Acer HN274Hbmiid**► 86 ► 495 € ► online ► Quicklink: 7757
voll spieleauglich, sehr hohe Helligkeit, inkl. 3D Vision Kit, 27-Zoll**4 Samsung Syncmaster S27A950D**► 83 ► 515 € ► 03/12 ► Quicklink: 7758
voll spieleauglich, inkl. 3D Brille, sehr hell in 3D, spiegelt stark, 27-Zoll**5 Viewsonic V3D241wm-LED****NEU**► 82 ► 340 € ► online ► Quicklink: 7781
voll spieleauglich, hohe Helligkeit in 3D, 23,6-Zoll, entspiegelt**SSDs****2,5 ZOLL**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Samsung SSD 830 Series 256 GB**UPDATE**► 96 ► 300 € ► online ► Quicklink: 7716
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Samsung-Controller**2 Kingston HyperX SSD 240 GByte****UPDATE**► 94 ► 325 € ► online ► Quicklink: 7620
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Sandforce-2281-Controller**3 OCZ Vertex 3 240 GByte****UPDATE**► 91 ► 275 € ► online ► Quicklink: 7621
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Sandforce-2281-Controller**4 Corsair Force GT 120 GByte****PREISTIPP**► 88 ► 140 € ► online ► Quicklink: 7622
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Sandforce-2281-Controller**5 Intel SSD320 320 GByte****UPDATE**► 86 ► 445 € ► online ► Quicklink: 7624
SATA2, Intel-Controller**Notebooks****BIS 17 ZOLL**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Samsung Serie 7 Gamer 700G7A► 87 ► 1.600 € ► online ► Quicklink: 7717
schnelle Hardware, sehr laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD**2 Asus G745X**► 86 ► 1.600 € ► online ► Quicklink: 7625
schnelle Hardware, 3D Vision, gute Verarbeitung, 17,3 Zoll Full HD**3 Alienware M17x R3**► 86 ► 2.000 € ► online ► Quicklink: 7677
schnelle Hardware, sehr laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD**4 MSI GT780DX**► 85 ► 1.700 € ► online ► Quicklink: 7745
schnelle Hardware, kurze Akkulaufzeit unter Last, 17,3 Zoll Full HD**5 Apple MacBook Pro 15 Zoll****PREISTIPP**► 72 ► 1.500 € ► online ► Quicklink: 7626
edle Verarbeitung, relativ niedrige Spieleleistung, Mac OS X, 15 Zoll**Sound****SURROUND-SETS**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Teufel Motiv 5**UPDATE**► 94 ► 500 € ► 05/10 ► Quicklink: 7100
perfekter Klang, tiefer Bass, Fernbedienung, keine PC-Kabel**2 Edifier S550****UPDATE**► 93 ► 330 € ► 03/10 ► Quicklink: 7101
toller Klang, sehr pegelfest, 6 Endstufen, Kabel und Adapter dabei**3 Teufel Concept E 300****UPDATE**► 92 ► 290 € ► 08/09 ► Quicklink: 7102
hervorragender Klang, pegelfest, 6 Endstufen, keine PC-Kabel**4 Logitech Z-906****PREISTIPP**► 86 ► 260 € ► online ► Quicklink: 7759
toller Klang, druckvoller Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive**5 Logitech Z-5500****UPDATE**► 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**UPDATE**► 92 ► 160 € ► online ► Quicklink: 7424
sehr komfortabel, hochpräziser Klang, kräftige Bässe, offene Bauweise**2 Sennheiser PC 350****PREISTIPP**► 91 ► 130 € ► online ► Quicklink: 7425
komfortabel, hochpräzise, kräftige Bässe, geschlossene Bauweise**3 Beyerdynamic MMX 300**► 91 ► 280 € ► online ► Quicklink: 7426
extrem präziser, druckvoller Klang, robust, optionale USB-Soundkarte**4 Razer Megalodon**► 90 ► 120 € ► online ► Quicklink: 7427
komfortabel, präziser Raumklang, kräftige Bässe, USB-Soundkarte**5 Logitech G930****UPDATE**► 90 ► 140 € ► 10/11 ► Quicklink: -
sehr präziser Raumklang, kabellos, Dolby Headphone, USB-Soundkarte**Eingabegeräte****MÄUSE BIS 50 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Logitech G500► 95 ► 40 € ► 11/09 ► Quicklink: 7076
extrem präzise, toll verarbeitet, drei Daumentasten, nur rechte Hände**2 Logitech G400****PREISTIPP**► 92 ► 30 € ► online ► Quicklink: 7466
sehr präzise, perfektes Handling, 3.600 dpi, nur für rechte Hände**3 Roccat Kova+**► 92 ► 40 € ► online ► Quicklink: 7334
sehr präzise, Makros, Profile, flexibler Treiber, auch für linke Hände**4 Gigabyte M8000X****UPDATE**► 91 ► 45 € ► online ► Quicklink: 7494
viele Funktionen, interner Speicher, 5.040 dpi, nur für rechte Hände**5 Raptor Gaming M3 Platinum**► 89 ► 45 € ► online ► Quicklink: 7744
sehr präzise, Makros, gut verarbeitet, 3.200 dpi, nur für rechte Hände**MÄUSE AB 50 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Logitech G9x**PREISTIPP**► 96 ► 60 € ► 03/09 ► Quicklink: 7630
extrem präzise, super Ausstattung, nur für rechte Hände**2 Logitech G700****UPDATE**► 96 ► 60 € ► 11/10 ► Quicklink: 7631
extrem präzise, vier Daumentasten, kabellos, nur für rechte Hände**3 SteelSeries Sensei**► 96 ► 65 € ► online ► Quicklink: 7718
extrem präzise, für linke und rechte Hände, Profile**4 SteelSeries Xai**► 95 ► 60 € ► 04/10 ► Quicklink: 7073
extrem präzise, guter Treiber, für linke und rechte Hände**5 Roccat Kone+****UPDATE**► 95 ► 70 € ► 10/10 ► Quicklink: 7072
extrem präzise, flexibler Treiber, nur für rechte Hände**TASTATUREN
BIS 50 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Microsoft Sidewinder X4**PREISTIPP**► 83 ► 35 € ► 04/10 ► Quicklink: 7114
präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, Makros**2 Microsoft Sidewinder X6**► 82 ► 50 € ► 12/08 ► Quicklink: 7115
präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, bis zu 30 Makros**3 Roccat Arvo**► 80 ► 50 € ► 03/10 ► Quicklink: 7116
kleines Layout, Makrofunktion, guter Tastendruckpunkt und Anschlag**4 Cherry G80-3000 LPCDE-2**► 68 ► 50 € ► online ► Quicklink: 7647
günstige mechanische Tastatur, keine Extras, billige Verarbeitung**5 Gigabyte Aivia K8100**► 65 ► 50 € ► online ► Quicklink: 7648
solide Tastatur mit USB-Hub und Makrounterstützung**TASTATUREN
AB 50 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Qpad MK-85 Pro Gaming**NEU**► 88 ► 150 € ► online ► Quicklink: 7831
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung**2 Logitech G510****PREISTIPP**► 87 ► 80 € ► 11/10 ► Quicklink: 7119
Display, Soundchip, Makro Tasten, abnehmbare Handballenaufklappung**3 Razer Black Widow Ultimate**► 87 ► 110 € ► online ► Quicklink: 7333
maximale Präzision, mechanische Tasten, USB-Durchleitung, Makros**4 Logitech G19**► 87 ► 125 € ► 06/09 ► Quicklink: 7120
Luxustastatur mit Farbdisplay, Makro Tasten und USB-Hub**5 Razer Anansi**► 86 ► 90 € ► online ► Quicklink: 7566
Daumentasten, variable Beleuchtung, Profile, programmierbar**GAMEPADS**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

KAUFTIPP Microsoft Xbox 360 Wireless► 89 ► 40 € ► 04/07 ► Quicklink: 7126
präzise, auch Xbox 360, rüttelt teils in älteren Spielen nicht, kabellos**PREISTIPP Microsoft Xbox 360 Controller**► 87 ► 30 € ► 02/07 ► Quicklink: 7127
präzise, auch Xbox 360, rüttelt teils in älteren Spielen nicht, Kabel**LENKRÄDER**

► Note ► Preis ► Test in

KAUFTIPP Logitech G27► 89 ► 210 € ► 01/10 ► Quicklink: 7128
extrem präzise, knackiges Force Feedback**PREISTIPP Logitech Driving Force GT****UPDATE**► 84 ► 95 € ► 08/10 ► Quicklink: 7129
präzises, starkes Force Feedback, insgesamt gut**SOUNDKARTEN**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

KAUFTIPP Creative X-Fi Titanium Bulk► 84 ► 55 € ► — ► —
sehr guter Klang, EAX Advanced HD 5.0, PCI-Express-1x-Anschluss**PREISTIPP Creative Xtreme Gamer**► 84 ► 70 € ► 02/07 ► Quicklink: 7130
sehr guter Klang, EAX Advanced HD 5.0, PCI-Anschluss**JOYSTICKS**

► Note ► Preis ► Test in

KAUFTIPP Logitech Freedom 2.4► 86 ► 90 € ► 02/07 ► Quicklink: 7124
sehr präzise, viele Knöpfe, kein Force Feedback**PREISTIPP Thrustmaster Flightstick X**► 73 ► 25 € ► 02/08 ► Quicklink: -
solider Joystick für unkomplizierten Flugspaß, viele Knöpfe



Die ganze Welt der PC-Spiele
GameStar

Ausgabe 02/12
SONDERHEFT

DIE IDEALE AUSRÜSTUNG

Kaufen, schrauben, kombinieren:
Waffen-Tuning, Upgrades, Mods,
Spectre-Equipment, Rüstungssets

WUSSTEN SIE SCHON ...?

Kurios, spannend, nützlich:
Die kleinen Geheimnisse im
großen Mass Effect 3

MAGISCHE MOMENTE

Wut, Angst, Trauer, Liebe, Sex:
Wie uns Bioware immer wieder
bei den Emotionen packt

MASS EFFECT 3

Das ultimative Kompendium

Profi-Guides zu allen Missionen, Klassen, Quests
inklusive ausführlicher Tabellen und Checklisten!

DAS BESTE FINALE

Mit Mass Effect 3 zieht das Epos noch mal alle Register:
So erleben Sie das beste aller möglichen Enden

NICHTS VERPASSEN

Mit unseren detaillierten Checklisten holen Sie
wirklich alles aus Mass Effect 3 heraus

PERFEKT GESKILLT

Die Klassen unter der Lupe: Tipps & Taktiken für den Einsatz
Partnerberatung: Diese Begleiter passen am besten zu Ihnen

DER GALAXIS-GUIDE

Alte Bekannte, neue Gesichter – so behalten Sie den Überblick
Alle Infos zu den Protagonisten, Rassen und ihrer Geschichte

MEHR RAUSHOLEN

Was ist neu? Was ist anders? Was ist wo versteckt?
Wir erklären Rufsystem, Spielstand-Import, Reaper-Krieg



RIESEN-DOPPELPOSTER

Exklusives, edles Artwork:
Shepard (m) und Shepard (w)!

Deutschland 7,99 Euro
Österreich, Benetton 9,10 Euro Schweiz 16,- SFR



Jetzt im Handel

Das neue **GameStar Sonderheft** zu

MASS EFFECT 3

für **nur 7,99 Euro.**

Leseproben, Inhaltsverzeichnis und Bestellmöglichkeit im GameStar-Shop:

www.gamestar.de/me3

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

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

Spiele >> Mass Effect 3 >> Das Ende ist total dämlich

[Abmelden](#)

<< < 1 2 3 ... 38 39 40 41 42 > >>

Das Ende ist total dämlich

- 

Fan0815
8. September 2011, 20:15
Hey Leutz, das Ende von Mass Effect 3 ist ja wohl total dämlich!!!!11einselb
- 

Ex_Schleppert
8. September 2011, 20:21
Zitat von Troll0815
Hey Leutz, das Ende von Mass Effect 3 ist ja wohl total dämlich!!!!11einselb
Aber das erscheint doch erst in nem halben Jahr ...
- 

Fan0815
8. September 2011, 20:22
Zitat von Troll0815
Aber das erscheint doch erst in nem halben Jahr ...
Aso, stimmt ...
- 

Fan0815
8. März 2012, 20:15
Hey Leutz, das Ende von Mass Effect 3 ist ja wohl total dämlich!!!!11einselb
- 

Geth's_noch
8. März 2012, 20:34
Absolut, wenn diese Cowboys anrücken und auf die Uranschnuggler ballern und der zeitreisende Vampir schnippt seine Fluppe in den Tanklaster und die ganze Mondbasis fliegt in die Luft – alles logisch, aber meine Entscheidungen wirken sich überhaupt nicht aus.
- 

Darth_Dingsda
8. März 2012, 20:34
Zitat von Geth's_noch
Absolut, wenn diese Cowboys anrücken und auf die Uranschnuggler ballern und der zeitreisende Vampir schnippt seine Fluppe in den Tanklaster und die ganze Mondbasis fliegt in die Luft – alles logisch, aber meine Entscheidungen wirken sich überhaupt nicht aus.
Du hast die panzerfahrenden Samural vergessen.
- 

George_B
9. März 2012, 06:23
Zitat von Troll0815
Hey Leutz, das Ende von Mass Effect 3 ist ja wohl total dämlich!!!!11einselb
Das Ende von Duke Nukem Forever war viel besser! Da haben wir nämlich acht Jahre dran gearbeitet.
- 

Supersocke
9. März 2012, 06:30
Zitat von George_B
Das Ende von Duke Nukem Forever war viel besser! Da haben wir nämlich acht Jahre dran gearbeitet.
Als ob du jemals das Ende gesehen hättest, Broussard.
- 

George_B
9. März 2012, 08:15
Zitat von Supersocke
Als ob du jemals das Ende gesehen hättest, Broussard.
Na ja, also, ich hatte es zumindest grob im Kopf, so mit dem Duke und den dreibrüstigen Weibern! Ach, wenn ich nur etwas mehr Zeit gehabt hätte, so drei bis vier Jahre...
- 

Shepardine
9. März 2012, 09:07
Ich finde das Ende von Mass Effect 3 auch blöd, weil man da so viel Text lesen muss. Wer sollen diese „Credits“ überhaupt sein? Und warum muss ich ihre Namen kennen???
- 

Casey_Hudson
9. März 2012, 09:12
Ich finde das Ende eigentlich ganz gut.
- 

Kommissar_Wrex
9. März 2012, 09:14
Zitat von Casey_Hudson
Ich finde das Ende eigentlich ganz gut.
Bist du nicht der Projektleiter von Mass Effect 3?
- 

Casey_Hudson
9. März 2012, 09:15
Ich muss weg.

Spiele >> Mass Effect 3 >> Das Ende ist total dämlich

[Abmelden](#)

<< < 1 2 3 ... 38 39 40 41 42 > >>

Das Ende ist total dämlich

- 

Blaubauge
10. März 2012, 15:35
Ich hab gelesen, dass sich Shepard am Ende von Mass Effect 3 in eine eine sechsbeinige Spinne verwandelt und seine Feinde in riesige Netze einwickelt. Stimmt das?
- 

Casey_Hudson
10. März 2012, 16:10
Spinnen haben acht Beine. :-
- 

HungrylikeaWulff
10. März 2012, 17:17
Ich finde, Commander Shepard sollte am Ende von Mass Effect 3 zurücktreten. Dann gibt's noch nen Zapfenstreich von Admiral Andersons Blechblasbuben, ich schlage als Liederwunsch „Auf der Reaperbahn nachts um halb eins“ vor. So muss man als wahrer Held abtreten.
- 

Admiral_Obvious
10. März 2012, 17:21
Das Ende von Mass Effect 3 wird bestimmt in nem DLC nachgeliefert. Typisch Activision Blizzard! :@
- 

LassMiranda
10. März 2012, 17:34
Wisst ihr, was Mist ist?
- 

Captain_Kork
10. März 2012, 17:56
Zitat von LassMiranda
Wisst ihr, was Mist ist?
Na logo, Mist ist die in der Landwirtschaft bei Viehhaltung in Ställen anfallende Mischung der Exkremente von Tieren mit einem Bindemedium, traditionell der pflanzlichen Einstreu, meist Stroh, manchmal auch Hobelspäne oder Hanfhäcksel, oft vermischt mit dem vom Vieh nicht verzehrten Heu.
- 

LassMiranda
10. März 2012, 17:57
Nein, das ist das englische Wort für den Nebel, in dem uns das Ende von Mass Effect 3 stehen lässt :D
- 

Casey_Hudson
10. März 2012, 18:19
Hey Leute, ich hab ne kleine Umfrage zum Ende von Mass Effect 3 gestartet. Macht alle mit!
Wie findet ihr das Finale von Mass Effect 3?
• Total genial, Bioware ist die beste Firma der Welt!
• Total genial, Bioware ist die zweitbeste Firma der Welt nach EA!
• Total genial!
• Immer noch durchdachter als das Skillssystem von Diablo 3.
[Abstimmen](#) [Wüste Flame-Mail an Casey Hudson schicken](#)
- 

Julian_Assange
10. März 2012, 18:24
Pst, jemand hat Wikileaks ein geheimes internes Bioware-Protokoll zugespielt.
Zitat von geheimes Internes Bioware-Protokoll
Casey Hudson: Das Ende von Mass Effect 3 ist fertig! Hier guck, ich hab ein Video mitgebracht.
Greg Zeschuk: ...
Casey Hudson: ...
Greg Zeschuk: Das war's?
Casey Hudson: Moment, da kommen noch die panzerfahrenden Samural.
Greg Zeschuk: Ach.
Casey Hudson: Jetzt ist es vorbei.
Greg Zeschuk: O-kay ...
Casey Hudson: Fett, oder?
Greg Zeschuk: Und was ist mit den Reapern?
Casey Hudson: Den ... oh ... den ...
Greg Zeschuk: Casey?
Casey Hudson: Ja ...
Greg Zeschuk: Ihr habt die Reaper vergessen, oder?
Casey Hudson: Ich hatte in letzter Zeit viel um die Ohren, und dann ist unten im Studio das mit den Giftschlangen passiert ...
Greg Zeschuk: Giftschlangen?
Casey Hudson: Ah, nix, nix.
Greg Zeschuk: Casey, das kann es einfach nicht sein! Ich hab noch nie so einen dampfenden Haufen gequirten Mist gesehen.
Casey Hudson: Ich ... ich ...
Greg Zeschuk: Casey?
Casey Hudson: Ja ...
Greg Zeschuk: Ha, verarscht! Ich find's super! Und die Leute kaufen das Spiel doch sowieso! Haha!
Casey Hudson: Was? Puh, ey, Alter. Einen Moment lang hab ich echt gedacht ...
Greg Zeschuk: Besonders gut gefällt mir das mit der Spinne.

Die GameStar-Ausgabe 06/2012 erscheint am 25.04.2012



1 Risen 2: Dark Waters **Test** Wir setzen die Segel und schippern durch die Testversion des technisch angestauten, aber stimmungsvollen Piraten-Abenteuers.

2 Torchlight 2 **Test** Wie der »große Bruder« Diablo 3 verschiebt sich auch der Indie-Herausforderer immer wieder. Wir drücken die Schwerter, dass er im April erscheint.

3 Hitman Absolution **Preview** Der Anzug gereinigt, die Glatze geölt, die Klaviertaste gespannt – alles bereit für den ersten Anspiel-Einsatz als Kojak-Killer.

4 Dota 2 **Preview** In der Beta prügeln sich die Helden-teams, wir prügeln uns mal wieder mit. Und schauen uns Blizzard Dota an – falls dessen Beta anfängt.

5 SSDs im Vergleichstest **Hardware** Bei PC-Spielern werden SSDs als schnelles Windows-Laufwerk immer beliebter. Wir vergleichen zehn aktuelle Modelle.

Verlagsleitung / Mitglied der Geschäftsleitung	Verlag	IDG Entertainment Media GmbH Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118 www.idgmedia.de
	Geschäftsführer	York von Heimburg
Eigentumsverhältnisse	Verlagsleitung / Mitglied der Geschäftsleitung	André Horn
	Eigentumsverhältnisse	Veröffentlichung gemäß §8, Absatz 3 des Gesetzes über die Presse vom 08.10.1949: Alleiner 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	Vorstand	York von Heimburg, Keith Arnot, Bob Carrigan,
	Aufsichtsratsvorsitzender	Patrick J. McGovern
Redaktion	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)
Redaktion	Chefredakteur	Michael Graf, Daniel Visarius, Frank Maier
	Redaktion	Florian Klein, Heiko Klinge, Daniel Matschewsky, Petra Schmitz Fabian Siegmund, Hendrik Weins, Malte Witt, Marc Seher, Julian Heimpel, Maximilian Gercke
Online	Online	René Heuser, Christian Merkel, Michael Obermeier, Christian Schneider, Daniel Feith, Martin Le, Florian Innerle
	Director of Mobile	Markus Schwerdtel
Medien-Produktion	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
Freie Mitarbeiter	Freie Mitarbeiter	Isa Stamp, Anita Thiel
	Abonnement	Uwe Miethe, Anita Blockinger, Daphne Cisneros, Kosta Christinakis, Patrick C. Lück, Jochen Gebauer, Dennis Kogel
Jahresbezugspreise	Abonnement	Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH Postfach 810580, 70522 Stuttgart Telefon: 01805/77252-275 (*aus dem dt. Festnetz nur € 0,14 pro Minute, Mobilfunkpreise max. € 0,42 pro Minute), Fax: -377 Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15 Web: www.gamestar.de/shop, E-Mail: kundenservice@gamestar.de
	Jahresbezugspreise	DVD-Version: Inland: 59,00 € (Studenten: 54,00 €) Österreich und sonstiges Ausland: 68,00 € (Studenten: 63,00 €) Schweiz: 108,80 SFR (Studenten: 100,80 SFR) XL-Version (2 DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €) Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €) Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 SFR)
Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten	Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten	Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).
	ISSN Nummern	Postgiroamt Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70 ISSN 1610-6547 (DVD), ISSN 1610-6520 (Unplugged)
Vertrieb Handelsauflage	Vertrieb Handelsauflage	MZV GmbH & Co. KG Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113 E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de
	Online-Reichweite (IVW 02/2012)	74.883.105 Page Impressions, 12.556.163 Visits Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Berlin
Erscheinungsweise:	Erscheinungsweise:	GameStar erscheint monatlich, in der Regel am letzten Mittwoch des Vormonats.
	Anzeigen	Anschrift der Redaktion
Anzeigen	Anzeigen	Ralf Sattelberger (-730) (Ltd.), Kerstin Wöhring (-625), Susanne Schreiner (-670), Patrick Yahya (-609), Daniela Kretschek (-691), Stefanie Kuseler (-451), Fax: -99691
	Kommunikations-Designer	Jakob Scheikl
Digitale Anzeigenannahme	Kommunikations-Designer	Nino Kerl
	Digitale Anzeigenannahme	Manfred Aumaier (-602)
IDG Global Solutions	Digitale Anzeigenannahme	für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschlager (Ltd.) (-116)
	IDG Global Solutions	Es gilt stets die Preisliste unter www.GameStar.de/Mediadaten
Anzeigenpreise	Anzeigenpreise	Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10
	Zahlungsmöglichkeiten	München
Erfüllungsort, Gerichtsstand	Zahlungsmöglichkeiten	Matthias Weber (-154)
	Erfüllungsort, Gerichtsstand	Jutta Eckbrecht
Leitung CRM und Marketing	Leitung CRM und Marketing	Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, digiCon AG, Osswald GmbH & Co, Megapac
	Produktionsleitung	IDG Entertainment Media GmbH
Druck und Beilagen	Produktionsleitung	Sabine Hell, Sigrun Rüb (Entwurf), Uwe C. Beyer (Wertungskasten), H2DESIGN.de (Titel)
	Druck und Beilagen	Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)
© Copyright	© Copyright	Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.
	Design	Haftung
Fotos	Fotos	Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.
	Einsendungen	

GameStar gibt's auch für unterwegs:



Aktuelle News und Screenshots auf iPhone und Android

Mobil informiert: GameStar als Gratis-App!

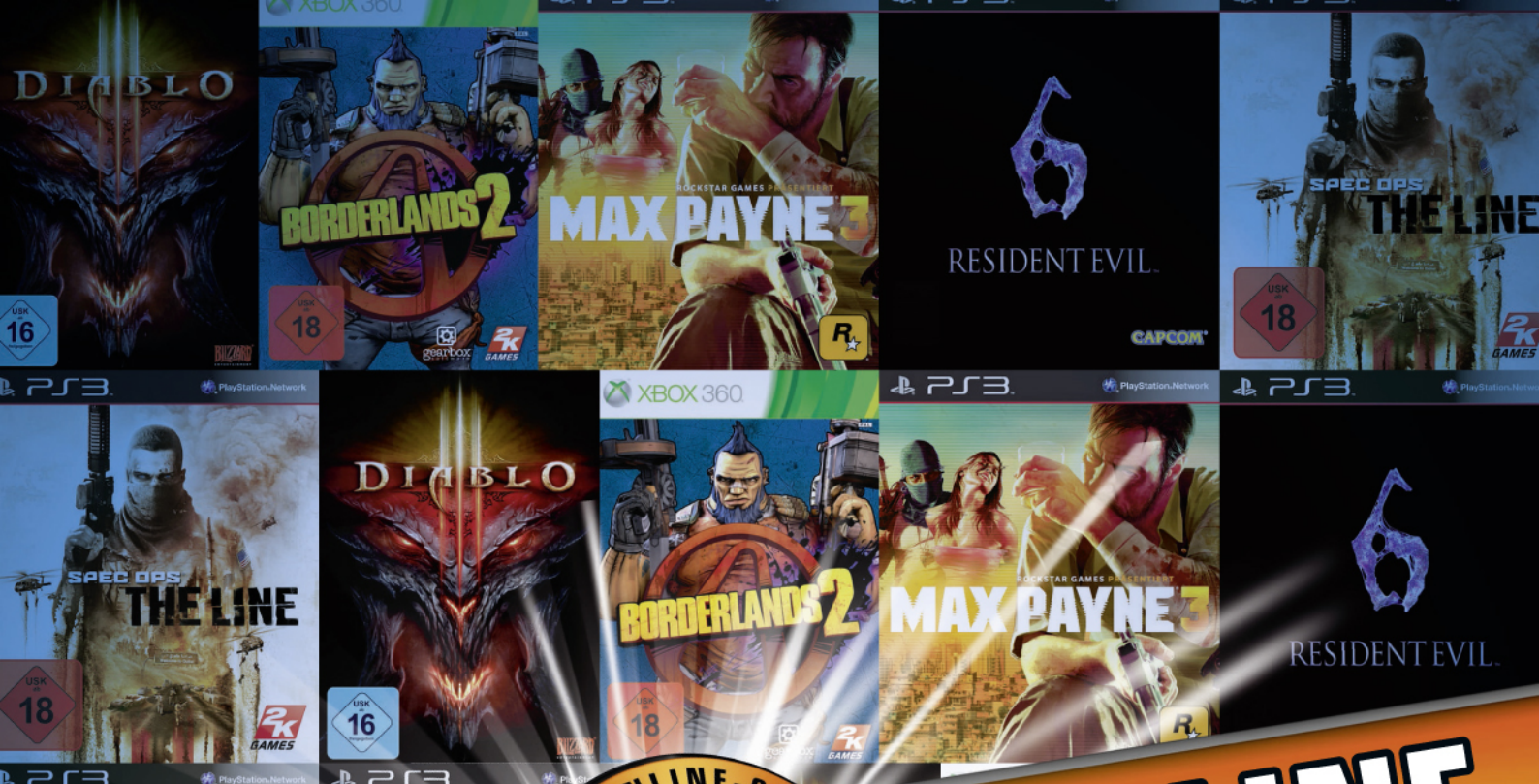
Komplettes Heft interaktiv auf dem iPad lesen

GameStar-Ausgaben für je 3,99 Euro!



In unserem Medienhaus erscheinen außerdem folgende Medien-Marken:





**JETZT
AUCH**

SATURN.de

DER ONLINE-SHOP

MIT MARKTGARANTIE

**ONLINE
VORBESTELLEN!**



SATURN

SOO! MUSS TECHNIK

"...lockt mit grenzenloser Freiheit in einer
sich ständig ändernden Spielwelt."

"Potenzial: SEHR GUT"

Gamestar 02/2012

Port Royale 3



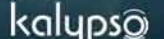
4. MAI 2012



30. AUGUST 2012



WWW.PORT-ROYALE3.COM



Port Royale 3 Copyright © 2012 Kalypso Media Group. All rights reserved. Developed by Gaming Minds. Published by Kalypso Media GmbH. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owner. Windows and the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.