

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 Emicida 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**



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 veröffentlichten 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

0,7^{€*}
~~459,-~~



Macht MMO-Abos billiger!

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.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. Wobei 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 hinsaut, könnte im Spätsommer ein echter Multiplayer-Überraschungshit 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 Filme 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

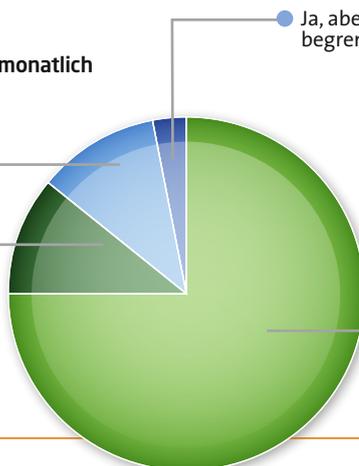
»Sind Sie noch bereit, für ein Spiel monatlich Gebühren zu bezahlen?«

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 Bezahlsystem 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 Taktikämpfe 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-Mitmacherkarten 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.