



Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

JUNI 07/2012

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

The Elder Scrolls online

**Exklusiver Besuch bei den Entwicklern: So will Bethesda
Skyrim, Oblivion & Co. in einem riesigen MMO vereinen!**

THEMEN Diablo 3 • Crysis 3 • CoD: Black Ops 2 • Dirt: Showdown • UEFA Euro 2012 • SSD-Festplatten

DVDs **VOLLVERSION** Black Mirror 2 • The Void • Splinter Cell • Splinter Cell: Chaos Theory

VIDEOS Battlefield-Special • Crysis 3 • Dishonored • Guild Wars 2 • Tera • Game of Thrones

DIRT[®] SHOWDOWN[™]

**DEMO FÜR
PS3, XBOX 360
UND PC (STEAM)
JETZT ERHÄLTlich!**



Geschwindigkeit - Style - Zerstörung
Der neueste Teil der DIRT-Reihe bietet spannende
Rennen, spektakuläre Stunt-Events und action-
reiche Demolition Derbys.



Ab 24.05.2012
für PC, PS3 und Xbox360

**DIRTGAME
.COM**



© 2010 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters", "EGO", the Codemasters logo and "DIRT" are registered trademarks owned by Codemasters. "DIRT SHOWDOWN" is a trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Developed and published by Codemasters. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.





VOLLVERSION

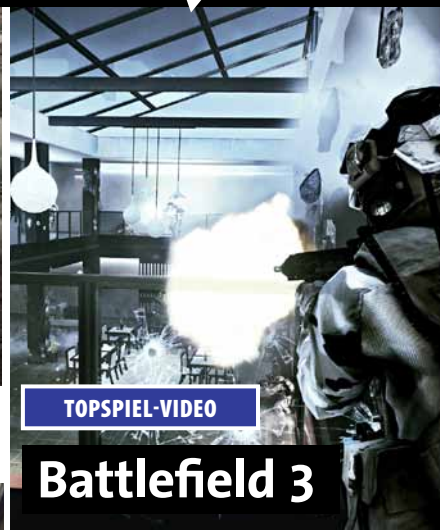
Black Mirror 2

+ Zurück ins Gruselschloss: Vor acht Jahren hauchte Black Mirror dem Adventure-Genre neues Leben ein und dem Helden selbiges aus. Auch im zweiten Teil geht es um Leben und Tod – verpackt in einem grandiosen Thriller-Hit.

Bethesda's ambitionierter Ego-Shooter soll eine Mischung aus Half-Life, Deus Ex und Bioshock werden. In unserem Video zeigen wir erstmals echte Spielszenen.

VIDEO

Dishonored



TOPSPIEL-VIDEO

Battlefield 3

+ Größeres Schlachtfeld. Mit Close Quarters erscheint im Sommer der zweite DLC zu Electronic Arts' Multiplayer-Hit. Wir haben uns durch die neuen Karten geballert und testen außerdem, welche Veränderungen der aktuellste Balance-Patch mit sich gebracht hat. Zu guter Letzt blicken wir in unserem Hall-of-Fame-Video auf den kultigen Serieneinstand Battlefield 1942 zurück.

+ Free2Play-Doppel. Wer kostenlos baltern will, der probiert sich an Battlefield Play4Free und Battlefield Heroes. Doch macht das Spaß? Unsere beiden Kontrollbesuch-Videos geben die Antwort.

Außerdem auf DVD

PREVIEWS

Ghost Recon: Future Soldier
Counter-Strike: Global Offensive
Prototype 2
Game of Thrones
Tera

TESTS

Binary Domain
Botanica
Warlock: Master of the Arcane
The Walking Dead: Episode 1

SPECIALS

Best of »Die Redaktion«
Freispiel-Check
Rückblick 08/2002

EXTRAS

Trailer: Call of Duty: Black Ops 2
Trailer: Torchlight 2
Trailer: End of Nations
Trailer: Portal 2: Perpetual Testing Initiative

GameStar XL DVD

+ Spiele-Experiment: Sie erkunden eine faszinierende Welt, und doch ist The Void kein Rollenspiel. Sie lösen knifflige Rätsel, und doch ist The Void kein Adventure. Es ist ein reichlich ungewöhnliches Design-Experiment. Tauchen Sie ein!

+ Wie ein Rausch: Die teils schwere-lose Atmosphäre, knallende Farben auf tristem Grau, bizarr verzerrte Gestalten – The Void – So muss sich ein Spiel auf LSD anfühlen.

HD-VIDEO

Crysis 3

Dschungelkampf: Wir waren bei Electronic Arts, haben Crysis 3 gesehen und geben in unserem Video einen ersten Einblick in Cryteks kommende Shooter-Fortsetzung.

+ So geht's: Einfach ein kostenloses Konto auf www.mcgame.com einrichten, den Code eingeben und die Spiele herunterladen. Gültig bis zum 15. Juli 2012.



VOLLVERSION

The Void



DOWNLOAD-VOLLVERSIONEN

Splinter Cell & Splinter Cell: Chaos Theory

»Achtung: Den Code für die Vollversionen finden Sie auf der Innenseite der DVD-Verpackung bzw. der Rückseite der DVD-Tüte.«

Außerdem auf XL-DVD

HD-VIDEOS

Preview: Guild Wars 2
Special: Die 10 wichtigsten Action-Rollenspiele
Special: 5 Diablo 3-Klassen-Videos
Trailer: Pro Evolution Soccer 2013

TREIBER

ATI Catalyst v12.2
Nvidia Geforce v296.10



DEMO

Agrar-Simulator 2012

Was steckt hinter dem gigantischen Erfolg der Simulations-Reihe? Probieren Sie's aus.

Mehr Power pro Watt mit den neuen Intel Core-i-CPU's!



GameStar PCs

**MAXIMALER
SPIELSPASS!
FÜR JEDES BUDGET**

Zusammengestellt von der GameStar-Redaktion



**GEAR UP.
GAME ON.**

**NVIDIA
GEFORCE
GTX**

**LEISTUNG
TIPP**

NEU!

GameStar PC XL

Jetzt neu: Der One GameStar-PC XL mit Intels 3,4 GHz schnellem Hyperthreading-Vierkerner Core i7 3770, 8,0 GByte DDR3-Arbeitsspeicher und der brandneuen NVIDIA GeForce GTX 670 mit 2,0 GByte Videospeicher. Die 60 GByte große SATA3-SSD von Corsair sorgt für optimale Performance in Spielen und dem vorinstallierten Windows 7 Home Premium. Dazu kommt eine 1.000 GByte große SATA3-Festplatte und ein DVD-Brenner.

für nur **€1.299,-**

- ★ Intel Core i7 3770-Prozessor
- ★ NVIDIA GeForce GTX 670 2,0 GByte
- ★ 8,0 GByte Arbeitsspeicher
- ★ 60 GByte Corsair-SSD
- ★ 1.000 GByte SATA3-Festplatte



**PREIS-LEISTUNG
TIPP**

GameStar PC PRO

Für nur 999,- Euro bietet der One GameStar PC Pro unschlagbar viel Spieleleistung: Mit dem 3,4 GHz schnellen Intel-Vierkerner Core i5 3570K 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 3570K-Prozessor
- ★ NVIDIA GeForce GTX 570 1,2 GB
- ★ 8,0 GByte Arbeitsspeicher
- ★ 1.000 GByte Festplatte

für nur **€999,-**



**HIGH-END
TIPP**

GameStar PC ULTRA

Für alle, denen ihr PC nie schnell genug sein kann, gibt es den One GameStar-PC Ultra mit NVIDIAs rasend schneller GeForce GTX 680 mit 2,0 GByte! Als Prozessor kommt ein Intel Core i7 3770K mit 3,5 GHz und Hyperthreading zum Einsatz, Windows 7 Home Premium ist auf einer Corsair-SSD vorinstalliert. Genug Platz für Ihre Lieblingsspiele bietet eine 1.000 GByte große Festplatte. Ein DVD-Brenner komplettiert das Luxuspaket.

- ★ Intel Core i7 3770K-Prozessor
- ★ NVIDIA GeForce GTX 680 2,0 GB
- ★ 8,0 GByte Arbeitsspeicher
- ★ 60 GByte Windows-SSD
- ★ 1.000 GByte Festplatte

für nur **€1.499,-**



Mehr Infos und bestellen unter:

www.gamestarpc.de

Editorial



WHO IS WHO

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



GameStar-Black Edition Diablo 3

Über **80 Seiten Klassen-Guides**! Alle aktiven und passiven Skills, alle 565 Runen im Detail. Exklusive Ausrüstung der fünf Klassen. **Die besten Handwerk-Rezepte**. Die **Begeleiter** perfekt taktisch nutzen. Das **Auktionshaus**. Inklusive anwaltlicher Rechtsberatung! Dazu: Das **Diablo-Universum** und vieles mehr!



Premium-Sonderheft Star Wars: The Old Republic!

Mit **Patch 1.2 »Vergeltung«** ändert sich in SWTOR so gut wie alles. Alte Klassenguides verlieren ihre Gültigkeit, das **Legacy-System** gibt Ihnen entscheidende neue Möglichkeiten. Wir erklären im Detail, was **Einsteiger, Rückkehrer und Profis** wissen müssen, um mit Bio-warens runderneuertem Spitzen-MMO so richtig Spaß zu haben.

Spielfluss – Oder: Die Ungerechtigkeit der Welt

Warum plötzlich niemand mehr über Simpel-Questdesign und repetitives Monsterschlachten schimpft.

Ein merkwürdiges Geräusch erfüllt die langen Flure der Redaktion, verdichtet sich zu einer irritierenden, seltsam fragmentierten Soundkulisse, zusammengesetzt aus zigtausenden kleinster Klangpartikel – unheimlich. Klingt ein bisschen wie aus einem der Horrorfilme, die sich mit Insekteninvasionen beschäftigen. Ist es jetzt soweit? Übernehmen die Kakerlaken die Weltherrschaft, ist das ständige Tappen und Geklacker der akustische Fallout von Millionen chitingepanzerter, atomkriegresistenter Minikrieger? Aber nichts zu sehen, überall nur konzentriert am PC sitzende Redakteure, Kopfhörer über die Ohren gestülpt, die Augen fest auf den Monitor gerichtet. Eine Hand locker auf der Tastatur, regelmäßig stürzen die Finger zielsicher auf einige wenige Tasten herab. Die andere bearbeitet im Dauereinsatz die Maus. Quält sie, entlockt dem ansonsten stumm und ergeben arbeitenden Präzisionsinstrument in rasender Abfolge diese abgehackten Geräusche, die sich durch die schiere Summe der Spieler (denn alle spielen!) zu einem irritierenden, höllischen Crescendo steigern – **Diablo 3** ist da!

Und alle sind aus dem Häuschen. Warum eigentlich? Schaut man sich die Spielenden mal genauer an, sieht man sofort, dass die irrsinnigen Klickraten kein großes Atemholen zulassen, dass hier keine grüblerischen oder taktischen Entscheidungen über das weitere Vorgehen getroffen werden. Und alle finden es toll. Auch die, die grade noch etwa bei **Tera** über die simplen »Töte & Hole«-Quests geschimpft haben. Jetzt machen sie sich voller Eifer auf, drei Schwertstücke zu besorgen. Vor jedes Schwertstück hat Blizzard aber erst noch andere Gegenstände gesetzt, die geholt werden müssen. Meist aus zufallsgenerierten Dungeons voller zufallsplatzierter Monsterhorden. Die im Grunde einfach totgekllickt werden. Ist das jetzt die großartige Weiterentwicklung, die Zukunft des Spieldesigns?

Sicher nicht. Aber hier ist etwas perfektioniert worden, was die Urtriebfeder des menschlichen Spielens abbildet. **Diablo 3** ist das in Bits und Bytes gegossene Stakkato aus Herausforderung und Belohnung, die digitale Blaupause purer Motivation.

Und dahinter verblasst alles andere. Wird dann noch die Illusion einer relevanten Rahmenhandlung dermaßen schillernd inszeniert und die losen Enden einer vor Jahren begonnenen epischen Geschichte emotional stimmig wieder aufgenommen, spielen Dinge überhaupt keine Rolle, die bei anderen Titeln funktionieren müssen, weil **Diablo 3** sie einfach nicht braucht. Ja, **Diablo 3** ist einfach – einfach ein Kunstwerk.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,

Ihr GameStar-Team

Inhalt

The Elder Scrolls Online

14 Aus Rollenspiel wird Online-Rollenspiel. Was erwartet uns in Bethesdas Mammut-Projekt, das uns Tamriel erstmals am Stück und mit anderen Spielern darin vorsetzt? Wir waren bei den Entwicklern.

Crisis 3

48 Wir haben den bildhübschen Ego-Shooter erstmals in Bewegung gesehen.



Tera

66 Action-Kämpfe treffen auf klassisches MMO. Der Korea-Hit im Vorabtest.

-Anzeige-



Titelstory

- 14** Mega-Preview: The Elder Scrolls Online
- 18** Öffentliche Dungeons
- 20** Die Spielwelt
- 22** Interview mit den Chef-Entwicklern
- 28** Mega-Test: Diablo 3
- 31** Die Versionen
- 32** Die Inszenierung
- 34** Der Geheimlevel
- 37** Der Indie-Konkurrent: Torchlight 2
- 38** Gestrichene Elemente
- 40** Das Talentsystem
- 41** Serverstress
- 43** Technik-Check

Aktuell

- 8** Stalker 2
- 9** Skyrim Downguard
- 9** Xcom: Enemy Unknown
- 10** Fifa 13
- 10** F1 Online
- 11** Krater
- 11** Worms Revolution
- 11** Dragon Age 3
- 12** Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten
- 12** Eve Online

Previews

- 44** Termin-Update
- 48** Crisis 3
- 54** Call of Duty: Black Ops 2

Tests

- 62** Das Team
- 64** Hitlisten / So testen wir
- 66** Tera
- 70** Warlock: Master of the Arcane
- 72** Dirt Showdown
- 76** Resident Evil: Operation Raccoon City
- 78** Binary Domain
- 80** Botanicula
- 84** The Walking Dead: Episode 1

Magazin

- 92** Leserbrief
- 93** Fehler!
- 94** Verlosung
- 96** Report: Das Stochern im Dunkeln
- 100** Hall of Fame: Battlefield 1942

Rubriken

- 5** Editorial
- 129** Die Vorletzte
- 130** Impressum / Vorschau



SSDs für Spieler

108 Zehn der rasend schnellen SSD-Festplatten im knallharten Test.



Das Stochern im Dunkeln

96 Warum so viele Spiele schlecht ins Deutsche übersetzt sind. Ein Insider-Bericht.



Call of Duty: Black Ops 2

54 Von wegen festgefahren! Der Entwickler Treyarch hat sich für das nächste Call of Duty einige spannende Innovationen ausgedacht. Ob das gut geht?



Diablo 3

28 Der erhoffte Gipfel des Action-Rollenspiels oder doch nur ein mauer Aufguss des Vorgängers?

Freispiel

- 86** Mass Effect 3: Resurgence-Pack
- 87** Avengers Alliance
- 87** Left 4K Dead
- 87** Pokémon Feuergrün
- 88** LoL Replay
- 88** Risen 2: Die Schatzinsel
- 88** Risen 2: Tempel der Lüfte
- 90** Fifa 12: UEFA Euro 2012

Hardware

- 104** Hardware-News
- SCHWERPUNKT**
- 108** SSDs für Spieler
- 112** 10 SATA3-SSDs im Test
- TEST**
- 118** Grafikkarte: Geforce GTX 670 & GTX 690
- SERVICE**
- 122** Einkaufsführer

Spiele in dieser Ausgabe

Avengers Alliance.....	Freispiel.....	87
Battlefield 1942	Klassiker..	100
Binary Domain	Test.....	78
Botanica	Test.....	80
Call of Duty: Black Ops 2.....	Preview	54
Crysis 3	Preview	48
Das Schwarze Auge:		
Satnavs Ketten	News	12
Diablo 3.....	Titelstory..	28
Dirt Showdown	Test.....	72
Dragon Age 3.....	News	11
Eve Online.....	News	12
F1 Online	News	10
Fifa 12: UEFA Euro 2012	Freispiel.....	90
Fifa 13	News	10
Krater	News	11
Left 4K Dead	Freispiel.....	87
LoL Replay	Freispiel.....	88

Mass Effect 3:		
Resurgence-Pack	Freispiel.....	86
Pokémon Feuergrün	Freispiel.....	87
Resident Evil:		
Operation Raccoon City.....	Test	76
Risen 2: Die Schatzinsel	Freispiel.....	88
Risen 2: Tempel der Lüfte.....	Freispiel.....	88
Skyrim Downguard.....	News	9
Stalker 2.....	News	8
Tera	Test	66
The Elder Scrolls Online	Titelstory... 14	
The Walking Dead: Episode 1.....	Test	84
Warlock: Master of the Arcane ..	Test	70
Worms Revolution	News	11
Xcom: Enemy Unknown	News	9

-Anzeige-

SPEC OPS
THE LINE

Spiele & Szene

News

Stalker 2 vs. Survarium



Sehen sich verdächtig ähnlich, diese beiden Artworks: links Survarium, rechts Stalker: Clear Sky.



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

Wer sich schon ein paar Jahre mit Spielen beschäftigt, kann sich vielleicht noch an die nahezu unendliche Verschiebungsgeschichte des Ego-Shooters **Stalker** erinnern. Das ukrainische Studio GSC Gameworld hatte das Spiel schon Anfang 2002 angekündigt und auf das erste Quartal 2003 datiert, erschienen ist es aber erst am 23. März 2007. Und das auch nur, weil der Publisher THQ schließlich harte Bandagen anlegte und GSC unter anderem zur rigorosen Streichung von Spielelementen zwang. GSC Gameworld durfte man nach dem **Stalker**-Chaos getrost unter »verplant« ablegen und musste sich dafür kein bisschen schämen. Dass sich die Ukrainer in den letzten Jahren nicht einen Hauch verändert haben, beweist nun traurigerweise das Hin und Her um **Stalker 2**: Bereits am 13. August 2008 kündigte GSC den Nachfolger des Endzeit-Shooters an, ohne irgendwas Vorzeigbares in petto zu haben. Nicht mal einen mickrigen Screenshot gab's zu sehen. Bis Ende 2011 dann nur wenige bis keine Infos, selbst auf geradezu penetranten Drängeln und

-Anzeige-

Quengeln von Game-Star wollte (oder konnte) GSC nichts preisgeben. Ende 2011 hieß es

plötzlich von offizieller Seite: **Stalker 2** wird eingestellt. Anfang 2012 die Korrektur: **Stalker 2** lebe doch noch. Man arbeite weiter daran, suche aber nach einem Geldgeber. Einen Geldgeber hat GSC jedoch offenbar nicht gefunden, Ende April wurde es konkret: **Stalker 2** sei nun doch eingestellt, und große Teile von GSC seien im neuen Studio Vostok Games untergekommen, wo man schon an einem geistigen Nachfolger mit Namen **Survarium** arbeite. **Survarium** soll wie das Vorbild ein Endzeit-Shooter werden. **Survarium** soll darüber hinaus auch ein Free2Play-Shooter werden. Von **Survarium** existiert immerhin schon ein Artwork, das allerdings sehr nach **Stalker** aussieht. Apropos **Stalker**: Mitte Mai ließ der Betreiber des **Stalker**-Fan-Shops verlauten, dass **Stalker 2** mitnichten tot sei. Der Lizenz-Eigner und GSC-Gründer Sergei Grigorovich habe das Studio noch nicht geschlossen und wolle weiterhin an der Fortsetzung des Endzeit-Shooters arbeiten. Die Frage, mit welchem Geld das passieren soll, ist damit aber noch nicht beantwortet. Wir schlagen hier nicht zum ersten Mal Crowdfunding für **Stalker 2** vor. PET

News-Ticker

+++ **Divinity 3**: Die Fortsetzung der Rollenspiel-Serie soll auf der diesjährigen E3-Messe Anfang Juni in Los Angeles angekündigt werden. Ob sich Divinity eher in Richtung Skyrim (Schulterperspektive) oder Diablo (isometrisch) entwickelt, ist noch unklar. +++ **To the Moon**: Das Indie-Adventure mit bewegender Geschichte aus dem vergangenen Jahr soll als Verkaufsversion für 19,99 Euro ab dem 31. August 2012 in den Regalen stehen. +++ **CD Projekt**: Die polnischen Entwickler der erfolgreichen Witcher-Serie arbeiten allem Anschein nach an einem neuen Rollenspiel. Hinweise deuten auf ein modernes Setting, anstatt der bekannten Fantasy-Welt hin. +++ **Starcraft 2**: Strategie-Fans dürfen sich auf einen baldigen Beta-Test von Starcraft 2: Heart of the Swarm freuen. Die Anmeldung soll in Kürze starten. Mit ein bisschen Glück erscheint das Echtzeitstrategie-Spiel noch in diesem Jahr. +++ **Tomb Raider**: Um die Qualität des Serien-Neustarts zu garantieren, hat der Entwickler Crystal Dynamics den Release des Action-Adventures Tomb Raider auf Anfang 2013 verschoben.

Skyrim: Dawnguard

Entwickler: Bethesda Publisher: Bethesda Softworks Termin: 3. Quartal 2012 Quicklink: 7271

Alles fing mit der Ankündigung an, Bethesda würde an mehreren Download-Inhalten für ihren Rollenspiel-Hit **The Elder Scrolls 5: Skyrim** arbeiten. Als kurze Zeit später bekannt wurde, dass die DLCs neue Funktionen, Quests und sogar zusätzliche Schauplätze zu bieten hätten, kam es zu Ohnmachtsanfällen unter enttäuschten Pferdegischir-Liebhabern. Nach und nach sickerten weitere, spärliche Informationen durch: Die erste offizielle Download-Erweiterung wird auf den Namen **Dawnguard** hören und sich angeblich mit Vampiren, Schnee-Elfen sowie Schnee-Elfen-Prinzen befassen. Gerüchten zufolge sollen außerdem Armbrüste als neue Waffenkategorie eingefügt werden. Ob **Dawnguard** tatsächlich im Sommer 2012 erscheint, wird wohl erst im Rahmen der E3 im Juni bekannt gegeben werden. Sicher ist momentan nur eins: Der DLC wird zunächst einmal exklusiv für die Xbox 360 erscheinen und erst 30 Tage später für PC- und Playstation-3-Besitzer zur Verfügung stehen. FH

Bisher existiert nur ein Ankündigungs-Artwork von **Dawnguard**.



XCOM: Enemy Unknown

Entwickler: Firaxis Publisher: 2K Games Termin: Herbst 2012 Quicklink: 7727

Remakes alter Klassiker

sind eine heikle Sache, müssen sich die Entwickler doch den verklärten Erinnerungen zahlloser Fans stellen. Und mit **XCOM: Enemy Unknown** wagen sich die Strategie-Experten von Firaxis (**Alpha Centauri**, **Civilization 5**) ausgerechnet an einen der anspruchsvollsten und am meisten verehrten Titel. Wir konnten **XCOM: Enemy Unknown** auf einem Event von Publisher 2K Games erstmals für etwa eine Stunde anspielen – und haben in der Zeit nicht mal das Tutorial beenden können. Das soll nämlich bis zu zweieinhalb Stunden umfassen, was erst mal ein gutes Zeichen für alle Veteranen und Strategieexperten ist. Denn Firaxis scheint die Komplexität und den Anspruch des Originals sogar noch steigern zu können. Im Rudentaktik-Modus, in dem wir wie bei **Jagged Alliance** oder **Incubation** einzelne Soldaten ins Gefecht führen, sind Deckungen und Gebäude jetzt zerstörbar und Klassenfertigkeiten sowie Flankierungsmanöver spielen wichtige Rollen im Kampf gegen eine Alien-Invasion. Auf der wie gehabt in Echtzeit ablaufenden Global-Strategie-Ebene sind die Entscheidungen (Welchem Land helfen wir? Welche Mission nehmen wir an?) sogar noch kniffliger als im Urahn. Grafisch verdient **XCOM: Enemy Unknown** zwar bestenfalls das Prädikat zweckmäßig, aber man merkt dem Titel schon jetzt an, dass Firaxis mit hoher Sorgfalt arbeitet. Voraussichtlich im Herbst dieses Jahres werden wir sehen, ob das Spiel dann unseren kritischen Blicken und denen der Fans standhalten kann. PCL

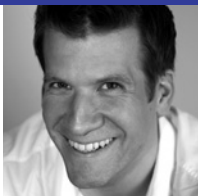


Im Laufe der Kampagne eignen wir uns immer mehr erbeutete Alien-Technologie an. Dieser **Scharfschütze** darf dank Jetpack aus erhöhter Position die Aliens unter Beschuss nehmen.

SPEC OPS
THE LINE

Battlefield Elite?

Fabian Siegmund
Redakteur
fabian@gamestar.de



»Wir nehmen kein Geld für Maps!« verkündet Patrick Bach, Producer der Battlefield-Reihe, im April 2010, als die Community heiß über die überteuerten Map-Packs von Modern Warfare 2 diskutiert. Bach damals: »Wir gehören zwar EA, sind aber immer noch ganz schön Dice.« Denn John Riccitiello, der Oberboss von EA, schwärmt schon damals von Abo-Modellen, seit Neustem speziell von Activisions Bezahlssystem Elite. Patrick Soderlund, der Chef von EA Games (und Ex-Chef von Dice), stellt jedoch im März 2012 klar, dass man sehr wohl über ein Abo-Modell für Battlefield 3 nachdenke. Gerüchten zufolge soll »Battlefield Premium« schon im Juni starten. Der Inhalt: Alle aktuellen und zukünftigen fünf DLCs inklusive frühem Zugang, exklusive Waffen- und Soldatenskins, Dogtags und Assignments. Was das kostet und wie das funktioniert, wollen Dice und EA trotz des nahen Termins noch nicht verraten, denn bis zum Redaktionsschluss verweigerte EA eine Stellungnahme. Dabei ist so ein Abo ja per se nichts Schlimmes, bei einem fairen Preis-Leistungsverhältnis vielleicht sogar was Gutes, aber womöglich ist Dice die politische Kehrtwende ein wenig unangenehm. Darf sie auch sein, denn sich einerseits »moralisch« über die Konkurrenz zu erheben, um dann später das Gleiche zu tun, ist schon ein wenig zweifelhaft. Marktwirtschaft, klar, aber dann sollte man keine Statuten aufstellen, die man doch eh nicht halten kann. Denn dann ist's mit der vielbesungenen guten Laune der Community endgültig vorbei. Patrick Bach ist übrigens für die nächsten vier Monate der Chef von Dice, sein Vorgesetzter ist in der Babypause. Vielleicht deshalb die Heimlichtuerei.

Fifa 13

Entwickler: Electronic Arts Canada Publisher: Electronic Arts Termin: 4. Quartal 2012 Quicklink: 7894

Darf es etwas Feinpolitur sein? Da der grandiose Vorgänger der Fußball-Simulation kaum Wünsche offen ließ, schraubt Electronic Arts Canada für **Fifa 13** lediglich an den Details. So soll unter anderem das Angriffsspiel der computergesteuerten Mitspieler verbessert werden. Spieler sollen sich außerdem noch stärker voneinander unterscheiden. Ribéry oder Messi können den Ball beispielsweise besser kontrollieren als andere. Die überarbeitete Ball-Annahme sorgt jedoch dafür, dass auch den Großen die Lederkugel ab und an flöten gehen wird. Zudem spendieren die Entwickler ein neues Dribbel-System, das Sicht- und Dribbelachse des Spielers trennt. Ein verfeinertes Freistoßsystem, frische Animationen sowie alle wichtigen Liga-Lizenzen runden das Paket ab. Zu bemängeln gibt es derzeit lediglich die unzeitgemäße Stadiongrafik Marke »Papp-Publikum«. **FH**



Spieler wie **Lionel Messi** haben dank eines besseren Fokus' auf Charakterwerte größere Chancen, am Ball zu bleiben.

F1 Online

Entwickler: Codemasters Publisher: Codemasters Termin: 2. Quartal 2012 Quicklink: 7895

Codemasters betritt Neuland, mit **F1 Online** werkeln die **Dirt**-Macher an ihrem ersten Free-2Play-Browser-Rennspiel. In der GameStar-Redaktion konnten wir es ausprobieren. Auffällig: Geflitzt wird durchgehend aus der Vogelperspektive. Wer gerne in Cockpit-Ansicht über den Asphalt brettet, wird enttäuscht. Ebenso wie Gamepad-Enthusiasten, denn die Steuerung erfolgt mit der Maus. Über die Tastatur wird lediglich beschleunigt beziehungsweise gebremst. Mit der Maus geben wir die Richtung für die Boliden vor. Anfangs etwas ungewöhnlich geht die Steuerung schon nach kurzer Zeit sehr gut von der Hand. Besonderes Augenmerk legt Codemasters auf den Management-Teil. Hier können Verbesserungen wie KERS und DRS entwickelt und aufgewertet werden. Im In-Game-Store lassen sich kosten-

pflichtige Gegenstände wie Helme und Zeitreduktionen für den Forschungsbereich erwerben. Features wie Boxenstopps oder dynamische Wetterwechsel wollen die Entwickler mit regelmäßigen Updates nachreichen. **FH**



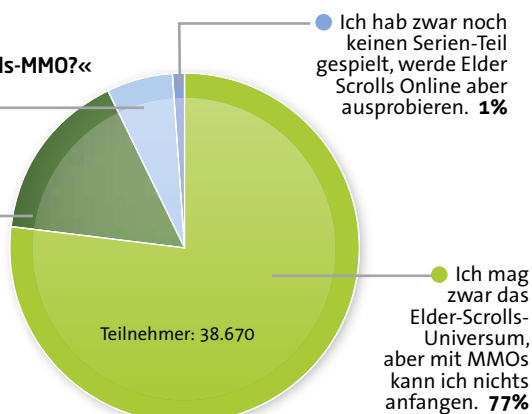
Die **Fahrperspektive** von F1 Online ist eher ungewöhnlich und erinnert an die von Micro Machines.

Umfrage

»Was halten Sie vom Elder-Scrolls-MM0?«

Mir gefällt das Universum nicht und noch ein MMO brauch ich nicht. **6%**

Ich mag die Elder Scrolls und finde die Idee eines MMOs toll. **16%**



Ergebnis: Wenn sich der Entwickler Zenimax Online all die vielen, vielen Fans der Elder Scrolls-Spiele als potenzielle Käufer für The Elder Scrolls Online ausgerechnet hat, dann wird diese Rechnung zumindest laut unserer Umfrage nicht aufgehen. Die große Mehrheit unserer Umfrageteilnehmer findet zwar die Solotitel nach wie vor toll, will aber mit Online-Rollenspielen nichts zu tun haben. Lediglich 17 Prozent der Teilnehmer wollen The Elder Scrolls Online auf jeden Fall ausprobieren. Doch Zenimax Online sollte sich von diesen Zahlen nicht ins Bockshorn jagen lassen, sondern im Gegenteil die Besonderheiten und Stärken des Spiels in den Vordergrund rücken. Dann werden ganz bestimmt ganz viele (ehemalige) Spieler von Dark Age of Camelot und Warhammer Online nach Tamriel auswandern.

Die **Wasserattacken** fügen sich dank 3D-Engine in 2D-Perspektive wunderbar in den Worms-Stil ein.



Worms Revolution

Entwickler: Team17 Software Publisher: Team17 Software Termin: 3. Quartal 2012 Quicklink: 7897

Seit mehr als 15 Jahren schmeißen sich die Aggro-Würmer der beliebten **Worms**-Serie jetzt schon alle möglichen Waffen auf die wurstigen Leiber. **Worms Revolution** will das alte Prinzip auflockern und neuen Schwung in die Serie bringen. Dabei werden die Kämpfe von einer neuen Engine angetrieben, die jetzt auch Physikspielereien beherrscht und zum Beispiel Wasser als Waffe sowie Giftgas und Feuer einführt. Besonders interessant ist auch das Klassensystem. Wir stellen unseren Kampftrupp aus einer Konstellation von Soldaten (klassische Würmer), Aufklärern (beweglicher, aber schwächer), Heavys (langsam, aber stark) und Wissenschaftlern (schwach und lahm, aber tolle Waffen) zusammen, was mehr taktische Tiefe in die früher doch arg simplen Schlachten bringen soll. **Worms Revolution** wird voraussichtlich im dritten Quartal dieses Jahres erscheinen. **MAX**

Krater

Entwickler: Fatshark Publisher: Lace Mamba Global Termin: 12.06.1 Quicklink: 7896

Diablo 3 trifft auf **Syndicate** (das Original von 1993). Der schwedische Indie-Entwickler Fatshark arbeitet derzeit mit **Krater** an einem Action-Rollenspiel, das sowohl die Kampf-Mechanismen des Hack&Slay-Hits als auch den taktischen Aspekt des Klassikers in sich vereinen soll. Die Besonderheit: Der Spieler wird drei Charaktere gleichzeitig durch ein postapokalyptisches Setting steuern. Aus vier Klassen sollen wir wählen: Medic, Gegnerkontrolle, Tank und DPS (Schadensausteiler). Zudem stehen jedem Charakter zwei Spezialfähigkeiten zur Verfügung. Wer nicht alleine taktisch schnetzeln will, dem spendiert Fatshark einen Multiplayer-Modus. Beim Bezahlmodell orientiert man sich an **Minecraft**. Frühe Versionen des Spiels werden günstig angeboten und mit fortschreitender Entwicklung teurer. Die Download-Fassung soll bereits ab dem 12. Juni zur Verfügung stehen, die Ladenversion wird ab dem 31. August zu haben sein. **FH**



Team-Arbeit: Der Spieler wird in **Krater** drei Charaktere gleichzeitig kontrollieren.

Dragon Age 3

Entwickler: Bioware Publisher: Electronic Arts Termin: 2013 Quicklink: 7568

Mensch, was für eine Aufregung um die Story von **Mass Effect 3**! Teenies kratzen sich die Augen aus, gestandene Frauen verbrennen ihre BHs, die Schweiz droht den USA mit einer Invasion, und all das nur, weil die drei Enden des Spiels ach so doof sein sollen. Die Folge: Bioware will nach den heftigen Fan-Protesten im Sommer 2012 den **Extended Cut**-DLC mit einem überarbeiteten Finale veröffentlichen. Das kostet nicht nur Nerven, sondern auch Zeit und Geld. Damit es bei **Dragon Age 3** gar nicht erst soweit kommt, haben sich die Entwickler deshalb schon jetzt an die Community gewandt. Die Spieler sollen vorab mitteilen, über welche Aspekte des **Dragon Age**-Universums sie mehr wissen wollen. Die Fans stricken sich ihr Spiel selbst? Darüber mag man geteilter Meinung sein. Einerseits ist es sicherlich erfreulich, wenn Spieleentwickler ihre Fans in den Entstehungsprozess eines neuen Werkes einbeziehen. Andererseits haben Computerspiele ohne Frage auch einen gewissen künstlerischen Aspekt, und würde Steven Spielberg vor dem Dreh seines neuen Films eine Umfrage machen, welcher seiner Helden sterben soll? Würde man das Lächeln der Mona Lisa ändern lassen, weil es zu irritierend ist? Nun sind die Jungs von Bioware sicherlich keine da Vincis, aber wenn man Spiele schon als Kunst verstehen will, dann muss man sich auch eingestehen, dass die, wie die Schönheit auch, im Auge des Betrachters liegt. **FAB**



Die Story von **Dragon Age 2** ist in sich geschlossen, insofern gibt's für Teil 3 keine offenen Fragen.

SPEC OPS THE LINE

Verkaufs-Charts Mai

Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Diablo 3
2	NEU	Diablo 3 (Collector's Edition)
3	NEU	Risen 2: Dark Waters
4	NEU	Tera
5	(2)	Battlefield 3 (Limited Edition)
6	NEU	Port Royale 3
7	(9)	Call of Duty: Modern Warfare 3
8	(5)	The Elder Scrolls 5: Skyrim
9	(4)	Die Sims 3
10	(7)	Anno 2070 (Limited Edition)
11	(15)	Battlefield 3
12	(14)	Fußball Manager 12
13	(6)	Mass Effect 3
14	(12)	Starcraft 2: Wings of Liberty
15	(17)	Fifa 12
16	(1)	Guild Wars 2 Vorverkaufsversion
17	(16)	Assassin's Creed: Ezio Trilogie
18	NEU	Tera (Collector's Edition)
19	(8)	Die Sims 3: Showtime
20	(13)	Die Sims 3: Einfach tierisch

Quelle: 19. Mai 2012, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

Eve Online:Inferno

Entwickler: CCP Publisher: CCP Termin: 22. 5. 2012 Quicklink: 7898

Stolze neun Jahre läuft das Weltraum-MMO **Eve Online** bereits und Ende Mai erscheint mit **Inferno** schon das 17. Addon, für Abonnenten wie immer kostenlos. Nachdem vor einem Jahr im Zuge des damaligen Addons **Incarna** ein Sturm der Entrüstung wegen der zwar hübschen, aber sinnlosen 3D-Charaktere samt überbeurten Ingame-Klamotten sowie Spekulationen über eventuelle Pay2Win-Vorteile über CCP hereingebrochen war, konzentrieren sich die Entwickler wieder hauptsächlich auf die bereits bestehenden Spielinhalte. Mit **Inferno** wird **Eve Online** deshalb wieder hübscher:

Raketen und Werfer erhalten endlich richtige 3D-Modelle und entsprechend effektvolle Explosionen. Die Raumschiffe einer der vier spielbaren Rassen (Amarr) bekommen ebenfalls eine optische Frischzellenkur, die anderen sollen später folgen. Beginnend mit den Fregatten balanciert CCP dazu die Schiffsklassen neu aus. Und mit **Inferno** kommen Ausrüstungsgegenstände dazu, die neue taktische Möglichkeiten im Raumkampf ermöglichen. Etwa ein Modul, um die Zielaufschaltung auf das eigene Schiff zu unterbre-

Die vergangenes Jahr eingeführten **3D-Avatare** sorgten eher für Unmut. Mittlerweile dreht sich bei **Eve Online** wieder alles um Raumschiffe.



chen, das übrigens umso besser funktionieren soll, je mehr Gegner einen gleichzeitig aufs Korn nehmen. Auch jahrelang vernachlässigte Spielelemente wie das »Faction Warfare«-System, indem die Spieler als Miliz für eine der großen NPC-Fraktionen kämpfen können, will CCP neu beleben. So bringt das bislang ziemlich sinnlose Erobern umkämpfter NPC-Systeme nun handfeste Vorteile, ähnlich wie in den komplett spielerkontrollierten Gebieten von **Eve**. Überhaupt soll das Addon laut Creative Director Torfi Frans Olafsson großes Augenmerk auf den Krieg zwischen den Spielern legen. So wird es Corps (Spielervereinigungen) mit **Inferno** schwerer ge-

macht, ungewollte Kriege mit anderen Corps zu vermeiden. Gleichzeitig wird es aber auch leichter, sich Hilfe in Form von Söldnern (Spieler, keine NPCs) zu organisieren, die einem dann beim Kampf gegen übermächtige Rivalen zur Seite stehen. Ausschließlich auf **Eve** konzentriert sich CCP aber dann doch nicht. Der direkt mit dem **Eve**-Universum verwobene Free2Play-Shooter **Dust 514** (Playstation 3) nähert sich der Vollendung, und Interessierte dürfen sich um einen Key für die nächste Betaphase bewerben, die im Juni startet. **FK**

Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten

Entwickler: Daedalic Entertainment Publisher: Deep Silver Termin: 22.6. 2012 Quicklink: 7269

Satinavs Ketten ist das erste Adventure im **Das Schwarze**

Auge-Universum und befindet sich in den erfahrenen Händen des preisgekrönten deutschen Entwicklerstudios Daedalic Entertainment, die bereits für Perlen wie **Edna bricht aus** und **The Whispered World** verantwortlich zeichnen. Und irgendwie erinnert **Satinavs Ketten**-Held Geron auch an Sadwick aus **The Whispered World**: Geron ist nicht der einfache Vogelfänger, sondern laut einer Prophezeiung Auslöser des Endes der Welt – eine Art Rufmord, die ihn in seinem Heimstädtchen Andergast nicht beliebter macht. Während wir die erste halbe Stunde noch kleinere und wenig originelle Rätsel lösen, zieht die Geschichte bald an: Ein genauso geheimnisvoller wie eigentlich toter Seher scheint wiederauferstanden zu sein und begeht eine Reihe von Morden, unter dessen Opfern sich auch Geron's Meister befindet. Bevor dieser jedoch seinen letzten Atem aushaucht, kann er dem jungen Mann noch einen letzten Hinweis verraten und ihn so in den Schlamassel seines Lebens katapultieren.

Satinavs Ketten erfindet das Rätselrad nicht neu, bietet aber gewohnt tolle Daedalic-Zeichnungen und eine ganze Menge bemerkenswerter Charaktere. **MAX**



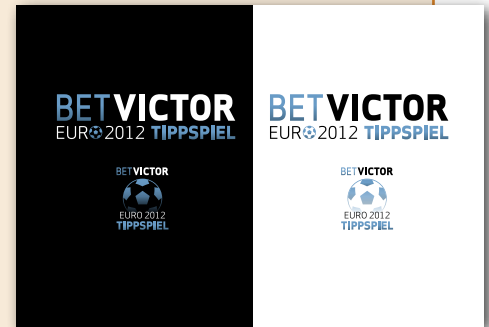
Eine Reihe von **Morden** erschüttert das lausiche Städtchen Andergast.

-Anzeige-

SPEC OPS
THE LINE

Großes Tippspiel zur Fußball-Europameisterschaft

Zusammen mit dem Online-Wettspiel-Spezialisten Betvictor veranstaltet GameStar anlässlich der Fußball-Europameisterschaft ein großes Wett-Gewinnspiel. Wer mitmacht, hat die Chance auf tolle Preise. Ab dem 29. Mai können Sie sich für das Gewinnspiel auf www.betvictor-enttippspiel.de registrieren. Und so geht's weiter: Eine Woche nach Beginn der Registrierung lösen wir unter allen Anmeldungen fünf User aus, die gegen Hansi Küpper, Sportreporter bei Liga total! und einen GameStar-, GamePro- oder Onlinewelten-Redakteur antreten. Anschließend werden die fünf User auf die vier Gruppen sowie die Finalrunde aufgeteilt. In welcher Gruppe Sie antreten, erfahren Sie per E-Mail.



Danach liegt es einzig und alleine an Ihnen: Zeigen Sie den so genannten Experten, wer letztendlich mehr Ahnung vom Fußball hat. Sollten Sie nach Abschluss der jeweiligen Gruppenspiele oder in der Finalrunde mehr Punkte ergattert haben als unsere Experten (Berechnung der Punktzahl erfolgt nach den allgemeinen Regeln), gewinnen Sie vielleicht das Hörbuch »Titelträume: EM-Geschichte in 90 Minuten«, einen Fußball von Jako oder ein Diablo-3-Fanpaket, bestehend aus Diablo 3, einem Diablo-3-Headset, einer Diablo-3-Maus und einem Diablo-3-Mauspad, alles von SteelSeries. Der Hauptsieger sackt gar einen One GameStar-PC Pro

im Wert von 1.000 Euro ein. Darin: ein Intel Core i5-3570K (3,4 GHz Taktfrequenz), 8,0 GByte DDR3-Arbeitsspeicher, eine Nvidia GeForce GTX 570 mit 1,2 GByte Videospeicher, eine 1.000 GByte große Festplatte und ein DVD-Brenner. Windows 7 Home Premium ist vorinstalliert.

Wir wünschen allen Teilnehmern viel Glück und der deutschen Mannschaft die eine oder andere Torchance. **PET**

The Secret World

Entwickler: Funcom Publisher: Electronic Arts Termin: 19.6. 2012 Quicklink: 7570

Am 19. Juni soll das nächste Online-Rollenspiel der **Age of Conan**-Macher starten. Wir haben das neue Funcom-Werk schon in der Presse-Beta gespielt und uns durch das zombie-verseuchte Städtchen Kingsmouth gekämpft. Unser Beta-Fazit: **The Secret World** lockt mit einem unverbrauchten Setting. Und tatsächlich gefällt uns der Mix aus Gegenwartsumgebungen und der »Alle Modernen Mythen sind wahr«-Idee sehr gut. Die Einsatzgebiete sind stimmungsvoll in Szene gesetzt, die Quests – zumindest soweit wir gespielt haben – oft vertont und mit kleinen Sequenzen unterfüttert. Auch das eigentliche Questdesign ist gut, die Aufgaben sind prima in die Welt eingebettet, und teilweise müssen wir gar knifflige Rätsel lösen. Gar nicht schön: Dem altbackenen Kampfsystem fehlen viele Komfort-Funktionen – Gegnergruppen zu vermöbeln, wird zur ermüdenden Pflichtveranstaltung. **CHS**

The Secret World: gelungene Quests, aber altbackenes Kampfsystem.



tont und mit kleinen Sequenzen unterfüttert. Auch das eigentliche Questdesign ist gut, die Aufgaben sind prima in die Welt eingebettet, und teilweise müssen wir gar knifflige Rätsel lösen. Gar nicht schön: Dem altbackenen Kampfsystem fehlen viele Komfort-Funktionen – Gegnergruppen zu vermöbeln, wird zur ermüdenden Pflichtveranstaltung. **CHS**

5

Zahl des Monats

DIABLO

Gerade mal fünf lächerliche Stunden soll's gedauert haben, bis die ersten Spieler den namensgebenden Endgegner in Diablo 3 in Grund und Boden gekloppt hatten. Bei den Spielern handelte es sich um ein dreiköpfiges Team aus (wenig verwunderlich) Südkorea. Die drei hatten als Beweis Screenshots vom letzten Kampf ins Internet gestellt. Zum Vergleich: Petras Barbarin war nach Diablos erstem Tod bereits über 20 Stunden alt.

Leser-Charts Mai

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

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 06/2012. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483

JETZT VORBESTELLEN!

Ab 29. Juni im Handel



-Anzeige-



The Elder Scrolls ONLINE

Aus Rollen- wird Online-Rollenspiel: Was erwartet uns in dem Mammut-Projekt, das uns erstmals Tamriel am Stück und mit anderen Spielern darin vorsetzt?

Von Petra Schmitz



Ein bretonischer Krieger in einer Gruppe erledigter Gegner vor einem Tempelbau im Blackmarsh-Gebiet. Interessantes Detail am Rande: Solch ein Bild werden wir im fertigen Spiel wohl nicht erleben, weil dieser Bereich von Tamriel für Bretonen nicht zugänglich sein dürfte.

Angeschaut

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Zenimax Online** (The Elder Scrolls Online ist das Erstlingswerk von Zenimax Online) Termin: **2013** Status: **zu 60 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7881

A

Is Studioboss dürfte Matt Firor daran gewöhnt sein, klare Ansagen zu machen. Und so fasst er auch das Ziel, das er und seine Mitarbeiter sich auf die Fahne geschrieben haben, in einem simplen Satz zusammen: »Es soll The Elder Scrolls mit

Freunden werden.« Nur verständlich, denken wir, immerhin redet der Mann schon seit etwa 20 Minuten von **The Elder Scrolls Online** (kurz **TESO**), dem MMO-Ableger der gleichermaßen berühmten wie beliebten Rollenspiel-Serie, an dem Zenimax Online bereits seit 2007 arbeitet. Seit 2007 schon? Ist das Ding dann nicht schon bald fertig? Mitnichten, denn die Spielwelt Tamriel ist groß, verflucht groß! Wir können uns nur zu gut vorstellen, welches Riesenprojekt sich Zenimax Online aufgehalst hat, während wir bei unserem deutschlandexklusiven Entwicklerbesuch den ersten Ausführungen von Firor lauschen, bevor wir das Spiel in Aktion sehen.

Wichtig dabei: **TESO** entsteht bei Zenimax Online in Hunt Valley, Maryland, und eben nicht bei den Bethesda Game Studios im 150 Kilometer entfernten Rockville, die für **Skyrim** und **Fallout 3** verantwortlich zeichnen. Denn unter seinem erfahrenen Kreativdirektor Todd Howard soll sich dieses Team auch weiterhin um Solo-Titel kümmern – höchstwahrscheinlich also um Fortsetzungen der **Elder Scrolls**- und **Fallout**-Serien. Das verspricht Matt Firor gleich

zu Beginn, um unsere Befürchtung zu zerstreuen, dass die **Elder Scrolls**-Welt künftig wie Blizzards **Warcraft**-Universum ausschließlich online weiterleben wird. Um das zu schaffen, greift Bethesda zu einem Zeittrick: Künftige **Elder Scrolls**-Titel könnten problemlos nach **Skyrim** spielen, **TESO** spielt nämlich davor. Lange davor.

Um genau zu sein, hat Zenimax Online **The Elder Scrolls Online** etwa 1.000 Jahre vor den Geschehnissen in **Skyrim** angesiedelt. Die politische Lage in Tamriel könnte zerfahrenere nicht sein. Das Land steht ohne Herrscher da. Drei Fraktionen kabbeln sich um die Regentschaft: der im Nordosten angesiedelte »Ebonheart-Pakt« bestehend aus Nord, Argoniern und Dunkelelfen, das »Daggerfall-Abkommen« im Norwesten, in dem sich Bretonen, Rothwardonen und Orks zusammengeschlossen haben, sowie der »Aldmeri-Bund« im Süden, hinter dem Hochelfen, Waldelfen und Khajiit stehen. Egal, für welche der drei Gruppierungen sich der Spieler entscheidet – die Hauptgegner bleiben letztlich dieselben. Es sind die von verlorenen Kriegen geschwächten und entsprechend verzweifelte Imperialen, die sich finsternen Verbündeten zugewandt haben. Als da wären der aus **The Elder Scrolls: Daggerfall** und **Oblivion** bekannte Totenbeschwörer Mannimarco (auch bekannt als der »Gott der Würmer«) sowie kein Geringerer als Molag Bal, der gefürchtete Daedra-Fürst, auf dessen Agenda die Eroberung und

⊕ Stärken

- + das Elder Scrolls-Universum
- + wiedererkennbare Landschaften
- + persönliche Story
- + spannendes Kampf- und Skillssystem
- + großes Fraktions-PvP

⊖ Schwächen

- Finesse-System könnte Eigenbrötlerum fördern
- Skyrim könnte zum Ungleichgewicht im PvP führen



Die Innenräume sind Elder Scrolls-typisch mit Liebe zum Detail entworfen. Links ein Händler in der Alik'r-Wüste, rechts ein bretonisches Herrenhaus.



Unterdrückung Tamriels stehen. In diesem riesigen Konflikt sieht **The Elder Scrolls Online** für unseren Helden eine besondere Aufgabe vor. Unsere eigene Story (es grüßen **Star Wars: The Old Republic** und **Guild Wars 2**) beginnt damit, dass wir unsere Seele an Malog Bal verloren haben – und soll damit enden, dass wir sie schließlich mit der Maximalstufe 50 in einem finalen Kampf wiedererlangen. Übrigens ganz ohne die Hilfe anderer Spieler. Und nach laut Zenimax Online rund 120 Spielstunden.

Matt Firor? Den kennen wir doch!

Wer beim Namen Matt Firor hellhörig geworden ist, dürfte schon eine geraume Weile der Faszination von MMOs anheimgefallen sein. Firor kann man getrost als Genre-Veteranen bezeichnen. Zusammen mit seinen Kollegen Rob Denton und Mark Jacobs gründete Matt Ende 1995 Mythic Entertainment, das Entwicklerstudio, das eines der bisher besten und erfolgreichsten Online-Rollenspiele hervorgebracht hat, nämlich **Dark Age of Camelot**. Firor verließ Mythic zu Beginn der Entwicklung von **Warhammer Online**, um sich mit einer auf MMOs spezialisierten Beratungsfirma selbstständig zu machen. 2007 schon stieg er allerdings bei Zenimax Online ein, um seitdem die Entwicklung von **The Elder Scrolls Online** zu leiten.



Spätestens seit dem Erfolg von **Skyrim** dürfte der Name Tamriel den meisten von uns ein Begriff sein. Tamriel, die über inzwischen fünf Rollenspiele gewachsene **Elder Scrolls**-Welt. Tamriel, das riesige Land voller Gefahren und Abenteuer, voller politischer Verstrickungen und geheimer Geheimbünde. Tamriel, wo man niemals einfach von A nach B reist, sondern stets unbeabsichtigt Umwege nimmt. Denn in der Burg da drüben könnte ja noch ein Schatz auf wage-mutige Helden warten. Oder im Dorf da vorne brauchen die Bewohner bestimmt Hilfe gegen eine Untoten-Invasion oder ähnlich Mörderisches. Und hey, war da hinten nicht noch eine Höhle?

Das Prinzip der verlockenden Umwege, des Erkundens, des Entdeckens und der damit verbundenen Belohnungen – das will Zenimax Online auch in **The Elder Scrolls Online** zur Spielmaxime erheben. Auch **TESO** will wie **Guild Wars 2** aufs »Schema F« bisheriger MMOs verzichten und uns eben nicht von

Lager zu Lager schicken, wo wir dann diverse Quests annehmen und im nahen Umland abarbeiten, um anschließend zum nächsten Lager voller Aufträge zu ziehen. Zwar werden wir auch in **TESO** auf Questgeber (NPCs mit einem grünen Konturenschimmer) treffen, aber viele der Aufgaben sollen uns in den Schoß fallen, wenn wir durch die Lande stromern. Und wenn wir »in den Schoß fallen« sagen, dann meinen wir, dass uns eine Markierung auf unserer Minimap auf eine interessante Stelle oder eine Begebenheit aufmerksam macht, sobald wir uns in der Nähe aufhalten. Allerdings passiert das nicht immer. Ganz besondere Orte müssen wir tatsächlich ganz und gar selbst finden. Die für einige Spieler sicherlich schlechte Nachricht dabei: Quests bekommen wir nicht in ganz Tamriel, sondern lediglich in den Heimatländern der von uns gewählten Gruppierung. Aber keine Sorge, erstens hindert uns niemand daran, mit weiteren, den anderen Fraktionen zugehörigen Charakteren das ganze Land zu er-

Hier rückt ein Krieger einem **Sturm-Atronachen** auf den felsigen Leib.



AB JETZT ERHÄLTlich!

PC Version ab Juni im Handel.



TOM CLANCY'S

GHOST RECON

FUTURE SOLDIER



Tritt den legendären Ghosts bei

Tief hinter feindlichen Linien kämpfst du auf den gefährlichsten Schlachtfeldern der Welt.



4-Spieler-Koop-Modus

Erlebt gemeinsam die explosive Spannung von Kampagne- und Guerilla-Modus.



Rivalitätsmodus für 16 Spieler

Mit 3 Klassen, 7 Modi, 15 Maps und freischaltbarer Ausrüstung.



Bau die Waffe, die zu dir passt: Über 20 Millionen Kombinationen.



WWW.GHOSTRECON.COM



© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom Clancy's Ghost Recon, Ghost Recon Future Soldier, the Soldier icon, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

UBISOFT



Auch 1.000 Jahre früher sieht **Windhelm** in Skyrim schon wie Windhelm in Skyrim aus.

kunden. Und zweitens sind die Gebiete der einzelnen Gruppierungen alles andere als klein. Auch wenn alle Gebiete zusammen dann doch nicht ganz Tamriel umfassen. Einige Ecken des Kontinents bleiben unerreichbar, sollen dann allerdings in späteren Addons folgen.

Was nicht heißt, dass in **TESO** (noch) nichts drin steckt. Selten zuvor gab's für uns so viele Details bei einem Enthüllungsevent zu hören und zu sehen. Der Designer Nick Konkle beispielsweise zeigt uns das Talent- und Kampfsystem. Wer getreu der **Elder Scrolls**-Serie mit einem direkten Kampfsystem rechnet, den müssen wir enttäuschen. **The Elder Scrolls Online** setzt zunächst mal klassisch auf die in MMOs üblichen indirekten Auseinandersetzungen über Fertigkeiten, die sich schön ordentlich

in einer Skillleiste am unteren Bildschirmrand aufreihen. In einer ziemlich kleinen Skillleiste. Man könnte schon von einer geradezu winzigen Skillleiste sprechen. Grundsätzlich will der Entwickler die Anzei-

Geradeaus zum Ziel? Nicht in The Elders Scrolls Online!

gen auf dem Monitor möglichst gering halten, damit wir, so Matt Firor, »nicht das Interface, sondern das Spiel spielen«. Gerade mal sechs Slots soll uns die Fertigkeitenleiste zur Verfügung stellen. Die ersten beiden Fähigkeiten definieren sich über die Waffe, die wir tragen. Die folgenden drei bestehen aus Klassenfertigkeiten. Und die letzte stellt den von den Entwicklern so genannten »Ultimate« dar. Dabei handelt es sich um eine

besonders mächtige Fähigkeit, mit der wir den Gegner in Nullkommanix plätten können. Oder mit der wir Verbündete in Nullkommanix heilen können, abhängig von der gewählten Klasse. Über die Heldentypen wollen die Entwickler noch nicht allzu viel verraten, sie orientieren sich aber wohl an bekannten Grundmustern – allerdings mit deutlich mehr Flexibilität. So kann laut Nick Konkle auch ein Magier etwa

mit Pfeil und Bogen hantieren, wenn der Spieler das denn möchte. Und auch die Fähigkeiten in der Leiste sind nicht in Stein gemeißelt, außerhalb von Kämpfen kann man sie nach den persönlichen Wünschen jederzeit anpassen. Das Charactersystem wird (aufgrund der festen Klassen) also nicht so frei wie in Skyrim, aber doch freier, als man's aus den meisten anderen MMOs kennt.

Irgendwo in Morrowind legt sich ein Magier mit einer **Daedra-Spinne** an.





ULTRAFORCE
ENJOY THE DIFFERENCE

Kostenlose Service- & Bestellothline
0800-22 777 99

// NEUESTE MELDUNG //

**RÜSTE DICH FÜR MAX PAYNE® 3.
MACH DICH BEREIT FÜR BULLET TIME®
MIT NVIDIA® GEFORCE® GTX.**

**Destroyer
i5 3570K@4.4GHZ GTX 680**

- » ASUS Sabertooth Z77 Mainboard
- » CPU Intel Core i5 3570K@4.4GHZ
- » DDR3 G.Skill Ultron 2x4GB 1600 RAM
- » Xigmatek HDT-S1283 GAIA 120mm CPU Kühler
- » Cooler Master 600W 80+ Bronze Netzteil
- » Cooler Master Storm Trooper Gehäuse
- » DVD Markenbrenner 24x
- » 1TB SATA3 Marken HDD
- » 128GB SATA3 Crucial M4 SSD

**NVIDIA Geforce GTX 680 2GB Grafik
(optimal für Max Payne 3)**

NVIDIA GTX 680 2GB

Intel 4.4GHZ 4 Core Power

USB3, SATA3, PCI-E3, neuer Z77 Chipsatz

2x4GB DDR3 1600 Ram

Gaming Gehäuse Cooler Master Storm

80+ Bronze Cooler Master Netzteil

Schnelle 128GB SSD für Win7 und Max Payne 3

Schnelle 1TB SATA3 HDD



€1499,-

Art. Nr. 73070

UPS EXPRESS versandfrei!



**Inklusive
Vollversion
Max Payne 3
Release Date:
01.06.2012**

Solange Vorrat reicht



ASUS



**GEAR UP.
GAME ON.**

**NVIDIA
GEFORCE
GTX**



©2004 - 2012 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar Studios, Max Payne und die Rockstar Games R* Marken und Logos sind Marken bzw. eingetragene Marken von Take-Two Interactive Software, Inc. in den USA und/oder anderen Ländern. Bullet Time ist eine eingetragene Marke der Warner Bros. Entertainment, Inc. © 2012 NVIDIA Corporation. NVIDIA, das NVIDIA Logo, GeForce, Surround und 3D Vision sind Marken bzw. eingetragene Marken der NVIDIA Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Copyrights und Marken sind das Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber und werden anerkannt.



24H ONLINESHOPPING

WWW.ULTRAFORCE.DE

EINE MARKE DER ULTRON AG

* Versandfertig innerhalb von 48h ab Zahlungseingang, bei Finanzierungskauf ab dem Zeitpunkt der Kreditfreigabe. Alle Preise in Euro brutto inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer zzgl. Versandkosten. Abbildungen ähnlich. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht. **Garantie gilt nur für PC-Systeme. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen (zzgl. weitere 16 Tage aus Kulanz) gemäß §3 Fernabsatzgesetz nur in unbeschädigtem und in original verpacktem Zustand.



Ein Krieger und ein Magier stellen sich in Daedra-Ruinen einem **Flammen-Atronach**.

Der »Ultimate« basiert übrigens nicht auf einem Cooldown, er lässt sich also nicht einfach in einem gewissen Rhythmus immer und immer wieder einsetzen. Dieser Skill verlangt im wahrsten Sinne des Wortes Finesse. Nur wer sich in Auseinandersetzungen besonders geschickt anstellt, baut so genannte Finesse-Punkte auf, die nicht nur den »Ultimate« ermöglichen, sondern auch bestimmen, wie üppig die Belohnung am Ende eines Kampfs ausfällt. Die Belohnung kann sich in mehr Erfahrungspunkten oder in mehr Beute manifestieren.

Nick zeigt uns in mehreren Situationen, wie das funktioniert. Dazu hat er sich einen bre-

tonischen Schwertrecken in dicker Rüstung unter die Finger geklemmt. In der Ferne knöchelt eine Feindgruppe auf dem Weg rum. Es handelt sich um einen Nahkämpfer, einen Nekromanten und einen Feuermagier. Mit einer Sprungattacke rückt er den dreien auf den Pelz. Der Nahkämpfer stellt sich Nick in den Weg, während die anderen beiden zunächst einmal zurückweichen. Nick wehrt die erste Attacke mit einem Block ab, aber dann ist es auch schon passiert. Der gegnerische Soldat hat Klebe-Öl auf den Boden geworfen, Nicks Recke bewegt sich längst nicht mehr so schwungvoll wie zuvor. Und von jetzt auf gleich wird's tückisch, denn der Nahkämpfer brüllt: »Zünd es an! Zünd es

an!« Der Befehl gilt dem Feuermagier im Hintergrund, der sich auch nicht lange bitten lässt. Mit einer eleganten Handbewegung entfacht er den Ölteppich und Nicks Helden wird warm um die Füße. Trotzdem schafft es der Designer, den lästigen Fußsoldaten ins Land der Toten zu schicken – aus dem der aber auch gleich wieder zurückkehrt. Denn da wäre ja noch der Nekromant, der sich kurzerhand aus dem gefallen Verbündeten einen neuen erzaubert hat. Zwar meistert Nick auch diese Situation, und am Ende liegen alle drei beziehungsweise vier Feinde am Boden – aber elegant, effektiv, eben mit Finesse geht anders. In einem neu-

Öffentliche Dungeons (voller Rätsel)



Auf die öffentlichen **Dungeons** hat uns Zenimax Online bei unserem Besuch gesondert aufmerksam gemacht. Zunächst einmal verbirgt sich hinter den Höhlen nichts anderes als eine unterirdische Erweiterung der sonstigen Spielwelt. Allerdings sollen auch in diesen öffentlichen Dungeons knackigere Gegner auf die Spieler warten und sie so zum Zusammenspiel animieren. Gut. Noch besser: Hin und wieder soll's auch solospield-typische Rätsel in diesen Dungeons geben. Etwa Bodenplatten, die man in einer bestimmten Reihenfolge betreten muss, um beispielsweise einen seit Jahrhunderten gefangene NPC zu befreien. Spätestens bei solchen Gelegenheiten müssen die Spieler (mit Disziplin) zusammenarbeiten, sonst wird das nie etwas mit der richtigen Reihenfolge der Bodenplatten.

Das Praxisstudium der Medienbranche

Kurse | Ausbildung | Studium

Diploma, Bachelor- und Masterabschlüsse*
in den Fachbereichen:



Game Art &
3D Animation



Game
Programming

sae
INSTITUTE

- 35 Jahre Lehrerfahrung
- Learning by Doing
- 8 x in Deutschland, über 50 x weltweit
- modernste Studios und High-End-Equipment

Besucht uns auf der **GAMESCOM** oder:
www.saemesseblog.de

www.sae.edu/games

Berlin | Frankfurt | Hamburg | München | Köln | Leipzig | Stuttgart | Wien | Zürich

en Anlauf hindert Nick den Soldaten mit einem Lähmschlag daran, das Öl auf dem Boden zu verteilen, dann fetzt er zum Nekromanten und haut diesen zuerst aus den Stiefeln. Zwischenzeitlich blockt er Schwerthiebe und Flammenangriffe ab und nimmt sich dann den Feuermagier vor. Am rechten Bildschirmrand wachsen die Fines-

Ein **Fleisch-Atronach** mit Fackeln statt Händen. Die Viecher hatten wir aus Shivering Isles aber längst nicht so hässlich in Erinnerung.

se-Punkte in die Höhe. Der Nahkämpfer fällt schließlich dem »Ultimate« zum Opfer. Nicks Held hüllt sich in tödliche Glut, eine Berührung reicht und der letzte Widersacher ist Geschichte. Wir geben zu, all das sieht beeindruckend aus, ein prächtiges Kampfballett – bei dem die Ausdauer von Nicks Helden eine entscheidende Rolle spielt. Denn hier setzt **TESO** auf Bekanntes aus den Solospielen: Ohne ausreichend

Stamina, also Ausdauer, wird das nichts mit dem Blocken oder mit dem schnellen Sprinten von Gegner zu Gegner. Wer sich seine Kräfte falsch einteilt, dem geht im Kampfverlauf einfach die Puste aus.

So cool das Finesse-System anmutet und so sexy es ist, zu sehen, wie das Punktekonto steigt und steigt, wenn man sich nur geschickt genug anstellt, so problematisch kann's im richtigen Spielbetrieb werden. Wir wollen von Nick und Matt wissen, wie man denn Finesse aufbauen soll, wenn sich zig

Wussten Sie schon ...

- ... dass nicht nur Oberfiesewicht Molag Bal, sondern auch andere Daedra-Fürsten (etwa Vaermina) in The Elder Scrolls Online auftauchen sollen?
- ... dass sich Spieler wie in den Solospielen an besonderen Findlingen temporäre Boni verpassen können?
- ... dass es Reittiere (Pferde) geben wird, aber keine fliegenden?
- ... dass wir in The Elder Scrolls Online über Schreine schnellreisen und uns wiederbeleben lassen?
- ... dass wir wie in den Solospielen mit Alchemie, Crafting und dem Seelenstein-System rumhantieren dürfen?
- ... dass es in TESO absolut gar keine Drachen geben soll?

Die Welt von The Elder Scrolls Online



Ein Zauberer und ein Krieger in High Rock im Nordwesten außerhalb der Siedlung Wayrest.



Eine Gruppe vor prächtigen Ruinen im Norden Hammerfells, genauer in der Alik'r-Wüste.



Die mächtigen Mauern von Windhelm im Osten von Skyrim.



Die Eastmarch in Skyrim, gleich unterhalb von Windhelm.



Spieler auf die gleiche Gegnertruppe stürzen und gar keine Zeit bleibt, clever im Kampf vorzugehen, weil die Feinde innerhalb von Sekunden tot am Boden liegen. Matt und Nick antworten, dass man zwar auch im Gruppenspiel Finesse ausgeschüttet bekommt, auf das Problem mit der Zeit gehen die beiden aber nicht ein. Wir befürchten, dass gerade die Finesse-Geschichte dazu führen könnte, dass man andere Spieler schnell als nervig empfindet, weil die im Zweifelsfall dafür sorgen, dass Gegner zu schnell hopps gehen und Extra-Erfahrung und Extra-Beute so flachfallen – das alte Lied vom Kill-Dieb-stahl in leicht abgewandelter Form. Und das könnte zu gesteigertem Eigenbrötlichkeit in **The Elder Scrolls Online** führen.

Doch bevor wir hier den Solisten-Teufel an die Wand malen, widmen wir uns doch lieber der Beispielquest, die uns die Entwickler im Anschluss zeigen. Wieder einmal geht's

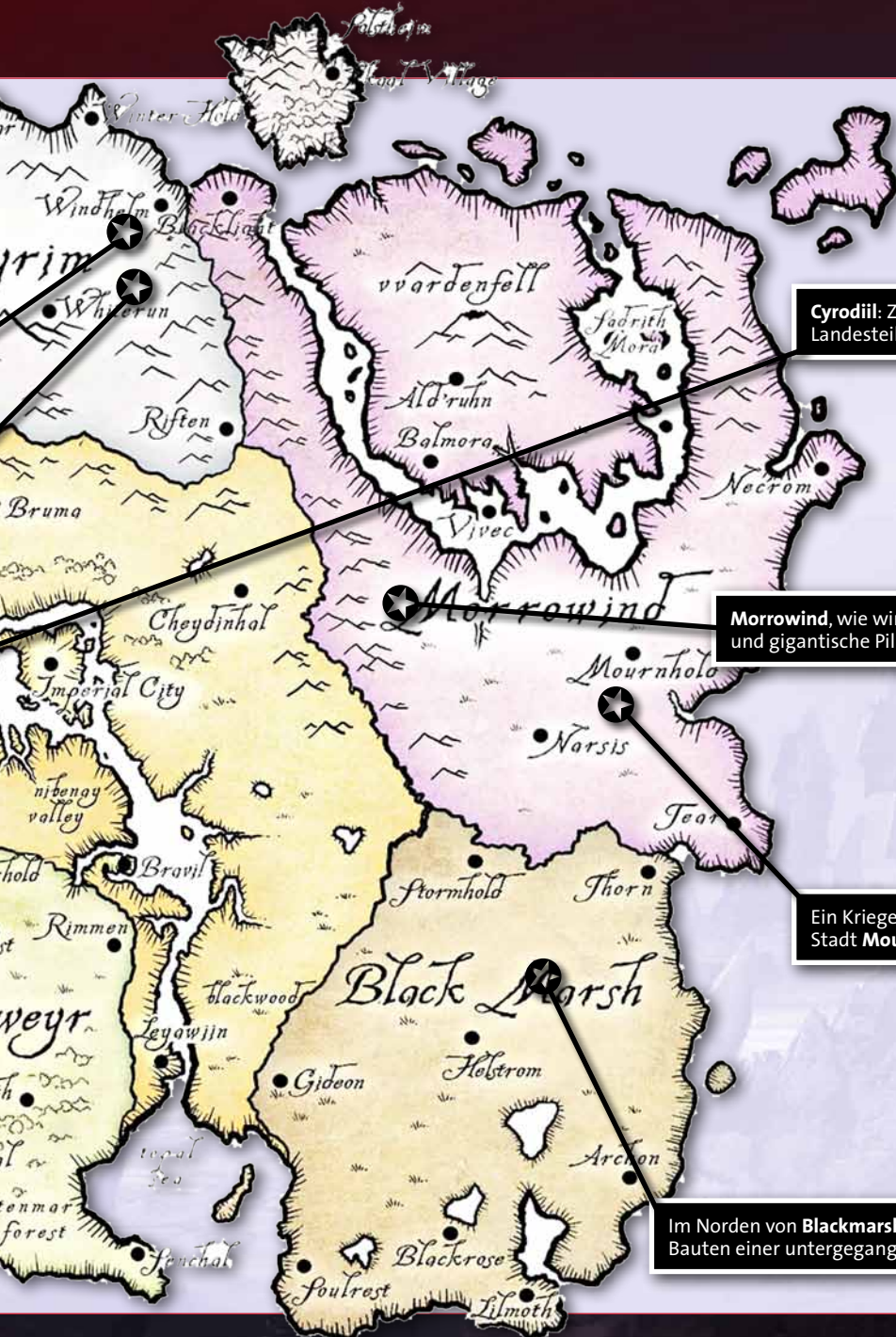
Paul Sage, Creative Director bei Zenimax Online, lenkt seinen Helden in die entsprechende Richtung. Der Held erreicht ein Camp, das von Geistern angegriffen wird.

Niemand weiß, woher die Spukgestalten kommen und warum sie so aggressiv sind. Nach ein bisschen Geisterverdrösch und Geisterstoffsammelerei erfahren wir, dass es

Eigenbrötlerische Design-Entscheidung

mit einem bretonischen Schwertrecken in den Kampf beziehungsweise erst mal auf den Weg Richtung Camlorn, einer Stadt im Nordwesten von Tamriel. Dort sollen untote Werwölfe unter der Führung eines ebenso untoten Super-Werwolfs namens Faolchu die Bevölkerung in Angst und Schrecken versetzen. Auf der Route nach Camlorn ploppt plötzlich eine Markierung auf dem Kompass auf, und

sich bei den Gespenstern um schon lange tote Soldaten handelt, die nicht aufhören können, die Schlacht zu schlagen, in der sie starben. In einer nahen Höhle soll der Held mehr erfahren. Dort wartet der Geist einer jungen Frau, die Pauls Bretonen bittet, in die Rüstung ihres verstorbenen Mannes zu schlüpfen. Nur so würde sich das Rätsel um die Geister lösen lassen.



Cyrodiiil: Zwei Spieler vor den für diesen Landesteil typischen Ayleid-Ruinen.



Morrowind, wie wir es kennen: Vulkane und gigantische Pilzgewächse.



Ein Krieger in der Morrowind-Stadt Mournhold.



Im Norden von **Blackmarsh** finden sich die Bauten einer untergegangenen Zivilisation.

Gleich nachdem der Kämpe die Klamotten übergestülpt hat, verändert sich alles um ihn herum. Über das Bild schiebt sich ein gelblicher Sepia-Filter und die ehemaligen Geister sind plötzlich normale und lebende Soldaten – Zeitreise! Die Rüstung hat Pauls Charakter nicht nur in die Vergangenheit, sondern auch in den Körper des zu diesem Zeitpunkt noch lebenden Ehemanns teleportiert. Genau in die Schlacht, in der die Soldaten starben. Im Laufe des hin und her wogenden Kampfes erfahren wir, dass (der ebenfalls noch nicht tote) Kommandeur Faolchu die gegnerische Armee anführt und nur darauf wartet, bis sich seine Feinde so versammelt haben, dass er sie in Werwolf-Gestalt mit einem Streich niederstrecken kann. Und plötzlich tut sich eine Wahl auf: Faolchu attackieren oder zunächst die von Faolchu entführte Gattin retten? Paul ist im echten Leben verheiratet, er tut, was ein

Mann tun muss. Nachdem die Dame befreit ist, verrät sie ein Geheimnis: Faolchu ist nur mit Feuer zu besiegen. Wie ungeheuer praktisch (und in Sachen Design etwas plump), dass im Unterschlupf des Monstrums überall Flammen aus dem Boden schießen. Mit geschickten Ausweichmanövern lockt Paul den Werwolf immer wieder in die Brände, zwingt ihn auf diese Art, seine menschliche Gestalt anzunehmen und macht ihn so verletzlich. Nach einer schick anzuschauenden Klopperei liegt Faolchu tot am Boden, Paul landet wieder in der Gegenwart und wird im nun von den Geistern befreiten Camp gefeiert. Eine frisch aufgetauchte Nachfahrin des Ehepaares, das er gerettet hat, verpasst ihm eine besondere Belohnung. Die Dame war zuvor noch nicht da. Wer da genau wie wir einen der beliebtesten Zeitreise-Logikfehler ausmacht, der darf wissen in sich hinein lächeln.

Zeitreise-Logikfehler hin oder her: Wenn alle optionalen Aufgaben in **The Elder Scrolls Online** einen derartigen Umfang und eine derartige Tiefe haben, dann Hut ab. Wir bleiben allerdings realistisch und rechnen erstmal nicht damit, Zenimax Online dürfte Tamriel auch mit den üblichen Jagd- und Sammelmissionen füllen, auch wenn die Entwickler sie auf ein Minimum reduzieren wollen. Wer das Camp links liegen lässt (und diesen und die ganzen anderen **TESO**-Ankündigungsartikel der internationalen Spielepresse ignoriert), um gleich nach Camlorn durchzupreschen, muss übrigens selbst herausfinden, wie man den un-toten Super-Werwolf Faolchu erledigt.

Aber so etwas macht hoffentlich niemand. Niemand wird hoffentlich einfach so durch Tamriel preschen, um nur ja schnell von einem Hauptschauplatz zum anderen zu ge-



In The Elder Scrolls Online ist nicht nur die Fauna aggressiv, auch die Flora kann ganz schön biestig werden, wie diese fleischfressende Pflanze zeigt.

langen. Schon allein deswegen, weil man auf diese Art niemals all die verschollenen Bücher und Artefakte findet, nach denen es die Magiergilde gelüftet. Nur wer sich auf die Suche macht und fleißig kostbare

Schriften aufstöbert, steigt in der Gunst der Zauberkünste und darf sich entsprechend nützlicher Perks (Verbesserungen) wie etwa weniger Manakosten beim Zaubern sicher sein – einer weiteren Anleihe aus den Solo-

Titeln. Wer die Perks der Kämpfergilde sammeln möchte, der legt sich mit Anker an. Ja, richtig gelesen, mit Anker. Molag Bal, der Fiesewicht, will nämlich seine Unterwelt an Tamriel andocken. Deswegen jagt er Anker durch die Dimensionen, um Tamriel näher an sein Reich zu ziehen (oder anders herum). Wo die Anker auftauchen, tauchen auch immer Daedra-Monster auf, die es im Auftrag der Kämpfergilde zu verdrängen gilt. Welche Leistungen man vollbringen muss, um bei der Dunklen Bruderschaft oder der Diebesgilde hoch im Kurs zu stehen, wollten die Entwickler noch nicht verraten. Für Letztere aber sicher nicht ganz unwichtig: In **TESO** kann nicht nur jeder Charakter blocken und sprinten, sondern auch schleichen! Besser oder schlechter – abhängig von der Klasse.

Zum Abschluss unserer ersten Reise durch das Tamriel von **The Elder Scrolls Online** gehen wir noch mal zurück auf Anfang. Drei Fraktionen sind es also, aus denen wir bei Spielstart wählen sollen. Wenn in einem MMO Fraktionen auftauchen, kann das nur eines bedeuten: PvP! In **TESO** sogar im ganz, ganz großen Stil. Wir übertreiben nicht, denn das Gebiet, das wir als Cyrodiil, also als den Schauplatz von **Oblivion** kennen, wird zur Klapperezone erhoben. Kein Wunder, liegt doch im Zentrum von Cyrodiil die Kaiserstadt Tamriels. Und um was geht's noch mal unter anderem? Um die Regentschaft über das Reich, richtig. Tatsächlich: Das PvP-Design sieht vor, dass ein Spieler für eine gewisse Zeit zum leibhaftigen Kaiser aufsteigen kann. Doch wie soll man das überhaupt anstellen?

Interview mit den Chefentwicklern

Matt Firor leitet das gesamte Projekt, während Paul Sage gesondert darauf achtet, dass die einzelnen Teile von **TESO** auch miteinander funktionieren.

GameStar: Hat euch die Größe von Tamriel und die Tatsache, dass im Prinzip alles schon fertig ausgedacht war, nicht eingeschüchtert?

Matt Firor: Eigentlich im Gegenteil, so mussten wir uns Landstriche wie Hammerfell und Städte wie Daggerfall nicht erst mühevoll ausdenken. Wir hatten sie schon und konnten dann alles mit unseren eigenen Geschichten auffüllen.

► **Wieso gibt's in **TESO** keine gescheite Ego-Perspektive und kein direktes Kampfsystem wie in den Solospielen?**

Paul Sage: Dafür gibt es zwei Gründe. Zum einen sind Schulterperspektive und indirektes Skillssystem in MMOs etabliert, Spieler kennen das und wissen, damit umzugehen. Gerade in großen PvP-Kämpfen garantiert die Schulterperspektive eine bessere Übersicht. Zum anderen hätten wir da die Sache mit der Verbindungsgeschwindigkeit. In großen Schlachten spielt Latenz eine wichtige Rolle und bei einem indirekten Skillssystem lassen sich Schwankungen viel besser ausgleichen als bei direkten Kämpfen.

► **Wie viel Einfluss hat Dark Age of Camelot auf das PvP in The Elder Scrolls Online?**

Matt Firor: Einen gewissen, aber seit dem Release von Dark Age of Camelot sind mehr als zehn Jahre vergangen. Es sind inzwischen viele Spiele erschienen, die das PvP-System erweitert und verändert haben. Auch von denen können wir eine Menge lernen. Und ich meine damit nicht nur MMOs, sondern auch beispielsweise Shooter wie Modern Warfare. Wir lassen uns für das PvP-System von vielen unterschiedlichen Spielen inspirieren.

► **Wie stellt ihr sicher, dass sich die Spieler halbwegs ausgeglichen auf die drei Fraktionen verteilen?**

Paul Sage: In jeder Gruppierung gibt's Rassen, die bestimmte Spieler einfach spielen wollen. Nicht jeder will beispielsweise einen Menschen verkörpern, sondern vielleicht einen Elf oder einen Ork oder einen Khajiit. Und dann hängt die Fraktionswahl natürlich noch davon ab, was die Freunde machen. Mit denen will man ja zusammen spielen.

► **Wann soll denn The Elder Scrolls Online eigentlich erscheinen.**

Matt Firor: Wir haben noch keinen konkreten Releasetermin, peilen aber grob 2013 an.



Von links nach rechts: Studioboss **Matt Firor**, GameStar-Redakteurin **Petra Schmitz** und Creative Director **Paul Sage**.

Cyrodil lässt sich wundervoll mit den Grenzgebieten in **Dark Age of Camelot** vergleichen und im Prinzip soll's in Tamriel genauso ablaufen wie in den Reich-gegen-Reich-Zonen von **DAoC**. Farmen, Minen, kleinere Siedlungen, Festungen und riesige Trutzburgen wollen erobert werden, um den Einfluss der eigenen Fraktion zu erhöhen. Mit Katapulten (die man einfach kaufen kann) lassen sich sogar Teile von Burgmauern einreißen, was wir zumindest schon in einem mitreißenden Video gese-

genau berechnen wird, wissen wir noch nicht, weil's die Entwickler selbst noch nicht hundertprozentig wissen), wird automatisch Kaiser. Diese Auszeichnung ist an keine besonderen Aufgaben oder gar Vergünstigungen gekoppelt. Man ist eben »nur« für eine gewisse Zeit der coolste Spieler auf dem ganzen Server. Was wir persönlich sehr verlockend finden.

Dass ein Drei-Fraktionen-Konflikt stets die bessere Idee als ein Zwei-Fraktionen-Konflikt ist, haben in der Vergangenheit schon andere Spiele bewiesen. **Warhammer Online** und das erst jüngst erschienene **Star Wars: The Old Republic** zeigen, wie ungünstig es für befriedigendes PvP sein kann, wenn eine Partei auch nur ein paar Prozent mehr Spieler als die andere hat. Bei drei Fraktionen spielt ein Ungleichgewicht eine deutlich kleinere Rolle, da sich im Zweifelsfall etwa die zwei schwächeren Gruppierungen gegen die stärkere verbünden können. Insofern sollte bei **The Elder Scrolls Online** alles im Lack sein. Trotzdem machen wir uns ein wenig Sorgen, begründet auf dem riesigen und beim Erscheinungstermin von **TESO** noch vergleichsweise frischen Erfolg von **Skyrim**. Wir befürchten, dass es einen Großteil der Spieler in den Ebonheart-Pakt treiben wird, weil sie ihr geliebtes Windhelm und Riften wiedersehen wollen, und dass das Daggerfall-Abkommen und der Aldmeri-Bund selbst in einer Drei-Parteien-Konfrontation

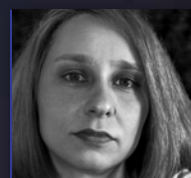
in einen spürbaren Nachteil geraten könnten. Auch wenn Creative Director Paul Sage uns mit »Aber nur im Aldmeri-Bund kann man einen Hochelfen spielen!« zu beruhigen versucht. »Na und«, denken wir uns, »im Ebonheart-Pakt gibt's schließlich Dunkelelfen. Und spitze Ohren sind und bleiben spitze Ohren.« Aber vielleicht machen wir uns ja ganz umsonst Sorgen, vielleicht wird **The Elder Scrolls Online** ohnehin gar nicht so viele Fans der Solospiele ansprechen, sondern eher die MMO-Begeisterten anlocken. Da wird Matt Firor noch einige klare Ansagen machen müssen. **PET**

PvP fast wie in Dark Age of Camelot

hen haben, in dem die Entwickler in einer Schlacht (60 gegen 60) aufeinander eingedroschen haben. Matt Firor bestätigte auf unsere Nachfrage, dass man eingerissene Mauern im Anschluss aber auch reparieren muss, sonst ist die frisch eingenommene Burg ratzfatz wieder verloren.

Je größer der Einfluss der eigenen Partei, desto mehr und bessere Boni soll's im PvE geben. Vielleicht mehr Gesundheit und mehr Ausdauer, ganz wie in **DAoC**. Zenimax Online wollte diesbezüglich noch nicht ins Detail gehen. Die Fraktion, die einen bestimmten Punktestand in Cyrodil erstritten hat, darf in die Kaiserstadt einfallen und dort Molag Bals Daedra-Armeen bekämpfen. Der Spieler, der sich bei der Eroberung am besten geschlagen hat (wie **TESO** das

Republik zeigen, wie ungünstig es für befriedigendes PvP sein kann, wenn eine Partei auch nur ein paar Prozent mehr Spieler als die andere hat. Bei drei Fraktionen spielt ein Ungleichgewicht eine deutlich kleinere Rolle, da sich im Zweifelsfall etwa die zwei schwächeren Gruppierungen gegen die stärkere verbünden können. Insofern sollte bei **The Elder Scrolls Online** alles im Lack sein. Trotzdem machen wir uns ein wenig Sorgen, begründet auf dem riesigen und beim Erscheinungstermin von **TESO** noch vergleichsweise frischen Erfolg von **Skyrim**. Wir befürchten, dass es einen Großteil der Spieler in den Ebonheart-Pakt treiben wird, weil sie ihr geliebtes Windhelm und Riften wiedersehen wollen, und dass das Daggerfall-Abkommen und der Aldmeri-Bund selbst in einer Drei-Parteien-Konfrontation



Es muss groß werden!

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Obwohl ich schon verflüxt viel über **The Elder Scrolls Online** erfahren habe, bleibt doch das Gefühl, dass ich bisher nur an der Oberfläche kratzen konnte. Oder besser: Es bleibt die Hoffnung, dass ich bisher nur an der Oberfläche kratzen konnte. Denn das Spiel muss einfach gigantisch groß werden. Alles andere wäre für Serienfans ein Schlag ins Gesicht. Doch um ehrlich zu sein: Das normale PvE reizt mich bisher nur am Rande. Vielmehr fiebere ich jetzt schon dem PvP entgegen. Wenn das auch nur den Hauch der Faszination des PvP's von **Dark Age of Camelot** transportiert, dann wird **The Elder Scrolls Online** ganz sicher für lange Zeit mein Ding. Ich traue mich jetzt schon: »Für den Ebonheart-Pakt!«

In **Morrowind'schen** Ruinen legt sich eine kleine Gruppe mit gleich zwei Sturm-Atronachen an.



TERA™ and "TERA: The Exiled Realm of Arborea" are trademarks of Bluehole Studio Inc. Copyright © 2007-2012 Bluehole Studio Inc. All rights reserved. Published by Frogster Online Gaming GmbH and Frogster Interactive Pictures AG. All rights reserved.
© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.



TERA™

◻◻◼ TRUE ACTION COMBAT



TERA-EUROPE.COM/GAMESTAR

➕ Stärken

- + hervorragender Spielfluss
- + motivierende Beutejagd
- + spaßiger Koop-Modus
- + vielfältige Talente
- + wuchtige Kämpfe
- + großartige Soundeffekte
- + wunderbare Musik

➖ Schwächen

- automatisiertes Talentsystem
- Engine leicht angestaubt
- klischeehafte Handlung
- kein Offline-Modus



GameStar
Platin-Award



GameStar
für exzellenten Spielfluss



Diablo 3

Blizzards Action-Rollenspiel ist das Paradies der Jäger und Sammler, das Tretmühlen-Eldorado schlechthin – in dessen ansonsten perfekt geöltem Mahlwerk allerdings ein wichtiges Rädchen klemmt. Von Michael Graf

Genre: Action-Rollenspiel **Publisher:** Activision Blizzard **Entwickler:** Blizzard (World of Warcraft: Cataclysm, GS 02/11: 88 Punkte) **Termin:** 15.5.2012 **Spieler:** 1 bis 4
Sprachen: Deutsch, Englisch, Spanisch, Französisch, Italienisch, Polnisch, Portugiesisch, Chinesisch, Japanisch **Preis:** 60 Euro

GameStar.de/Quicklink/7027 Auf DVD-XL: Klassen-Trailer



Monster-Champions haben spezielle Fähigkeiten, der »elektrisierte« **Sukku-bus** im Bild links stößt bei jedem Treffer Blitze aus. Im Folgenden einige weitere ungeheuerliche Beispiele.



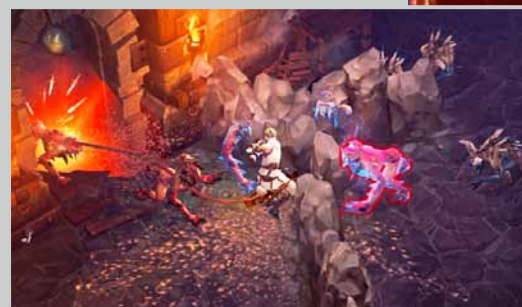
»Arkanverzauberte« Elite-Ungeheuer rufen tödliche Energiestrahlen herbei.



Monster mit der Fähigkeit »Abschirmend« hüllen sich in Schutzschilde.



»Schutz gegen Geschosse« erzeugt eine Kuppel, die Magieballer verlangsamt.



»Blocker« errichten magische Mauern, um Helden an der Flucht zu hindern.

entfallen zudem längere Sammel- und Heilpausen. Frustrfreier und flüssiger kann ein Spielerlebnis kaum sein. Zumal sich auch die Gefechte selbst unglaublich befriedigend anfühlen, vor allem dank des sehr direkten Treffer-Feedbacks. Wenn unser Barbar einem Ungeheuer den Kriegshammer an die Schläfe drischt, dann spüren wir das auch, durch die Animationen ebenso wie durch den wuchtigen Sound. Physikeffekte

Online-Zwang

Bei jedem Start von **Diablo 3** müssen Sie sich bei Blizzards Online-Plattform Battlenet einloggen. Hierfür benötigen Sie ein Benutzerkonto, mit dem Sie die Seriennummer verknüpfen – das verhindert den Weiterverkauf. Beim Spielen erfordert die Monsterhatz eine permanente Internet-Verbindung, einen LAN- oder einen Offline-Modus für reine Solo-Partien gibt es nicht.

Klick-Tretmühle allererster Güte – in deren ansonsten perfekt geöltem Mahlwerk allerdings ein wichtiges Rädchen klemmt.

Natürlich schnurrt in **Diablo 3** der klassische Hack'n'Slay-Motivationsmotor: Die Helden zerprügeln Monsterhorde um Monsterhorde, um immer mächtiger zu werden, immer bessere Ausrüstung zu sammeln. Wie kein anderer Entwickler erschafft Blizzard dabei den rauschhaften »Flow«, den (beinahe) ununterbrochenen, barrierefreien, mit höchster Strömungsgeschwindigkeit dahinbrausenden Spielfluss. Der nächste Erfolg ist stets nur ein paar Axthiebe, ein paar Magiegeschosse weit entfernt – sei's ein besiegt Bossmonster, ein wertvolles Beutestück, ein Questtriumph oder eines der vielen Battlenet-Achievements. Weil der Held Goldmünzen und Heilugeln beim einfachen Drüberlaufen aufklaubt,

Wir wollen keine Seuchenpanik schüren, müssen aber warnen: Die Daktylalgie bedroht Millionen Menschen, vielleicht sogar Sie selbst! Zumindest, wenn Sie **Diablo 3** spielen. »Daktylagie« lautet nämlich der medizinische Fachausdruck für – Fingerschmerz. Und wenn ein Spiel das Zeug dazu hat, Mausclickfinger an die Grenzen ihrer Belastbarkeit zu treiben, dann Blizzards Teufelshatz, die am 15. Mai endlich erschienen ist. Allerdings unter schweren Geburtswehen: Die Entwickler hatten den Fan-Ansturm unterschätzt, die Battlenet-Server brachen schneller zusammen als ein von Gabe Newell gerittenes Shetland-Pony. Statt mit Mördern, Monstern und Dämonen rangen viele Käufer mit dem »Fehler 37«, der ihnen den Zugang zu Blizzards Online-Plattform und damit zu **Diablo 3** verwehrte. Denn zum Spielstart muss man sich im Battlenet anmelden – und angemeldet bleiben, der Kampf für das Gute erfordert eine permanente Internet-Verbindung. Inzwischen hat Blizzard das Serverchaos zumindest halbwegs im Griff und die Gefahr einer Daktylalgie-Epidemie so drastisch erhöht. Denn **Diablo 3** entpuppt sich im Test als herausragendes Action-Rollenspiel, als



Die **Belagerungsschlacht** im dritten Akt gehört zu den Glanzmomenten von **Diablo 3**. Hier beschützen wir Soldaten, die an Seilwinden (Lupe) Katapulte auf die Mauern ziehen, während Riesenwürmer dämonische Verstärkung auf die Burgmauer würgen.

steigern den Knallfaktor zusätzlich: Flächenangriffe zerbröseln Säulen, Tische und Vasen; heftige Hiebe blasen Skelettteile Richtung Gewölbedecke. Kurzum: Die Monsterjagd macht einfach irren Spaß. Wo bei »einfach« hier durchaus auch für »simpel« stehen darf. Wer die vier Story-Akte in rund 15 Stunden einmal durchgespielt hat, darf mit demselben Helden auf einem höheren Schwierigkeitsgrad von vorne beginnen. Auf die Normalstufe folgen »Alp-

Frustfreier kann ein Erlebnis kaum sein

traum«, »Hölle« sowie schließlich der neue, extraharte »Inferno«-Modus, jeweils mit immer stärkeren Gegnern und besserer Ausrüstungsbeute. So dreht sich die Motivationspirale immer weiter, tage- und nachte-, wochen- und monatelang – meisterlich!

Noch dazu sieht die Metzelei klasse aus, denn **Diablo 3** erbt den typischen Blizzard-Look: Auch wenn die Grafik angesichts der teils matschigen Texturen und der generell Polygonarmut technisch nicht unbedingt tafrisch wirkt, haben die Entwickler auch noch das letzte Quäntchen Stilsicherheit und Effektwelt aus der Engine gekitzelt. Die Fähigkeiten der Helden und ihrer höllischen Widersacher brennen auf dem Bildschirm bunte Feuerwerke ab, in denen sogar schon mal der Überblick flöten gehen kann. Apropos: Die fünf Charakterklassen gewinnen zwar keine Innovationspreise, glänzen aber mit grundverschiedenen und vielfältigen Talenten. Der Barbar springt mitten ins Getümmel und beherrscht reihenweise Spezialschläge, der Mönch reiht Kombo-Angriffe aneinander und stärkt Verbündete mit Mantra-Auren, der Hexendoktor beschwört Begleitmonster und verflucht Feinde, der Dämonenjäger beharkt Monster aus der Distanz und legt Fallen, und der

Zauberer sprengt, zerstrahlt und vereist seine Widersacher. Alle Helden gibt's in einer männlichen und weiblichen Variante, deren Aussehen sich nicht weiter anpassen lässt.

Ebenfalls nicht anpassen lassen sich die Fähigkeiten der Recken, zumindest nicht so wie früher. Während wir uns in **Diablo 2** noch spezialisieren und Talente gezielt steigern konnten, lernen wir nun alle Fähigkeiten automatisch bei Levelaufstiegen. Talentbäume und -punkte sind Geschichte, dafür schalten wir bis zur Höchststufe 60 regelmäßig Runen frei, mit denen wir die Wirkung der zugehörigen Fertigkeiten anpassen können. Der Mönch etwa kann seine Donnerfäuste-Kombo, die Blitzschaden anrichtet, mit einer »Donnerschlag«-Rune ausrüsten, damit ihn der Angriff zum Ziel teleportiert und Schockwellen auslöst. Oder er wählt das »Blitzschnell«-Zeichen, damit die Kombo seine Ausweichchance erhöht. Bis zu sechs Fähigkeiten weisen wir den beiden



In der Wüstenstadt **Caldeum** bekämpfen wir Schlangendämonen – und meiden die grünen Giftbarrieren, die aus dem Boden quellen.



Im verschneiten Hochgebirge zerstören wir die **Belagerungsmaschinen** der Dämonenarmee.



Rendezvous mit dem Teufel

Kristin Knillmann
Redakteurin
redaktion@gamestar.de

Die letzten Nächte waren höllisch heiß. Freiwillig habe ich auf meinen Schönheitsschlaf verzichtet und mich ganz in die Klauen des Teufels begeben. Und es ist noch lange nicht vorbei: Diablo 3 entfaltet durch seine Klassenvielfalt eine ganze Menge Wiederspielwert und wird mich sicher noch Monate an seine weiten Landschaften und dunklen Kerker ketten. Schade bloß, dass sich die Story zu Beginn so dahinschleppt. Dank des Beutesammeltriebs hielt ich aber durch und wurde belohnt: Meine Reise führte über abwechslungsreiche Schauplätze, eigenwillige Kreaturen kreuzten meinen Weg (sowie den meiner Armbrustbolzen), und Bossgegner verlangten mir sogar ein bisschen Taktik ab. Da sich Talentpunkte nun automatisch verteilen und ich mir in späteren Spielstunden keine Sorgen über Fehler mehr machen muss, kann ich Diablo 3 in vollen Zügen genießen.

Die Versionen



Der Mönch präsentiert die exklusiven Items der Collector's Edition: die schicken **Engelsflügel** und das unspektakuläre Farbset **»Abgefüllte Wolke«**.

Die Verkaufsversion von **Diablo 3** kostet je nach Händler rund 50 bis 60 Euro, die Download-Fassung schlägt im Battlenet mit 60 Euro zu Buche – extrem teuer für einen reinen Digitalkauf. Die Collector's Edition kostet regulär 90 Euro, dürfte inzwischen aber praktisch ausverkauft sein. Neben dem Spiel enthält die Sammlerfassung eine DVD sowie eine Blu-ray mit Making-Of-Videos und allen Renderfilmen. Die Videos liegen im englischen Original auf den Scheiben, nur die Filmszenen lassen sich untertiteln. Zudem bietet die Collector's Edition eine Soundtrack-CD, ein 208seitiges Artbook sowie einen USB-Stick in Form eines Seelensteins mit Diablo-Kopf-Sockel. Darauf liegt die Vollversion von **Diablo 2** samt der Erweiterung **Lord of Destruction**. Hinzu kommen ein Schamanen-Pet für **World of Warcraft**, drei Battlenet-Portraits für **Starcraft 2** sowie drei Kosmetik-Gimmicks für **Diablo 3**-Helden: gleißende Engelsflügel sowie die Farbsets »abgefüllte Wolke« und »abgefüllter Rauch«.

Maustasten sowie vier Hotkeys (standardmäßig die Zahlen 1 bis 4) zu, zudem können wir bis zu drei passive Talente aktivieren. Beispielsweise steigert der Zauberer all seinen Kälteschaden oder verleiht seinen Blitzattacken die Chance, Feinde zu betäuben. Über die Talent- und Runenwahl lässt sich also die Spielweise des Helden anpassen. Soll der Mönch vorrangig Einzelgegner klopfen oder Flächenschaden anrichten? Stürzt sich der Zauberer in den Nahkampf (etwa, um Gegner mit einer Frostnova einzufrieren) oder wirft er aus der Distanz mit Magiegeschossen und teleportiert sich notfalls in Sicherheit? Dadurch erzeugt das Talentsystem eine enorme Vielfalt, die zahllosen möglichen Kombinationen reizen zum Experimentieren. Das ist die große Stärke der Charakterentwicklung: Es macht Spaß, neue Fähigkeiten und Runen auszuprobieren. Denn die lassen sich jederzeit wechseln, sind dann aber erst nach einer kurzen Abklingzeit einsatzbereit – mitten im Kampf empfiehlt sich der Umbau also nicht.

In der Praxis müssen wir allerdings sowieso meist wenig ändern: Wenn wir erst mal unsere Wunsch-Kombinationen gefunden haben, passen wir sie höchstens mal an, um besonders kräftige Einzelgegner umzupusten oder Monster-Widerstände auszuhebeln. Der Zauberer etwa kann seinem Hydra-Zauber via Runen-Tuning wahlweise Frost-, Blitz- oder Giftschaden verleihen, falls ein Feind gegen eine Angriffsart immun ist. Solche taktischen Überlegungen spielen aber erst auf den höheren Schwierigkeitsgraden eine Rolle, auf den niedrigen entfaltet das Talentsystem zwar Vielfalt (die Kombinationen von Runen und Fähigkeiten werden immer zahlreicher), aber wenig Tiefe (welche Manöver wir einsetzen, ist letztlich egal, solange die Monster umfallen).

Denn **Diablo 3** erlaubt Experimente, aber keine Individualisierung. Weil unser Charakter sowieso jederzeit alle Fähigkeiten einsetzen kann, müssen wir uns nicht spezialisieren und damit auch keine interessanten,

weil schwerwiegenden Richtungsentscheidungen treffen. Mit der individuellen Charakterentwicklung entfällt in **Diablo 3** einer der wesentlichen Motivationsmotoren des Genres, was die Identifikation mit dem Helden schmälert. Dank der Talent- und Runenwahl kann zwar jeder Spieler seine Klasse so ausrichten, wie er will – die einen mögen Kampfschrei-Barbaren bevorzugen, die anderen Nahkampf-Haudraufs. Weil jeder alles kann, fühlen sich die Recken trotzdem weniger einzigartig an. Das ist das Rädchen, das

Der Motivationsstrudel saugt ins Spiel

im Hack'n'Slay-Mahlwerk klemmt und **Diablo 3** eine (noch) höhere Wertung verwehrt. Bitte nicht falsch verstehen: Wir wollen keineswegs das starre System von **Diablo 2** zurück, bei dem wir unseren Weltenretter binnen drei Talentpunkten derart »verskillen«



Diablo 3 würzt die Dauer-Monsterhatz immer wieder mit Bosskämpfen, hier gegen ein Duo von **Elite-Wüstenwächtern**.

Die Inszenierung



Zwischen den vier Akten spinnt Diablo 3 seine (recht vorhersehba- re) Geschichte mit sehenswerten **Render-Filmsequenzen** weiter.



Hin und wieder sehen wir **Spielgrafik-Zwischenfilmchen**, die zwar gut vertont, technisch aber simpel gestrickt sind.



Wichtige Wendungen illustriert das Spiel mit kurzen **Zeichentrick-Sequenzen**, die für jede Klasse individuell vertont sind.



Einen Gutteil seiner Geschichte erzählt Diablo 3 über professionell vertonte, aber komplett statische **Dialoge** ohne Kamerafahrten.

(also mit sinnlosen Fertigkeiten ausstatten) konnten, dass wir am besten gleich von vorne anfangen. Vielmehr hätten wir uns eine vernünftig ausbalancierte Individualisierung gewünscht statt einer vielfältigen, aber uniformen Automatisierung – gleichwohl Letztere zumindest auf den höheren Schwierigkeitsgraden endlich auch taktischen Tiefgang entfaltet. Auch wenn die Klassen- und Fähigkeitsbalance noch nicht optimal erscheint, der im Betatest eher zu schwache Mönch wirken uns nun zu mächtig, weil er sich selbst heilen und mit einer Mantra-Aura auch noch die Lebens-Regenerationsrate seiner Mitstreiter drastisch erhöhen kann. So sind selbst die meisten Bossgegner kein großes Problem.

Unser letzter Charaktersystem-Kritikpunkt betrifft das Talentmenü, in dem wir Fähigkeiten auf die Maus- und Zahlentasten verteilen. Dabei stellt uns **Diablo 3** pro Taste standardmäßig nur vier bis fünf Fähigkeiten zur Verfügung – es sei denn, wir aktivieren im »Gameplay«-Menü den »Wahlmodus«, um fortan allen Tasten alle Talente zuweisen zu dürfen. Dass das geht, erklärt die Monsterhatz allerdings nirgendwo, weder in den Tutorial-Einblendungen noch im (zur »Kurzanleitung« geschrumpften) Handbuch. Noch dazu ist der Wahlmodus umständlich zu bedienen, über Pfeilsymbole klicken wir uns im Talentmenü von Seite zu Seite, bis wir die gewünschte Fähigkeit gefunden haben. In Sachen Bedienbarkeit sind

wir von Blizzard Besseres gewohnt, zumal das restliche Spiel so flüssig von der Maus- und Hand geht wie ein eingeeölter Aal.

Weil wir nun alle Talente automatisch lernen, optimieren wir unseren Charakter vor-

Experimentieren statt Individualisieren

rangig über die erbeutete Ausrüstung und deren Werteboni. Das überarbeitete Attributsystem funktioniert dabei überraschend gut: Auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad steigern wir hauptsächlich den Schadens beziehungsweise den Rüstungswert, die Vitalität (erhöht unsere Lebensenergie), sowie den Hauptwert unserer Klasse (etwa die Stärke beim Barbar, der den Schaden aller unserer Angriffe und Talente erhöht. Das klingt erst mal simpel, entwickelt auf den höheren Schwierigkeitsgraden jedoch mehr Tiefgang. Weil die Monster mehr Magieschaden anrichten, brauchen dann plötzlich alle Helden Intelligenz, denn die erhöht den Widerstand gegen Frost, Feuer & Co. Also müssen wir nach Ausrüstung jagen, die unseren Charakter »klüger« macht – oder nach Ringen und Amuletten, die Resistenzen erhöhen. Dabei bleibt das Attributssystem stets klar und verständlich: Wenn wir gegen ein Monster den Kürzeren ziehen, dann wissen wir im Regelfall auch, warum. Und wie wir etwas dagegen tun können.

Und überhaupt: die Ausrüstung! Genretypisch überhäuft uns **Diablo 3** mit mal mehr,





SERVER-POWER JEDERZEIT. STUNDENGENAU.

**Jetzt 100 und heute Abend 1.000 Kunden?
Kein Problem!**

- **NEU:** Leistungserhöhung und Leistungsreduktion jederzeit flexibel nach Bedarf einstellbar
- **NEU:** Performance Features: bis zu 6 CPU, bis zu 24 GB RAM und bis zu 800 GB HDD
- **NEU:** Jederzeit weitere Virtuelle Maschinen zubuchbar
- **NEU:** Stundengenaue Abrechnung
- Hosting in den sicheren 1&1 Hochleistungs-Rechenzentren
- Linux- oder Windows-Betriebssystem, bei Bedarf Parallels Plesk Panel 10 unlimited vorinstalliert
- Eigene dedizierte Server-Umgebung mit vollem Root-Zugriff
- Eigenes SSL-Zertifikat
- 24/7 Hotline und Support

1&1 DYNAMIC CLOUD SERVER

39,99 €/Monat*

Basiskonfiguration mit 1 CPU, 1 GB RAM, 100 GB HDD.



Performance Features ab 0,01 € pro Stunde und Einheit zubuchbar.



NEU: Management und Monitoring Ihrer Server-Dienste im Browser oder per Mobile-App



**Infos und
Bestellung:**

 0 26 02 / 96 91
 0800 / 100 668

www.1und1.info

* 1&1 Dynamic Cloud Server Basiskonfiguration 39,99 €/Monat. Performance Features ab 0,01 € pro Stunde und Einheit zubuchbar. Konfiguration und Leistungsberechnung jeweils stundengenau. Einmalige Einrichtungsgebühr 39,- €. 1 Monat Mindestvertragslaufzeit. Preise inkl. MwSt.

mal weniger nützlichen Beutestücken. Wo bei wir weitaus mehr nutzlosen Kram finden als nützlichen, weil sich die Eigenschaften der Gegenstände selbst auf derselben Stufe krass unterscheiden können. Eine Level-30-Hose etwa kann unseren Vitalitätswert um 10 Punkte anheben – oder um 80. Überschüssige Beute lässt sich verkaufen oder beim Schmied – einem der neuen Handwerker – in Einzelteile zerlegen. Daraus bastelt der Meister am Amboss dann frische Ausrüstung mit zufällig ausgewürfelten Eigenschaften. Das erinnert ans Glücksspiel aus **Diablo 2**, nur eben zielgerichteter: Wir sind stets motiviert, den Schmied so lange schmieden zu lassen, bis das bestmögliche Ergebnis herauskommt. Zumal die Handwerksprodukte meist zu den nützlichsten Gegenständen zählen, die wir bekommen können. Neue Rezepte lernt der Schmied, wenn wir seinen Fähigkeitslevel steigern – anfangs gegen Bezahlung, später zusätzlich mit erbeuteten Lehrbüchern.

Als zweiter Handwerker dient der Juwelier, der jeweils drei minderwertige Edelsteine zu einem höherwertigen kombiniert. Die Klun-

Ausrüstung schafft (Charakter-)Werte

ker lassen sich dann in gesockelte Ausrüstung einsetzen, um uns Zusatz-Boni zu verleihen. Ein in eine Rüstung eingepasster Rubin etwa erhöht die Stärke, ein Smaragd die Geschicklichkeit. So tragen auch Edelsteine dazu bei, dass wir stets bestrebt sind, unsere Ausrüstung zu optimieren. Am meisten motiviert aber natürlich die Suche nach mächtigen »seltenen« oder sogar »legendären« Gegenständen, deren Eigenschaften zunächst verdeckt sind. Anders als in den Vorgängern können wir sie nun aber jederzeit mittels Rechtsklick selbst identifizieren, Schriftrollen oder den alten Weisen Deckard Cain brauchen wir nicht mehr – wobei wir uns fragen, wozu wir den Kram dann überhaupt noch identifizieren müssen. Egal, **Diablo 3** weckt trotzdem die gute, alte Beute-Sammelwut. Und neuerdings zusätzlich die Beute-Kaufwut: Über das Battlenet-Aukti-

Der Mönch entledigt sich seiner Gegner mit einem **Rundumschlag**.



Der Geheimlevel

SPOILER-WARNUNG!



Monster und Dämonen sind doch Firlefanz! Weiß doch jedes Kind, dass die echte Gefahr von Einhörnern und Knuddelbären droht – zumindest in der Grafschaft Launebach (englisch: »Whimsyshire«), dem kunterbunten Geheimlevel von **Diablo 3**. Um dorthin zu gelangen, müssen Sie erstmal die folgenden Gegenstände sammeln.

- ✱ **Schwarzer Pilz:** Seltene Beute im ersten Level der Kathedrale von Tristram im ersten Akt.
- ✱ **Leorics Schienbein:** Seltener Fund in der Feuerstelle von Leorics Anwesen im ersten Akt.
- ✱ **Wirts Glocke:** Gibt's für 100.000 Gold bei einem Händler in Caldeum (zweiter Akt).
- ✱ **Regenbogenwasser:** Liegt in der mysteriösen Truhe in der mysteriösen Höhle in der Oase von Dalguhr (zweiter Akt). Dorthin gelangen Sie im Rahmen einer Mini-Quest, in der Sie einen alten Mann retten. Starten Sie einfach so lange neu, bis er auftaucht.
- ✱ **Kauderwelschedelstein:** Beute vom Boss Chiltara in der Höhle des Frostes (dritter Akt).
- ✱ **Plan: Hirtenstab:** Zufallsbeute von Izual im vierten Akt.

Aus diesen Fundstücken und dem Bauplan können Sie beim Schmied für 50.000 Goldstücke einen Hirtenstab basteln, den Sie dann zum Geist des Kuhkönigs bringen müssen. Der untote Oberbulle schwebt neben dem rot glühenden Abgrund an der Straße nach Tristram im ersten Akt und ist nur sichtbar, wenn man den Stab dabei hat. Nach einem Gespräch mit seiner Exzellenz öffnet sich der Eingang zum Reich der Niedlichkeit. Wie den Kuhlevel in **Diablo 2** können Sie die Grafschaft Launebach allerdings erst betreten, wenn Sie im aktuellen Schwierigkeitsgrad bereits alle vier Akte durchgespielt haben.

onshaus können wir Gegenstände er- und versteigern, vorerst allerdings nur gegen Spielgold. Später sollen sich die Items auch gegen reale Euro handeln lassen, den Start des Echtgeld-Auktionshauses hat Blizzard wegen der Serverprobleme auf den 30. Mai verschoben. Wir sind gespannt, wie die Spieler den Echtgeld-Handel annehmen werden, wir jedenfalls würden keine müde Münze für Ausrüstung ausgeben. Den Spielgold-Handel halten wir indes für eine wertvolle Ergänzung der Beutehatz: Wenn die Monster und der Schmied partout nichts hergeben, können wir eben auch mal bei den Versteigerungen vorbeischaun.

Deutlich mehr als sein Vorgänger setzt **Diablo 3** auf Abwechslung. Blizzard hat sich viel Mühe geben, die Schauplätze vielfältiger zu gestalten, kaum ein Level gleicht dem anderen. Denn wir erkennen zwar bestimmte Grafiksets wieder (Kerker, Höhle, etc.), doch fast jeder Schauplatz glänzt durch eine eigene Lichtstimmung und damit einen dezent anderen Look als ähnliche Area-le. Erst am Ende des dritten sowie im vierten (und letzten) Akt gibt's Abschnitte, die sich ähneln wie ein Feuerteufel dem anderen. Sei's drum, vielfältiger als in **Diablo 2**,

Mit einer Stachelfalle lähmt die Dämonenjägerin die **Spinnenkönigin**.



TIPPE DICH ZUM SIEG MIT  **GameStar**

BETVICTOR


EURO 2012 TIPPSPIEL

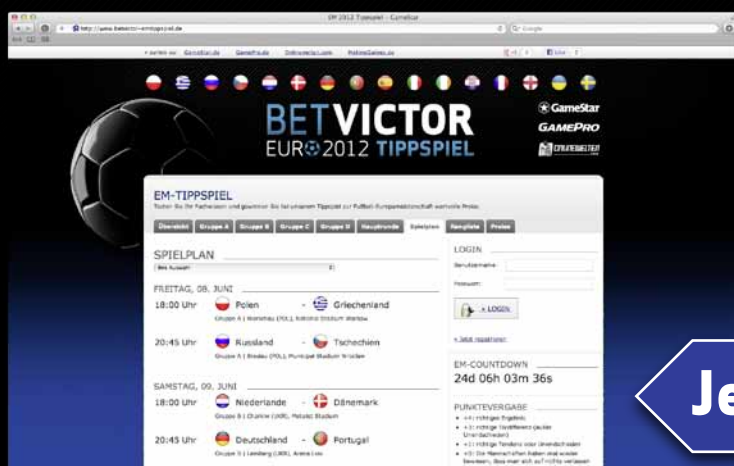
TIPPE MIT!

UND GEWINNE EINEN
GAMESTAR-PC

IM WERT VON **999 EURO**

UND VIELE WEITERE PREISE!

 Tolle Zusatzgewinne werden
unter allen Teilnehmern ausgelost!



Jetzt kostenlos mitspielen!



Diablo3-Headset



Diablo3-Mouse



Diablo3-Mousepad



EM-Hörbuch



Jako-Fußball

www.betvictor-emptippspiel.de



Im vierten Akt metzeln wir uns durch den von Dämonen belagerten **Himmel**. Dort gibt's zwar keine allzu originellen Aufgaben, mehr als die Hölle aus Diablo 2 (kleines Bild) macht das Engelsreich aber definitiv her.



Titan Quest und allen anderen großen Action-Rollenspielen sind die **Diablo 3**-Areale in jedem Fall. Zumal die Schauplätze belebter ausfallen, schon allein dank simpler Skriptsequenzen: Mal krabbeln Skelettkrieger aus einer Lavagrube, mal flattern Flugdämonen vom Himmel, mal buddeln sich Zombies aus dem Boden.

Zur Lebhaftigkeit tragen auch die Mini-Quests bei, die **Diablo 3** in den zufallsgenerierten Levels verstreut. Beispielsweise erschaut uns eine Geistertochter, ihre untote Familie zu Ganztoten zu befördern. Und in einer Höhle können wir auf einen Bergmann treffen, der uns bittet, ihm bei der Suche nach Edelsteinen zu helfen. Wohlge-

merkt »können«: Die Ereignisse verteilt **Diablo 3** nach dem Zufallsprinzip, beim ersten Durchlauf werden Sie nicht alle davon zu Gesicht bekommen – das steigert den Wiederspielwert. Sogar ein bisschen Humor gibt's: Ein Bauer lädt uns in sein Haus ein, weil er uns seine »Liebste« vorstellen möchte. Im Schaukelstuhl fläzt allerdings – ein Skelett. Dem auch noch die Rübe abbricht, worauf das Bäuerlein betreten murmelt: »Oh, jetzt ist sie eingenicke.« Schade nur, dass es im dritten und vierten Akt kaum noch Mini-Quests und -Ereignisse gibt.

Dafür haben die Entwickler generell mehr denkwürdige Momente in die vier Akte gepackt, unter anderem mit schicken Schauplätzen wie der Gipfelvilla des Königs Leoric oder dem »Turm der Verdammten«, in dem sich riesige Folteropfer unter Höllenqualen

winden. Außerdem würzt **Diablo 3** den Dauerkampf mit mehr Bosskämpfen, etwa gegen eine Spinnenkönigin, einen fetten Stinkdämon oder ein Belagerungsmonster. Kurzum: In **Diablo 3** steckt viel mehr Erinnerungs-

Die Item-Flut fließt unaufhaltsam

würdiges als im Vorgänger, die hohe Obermotz-Dichte erinnert eher an **Titan Quest**. Als Highlight von **Diablo 3** entpuppen sich das Ende des zweiten und der Anfang des dritten Aktes, diese Strecke gehört zum Besten und Temporeichsten, was wir in einem Action-Rollenspiel bislang erlebt haben. So erforschen wir zunächst die verwinkelten Archive des irren Magiers Zoltun Kull, die stark an die Zuflucht aus **Diablo 2** erinnern und vor allem mit ihrer großartigen Lichtstimmung überzeugen. Danach kämpfen

Im **Auktionshaus** handeln die Spieler auch mit legendären Gegenständen – bis zu unserem Redaktionsschluss allerdings ausschließlich mit Spielgold.



Wo ist das Video?

Weil auch wir **Diablo 3** erst zum Verkaufsstart am 15. Mai spielen konnten, hat es das Test-Video nicht mehr auf unsere Heft-DVD geschafft. Wir liefern es in der nächsten Ausgabe nach. Wer nicht so lange warten möchte, kann sich das Video auf GameStar.de oder auf unserem Youtube-Kanal GameStarDE anschauen.



Der Indie-Konkurrent Torchlight 2

Freude in den Redaktionskatakomben: Wir haben den **Diablo 3**-Konkurrenten **Torchlight 2** im Betatest tagelang gespielt. So steht er anfangs da, unser Embergame Kurt, an seiner Seite sein treuer Wolfsfreund namens ... Knut. Gerade hat der Alchemist, offenbar der Erzbösewicht, ein Dorf überfallen. Dort treffen wir einen Soldaten, der uns bittet, eine andere Siedlung zu warnen. Auf dem Weg dorthin hauen wir die ersten kleinen Vierbeiner um und werfen immer mal wieder Seitenblicke nach rechts und links. Die Welt, durch die wir laufen, sieht aus wie mit Wasserfarben gemalt – stilvoll! Noch dazu sind die Gebiete schon in der Beta angenehm abwechslungsreich, wir erkunden unter anderem Kristallhöhlen und Feuertempel, verschneite Gipfel und verregnete Wälder.

Die Aufträge sind allerdings viel weniger packend inszeniert als in **Diablo 3**, meist wandern wir einfach von Ziel zu Ziel und plätten alles, was uns dabei über den Weg läuft. So steigen wir bald eine erste Stufe auf. Und jetzt wird es interessant für alle, denen das Talentsystem von **Diablo 3** missfällt. Denn **Torchlight 2** setzt auf Charakterentwicklung der alten Schule, bei jedem Aufstieg verteilen wir fünf Punkte auf unsere vier Attribute, einen weiteren investieren wir in unsere Fertigkeiten. Die sind in drei Talentbäume aufgeteilt, deren Fähigkeiten wir wie in **Diablo 2** munter mischen dürfen. Mit neuen und stärkeren Attacken geht das Monsterschnitzeln gleich viel flüssiger von der Hand. Besonders praktisch ist dabei die Charge-Fertigkeit. Die beherrscht jede Klasse, mit kleinen Unterschieden im Detail. Unser Embergame füllt seine Charge-Leiste über angerichteten Schaden. Wenn sie aufgeladen ist, dürfen wir kurzfristig ohne Manoverlust um uns zaubern, was das Zeug hält.

Darüber hinaus hält das Kampfsystem keine Überraschungen bereit: Mit den Maus und Zahlentasten lösen wir Attacken aus oder schlucken Tränke. Wie im ersten **Torchlight** steht uns im Kampf unser tierischer Begleiter zur Seite, acht Viecher stehen zum Spielbeginn zur Adoption. Einen spielerischen Unterschied macht unsere Tierwahl allerdings nicht, die fliegende Krähe etwa kann genau wie unser Wolf in Fallen am Boden tapen. Sei's drum, dafür profitieren besonders Fernkampf-Klassen vom Begleiter, weil er Gegner effektiv bindet. Zudem können Sie wie im ersten **Torchlight** aufgesammelten Ramsch zum Verkauf in die Stadt tragen. Außerdem können wir sie mit geangelten Fischen füttern, damit sie stärker werden. Je nach Fischart erhält Knut bestimmte Boni, wird etwa zu einer besonders kampfstarken Kriegerbestie oder zu einem Kojoten mit Giftbiss.

Ihre größte Motivation schöpft die Monsterhatz natürlich aus der Itemjagd. Und Items gibt es eine Menge. Un-

Vergleich mit Diablo 3

- ⊕ klassische Talentwahl
- ⊕ Mod-Freundlichkeit
- ⊕ LAN-Modus
- ⊖ weniger Inszenierung
- ⊖ effekärmere Grafik

Juni noch an der Beutemenge und -qualität schrauben werden. Abgesehen von solchen Kleinigkeiten macht **Torchlight 2** schon jetzt einen absolut runden Eindruck, was darauf schließen lässt, dass die finale Fassung eine feine Indie-Alternative zu **Diablo 3** wird. Zumal **Torchlight 2** neben dem klassischen Charactersystem auch einen LAN-Modus bietet und noch dazu Mods unterstützt. Wer all das beim Blizzard-Blockbuster vermisst, darf sich auf den Indie-Konkurrenten freuen. **MW**



Anders als im ersten Teil erkunden wir in **Torchlight 2** auch weitläufige **Oberwelten**, durch die wir zum nächsten Questziel reisen.



Die **Kristallhöhle** überzeugt vor allem mit ihrer Lichtstimmung, die Entwickler holen viel aus der betagten Engine heraus.



Im **Feuertempel** zerkloppen wir garstige Skelettkrieger. Die Levels sind schon in der Beta angenehm abwechslungsreich.



Torchlight 2 setzt auf eine klassische Charakterentwicklung mit steigerbaren Attributen (links) und **Talentbäumen** (rechts).

Gestrichene Elemente



Als dritte Handwerkerin im Bunde sollte die **Mystikerin Myriam** erbeutete Ausrüstung mit Upgrades aufwerten. Das war laut Blizzard jedoch überflüssig, Myriam flog raus.



Auch die **PvP-Arenen** haben es nicht in die Verkaufsversion geschafft. Gut so, beim Anspielen auf der Blizzcon fanden wir die Team-Scharmützel sowieso ernüchternd langweilig.



Mit Diablo im Himmel

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamstar.de

Ich gestehe, ich habe mich lediglich in den Diablo-3-Testerkanon eingereiht, um das Spiel am Ende argumentativ gefestigt blöd finden zu können. »Blizzard eben«, dachte ich, »immer der gleiche Schmu und keinerlei Traute, mal was komplett Neues anzugehen.« Tja, wie das mit Plänen mitunter so ist ... meiner ging jedenfalls nicht auf. Natürlich nerven mich die ewig verzweigten Dungeons, die mich zu Umwegen aus der Hölle nötigen und mich auch in die entlegensten Winkel mit dem immer gleichen und selten gehaltenen Versprechen nach Beute locken. Gleiches gilt für die lästigen großen Außenareale, bei denen ich nie weiß, wie ich sie nun am schlauesten aufdecken soll: Zickzack? Erst am Rand lang und dann rein in die Mitte? Aber das ist auch schon alles, was mich an Diablo 3 aufregt.

Das neue Talentsystem ist in meinen Augen eine wundervolle Veränderung. Ich bleibe stets flexibel und ärgere mich nicht am Ende, weil Eifer und Dornen dann doch die dümmste aller möglichen Skillungen ist (Ich weine meinem Diablo-2-Paladin noch heute nach). Ich kann tüfteln, ich kann ausprobieren, ich kann Entscheidungen verwerfen und in Windeseile von »fetter Schaden« auf »unterbrechen, guter Wechsel und brauchbare Selbstheilung« wechseln. Und Blizzard kann ohne Probleme neue Skills sowie Runen einbauen und die Kombinationsmöglichkeiten so noch größer und trickreicher gestalten. Das erste Guild Wars lässt grüßen! Was mir jetzt noch fehlt: ein schneller Waffen- und Skillset-Wechsel. Dann bin ich mit Diablo 3 im Himmel.

wir uns durch die von Schlangendämonen überrannte Prachmetropole Caldeum, bevor der zweite (Wüsten-) Akt schließlich in einem mehrstufigen, klasse inszenierten, kurzum: fulminanten Bosskampf gipfelt. Der dritten Akt hält das grandiose Tempo nahtlos hoch: Bei einer Belagerungsschlacht schnetzeln wir uns über die Wehrgänge einer Festung, während flammende Katapultgeschosse einschlagen und Riesenwürmer (Der Nydus-Kriecher der **Starcraft 2-Zerg** lässt grüßen!) dämonische Verstärkung vor unsere Füße würgen – klasse! Noch dazu

können wir von der Mauer aus zuschauen, wie sich weit drunten auf dem Schlachtfeld menschliche und teuflische Soldaten gegenseitig die Schädel einschlagen.

Dass **Diablo 3** diese Inszenierungsdichte nicht ewig durchhält, liegt in der Natur der Sache, nach der Belagerung schaltet Blizzard drei Gänge zurück und schickt uns erst mal durch ein riesiges Kellerlabyrinth, in dem wir den Ausgang zum nächsten riesi-

gen Kellerlabyrinth suchen. Überhaupt: Oft genug durchwandern wir weitläufige Areale, um den Weg zum nächsten Schauplatz zu finden. Also laufen wir am Rand entlang und erkunden dann (falls wir Lust haben) noch den Innenraum – wie in **Diablo 2**. Diese Fleißarbeit ist jedoch zu verschmerzen, weil uns **Diablo 3** immer wieder mit denkwürdigen Momenten belohnt. Zumal es auch (teils optionale) originelle Aufgaben gibt. In Caldeum etwa eskortieren wir Zivilisten – je mehr wir retten, desto mehr Erfahrung und Geld verdienen wir.

Der **Schmied** (links) stellt Ausrüstung her, der **Juwelier** (rechts) kombiniert Edelsteine.



Brick-Force

Lego trifft Minecraft trifft Counter-Strike: Hier kommt ein Free2Play-Shooter für alle, in denen noch die pure Fantasie lebt!

In einem 80er-Jahre-Hit der Band »Starship« lautet die Refrain-Zeile: »And we can build this dream together / standing strong forever / nothing's gonna stop us now!« Besser könnte man den Free2Play-Team-Shooter Brick-Force nicht beschreiben. Denn zuerst können bis zu acht Spieler gleichzeitig an ihrem Traum-Level basteln, bauen und schrauben. Anschließend finden sich die Spieler dann in klassischen Teams zusammen, um in bester Team-Shooter-Manier den Gegner zu überrollen.

Erst bauen ...

Doch zu Beginn steht erst mal der Traum vom eigenen Shooter-Level: Soll es die Lieblings-Map aus Counter-Strike und Team Fortress 2 sein oder lieber offene und frei schwebende Plattformen à la Quake? Oder lieber etwas Realistischeres wie die Schützengräben des Ersten Weltkrieges, ein profaner Busbahnhof oder doch etwas fiktives wie die »Planet Express«-Zentrale aus Futurama? Der Fantasie sind in Brick-Force keine Grenzen gesetzt. Und wer bislang vor den komplizierten Leveleditoren anderer Titel zurückschreckte, für den ist Brick-Force genau das Richtige. Denn hier muss man kein ausgebildeter Leveldesigner sein, sondern kann kinderleicht in bester Lego- oder Minecraft-Manier Klötzchen auf Klötzchen schichten. Und wer das Projekt zusammen mit Freunden verwirklichen will, darf weitere sieben Freunde zum fröhlichen Bauen einladen. Das Resultat ist dann zwar weniger fotorealistisch, dafür aber knuffig, liebe- und vor allem fantasievoll.

... dann schießen

Wenn die Map fertig ist, dürfen wir sie in den Pool der spielbaren Karten von Brick-Force hochladen. Dort stellt sie sich dann den kritischen Blicken aller Spieler, denn jede Map darf mit Punkten von 1 bis 10 bewertet werden. So stellt sich schnell heraus, ob ein Level lieblos zusammengeschustert wurde, oder es tatsächlich Spaß macht. In vier Spielmodi treten dann bis zu 16 Spieler gegeneinander an. Neben den üblichen Deathmatch-Varianten und einem Capture-the-Flag-Modus bietet Brick-Force auch eine Abwandlung des Bomben-Entschärfen-Prinzips. Allen Partien ist dabei eines gemeinsam: Sie spielen sich flott, einsteigerfreundlich und gehen leicht von der Hand. So entpuppt sich Brick-Force als idealer Titel, um mal zwischendurch ein paar Spiele zu absolvieren, und um auch dann Erfolgserlebnisse zu genießen, wenn man nicht gerade Hunderte Stunden Training in das Spiel investieren kann. Brick-Force ist daher, auch aufgrund seiner freundlichen Machart, für nahezu jedermann geeignet.

Und alles gratis!

Zumal man Brick-Force kostenlos spielen kann, so lange man will. Denn das Free2-Play-Konzept erlaubt jedem, auch ohne Geld-Investition Spaß am Spiel zu haben. Die Waffen, Ausrüstungsgegenstände und Zierobjekte im Ingame-Shop sind allesamt optional, und viele davon kann man auch mit Ingame-Punkten erwerben. So gut ausgerüstet, kann es dann nur noch heißen: »Nothing's gonna stop us now!«

Levels, Marke: Eigenbau



Wir bauen uns unsere eigene Karte: Hier haben wir uns zum Ziel gesetzt, die Schützengräben des Ersten Weltkrieges nachzubauen.



Fertige Karten stellen sich dann der kritischen Spielerschaft, die auf einer Skala von 1 bis 10 den Level bewerten dürfen.

Das Talentsystem



Im **Talentmenü** weisen Sie aktive Fertigkeiten den Maus- **1** und den Zahlentasten (beziehungsweise anderen Hotkeys) **2** zu. Außerdem wählen Sie bis zu drei passive Fähigkeiten **3**, die Ihrem Helden permanente Boni beschern. Wie die Talente selbst schalten Sie die Slots durch Levelaufstiege frei, erst mit Stufe 30 dürfen Sie alle sechs aktiven und drei passiven Fertigkeiten nutzen.



Pro **Talentslot** stehen Ihnen standardmäßig nur eine Handvoll Fähigkeiten zur Wahl – aktivieren Sie in den »Gameplay«-Optionen unbedingt den »Wahlmodus«, um über die Pfeilsymbole **4** durch alle Fertigkeiten schalten zu können – auch wenn das umständlich ist. Außerdem wählen Sie hier eine von bis zu fünf Runen **5**, mit denen Sie die Wirkung der Talente anpassen können.



Ein Runen-Beispiel: Die unmodifizierte »Donnerfäuste«-Kombo des Mönchs richtet Blitzschaden an **6**. Mit dem »Donnerknall«-Zeichen teleportiert sie uns zum Gegner und erzeugt Schockwellen **7**. Die »Blitzschnell«-Rune erhöht unsere Ausweichchance **8**. Und die Rune »Statische Aufladung« sorgt dafür, dass Feinde zusätzlichen Schaden nehmen, selbst wenn wir sie gar nicht mehr direkt anvisieren.



Ich bin verloren

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Am 15. Mai saß ich Punkt 0 Uhr hibbelig vor dem Rechner und freute mich wie nie zuvor auf den Start eines Spiels. Und Blizzard hat mich nicht enttäuscht. Erneut beweisen die Kalifornier, dass sie die Meister darin sind, perfekten Spielfluss zu erzeugen. Klar, ist es wieder die altbekannte Tretmühle aus Diablo 2 hinterher zu trauern. Die meisten davon, etwa die Schriftrollen, haben das Spiel ohnehin eher gebremst. Dieses Entschlacken tut Diablo 3 sehr gut, es flutscht noch besser. Und prompt bin ich verloren in der blizzardschen Suchtspirale.

Nach einer gewissen Zeit konnte ich sogar dem neuen Talentsystem etwas abgewinnen. Gut, es ist nicht so komplex wie im Vorgänger, dafür aber auch nicht so unflexibel. In Diablo 3 kann ich meinen Helden jederzeit an die jeweilige Situation anpassen, was Dynamik ins Spiel bringt. Überhaupt habe ich mir schnell abgewöhnt, Elementen aus Diablo 2 hinterher zu trauern. Die meisten davon, etwa die Schriftrollen, haben das Spiel ohnehin eher gebremst. Dieses Entschlacken tut Diablo 3 sehr gut, es flutscht noch besser. Und prompt bin ich verloren in der blizzardschen Suchtspirale.

Die Handlung selbst entpuppt sich als klischeehaft und meist vorhersehbar, hält die vier Akte aber gut zusammen und entwickelt besonders am Ende des zweiten und des dritten Kapitels sogar ein wenig Tempo. Wie gehabt erzählt Blizzard die Story zwischen den Akten mit wunderschönen Render-Zwischensequenzen. Neu hingegen sind kurze, für jede Klasse individuell vertonte Zeichentrick-Sequenzen, die wichtige Wendungen illustrieren. Zudem gibt's immer mal wieder simple Spielgrafik-Zwischensequenzen. Einen Großteil der Handlung erzählt **Diablo 3** allerdings in gut gesprochenen, aber statischen Dialogen, bei denen die Charaktere zwar ein bisschen herumwackeln, Kamerafahrten oder auch nur besondere Gesten sind aber Fehlannonce – da hätte Blizzard noch eine Inszenierungsschippe drauflegen können. Auch an anderen Stellen wirkt die Präsentation lieblos, die Stadtportal-Funktion etwa ploppt plötzlich erklungslos in der Menüleiste auf, wenn wir einen Zwischengegner besiegt haben.

Highlights sind dafür die mehrstufigen Bosskämpfe am Ende der vier Akte, die jeweils andere Taktiken erfordern. Einmal etwa kämpfen wir über einem feurigen Ab-

grund und müssen aufpassen, nicht in emporlodende Flammen zu treten – in die uns der Obermottz zudem mit einem Fleischerhaken ziehen möchte. Zum generellen Abwechslungsreichtum von **Diablo 3** tragen auch die Standard-Monster bei. So treffen wir im dritten und vierten Akt zwar auch umgefärbte Varianten bereits bekannter Ungeheuer, insgesamt geht die Gegnervielfalt aber in Ordnung. Riesige Baumwesen etwa hauen nicht nur mit ihren Ästen zu, sondern pflanzen auch Knospen, die uns bei Berührung vergiften. Wüstenwespen wieder-

Sammeln oder ersteigern?

rum spucken Mini-Insekten aus, die zwar niedlich aussehen, in größeren Schwärmen aber mehr Giftschaden anrichten als eine mit Pfeilgiftfröschen beklebte Kobra. Und, und, und – fast jeder Gegnertyp wartet mit individuellen Fähigkeiten auf, was die Gefechte nochmals interessanter macht. Und zwar spätestens in den höheren Schwierigkeitsgraden, in denen wir unsere Kampftaktik an die Viecher anpassen müssen. Wobei wir selbst auf der Normalstufe nicht kom-



plett mühelos durch die Monstermassen gleiten, spätestens im zweiten Akt zieht der Anspruch der Kämpfe spürbar an.

Neben den Story-Bossgegnern gibt's auch noch Monster-Champions und -Helden, die auf höheren Schwierigkeitsgraden mit immer mehr Spezialfähigkeiten auftrumpfen. Gegner mit der Eigenschaft »Blocker« etwa errichten Mauern, um uns an der Flucht zu hindern – was unangenehm werden kann, wenn die Viecher auch noch »arkanverzaubert« sind und Energiestrahlen herbeirufen, die unsere Lebensenergie schneller abschürfen als ein englischer Oktoberfestbe-

sucher seine Maß. So stoßen wir bereits ab der zweiten Anspruchsstufe »Alptraum« auf Champions, die deutlich gefährlicher sind als die vermeintlich mächtigeren Story-Bosse – denn die hauen zwar ebenfalls kräftiger drein und vertragen mehr Hiebe, entwickeln aber keine überraschenden Talente.

Tode kosten übrigens weder Erfahrung noch Gegenstände, wir erstehen einfach am letzten Speicherpunkt wieder auf und unsere Ausrüstung verliert zehn Prozent ihrer Haltbarkeit – die Reparatur kostet wie üblich Goldmünzen. Und wir können kaum ausdrücken, wie froh wir darüber sind, nicht

mehr wie in **Diablo 2** ständig zu unserer Leiche zurückklatschen zu müssen. Auch das Speichersystem hat Blizzard überarbeitet: Wir steigen nicht mehr zwangsläufig am letzten Teleport-Wegpunkt ein, sondern am letzten Speicherpunkt – etwa dem Beginn eines Levels. So entfällt zumindest manchmal die in **Diablo 2** gefürchtete Lauferei durch bereits bekannte Gebiete.

Im Koop-Modus wiederum wählen wir, in welchem Akt und mit welcher Story-Quest wir einsteigen wollen. Überhaupt ist die kooperative Monsterjagd für bis zu vier Weltenretter das Herzstück des Spiels, gemeinsam macht die knallige Schnetzelei eben gleich noch mal so viel Laune – auch wenn's keinen Netzwerk-Modus mehr gibt, alle Partien laufen über die Battlenet-Server. Das hat den Vorteil, dass wir über die Freundesliste jederzeit sehen können, wo sich unsere Bekannten gerade herumtreiben. Dann dürfen wir sie in unsere Partie einladen oder um Beitritt zu ihrem Abenteuer bitten. Zudem kann jeder Spieler sein Match zum »öffentlichen Spiel« erklären, dem **Diablo 3** dann zufallsbasiert weitere Helden zuweist. Einen Partienbrowser hingegen gibt's zum Leidwesen vieler Fans nicht mehr. Wer etwa ein Match starten will, das sich nur um Attacken auf die Bossgegner dreht, der muss

Serverstress

Die Nachteile der Battlenet-Anbindung und des permanenten Online-Zwangs wurden in den Tagen nach dem Release von **Diablo 3** mehr als offensichtlich: Die Server waren überlastet und regelmäßig offline, laut Blizzard wegen »Wartungsarbeiten«. In laufenden Partien traten zudem Lags auf, also Verzögerungen. Wir werden die Lage weiter beobachten. Wenn Blizzard schon eine dauerhafte Internet-Verbindung verlangt, dann haben die Entwickler auch dafür zu sorgen, dass die Server laufen. Und zwar reibungslos.





hoffen, über die Zufallsfunktion oder in den Chatkanälen Mitstreiter zu finden. Das hätte Blizzard komfortabler lösen können. Zugleich gibt's aber auch neue Komfortfunktionen. Mit Klicks auf die in der Stadt aufgepflanzten Heldenbanner etwa teleportieren wir uns jederzeit direkt zu unseren Kameraden. In **Diablo 3** mussten die dafür erst ein Stadtportal öffnen. Die Flaggen darf sich jeder Spieler individuell zusammenbasteln, neue »Bauteile« (Symbole, Formen) schalten wir durch Achievements frei. Je mehr Helden dann mitspielen, desto härter werden die Feinde und besser die Beute. Jeder Spieler sieht übrigens nur die für ihn bestimmten Items und Goldmünzen, Streit um die Ausrüstung entfällt also.

Wer trotzdem lieber alleine loszieht, dürfte sich über die letzte große Neuerung von **Di-**

Gemeinsam metzelt sich's noch besser

Diablo 3 freuen: die computergesteuerten Begleiter. Im Verlauf der Story treffen wir den nahkampfgestählten Templer, den armbrust- und bogenbegabten Schurken sowie die dämlich übersetzte »Verzauberin« jeweils im Rahmen einer simplen Quest. Während die Mitstreiter in Koop-Partien draußen bleiben müssen, dürfen wir im Solo-Modus jeweils einen davon mitnehmen. Der kämpft dann nicht nur mit, sondern unterhält sich auch gerne mal mit dem Helden und kommentiert Ereignisse, was der Atmosphäre sehr zugute kommt. Zudem lernt der KI-Kamerad durch Levelaufstiege bis zu vier Kampftalente, bei denen wir uns jeweils zwischen zwei Alternativen entscheiden dürfen. Beispielsweise kann die Verzauberin entweder Gegner verwirren und so zu leichteren Opfern machen oder sie entfesselt Explosionen, um mehreren Bestien zu schaden. Unterm Strich sind die Helfer zwar nicht übermäßig kampfstark, aber eine feine Ergänzung. Schade nur: Wir dürfen sie nicht vollständig ausrüsten, sondern ihnen nur Waffen und magischen Schmuck zuschustern. Komplette ausstaffierbare Kumpare hätten die Beutesammel-

Motivation weiter befeuern können. Obwohl, das hat **Diablo 3** sowieso nicht nötig. Die perfekt geölte Tretmühle hat uns auch so schon tief genug in ihren Klauen, aller Daktylalgie-Gefahr zum Trotz. **GR**



Stufenweise immer besser

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamstar.de

Dass **Diablo 3** bis an die soziale Vereinigungsgrenze motiviert und sich als Beutesammel-Zeitfresser allererster Güte entpuppt, wurde nun schon oft genug festgestellt, das muss ich nicht mehr auswalzen. Viel wichtiger: Vergessen Sie den normalen Schwierigkeitsgrad, das ist ein Tutorial, ein dämonischer Kindergeburtstag, ein Übungsgeplänkel für die echten Herausforderungen. Wer die Vorgänger gespielt hat, weiß: Wirklich spannend wird die Monsterjagd erst auf »Hölle«, wenn die teuflischen Heerscharen tatsächlich individuelle Taktiken erfordern. Und, im Idealfall, fähige Koop-Mitstreiter, die selbst im dichtesten Getümmel noch wissen, welche Fähigkeit sich am besten eignet, wenn dieses oder jenes aus der Lavagrube kriecht. Dann entfaltet das Talentsystem endlich auch den Tiefgang, den es entfalten soll. Ich muss überlegen, welche Talente und Runen ich wogegen einsetze. Schlecht ist die Charakterentwicklung also keineswegs.

Sie könnte aber motivierender sein, ich möchte nun mal keinen automatisierten Lernroboter. Auf die Frage der Verzauberin, woher er seine Talente bekommt, antwortet der Mönch im Spiel durchaus augenzwinkernd: »Sie werden mir von den Göttern verliehen.« Die Götter sind in diesem Fall Blizzard, die bestimmen, was ich ab wann tun darf. Ich möchte das aber gerne selbst entscheiden, ich will die Kontrolle über meinen Helden. Doch genau dieser Kontroll- und damit Motivationsverlust wehrt **Diablo 3** eine noch höhere Wertung. Denn ansonsten, um auch das klar zu sagen, habe ich an **Diablo 3** nichts Großes zu meckern, von Detailkritik wie dem fehlenden Serverbrowser und dem kantigen Talentmenü abgesehen ist Blizzards Monsterhatz einfach der perfekte Zeitfresser für die nächsten Monate, vielleicht sogar Jahre.

TERMIN 15.5.2012 PREIS 60 Euro USK ab 16 Jahren

Diablo 3

Aktionspiel

Publisher Activision Blizzard
Entwickler Blizzard
Sprache Deutsch, 8 weitere
Ausstattung DVD-Box im Schubert, 1 DVD, 36 Seiten Handbuch
Kopierschutz Anmeldung

GENRE-CHECK ACTION-ROLLENSPIEL

»Die Beutehatz motiviert monatelang.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SPIELSTIL Handwerk Quests
CHARAKTER simpel komplex
FREIHEIT linear offene Welt
KÄMPFE Action Taktik
HANDLUNG einfach komplex

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (4) **SPIELTYPEN** Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Battlenet **MULTIPLAYER-SPASS** 200 Stunden

WERTUNG Sehr gut

»Gemeinsam macht die Jagd- und Sammel-Tretmühle noch mehr Laune.«

GRAFIK

- schicke Kampfeffekte + teils eindrucksvolle Schauplätze
- geschmeidige Animationen + großartige Lichtstimmung
- von Nahem matschige Texturen + generelle Polygonarmut

SOUND

- wuchtige Surround-Kulisse + professionelle, passende Sprecher
- stimmungsvolle Orchestermusik ...
- ... aber meist zu zurückhaltend

BALANCE

- Anspruch steigt sanft, aber spürbar + motivierende Schwierigkeitsgrade
- weitgehend fair + Talente und Klassen gut ausbalanciert ...
- ... aber nicht perfekt

ATMOSPHERE

- bis ins Detail stimmiger Stil + klischeehafte, aber motivierende Handlung
- großartige Zwischensequenzen
- Begleiterkommentare + statische Dialoge

BEDIENUNG

- bewährte und reibungslose Hack'n'Slay-Steuerung
- frei belegbare Hotkeys + an sich gute Menüstruktur ...
- ... bis auf das umständliche Talentmenü

UMFANG

- lange Kampagne + fünf Klassen + Schwierigkeitsgrade erhöhen Wiederspielwert
- Koop-Modus + unzählige Items
- abwechslungsreiche Monster und Schauplätze

QUESTS

- viele Hauptaufträge + regelmäßige Bosskämpfe
- Mini-Quests und -Ereignisse + einige originelle Aufgaben
- langweilige Sucherei streckt Spielzeit

CHARAKTERSYSTEM

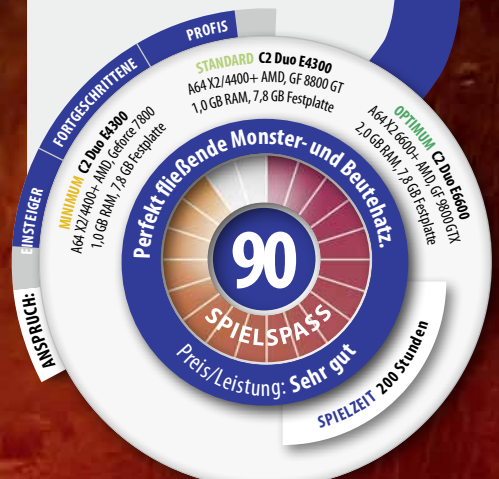
- vielfältige Fähigkeiten + Begleiter für Solisten
- Runen reizen zum Experimentieren + eingängiges Attributsystem
- nahezu keine Individualisierung möglich

KAMPFSYSTEM

- effektvolle, spannende und vorbildlich flüssige Monsterjagd
- individuelle Ggnergertypen + Bossmounter mit besonderen Stärken
- viele Kampfstile möglich

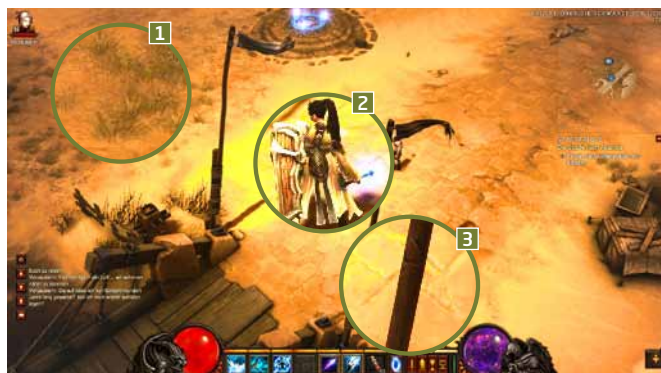
ITEMS

- enorme Vielfalt weckt Sammelsucht + nützliche Handwerker
- Edelsteine + Ausrüstungs-Sets + Auktionshaus als Handelsplattform



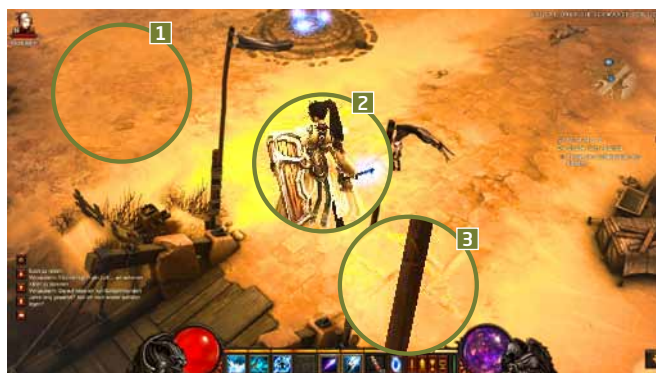
Technik-Check Diablo 3

Grafikvergleich



1920X1080, MAXIMALE DETAILS

In maximalen Details zielt (in dieser Wüstenszene recht karge **1**) Fauna den Boden, **2** Objekte und Charaktere werfen korrekte Schatten, und dank **3** Kantenglättung gibt es keine störenden Treppeneffekte.



1920X1080, MINIMALE DETAILS

Selbst in minimalen Details ist Diablo 3 nicht wirklich hässlich. Die nicht vorhandene Vegetation **1**, **2** die fehlenden Schatten und **3** die ausgefranst Objektanten schaden jedoch der Atmosphäre.

Wichtige Grafikoptionen



1 Lobenswert: Alle Grafikeinstellungen passen Sie während des laufenden Spiels im Optionsmenü an. Ein Neustart ist nicht notwendig, ein Klick auf »Anwenden« genügt.

2 Den größten Leistungszuwachs bringt das Reduzieren der Schattendetails. Je Stufe bis zu 15 Prozent!

3 Die Texturqualität hat keinen großen Einfluss auf die Bildqualität. Auf die Leistung übrigens auch nicht.

4 Die Bodenobjektdichte regelt die Darstellung schmückender Fauna. Einen Unterschied bemerken Sie nur, wenn Sie die Option ausschalten. Leistung bringt das aber kaum.

5 Das Häkchen bei »Antialiasing« sollten Sie auf jeden Fall gesetzt lassen. Die Auswirkungen auf die Leistung sind minimal, dafür werden vorhandene Kanten sauber geglättet.

6 Die »Verringerten Spezialeffekte« bestimmen die Partikeleffekte und die Zauberdetails. Laut Blizzard führt das Aktivieren dieser Option zu einer deutlichen Leistungssteigerung. In unserem Test waren die Auswirkungen auf die Leistung gering. Auch optisch hält sich der Effekt eher in Grenzen.

So läuft Diablo 3 auf Ihrem PC

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

1	Geforce 8 / 9	8800 GT	9800 GT	9800 GTX						
	Geforce 200		GTS 250	GTX 260	GTX 285		GTX 295			
	Geforce 400/500		GTS 450	GTX 460	GTX 560	GTX 470	GTX 480	GTX 570	GTX 580	
	Radeon HD 4000	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870 X2				
	Radeon HD 5000		HD 5750	HD 5770	HD 5850		HD 5870		HD 5970	
	Radeon HD 6000			HD 6850		HD 6870	HD 6950	HD 6970		HD 6990
2	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640				
	Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X6 1050T	X4 965	X6 1090T	
	Core 2 Duo		E4300	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600		
	Core 2 Quad				Q6600	Q8300	Q9400	Q9650		
	Core i				i3 540	i5 650	i5 750	i7 920	i7 870	i7 960
	Core i 2xxx					i3 2100		i5 2300	i5 2500	i7 2600
3	Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8192

4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1280x720 Schattendetails Aus Kantenglättung Aktiviert	läuft so flüssig: 1920x1080 Schattendetails Mittel Kantenglättung Aktiviert	läuft so flüssig: 1920x1080 Schattendetails Hoch Kantenglättung Aktiviert
	ruckelt stark			

Technik-Tipps

► Diablo 3 stellt moderate Hardwareanforderungen. Eine Geforce 9800 GTX oder eine Radeon HD 4870 in Kombination mit einer 2,0-GHz-Dual-Core-CPU und 2,0 GByte RAM reichen bereits für flüssigen Spielgenuss in Full HD aus.

► Geforce-Besitzer können über den Treiber »Ambient Occlusion« hinzuschalten. Wählen Sie im Menü »3D Einstellungen verwalten« und setzen Sie im Diablo-3-Profil den Regler bei »Ambient Occlusion« auf »Qualität«. Als Belohnung winken schicke Objektschatten.

► Auch Ultrabook-Besitzer müssen nicht auf Diablo 3 verzichten. Selbst mit einer Onboard-Grafikkarte wie der Intel HD 4000 oder der AMD 6550D läuft das Spiel in der HD Ready Auflösung 1280x720 in hohen Details flüssig.

Checkliste

- Zweikern-CPU
- 2,0 GByte RAM
- 7,8 GByte Speicherplatz
- 512 MByte Grafikspeicher
- DirectX 9.0c

Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Gearbox	06/12	–	2012
	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	–	–	4. Quartal 2012
	Assassin's Creed 3	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	06/12	–	30. Oktober 2012
	Auto Club Revolution	Rennspiel	Eutechnyx Limited	–	–	2012
UPDATE	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	Irrational Games	12/10, 08/11	Ausgezeichnet	26. Februar 2013
	Borderlands 2	Action-Rollenspiel	Gearbox	10/11, 05/12, 06/12	Sehr gut	21. September 2012
	Brickforce	Multiplayer-Shooter	Exe Games	05/12	Befriedigend	2. Quartal 2012
NEU	Call of Duty: Black Ops 2	Ego-Shooter	Treyarch	07/12	–	13. November 2012
	Chaos auf Deponia	Point & Click	Daedalic	05/12	–	14. September 2012
	Command & Conquer: Generäle 2	Echtzeit-Strategie	Bioware Victory	02/12	–	2013
	Counter-Strike: Global Offensive	Taktik-Shooter	Hidden Path	11/11, 02/12	–	3. Quartal 2012
NEU	Crysis 3	Ego-Shooter	Crytek	07/12	–	1. Quartal 2013
UPDATE	Darksiders 2	Action-Adventure	Vigil Games	09/11, 04/12, 06/12	Sehr gut	3. Quartal 2012
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Noumena Studios	02/12	–	1. Quartal 2013
UPDATE	Dishonored	Actionspiel	Arkane Studios	10/11, 06/12	–	12. Oktober 2012
	Dota 2	Strategiespiel	Valve	12/11, 01/12, 06/12	Sehr gut	2012
	Dragon Age 3	Rollenspiel	Bioware	–	–	2013
	End of Nations	Online-Strategiespiel	Trion Worlds	09/11	Sehr gut	2012
	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	08/11, 04/12, 06/12	–	6. September 2012
	Firefall	Online-Shooter	Red 5 Studios	–	–	2. Quartal 2012
UPDATE	Game of Thrones	Rollenspiel	Cyanide Studios	03/12	–	8. Juni 2012
	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	Arenanet	10/10, 05/11, 09/11, 04/12, 05/12	Ausgezeichnet	2012
	Geheimakte 3	Point & Click	Animation Arts	11/11	–	2012
	Hitman: Absolution	Action-Adventure	IO Interactive	08/11, 03/12	–	2012
	Homefront 2	Ego-Shooter	Crytek Nottingham	–	–	2013
	Jagged Alliance Online	Rundenstrategie	Cliffhanger	03/12	Gut	2. Quartal 2012
	Legends of Pegasus	Strategie	Novacore Studios	–	–	2. Quartal 2012
	Medal of Honor : Warfighter	Ego-Shooter	Danger Close	05/12	–	25. Oktober 2012
	Metro: Last Light	Ego-Shooter	4A Games	09/11	–	1. Quartal 2013
	Prey 2	Ego-Shooter	Human Head	–	–	2012
	Prototype 2	Actionspiel	Radical Entertainment	04/12	–	27. Juli 2012
	Rainbow Six: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft Montreal	02/12	–	2013
	SimCity	Aufbau-Strategie	Maxis	04/12	–	2013
	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
NEU	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Zenimax Online	07/12	–	2013
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	06/10	–	19. Juni 2012
UPDATE	Tomb Raider	Actionspiel	Crystal Dynamics	03/11, 07/11	–	1. Quartal 2013
	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	03/12	Sehr gut	3. Juli 2012
	Warco: The News Game	Actionspiel	Defiant Development	–	–	2012
	World of Warcraft: Mists of Pandaria	Online-Rollenspiel	Blizzard	01/12, 06/12	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

Crysis 3

Vielen Spielern war Crysis 2 zu linear. Schafft Crysis 3 den Spagat zwischen den ersten beiden Teilen und vereint das Beste aus beiden Spielen?

Das kommt im Juni

Max Payne 3	Rockstar Games	01.06.2012
Game of Thrones	Focus Home	01.06.2012
Krater	–	12.06.2012
Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft	15.06.2012
The Secret World	Funcom	19.06.2012
Spellforce 2: Faith in Destiny	Nordic Games	19.06.2012
DSA: Satinavs Ketten	Deep Silver	22.06.2012
Civilization 5: Gods & Kings	2K Games	22.06.2012
Spec Ops: The Line	Take 2 Interactive	29.06.2012
London 2012	Sega	29.06.2012
Lego Batman 2: DC Super Heroes	Warner Bros.	29.06.2012

Darauf warten die GameStar-Leser

1	Guild Wars 2	↑	3
2	Assassin's Creed 3	–	2
3	Grand Theft Auto 5	↑	4
4	Battlefield 4	↑	6
5	Darksiders 2	↑	11
6	Crysis 3	↑	17
7	Starcraft 2: Heart of the Swarm	↑	15
8	Dragon Age 3	↑	14
9	Command & Conquer: Generals 2	↓	8
10	Borderlands 2	↑	13
11	Far Cry 3	↓	10
12	Bioshock Infinite	↓	7
13	Max Payne 3	↓	5
14	Anno 2070: Die Tiefsee	↑	–
15	Hitman: Absolution	↑	–
16	Call of Duty: Black Ops 2	↑	25
17	Aliens: Colonial Marines	↓	12
18	Dishonored: Die Maske des Zorns	↑	–
19	Half-Life 2: Episode 3	↑	22
20	XCOM: Enemy Unknown	↓	9
21	Half-Life 3	↓	18
22	Dead Space 3	↑	–
23	Civilization 5: Gods & Kings	↑	–
24	Stalker 2	↓	16
25	Doom 4	↑	–

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 06/12

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.

AION

FREE-TO-PLAY

Atreia lebt – und nicht nur das:

Die faszinierende Welt von AION gedeiht seit der Umstellung des MMOs in ein Free2Play-Spiel prächtig. Und mit dem kommenden Update 3.0 wächst sie auch noch!

Nach zweieinhalb Jahren als Abo-MMO ist AION seit März 2012 ein Free2Play-Titel. Ein bedeutender Schritt, den der koreanischen Hersteller NCsoft zusammen mit den deutschen Free2Play-Experten von Gameforge unternommen hat – schließlich musste man die Bedürfnisse von AION-Veteranen und -Neueinsteigern, Free2Play-Profis und Abo-Abenteurern unter einen Hut bringen. Das ist geglückt: In gerade mal einem Monat konnte die zerrissene Welt Atreia über 750.000 neue Spieler begrüßen, aktive AION-Spieler freuen sich über gesparte Monatsgebühren, ehemalige Nutzer reaktivieren ihre alten Helden. Die Gründe für die Beliebtheit von AION liegen nicht nur im stimmigen Design des Rollenspiels, der dank der CryEngine und koreanischer Pixel-Kunstfertigkeit imposanten Fantasy-Optik sowie der gewaltigen Menge an PvE- und PvP-Inhalten. Auch dank des fairen Free2Play-Modells fühlen sich so viele neue und

alte Spieler in Atreia wohl. Alle Gebiete dieser Fantasy-Welt, die von den sonnenverwöhnten Elyos, den in Düsternis lebenden Asmodiern sowie dem bössartigen NPC-Volk der Balaur bewohnt wird, sind für Gratis- und zahlende Spieler gleichermaßen erforschbar. Es gibt auch keine Abstriche bei Klassen, Erfahrungsstufen, Quests oder Gegnern. Allerdings müssen »Starter« (wie die Gratisspieler heißen, die erst nach der Free2Play-Umstellung zu AION gefunden haben) mit einigen Einschränkungen leben: So können sie nur zwei Charaktere erstellen, verfügen nicht über sämtliche Handels-, Chat- und Mail-Optionen, und die Abklingzeiten der Instanzen sind erhöht. Frühere Abonnenten erhalten – egal, wann und wie lange sie AION gespielt haben – automatisch den Veteranen-Status mit acht erstellbaren Charakteren und uneingeschränkten Features. Wer Premium-Spieler sein will, zahlt 9,99 Euro pro Monat für das Gold-Paket und genießt dafür zahlreiche Boni und die erheblich verkürzten Reset-Zeiten der Dungeons.

Der Traum vom Haus

In Kürze wird es für alle drei Sorten von AION-Spielern eine Menge neuer Inhalte, Funktionen und Beschäftigungsmöglichkeiten geben – schließlich steht mit AION 3.0 ein mächtiges Update vor der Tür. Eine der wichtigsten Neuerungen erfüllt einen Wunsch, den Fans zahlreicher MMOs immer wieder hegen, der aber so gut wie nie von den Entwicklern erhört wird: Spielerhäuser. Zwei Varianten individueller Unterkünfte wird es mit dem Update geben: Instanzierte Ein-Zimmer-Appartements in der Stadt sowie komplette Häuser in dafür vorgesehenen Wohnvierteln. Die eigenen vier Wände im Stadthaus winken als Belohnung für eine Quest, die Helden ab Stufe 21 annehmen können. Zwar ist die Heldenwohnung nicht besonders groß, kann aber individuell eingerichtet werden und ist für jedermann ohne allzu großen Aufwand zu bekommen. Tiefer in die virtuelle Tasche müssen AION-



Seit März 2012 müssen AION-Spieler keine monatlichen Abogebühren mehr zahlen. Nun kommt das erste große Free-to-Play-Update.

AION 3.0 auf einen Blick

- * Levelcap steigt von Stufe 55 auf Stufe 60
- * Zwei neue High-Level-Gebiete: Sarpan und Tiamaranta
- * Sechs neue Instanzen für Solospieler und Gruppen von sechs bis 24 Helden
- * Zwei Varianten von Spielerhäusern
- * Wettersystem in Housing-Zone
- * Unterschiedliche Reittiere
- * Ein neues Handwerk



Ab AION 3.0 werden die Helden Grundbesitzer: Wohnungen sind leicht zu haben, Häuser zu erstehen ist eine gewisse Herausforderung.

Spieler greifen, wenn sie ein ganzes Haus besitzen wollen: Da es nur eine begrenzte Zahl Häuser gibt, müssen diese ersteigert werden, zudem kosten sie Miete. Dafür macht das eigene Häuschen aber auch erheblich mehr her als eine Wohnung, außerdem lassen sich die Außenfassade und sogar ein Garten nach persönlichem Geschmack gestalten. Das eigene Fleckchen Erde verändert aber auch ohne Zutun des Spielers sein Aussehen: Innerhalb der Housing-Zonen wird es ein Wettersystem inklusive der vier Jahreszeiten geben.

Eine wachsende Welt

Nicht nur eigene Häuser, auch neue Herausforderungen erwarten die AION-Spieler mit dem Update 3.0. So steigt die Level-Obergrenze auf 60, um fünf Stufen also – und die wollen erst einmal durch allerlei erledigte Aufgaben und ausdauernden Kampf gegen entsprechend fordernde Kreaturen verdient werden. Außerdem stehen zwei neue Gebiete zum Erkunden und Erfahrungssammeln bereit: Zunächst schaltet man die Region Sarpan durch eine Kampagnen-Quest frei, danach lässt sich von Sarpans Hauptstadt – Kamar – aus das zweite Gebiet namens Tiamaranta erreichen. Erfahrungspunkte satt und reiche High-Level-Beute versprechen auch die sechs neuen Instanzen, sowohl für Einzelkämpfer als auch für Heldengruppen. So muss in der Instanz Thames ein Sechsertrupp die Wiederauferstehung des legendären Drachen Raksha verhindern; ebenfalls ein halbes Dutzend Helden darf es mit einer Armee der Balaurs aufnehmen, um sich quer durch ein Balaurs-Ausbildungslager Zugang zur strategisch wichtigen Rentus-Basis zu verschaffen. Zu zwölft wird nach einer verschollenen Zauberin im geistergeplagten Ladiswald gesucht; und gleich 24 Helden kämpfen gegen mutierte Sandkäfer, um den fürchterlichen Sandgebieter in seinem Versteck zur Strecke zu bringen. Solisten wiederum dürfen sich aufmachen, die Aturam-Himmelsfestung zu zerstören, in der mächtige Balaurs-Luftsoldaten ausgebildet werden.

Nur Fliegen? Wäre ja noch schöner!

Die Flugfähigkeit der Helden, die nach einer Level-9-Quest von kümmerlichen Menschlein zu geflügelten, unsterblichen Daeva aufsteigen, ist eine der geschätzten Besonderheiten von AION. Das Update bringt nun aber noch eine Form der flinken Fortbewegung, die sich bei den Spielern ebenfalls großer Beliebtheit erfreuen dürfte. Ab AION 3.0 gibt es nämlich Reittiere in einer gewaltigen Bandbreite und mit individuellen Fähigkeiten (manche werden auch fliegen können) sowie unterschiedlichsten Preisen und Level-Voraussetzungen. Sämtliche AION-Mounts können kurzzeitig sprinten, manche Reittiere werden sich sogar von den Helden selbst herstellen lassen. In ihrer Gesamtheit klingen die Features von AION 3.0 fast zu schön, um wahr zu sein – und es gibt noch mehr! Im Patch stecken so viele Inhalte und Neuerungen, dass andere Hersteller daraus glatt ein kostenpflichtiges Addon basteln würden. All die neuen und alten AION-Abenteuer dürfen hingegen auch in Zukunft zum Nulltarif erlebt werden.



Im Ladiswald spürt es: Die neue Instanz liegt in der neuen Region Sarpan und lässt sich von zwölf Helden ab Stufe 57 erobern.

Crysis 3

Crytek packt aus. Wir haben uns eine komplette Mission des Ego-Shooters auf dem PC angeschaut - und sind höchst angetan. Nicht nur von der wunderschönen Grafik. Von Daniel Matschijewsky

+ Stärken

- + famose Grafik
- + dichte Atmosphäre
- + straffe Inszenierung

- Schwächen

- Wie gut ist die Geschichte?
- bislang schwächelnde Balance

Angeschaut

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Crytek (Crysis 2, GS 05/11: 90 Punkte)**
Termin: **1. Quartal 2013** Status: **zu 60 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7869

Auf DVD: Preview-Video

Was zum Geier hat ein Bogen in einem Science-Fiction-Aktionspiel zu suchen? Diese Frage muss sich Rasmus Hojen-gaard, Chef der Kreativabteilung beim Frankfurter Entwickler Crytek, derzeit oft anhören. So auch Mitte April, als Electronic Arts die versammelte europäische Spielepresse nach London lud, um das jüngst angekündigte **Crysis 3** erstmals in Aktion zu zeigen. Klar, dass vor Ort nahezu jeder Redakteur wissen wollte, wie ein derart altertümliches Utensil in das Zukunftsszenario des Ego-Shooters passen soll. Rasmus erklärt: »Prophet, der Held des Spiels, ist ein Jäger. Und er jagt in einem Dschungel. Was passt da besser ins Bild als ein Bogen?« Wie recht er hat, demonstriert er kurz darauf in einer kompletten Mission aus der Solo-Kampagne von **Crysis 3**. Selten hatten wir so sehr das Bedürfnis, einem Entwickler Maus und Tastatur zu entreißen, um selbst Hand anlegen zu können. In dem Fall an eine der coolsten Waffen, die das Shooter-Genre in den letzten Jahren hervor gebracht hat.

Crysis 3 spielt im vom Dschungel überwucherten New York des Jahres 2047, setzt also rund 20 Jahre nach dem Ende des Vor-

gängers an. Während die Aliens die Erde nach wie vor fest im Griff haben, versucht die raffgierige Firma Crynet Industries, die außerirdische Ceph-Technologie irgendwie

mit der des Nanosuits zu verknüpfen, um die ultimative Waffe zu erschaffen. Klar, dass Prophet, Gaststar des Vorgängers und Träger einer der enorm seltenen Hightech-



Prophets **Bogen** lässt sich mit unterschiedlichen Pfeilen bestücken. So sind auch dicke Grunts kein Problem.



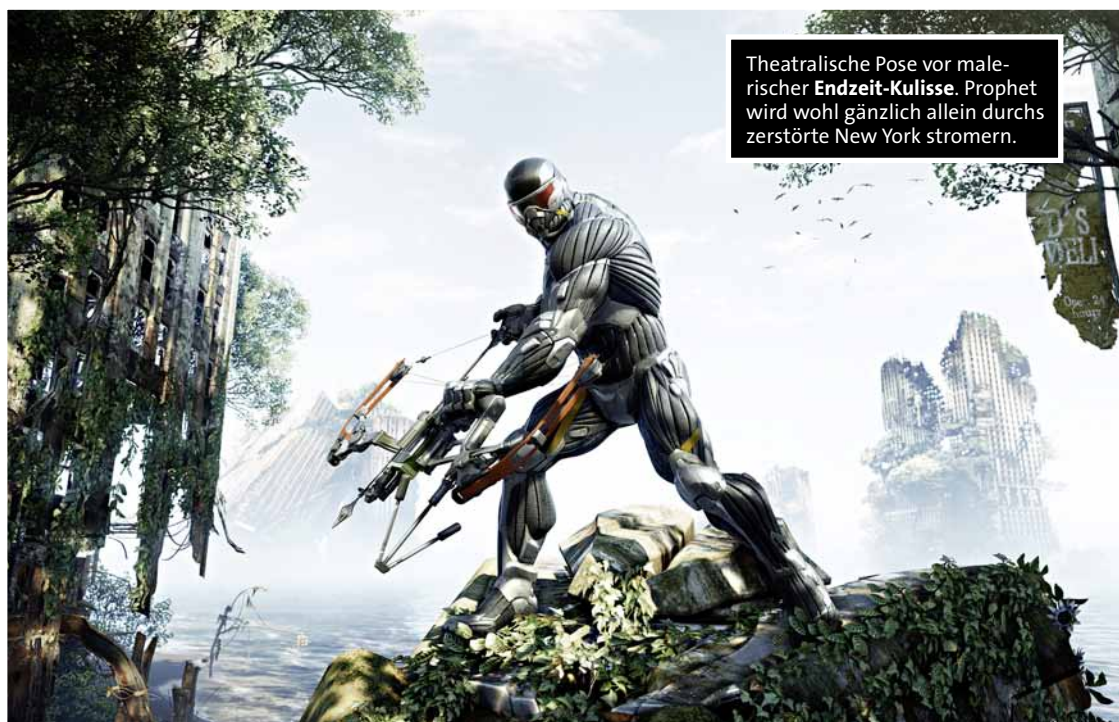
Das **Ingame-Intro** offenbart das neue alte Szenario: den Liberty Dome, das einstige New York.

Anzüge, da nicht mitspielt und gegen den machtgerigen Konzern zu Felde zieht. Skeptisch heben wir die Augenbraue, klingt diese Geschichte doch arg ausgelutscht und krankt zudem an so manchem Logikloch. Was zum Beispiel hat (der eigentlich tote) Prophet 20 Jahre lang gemacht? Und wie kann es sein, dass New York innerhalb von nur zwei Jahrzehnten komplett zugewachsen ist? Zumindest Letzteres weiß Rasmus zu erklären: »Crynet hat an strategisch wichtigen Punkten auf der Erde riesige Biosphäre-Kuppeln, so genannte Nano Domes gebaut, um die Aliens quasi einzukerkern und so in Ruhe zu studieren. So erhofft man

sich schnellere und bessere Forschungsergebnisse.« Dieses künstlich erschaffene Klima sorgte allerdings dafür, dass sich Städte wie eben New York innerhalb kürzester Zeit in einen dichten Regenwald verwandelten. Das Ziel der Entwickler dabei: **Crysis 3** soll die Besonderheiten beider Vorgänger (**Crysis 1**: Dschungel, offene Welt, **Crysis 2**: Großstadt, lineare, aber straffe Inszenierung) unter einen launigen Hut bringen.

Wie das funktionieren soll, demonstriert uns Rasmus in der gezeigten Mission: Prophet steht in einem halb überfluteten U-Bahnschacht, vor ihm führt eine Rolltreppe

an allerhand exotischen Pflanzen vorbei und empor in eine zerstörte, von Schutt und zerbröseltem Mauerwerk übersäte Bahnhofshalle. Der Detailgrad, mit dem die Levelbauer zu Werke gehen, verschlägt uns schon auf den ersten Metern den Atem – so viele Feinheiten gibt es zu entdecken, und alles wurde an der gefühlt richtigen Stelle platziert. So auch ein Ceph-Alien, das sich am anderen Ende der Halle gerade über eine menschliche Leiche beugt, um sie zu untersuchen. Prophet baut seinen Hightech-Bogen, von Crytech »Composite Compound Bow« genannt, lautlos und schick animiert zusammen, setzt einen Pfeil an die



Theatralische Pose vor maleischer **Endzeit-Kulisse**. Prophet wird wohl gänzlich allein durchs zerstörte New York stromern.

Sehne und zielt. Ein kurzes Zischen später liegt das Vieh am Boden – was für ein cooles Gerät! Prophet geht zu einem Vorsprung und blickt nach draußen. Es ist Nacht. Allerdings wird das Gebiet von gigantischen, sich leicht bewegenden Flutscheinwerfern beleuchtet, was für gespenstische Schattenspiele auf Straßen und Häuserfassaden des einstigen Chinatown sorgt und der gesamten Szenerie einen technisch eindrucksvollen wie atmosphärisch enorm dichten Anstrich verpasst. Rasmus greift zum Fernglas und erspäht zwei weitere Aliens in der näheren Umgebung. Er aktiviert den Tarnmodus des Nanosuits, schleicht an die Gegner

heran und schickt sie mit lautlosen Messerstichen ins virtuelle Jenseits. »Zwar könnt ihr hier schleichen, aber ihr müsst es nicht unbedingt«, erklärt Rasmus. Alternativ könnten wir uns auch mit dem Sturmgewehr im Anschlag durch die Aliens ballern.

Wie zum Beweis saust eine fliegende Drohne heran, einer der neuen Gegnertypen in **Crysis 3**. Als sie uns durch einen Umgebungs-Scan entdeckt, aktiviert sie einen elektromagnetischen Impuls, der Prophets Tarnmodus deaktiviert. Prompt steht der **Crysis**-Held mit quasi heruntergelassenem Nanosuit vor einer Gruppe geifernder Au-

ßerirdischer. Was nun folgt, ist ein effektgeladenes Actiongewitter sondergleichen. Während Prophet in Deckung hechtet, knallt, spratzt und scheppert es eindrucksvoll aus den Lautsprechern, Schutt fliegt uns um die Ohren, Explosionen erschüttern die Umgebung, und plötzlich scheint Prophet von Aliens geradezu umzingelt zu sein. Genug mit Leisetreteri, Rasmus greift erneut zum Bogen. Bevor wir fragen können, was der in einer solchen Situation bitte bringen soll, wechselt der Creative Director mit nur einem Tastendruck den Munitionstyp; normale Metallpfeile weichen Geschossen mit explosivem Kopf. Prophet springt

Vom Konzept zum fertigen Spiel



Bei der Entwicklung eines Spiels ist es üblich, dass Art Designer so genannte **Konzept-Artworks** (oben) aller Spielumgebungen zeichnen, um den vom Entwickler geplanten Stil in Sachen Architektur und Farbgebung zu definieren. Diese Bilder dienen dann als Vorlage für die Levelbauer, die aus den hübschen 2D-Werken noch hübschere **3D-Landschaften** (unten) bauen.





Die **Scorcher** gehören zu den neuen Gegnertypen in **Crysis 3** und besitzen mächtige Flammenwerfer, die selbst Prophets Nano-suit ordentlich ansengen.

aus der Deckung, nimmt den ersten Ceph ins Visier und schießt, woraufhin das überraschte Vieh in einem gleißenden Feuerball verschwindet. Haben wir schon erwähnt, wie cool diese Waffe ist?

Allerdings heben wir auch die Hand und merken an, dass der Bogen eine übermächtige Waffe zu werden droht. Egal welchen Pfeiltyp Rasmus bislang eingesetzt hat, reichte stets ein einziger Treffer aus, um einen Gegner zu erledigen. »Wir arbeiten derzeit noch an der Balance«, erzählt uns Rasmus. »Entweder wir schrauben den Schadenswert der Pfeile zurück oder wir reduzieren die in den Levels verteilte Munition.« So oder so: Prophet weiß sich dank eines neuen Talents auch ganz ohne Bogen bestens zur Wehr zu set-

zen. So kann der Bursche nun erstmals auch Alienwaffen aufklauben und einsetzen, so ähnlich wie der Master Chief aus **Halo**. Und die exotischen Waffen machen ordentlich Aua: Ein paar grell zuckende Energiesalven

unterschiedlichen Wegen zu durchqueren, will Crytek allerdings reduzieren. »Fühlt man sich nicht unwohl, wenn man im Supermarkt steht und aus 100 Müllsorten eine auswählen soll?«, fragt uns Rasmus.

»Wir konzentrieren uns in **Crysis 3** lieber auf eine Handvoll Möglichkeiten, bei denen aber für jeden

Großstadtdschungel. Diesmal wirklich

aus der Heavy Mortar Gun, und schon steht Prophet inmitten qualmender Alien-Überreste. Zeit zum Durchatmen.

Jetzt erstmal das weitere Vorgehen planen. Hierfür steht Prophet wie schon im Vorgänger eine spezielle Analysesicht zur Verfügung, die ihm taktisch relevante Objekte und Vorsprünge direkt in der Spielwelt anzeigt. Die Möglichkeiten, ein Gebiet auf

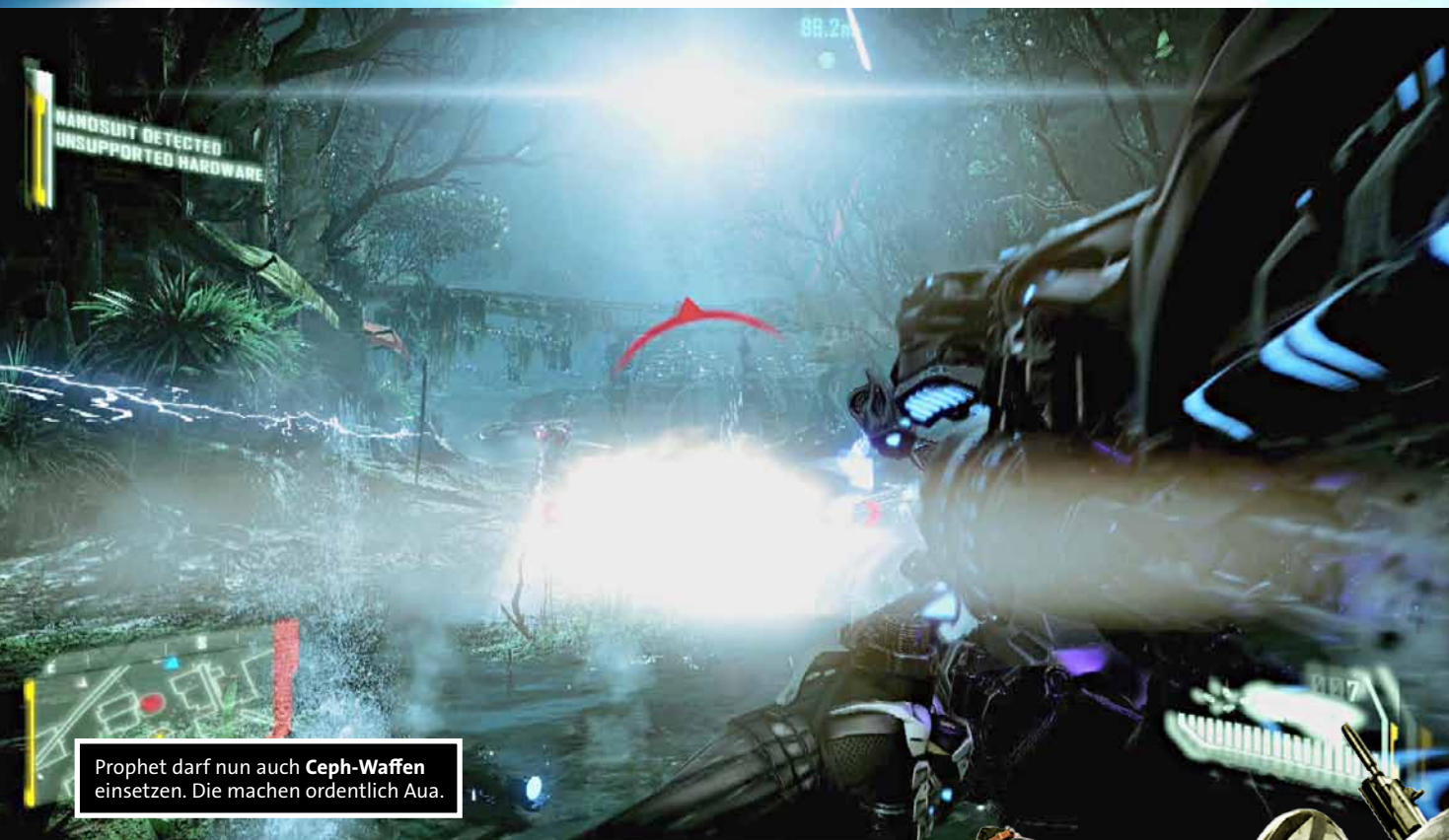
Spieler etwas dabei ist.« Wir sind ein wenig skeptisch, bricht dieses Konzept doch stark mit Crytek's eigentlichem Plan, der Linearität von **Crysis 2** entgegen zu wirken. Als ob er unseren Einwand ahnt, demonstriert der Crytek-Mann eine weitere Neuerung. So kann Prophet dank seines Nanosuits nun auch fremde Maschinen hacken und so etwa einen feindlichen Geschützturm für sich »arbeiten« lassen. Wir fragen gar nicht



Crysis 3 soll nicht so linear wie sein Vorgänger ausfallen. Aber auch nicht so offen wie der erste Teil.



Crytek gibt sich viel Mühe, die überwucherte Stadt möglichst realistisch darzustellen. Es funktioniert.



erst, woher diese neue Funktion plötzlich kommt und warum Prophet sie nach 20 Jahren Nanosuit-Tragerei erst jetzt entdeckt hat, sondern freuen uns über die zusätzliche Möglichkeit, die Umgebung für unsere Zwecke einsetzen zu können. Ob das Umprogrammieren einer jedweden Maschine aber am generellen Anspruch des Spiels kratzt und es dadurch vielleicht nicht zu leicht wird, bleibt indes abzuwarten. Auch hier haben die Entwickler noch viel Balancing-Arbeit vor sich.

Durch die Eingrenzung der Fortbewegungsmöglichkeiten wollen die Entwickler vor allem eines erreichen: eine filmreife, durch Skriptsequenzen vorangetriebene Inszenierung. Das funktioniert freilich nicht, wenn

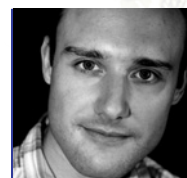
der Spieler durch sämtliche verfügbaren Seitenstraßen, Parks und Kellergeschosse New Yorks huschen kann, um zum Ziel zu gelangen. Also lässt Crytek innerhalb eines Areals zwar ein gewisses Maß an Entscheidungsfreiheit zu (schleichen, ballern, hacken), setzt aber an für die Handlung wichtigen Levelbereichen künstliche Grenzen, um geskriptete Ereignisse punktgenau einsetzen zu können. Trotzdem soll **Crysis 3** kein »Schienen-Shooter« à la **Modern Warfare 3** werden, der uns von einem Michael-Bay-Knalteffekt zum nächsten jagt. »Wir wollen den Spieler packen, ihm ein spektakuläres Erlebnis bieten. Wir wollen ihn dafür aber nicht durch eine fest vorgegebene Achterbahn schicken, die ihm keine Möglichkeit lässt, selbst zu entscheiden, was er tut«, erklärt uns Rasmus. »Naja, am Ende jeder Mission nehmen wir dann aber doch wieder die Zügel in die Hand«, fügt er grinsend hinzu. So auch in unserem Beispiel: Prophet erreicht sein Questziel, einen riesigen Sendemasten. Dann wechselt das Spiel plötzlich in eine Ingame-Zwischensequenz, in der der **Crysis**-Held von Dutzenden Aliens eingekreist wird. Das Gewehr ist ebenso leer wie der Köcher. Hektisch wechselt die Ego-Perspektive von einem näher rückenden Monster zum nächsten. »Ich werde euch alle platt machen. Einen nach dem anderen!«, kann Prophet noch brüllen, bevor ihn der erste Ceph angreift, das Bild dunkel wird und die Präsentation endet. Jetzt heißt es gedulden, denn **Crysis 3** soll frühestens in einem Jahr erscheinen. **DM**



Von wegen Leisetreter. Auf Wunsch lässt sich Prophets Bogen mit EMP- oder Explosiv-Pfeilen bestücken.



Cryteks Creative Director **Rasmus Hojen-gaard** (rechts) steht GameStar-Redakteur Daniel Matschijewsky Rede und Antwort.



Fesselndes Spektakel

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Dass Crysis keine ausgefeilte oder gar logische Geschichte erzählt, steht für mich seit dem ersten Teil von 2007 fest. Egal, denn die Shooter-Serie unterhält auch ohne Drehbuch-Oscar bestens. Crysis 3 scheint diese Tradition würdig fortzusetzen. Ob Prophet mit seinem coolen Bogen im Anschlag durchs Gestrüpp schleicht oder mit dicken Alienkarnen auf noch dickere Hose macht, das Spiel fesselt mich schon in dieser frühen Preview-Version wie blöde an den Monitor. Mir hat es vor allem das überwucherte New York angetan. Ich kann es kaum erwarten, selbst durch diesen Großstadtdschungel zu stromern. Vielleicht schon auf der E3?

ultra silent and
high performance

Gamers Dream Revision 4.1 Air X

- Intel Core i5 3450 @ 3700 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 4GB Corsair XMS DDR3 1600
- MSI Z77A-G45
- 2x AMD HD7850 2048MB @ Ultra - silent
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-6B
- 580W be quiet! Straight Power E9 CM 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
€ 1.449,-

oder ab 48,50 €/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 670 @ Ultra - silent
- 128GB Samsung SSD 830 Series
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22-NS
- Onboard Sound
- 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 3450 @ 3700 Extreme
- Noctua NH-C12P mit 12cm Lüfter
- 4GB Corsair XMS3 DDR3 1600
- AS Rock Z77 Pro4-M
- nVidia GTX 560 @ Ultra - silent
- 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 %.

Call of Duty Black Ops 2

Wir waren beim Entwickler Treyarch und verraten in unserer Vorschau, warum Call of Duty: Black Ops 2 keine schnöde Standard-Fortsetzung wird. Von Thomas Wittulski

Angeschaut

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Activision** Entwickler: **Treyarch (Call of Duty: Black Ops, GS 01/11: 85 Punkte)**
Termin: **13.11.2012** Status: **zu 70 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7891

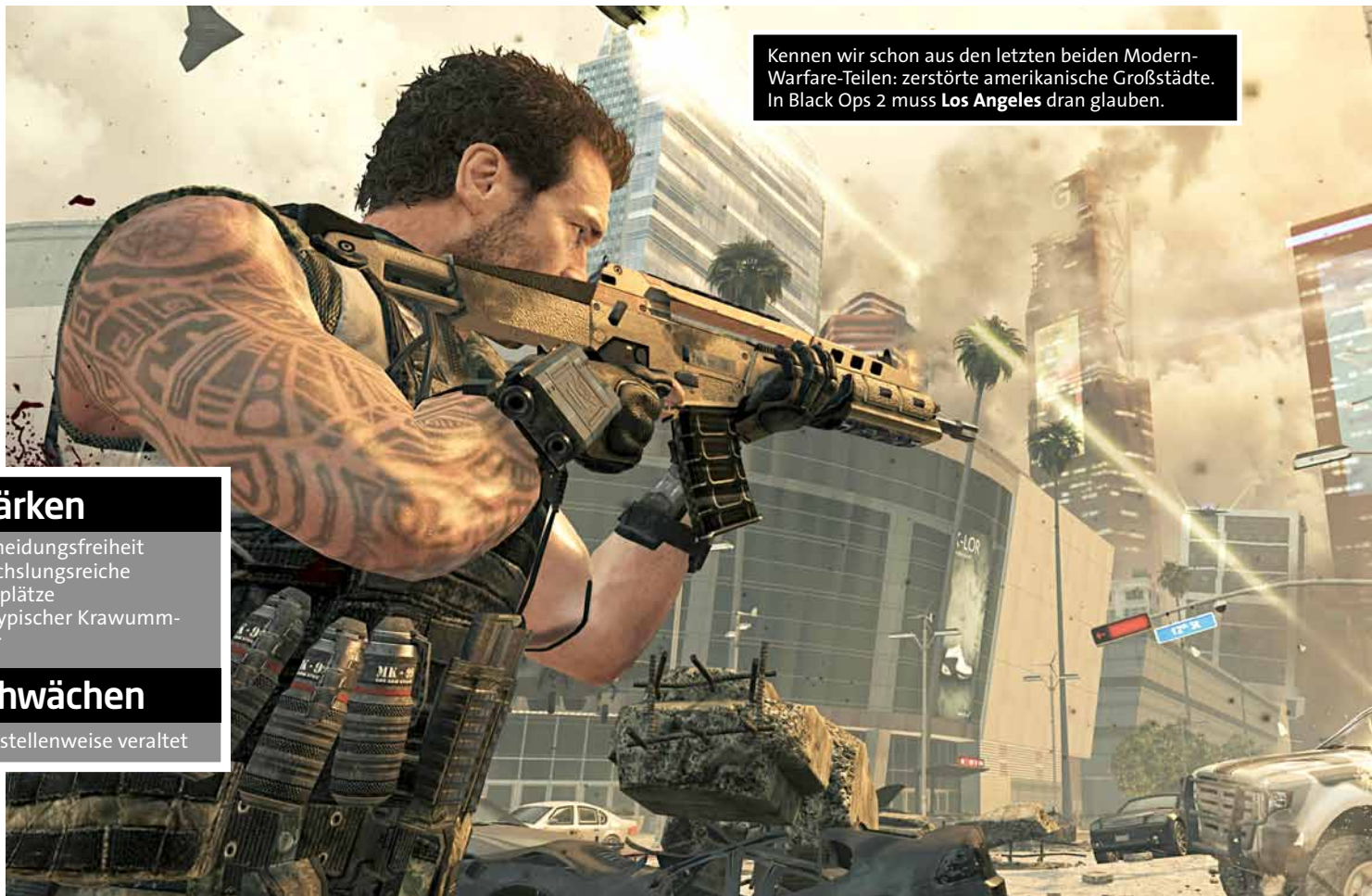
Auf DVD: Trailer

Na sowas, bei der ersten Präsentation von **Call of Duty: Black Ops 2** (beim Entwickler Treyarch in Santa Monica) entpuppt sich der Shooter nicht als das von uns erwartete (befürchtete?) lineare Sequel des ersten Teils. Man wagt tatsächlich, neue Spielelemente in die Serie einzufügen. Wir sollen beispielsweise in den neuen, so genannten Strike-Force-Missio-

nen durch unser Taktikgespür und unsere Leistung den Verlauf der Story beeinflussen können. Mehr dazu später im Artikel.

Die Geschichte von **Black Ops 2** nimmt sich des Kalten Krieges an – und das gleich in zwei Epochen: Etwa ein Drittel der Kampagne spielt in den späten 80ern, der Rest in der Zukunft, eine Art Kalter Krieg 2.0 also. Nach Ansicht von Experten werden wir im Jahr 2025 nicht nur um Ölreserven ringen,

sondern auch um Erdenreserven. Huch, was bitte? Erdenreserven! Unter dem Begriff »Metalle der Seltenen Erden« fasst die Wissenschaft die chemischen Elemente der dritten Gruppe des Periodensystems zusammen. Und die sind nun mal essentiell wichtig für die Produktion elektronischer Geräte wie Smartphones und Flachbildfernseher. Auch in der modernen Militärtechnik kommen die wertvollen Stoffe zum Einsatz. Ohne die Seltenen Erden gibt's also



Kennen wir schon aus den letzten beiden Modern Warfare-Teilen: zerstörte amerikanische Großstädte. In Black Ops 2 muss **Los Angeles** dran glauben.

⊕ Stärken

- + Entscheidungsfreiheit
- + abwechslungsreiche Schauplätze
- + CoD-typischer Krawumm-Faktor

⊖ Schwächen

- Grafik stellenweise veraltet



Offensichtlich bekommen wir es in Black Ops 2 wieder mit Giftgas zu tun, wie der Soldat in Maske hier andeutet.



Trotz der vielen Kriegsgadgets wird es nach Ansicht Treyarchs auch in Zukunft Soldaten geben, die Kämpfe auf dem Boden austragen.

auch keine neue Verteidigungs- und Angriffstechnik für die USA. Dass etwa 95 Prozent des Materials aus China kommen, verursacht bereits heute Spannungen und könnte in der Zukunft zu echten Konflikten führen. Ein bedrückend reales Thema also, das Treyarch in **Black Ops 2** eskalieren lässt.

hetzen. Warum, weshalb, was seine Motivation ist – darüber hat uns Treyarch noch im Dunkeln gelassen.

Auch wenn es die Rahmenhandlung zunächst nicht vermuten lässt, so knüpft **Black Ops 2** indirekt auch an den Vorgänger

Call of Duty: Black Ops an: Es gibt ein Wiedersehen mit Alex Mason, dem einstigen Protagonisten. Dessen Sohnemann David Mason ist allerdings wichtiger, aus seiner Sicht erleben wir nämlich einen Teil des Shooters. Ein weiterer Rückkehrer: Frank Woods (ja, er lebt noch). Auch ihn werden

Letztendlich ist es allerdings keine Nation, die die Welt in den Abgrund stürzt, sondern ein Bösewicht, der seine eigenen Ziele verfolgt: Raul Menendez wächst schon im frühen Zeitfenster, also den späten 80ern, zum Ganoven heran, ist im Jahr 2025 dann ein echter Superschurke. Ohne mit der Wimper zu zucken, klagt er beispielsweise die geheimen Codes amerikanischer, stark bewaffneter Drohnen, um diese erst auf amerikanische Großstädte und dann auf China zu



Pferd auf dem Flur

In Sachen Motion Capturing steht Treyarch teuren Hollywood-Filmproduktionen in nichts nach. Klar, die entsprechenden Studios sind ja auch gleich um die Ecke. Die Bemühungen gehen sogar soweit, dass die Macher ein echtes Pferd ins Motion-Capture-Studio verfrachtet haben, um realistische Bewegungen (für eine Passage im Jemen) ins Spiel übertragen zu können.

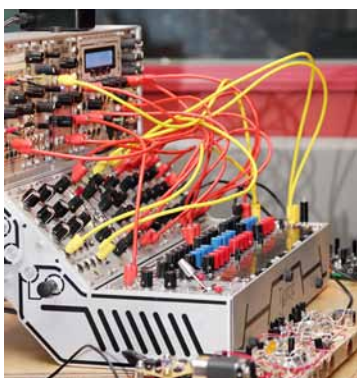
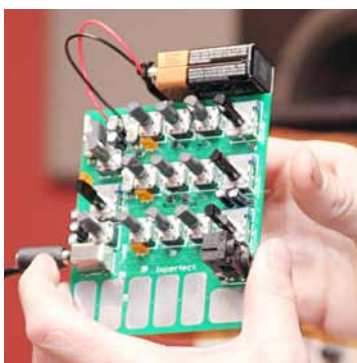


wir spielen. Laut Studioboss Mark Lamia gibt es auch einige weitere bekannte Charaktere, auf die wir im Spielverlauf treffen, aber genauso neue Figuren, die mit fortschreitender Spieldauer zu Helden reifen. Die Charakterentwicklung scheint Lamia besonders wichtig. Deshalb haben die Macher mit David Goyer auch einen echten Profi an die Story gesetzt: Der Mann ist Schreiber in Hollywood und wirkte etwa an **Batman Begins** und **The Dark Knight** mit.

Mit P.W. Singer holte sich Treyarch einen namhaften Berater für die Entwicklung der Zukunftswaffen in **Black Ops 2**. Singer hat mit »Wired for War« ein ganzes Buch über künftiges Kriegsgerät geschrieben, auf diesem bauen auch die Gadgets in **Black Ops 2** auf. Neben normalen Schusswaffen werden das vor allem autonome Fahr- und Flugzeuge sein. Alle untereinander vernetzt, sodass die Soldaten ständig Zugriff

Kreative Akustik-Abteilung

Bei unserem Studiobesuch statteten wir auch der Soundabteilung einen Besuch ab. Prinzipiell arbeitet die Soundabteilung genauso wie die von Filmstudios: Die Entwickler senden eine Anfrage an die Abteilung und die Jungs liefern den passenden Ton – entweder aus einer Datenbank, die sie sich über die Jahre aufgebaut haben oder sie erzeugen Sounds per Aufnahme (etwa Waffengeräusche etc.). Interessant ist auch, wie man mit Hilfe von Elektronik verschiedenste Klänge produzieren kann. Funkübertragungen? Stimmverzerrer? Sirenen? Mit der Ausstattung kein Problem! Gerade mit Sicht auf das Zukunftsszenario konnten sich die Macher kreativ ausleben.



1&1 MOBILE

1&1



www.chip.de



NEU: HTC ONE S

- 10,9 cm Bildschirmdiagonale
- Super-AMOLED Touchscreen
- 7,8 mm flaches Design
- 8 Megapixel-Kamera
- 1,5 GHz Dual-Core Prozessor
- 16 GB interner Speicher
- Android™ mit HTC Sense

0,7 €*
~~499,-~~



ALL-NET-FLAT



FLAT

FESTNETZ



FLAT

ALLE HANDY-NETZE



FLAT

INTERNET

29,99

~~39,99~~ €/Monat*



handytarife.de® 11/2011

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 HTC One S, für 39,99 €/Monat. Weitere topaktuelle Smartphones finden Sie auf 1und1.de



www.1und1.de

0 26 02 / 96 96

*24 Monate Mindestvertragslaufzeit. Einmaliger Bereitstellungspreis 29,90 €, keine Versandkosten.

In den **Strike-Force-Levels** können wir frei zwischen unseren Einheiten (Soldaten wie Maschinen) hin- und herwechseln.



auf die Daten haben und die Geräte gegebenenfalls sogar selbst steuern können. Ein schicker Touchscreen, befestigt am linken Unterarm, hält alle wichtigen Informationen für uns parat. In der Präsentation haben wir beispielsweise ein Gewehr mit Röntgen-Optik gesehen: Schaut man durch die Optik, kann man Feinde sogar durch Wände erkennen (ähnlich der X-Ray-Ansicht in **Ghost Recon: Future Soldier**) und durch die Mauern auf sie feuern.

Auch einen Quadrotor haben wir erlebt: Die den AR-Drohnen ähnlichen Maschinen schweben schützend über unseren Köpfen und sind in einigen Abschnitten sogar steuerbar. Genau wie die autonomen Fahrzeuge, die wie R2D2 selbstständig durch die Gegend rollen, die Lage prüfen und dank ihrer Bewaffnung auch noch im Kampf behilflich sind. Und wo wir schon

beim **Star Wars**-Vergleich sind: Die CLAWS sind riesige Roboter, die sich ähnlich wie AT-ATs auf vier Beinen fortbewegen. Aber gruselig ist es irgendwie schon, wenn das halbe Schlachtfeld aus Maschinen besteht.

Gänzlich neu in **Black Ops 2** ist die Möglichkeit, Entscheidungen zu treffen. Diese beeinflussen den weiteren Verlauf der Geschichte und haben laut Lamia in manchen Fällen sehr weitreichende Konsequenzen. So soll sich die politische Situation der Welt beispielsweise durch bestimmte Aktionen ändern können – interessant! Ein bisschen fürchten wir allerdings, dass sich unser Spiel dadurch nicht die Bohne verändern wird, sondern dass wir lediglich andere Filmchen als Zwischensequenzen vorgesetzt bekommen. Entscheidung A: Der Präsident lebt. Entscheidung B: Der Präsident ist tot – und wird durch den Vize ersetzt.

Aber nicht nur Entscheidungen beeinflussen die Story, auch die eigene Leistung ist gewissermaßen ausschlaggebend dafür. Dazu hat Treyarch extra einen neuen Modus ins Leben gerufen, der voll in die Singleplayer-Kampagne integriert ist: die Strike-Force-Missionen. Die Strike-Force-Areale sind weitläufiger, und der Spieler bekommt eine oder mehrere Aufgaben. Im gezeigten Beispiel ging es darum, an einem Containerschlagplatz mehrere Orte zu erobern, darunter einen, an dem eine brandgefährliche Rakete lagert. Während die Zeit heruntertickt, kann man nun zwischen allen eigenen Einheiten (sowohl Soldaten als auch Militärgeräte wie die erwähnten CLAWS und Quadrotoren) hin- und herschalten. Aus Sicht der Flugmaschine darf man den Einheiten sogar wie in einem klassischen Strategiespiel Befehle geben. Das eröffnet die Möglichkeit, die Strike Force-Abschnitte auf unterschied-



Interview

Mark Lamia ist Studio Head von Treyarch und somit maßgeblich an der Entwicklung von **Call of Duty: Black Ops 2** beteiligt. Wir haben mit ihm gesprochen.

GameStar Offene Abschnitte, ein für Black Ops ungewöhnliches Zukunftsszenario – die wenigsten dürften so etwas erwartet haben.

Warum der Wandel und nicht schlicht ein einfach gehaltener Nachfolger, wie wir es von Modern Warfare gewohnt sind?

Mark Lamia Wir sind sehr glücklich über die Call of Duty-Spiele und wie die Leute sie über die Jahre genossen haben. Für uns wäre es allerdings etwas riskant gewesen, nur ein einfaches Sequel zu machen. Außerdem wollten wir sowohl für uns als auch für euch etwas Neues machen. Wir wollten jeden einzelnen Modus weiterentwickeln. Zum Beispiel die Kampagne mit neuer Story, neuem Setting, neuen Charakteren, einer verzweigten Story und Sandbox-Elementen.

Und der Zombie-Modus: Zombie-Fans bekommen das bei weitem beste Zombie-Angebot. Wenn ihr also Zombie-Fans seid und Koop-Spiele mögt, dann werdet ihr Black Ops 2 lieben, weil das Team neue und größere Areale entworfen hat und man den Modus auf mehrere Arten spielen kann. Und da wir das Ganze mit der Multiplayer-Engine laufen lassen, haben wir viel mehr Möglichkeiten für den Zombie-Modus.

► **Die Strike Force-Levels schreien geradezu nach einem speziellen, vom Hauptspiel abgekoppelten Koop-Modus. Wird es den denn geben?**

◄ Der Strike Force-Modus ist Part der Singleplayer-Kampagne und wurde exklusiv auch als Einzelspielermodus entwickelt. Das heißt: Wir haben eine künstliche Intelligenz für alle beteiligten Einheiten entwickelt, die mit und gegen uns kämpfen.

► **Wie seid ihr eigentlich genau an David Goyer geraten?**

◄ Wir hatten im ersten Black Ops viele Flashbacks, Erinnerungen und eine Menge Zeug, das mit unseren Charakteren passiert ist. Da kam Director Dave Anthony zu mir und meinte, er bräuhle Hilfe mit dem Skript und der Story, am besten von jemandem, der sich mit sowas auskennt. Sein Wunschkandidat war David Goyer. Der ist der Autor von Batman Begins, The Dark Knight und dem neuen Superman-Film. Und er ist jemand, der sich mit unserem Medium sehr gut auskennt: Er ist nämlich selbst Spieler. Dann haben wir mit Goyer gequatscht und hatten eine tolle Zeit, in der er uns half, unsere Ideen im Skript unterzubringen. Bei Black Ops 2 haben wir nun von Beginn an mit Goyer zusammengearbeitet. Mit unseren Ideen und seinem dramaturgischen Know-How sind wir gut aufgestellt, etwa wenn es um den Bösewicht in Black Ops 2 geht.



Die dicken **CLAWS** sind mächtige Kampfmaschinen, die aus Star Wars (oder Command & Conquer) importiert scheinen.

liche Arten zu spielen. So dürfte Abwechslung in den Shooter-Alltag kommen.

Bei all den Neuerungen vergessen die Macher allerdings nicht, das typische **Call of Duty**-Gefühl zu vermitteln: Ständig unter Beschuss zu sein, Explosionen aus allen Richtungen, das ist es, was Fans an der Serie schätzen. In einem Beispieleinsatz erleben wir das Geschehen aus der Sicht von David Mason. Der ist in einem Polizeitransporter in Los Angeles unterwegs, als Fiesling Menendez ferngesteuerte Drohnen in die Stadt schickt. Aus dem Fahrzeug heraus können wir ganze Schwärme der feuernden Meute Richtung Stadtzentrum surren sehen. Sekunden später stürzt ein Helikopter mit großem Getöse in der Nähe ab, kurz darauf schießen die ersten Drohnen auf unser Fahrzeug. Der Fahrer rast über den zerstörten Highway. Dann steigt Mason aus und feuert auf anrückende Soldaten.

Dank der Röntgen-Sicht kann Mason die Feinde bereits erledigen, bevor sie aus ihren

Lkws kommen. Ein Blick nach oben verrät, dass am Himmel Düsenjets Jagd auf die Drohnen machen. Weiter geht's in einem Laster, den Mason auf dem Highway findet. Mit voller Geschwindigkeit rast er die Autobahn entlang und räumt Autowracks aus dem Weg, als plötzlich ein Teil einer Brücke auf den Highway kracht.

Weiter zum nächsten brodelnden Kampfschauplatz: Ein paar CLAWS stapfen durchs Bild. Im Hintergrund sieht man die in Flammen stehende Skyline. Die untergehende Sonne taucht die Szenerie in ein bedrohliches Orange. Mason schaltet auf einen Quadrotor, steuert ihn über das Areal und feuert auf Gegner. Im Hintergrund kracht donnernd ein Wolkenkratzer in sich zusammen. Kaum Zeit zum Hinschauen, im Vordergrund tobt gerade ein heftiges Gefecht.

Dann bricht allerdings ein weiteres Gebäude zusammen und fällt in Masons Richtung. Alles staubt, die Sicht ist gleich null. Trotz allem kann Mason einen verlassenen Düsenjet



Vorne: Schießerei mit **Bösewichtern**. Hinten: Los Angeles brennt.

SUPERGÜNSTIG MOBIL SURFEN



1&1 NOTEBOOK-FLAT

AKTION: 1 MONAT

0,- €*

sonst 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 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.

Der Multiplayer-Modus

Zwar hat sich Treyarch bisher noch nicht im Detail über den **Multiplayer-Modus** von Black Ops 2 geäußert, aber wir wissen immerhin, dass der ausschließlich in der Zukunft spielen wird. Unter anderem im zerstörten Los Angeles.



Quadroten surren und summen. In Black Ops 2 ist der Luftraum deutlich wichtiger als im Vorgänger.



Harper ist unser Begleiter in dem gezeigten Abschnitt in Los Angeles.

ausmachen. Und – es mutet dezent übertrieben an – der Soldat klettert ins Cockpit, um die Drohnen selbst vom Himmel zu holen. Im Gespräch verrät uns Mark Lamia später, dass der Jet komplett steuerbar ist, dass wir also im Luftkampf nicht wie in der Solokampagne von **Battlefield 3** nur stumpf auf diverse Knöpfchen drücken müssen.

Das Fazit der Tour durchs zerstörte Los Angeles: Man merkt, wie die unterschiedlichen Abteilungen bei Treyarch wie ein Schweizer Uhrwerk ineinander greifen. Da passiert dank guter Skriptsequenzen an jeder Ecke etwas, Leveldesign und Detailgrad der Umgebung sind fantastisch, und der Soundtrack wie die Soundeffekte geben ihr Bestes, das Erlebnis abzurunden. Und dass wir in-

nerhalb von wenigen Minuten gleich mehrmals die Fortbewegungsart ändern, kann der Abwechslung nur gut tun. Apropos Abwechslung: In einem weiteren Abschnitt sind wir in Afghanistan und im Jemen auf Pferden unterwegs. Dank aufwändigem Motion-Capturing (ja, die haben ein Pferd ins Studio geschleppt) sieht es verdammt gut aus, wenn auf einmal einige Charaktere auf ihren Pferden angaloppiert kommen.

Auf technischer Seite macht **Black Ops 2** einen vergleichsweise guten Eindruck, auch wenn man der Grafik eine gewisse Altersschwäche teils schon anmerkt. Der optische Fortschritt im Vergleich zum ersten **Black Ops** ist aber dann doch unter anderem an der besseren Beleuchtung zu erkennen: Die

Macher nutzen Bounce Lighting und HDR, um Licht sanfter darstellen zu können und gleichzeitig Kontraste realistischer aussehen zu lassen. Auch dass Lichtquellen nun verschmelzen ist neu. Etwa wenn ein Felsvorsprung an der Küste sowohl Sonnenlicht als auch die Reflektionen des blaugrün schimmernden Wassers abbekommt.

Vom Multiplayer-Modus haben wir lediglich erfahren, dass er existiert und ausschließlich in der Zukunft spielt. Ach ja, den Zombie-Kampf wird's auch wieder geben. Nüchtern betrachtet haben wir nur einen winzigen Teil des Spiels gesehen. Doch das Gezeigte enthält viele frische Ideen für die Serie. Wir sind gespannt, wie oft sich die dann im fertigen Spiel wiederfinden lassen. **TW**



Die Stadt der Engel ist von der Zerstörung geprägt. Zur Endzeitstimmung trägt auch das besondere **Licht** bei.



Überraschend

Thomas Wittulski
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Die Neuerungen und der Plot mit den Zeitsprüngen dürften die Kampagne schön abwechslungsreich und vor allem unterhaltsam machen – sollte das alles denn nicht im serientypischen Krawumm untergehen. Aber insgesamt loblich und vor allem überraschend, dass Treyarch anstatt einer einfachen Fortsetzung einen Nachfolger bringen will, der in puncto Spielmechanik (Stichwort Strike-Force-Missionen) sichtbar überarbeitet wurde.

SOO! MUSS ENTERTAINMENT

Eine Karte. Alle Spiele: Jetzt gamescom-Ticket sichern!



Alle Karten gelten auch als Fahrausweis im Verkehrsverbund Rhein-Sieg (VRS) sowie im Verkehrsverbund Rhein-Ruhr!

147 x IN DEUTSCHLAND

Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter: www.saturn.de



SATURN

SOO! MUSS TECHNIK



Michael Trier, Chefredakteur
michael@gamestar.de

Zuletzt gesehen »The Prisoner«, Serie auf Bluray. Die Neuauflage funktioniert so nicht mehr. Lieber das Original von 1967 (Deutscher Titel: »Nummer 6«) gucken.
Zuletzt gelesen Unser Diablo 3-Sonderheft. Dann das Diablo 3-Handbuch. Dann die Diablo 3-Installationsoptionen. Usw.
Zuletzt gedacht Mal sehen wie viele MMOs der Markt so verkraftet. Und mit welchen Abo- bzw. Free2Play-Konzepten.
Meine Meinung zu:
Diablo 3 Ich bin Diablo-Abhängig. Wieder. Der Online-Zwang nervt allerdings.
 ★★★★★
The Walking Dead nicht gespielt
 —
Tera Tolle Grafik, gute Kämpfe, mauere Quests.
 ★★★

Michael Graf, Mitglied der Chefredaktion

micha@gamestar.de

Zuletzt gesehen Das Champions-League-Finale. Danach in Fifa 12 Robben verkauft.
Zuletzt gelesen England-Reiseführer.
Zuletzt gedacht Rollenspiel-Elemente kann ein Spiel nie, nie genug haben. Stetig stärker werdende Charaktere und sammelbarer Kram sind einfach der Königsweg der Motivation.
Meine Meinung zu:
Diablo 3 Der Motivationsmotor schnurrt trotz des gewöhnungsbedürftigen Talentsystems.
 ★★★★★
The Walking Dead Spielerisch belanglos, erzählerisch großartig.
 ★★★★★
Tera Solide bis nett, bis man sich an der Prachtgrafik sattgesehen hat.
 ★★



Daniel Visarius, Mitglied der Chefredaktion
daniel@gamestar.de

Zuletzt gesehen Das Bayern-Debakel im DFB-Pokal. Weniger die Niederlage an sich, als vielmehr die Art und Weise.
Zuletzt gelesen Peter Scholl-Latour: »Arabiens Stunde der Wahrheit«.
Zuletzt gedacht In der nächsten Fußball-Saison Fifa? Langsam stören mich bei Pro Evo die fehlenden Lizenzen wirklich.
Meine Meinung zu:
Diablo 3 Der Suchtfaktor ist da, keine Frage. Aber dieser Online-Zwang ist \$?S%&!
 ★★★★★
The Walking Dead Auch oder gerade weil's kein klassisches Adventure ist: gut!
 ★★
Tera nicht gespielt
 —

GameStar



Daniel Matschijewsky, Redakteur

danielm@gamestar.de
Zuletzt gesehen »The Avengers«. Nahezu perfekte Popcorn-Unterhaltung.
Zuletzt gelesen Möbel-Kataloge. Ein hübsches Sofa zu finden, ist gar nicht so einfach.
Zuletzt gedacht CD einlegen, Spiel installieren, Spiel starten, Spiel spielen. Das waren Zeiten...
Meine Meinung zu:
Diablo 3 Der Vorgänger ist besser. Wenn auch nur ein bisschen.
 ★★★★★
The Walking Dead Cool! Muss jetzt dringend die Serie schauen.
 ★★★★★
Tera Ist mir in Sachen Spieldesign zu asiatisch.
 ★★

GameStar-Leser fragen Daniel Matschijewsky*

Du bist nun schon seit acht Jahren bei GameStar. Wird das nicht langweilig?

Was, schon so lange? Wie die Zeit vergeht, wenn man Spaß hat! Nein, im Ernst: Es wird nicht langweilig. Weil sich die Branche und damit auch das eigene Arbeiten ständig verändern, weil man laufend interessante Leute kennenlernt und vor allem immer die neuesten Spiele testen kann. Nicht zuletzt kann es bei derart durchgeknallten Arbeitskollegen (hoffentlich liest keiner von ihnen mit) gar nicht langweilig werden.

Was ist dein absolutes Lieblingsspiel?

Ich denke, da müssten sich zwei Spiele den ersten Platz teilen: System Shock 2 und Diablo 2. An beide Titel habe ich unzählige tolle Erinnerungen.

Welchen Promi möchtest du gerne mal treffen?

Ein Bierchen mit Quentin Tarantino, das wäre was. Mit dem könnte ich mich stundenlang über Filme unterhalten. Und mir vielleicht einen Gastauftritt in einem seiner nächsten Filme sichern. Träumen darf man ja ...



Heiko Klinge, Redakteur
heiko@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Scream 4«. Fängt stark an, lässt stark nach.
Zuletzt gehört Of Monsters And Men: »My Head Is An Animal«. Der perfekte Soundtrack zum Frühling.
Zuletzt gedacht Ich will auch in Mainstream-Titeln mal wieder so gefordert werden wie im großartigen Legend of Grimlock.
Meine Meinung zu:
Diablo 3 Habe ich zwölf Jahre drauf gewartet, werde ich vermutlich zwölf Jahre lang spielen.
 ★★★★★
The Walking Dead Nicht nur die Deutschen können gute Adventures. Gelingen!
 ★★★★★
Tera Wann kapieren es MMOs endlich? Ich bin ein Held und kein Botenjunge!
 ★

Petra Schmitz, Redakteurin

petra@gamestar.de

Zuletzt gesehen »The Avengers«. Och jo, ganz nett. Musste sogar einmal laut lachen.
Zuletzt gelesen Chris Tvedt: »Niedertracht«. Diese Skandinavier sollen aufhören, Krimis zu schreiben. Ich will auch mal wieder was anderes lesen.

Zuletzt gedacht Blizzard ist doof (Diablo-Login-Debakel in der Release-Nacht).

Meine Meinung zu:

Diablo 3 Wie früher, nur anders. Aber trotzdem über jeden Zweifel erhaben.

★★★★★

The Walking Dead Prima erzählt, die Schicksale gehen mir richtig nahe.

★★★★★

Tera Coole Kloppeereien, mir aber ansonsten viel zu steril.

★★★

**Fabian Siegmund, Redakteur**

fabian@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Game of Thrones«, Staffel 1. Eher enttäuschend, die Bücher sind viel wuchtiger.

Zuletzt gelesen Orson Scott Card: »Speaker for the Dead«. Blöd: Schon nach 13% des Buchs wusste ich, worauf's hinausläuft.

Zuletzt gedacht Ich liebe meinen Job! Musste einfach mal wieder gesagt werden.

Meine Meinung zu:

Diablo 3 Ich kann mich nicht entscheiden, wen ich zuerst spielen soll!

★★★★★

The Walking Dead Wenn schon Adventure, dann so. Und allemal besser als die Serie.

★★★★★

Tera Nettes Kampfsystem, sonst eher fad.

★★★

GastStars

**Knut Gollert**

Ein Name wie eine Drohung! Wobei man natürlich erst einmal klären müsste, was »gollern« eigentlich bedeutet. Wenn Knut nicht gerade gollert, dann spielt er vermutlich immer noch Tera.

**Sebastian Klix**

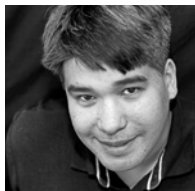
Ist eigentlich nicht so der Adventure-Fan, aber Zombies kloppen, das liegt ihm. Die erste Episode von The Walking Dead hat ihm Spaß gemacht, und weil davon noch vier Teile kommen, werden wir Sebastian, den Wiedergänger, sicherlich nochmal sehen.

**Jochen Gebauer**

Mit einem »Bauer« im Namen interessiert sich Jochen für alle Arten von Pflanzen. Und weil die Helden des Adventures Botanica putzige kleine Baumkreaturen sind, war klar, wer das für uns testen darf: Fabian Siegmund! Der war aber leider verhindert, Jochen musste ran.

**Patrick C. Lück**

Kaum jemand weiß, dass das »C« in Patricks Namen für »Commander« steht. Commander Lück bereitet sich darauf vor, die Welt vor Außerirdischen zu retten – er hat das Taktikspiel X-Com angespielt.

**Malte Witt**

Ist vom Praktikanten zum Trainee hochgelevelt! Glückwunsch! Tests wie den zum Strategiespiel Warlock hat er zwar vorher schon schreiben dürfen, nun kriegt er dafür aber auch unheimlich viel Geld.

**Kai Wichmann**

Kai will sein Gesicht nicht zeigen. Aber der Hamburger (Mensch, nicht Fleischbrötchen) verdient sein Geld ja auch nicht mit seiner Visage, sondern mit dem Hirn dahinter. Deshalb kann der Übersetzer uns erklären, warum Spielelokalisierungen gerne mal in die Hose gehen.



Team

**Hendrik Weins, Redakteur**

hendrik@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Another Earth«. Cleverer Film trotz niedrigen Budgets.

Zuletzt gelesen »IS/LM-Diagramme, deren Deutung und Bedeutung für die Wirtschaft«. Keynes ftw!

Zuletzt gedacht Muss arbeiten, darf nicht an Diablo denken... muss ARBEITEN!

Meine Meinung zu:

Diablo 3 Ich fühl mich, als wäre ich wieder 16! Rolladen runter, Licht aus und ab dafür! Und dann nochmal und nochmal!

★★★★★

The Walking Dead Da schau ich lieber die Serie oder lese die Comics.

–

Tera Schick und schön, aber interessiert mich null.

★★★

**Florian Klein, Redakteur**

florian@gamestar.de

Zuletzt gesehen Kollegen, die Diablo 3 klicken...äh...spielen. Soll ich oder soll ich nicht? Klick Klick!

Zuletzt gelesen Jo Nesbø: »The Devils Star«. Skandinavier schreiben Krimis, die Deutsche lieben. Also ich zumindest.

Zuletzt gedacht Sohn! Sechs Uhr ist (trotz deiner Heiterkeit) doch viel zu früh!! Telf

Meine Meinung zu:

Diablo 3 Sehr poliert, aber eigentlich nicht mein Genre. Einmal durch geht aber immer.

★★★★★

The Walking Dead Telltale erschafft eine herrlich beklemmende Atmosphäre.

★★★★★

Tera Die Grafik gefällt mir. Free2Play gäbe ich dem ganzen auch ne Chance.

★★★

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	Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts/Crytek	05/11	90	10	10	10	9	9	8	9	8	9	8	8
6	Dead Space 2	Actionspiel	Electronic Arts/Visceral Games	03/11	90	9	10	10	10	8	8	8	9	8	10	10
7	Assassin's Creed: Revelations	Actionspiel	Ubisoft/Ubisoft Montreal	01/12	88	9	9	7	10	8	10	9	8	9	9	9
8	Darksiders	Actionspiel	THQ/Vigil	11/10	86	8	9	9	9	9	8	9	7	10	8	8
9	Rayman Origins	Jump&Run	Ubisoft/Ubisoft Montpellier	05/12	85	9	10	8	9	9	8	10	7	9	6	6
10	Trine 2	Action-Adventure	Dtp/Frozenbyte	02/12	85	10	9	7	10	10	6	10	8	10	5	5
11	Mafia 2	Actionspiel	2K Games/2K Czech	10/10	85	9	10	7	10	8	7	9	7	8	10	10
12	Deus Ex: Human Revolution	Rollenspiel-Shooter	Square Enix/Eidos Montreal	10/11	85	8	9	8	9	7	9	8	8	9	10	10
13	Red Orchestra 2	Multiplayer-Shooter	Peter Games/Tripwire	12/11	85	6	9	8	9	8	8	9	10	10	8	8
14	Saints Row: The Third	Actionspiel	THQ/Volition	01/12	85	7	9	8	9	8	10	10	4	10	10	10
15	Alan Wake	Action-Adventure	Nordic Games/Remedy	04/12	82	7	9	8	10	7	8	7	7	9	10	10

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	Charakterdesign / Teamwork	Kampfsystem / Dialoge	Items / Ratsel
1	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda/Bethesda	01/12	91	8	9	8	10	8	10	9	9	10	10
2	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	07/12	90	8	10	9	9	9	10	8	7	10	10
3	Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	EA Games/Bioware	05/12	90	7	10	9	9	9	9	10	10	8	9
4	Monkey Island 2 SE	Adventure	LucasArts	09/10	90	6	9	9	10	8	8	10	10	10	10
5	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
6	The Witcher 2 Enhanced Ed.	Rollenspiel	Namco Bandai/CD Projekt	06/12	89	10	10	8	10	8	9	9	8	9	8
7	Deponia	Adventure	Daedalic	03/12	88	9	10	8	10	9	7	8	10	10	8
8	World of Warcraft: Catadysm	Online-Rollenspiel	Blizzard/Blizzard	02/11	88	7	9	9	9	9	9	10	9	8	9
9	Fallout: New Vegas	Rollenspiel	Bethesda/Obsidian	12/10	88	7	9	7	9	8	10	9	10	9	10
10	Rift	Online-Rollenspiel	Trion	05/11	87	8	8	8	8	9	10	9	9	8	10
11	Dragon Age 2	Rollenspiel	Electronic Arts/Bioware	04/11	87	7	9	9	9	8	8	9	10	9	9
12	Lost Horizon	Adventure	Deep Silver/Animation Arts	10/10	87	7	9	10	9	9	8	9	8	8	10
13	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	EA/Bioware	03/12	86	7	9	7	9	9	9	9	9	9	9
14	Harveys neue Augen	Adventure	Rondomedia/Daedalic	10/11	86	7	8	9	10	8	7	10	9	10	8
15	Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Deep Silver/Piranha Bytes	06/12	85	7	10	9	9	9	9	8	8	7	9

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	Tropico 4	Aufbauspiel	Kalypso/Haimimont	10/11	87	8	8	9	9	9	9	8	9	8	10
6	Dawn of War 2: Retribution	Strategiespiel	THQ/Relic Entertainment	04/11	86	9	10	8	9	8	9	8	7	10	8
7	Might & Magic: Heroes 6	Rundenstrategie	Ubisoft/Black Hole	12/11	85	7	9	7	9	9	10	9	7	9	9
8	Panzer Corps	Rundenstrategie	Matrix Games/The Lordz Games	09/11	85	6	8	9	7	10	10	9	8	10	8
9	Might & Magic: Heroes 6	Rundenstrategie	Ubisoft/Black Hole	12/11	85	7	9	7	9	9	10	9	7	9	9
10	Port Royale 3	WiSim	Kalypso/Gaming Minds	06/12	82	6	7	8	7	8	10	10	8	8	10

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



GameStar
Platin-Award



GameStar
Gold-Award



GameStar
für herausragenden Sound

So werten wir

1 Allgemeines

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

2 Spielverlauf und Genre-Check

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

3 Multiplayer-Modus

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

4 Einzelwertungen

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

5 Anspruch

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

6 PC-Konfiguration

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

8 Preis / Leistung

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

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

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

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

TERMIN 24.5.2012

PREIS 45 Euro

USK ab 6 Jahren

Dirt Showdown

Rennspiel

Publisher Codemasters
Entwickler Codemasters
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD,

Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK

RENNSPIEL

»Nach anfänglichen Startschwierigkeiten kommt die Raserei so richtig in Fahrt.«

2	WERTUNG	DETAILS	WERTUNG
LIZENZ	keine		komplett
MANAGEMENT	keines		komplex
SPIELABLAUF	Action		Taktik
KARRIERE	keine		ausgefeilt
REALISMUS	Arcade		Simulation

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Alle Modi aus der Solo-Kampagne (8)

SPIELTYPEN Internet, an einem PC **DEDICATED SERVER** Nein

VERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 20 Stunden

WERTUNG Sehr gut

»Die Modi sorgen für langfristigen Spaß. Plus: der Splitscreen-Modus.«

GRAFIK

4 detaillierte, lebendige Strecken
+ fantastische Beleuchtung + hübsches Schadensmodell
+ Autos könnten etwas detaillierter sein

9/10

SOUND

+ knackige Motorensounds + passender Soundtrack
+ krachende Unfallgeräusche
+ nerviger Kommentator

9/10

BALANCE

+ drei Schwierigkeitsgrade + Niveau der Kampagne nimmt stetig zu
+ kaum Frust durch Rückspulfunktion
+ für Einsteiger etwas zu schwer

8/10

ATMOSPHÄRE

+ kurzweilige, spektakuläre Blechschlachten
+ Wettkampf-Flair pur + endlich Schnee-, Regen- und Nachtrennen
+ reichlich Abwechslung

10/10

BEDIENUNG

+ präzise mit Gamepad + brillante Force-Feedback-Effekte
+ simple Menüführung
+ Tastatur und Lenkrad leicht schwammig

9/10

UMFANG

+ zahlreiche Modi + große Fahrzeugauswahl
+ vergleichsweise wenig Strecken
+ Kampagne künstlich gestreckt

8/10

KI

+ fährt aggressiv, aber diszipliniert
+ macht nachvollziehbare Fehler + überholt clever
+ auffallendes Gummiband-Prinzip

8/10

FAHRVERHALTEN

+ Fahrbahnuntergründe wirken sich aus + perfekter Hybrid aus Arcade und Simulation
+ Wetter hat keinen Einfluss
+ teils merkwürdiges Kollisionsverhalten

8/10

TUNING

+ diverse (vordefinierte) Lacke
+ Leistungs-Upgrades, die sich spürbar auswirken
+ insgesamt etwas wenig Auswahl

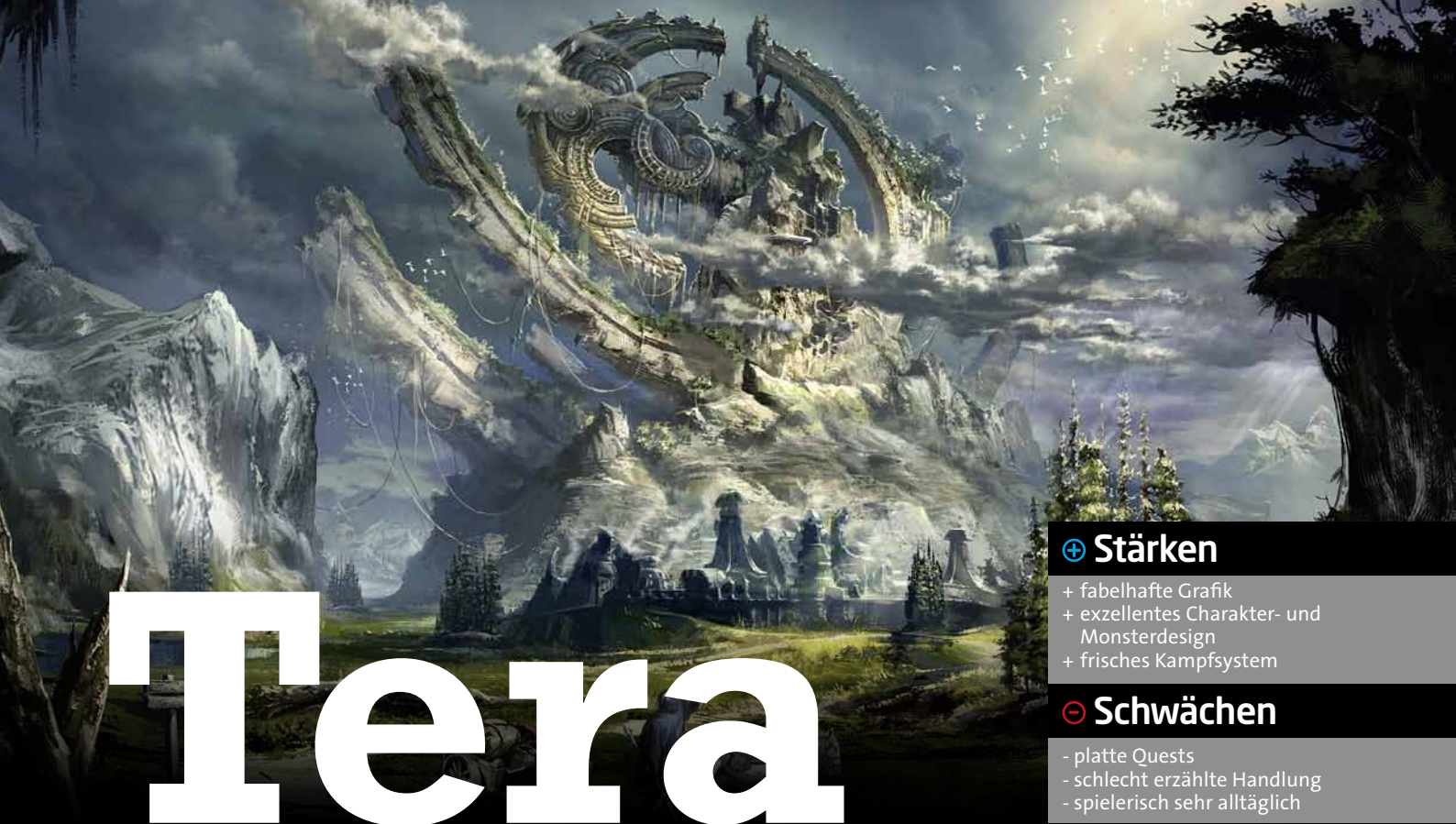
7/10

STRECKENDESIGN

+ abwechslungsreiche Austragungsorte + jeder Kurs hat seinen eigenen Rhythmus
+ fordernd, aber fair
+ Areale allesamt sehr klein

9/10





Tera

+ Stärken

- + fabelhafte Grafik
- + exzellentes Charakter- und Monsterdesign
- + frisches Kampfsystem

- Schwächen

- platte Quests
- schlecht erzählte Handlung
- spielerisch sehr alltäglich

Direkter Kampf und Fadenkreuze – das gab's seit dem längst eingestellten Chronicles of Spellborn nicht mehr im MMO-Genre! Aber funktioniert das vermeintlich Innovative auch im Korsett eines herkömmlichen Fantasy-Rollenspiels? Von Knut Gollert

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Frogster/Ubisoft** Entwickler: **Bluehole Studios (Tera ist das Erstlingswerk)**
Termin: **3.5.2012** Spieler: **unbegrenzt** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **45 Euro + 13 Euro/Monat**

GameStar.de/Quicklink/7365 Auf DVD: Preview-Video

Es gibt einen Job in der Spieleindustrie, der kann so richtig undankbar sein. Nein, nicht Tester oder Fußbodentexturmaler. Die Rede ist vom Storyschreiber, vom Geschichten-Texter, der Setting und Spannungsbögen erdenkt. Dieser äußerst kreative Buchstaben-Held macht in vielen Spielen einen aufwändigen, sensationell guten Job. Und niemand bemerkt es. So auch in Frogsters **Tera**, einem der vermutlich letzten Abo-MMOs, die das Licht dieser Welt erblicken dürften. Das be-

reits im Januar 2011 in Südkorea erschienene Online-Rollenspiel hat eine für asiatische Spiele charakteristisch abgedrehte Geschichte, die im Laufe des Spiels mit Hunderten Quests ausgebaut, aufgefüllt und aufpoliert wird. Das Problem: Die eigentlich tolle Geschichte von zwei schlafenden Giganten, die die Welt Arborea erträumen und nun vom Aufwachen bedroht werden, wird wie üblich von Auftraggebern erzählt. Und die präsentieren sie in kleinster Schrift in gefühlten vier Milliarden Fenstern, die regelrecht danach schreien, schnell weggeklickt zu werden. So schafft es einer der Pluspunkte von **Tera** nicht, bis zu uns vorzudringen. Und das ist symptomatisch für das Spiel.

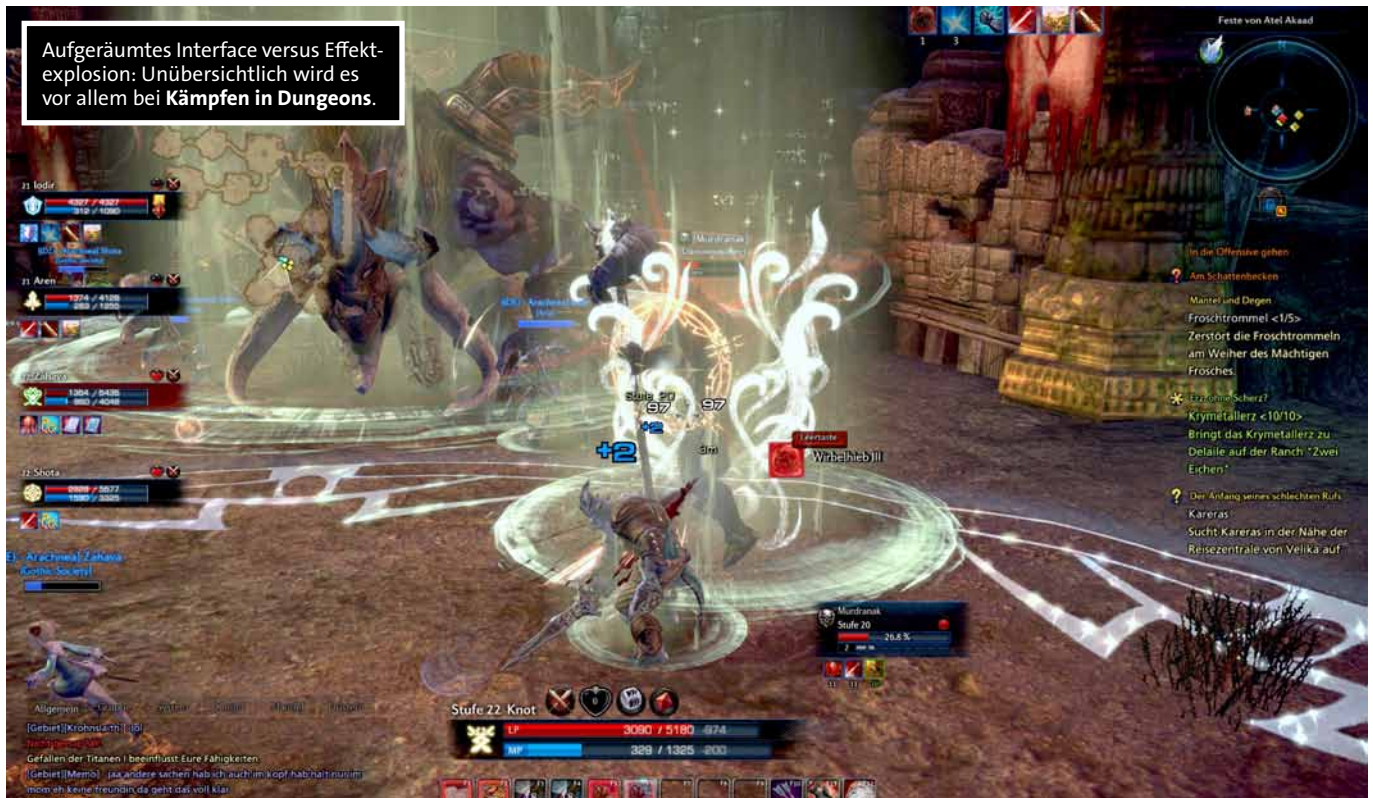
Im Grunde ist das koreanische Online-Rollenspiel ein ganz herkömmliches: Wir backen uns unseren Helden aus sieben Völkern sowie acht Klassen und beginnen unseren Weg bis zum Maximallevel 60 in einem Startgebiet. Im Tutorial kann man den eigenen Charakter, wenn gewünscht, als Level-20-Recken durch eine Mission in düsterer Vergangenheit führen. Das könnte alles wie gewohnt ablaufen, wenn sich **Tera** an die Standard-Regeln des Genres halten würde. Doch das tut es nur ansatzweise, etwa beim Item-, Crafting- und Quest-System.

Spannender sind die Aushängeschilder des Spiels: das Kampfsystem und das grafische

Sehr große Bossgegner gibt es nicht nur in Gruppen-Instanzen. Auch in **Story-Dungeons**, die man allein betreten kann, warten solche Monster.



Unsere **Magierin** geht auf Tuchfühlung mit einem Ork.



Design. Endlich bricht mal wieder ein MMO mit der herkömmlichen Art, Gegner zu verhauen. In **World of Warcraft** zum Beispiel werden sie per Mausclick anvisiert und ins »Ziel« genommen, um anschließend mit Fähigkeiten übergossen zu werden, die der Spieler hübsch der Reihe nach auf der Tastatur heruntertippt. Das gibt es seit **Everquest**, es hat sich bewährt. **Tera** macht es ähnlich wie **The Chronicles of Spellborn**, das seinerzeit versucht hat, die MMO-Kämpfe zu revolutionieren, aber an mangelnder Akzeptanz gescheitert ist. Der Grundsatz im Kampfablauf von **Tera** lautet: »Wir treffen, was unsere Waffe oder Zauber berührt.« Das heißt, dass Nahkämpfer ihr Schwert schwingen und damit alles und jeden treffen, der in Reichweite der Klinge steht. Zauberklassen geht es ähnlich: Der Feuerball fliegt, und wenn er richtig gezielt wurde, klatscht er dem Ork auch in die Schokoladenseite. Das funktioniert fast wie in einem Action-Adventure. Nicht umsonst lässt sich **Tera** auch mit einem Gamepad spielen.

Die Standard-Attacken liegen grundsätzlich auf den beiden Maustasten, meist ein An-

griff und ein Ausweichmanöver. Weitere Fähigkeiten finden wieder Platz auf den Zahlentasten, wo sie unter Beachtung der obligatorischen Abklingzeit eingesetzt werden. Das ist dann wieder genauso handelsüblich wie die Fähigkeiten selbst. Problematisch und speziell wird es bei Heilern. Die sind vor allem auf AoE-, also Flächeneffekte angewiesen. Direkte Heilungen sind eher selten, da man Einzelziele nicht fest erfassen kann. Und das Fadenkreuz-Zielen auf Mitspieler wird im Eifer des Gefechts, in dem alle durcheinander hoppeln, richtig knifflig. Dafür gibt es so etwas wie ein »Lock-On-Healing«. Hier markiert man Spieler, die geheilt werden sollen, und lässt dann auf Knopfdruck den Heilzauber los. Und noch ein Element macht das Kampfsystem spannend, wenn auch nur oberflächlich: Jeder Spieler kann Ketten-Aktionen erstellen. Mit diesen wird nach bestimmten

Angriffen eine weitere Attacke ausgepackt, die der Spieler auf Knopfdruck direkt nachschieben kann. Das hat allerdings nur einen Vorteil: Man kann **Tera** mit wenigen Tasten spielen, da die Nachfolgeaktion immer mit demselben Key, zum Beispiel mit der Leertaste ausgelöst wird.

Schneller Kampf, schneller Spaß

Viel Spaß macht dieses System natürlich nur mit entsprechend passender Grafik. Technisch sorgt die Unreal Engine 3 für eine leistungsstarke Plattform, auf der die koreanischen Grafiker richtig Gas gegeben haben. Nicht nur die Charaktere sehen traumhaft schön aus, sondern auch die Umgebungen.



Teras Next Topmodel

Sie spielen eine herausragende Rolle im Spiel und werden in der Community für Gesprächsstoff sorgen: die Damen in Tera. Die – übrigens nicht veränderbaren Traummaße – werden allerdings weniger diskutiert werden. Die knappen Klamotten sind es, die pruden Zeitgenossen sauer aufstoßen könnten.



Der Eingang der Level-40-Instanz
Zuflucht der Kultisten: Die Stimmung
lebt von den tollen Ideen der Grafiker
und Leveldesigner.



Im idyllischen Weideland zersäbeln wir
einen schön gestalteten **Erntegolem**.



Und beim Gegnerdesign fühlt man sich fast an die gute, alte **Guild Wars**-Qualität erinnert – die Monster sind herrlich abwechslungsreich, detailliert gebaut und nicht selten riesengroß! Es ist erstaunlich, wie viel mehr Laune ein Kampf gegen »attraktive« Monster machen kann. Das Leveln der Cha-

raktere macht dank ordentlich abwechslungsreicher Gegner und Landschaften Spaß, leidet allein unter den miesepettrigen 08/15-Aufträgen. Aber immergleiche Quests gehören wohl in nahezu jedes MMO.

Über Gedeih und Verderb von **Tera** entscheidet freilich alleine das Endgame. Hier hält sich das Spiel im PvE-Bereich mit Dungeons über Wasser, recht knackige Bosskämpfe inklusive. Raids gibt es nicht, dafür sorgen in hochstufigen Gebieten so genannte Nexus-Invasionen für Spannung, die mit großen Gruppen zurückgeschlagen werden müssen und sehr an die Rifts aus, nun ja, **Rift** erinnern. Das PvP-System verspricht ebenfalls nur Bewährtes: Auf entsprechenden Servern regiert offenes PvP, auf instanziierten Schlachtfeldern wird kontrollierter gekämpft. Das Gilden-Kriegssystem verspricht Ruhm und Ehre (mehr aber auch nicht). Allein die Politikfunktion sorgt für Aufsehen: Hier wird pro Landstrich ein so genannter Vanarch gewählt, der sich sicherlich aus den Anführern der dicksten Gilden rekrutieren wird. Der Boss kann dann Steuern erheben und »wichtige« Entscheidungen treffen. Wie genau das aussehen wird und was das den Spielern bringen soll, ist noch unklar. Die erste demokratische Wahl startet erst Ende Mai, einige Tage nach unserem Redaktionsschluss. Und auch erst dann wird sich herausstellen, ob das Endgame überhaupt im Sinne der Spieler funktioniert – oder das Ende von **Tera** besiegt. Knut Gollert / GR

Voyeur-Motivation

Knut Gollert
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Wer kennt das nicht: Man geht in Kino, weil JEDER einen drängt, diese cineastische Granate zu genießen. Die Erwartungshaltung ist immens. Und nicht selten wird man enttäuscht. Mir ging es mit Tera genau anders herum. Jeder, den ich kenne und der die Beta gespielt hat, war enttäuscht. »Das funktioniert nicht! Vergiss es!«, war der Tenor. Prompt wurde ich überrascht: Tera ist zwar nur ein Allerwelts-MMO ohne spielerische Design-Offenbarungen, macht seine Sache aber überraschend gut. Obwohl das schnelle Kampfsystem ein paar Nachteile hat und die Grafik aus den Träumen eines pubertierenden Koreaners zu stammen scheint, erfüllen beide ihre Aufgabe so gut, dass Tera Spaß macht und motiviert. Man schaut generös über doofe Quests oder generisches Crafting hinweg und spielt einfach weiter – auch, weil's so gut aussieht. Fast möchte man meinen, das hat etwas mit Voyeurismus zu tun.

Wo ist die Wertung?

Weil wir das Endgame von **Tera** noch nicht ausgiebig testen konnten und auch die ersten Wahlen nach Redaktionsschluss stattfinden, vergeben wir noch keine endgültige Wertung.

TERMIN 3.5.2012 PREIS 45€ + 13€/Monat USK ab 12 Jahren

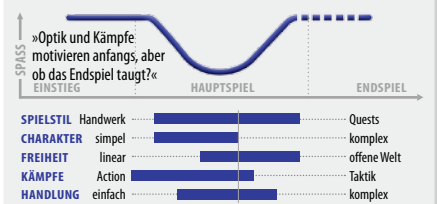
Tera

Online-Rollenspiel

Publisher Frogster/Ubisoft
Entwickler Bluehole Studio
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box,
2 DVDs
Kopierschutz Kontobindung



GENRE-CHECK ONLINE-ROLLENSPIEL



GRAFIK

- extrem schöne Charaktere
- toll designte Gegner
- teilweise atemberaubende Umgebungen

SOUND

- ordentliche Soundeffekte
- gute deutsche Sprecher ...
- ... die viel zu selten reden
- schwache Musik
- dümmliche Stöhnerei im Kampf

BALANCE

- ordentliche Lernkurve
- Gegner werden ab Level 30 schön anspruchsvoll
- harte Bosskämpfe in Dungeons
- PvP- und Endgame Balance noch nicht bewertbar

ATMOSPHÄRE

- sehr schön inszenierte Fantasy-Welt
- skurrile Monster und riesengroße Bossgegner
- statische Spielwelt
- oft zusammenhanglose Settings

BEDIENUNG

- frei einstellbares Interface
- direkte Maus- und Tastatursteuerung mit einfachem Zielsystem
- Kombo-System
- sehr filigranes, nicht leicht zu durchschauendes Menü

UMFANG

- sehr große Spielwelt
- extrem viele Quests-Stützpunkte
- abwechslungsreiche Dungeons
- dank abwechslungsreicher Klassen sehr hoher Wiederspielwert

QUESTS/HANDLUNG

- epische Geschichte ...
- ... die leider nur sehr selten in tollen Zwischensequenzen erzählt wird
- extrem generische, langweilige Questinhalte
- aufgeblähte Questtexte

CHARAKTERSYSTEM/TEMAWORK

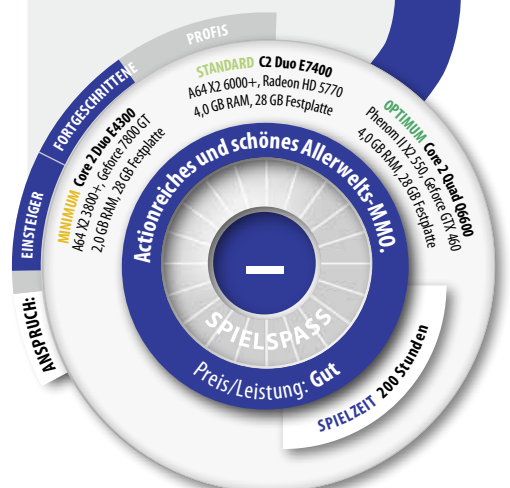
- abwechslungsreiche Klassen
- kein Talentsystem
- bis auf Glyphen keine Möglichkeiten, seinen Charakter zu formen
- in der ersten Hälfte spannendes Gruppenspiel, aber danach?

KAMPFSYSTEM

- sehr schnelle, actiongeladene Kämpfe
- einfache Steuerung
- aktives Ausweichen möglich
- taktisch sehr anspruchsvoll
- in der Gruppe oft unübersichtlich

ITEMS

- bewährtes Gegenstände-System
- Waffen und Rüstungen mit Kristallen und Verzauberungen pimpmäßig
- alle Items zerlegbar
- langweiliges, sehr teures Crafting



Das NEUE

wireless
7.1 GAMING HEADSET



VENGEANCE 2000

Kabelfreies Gaming in Surround-Sound

Die Freiheit von Wireless-Audio
Unser 2,4-GHz-Wireless Gaming Headset liefert dank redundanter Antennen und intelligentem Kanal- und Frequenzwechsel zuverlässiges, störungsfreies Wireless-Audio im Umkreis von mehr als 12 Metern um den PC. Der Lithium-Ionen-Akku leistet zehn Stunden Betriebsdauer und kann über USB aufgeladen werden, damit Sie ohne Unterbrechungen spielen, über VOIP chatten oder einfach Musik hören können. Die Ohrmuschelpolster aus Memory Foam mit Mikrofaserbezug und der gepolsterte Bügel garantieren höchsten Komfort.

Hervorragende Audioqualität
Die großen, produktspezifischen 50-mm-Lautsprecher des Vengeance 2000 erzielen hochexakte Tonqualität im gesamten Spektrum – für detailreichen und makellosen Sound. Durch perfektes Tuning liefert der Bass selbst bei großer Lautstärke verzerrungsfreie Tiefen. Der unkomprimierte 48-kHz-Wireless-Audiostream bietet Audio in DVD-Güte ohne Datenverluste oder Komprimierungsschatten.

5,1 und 7,1-Surround-Sound
Dank der optimierten räumlichen Akustik mit HRTF-Technologie von Corsair können Sie Positionen exakt bestimmen und sind Gegnern damit stets einen Schritt voraus. Das Vengeance 2000 kann Audiostreams in 5,1- oder 7,1-Surround-Sound aus Spielen und Filmen verarbeiten. So erleben Sie stets den atemberaubenden Klang, den die Aufnahmeleiter im Sinn hatten.

**Das Vengeance 2000 Wireless 7.1 Gaming-Headset.
Der gute Ton für Gamer.**

Weitere Informationen finden Sie unter corsair.com/audio



facebook.com/corsair



@CorsairMemory

CORSAIR HAT EINE KOMPLETTE PRODUKTLINE AN HIGH-END KOMPONENTEN ENTWICKELT UM AUS DEINEM NÄCHSTEN PC DEINEN BESTEN PC ZU MACHEN



GEHÄUSE



ARBEITSSPEICHER



SOLID-STATE DRIVES



CPU-KÜHLER



NETZTEILE

In Warlock gibt es unzählige coole Einheiten. Das **fliegende Schiff** ist aber unser bisheriger Liebling.



Die **Spieldoberfläche** sieht der von Civilization 5 zum Verwechseln ähnlich. Nach ein paar Runden kristallisieren sich aber große Unterschiede heraus.

Warlock

»Hex, hex!« passt hier mehrfach. Wir testen das Rundenstrategie-Spiel Warlock: Master of the Arcane und verhexen unsere Gegner - auf Hexfeldern. Von Malte Witt

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Ino-Co Plus (Warlock ist das Erstlingswerk)**
Termin: **8.5.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch, Französisch, Deutsch, Spanisch, Russisch** Preis: **20 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7879

Auf DVD: Test-Video

Aus den Mythen wissen wir: Götter können ganz schön störrisch sein. Im Rundenstrategiespiel **Warlock: Master of the Arcane** können sich die Überwesen nicht auf einen neuen Kandidaten für den Thron der Sterblichen einigen. Soll das Menschengewürm das doch unter sich ausmachen. Und so entbrennt im Königreich Ardania ein Krieg zwischen den mächtigsten Großmagiern des Landes. Wer als Sieger aus den rundenbasierten Hexfeld-Scharmützeln hervorgeht, darf die Krone für sich beanspruchen. Einer dieser Großmagier sind wir. Blöd daran: Die interessante Ausgangssituation wird nur im Handbuch beschrieben.

Egal, auch ohne Handlung fesselt uns **Warlock: Master of the Arcane** vor den Bildschirm. Denn die vier zentralen Spielelemente Städtebau, Erkundung, Kriegsführung und Magie greifen prima ineinander. Die Städte sind das Rückgrat unseres Reiches, dort werden die vier Rohstoffe Gold, Mana, Nahrung und Forschungspunkte generiert. Zuständig dafür sind die Gebäude, die wir in den Einflussgrenzen der Siedlung errichten. Mit der Zeit wächst die Bevölkerung einer Stadt. Überschreitet die Größe eine bestimmte Grenze, wächst der Einflussbereich der Siedlung, was uns mehr Platz für Gebäude bietet. Das ist wichtig, denn gerade für starke Einheiten oder Produktionsstät-

ten im Endspiel werden eine Menge andere Bauwerke vorausgesetzt. Dadurch spezialisieren sich die Städte fast wie von alleine.

Darüber hinaus wird die Auswahl durch spezielle Hexfelder in unserem Einflussbereich eingeschränkt. Zum Beispiel können

Die vier zentralen Spielelemente



Städte: Der wichtigste Faktor für unseren Erfolg sind unsere Städte. Darin werden die vier Rohstoffe produziert und Einheiten ausgebildet. Je größer die Stadt wird, desto speziellere Gebäude können wir hochziehen.



Erkundung: Wer sein Reich nicht erkundet, hat schon verloren. Unsere Jäger sind dank ihrer hohen Sichtweite super Aufklärer. In dieser Partie müssen wir schnell feststellen, dass wir auf einer Halbinsel kämpfen.



Krieg: Die spannendsten Schlachten sind die um gegnerische Städte. Hier sind wir noch früh in der Partie, unsere Diebinnen greifen eine Burg an, nachdem Jäger den Trutzbau schon aus der Distanz geschwächt haben.



Magie: Wenn gar nichts mehr weiterhilft, verlassen wir uns auf höhere Magie. Die Sprüche sind teilweise sehr mächtig, brauchen dafür dann aber auch einige Runden, bis wir sie wirken können.



Stärken

- + stimmungsvolle Fantasy-Welt
- + Konzentration auf Kriegsführung
- + hoher Wiederspielwert

Schwächen

- weniger Tiefgang als Civ 5
- mäßige KI

Steam-Pflicht

Warlock benötigt zum Spielen zwingend einen kostenlosen Steam-Account. Der Weiterverkauf wird dadurch unmöglich, zum Aktivieren muss außerdem eine Internetverbindung bestehen.

wir nur auf einer Minotaurenhöhle einen Minotaurenpalast errichten, um dort die Stiermenschen auszubilden. So verbringen wir schon auf der Oberwelt, je nach anfangs gewählter Kartengröße, einige Stunden Spielzeit, ohne alles aufgedeckt zu haben. Früher oder später stoßen wir dabei auf so genannte mystische Portale. Wenn wir eine Einheiten in ein Portal schicken, wird diese in eine Parallelwelt teleportiert. Klingt cool, ist es auch. Wir raten aber von zu frühen Vorstößen in die rohstoffreichen Gefilde der Parallelwelten ab, von denen durchaus mehrere auf einer Karte existieren können, denn die begehrten Ressourcen werden sehr gut bewacht.

Die Parallelwelten: Nützlich, aber gefährlich!

Ober- oder Unterwelt, Spielstart oder weit fortgeschrittenes Spiel – Krieg gibt's immer, und die Gefechte sind knackig. Besonders Stadtbelaagerungen stellen uns immer wieder vor größere Herausforderungen. Naturgemäß grenzen an ein Hexfeld nur sechs weitere Felder. Weil auf jedes Stückchen Land nur eine Einheit passt, müssen wir die

Einheiten schlau positionieren: Fernkämpfer eine Reihe nach hinten, Nahkämpfer an die Front – **Civilization 5** lässt grüßen. Rundenweise schlagen wir dann auf das Bollwerk ein, bis die »Lebenspunkte« der Stadt auf null gesunken sind. Zu Beginn stellen sich uns zum Glück bloß neutrale Einheiten in den Weg. Die Fraktionslosen passen sich aber blöderweise nicht dynamisch unserer Stärke an. Wir können also gleich nach Spielstart auf ein unfassbar starkes Feuer-elementarwesen treffen, das unsere Truppen in einem Schlag auseinandernimmt. Vielleicht schafft ein zeitnahe Patch diesbezüglich ja noch Abhilfe.

Je länger unsere Einheiten auf dem Schlachtfeld stehen und Gefechte bestreiten, desto mehr Erfahrung sammeln sie. Bei einem Stufenaufstieg dürfen wir ihnen dann eine besondere Eigenschaft beibringen, etwa schnellere Regeneration. Unsere Kernarmee wächst uns so mehr und mehr ans Herz. Allerdings lässt sich die Gegner-KI recht leicht austricksen. Wenn sich zwei Parteien um eine Stadt streiten und wir einfach die letzten paar Lebenspunkte abziehen, gehört die Metropole uns. Gelegentlich gibt's auch blöde KI-Fehler, dann schickt der Gegner seine Einheiten nur noch hin und her und greift nicht mehr aktiv ins Geschehen ein.

Zum Krieg gesellt sich die Magie: Zum Spielstart beherrschen wir schon ein paar schwache Zauber, mit Forschungspunkten erlernen wir nach und nach mächtigere Tricks. Die Sprüche reichen dabei von offensiven Zaubern über Boni für unsere Truppen bis hin zu aus dem Nichts beschworenen Einheiten. Die einfachsten Zaubereien dürfen wir noch in derselben Runde ausführen, höhere Magie braucht dagegen oft einige Züge, bevor sie einsatzbereit ist.

Warlock ist ein hübsches Spiel. Mit sehr schön designten Einheiten und bunten Umgebungen in satten Farben entfaltet es eine



Civilization light – super!

Malte Witt
Trainee
redaktion@gamestar.de

Ich mag Warlock, mehr sogar als die letzten Civilization-Teile. Denn der Paradox-Titel konzentriert sich angenehm auf wenige, dafür gut ausgeführte Aspekte. Ich genieße es, frei von Bevölkerungsunruhen in den Krieg ziehen zu können. Mikromanagement fällt größtenteils flach, ich kann (und muss) mich ganz auf meine Truppen konzentrieren. Toll sind auch die Parallelwelten. Dank derer kann ich sogar, wenn ich die gesamte Oberwelt erforscht und erobert habe, noch Neues entdecken. Gerade in den ersten Partien, in denen ich all die coolen Gebäude und Einheiten kennengelernt habe, hatte ich jede Menge Spaß. Ich kann Warlock nur empfehlen, denn wenn ich bei einem Spiel völlig die Zeit vergesse, muss es so einiges richtig machen.

überraschend dichte Fantasy-Atmosphäre. Da ärgert's umso mehr, dass ausgerechnet die Zaubereffekte so unspektakulär ausfallen. Ein zweischneidiges Schwert ist das Interface. Zwar enthält es alle Informationen, die wir brauchen, allerdings müssen wir die unter den kleinen Knöpfen erst mal finden. Der Sound ist dafür super. Besonders die Umgebungsgeräusche tragen viel zur Atmosphäre bei. Leider fällt die Sprachausgabe dagegen ab, unsere Kontrahenten klingen lahm und sagen immer dasselbe. **MW**

TERMIN 8.5.2012 PREIS 20 Euro USK ab 12 Jahren

Warlock: Master of the Arcane

Publisher Paradox Interactive
Entwickler Ino-Co Plus
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Russisch
Ausstattung – (Download)
Kopierschutz Steam

Strategie

GRAFIK

- sehr stimmungsvoll
- detailreiche Karte
- hübsch animierte Einheiten
- Städte wirken leblos

SOUND

- stimmungsvolle Soundkulisse
- tolle Umgebungsgeräusche
- pompöse Hintergrundmusik
- lahme Sprachausgabe

BALANCE

- fünf Schwierigkeitsgrade
- Ausgang von Kämpfen stets nachvollziehbar
- kein richtiges Tutorial
- neutrale Einheiten leveln nicht mit

ATMOSPHÄRE

- Optik und Sound sorgen für dichte Fantasy-Atmosphäre
- ständig neue Herausforderungen
- toler Stil
- nur Textbenachrichtigungen
- dürre Präsentation

BEDIENUNG

- bequeme Maussteuerung
- mögliche Aktionen vor Rundenende werden angezeigt
- unübersichtliches, kleinteiliges Interface
- wichtige Informationen sind gut versteckt

UMFANG

- drei Völker
- hoher Wiederspielwert durch Zufallskarten
- Parallelwelten
- jede Menge Zaubersprüche

STARTPOSITIONEN

- Luxusgüter sind gut verteilt
- meist guter Ort für die erste Stadt ...
- ... aber auch sehr schlechte Startpositionen können vorkommen

KI

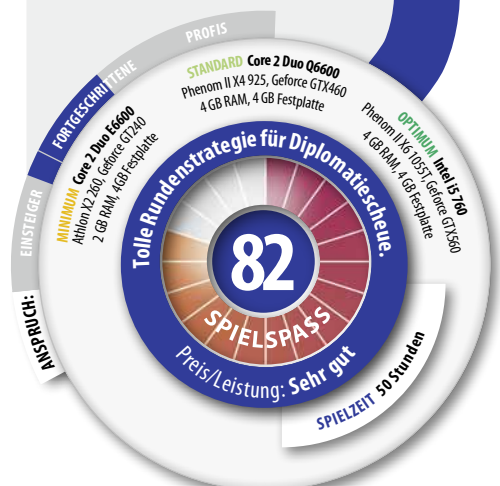
- expandiert schnell
- führt intelligent Krieg
- lässt sich leicht austricksen
- KI-Aussetzer

EINHEITEN

- große Vielfalt
- Einheiten steigen im Level auf
- haben verschiedene Stärken und Schwächen

ENDLOSSSPIEL

- stets motivierend
- jede Partie spielt sich anders
- Herausforderungen bis ins Endspiel
- Diplomatie irrelevant



Nächstenliebe war gestern, zumindest in Dirt Showdown. Beim **Destruction Derby** zerlegen wir die Kontrahenten durch gezielte Rammattacken. (1920x1080, volle Details)

000705 +140

ZEIT

2:32

POS 4 | 8

2.535PKT

1 JAVIER CRUZ

1.040PKT

3 JONAS OLSEN

970PKT

4 D Matschijewsky

850PKT

5 RUBEN DEVOS

LEICHT! VOLLTREFFER!

140 PKT

5 RUBEN DEVOS

DAVID BURTON

7 CHRISTIAN

Dirt Showdown



GameStar
Gold-Award

Schluss mit Rallye. In Codemasters' brachialem Arcade-Ableger gibt es nur eine Regel: keine Regeln. Und das macht enorm viel Spaß. Von Thomas Wittulski und Daniel Matschijewsky

Genre: Rennspiel Publisher: Codemasters Entwickler: Codemasters (Dirt 3, GS 07/11: 90 Punkte)
Termin: 24.5.2012 Spieler: 1 - 8 Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 45 Euro

GameStar.de/Quicklink/7682

Fun- und Action-Rennspiele sind tot! So scheint es. Denn obwohl Spiele wie **Blur**, **Split/Second** oder **Nail'd** jede Menge Spaß machen und weltweit Höchstwertungen kassierten, lagen sie wie Blei in den Händlerregalen. Ist das Genre etwa dem Untergang geweiht? Sicher nicht. Denn nun versuchen sich die Rennspiel-Spezialisten von Codemasters daran, der Spaß-Raserei neues Leben einzuhauchen.

⊕ Stärken

- + brachiale Blechschlachten
- + abwechslungsreiche Modi
- + tolle Grafik

⊖ Schwächen

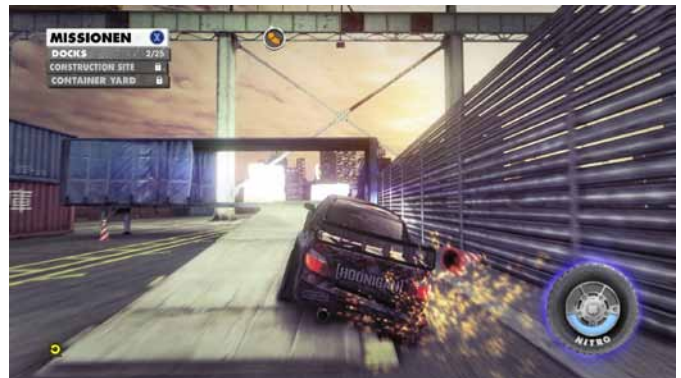
- künstlich gestreckte Kampagne
- vergleichsweise wenig Strecken

Ausgerechnet die namhafte **Dirt**-Serie soll dafür herhalten: Statt ernsthafter Rallye nun also plumpe Drauffahr-Action? Nicht

ganz, denn neben Crash-Turnieren zählen in **Dirt Showdown** auch Stil und Können am Steuer. Ob es Codemasters schafft, mit dieser Mischung an die Erfolge von **Flatout**, **Destruction Derby** und Co. anzuknüpfen?

Das Herzstück von **Dirt Showdown** ist die so genannte Showdown Tour, eine Ansammlung von 52 Rennevents, aufgeteilt in vier Serien, die wir nacheinander durchlaufen. Die Auswahl der einzelnen Veranstaltungen erfolgt dabei aus einem cool gestalteten Menü heraus – typisch Codemasters eben. Allerdings haben die Entwickler vergessen, dem Spieler Persönlichkeit zu geben oder die Fahrer entsprechend zu präsentieren (immerhin treten wir auch mal gegen Größen wie Ken Block an). So bekommen wir die Raser-Promis weder zu Gesicht, noch wird in der Kampagne eine Geschichte erzählt. Stattdessen reiht das Spiel die Rennen kommentarlos aneinander.

Wo **Showdown** in der Präsentation der Karriere noch mit Anfahrschwierigkeiten kämpft, gibt das Spiel auf der Piste so richtig Vollgas. Das hat **Showdown** vor allem seinen zehn enorm abwechslungsreichen Modi zu verdanken. So gibt es einige kreativ gestaltete Abwandlungen der Gymkhana-Rennen aus **Dirt 3**, die nun »Hoonigan« heißen und in denen wir unter Zeitdruck gegen Gymkhana-Größen antreten, einen eng angelegten Parcours durchfahren und vorgegebene Tricks absolvieren. So durchbrechen wir mit einem Affenzahn aufgestellte Schaumstoff-Barrieren, schlittern um enge Kurven, springen über Schanzen und umrunden mit haarsträubenden Drifts eine Laterne nach der anderen. In »Smash Hunter« geht es hingegen darum, die eben erwähnten Schaumstoff-Schilder zu zerdeppern, und zwar immer fünf einer vorgegebenen Farbe. Sehr spannend und vor allem sehr herausfordernd. Denn wer die falsche Farbe erwischt, der wird qualifiziert.

Das neue optische **Schadensmodell** ist äußerst detailliert.Die **Motorhauben-Sicht** vermittelt ein tolles Geschwindigkeitsgefühl.Fallen wir zurück, lassen uns die **KI-Gegner** wieder aufholen – naja.Im **Joyride-Modus** meistern wir knackige Gymkhana-Stunts.

Das Streckendesign steht den kreativen Aufgaben in nichts nach. So brettern wir etwa durch einen Stadtkurs in Tokyo, schlittern über den rutschigen Schnee in Colorado, wirbeln in der Wüste Nevadas Sand auf oder versinken im Matsch des regnerischen Michigan. Für zusätzliche Abwechslung sorgen unterschiedliche Tageszeiten. Typisch für die **Dirt-Serie** haben wir uns aber schnell am Gezeigten satt gesehen, denn die Auswahl an Pisten fällt vergleichsweise mau aus.

Neben den Hoonigan-Events fahren wir in **Dirt Showdown** auch normale Rennen (»Race Off«) und im Modus »Domination« um die Bestzeit in einzelnen Streckensektoren. Genauso unterhaltsam ist der Klassiker »8 Ball«: Auf unterschiedlichen Achterkursen heizen wir um den ersten Platz, im Idealfall ohne an den Kreuzungen in einen Gegner zu brettern. Die Motivation wird durch die hervorragende KI konstant hoch gehalten. Da-

durch, dass sich die Gegner an unsere Fahrweise anpassen und Fehler verzeihen, haben wir permanent das Gefühl, vorn mitfahren zu können, ohne dabei den Sieg geschenkt zu bekommen. So drängeln Fahrzeuge regelmäßig an uns vorbei, sind aber auch wieder einholbar. Das mutet im Rennen bisweilen aber auch ein wenig unrealistisch an, da wir uns fast immer drauf verlassen können, dass wir die Konkurrenz selbst nach derbsten Fehlern stets wieder einholen.

Damit es überhaupt nicht zu Fahrfehlern kommt, ist die Kontrolle über das Fahrzeug Trumpf. Dazu muss aber auch die Steuerung stimmen, die im Großen und Ganzen der von **Dirt 3** entspricht. Lediglich die Drifts haben die Macher etwas vereinfacht. Die Boliden brechen nun nicht mehr so leicht aus, wenn wir per Tastendruck zum Schlittern ansetzen. So lassen sich auch gleich mehrere Donuts problemlos aneinanderrei-

Steam

Beim ersten Spielstart müssen Sie **Dirt Showdown** über Valves Online-Plattform Steam aktivieren. Danach lässt sich das Programm auch im Offline-Modus spielen und auf beliebig vielen Rechnern installieren. Einmal mit Ihrem (kostenlosen) Konto verknüpft, ist ein Weiterverkauf aber nicht mehr möglich.

hen und Kurven leichter nehmen. Allerdings ist unserer Ansicht nach ungewöhnlich viel Eingewöhnungszeit notwendig, bis man den Bogen raus hat. Zudem kommt, dass sich die Fahrzeuge zu Beginn noch etwas undynamisch und träge anfühlen. Das ändert sich aber schnell, sobald man die ersten Upgrades in seine Wagen verbaut. Zur Standardausstattung aller Boliden zählt ein

Die coolsten Modi

Dirt Showdown bietet zehn, teils höchst unterhaltsame Rennmodi. Hier sind unsere Favoriten.



Knock Out: Klassisches Destruction Derby. Mit dem Unterschied, dass wir hier auf einer erhöhten Plattform herumkurven und unsere Gegner über die Kante schubsen müssen. Mehr Schadenfreude geht nicht.



Smash Hunter: Wir sollen innerhalb eines Zeitlimits farbige Schilder kaputtfahren. Streifen wir ein falsches, werden wir disqualifiziert. Der hohe Anspruch an unser Geschick am Lenkrad motiviert ungemein.



8-Ball: Gewinnen Sie das Rennen. Klingt einfach. Nicht aber, wenn die verwinkelte Strecke mit zahlreichen Kreuzungen gespickt ist, an denen sich die Fahrer regelmäßig in die Quere kommen – Nervenkitzel garantiert!



Serientypisch dürfen wir in bestimmten Turnieren die Zeit zurückdrehen, wenn wir einen Unfall gebaut haben oder ein Stunt missglückt ist.

Bei **Show-Offs** sollen wir innerhalb kürzester Zeit kunstvolle Stunts aneinander reißen. Knifflig.

genretypischer Nitro-Boost. Der hat zum Start eines Events volle Energie und lädt sich nach Gebrauch selbstständig, aber sehr gemächlich wieder auf. Soll's schneller gehen, rammen wir einen Gegner von der Strecke – Schadenfreude pur!

Wer braucht schon Taktik?

Die Autos sind (bis auf die Gymkhana-Wagen) nicht lizenziert, allerdings sehr wohl echten Boliden nachempfunden. Die Entwickler haben sich bewusst dafür entschieden, um das Schadensmodell in den Renn- und Zerstörungs-Events nach Belieben gestalten zu können. Gerade in Letzteren zeigt sich das als elementarer Vorteil: In kleinen Arenen, umgeben von Zuschauern, die permanent jubeln und wie Fußballfans in Tröten pusten, gilt es andere Autos zu Schrott zu fahren. Und das ist so spaßig, wie es klingt. Mit einem getunten Lieferwagen (der Motor röhrt, aus dem Auspuff schlagen grelle Stichflammen) warten wir auf das Startsignal. Als es ertönt, geben alle acht Teilnehmer Vollgas, was einen Höllenlärm erzeugt und vor allem einen Massencrash in der Mitte der Arena verursacht. Glas splittert, Stoßstangen, Türen und weitere Teile der Karren wirbeln umher. Unser Lieferwa-

gen hat einen ordentlichen Rums von der Seite abbekommen und sieht entsprechend verbeult aus. Doch auch wir teilen ordentlich aus und rammen die Kontrahenten nach und nach schrottreif. In manchen Arenen spielt sich das Geschehen gar auf erhöhten Plattformen ab. Ein Heidenspaß, andere Fahrer herunterzuschubsen und dabei höllisch darauf aufzupassen, dass uns nicht dasselbe passiert. Und wenn doch, hüpfen wir über eine Rampe zurück auf die Plattform, angekündigt von riesigen Flammen, die aus den am Rand installierten Vorrichtungen züngeln – cool!

Was in der Kampagne schon ordentlich Spaß macht, fetzt im Multiplayer-Modus gleich richtig. Wahlweise im geteilten Bildschirm oder online mit bis zu acht Spielern kämpfen wir um den Sieg, entweder jeder gegen jeden oder in Teams. Besonders unterhaltsam sind dabei alle Modi, in denen es um viel Blechkontakt geht, also beispielsweise die Zerstörungs-Events in den Arenen oder die 8-Ball-Turniere. Zusätzlich gibt es einen Modus, in dem wir vorgegebene Punkte auf einem großen, frei befahrbaren Areal nacheinander durchfahren müssen. Da ist Chaos vorprogrammiert.

Optisch macht **Dirt Showdown** eine hervorragende Figur: Codemasters' hauseigene Ego-Engine leistet ganze Arbeit und lässt sowohl die Umgebungen als das detaillierte Schadensmodell der Wagen in sehr gutem Licht erscheinen – und das bei vergleichsweise moderaten Hardware-Anforderungen. Auch beim Sound gibt es kaum Grund zum Meckern. Die Motoren grölen, wie man es von PS-Monstern erwartet, und der Soundtrack besteht aus einer gesunden Mischung aus Rock, Hip Hop und Elektro. Lediglich der deutsche Stadionsprecher nervt gewaltig. Ein vergleichsweise kleines Manko. Denn auch wenn **Dirt Showdown** nichts mehr mit Rallye zu tun hat, ist es Codemasters gelungen, ein enorm unterhaltsames Action-Rennspiel abzuliefern, das es locker mit der Konkurrenz aufnehmen kann. Besonders im Mehrspielermodus sind spaßige Stunden garantiert. Fun- und Action-Rennspiele sind tot? Nicht mit **Dirt Showdown**. TW / DM

TERMIN 24.5.2012 PREIS 45 Euro USK ab 6 Jahren

Dirt Showdown

Rennspiel

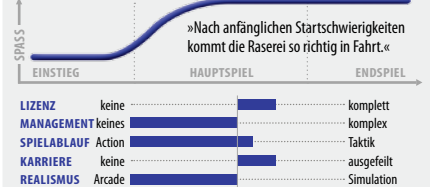
Publisher Codemasters
Entwickler Codemasters
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD,

Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK

RENNSPIEL



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Alle Modi aus der Solo-Kampagne (8)
SPIELTYPEN Internet, an einem PC DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden
WERTUNG Sehr gut
»Die Modi sorgen für langfristigen Spaß. Plus: der Splitscreen-Modus.«

GRAFIK

- detaillierte, lebendige Strecken
- fantastische Beleuchtung
- hübsches Schadensmodell
- Autos könnten etwas detaillierter sein

9/10

SOUND

- knackige Motorensounds
- passender Soundtrack
- krachende Unfallgeräusche
- nerviger Kommentator

9/10

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade
- Niveau der Kampagne nimmt stetig zu
- kaum Frust durch Rückspulfunktion
- für Einsteiger etwas zu schwer

8/10

ATMOSPHÄRE

- kurzweilige, spektakuläre Blechschlachten
- Wettkampf-Flair pur
- endlich Schnee-, Regen- und Nachtrennen
- reichlich Abwechslung

10/10

BEDIENUNG

- präzise mit Gamepad
- brillante Force-Feedback-Effekte
- simple Menüführung
- Tastatur und Lenkrad leicht schwammig

9/10

UMFANG

- zahlreiche Modi
- große Fahrzeugauswahl
- vergleichsweise wenig Strecken
- Kampagne künstlich gestreckt

8/10

KI

- fährt aggressiv, aber diszipliniert
- macht nachvollziehbare Fehler
- überholt clever
- auffallendes Gummiband-Prinzip

8/10

FAHRVERHALTEN

- Fahrbahnhintergründe wirken sich aus
- perfekter Hybrid aus Arcade und Simulation
- Wetter hat keinen Einfluss
- teils merkwürdiges Kollisionsverhalten

8/10

TUNING

- diverse (vordefinierte) Lacke
- Leistungs-Upgrades, die sich spürbar auswirken
- insgesamt etwas wenig Auswahl

7/10

STRECKENDESIGN

- abwechslungsreiche Austragungsorte
- jeder Kurs hat seinen eigenen Rhythmus
- fordernd, aber fair
- Areale allesamt sehr klein

9/10



Schönste Schadenfreude

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamstar.de

Als Serienfan war ich skeptisch, ob Codemasters der Abstecher ins Arcade-Fach glückt – und ob das Spiel überhaupt jemand braucht. Doch siehe da: Showdown macht einen Heidenspaß. Weil es die Stärken der Dirt-Serie (Zugänglichkeit, Abwechslung, grandiose Grafik) mit so kurzweiligen wie brachialen Blechschlachten kombiniert und vor allem im Multiplayer-Teil für ordentlich Schadenfreude sorgt. Liebhaber anspruchsvoller Rallye-Spiele sollten allerdings einen Bogen um den Spaßmacher machen und lieber auf Dirt 4 warten.





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 i5-3550 GTX560 1.0TB 8GB



INTEL Core i5 3550 4x 3.30 GHz
8192MB DDR3 1600 Ram
3072MB nVidia GTX560TI
1.0 TB SATAIII HDD
550W be quiet!



- GIGABYTE GA-Z77M-D3H-USB3 Z77 LGA 1155
- Intel® Core™ i5 3550 4x 3.30 GHz 6MB
- 8192MB DDR3-1600 Samsung Kit
- 1.0TB SATAIII HDD
- 3072MB nVidia GeForce GTX560TI
- 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 i7-2700K GTX560 1.0TB 8GB



Intel® Core i7 Processor i7-2700K
8192MB DDR3 1333 Ram
3072 MB nVidia GTX560TI
1.0 TB SATAIII HDD



- GIGABYTE GA-Z68AP-D3 mit Intel Z68 Chipsatz
- Intel® Core™ i7 Processor i7-2700 4x 3.5GHz
- 8192 MB DDR3-1333 Samsung KIT
- 3072MB nVidia GeForce GTX560ti
- 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 i7-3930K GTX560 1.0TB 16GB



INTEL Core i7 3930K 6x 3.2GHz
16384MB DDR3 1333 Ram
3072 MB 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

1379.90
oder 36x 44,50 € mtl.*

COMBAT READY! PC System i7-3770 GTX680 1.0TB 8GB-1600



INTEL Core i7 3770 4x 3.4 GHz
8192MB DDR3 1600 Ram
2048MB nVidia GTX680
1.0 TB SATAIII HDD



- GIGABYTE GA-Z77M-D3H-USB3 Z77 LGA 1155
- Intel® Core™ i7 Processor i7-3770K
- 8192MB DDR3-1333 Samsung Kit
- 1 TB SATA III HDD
- 2048MB nVidia GeForce GTX680
- 700W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x LG DVDRW

1399.95
oder 36x 45,10 € 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 i inkl. Systemkartonage - günstiger Auslandsversand!

+ launiger Koop-Modus
+ coole Zwischensequenzen

- stumpfe Ballereien
- nervige KI-Patzer
- veraltete Grafik

Das **Xbox-Steuerkreuz** ist das einzige Überbleibsel der Konsolenversion. Davon abgesehen wurde das Spiel sehr gut auf den PC portiert.

Wehren Sie G-Birkin ab, bis die Tür geöffnet ist.

Zu viert legen wir uns mit einem **Bossmonster** an. Das sieht allerdings spannender aus, als es ist. (1920x1080 Pixel, volle Details)

Resident Evil

Operation Raccoon City

Wie man einen großen Namen zu Grabe trägt: Der Action-Ableger zu Capcoms Kultserie entpuppt sich als spaßbefreite Zombieballerei, die selbst ein Koop-Modus nicht mehr rettet. Von Tobias Veltin und Daniel Matschijewsky

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Slant Six Games** (*Operation Raccoon City ist das PC-Erstlingswerk*)
Termin: **18.6.2012** Spieler: **1 bis 4** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **40 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7472

Gegner auf 12 Uhr! Zombies brechen torkelnd durch die Tür und schwanken stöhnend auf uns zu. Die ersten Monster fressen kein Menschenfleisch, sondern Blei aus unserer blitzartig hochgerissenen Waffe. Doch die Flut

der Angreifer reißt nicht ab. Wir schleudern eine Granate, Zombies fliegen durch die Luft. Die übrigen wankenden Gestalten erledigen wir mit der Pistole. Endlich Ruhe! Klingt spannend? Klingt nach einem echten **Resident Evil**? Von wegen. **Operation Raccoon City** hat mit der kultigen Horror-Reihe so viel zu tun wie ein Zombie mit dem Nobelpreis in Chemie.

Handlungsort ist mal wieder Raccoon City. Der Ausbruch des gefährlichen T-Virus ist gerade auf dem Höhepunkt, als

der Umbrella-Konzern (verantwortlich für den Schlamassel) bemerkt, dass man für die Zombiekatastrophe ja eventuell zur Verantwortung gezogen werden könnte. Jetzt heißt es also: Beweise vernichten. Hier kommen wir und unser Team aus Elitesoldaten ins Spiel. Der von Umbrella beauftragte U.S.S.-Trupp ist immer zu viert unterwegs, zu Beginn müssen wir uns für einen Kämpfer entscheiden. Insgesamt stehen sechs Charaktere zur Auswahl, von denen jeder andere Waffen und Fertigkeiten mitbringt. Während etwa der bullige Beltway über eine starke Panzerung verfügt und mit seiner Schrotflinte ordentlich austeilt, kann sich Vector unsichtbar machen und aus



Die gut gemachten **Zwischensequenzen** zählen zu den Höhepunkten des Spiels.

Games for Windows Live

Resident Evil: Operation Raccoon City muss einmalig über Games for Windows Live aktiviert werden. Zwar lässt sich das Programm auch so starten und spielen, speichern dürfen Sie dann aber nicht. Ebenfalls problematisch: Einmal mit Ihrem Konto verknüpft ist ein Weiterverkauf nicht mehr möglich.

Derbe KI-Macken

Wenn Sie gerade keine Freunde zur Hand haben, übernimmt der Computer die Steuerung der Team-Kameraden. Das funktioniert aber eher schlecht als recht.



Immer mal wieder werden wir von einem überambitionierten KI-Kollegen **geheilt** (was eine grüne Pflanze verbraucht), obwohl unser Lebensbalken (rechts unten) noch fast voll ist.



Die **Wegfindung** hat häufig teils derbe Aussetzer. Ab und an bleiben die Burschen an Ecken hängen oder laufen sich gegenseitig in die Schusslinie.

dem Hinterhalt attackieren. So cool das klingt, so wenig wirken sich die unterschiedlichen Talente auf das Spielgefühl aus. Der Grund: Stumpfes Ballern reicht in der Regel aus, egal, welche Waffe wir dafür zur Hand nehmen.

Dass Taktik nicht all zu groß geschrieben wird, liegt auch an der schwachen KI. Nicht nur die der gegnerischen Soldaten (Zusammenarbeit kennen die Burschen nicht), sondern auch die unserer Kameraden. Die treffen zwar, bewegen sich aber oft komplett sinnfrei durch die Areale, rücken nicht nach oder gehen sofort zu Boden, wo wir sie mühsam wiederbeleben müssen. Außerdem heilen uns die Kollegen zwar regelmäßig, aber eher in unpassenden Momenten und nicht etwa dann, wenn unsere Energieleiste fast leer ist. Diese Macken entfallen zwar, wenn Sie die Kampagne zusammen mit Freunden angehen, der Koop-Spaß bleibt mangels Abwechslung bei Level- und Missionsdesign aber trotzdem schnell auf der Strecke. Egal ob wir nun eine Probe aus einem Labor wiederbeschaffen oder Störsender an Generatoren anbringen, latschen wir stets durch schlauchige, detailarme Levels von A nach B und ballern unterwegs alles nieder, was nach Zombie oder Soldat aussieht.

Dabei nerven immer wieder unnötige Desing-Patzer. Das an **Mass Effect** erinnernde

Deckungssystem etwa funktioniert zwar ganz gut. Aber warum können wir zum Beispiel nicht über Objekte springen, um schneller voranzukommen? Stattdessen müssen wir selbst um kleinste Hindernisse mühsam herumlatzen. Zudem fragen wir uns, warum bei Bossmonstern (die allesamt enorm langweilig ausfallen) nicht genau angezeigt wird, wie viel Energie das Vieh noch hat. Eine simple Gesundheitsleiste hätte da Wunder gewirkt. Ebenfalls störend sind die gelegentlich eingestreuten Quicktime-Events, die wegen der teils unfaireren Zeitlimits kaum beim ersten Mal zu schaffen sind – das hat schon im über sieben Jahre alten **Resident Evil 4** für Zähneknirschen gesorgt. Überhaupt sollten Genre-Einsteiger einen Bogen um das Spiel machen; selbst auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad zieht der Anspruch bereits früh in der (nur fünf Stunden umfassenden) Kampagne stark an.

Jubelstürme bleiben auch bei der Technik des Titels aus. **Operation Raccoon City** sieht nämlich bestenfalls durchschnittlich aus. Zwar machen einige Umgebungen durchaus etwas her, etwa der in Nebel getauchte Stadtpark. Im großen Rest des Spiels schießen wir uns aber laufend durch ewig gleich aussehende Krankenhäuser, öffentliche Einrichtungen und Forschungskomplexe. Matschige Texturen, abgehackte Animationen und ein grundsätzlicher Mangel an Details stören dabei ebenso wie die polygonarmen Helden- und Monstermodelle. Immerhin sorgen schicke Feuer- und Explosionseffekte für eine atmosphärische Lichtstimmung. Der Sound macht da schon eine bessere Figur. Die Waffengeräusche klingen knackig,

die Schreie der Zombies gehen durch Mark und Bein, und die Musikantermalung ist zwar unauffällig, aber passend. Die emotionslose deutsche Sprachausgabe will dage-

gen so gar nicht ins Bild passen und drückt die Atmosphäre entsprechend. Gut gelungen ist dafür die Portierung auf den PC. Wir dürfen die (präzise) Maus- und Tastatur-

Das ist kein Resident Evil

Zombie-katastrophe!

Daniel Matschijewsky,
Redakteur
danielm@gamstar.de

Left 4 Dead im Resident-Evil-Universum? Das klingt verlockend. Doch schnell machte sich bei mir Ernüchterung breit. Von dem einstigen Flair der Serie ist nichts übrig geblieben. Stattdessen ballere ich mich durch uninspirierte Actioneinlagen und ärgere mich über die vielen Patzer (Endgegnerkämpfe, Schlauchlevels, Missionsdesign, KI etc). Selbst im Koop-Modus kommt nur bedingt Laune auf, denn Raccoon City fehlt es an coolen Ideen, einer straffen Inszenierung oder überhaupt irgendetwas, das mich (und meine Freunde) an den Monitor fesselt.

steuerung frei konfigurieren, und das Zielen geht gut von der Hand. Lediglich das Wechseln von Waffen und Granaten ist etwas fummelig geraten, da die Entwickler vergessen haben, dem Digitalkreuz des Konsolen-Gamepads ein sinnvolles PC-Pendant zu verpassen (siehe Hauptbild). **TV / DM**

TERMIN 18.6.2012 PREIS 40 Euro USK ab 18 Jahren

Resident Evil

Operation Raccoon City

Publisher Capcom
Entwickler Slant Six Games
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD
Kopierschutz Games for Windows Live

MULTIPLAYER
SPIELMODI (SPIELER) Koop (4), Versus (4) SPIELTYPEN Internet
DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSUCH Intern MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden
WERTUNG Befriedigend
»Launige Koop-Action, aber selbst mit Freunden auf Dauer zu stumpf.«

GRAFIK
+ gute Beleuchtungseffekte
+ detaillierte Charaktere und Umgebungen
+ abgehackte Animationen + schwammige Texturen **6/10**

SOUND
+ treibende Musik + kernige Waffeneffekte
+ emotionslose Sprecher
+ Schwankungen in der Lautstärke **7/10**

BALANCE
+ vier Schwierigkeitsgrade + für Einsteiger etwas zu hart
+ teils unfaire Reaktionszeiten + schwankender Schwierigkeitsgrad **6/10**

ATMOSPHÄRE
+ gut gemachte Zwischensequenzen
+ Ballereien langweilen schnell
+ wenig Abwechslung + keinerlei Resident-Evil-Flair **6/10**

BEDIENUNG
+ frei konfigurierbar + präzises Zielen
+ fummelige Item- und Waffenauswahl
+ Speicherpunkte teils sehr weit von einander entfernt **8/10**

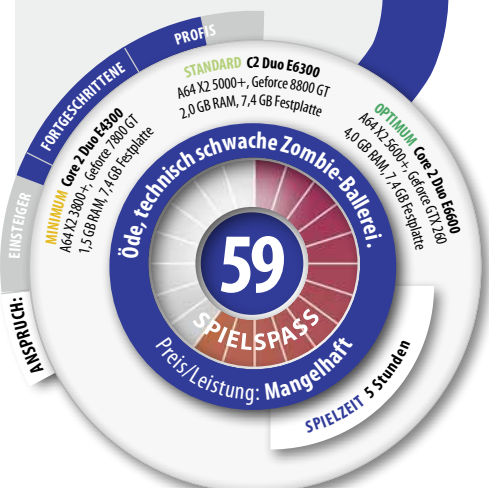
UMFANG
+ cooler Koop-Modus + sechs unterschiedliche Heldentypen
+ freischaltbare Extras + kurze Kampagne
+ kaum Wiederspielwert **5/10**

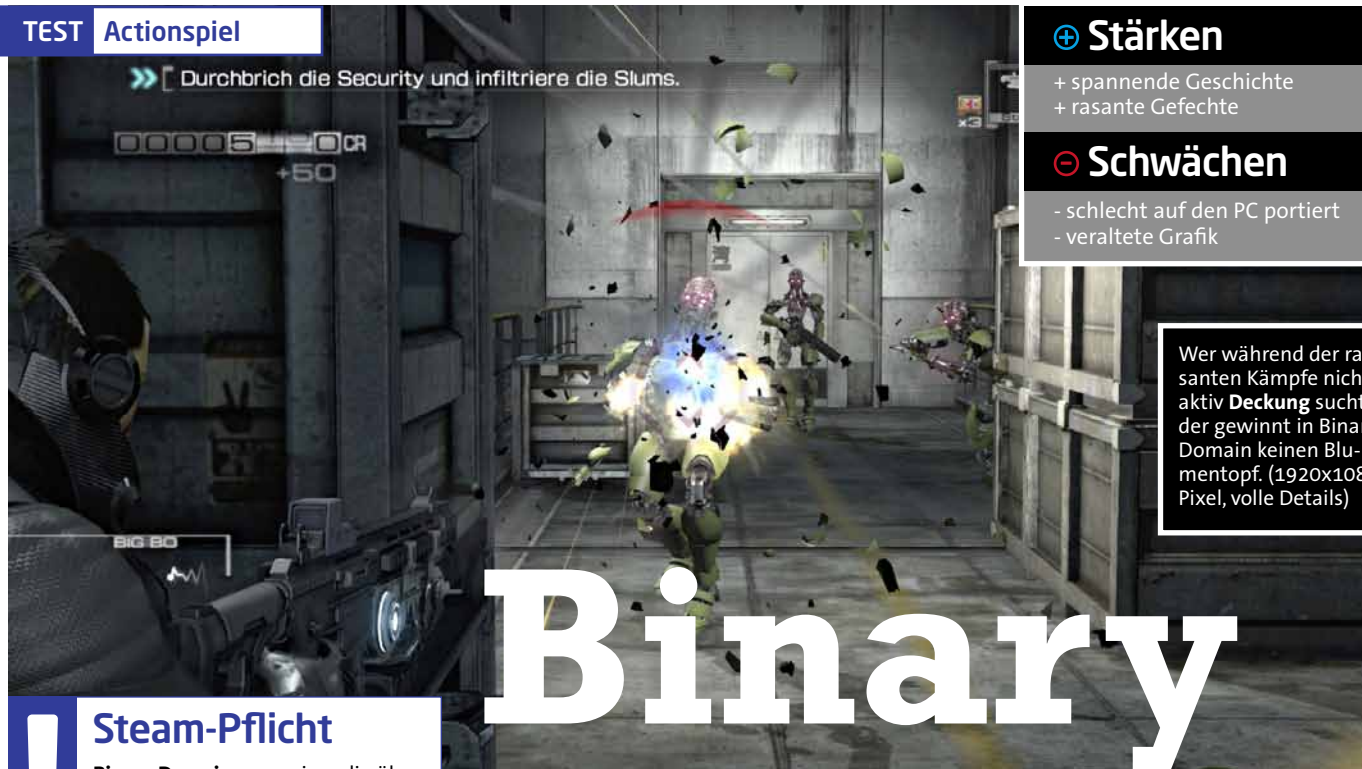
LEVELDESIGN
+ viele versteckte Extras + langweilige Schlauchlevels
+ abwechslungs- und detailarm
+ teils unlogische Levelgrenzen **5/10**

KI
+ KI-Kameraden agieren oft unlogisch und treffen kaum
+ gegnerische Soldaten besitzen keinerlei Taktik
+ zahlreiche Aussetzer **4/10**

WAFFEN & EXTRAS
+ unterschiedliche Granatentypen
+ freischaltbare Waffen... + ... die sich aber kaum voneinander unterscheiden + Spezialtalente sind nutzlos **6/10**

HANDLUNG
+ zahlreiche Filmsequenzen
+ bekannte Charaktere tauchen auf + dünne Handlung
+ farblose Hauptfiguren + kaum Überraschungen **6/10**





➤ Stärken

- + spannende Geschichte
- + rasante Gefechte

➤ Schwächen

- schlecht auf den PC portiert
- veraltete Grafik

Wer während der rasanten Kämpfe nicht aktiv **Deckung** sucht, der gewinnt in Binary Domain keinen Blumentopf. (1920x1080 Pixel, volle Details)

! Steam-Pflicht

Binary Domain muss einmalig über Valves Online-Plattform Steam aktiviert werden. Danach können Sie das Spiel auf beliebig vielen Rechnern installieren. Ein Weiterverkauf ist dann aber nicht mehr möglich.

Binary Domain

Taktik, Action und eine spannende Story - Segas Zutaten für einen gelungenen Sci-Fi-Shooter. Wäre da nicht die schwache PC-Portierung. Von Thomas Wittulski und Daniel Matschijewsky

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Sega** Entwickler: **Toshihiro Nagoshi** (**Binary Domain** ist das PC-Erstlingswerk)
Termin: **18.5.2012** Spieler: **1 bis 10** Sprache: **Deutsch** Preis: **40 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7877

Auf DVD: Test-Video

Roboter sind eine tolle Erfindung. Um vorauszusagen, dass unsere Gesellschaft in der Zukunft mehr und mehr von autonomen Maschinen abhängig wird, muss man kein Hellseher sein. Sega nimmt sich des spannenden Themas in Form eines Video- und nun auch PC-Spiels an. Im Taktik-Shooter **Binary Domain** geht es mit großen Kalibern gegen hochentwickelte Androiden. Aber auch um die Frage, wie viel das »Gefühl« eines Menschroboters im Vergleich zu dem eines echten Menschen wert ist.

Die Welt im Jahr 2080 ist eine einzige düstere Klimakatastrophe. Die steigenden Meeresspiegel zwingen die Menschen, auf den Ruinen der alten Metropolen riesige Wolkenkratzer zu errichten, komplett neue Städte thronen auf dem Schutt der Jahrhunderte. Die Roboterherstellung ist eines der wichtigsten Industriefelder. Ein internationales Abkommen verbietet allerdings den Bau von Maschinen, die Menschen täuschend ähnlich sehen. Doch in Detroit taucht eines Tages ein Mann auf, der sich selbst als künstliches Wesen enttarnt und offensichtlich völlig am Rad dreht. Die Re-

gierung steht vor einem Rätsel: Sind diese Cyborgs gefährlich? Woher kommen sie? Wie viele gibt es von ihnen? Und warum halten sich die »Seelenlosen«, wie sie genannt werden, selbst für Menschen? Eine Menge Potenzial für eine spannende Handlung. Diese werden wir in der Haut des Elitesoldaten Dan Marshalls erleben, der in Japan nach den Drahtziehern einer globalen Verschwörung sucht. Die vergleichsweise unverbrauchte und fesselnde Geschichte wird hauptsächlich über Zwischensequenzen erzählt und überrascht auch durch die ein oder andere Wendung. Und anders als



Die zahlreichen **Bossgegner** sind vor allem eines: riesengroß.



Das Spiel erzählt seine Geschichte in coolen **Zwischensequenzen**.

Sprachwissenschaften



Wer ein Headset besitzt, der kann taktische Befehle per **Sprachsteuerung** erteilen. Zudem dürfen Sie in Gesprächen alternativ auch über das Mikrofon antworten.



Ähnlich wie in den meisten Spielen von Bio-ware wirken sich Ihre **Antworten** auf das Gemüt der KI-Teamkollegen aus. Wer all zu oft gegen den Strich bürstet, der bekommt es sogar mit Meuterei zu tun.

die Erzählkünste manch anderer Actionsspiele hält sie den Spieler bis zum Ende der mit zehn Spielstunden vergleichsweise langen Kampagne bei der Stange.

In den zahlreichen Actioneinlagen orientiert sich **Binary Domain** stark an **Mass Effect**. Wir hechten aus der Schulterperspektive von Deckung zu Deckung, ballern mit gezielten Feuerstößen auf anrückende Gegner und befehlen unseren KI-Kameraden, das-selbe zu tun. Cool dabei: Wenn wir einem Roboter die Beine wegschießen, geht der Bursche zwar zu Boden, ballert aber trotzdem munter weiter. Gerade wenn wir es mit vielen Maschinen gleichzeitig zu tun bekommen, die uns durch cleveres Vorrücken in die Enge zu drängen versuchen, kommt ein bedrückendes Gefühl auf. Trotzdem bleibt der Schwierigkeitsgrad stets fair. Was auch an der tatkräftigen Unterstützung unserer Kollegen liegt. Denen können wir simple Befehle erteilen, wahlweise über

Wer hat diese Portierung verbrochen?

ein Auswahlmenü oder verbal über das Headset-Mikrofon. Letzteres funktioniert allerdings nicht optimal, da Befehle oft nicht erkannt werden und das Wiederholen Zeit kostet. Nett hingegen: Wer seinen Kollegen in Dialogen all zu oft auf die Füße tritt, sinkt in deren Ansehen. Das hat Einfluss auf ihr Handeln und ihre Bereitschaft, uns im Kampf beizustehen. Dieses Dialogsystem passt prima zu **Binary Domain**, ist allerdings nur halbherzig umgesetzt. So sind in vielen Situationen Antworten vorgegeben, mit denen wir selbst nicht viel anfangen können;

die, die uns durch den Kopf gehen, sind hingegen nicht dabei – schade. Dafür motivieren die zahlreichen und gigantischen Bossgegner, bei denen ebenso wie im Rest des Spiels pures Draufhalten nicht ausreicht, sondern die richtige Waffenwahl und clevere Deckungssuche gefragt sind. Zudem wird die Action immer mal wieder durch spontane Geschicklichkeitseinlagen aufgelockert, etwa wenn wir mit einem Jetski durch geflutete U-Bahnrohre rasen und dabei Minen ausweichen müssen. Cool: Durch Abschüsse verdientes Geld investieren wir in zahlreiche Waffen- und Rüstungs-Mods, durch die wir Dan und sein Team nicht nur sukzessive verbessern, sondern sie auch spezialisieren können.

Technisch gibt es indes einige Defizite, denn die Entwickler haben kaum Aufwand in die PC-Portierung gesteckt. So müssen Sie die überall im Spiel prangenden Tasten-Symbole der Xbox-Version händisch im externen Konfigurationsmenü durch ihre PC-Pendants ersetzen. Die per Patch nachträglich eingebaute Mausunterstützung in den Menüs funktioniert ebenfalls alles andere als gut. Und während das Zielen und Schießen weitgehend reibungslos klappt, fallen die Waffenwahl und das Werfen von Granaten ausgesprochen fummelig aus.

Da passt es ins Bild, dass **Binary Domain** die Möglichkeiten eines PCs auch grafisch nicht zu nutzen vermag; bis auf höhere Auflösungen und optionale Kantenglättung lässt das Programm keinerlei zusätzliche Aufhübschungen zu. Die wären aber nötig gewesen, denn **Binary Domain** ist kein sonderlich hübsches Spiel. Vor allem die Texturen, Animationen und die generelle Detailfülle hinken aktuellen Genre-Standards meilenweit hinterher. Dasselbe gilt für die Synchronisation. Die Sprecher wirken zwar allesamt professionell, in vielen Passagen scheinen die Dialogzeilen aber zusammenhanglos abgelesen worden zu sein, wodurch oft die Dramatik oder der Witz flöten geht. Schade, denn solche Mankos kosten das Spiel viel



Die Story reißt es raus

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Hätte Binary Domain nicht seine vergleichsweise unverbrauchte Geschichte, wäre Segas Actionspiel nur ein weiteres unter vielen. Klar machen die taktisch angehauchten Ballereien viel Spaß. Wirklich Neues bieten sie allerdings nicht, zumal die Grafik alles andere als modern ist. Ich bleibe trotzdem am Ball. Weil ich wissen will, wohin mich die Geschichte führt. Und weil das Spiel clever mit der heiklen Roboter-Thematik umzugehen weiß und sehr gut unterhält, ohne gleich die Moralkeule zu schwingen. Letztere ziehe ich allerdings den Entwicklern über den Schädel. Wer so eine verkorkste PC-Portierung abliefern, der verdient nichts anderes.

seiner an sich gelungenen Atmosphäre. Wer darüber hinweg hören kann, freut sich über das stimmige Szenario und die spannend erzählte Handlung, die – anders als so mancher Genre-Konkurrent – ganz ohne den üblichen Terrorismus-Elitesoldaten-Verschö-
rungs-Einerlei auskommt. **TW** / **DM**

TERMIN	18.5.2012	PREIS	40 Euro	USK	ab 16 Jahren
<h1>Binary Domain</h1>					
Publisher	Sega				
Entwickler	Toshihiro Nagoshi				
Sprache	Deutsch				
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD				
Kopierschutz	Steam				
MULTIPLAYER					
SPIELMODI (SPIELER) Team=Deathmatch (10), Einsatz (10), Zerstörung (10), vier weitere Modi SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein SERVERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden					
WERTUNG Befriedigend »Nett für zwischendurch. Mangels Vielfalt aber auf Dauer zu eintönig.«					
GRAFIK					
+ detaillierte Roboter + hübsche Effekte + oft triste Umgebungen + schwammige Texturen + generelle Detailarmut					
SOUND					
+ gelungene Effekte + professionelle Sprecher ... + ... die aber oft wie ohne Zusammenhang abgelesen klingen + vergleichsweise öde Musik					
BALANCE					
+ drei Schwierigkeitsgrade + leichter Einstieg + knackige, aber nie unfaire Kämpfe + gutes Treffer-Feedback					
ATMOSPHERE					
+ unverbrauchtes Szenario + imposante Bossgegner + gut gemachte Zwischensequenzen + rasante Gefechte + auf Dauer zu wenig Abwechslung					
BEDIENUNG					
+ präzises Zielen + hakelige Waffen- und Granatenwahl + Xbox-Symbole müssen händisch ausgeblendet werden + fummelige Mausunterstützung in den Menüs					
UMFANG					
+ vergleichsweise lange Solo-Kampagne + kaum Wiederspielwert + dünner Multiplayer-Teil + gefühlt fehlt ein Koop-Modus					
LEVELDESIGN					
+ nachvollziehbare Umgebungen + diverse Rätsel- und Geschicklichkeitseinlagen + auffallende Levelgrenzen + detailarm und oft trist					
KI					
+ Roboter versuchen den Spieler einzukreisen + suchen aktiv Deckung + neigen aber auch häufig zum stupiden Vorpreschen					
WAFFEN & EXTRAS					
+ sammelbare Waffen- und Rüstungsmods + durchdachtes Waffenarsenal ... + ... aber nur wenig Auswahl					
HANDLUNG					
+ interessante und erwachsene Geschichte + interessantes Heldengespann + Dialogoptionen beeinflussen Moral + generell wenig wendungsreich					

6/10

8/10

9/10

8/10

5/10

7/10

7/10

7/10

8/10

8/10

73

Solide Taktik-Ballerei mit spannender Story.

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Befriedigend

SPIELZEIT: 10 Stunden

EINSTÜGER

MINIMUM Core 2 Duo E6300
A64 X2 3800+, GeForce 7800 GT
1,5 GB RAM, 1 GB Festplatte

FORTGESCHRITTENE

PROFIS

STANDARD Core 2 Duo E6300
A64 X2 5000+, GeForce 8800 GT
2,0 GB RAM, 7,1 GB Festplatte

OPTIMUM Core 2 Duo E6600
A64 X2 5000+, GeForce GTX 260
4,0 GB RAM, 7,1 GB Festplatte

Pechschwarze **Spinnenwesen** haben den zauberhaften Baum überrannt und saugen ihm die Lebenskraft aus.



Botanicula



Botanicula ist eine Mischung aus Adventure, Gemälde, Wimmelbild und Zeichentrickfilm. Oder eine zauberhafte Reise in die kindliche Neugier. Von Jochen Gebauer

Genre: **Adventure** Publisher: **Daedalic** Entwickler: **Amanita Design (Machinarium, GS 12/09: 80 Punkte)**
Termin: **27.4.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **20 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7876

Auf DVD: Test-Video

Kinder denken in beneidenswert unkomplizierten Bahnen: Wenn sie herausfinden wollen, was eine Sache macht, dann ziehen sie dran. Oder drücken drauf.

Oder rütteln mal kräftig. **Botanicula** funktioniert ähnlich. Während wir bei »normalen« Adventures in der Regel einen guten Grund haben, auf einen Hotspot zu klicken, tun wir das beim neuen Adventure der **Machinarium**-Macher zunächst nur deshalb, weil wir wissen wollen, was passiert.

Die Handlung ist schnell erzählt: Es war einmal ein Baum, der aus einem gefallenem Stern erwuchs und einen Rasselbande von knuffigen Baumkreaturen eine zauberhafte Heimat bot. Plötzlich kamen pechschwarze Spinnenwesen und begannen damit, diesem Baum das Leben auszusaugen. Eine

Gruppe von fünf Baumkreaturen will sich das nicht gefallen lassen und macht sich auf, die Spinnen zu vertreiben. Klingt nach einem Kinderbuch? Stimmt. In der Tat ist **Botanicula** ein sehr kindliches Vergnügen – aber deshalb noch lange kein kindisches.

In den weitverzweigten Ästen des Baumes wimmelt es nämlich nur so von verspielten Details, die bloß darauf warten, dass wir draufklicken. Blätter wogen unter unseren Bewegungen, Insekten krabbeln hinter Blättern hervor, vogelartige Geschöpfe klettern aus ihren Eiern und fliegen singend davon. Vieles davon ist Selbstzweck, existiert nur um der eigenen Existenz willen und darum, uns eine Freude zu machen. Das soll nicht bedeuten, dass es in **Botanicula** keine Rätsel gäbe – die gibt es durchaus. Es bedeutet allerdings, dass das erste Rätsel darin besteht, herauszufinden, was von all diesen Dingen überhaupt ein Rätsel ist. Denn wie **Machinarium** kommt auch **Botanicula** ohne

gesprochene Dialoge aus und verlässt sich ganz auf visuelle Hinweise. Bei einem weniger talentierten Entwickler hätte diese Erzählweise ins Auge gehen können; aber die **Machinarium**-Macher sind gut genug, um uns nie im Regen stehen zu lassen.

Wenn **Botanicula** ein Problem hat, dann ist es nicht die Frage, was genau wir denn nun eigentlich machen sollen – sondern wie wir

Mit großen kindlichen Kulleraugen

das bewerkstelligen. Bisweilen nämlich geht ein wichtiger Hotspot im Allerlei der vielen unwichtigen verloren, und wir jagen unsere fünfköpfige Rasselbande minutenlang ziellos von Ast zu Ast, weil wir übersehen haben, dass wir irgendwas anklicken

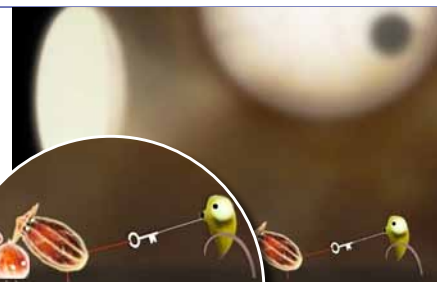
Die Rätsel



Das vielfältige Rätseldesign von **Botanicula** offenbart sich bereits im zweiten Abschnitt. Hier versperren uns **fünf Schlösser** den Weg, fünf Schlüsseln müssen her.



Der **erste Schlüssel** ist gefunden. Bloß: Wie kommen wir ran? Die Lösung: Wir bugsieren eine rote Kugel mit dem Mauszeiger so, dass sie den Schlüssel zu uns schießt.



Einen anderen Schlüssel finden wir im Maul eines **kleinen Dings**, das im Maul eines größeren Dings wohnt. Hergeben will es den Schlüssel nicht, also tauziehen wir.

Wie kriegen wir das Riesenrad wieder in Gang? Vielleicht einfach mal an der Kurbel drehen?

trotzdem über pechschwarze Spinnen-Bieser triumphieren sehen. Und wir wollen diese zauberhafte kleine Welt bis in den letzten Winkel entdecken und bestaunen.

Das ist nicht zuletzt ein Verdienst des brillanten Art Designs. Vergessen wir für einen Augenblick das Technische und betrachten das, was **Botanicula** auszeichnet: das Künstlerische. Kunst, so heißt es zwar, läge im Auge des Betrachters, aber: Wenn diese so wundervoll verspielte und mit einem geradezu beängstigend scharfen Auge fürs visuelle Erzählen gestaltete Welt kein Kunstwerk sein soll, dann können wir morgen alle Gemälde abhängen und die Museumschlüssel wegwerfen. Das soll nicht bedeuten, dass Sie den Stil von **Botanicula** mögen müssen. Aber wer sich hier über schlechte Technik beklagt, der könnte ebenso gut maulen, dass van Gogh mit Öl gemalt hat.

Eine Sache aber müssen wir bemängeln: Dass **Botanicula** im Jahr 2012 allen Ernstes nur zwei Auflösungen unterstützt und die höchste davon 1280x800 Bildpunkte beträgt. Welch Frevel, dieses Spiel im Fenster oder eingerahmt von einem schwarzen Kasten spielen zu müssen. Zumindest teilweise entschädigt uns der grandiose Soundtrack, dem fast spielend gelingt, woran viele Komponisten scheitern: Das Geschehen stimmungsvoll zu untermalen, ohne sich in den Vordergrund zu drängen. Jochen Gebauer / GR

können. Das allerdings ist Kritik auf hohem Niveau, denn obwohl sich **Botanicula** ans innere Kind wendet, knausert es beileibe nicht mit Kopfnüssen. Klassische Kombinationsrätsel sind dabei eher selten; häufig begegnen uns stattdessen Aufgaben der Marke »Wie lässt sich die Spielwelt manipulieren?« und »Wohin muss ich klicken?«.

Zwar zieht der Schwierigkeitsgrad im Verlauf der rund sechsstündigen Spielzeit spürbar an, allerdings dürfte er für Genre-Profis trotzdem einen Tick zu niedrig geraten sein. Zumal **Botanicula** auffallend wenig macht aus seiner fünfköpfigen Heldengruppe. Wo etwa Nate und sein Zotteltier in **Die Vieh Chroniken** viele Rätsel in Gemeinschaftsarbeit lösen, agiert unser Baumkommando meist als ein Charakter. Und wenn wir uns doch mal entscheiden müssen, wer nun eine Problemlösung übernehmen soll, dann entpuppt sich das oft als reines Trial & Error.

Dieser Umstand führt beinahe zwangsläufig dazu, dass die Mitglieder unseres Baumrettungstrupps kein eigenes Profil gewinnen. So niedlich Ast, Feder, Pilz und Co. auch animiert sind, so blass bleiben sie als Figuren. Der Roboter Josef aus **Machinarium** besaß deutlich mehr Tiefe. Das muss man aber nicht schlimm finden. Denn **Botanicula** nutzt zwar eine ähnliche Erzählweise, setzt aber einen anderen Schwerpunkt. Wunderbar verspielte Entdeckungsreise eben statt kafkaesker Charakterstudie. Und eines kann man **Botanicula** nun wirklich nicht absprechen: dass es Atmosphäre förmlich blutet. Ja, der Plot ist flach, und ja, die Figuren auch. Aber wir wollen diesen Baum trotzdem retten, diese niedliche Rasselbande



Mut gewinnt

Jochen Gebauer
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Sein Fazit zu **Machinarium** begann der Kollege Patrick mit: »Liebe Leser, ignorieren Sie alle Kritikpunkte, die ich im Test dargelegt habe, und spielen Sie **Machinarium**!« Bei **Botanicula** möchte ich Ihnen den gleichen Rat erteilen. Ich kann Ihnen zwar nicht versprechen, dass Sie dieses große kleine Spiel genauso fasziniert wie mich, aber ich kann Ihnen versprechen, dass es mehr ist als die Summe seiner Teile, dass es mutig ist und ambitioniert und Kunst. Ich mag's allerdings nicht unbedingt deshalb, sondern weil es mich daran erinnert, wie es war, jung zu sein. Und wie es war, eine wunderbare Welt mit großen kindlichen Kulleraugen zu entdecken. Großartig nämlich.

Stärken

- + makellostes Art Design
- + verströmt Atmosphäre
- + zauberhafte Spielwelt
- + ausgezeichnete Soundtrack

Schwächen

- knuffige Helden bleiben blass
- Rätsel mitunter gut »versteckt«
- vorgegebene Auflösung

TERMIN 27.4.2012

PREIS 20 Euro

USK ab 16 Jahren

Botanicula

Abenteuer

Publisher Daedalic Entertainment
Entwickler Amanita Design
Sprache Deutsch
Ausstattung Pappschuber, Soundtrack, Poster
Kopierschutz keiner



GRAFIK

- + nahezu perfektes Art-Design
- + niedliche Animationen
- + wimmelt von liebevollen Details
- + maximale Auflösung von 1280x800
- + teils detailliert animiert

6/10

SOUND

- + wunderschöner Soundtrack
- + perfekt eingesetzte Effekte
- + niedriges Feedback der Baumwesen

10/10

BALANCE

- + nie unfair
- + lädt zum Experimentieren förmlich ein
- + keine Sackgassen
- + für Profis einen Tick zu leicht

8/10

ATMOSPHERE

- + zauberhafte Stimmung
- + knuffige Baumwesen
- + Umgebung reagiert brillant auf den Spieler

10/10

BEDIENUNG

- + einfache Maussteuerung
- + schnelles Wechseln zwischen den Bildschirmen
- + Karte ...
- + ... die allerdings kaum hilfreich ist
- + nur sechs Speicherplätze

8/10

UMFANG

- + viele Schauplätze
- + animierte Kreaturen-Karten als Sammelobjekte
- + ... die als Wiederpielwert eher mau sind
- + vergleichsweise kurze Spieldauer

6/10

HANDLUNG

- + simpel gestrickt, aber absolut passend
- + trotz fehlender Dialoge immer nachvollziehbar
- + entwerfend rührend
- + bleibt bei aller Liebe etwas flach

8/10

CHARAKTERE

- + liebenswerte Baumwesen
- + ... ebenso liebenswerte Figuren und Tiere
- + Spinnen-Wesen als Gegenspieler top
- + ... die aber nie ein eigenständiges Profil entwickeln

8/10

DIALOGE

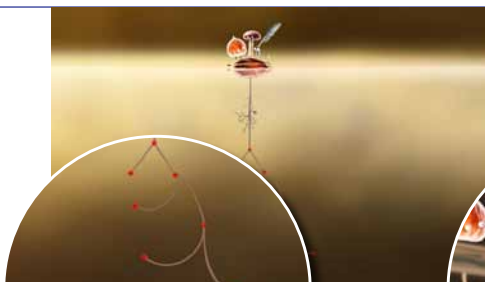
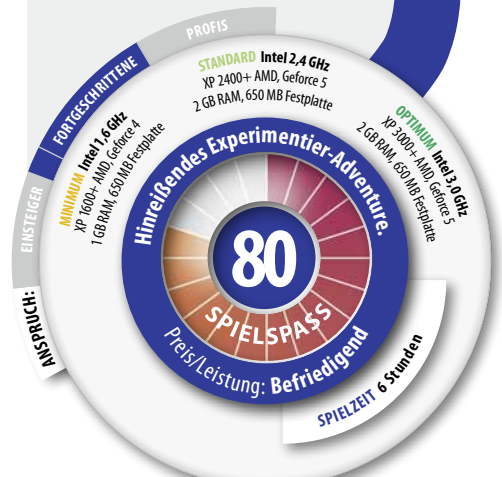
- + teils witzige Trickfilm-Animationen
- + immer verständlich
- + spinnen die Handlung fort
- + ... könnten aber ruhig öfter zum Einsatz kommen
- + teils detailliert animiert

8/10

RÄTSEL

- + Spielwelt als Experimentierwiese
- + viel Abwechslung
- + nachvollziehbare Lösungen
- + ... aber die Rätsel selbst sind oft nicht leicht zu finden
- + Kreaturen bleiben oft ungenutzt

8/10



Der letzte Schlüssel liegt unter Wasser. Gut, dass unser kleiner Zweig eine **Antenne** ausfahren kann, die wir anschließend in einem Minispiel zum Schlüssel navigieren.



Später kommen auch klassische Kombinationsrätsel hinzu. Hier flicken wir Kopf und Körper einer **Raupe** zusammen, die uns zum Dank ihre Geschichte erzählt.



GameStar

und



McGame.com[®]

Jetzt downloaden & sofort spielen!

präsentieren die geballte Ladung:

Gratis!

1 Download - 2 Spiele!

**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 15.7.2012

TOM CLANCY'S

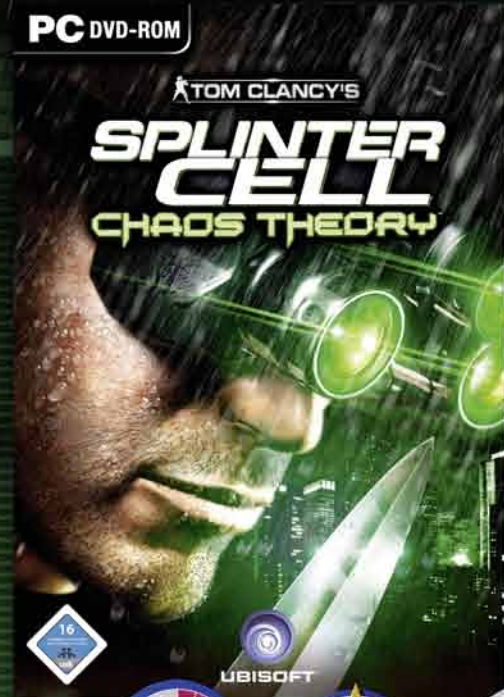
SPLINTER CELL CHAOS THEORY™

Tom Clancy's
SPLINTER CELL™

PC CD-ROM



PC DVD-ROM



Splinter Cell: ©2002 Ubi Soft, Inc. All rights reserved. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft, Inc. Splinter Cell is a trademark of Ubi Soft Entertainment, Inc. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

Splinter Cell Chaos Theory: © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Chaos Theory, Sam Fisher, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gameloft and Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries. Developed by Gameloft.



3.

Legen Sie das Spiel in
Ihren Warenkorb

4.

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

⊕ Stärken

- + beklemmende Atmosphäre
- + grandiose Comic-Umsetzung
- + glaubwürdige Charaktere

⊖ Schwächen

- spielerisch anspruchslos
- sehr kurze Spielzeit

Lee geht mit den **Zombies** nicht gerade zimmerlich um.

The Walking Dead

Das Zombie-Episodenspiel ist eigentlich gar kein Adventure, sondern eine Abfolge von Quicktime-Events. Und dennoch ein überaus intensives Erlebnis. Von Sebastian Klix

Genre: **Adventure** Publisher: **Telltale** Entwickler: **Telltale** (*Tales of Monkey Island: Season One*, GS 02/11: 77 Punkte)
Termin: **24.4.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **25 Euro** (für alle fünf Episoden)

GameStar.de/Quicklink/7885 Auf DVD: Test-Video

Nach der seit rund zehn Jahren erfolgreichen Graphic-*Novel*-Reihe und der mit Lob und Preisen überhäuften TV-Serie war es nur eine Frage der Zeit, bis auch das Spiel **The Walking Dead** erscheinen würde. Verantwortlich dafür zeichnen die Adventure-Spezialisten von Telltale, die seit jeher einen Hang zu starken und bekannten Lizenzen haben. Doch während frühere Telltale-Spiele wie **Sam & Max** noch familienfreundlich waren, zertrümmern wir diesmal Zombieschädel. Denn in Sachen Gewalt steht **The Walking**

Dead seiner Comic-Vorlage in nichts nach. Das gilt auch für viele andere Aspekte, die das Vorbild auszeichnen. Positiv auszeichnen.

Telltale-typisch erscheint das Zombie-Adventure im Episodenformat. **A New Day** ist das erste von insgesamt fünf Kapiteln, die restlichen sollen jeweils im Monatsabstand folgen. **The Walking Dead** plappert dabei nicht einfach die Handlung von Comic oder Fernsehserie nach, sondern erzählt eine Parallelgeschichte. Vorkenntnisse brauchen wir keine, Fans von Comic und TV-Serie stolpern trotzdem über diverse Aha-Momente. Wir

schlüpfen in die Rolle des ehemaligen Lehrers Lee Everett. Der sitzt zu Beginn auf dem Rücksitz eines Polizeiwagens, auf dem Weg ins Gefängnis. Vergehen: Mord. Dabei wirkt Lee gar nicht wie ein Mörder. Die Frage, was hinter seiner Tat steckt, ist ein zentraler Bestandteil der Story von **The Walking Dead**.

Zwischen Mordanklage und Zombie-Apokalypse

Allzu viel kann er dem Polizeibeamten auf dem Fahrersitz allerdings nicht erzählen, da der Staatsdiener in einem unachtsamen Moment einen auf dem Highway herum-schlurfenden Passanten überfährt. Der Wagen überschlägt sich, Lee erwacht wenig später verletzt auf dem Rücksitz. Keine Sekunde zu spät, denn irgendwas bewegt sich draußen vor dem Streifenwagen. Soviel sei verraten: Lee kann sich aus dem Auto befreien und vorerst in Sicherheit bringen. Dann dauert es auch nicht mehr lange, bis er auf erste Überlebende der frisch angebrochenen Zombie-Apokalypse trifft.

The Walking Dead spielt sich dabei weniger wie ein typisches Adventure, sondern wie ein interaktiver Film – allerdings hat Telltale praktisch vollständig auf Rätsel und Minispiele verzichtet. Was es dann noch zu tun

Hershel Greene ist schlecht auf uns zu sprechen, wenn wir Mist bauen.



Dialoge spielen in The Walking Dead eine zentrale Rolle.



Bei diesem Quicktime-Event entkommen wir einem herankriechenden Hirnfresser.

Wo kaufen?

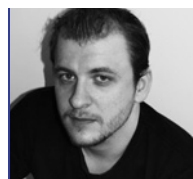
The Walking Dead ist derzeit lediglich als Download verfügbar, etwa über Valves Steam oder die Herstellerseite. Die fünf Episoden gibt es nicht einzeln, sondern nur im Paket für rund 25 Euro. Wir rechnen mit einer normalen Verkaufsversion, sobald alle Kapitel veröffentlicht wurden. Zudem liegt das Spiel derzeit nur mit englischer Sprachausgabe und Untertiteln vor. Für Spieler, die der englischen Sprache nicht allzu mächtig sind, kann das bei den Dialogen unter Zeitdruck durchaus zum Problem werden.

gibt? Eigentlich nicht mehr viel – und doch genug. Das Spiel konzentriert sich in erster Linie auf die Charakterzeichnung sowie die Beziehung und Interaktion zwischen den Figuren. Dialoge spielen eine zentrale Rolle, wir kommunizieren per Multiple-Choice. Und zwar oft unter Zeitdruck, da während der Zombie-Invasion keine Zeit für die minutenlange Auswahl der bevorzugten Antwort bleibt. Zudem würde im richtigen Leben unserer Gegenüber ja auch keine Ewigkeit auf unsere Antwort warten, sondern sich irgendwann selbst seine Meinung bilden. Zögern und Sprachlosigkeit sind also auch eine Aussage. Außerdem merken sich die Charaktere unser Verhalten, etwa eine schlechte Lüge oder ernsthaftes Interesse. Das kann – genauso wie die teils schwerwiegenden Entscheidungen, die wir im Handlungsverlauf treffen – Folgen nach sich ziehen, die auch in die kommenden Episoden einfließen sollen.

Zombiefans brauchen aber keine Angst zu haben, dass die ganze Zeit nur geplaudert wird: Natürlich feiern auch die Hirnfresser regelmäßige und gelungene Auftritte. Kämpfe bestehen aus einer Kombination von richtig platzierten Klicks und Quicktime-Events. Beispielsweise müssen wir mit zittriger Maus schnellstmöglich ein Schrotgewehr mit einer einzelnen Patrone laden, während ein Zombie langsam auf uns zu kriecht. Ein finaler Klick auf den Untoten reicht dann aus, um ihn endgültig ins Jenseits zu befördern. Die Reaktionsspielen sind zudem ordentlich eingebettet und verkommen nicht zur sinnlosen Aneinanderreihung von Tastendrücken. Apropos: Obwohl **The Walking Dead** wie alle Telltale-Titel vorrangig auf Gamepads ausgelegt ist, hat sich die Maus- und Tastatursteuerung spürbar gebessert. So

bewegen wir Lee mit den WASD-Tasten ein ganzes Stück runder als Guybrush in **Tales of Monkey Island**. Die Maus fühlt sich nach wie vor etwas schwammig an, erfüllt aber auch in brenzligen Situationen ihren Zweck. Allerdings sind einige Hotspots nicht immer optimal platziert. So kann es schon mal vorkommen, dass der Punkt, auf den wir klicken müssen, um ein Gespräch zu beginnen, einen Meter neben der Figur schwebt.

Aus der limitierten Technik holt Telltale dafür das Maximum heraus. **The Walking Dead** fängt den Comic-Geist der Vorlage prima ein, wenn auch anders als das schwarzweiße Original. So fallen die etwas detailarmen Objekte und aus der Nähe verwaschenen Texturen nicht so sehr auf. Die Mimik und damit die Emotionen der Charaktere sind obendrein gut erkennbar, bei den Bewegungsanimationen hätten wir uns hingegen noch etwas Feinschliff gewünscht. Alles in allem wirkt **The Walking Dead** dennoch sehr stimmig und atmosphärisch, die guten (englischen) Sprecher tragen ihren Teil dazu bei. Ansonsten gibt sich das Spiel soundtechnisch und musikalisch minimalistisch – und auch das macht sich überwiegend positiv bemerkbar. So schlurfen wir die meiste Zeit wortwörtlich durch Totenstille, gelegentlich unterbrochen vom Krächzen einer Krähe, zirpenden Grillen und dezenter Einsatz von Musik. Gänsehaut garantiert! Sebastian Klix / GR



Zombie-Comic mit Tiefgang

Sebastian Klix
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ich bin ja eigentlich nicht der größte Adventure-Fan. Trotzdem hat es die erste Episode von **The Walking Dead** geschafft, mich für die knapp zwei Spielstunden an den Bildschirm zu fesseln. Atmosphäre und die Treue zur Vorlage können durchweg überzeugen, Charakterzeichnung und Dialoge sind angenehm tief – und obwohl es eigentlich gar nicht so viel zu tun gibt, bindet mich das Spiel trotzdem schön in die Handlung ein. Freunde von ordentlich erzählten Geschichten, auf die sie Einfluss nehmen könnten, haben hier ihren Spaß. Spieler, die von einem Adventure auch Kopfnuss-Rätsel erwarten, sind bei **The Walking Dead** an der falschen Adresse. Ich persönlich zähle allerdings schon die Tage bis zum Erscheinen der nächsten Zombie-Episode.

TERMIN 24.4.2012 PREIS 25 Euro USK ab 18 Jahren

The Walking Dead

A New Day

Publisher Telltale
Entwickler Telltale
Sprache Englisch
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz Steam

GRAFIK

- gute Gesichtsanimationen
- stimmiger und vorlagengerechter Comic-Look
- gelegentliche Detailarmut und mäßige Texturen
- etwas abgehackte Bewegungsanimationen

SOUND

- gute englische Sprecher
- sparsamer, aber guter Einsatz von Soundeffekten
- nicht einmal mehrsprachige Untertitel

BALANCE

- auf Wunsch mit Spielhilfe
- nie unfair
- für Adventure-Veteranen keine Herausforderungen

ATMOSPHÄRE

- beklemmende Stimmung inklusive Schockmomente
- gute Kameraführung
- gute Umsetzung der Vorlage
- diverse Anspielungen auf und Parallelen zu Comic und Serie

BEDIENUNG

- sehr zugänglich
- Spielhilfen ein- und ausschaltbar
- etwas ungenaue Mausführung
- Hot-Spots teils ungünstig platziert
- kein freies Speichern

UMFANG

- dank Dialogen und Entscheidungen hoher Wiederspielwert
- viele unterschiedliche Locations
- episodenbedingt sehr kurze Spielzeit

HANDLUNG

- spannend inszeniert
- Entscheidungen und Konsequenzen
- keine Vorkenntnisse nötig ...
- ... und trotzdem genug Aha-Momente für Kenner
- Lücken zwischen Location-Wechsels

CHARAKTERE

- interessanter Haupt-, gut besetzte Nebencharaktere
- glaubwürdige und nachvollziehbare Charakterzeichnung
- bekannte Personen aus Comic und Serie

DIALOGE

- gut geschrieben
- gelungene Multiple-Choice-Dialoge unter Zeitdruck
- Dialogwahl beeinflusst Gesprächspartner und Handlung

QUICKTIME-EVENTS

- bestens ins Geschehen eingebettet
- keine sinnlosen Tastenkombinationen
- gut dosierter Einsatz
- äußerst simpel gestrickt ...
- ... und keinerlei Herausforderung

PROFIS

STANDARD C2 Duo E6600

A64 X2 6000+ AMD, Geforce 9600
2,0 GB RAM, 2,0 GB Festplatte

OPTIMUM C2 Duo E7400

Phenom II X2 550, Radeon HD 4800
4,0 GB RAM, 2,0 GB Festplatte

82

Gelungener Zombie-Auftakt.

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Befriedigend

SPIELZEIT 2 Stunden

Freispiel

Mass Effect 3 Resurgence-Pack

Ob Geth, Reaper oder Ceberus: Im Mass Effect 3-DLC können wir die Gegner jetzt auf noch vielfältigere Weise in die unendlichen Weiten des Weltalls pusten.

DLC

WAS **Multiplayer-DLC** WER **Bioware** WO **Gamestar.de/Quicklink/7230**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Egal was man von dem Ende der Einzelspieler-Kampagne hält: Der Krieg um das **Mass Effect 3**-Universum ist noch lange nicht gewonnen. Im Multiplayer-Modus kämpfen wir dank des kostenlosen **Resurgence**-DLCs mit fünf neuen Charakteren auf den Karten »Kondor« und »Hydra« erneut gegen KI-gesteuerte Geth, Reaper oder Ceberus-Soldaten.

Resurgence bietet mehr vom Gewohnten und damit denselben kurzweiligen Spaß wie schon das Hauptspiel. »Kondor« sieht dabei besonders schick aus, da wir einen majestätischen Ausblick auf den von Brandherden übersäten Heimatplaneten der Turianer genießen können. Dagegen wirkt »Hydra« etwas blass; wir kämpfen auf einer verlassenen Quarianer-Kolonie und eilen durch die unspektakulären Gänge der Kontrollereinrichtung eines nahegelegenen Damms. Schade: Wie schon im Hauptspiel hat Bioware die **Resurgence**-Karten lediglich aus Versatzstücken bekannter Solo-Einsätze zusammengestückt. Zudem bietet der DLC keinerlei neue Spielmodi.

Dafür bieten die frischen Charaktere diverse individuelle Fähigkeiten und Ausrüstungen und erweitern damit die Palette an spielbaren Recken sinnvoll. Wir können zum Beispiel den leisen Weg des Geth-Jägers gehen oder als kroganischer Kampfmeister die Gegner mit Biotik-Talenten aus ihren



Stiefeln hauen. Mit dem Striker-Sturmgewehr, das auch explosive Munition verschießt, der Kishock-Harpune, die Gegner verbluten lässt, und dem Geth-Plasma-MP haben wir noch mehr Auswahl, dank der wir den KI-Gegnern ordentlich Saures geben können. **MAX**

Fazit: Für Fans



Avengers Alliance

Social Game

WAS **Rollenspiel** WER **Playdom**
WO **Gamestar.de/Quicklink/7874**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Der Hulk wäre stinksauer! Playdom veröffentlicht mit **Avengers Alliance** ein Social Game auf Facebook, das mit seinem rundenbasierten Kampfsystem zwar an alte Teile der **Final Fantasy**-Reihe erinnert, jegliche Innovationen der letzten 20 Jahre aber konsequent verschläft. Als Shield-Agent treten wir mit freispielbaren Superhelden des Marvel-Universums wie etwa Iron Man, Black Widow oder Captain America gegen unterschiedliche Feinde an. Nach ein paar animationsarmen Kämpfen vor starrer Kulisse stellt sich uns ein (Mini-)Boss entgegen – und dann geht das Ganze wieder von vorne los. Für etwas Abwechslung sorgen Levelaufstiege sowie die Möglichkeit, neue Waffen, Gegenstände und Kostüme freizuspüren. Um in späteren Levels besser voranzukommen, sollte allerdings die eine oder andere Freundschaftsanfrage verschickt werden. **Avengers Alliance** lebt einzig und allein von seiner Lizenz und zaubert zumindest Marvel-Anhängern ein kurzes Lächeln aufs Gesicht. Länger als zehn Minuten dürfte das aber nicht anhalten. **FH**

Fazit: Für beinharte Comic-Fans



Pokémon Feuergrün

Freeware

WAS **Adventure** WER **Shining Advances** WO **Gamestar.de/Quicklink/7874** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**



Nostalgie-Gefühle: Der **Kampfbildschirm** funktioniert genau wie »damals«.

Ach ja, der allererste Gameboy. Dieser graue, unförmige Kasten, auf dem monatelang **Pokémon** lief. Das mit dem RPG-Maker realisierte **Pokémon: Feuergrüne Edition** schafft es dank bekannter Musik und Originalfiguren, längst verschollene Erinnerungen wachzurufen und durch viel Liebe zum Detail ein regelrechtes Nostalgie-Feuerwerk zu entzünden. Mit einem kleinen Unterschied: Die Feuergrüne Edition nimmt sich kein Stück ernst. Ständig werden die altbekannten Standarddialoge verändert, Logiklücken der Originale auf humorvolle Art und Weise aufgezeigt oder einfach nur lustige Einzeiler eingestreut. Der Humor ist dabei zwar recht stumpf, öfter mal wirken die Witze gezwungen. Uns hat das allerdings nicht gestört, denn die Gags zünden auch so. Wer mal wieder ohne Emulatoren-Schnickschnack ein **Pokémon**-Spiel der alten Schule erleben will, der kommt um die Feuergrüne Edition nicht herum. **MW**

Fazit: Für Nostalgiker

Left 4k Dead

Freeware

WAS **Actionspiel** WER **Mojang** WO **Gamestar.de/Quicklink/7873** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Waffen und Zombies sind cool und passen zusammen wie Brechstangen und Facehugger. Das weiß auch Markus »Notch« Persson, **Minecraft**-Schöpfer und Chef des Entwicklerteams Mojang. **Left 4k Dead** entstand im Zuge eines Wettbewerbes, bei dem die teilnehmenden Java-Spiele nicht größer als 4 KByte sein durften. In Vogelperspektive mit Minimalismus-Charme schießen wir Zombies kaputt, achten dabei auf unsere Munition und dass uns keiner der erstaunlich flotten Untoten mit einem Liebesbiss beehrt. Unser Ziel ist der nächste Level, mit selbem Aufbau, aber stärkeren Zombies. **Left 4k Dead** sorgt für kurzweiligen Spaß, besonders wenn man in Betracht zieht, dass allein dieser Text zehn Mal mehr Speicherplatz einnimmt. **MAX**

Fazit: Für Ladezeiten-Pausen



LoL Replay

Mod

WAS **Mod für League of Legends** WER **LoL Replay-Team** WO **Gamestar.de/Quicklink/7880**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Im April hat der Entwickler Riot Games den (längst überfälligen) Zuschauer-Modus in seinen Free2Play-Hit **League of Legends** eingebaut. Die Möglichkeit vergangene Spiele noch einmal zu genießen oder zu analysieren – insbesondere für Profis und solche, die es werden wollen, elementar wichtig – fehlt jedoch nach wie vor. Das von Fans gebastelte Miniprogramm **LoL Replay** schafft Abhilfe und ermöglicht es, alle Gefechte, die wir seit der Installation des Tools gespielt haben, noch mal in Ruhe anzuschauen. Leider gibt es einige Einschränkungen: So können wir die Matches nur vor, aber nicht zurückspulen. Zudem stören diverse Bugs, und das Team muss nach jedem offiziellen Patch, den Riot Games für **League of Legends** veröffentlicht, nachziehen und ein Update entwickeln, was ein paar Tage dauern kann. Trotzdem: Wer vergangene Niederlagen analysieren oder einen glanzvollen Sieg ein zweites Mal durchleben möchte, kommt um das kleine Tool nicht herum. **MAX**



Praktisch: Endlich können wir gespielte Turniere unter die Lupe nehmen.

Fazit: Pflicht für LoL-Fans

Der Tempel der Lüfte

DLC

WAS **DLC für Risen 2** WER **Piranha Bytes**
WO **Gamestar.de/Quicklink/7332**
WANN **bereits erschienen** GELD **10 Euro**



Da es auf der Sturminsel – Wer hätte das gedacht?! – stürmt, sind die Sichtverhältnisse entsprechend bescheiden.

Den zweiten **Risen 2**-DLC **Der Tempel der Lüfte** gab's bislang exklusiv für Käufer der »Stahlbarts Schatz Edition«, allerdings will ihn Deep Silver zeitnah auch für 10 Euro veröffentlichen. Auf unserem Schiff spricht uns dann unsere Begleiterin Patty darauf an, dass der Druide Eldric auf der Insel gesehen worden sein soll. Fünf Minuten später haben wir den alten Bekannten auch schon aufgestöbert und erfahren von einer Invasion der südlichen Meere durch eine Gargoyle-Armee. Nach nur 45 Minuten ist das Problem dann aber auch schon ohne echten Höhepunkt erledigt. Zumindest fast, denn die Gargoyles konnten sich zwischenzeitlich auf den restlichen Inseln niederlassen. So müssen wir nun auch noch Teile der alten Welt von den neuen Flugmonstern sowie ihren Nachkommen säubern. Diese Jagd beschäftigt uns eine weitere Stunde, trotzdem ist der Umfang von rund zwei Stunden für den Anschaffungspreis von 10 Euro happig. Immerhin bleibt Eldric bis zum Ende des Hauptspiels als festes Crewmitglied an Bord unseres Kahns. **SKX**

Fazit: Kurze Episode ohne echten Höhepunkt

Die Schatzinsel

DLC

WAS **DLC für Risen 2** WER **Piranha Bytes** WO **Gamestar.de/Quicklink/7332** WANN **bereits erschienen** GELD **10 Euro**

Auch ohne DLCs schwärmt die Piratentochter Patty in **Risen 2: Dark Waters** immer wieder davon, den Schatz ihres Vaters Stahlbart zu heben. Im Download-Kapitel **Die Schatzinsel** bekommen wir nun endlich den entscheidenden Hinweis auf das Versteck, was zunächst zu einer kleinen Schnitzeljagd quer über die altbekannten Inseln des Hauptspiels führt – und schließlich zum ehemaligen Koch Harlok, den wir bereits aus dem ersten **Risen** kennen. Er schließt sich zwar kurzfristig der Crew an, kaum auf der Schatzinsel angekommen verabschiedet er sich aber auch schon wieder. So müssen wir alleine auf vergleichsweise linearem Pfad diverse Fallen sowie zahlreiche Alligatoren beseitigen, bis wir schließlich vor der gar nicht mal so prickelnden Schatztruhe stehen. Spielzeit: rund 60 Minuten inklusive vorangegangener Hinweissuche – für 10 Euro (nur Vorbesteller und Käufer der so genannten »Stahlbarts Schatz Edition« bekommen **Die Schatzinsel** umsonst) ein mehr als magerer Umfang. Dieses Episöden hätte man auch gleich direkt im Haupt-



spiel belassen können, zumal Stahlbarts Schatz schon im ersten **Risen** ein nicht ganz unwichtiges Thema war. **SKX**

Fazit: Nett, aber zu kurz und zu teuer

III KING OF KINGS

MOON GODDESS

FINDE DIE WAHRE MONDGÖTTIN

©2012 Lager Network Technologies Inc., All Rights Reserved. Exclusive License ©2012 gamigo AG, All Rights Reserved.



雷爵網絡科技股份有限公司
©2012 Lager Network Technologies Inc. All rights reserved.

WWW.KINGOFKINGS3.DE

gamigo

UEFA Euro 2012

Erstmals gibt's die Fußball-EM nicht als Vollpreis-Spiel, sondern nur als 20 Euro teures Addon für Fifa 2012. Ein billiger Kompromiss, in mehrfacher Hinsicht.

DLC

WAS **DLC für Fifa 12** WER **EA Sports** WO **Gamestar.de/Quicklink/7882**
WANN **bereits erschienen** GELD **20 Euro**

Zugegeben: Die Entwickler von **UEFA Euro 2012** hatten einen schweren Job. Wie soll man Atmosphäre für ein Turnier erzeugen, dessen Partien in Ländern und Städten stattfinden, die selbst bei interessierten Fußballfans nur ein Schulterzucken hervorrufen? Liv ist eben nicht Wembley. Aber auch einen schweren Job kann man mit Herzblut angehen. Und genau das haben wir beim Testen vermisst.

Nach erfolgreichem Download erscheint die **UEFA Euro 2012** als separater Punkt im **Fifa 12**-Hauptmenü und ermöglicht es uns, das EM-Turnier originalgetreu nachzuspielen. Das gilt allerdings nur für die Endrunde, die Qualifikation samt Playoffs fehlt verständlicherweise. Immerhin dürfen wir die Gruppen- und Teamzusammensetzung beliebig ändern und etwa Bertis Aserbaidschaner zum nächsten Europameister machen. Umso ärgerlicher, dass wir lediglich ein Team selbst übernehmen – Sofa-Duelle mit den Kumpels um die EM-Krone fallen entsprechend flach. Der separate Online-Modus mit zufällig zusammengewürfelten Gruppen ist da nur ein schwacher Trost.

Auch atmosphärisch hat **UEFA Euro 2012** enttäuschend wenig zu bieten. Im Prinzip haben die Entwickler nur Stadien, Trikots und Menüdesign ausgetauscht – das war's auch schon in Sachen EM-Feeling. Wo sind die Nationaltrainer? Wieso gibt es keine besonderen Fan-Choreographien auf den Tribünen? Warum gibt es selbst bei den Turnierrmannschaften so viele Spieler mit Editor-Gesicht, die mit ihrem realen Vorbild nur wenig gemein haben? Weshalb lesen wir zwischen den Partien lediglich uninspirierte Textmeldungen über Verletzungen und Sperren?

Am schlimmsten ist jedoch, dass EA Sports für die EM zwar die offizielle Lizenz besitzt, jedoch nicht für alle Nationalmannschaften.



Torschuss von **Mesut Özil** gegen Dänemark. Die Stadien wurden zwar originalgetreu nachgebaut, echte EM-Stimmung kommt aber nur selten auf.

Bei immerhin 29 der 53 Teams laufen Mannschaften mit Fantasienamen aufs Feld. Das betrifft zwar größtenteils Fußballzwerge wie Estland, Mazedonien oder Weißrussland, aber auch größere Namen wie die Slowakei und – besonders ärgerlich – vor allem auch die EM-Gastgeber Polen und die Ukraine. Gerade Letzteres ist in einem offiziellen EM-Spiel schlichtweg eine Frechheit. Einzig bei der Siegerehrung kommt dank Feuerwerk und Original-Pokal etwas Stimmung auf. Ein echter Mehrwert gegenüber einem selbst erstellten EM-Turnier in **Fifa 12** ist das jedoch nicht. Spielerisch bleibt ohnehin alles beim Alten, was angesichts der fußballerischen Brillanz des Hauptspiels aber auch vollkommen okay ist.

Also ein klassischer Fall für einen Platz auf der Tribüne? Nicht ganz, denn einen fußballerischen Geistesblitz hat **UEFA Euro 2012** dann doch auf Lager: Im so genannten Expedition-Modus bereisen wir mit einem Wunschspieler (Original-Star oder selbst erstellt) und einem Fantasie-Team ganz Europa. Anfangs stehen nur Reservespieler aus Fußball-Großmächten wie Kasachstan oder Island im Kader.

Über eine hässliche Europakarte hangeln wir uns durch die Gruppen der EM-Qualifikation. Wir starten mit Partien gegen Fußballzwerge, Spitzenmannschaften schalten wir erst frei. Der Clou: Nach jedem Sieg gegen eine Nation bekommen wir einen zufällig ausgewählten Spieler aus ihrem Kader – beim ersten Sieg einen Reservespieler, beim zweiten einen Bankdrücker und schließlich eine Stammkraft. Auch wenn wir dieses Spielersammeln schon aus dem kostenlosen (!) **Fifa 12**-DLC Ultimate Team kennen, hat es nichts von seiner Motivationskraft verloren. Authentische Turnier-Atmosphäre suchen wir jedoch auch hier vergebens – und genau die sollte eigentlich im Mittelpunkt eines offiziellen EM-Spiels stehen. Ein peinliches Eigentor von EA Sports.

Fazit: Finger weg



Hässlich, aber unterhaltsam: Im neuen **Expedition-Modus** klicken wir uns auf einer Europakarte durch die Qualifikationsgruppen.

LERNE VON DEN BESTEN!

Europas führende Schule für interaktive Unterhaltungsmedien – gegründet 2000.



GAME DESIGN

GAME ART & ANIMATION

GAME PROGRAMMING

GAME PRODUCTION

FILM ART & ANIMATION

INTERACTIVE AUDIO DESIGN

COMIC DESIGN

START APRIL & OKTOBER!

GAMES-ACADEMY.DE

☎ 0180 500 42 80

14 CENT AUS DEM DT. FESTNETZ





Vollversionen mit Kontenbindung Kleinkariert

► Ich konnte teilweise nur noch mit dem Kopf schütteln, als ich die Leserbriefe in der letzten Ausgabe zum Thema »Vollversionen mit Kontenbindung« durchgelesen habe. Da wird von Wutanfällen, Enttäuschungen und Zwängen geredet. Oder von Kunden-Erpressung, Mafia-Methoden und verkrüppelten Vollversionen. Ich will hier klarstellen, dass ich auch nicht viel von Methoden wie denen von Ubisoft halte, das geht auch anders. Aber sich jetzt generell gegen alles zu wehren, was auch nur im geringsten Teil mit »online« zu tun hat, ist in meinen Augen doch ein wenig kleinkariert. Race On ist eine Vollversion, die einen Steam-Account benötigt. Muss man sich halt das Konto zulegen. Das mag jetzt für den einen oder anderen Casual-Gamer eine Last sein, aber auf der anderen Seite besitzen schon sehr viele Gamer einen Steam-Account. Ich wage zu behaupten, dass ein Steam-Account noch das geringste Übel darstellt. Denn bei Steam ist man immer noch anonym und muss nicht alles von sich preisgeben. Auch wenn man mal mit dem Gedanken spielt, sich über die Steam-Plattform ein Spiel zu kaufen, hat man die Möglichkeit, sich eine Paysafe-Card zuzulegen und damit zu bezahlen. Bei dieser Bezahlmethode wird auch nichts Persönliches angegeben. Und dann das Argument »Ich hab doch nur eine 1.000er Leitung, da brauche ich doch Stunden, bis das runtergeladen ist!« Wie sagt man so schön? Einem geschenkten Gaul schaut man nicht ins Maul? Ich verstehe nicht, wie man mit einer Abo-Kündigung drohen kann, nur weil jetzt mal Vollversionen in den Augen des betreffenden Lesers wertlos sind, da man ja mal anders handeln muss als sonst. Ich dachte immer, dass es bei einer Fachzeitschrift wie der GameStar um das geht, was drinsteht und nicht um irgendwelche Vollversionen, die als Schmanke-kerl beigelegt werden!

Markus Lupprian

Leserbriefe

Nur wegen der Vollversionen?

► Es wundert mich, dass es eine so heiße Diskussion um Vollversionen gibt. Repräsentieren diese Stimmen wirklich einen größeren Anteil der Leser und Abonnenten? Ich erinnere mich noch gut, dass es auch eine Zeit ohne Vollversionen gab. Da sind die Leserzahlen nicht eingebrochen. Und ganz ehrlich: Kaufen wirklich so viele die GameStar nur wegen der Vollversionen? Schwer vorstellbar.

Christian Kupsch

Mehr Steam-Keys!

► Ich selbst nutze Steam seit drei Jahren und bin damit sehr zufrieden. Alle meine Spiele sind dort auf dem neuesten Stand und übersichtlich in einer Liste aufgeführt. Des Weiteren hat sich der Steam-Support wesentlich verbessert und der Shop hat auch meist gute Angebote. Anzumerken ist, dass Steam recht wenig Nutzerdaten einfordert und dem User die Wahl lässt, ob er an Umfragen teilnimmt. Kurzum, ich bin mit Steam sehr zufrieden. Die vielen negativen Reaktionen der Leser kann ich nicht nachvollziehen, da die Kontenbindung inzwischen bei fast jedem Spiel der Fall ist. Der Steam-Key für Race On hat mich sehr gefreut, da ich das Spiel direkt auf mich registrieren konnte, ohne die CD aufbewahren zu müssen, bis ich es irgendwann dann mal spiele. Entgegen der vielen negativen Meinungen möchte ich mich für weitere Steam-Keys stark machen. Kurzum, gerne mehr Steam-Keys. Es ist einfach sehr viel praktischer!

Michael Dahlke

Praktisch

► Ich persönlich finde diese Keys für Steam sehr praktisch. Bei mir vergammeln so manche Spielperlen irgendwo auf einer CD-Spin- del, weil ich nicht sofort Zeit habe, sie zu spielen, geschweige denn sie irgendwo zu ordnen. Ich finde es sehr gut, wenn ich dann einfach mal auf meinen Steam-Account schauen kann und sehe, was ich für Spiele habe, die ich noch nicht gespielt habe. Und soweit ich weiß, wird man bei Steam nicht

gezwungen, seine kompletten Daten frei zu geben. Ich bin froh, dass ihr eure Vollversionen jetzt auch auf digitalem Weg verteilt und würde mich über noch mehr solcher Angebote freuen.

Peter Sperling

Schade

► Ich holte mir heute mit großer Vorfreude die neue Ausgabe der GameStar beim Zeitschriftenhändler meines Vertrauens und hoffte auf eine ähnliche Mitteilung, wie auf Ausgabe 05/2012 vorzufinden. Aber schade, keine Vollversion mit einer Steam-Kontenbindung. Dann werde ich die Vollversionen halt wieder nicht installieren. Anderes als Steam-Spiele kommt mir mittlerweile nicht mehr auf meine Festplatte. Es ist halt so herrlich bequem. Nun habe ich die GameStar gerade durchgeblättert und bin bei den Leserbriefen: Ich bin schockiert über die Ent-rüstung anderer Leser zur Kontenbindung. Ich befürworte diese Kontenbindung an Steam sehr. Ich kaufe ausschließlich Retailversionen, die ich mit Steam verbinden kann, ansonsten kaufe ich direkt über Steam. Und ich habe bereits diverse Titel nachgekauft, sodass ich sie in meinen Steam-Account verwalten kann. Ich hätte gern mehr Titel mit Steam-Anbindung. Die anderen Vollversionen der Ausgaben seit 11/2008 habe ich noch nie installiert.

Jan Husmann

Tribes: Ascend Es gibt Teamplay

► Im Artikel zu Tribes: Ascend heißt es, Teamplay existiere nicht und es ginge nur um den Skill des Einzelnen. Dem muss ich entschieden widersprechen. Ab spätestens Level 15 findet auch auf den Public Servern spontanes Teamplay zwischen Fremden statt. Ob ein »Light« den Flaggenträger eskortiert, um im Todesfall die Flagge aufzuheben, ein »Brute« mitteilt, dass er die Verteidigung lahm legen wird oder auch nur »Soldier«, die gegnerischen »Juggernauts« angreifen, die den »Heavy On Flag« behar-



»Schon ab etwa Level 10, sicher aber ab Level 20 spielt das Teamplay eine weitaus größere Rolle als das Können des Einzelnen.«

So erreichen Sie uns

- Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-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.

ken, all das ist Teamplay und all das findet ständig statt. Und wenn man mit Freunden über Voice-Chat kommuniziert, dann kann man auch gegen Teams mit individuell überlegenen Spielern gewinnen. Für nicht öffentliche Server oder kompetitives Spiel gilt das natürlich noch mehr. **De'Vadder**

Teamplay wichtiger als der Einzelne

► Ich lese seit Jahren jeden Monat GameStar, obwohl ich mir schon lange so gut wie keine PC-Spiele mehr gekauft habe. Entsprechend habe ich mich gefreut, endlich mal einen Test über ein Spiel zu lesen, dass ich auch selber spiele: Tribes Ascend. Umso enttäuschter war ich von dem Artikel. Es scheint fast, als habe der Redakteur nur auf den absoluten Anfängerservern gespielt. Ganz im Gegensatz zu dem, was er behauptet, spielt schon ab etwa Level 10, sicher aber ab Level 20 das Teamplay (das auch auf Public Servern zu einem gewissen Grad stattfindet) eine weitaus größere Rolle als das Können des Einzelnen. **Robert Wernecke**

Kolumne »Der entscheidende halbe Meter« Nagel auf Kopf

► Vielen Dank für die Kolumne. Was sie dort geschrieben haben, trifft den Nagel auf den Kopf! In Romanen, Filmen und anderen Medien gibt es schon lange das »Peer Review« oder »Test Screening«, wie sie bereits erwähnten. Ich bin echt froh zu sehen, dass GameStar diesen Knackpunkt, der für die Zukunft von narrativen Spielen extrem wichtig ist, bereits erkannt hat. Dies bestätigt mich wieder einmal, dass ich jeden Monat die richtige Entscheidung treffe, wenn ich mir die GameStar kaufe. **Moritz Benecke**

Verästelte Arbeitsteilung

► Petra Schmitz hat Recht. Ich schätze Ihren Mut, diesen Missstand (Anm. d. Red.: Logikfehler, lückenhafte Erzählungen in Spielen) aufs Tapet zu bringen. Vielleicht liegt das Problem an einer zu weit verästelten Arbeitsteilung. Bei der routinierten Abarbeitung kleinster Teilgebiete ist der Ein-

zelne zu konstruktiver Kritik am Gesamtprodukt schlicht nicht mehr fähig. Es fehlt an der Vogelschau, welche höchstens Koordinatoren noch ansatzweise zuzutrauen ist. In der Regel fehlt dann beim fertigen Produkt die Zeit für eine kritische Prüfung, es soll möglichst schnell in den Verkauf.

formentor (GameStar-Forum)

Unangebracht

► The Witcher 2 als Beispiel zu bringen, empfand ich als unangebracht, während Petra ansonsten mit ihrer Kolumne nicht Unrecht hat. Von riesigen Macken beim ersten Release von The Witcher 2 kann keine Rede sein. Das Spiel wurde mit der Enhanced Edition anscheinend dezent erweitert, was im Gegensatz zum ersten Witcher nicht mehr notwendig gewesen wäre.

zero-sum (GameStar-Forum)

Neue Redakteure Qualität?

► Seit 2011 sind immer wieder freie oder wie jetzt in Heft 6/12 mir völlig unbekannte Redakteure dabei. Ich will die neuen nicht kritisieren, aber oft frage ich mich, ob neue Autoren die Qualität von Berichten erfahrener Redakteure erreichen können. Ich hoffe, dass ihr trotz neuer Gesichter eure Qualität beibehaltet und ich auch in Zukunft zufrieden bin. **Christian König**

◀ Bei der Auswahl unserer freien Autoren steht eines ganz oben auf der Agenda: die Qualität. Die meisten unserer freien Mitarbeiter rekrutieren sich aus einem Pool erfahrener Redakteure. Michael Orth etwa kennen die meisten besser unter seinem alten Nachnamen Galuschka. Ja, Michael war lange Jahre GameStar-Redakteur. Gleiches gilt für Martin Deppe, der war lange Jahre Stellvertretender Chefredakteur. Roland Austinat sowie Jochen Gebauer haben früher bei einem anderen großen Magazin gearbeitet. Und Heinrich Lehnhardt ist ein Urgestein der Branche mit mehr Erfahrung als die meisten Magazine und Webseiten in ihren kompletten Redaktionen vereinen. **Michael Trier**

Lob Was ich an euch schätze

► Hier wollte ich euch schreiben, was ich besonders an euch und eurer Zeitschrift schätze: 1. Hinweise auf die Quellen der Bilder (damit ist wirklich transparent, woher sie stammen und ob der Entwickler nicht doch etwas geschönt hat). 2. Hinweise auf Kontobindungen (z.B. Steam). 3. Die Bildunterschriften sind sinnvoll. 4. Für euch ist die Meinung der Leser sehr wichtig und ich habe den Eindruck, wir (ich) habe(n) Mitspracherecht bei der Ausgestaltung. Als Beispiel hierfür nehme ich immer wieder gerne die ganzseitigen Anzeigen für Klingentöne und bescheuerte Hintergrundbilder. In eure seriöse Zeitschrift gehört das einfach nicht rein. Super, dass ihr sie schon vor Jahren rausgemacht habt! 5. Eure Reports im Magazinbereich sind ebenfalls etwas,

Fehler!

Konfuzius wusste schon: »Je mehr Trotteln an einer Sache arbeiten, desto größer am Ende die Chance auf herrlichsten Unsinn.« Oder war's nicht Konfuzius, sondern das deutsche Straßenbauamt? Egal, beide haben Recht. Irgendwie und irgendwo bestimmt und ganz sicher sogar im Falle der Zusammenarbeit zwischen Trainee Malte Witt und den Layout-Damen. Malte beteuert zwar Stein und Bein, dass man gemeinsam das doppelte Might & Magic: Heroes 6 aus den Strategiekarten entfernt habe, aber nun ist es noch immer drin. Ingo (Auer), Frank (Witscher), ihr wollt gar nicht wissen, was letztlich wirklich entfernt wurde. Und wenn doch, ihr würdet es nicht erfahren. Malte und Co. wissen es nämlich selbst nicht.

Interessant auch, dass weder Hardware-Redaktion, noch Gegenleser-Instanz oder gar die Schlussredaktion in den letzten gefühlten 200 Jahren bemerkt hat, dass im Einkaufsführer bei der Roccat Kova+-Maus »für linke Hände« statt »für linke Händler« steht. Ach, Paul (Binder), du meinst, es müsse »für linke Hände« heißen? Nun ja, das kann natürlich auch sein.

Was Jochen Gebauer und Michael Graf dazu veranlasst hat, gemeinsam ein Spiel namens Anno 1405 in unserer Titelstory zu Anno 2070: Die Tiefsee zu erfinden? Liebe Lisa (Pawlows), lieber Sascha (Bauer), wir stehen vor einem Rätsel. Michael behauptet, Jochen sei's gewesen. Jochen behauptet, er kenne diesen Michael Graf gar nicht und habe auch keine Ahnung, »was ein Anno sei«, will aber von uns wissen, warum wir ihn ständig anrufen und ihn mit Jochen ansprechen. Er heiße Gunther und habe rein gar nichts mit Spielen zu tun. Nun, vielleicht sollten wir nicht immer zu viert telefonieren: Einer hält den Hörer, zwei wählen und einer spricht.

was ich sehr schätze. Hier sind immer tolle Hintergrundberichte zu aktuellen Themen drin, die auch Randbereiche meines Hobbys toll beleuchten. Zum Beispiel die Berichte über Spieleläden (wie Gamestore) und ACTA haben mir besonders gut gefallen. Gut, dass ihr auch über den Tellerrand schaut und auch mal die Spielebranche kritisch beleuchtet. **Andreas Bauer**

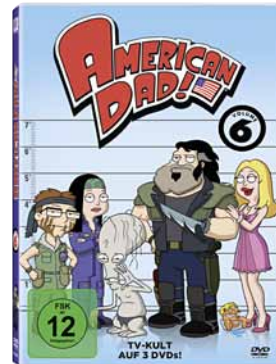
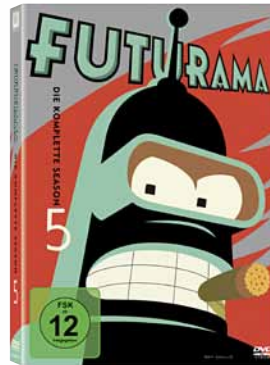


Daniel Bressler muss sich von seiner GameStar-Sammlung wegen eines Umzugs trennen. Wir raten: Zieh in eine größere Wohnung! Wenn das nicht geht: Ein Premium-Abo für GameStar.de bietet für 3,99 Euro jederzeit Zugriff auf jeden jemals erschienenen Artikel, ganz ohne Regalplatzbedarf. Und Heft-Abonnenten zahlen lediglich 1,99 Euro pro Monat.

Mitmachen & Gewinnen



Teufel
www.teufel.de



20th Century Fox Zehn Jahre lang mussten Fans darauf warten, doch jetzt kehren Fry, Bender, Leela und Co. endlich zurück. Die Kultserie **Futurama** geht in die fünfte Runde – in 13 brandneuen Episoden aus der Feder von Matt Groening. Doch nicht nur der **Simpsons**-Erfinder sorgt wieder für jede Menge Lacher, auch Seth MacFarlane (**Family Guy**) trägt mit der mittlerweile sechsten Staffel von **American Dad** zu politisch herrlich unkorrekter TV-Unterhaltung bei. Gemeinsam mit 20th Century Fox verlosen wir je ein Exemplar von **Futurama 5** und **American Dad 6**.

Ein weiterer Gewinner freut sich über einen ganz besonderen Hauptpreis: das **Cubycon 2 Wireless** vom Lautsprecher-Profi Teufel (www.teufel.de). Dank seiner 140 Watt starken Zweiwege-Satelliten sowie dem druckvollen Sinus-Subwoofer mit 250mm-Tieftöner beschallt das in edlem Aluminium verbaute 5.1-Set selbst 30m² große Räume mit beeindruckendem Surround-Sound und kann problemlos an jeden AV-Receiver angeschlossen werden. Der Clou dabei: Das **Cubycon 2 Wireless** kommt komplett ohne störende Kabel aus.

Wert: rund 1.600 Euro

So nehmen Sie teil

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter www.gamestar.de/mitmachkarte oder unter /Quicklink/3980. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit Namen, Adresse und der Nummer der Ausgabe. Der Einsendeschluss ist der **18. Juni 2012**.

Die Tuschs Die schräge Familie Tusch ist arm, aber glücklich. Ihr Leben gerät allerdings aus den Fugen, als ein Lotteriegewinn über 100 Millionen Euro ins Haus steht. Die Tuschs beschließen, neu anzufangen. Und welcher Ort wäre dafür besser geeignet als Monaco? Blieben da nicht die alten, provinziellen Gewohnheiten, die so gar nicht in dieses elegante Umfeld passen.

Anlässlich des Blu-ray-Starts der französischen Hit-Komödie verlosen wir ein **GZ-HM440 Camcorder** von JVC (www.jvc.de). Die kompakte Full-HD-Speicherkarten-Kamera besitzt einen 40-fachen optischen Zoom sowie ein 6,9cm großes Touch-Panel-LCD und kann Ihre Bilder und Videos direkt auf Youtube oder Facebook hochladen. 25 weitere Gewinner freuen sich über je eine Blu-ray von **Die Tuschs**.

Wert: rund 600 Euro



JVC



Ab 5. Juli bei SunFilm Entertainment im Handel.

Gewinner 05/2012

A.Eckhoff Schwabach • A. Halder, Huettlingen • C. Meinert, Bad Sassendorf • A. Nemirov, Mülheim • E. Pingsmann, Wienhausen • A. Rudolf, Fulda • A. Schuwje, Ostfildern • B. Speidel, Schlierbach • M. Strack, Bremen • A. Wernhardt, Paderborn • A. Zielinski, Greven

Gewinner der Abo-Verlosung 07/2012

Dietrich, Berlin • M. Grieser, Wald-Michelbach • F. Janssen, Westoverledingen • M. Küchenhoff, Magdeburg • L. Weber, Berlin

MÄNNER SIND SO, JUNI 2012
DEUTSCHLAND 4,90 EURO

FHM

Mach es selbst
**DAS MUSS
EIN MANN
KÖNNEN**
DIE CHECKLISTE FÜR
WAHRE HELDEN

Mach's mit ihr
**DAS GEHEIMNIS
DER PO-EBENE**
LUST AUF DAS
LETZTE TABU

Mach Urlaub!
**REISEZIEL
DEUTSCHLAND**
DIE TOP-SPOTS
DER NATION

ZUR 5000. SENDUNG
VON GZSZ PIA KOCH
ALIAS ...

Isabell
HORN

FHM
MÄNNER SIND SO.

**WETZT
AM
KIOSK
!!!**





Das Stochern im Dunkeln

Immer wieder müssen wir uns über schlecht übersetzte Spiele ärgern. Der freie Übersetzer Kai Wichmann weiß, warum – und räumt auf mit Vorurteilen. Von Kai Wichmann

Für Spieleübersetzer ist der Winter eine eher beschauliche Zeit. Die geschäftige Weihnachtssaison ist vorbei; eventuelle Addons, Nachlieferungen und neue Online-Rollenspiel-Kapitel gestalten sich meist weniger turbulent als die Hochphase von April bis November. Endlich bleibt Zeit, sich auch mal mit der Kritik der Spieler und der Presse auseinanderzusetzen. Manchmal gibt es Lob für die Übersetzung und manchmal eben Tadel. Solange sich beides einigermaßen die Waage hält, sollte man damit auf professioneller Ebene zufrieden sein. Als sprachlicher Dienstleister ist es meiner Erfahrung nach unmöglich, es immer allen recht zu machen. Was mich aber auch nach zehn Jahren als Übersetzer für Rollenspiele sowie Sport-, Action-, und Adventure-Titel immer noch ärgert, sind die falschen Voraussetzungen, auf denen die Kritik oftmals fußt. Deshalb möchte ich versuchen, ein wenig Klarheit in die Arbeitsweise von Übersetzern zu bringen und endlich mit falschen Vorurteilen aufräumen. Die meisten Übersetzungen werden nicht direkt vom Publisher organisiert, sondern

von spezialisierten Agenturen. Die erhalten vom Hersteller die englischen Texte und beauftragen dann freie Übersetzer wie mich, die Passagen in die Zielsprachen zu übersetzen. In der Regel sind das die so genannten

FIGS, also Französisch, Italienisch, Deutsch (German) und Spanisch. Da die Spiele und damit die Textmengen in den letzten Jahren oft zu groß geworden sind, um sie im engen Zeitrahmen alleine zu übersetzen, bin ich

Fatal: In **Homefront** mutierte der Ausruf »Drop 'em!« (»Macht sie platt!«) zum wörtlich übersetzten »Abwerfen!«.



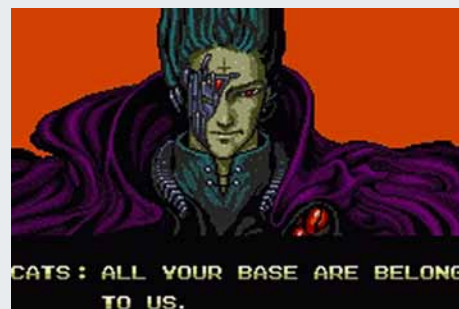
fast immer Teil eines Teams, dessen Mitglieder ich manchmal auch selbst rekrutiere. Nun gehen nicht nur in meinem privaten Umfeld viele Leute davon aus, dass Übersetzer ein Spiel vor der Veröffentlichung spielen und die Texte gemütlich nebenbei übersetzen dürfen. Ein absurder Irrglaube, denn wir bekommen das Spiel oder auch nur Teile davon während der Übersetzungsphase so gut wie nie zu sehen. Weil sich die Titel in aller Regel noch in der Entwicklung befinden, müssen wir mit schönen Textdokumenten für Dialoge, Handbücher und Ähnlichem vorlieb nehmen. Wenn wir die Originaltexte im Zusammenhang oder unsere übersetzten Texte wirklich mal »live« im Spiel sehen oder hören wollen, müssen wir uns das Programm nach der Veröffentlichung kaufen.

Fragt sich, wie man als Übersetzer dann die mitunter komplexen Geschichten überblicken soll? Zwar bekommen wir vom Hersteller manchmal hilfreiches Referenzmaterial wie bereits übersetzte Vorgängerspiele, ein Glossar mit wichtigen Begriffen und eine Beschreibung des Spiels, der Charaktere und der Story. Aber wenn solche Hilfsmittel nicht oder viel zu spät zur Verfügung gestellt werden, bleibt uns nur noch, im Internet zu recherchieren und auf hoffentlich verlässliche Informationen zu stoßen. Zudem sind die Texte nur selten chronologisch geordnet oder durch Kommentare erläutert, sodass man beim Übersetzen der vielen Quests oder Nebenquests oft gar nicht genau weiß, was gerade geschieht. Es fehlen visuelle oder akustische Anhaltspunkte, um etwa Gesten einzubeziehen oder auch nur zu erraten, worauf die Antwort folgt, die übersetzt werden soll. Wenn etwa ein Charakter von einem »Threat« spricht, meint er dann eine (womöglich leere) »Drohung« oder eine »Bedrohung«, also eine Gefahr?

Der mitunter schwer nachvollziehbare Zusammenhang der Texte erklärt sich oft damit, dass der Übersetzungsprozess parallel zur Entwicklung des Spiels, also auch der Geschichte, verläuft, sodass wir meist bunt gemischte Passagen aus den unterschied-

Zero Wing

Dass ein Spiel dank einer schlechten Übersetzung auch zum Klassiker werden kann, beweist kein Titel besser als **Zero Wing**. Als Sega das Arcade-Ballerspiel für das Sega Mega Drive 1991 ins Englische übersetzte, prangte bereits im Intro der Satz: »All your base are belong to us.« Um das Jahr 2000 herum avancierte die Stilblüte zum Internet-Kult. Blizzard etwa versteckte sie als Sofortgewinn-Cheatcode in **Warcraft 3**, Youtube begründete Wartungsarbeiten mit: »All your video are belong to us.«



lichsten Bereichen des Spiels erhalten, mal vom Ende, mal vom Anfang, mal aus einem Menü, mal aus dem Handbuch. Da kann sich »space« mal auf den Weltraum, mal auf die Leertaste beziehen – und wir müssen hoffen, dass der Kontext ausreicht, um die richtige Bedeutung zu erschließen. Noch dazu sind gerne mal noch Unklarheiten enthalten, mit denen wir uns auseinandersetzen müssen. Es ist nämlich keineswegs so, dass die Texte grundsätzlich final und in perfekt verständlichem Englisch vorliegen, sondern sich die englische Ausgangsversion oftmals ebenfalls noch in der Entwicklung befindet und Ungereimtheiten enthalten kann.

Das hat mehrere mögliche Ursachen. Manchmal sind bereits die englischen Ursprungstexte unglücklich aus zum Beispiel asiatischen Sprachen übersetzt. Oder die Originalautoren standen unter vergleichbarem Zeitdruck wie wir Übersetzer und mussten noch in letzter Minute ganze Passagen umschreiben. Oder die englischen Texte wurden gleich von Programmierern verfasst, deren Muttersprache nicht Englisch ist. Zusammen mit der teils unkoordinierten Einreichung der Texte ist der Sinn der Passagen mitunter kaum noch zu entziffern. In diesen Fällen sind die Übersetzer auch so etwas wie Testleser und können im Bestfall dafür sorgen, dass die Originaltexte verbessert oder zumindest besser übersetzt werden. Oft genug stochern wir jedoch im Dunkeln und

hoffen, dass sich im Verlauf unserer Arbeit ein stimmiges Gesamtbild ergibt. Falls es Unklarheiten gibt, können wir natürlich die Autoren anschreiben und möglichst präzise Fragen einreichen. Im besten Fall bekommen wir zeitnah ebenso präzise Antworten. Und im schlechteren Fall bekommen wir nicht nachvollziehbare oder oft genug gar keine Antworten und müssen kri-

Spielende Übersetzer sind ein absurder Irrglaube

tische Passagen erstmal vage oder unter Vorbehalt übersetzen. Als Qualitätssicherung sollte dann ein Korrekturlesen folgen, das sich neben der Ausbesserung echter Fehler, zum Beispiel bei der Rechtschreibung, auch um solche Sonderfälle kümmert. Allerdings findet oft auch das Lektorat parallel statt, sodass auch die Lektoren nur scheinbar arbeiten können und im engen Zeitrahmen nicht immer die Chance bekommen, entscheidende Fragen eindeutig und abschließend zu klären. Mit anderen Worten: Hier fehlen aus Zeitgründen oft der finale Überblick und eine letzte Testphase.

Zeitprobleme wurzeln meist in aufgebrauchten Pufferzeiten bei der Entwicklung. Wenn der Release-Termin veröffentlicht wurde und es kein Zurück mehr gibt, legen die Hersteller mehr Wert auf die Finalisierung aufwändiger Elemente wie der Grafik. Die Veredelung der Texte und erst recht die Übersetzung stehen am Ende der Produktionskette. Wir Übersetzer müssen mit der Zeit klarkommen, die dann übrig bleibt. Außerdem führt die Grundlage unseres Honorars, das auf der Menge der übersetzten Worte beruht, zwangsläufig zu Stress: Je mehr wir übersetzen, desto mehr verdienen wir. Im Grunde also ein klassischer Akkord an der Tastatur. Deshalb können auch nicht alle textlichen Unklarheiten rechtzeitig geklärt werden. Bei manchen Spielen müsste ich, um hundertprozentig sicher zu gehen, so viele Fragen einreichen, dass die Übersetzung doppelt so lange dauern würde.

Ähnlich verklärt wie die Vorstellung des »spielenden« Übersetzers ist die Annahme, dass man als Nischen-Übersetzer für Video-

Im eigentlich gut übersetzten **Half-Life 2** klangen einige Sprecherstimmen lustlos. Fehlten bei den Aufnahmen wichtige Infos?



Der Rundenstrategie-Klassiker **Civilization 2** war legendär schlecht übersetzt.



sie wohl doch gutes Geld verdienen müssen. Denn auch im finanziellen Zusammenhang greift wieder die Problematik des Endes der Produktionskette. Die Budgetgrenzen wurden schon von anderen Elementen gesprengt (Grafik!). Also versuchen die Hersteller jetzt bei der Lokalisierung zu sparen, wobei sich immer wieder Leute finden, die zu Konditionen arbeiten, die für professionelle Übersetzer schlichtweg keinen wirtschaftlichen Sinn ergeben. Und da ich auch als Korrektor arbeite, erlebe ich zunehmend, welche sprachlichen Auswüchse dabei entstehen. Es droht also immer mehr das Szenario, dass Videospiele nur noch von Menschen übersetzt werden, die diese Tätig-

schaft für unterhaltsame Texte. Übersetzer von Tabellenkalkulationen dürften mit Spielen Probleme bekommen. Ich selbst habe in meiner Kindheit und Jugend neben gehobener Lektüre auch Comics und »Groschenromane« verschlungen und profitiere heute davon. Und nicht zuletzt muss man ganz einfach bereit sein, trotz der knappen Zeit viel »harte Arbeit« zu investieren. Dazu zähle ich unter anderem die Recherche von Hintergrundinfos über die Spielwelt. Und natürlich, natürlich muss man sich mit Spielen auskennen, um zu wissen, dass ein »duck jump« nichts mit hüpfffreudigen Enten zu tun hat und dass Hexfelder keineswegs auf dem Scheiterhaufen enden müssen.

Außerdem muss ein Übersetzer seine Werke kürzen können. Die deutsche Sprache ist, je nach Textart, um bis zu dreißig Prozent länger als die englische. Diese Überlänge steht uns aber nicht immer zur Verfügung, weil dann zum Beispiel die Dialogtexte ihre Menürahmen sprengen. Oder weil die Stimme des deutschen Sprechers noch weiterläuft, während der Charakter auf dem Bildschirm schon den Mund hält. Zwar gibt es Spiele mit flexiblen Menügrafiken für längere Übersetzungen und sogar Mechanismen, die die Mundbewegungen der Charaktere an den übersetzten Text anpassen. Beides ist aber leider noch kein Standard. Also müssen wir Texte einkürzen, ohne dabei wichtige Infos zu unterschlagen, und gleichzeitig darauf achten, dass der Stil gewahrt bleibt.

Einer der häufigsten Kritikpunkte von Spielern und Redakteuren lautet, dass die deutsche Sprachausgabe bisweilen lustlos klingt. Das kann natürlich mit der Lokalisierung zusammenhängen, etwa wenn der Übersetzer eine Situation falsch eingeschätzt hat. Viel häufiger liegt die »Lustlosigkeit« aber daran, dass weder den Übersetzern noch den Synchronsprechern »Drehbücher« zur Verfügung stehen, aus denen die Rahmenbedingungen und die Stimmung der Situation hervorgehen. Deshalb wissen die Sprecher eben nicht immer genau, in welcher Gemütslage sich der von ihnen gesprochene Charakter gerade befindet. Und wenn dann der Dialogregisseur, der sich mit der Story eigentlich gut auskennen und den Sprechern wichtige Informationen geben soll-



Lachnummer: In der deutschen Version von **Counter-Strike Source** hatte Valve den Ausruf »Fire in the Hole!« (»Achtung, Granate!«) wörtlich mit »Feuer im Loch!« übersetzt.

te, ebenfalls nicht im Bilde ist, stochern die Sprecher genauso im Dunklen wie wir Übersetzer. Dann wird ein Satz im Zweifelsfall eben lieber neutral ausgesprochen, um missverständliche Betonungen zu vermeiden.

Der einfachste Ansatz für bessere Übersetzungen ist, dass die Publisher generell mehr Wert darauf legen und sie von Anfang an einplanen. Mehr Zeit brächte eben auch bessere Ergebnisse. Mit vergleichsweise geringem Aufwand ließe sich die Qualität von Übersetzungen so deutlich steigern. Zudem können die Spieler selbst zu besseren Übersetzungen beitragen, indem sie die Lokalisierungsprobleme offen ansprechen. Wenn die Entwickler mit (noch mehr) konstruktiver Kritik konfrontiert werden, könnte ich mir schon vorstellen, dass sie aufgeschlossen reagieren. Schließlich haben sie durchaus ein Interesse daran, auch im textlichen Bereich das Beste aus ihren Spielen herauszuholen. Eine spannend erzählte Geschichte und mitreißende Dialoge sind für viele Spieler doch ebenso wichtig wie schöne Grafik und knalliger Sound. Für manche sogar noch wichtiger. Kai Wichmann / GR

Es reicht nicht, nur die englische Sprache zu beherrschen

keit als leichten Nebenerwerb und nicht als richtigen Beruf wahrnehmen. Ein weiterer Irrglaube ist, dass es für die Übersetzung von Spielen ausreiche, die englische Sprache gut zu beherrschen. Denn dies ist meiner Meinung nach weder ausreichend noch die wichtigste Voraussetzung. Da am Ende ein möglichst mitreißender Text für deutsche Leser stehen soll, braucht man vielmehr ein gutes und lebendiges Deutsch. Ebenfalls schwer wiegt die Leiden-

Legendär schlecht übersetzt war auch die deutsche Version von **Oblivion**. Oder wissen Sie auf Anhieb, was ein »Schw. Tr. d. Le.en-W.« sein soll?



Der Autor

Kai Wichmann lebt in Hamburg und übersetzt neben Videospiele auch andere Multimedia-Produkte, Presse- und Tourismustexte, Marketingtexte, Texte für den Bereich der Consumer Electronics sowie gelegentlich Non-Profit-Filme in den Sprachen Englisch und Deutsch. Er hat zusammen mit Commander Shepard stundenlang an Bord der Normandy über den **Mass Effect** gegrübelt, den **Dragon Quest**-Einwohnern von Labskausen auf dem Nintendo DS die plattdeutsche Sprache näher gebracht, mit Neo den zermürbenden Weg durch die **Matrix** bestritten und mit dem Ork-Schamanen Wazog gelitten, wenn dieser den **Warhammer** auspackte und ihm infolge zu vieler konsumierter psychedelischer Pilze wieder einmal der Kopf explodierte. Ein wenig mehr unter: www.uekw.de.

ESET MASTERS 2012

LESS LAG. MORE FRAG. Unter diesem Motto richtet der Antivirenhersteller ESET seine StarCraft2-Meisterschaften, die ESET Masters, aus. Erklärtes Ziel ist es bewusst zu machen, wie wichtig zuverlässiger Virenschutz besonders für Spieler ist und dass damit keine Performanceeinbußen einhergehen müssen.

Wer erfolgreich spielen will, muss dafür sorgen, dass möglichst alle Systemressourcen für das Spiel zur Verfügung stehen und auch der Datenverkehr über das Internet reibungslos und schnell funktioniert. Andernfalls drohen Ruckler, schlechte Latenzzeiten oder Lags, die oft zum virtuellen Tod führen. Viele Spieler verzichten deshalb auf kritische Sicherheitssoftware, wie etwa einen hochwertigen Virenschutz, die ihrer Ansicht nach zu viel Performance kostet und das Spielerlebnis trübt. Ein gefährlicher Ritt auf Messers Schneide -- denn seit Jahren beobachten ESET-Sicherheitsspezialisten, dass Online-Gamer besonders beliebte Ziele von Cyberkriminellen sind. Mit hochgerüsteten, schnellen Rechnern, langen Online-Zeiten und einer Vielzahl an sensiblen Daten, wie etwa Passwörter zu kostenpflichtigen Accounts oder für Abos verwendete Bankdaten, sowie der großen Anzahl an Spielern, erfüllen sie optimale Voraussetzungen für Angriffe und geben ideale Opfer ab.

Deshalb bedienen sich Cyberkriminelle einer breiten Palette an Methoden, um Gamer abzuzocken -- darunter gefälschte Spielewebseiten, Phishing, Keylogger, gefälschte Facebook-Accounts oder verseuchte Spiele und Cheatprogramme. Wie real die Gefahr für Spieler, und auch deutsche Gamer, und die Branche ist, zeigen die jüngsten Hackerangriffe auf einige der größten Spielewebseiten in Deutschland deutlich. Der Angreifer hatte zeitweilig Zugriff auf die Systeme und Dateien von 15 Webportalen und konnte Keylogger und Trojaner platzieren. Außerdem befindet sich seit Jahren Malware unter dem Namen »Win32/PSW.OnLineGames« unter den Top 10 der am häufigsten entdeckten Schadsoftware.

ESET nimmt daher die ESET Masters zum Anlass, auf die Gefahren für Online-Gamer aufmerksam zu machen und Lösungen anzubieten, die sowohl hohen Schutz bieten als auch auf Spielerbedürfnisse angepasst sind. Mittels einer Reihe von Studien unter dem Motto »Mit Sicherheit spielt man nicht« wurde festgestellt, wie es aktuell um die Sicherheit der Spieler bestellt ist. Eine Umfrage im September 2010 ergab, dass immerhin 77 Prozent der befragten Spieler einen Virenschutz verwenden, ein Jahr später waren es sogar neun Prozent mehr. Auch wenn diese Werte hoch klingen, liegen sie doch deutlich unter dem Durchschnitt aller PC-Anwender. Zudem setzen fast drei Viertel derer, die einen Virenschutz nutzen, auf kostenlose Antivirenlösungen. Dabei handelt es sich häufig um im Funktionsumfang abgespeckte oder wenig aktuelle Versionen, die keinen idealen Virenschutz bieten können. Und das obwohl der Umfrage zufolge den meisten viele Produkte bekannt sind, die sicher vor Viren und anderer Malware schützen.

Um diesem Missstand entgegen zu wirken, setzt ESET mit der ESET NOD32 Gamer Edition auf umfassenden Virenschutz, der auf die speziellen Bedürfnisse der Spieler angepasst ist, die PC-Performance möglichst wenig beeinflusst und so dem Erfolg nicht im Wege steht. Bei jedem Vor- und Endrundenturnier der ESET Masters werden Lizenzen für die ESET NOD32 Gamer Edition verlost. Die Teilnahmebedingungen werden jeweils am Turniertag auf der Facebook-Fanpage der ESET Masters, <https://www.facebook.com/ESET.Masters>, veröffentlicht.



Einer Umfrage von Ende 2010 zufolge nutzen 23 Prozent der Spieler überhaupt keinen Virenschutz. Über die Hälfte nutzt kostenlose, aber oft abgespeckte und wenig effektive Antivirensoftware.

eset® ÜBER DEN VERANSTALTER

Der 1992 gegründete slowakische Antivirenhersteller ESET gilt als Vorreiter bei der proaktiven Bekämpfung selbst unbekannter Viren, Trojaner und anderer Bedrohungen. Der Sony-Datenskandal 2011 zeigte, wie real die Gefahr auch für Spieler und die Gaming-Branche ist. Dass Virenschutz keine Performance- und Erfolgsbremse sein muss, beweist ESET NOD32 Antivirus als einer der schnellsten und effektivsten Virens Scanner am Markt. Die eigens für Zocker entwickelte ESET NOD32 Antivirus Gamer Edition 2012 bietet höchsten Schutz bei maximaler Rechner-Performance.



Hall of Fame

Battlefield 1942

Mit einem grandiosen Mix aus Shooter und Simulation hat dieses Spiel nicht nur eine erfolgreiche Serie, sondern auch ein eigenes Genre begründet. Von Fabian Siegmund

Auf XL-DVD: Video-Special



Fabian Siegmund
Redakteur
fabian@gamestar.de

Alter Schwede, ob Joel Eriksson wohl wusste, was er da anrichtete, als er 2001 die Titelmusik für irgend so ein Spiel von irgend so einem Computerspiel-Studio komponierte? Das Studio hieß Digital Illusions CE (kurz: DICE), das Spiel **Battlefield 1942**, und Eriksson war zugegebenermaßen gar kein alter, sondern mit 24 Jahren ein eher junger Schwede. Und doch hat der Bursche damals mit seinem **Battlefield**-Thema einen der größten Ohrwürmer der Spielgeschichte geschaffen – zumindest meiner Spielgeschichte.

Battlefield 1942 sorgt schon für Furore, da ist es noch gar nicht im Laden erhältlich. Electronic Arts veröffentlicht nämlich schon im Sommer 2002, also einige Wochen vor dem Verkaufsstart, eine Multiplayer-Demo zum Weltkriegs-Shooter, die einschlägt wie eine Bombe. 64 Spieler auf einer Karte? Das allein ist schon den 130 MByte schweren Download wert. Für ein 56k-Modem riesig! Und riesig ist auch das Schlachtfeld: die Karte Wake Island. Hier kämpfen die angreifenden Japaner gegen die verteidigenden Amerikaner. Während die GIs die ganze Insel besetzt halten, rückt die kaiserliche Marine mit zwei Schiffen an. Unterschiedliche Startbedingungen also, das ist auch neu! Denn bislang haben Multiplayer-Shooter meist auf größtmögliche Ausgeglichenheit



Im Conquest-Modus sind Abschüsse zweitrangig, die Flaggen zählen.

gesetzt, die meisten Maps in **Unreal Tournament** etwa sind absolut symmetrisch. Der grundlegende Spielmodus von **Battlefield 1942** bügelt die Schiefele wieder aus: Bei »Conquest«, also Eroberung, geht's weniger um Abschüsse, sondern eher darum, die Flaggenpunkte des Gegners einzunehmen. Jede verlorene Flagge und jeder virtuelle Tod kostet Tickets, neudeutsch für »Leben«. Die Japaner halten zu Beginn jeder Runde keine Flaggen und verlieren deshalb stetig Tickets, bis sie auf der Insel Fuß gefasst haben, starten zum Ausgleich aber auch mit einem vollen Punktekonto. Mit diesem Modus packt mich **Battlefield 1942** ab der ersten Sekunde. Aber Spielmodus, Kartengröße und so was ist natürlich alles neben-

sächlich im Vergleich zum eigentlichen Herausstellungsmerkmal von **Battlefield 1942**, das mich vor Begeisterung Regenbögen kotzen lässt: Das Spiel kreuzt Multiplayer-Shooter und Action-Simulation! Sämtliche Panzer, Jeeps, Flugzeuge, Schiffe, ja sogar U-Boote sind nicht nur Staffage, ich kann einsteigen und damit Unfug treiben! Der Flugzeugträger auf den Pazifik-Maps dürfte bis heute das zweitgrößte Vehikel sein, das man jemals in einem Multiplayer-Shooter steuern durfte – auf Platz 1 liegen wohl die Titan-Raumschiffe aus **Battlefield 2142**. **Battlefield 1942** setzt dabei voll auf Teamspiel: Um etwa den B-17-Bomber sinnvoll nutzen zu können, braucht man schon drei Leute. Einer fliegt und bombt, einer besetzt



Flugzeug geklaut und dann die Landung versemelt: ein **Battlefield-Moment**.



Schiffe versenken ergibt Sinn, denn die dienen als Spawnpunkte.



Zu zweit in der B-17: Einer bombt, der andere ballert.

Deswegen legendär

- ✦ Mix aus Shooter und Simulation
- ✦ unglaubliche taktische Tiefe
- ✦ Battlefield-Momente
- ✦ Basis für unzählige Mods
- ✦ unverwechselbare Titelmusik

die MG-Kanzel nach unten und beharkt Bodenziele, der andere Bordschütze hält Ausschau nach feindlichen Jägern. Die Schiffe tun sogar gut daran, im Verband herumzufahren: Schlachtschiffe sind wehrlos gegen Bomber, die nur mit Flaks bestückten Carrier sind ein gefundenes Fressen für U-Boote, die sich wiederum müssen vor den Schlachtschiffen in Acht nehmen müssen. Der Fahrzeug-Part von **Battlefield 1942** ist also schon ein Spiel für sich – und oben-dreien ein besseres als so manche reinen Action-Simulationen wie das fünf Jahre später erscheinende **Battlestations Midway**.

Battlefield-Momente!

Nicht nur die Fahrzeuge, auch die Infanteristen arbeiten eng zusammen. Fünf Klassen gibt's (Sanitäter, Aufklärer, Pionier, Sturmсолдат und Panzerfaustschütze), jeweils mit speziellen Fähigkeiten und Interaktions-Möglichkeiten. Der Aufklärer etwa dient mit seinem Fernglas als Späher für Artillerieeinheiten, die zwar unglaublich weit schießen,

dafür aber nicht sonderlich weit gucken können; allein schon aus technischen Gründen, denn die Sichtweite ist in **Battlefield 1942** stark eingeschränkt. Die lässt sich zwar mit ein paar Dateiänderungen von Hand erhöhen, aber 2002 hat kaum jemand einen Rechner, der das dann noch ruckelfrei darstellen könnte. Denn grafisch ist **Battlefield 1942** auf der Höhe der Zeit. Voice-over-IP-Chat gibt's im Spiel zwar noch nicht, dafür aber eine Vielzahl von vorgefertigten Funksprüchen, mit denen es sich überraschend gut kommunizieren lässt.

Mit seiner unglaublichen spielerischen und taktischen Tiefe lädt **Battlefield 1942** zum Experimentieren ein. In den Jagdbomber etwa passen nur zwei Spieler rein, aber wie viele passen denn auf die Tragflächen?! Das »Wing Walking« wird erfunden. TNT ist mächtig, aber man muss ja immer so nah an seine Gegner ran und dann vor der Sprengung wieder abhauen. Die Lösung: Die Bomben in einen Jeep packen, damit halbsbrecherisch auf den Feind zurasen, kurz vor dem Aufprall rausspringen und den Zünder drücken, et voilà: der Kamikaze-Buggy! Mit meinem Kumpel Mark entwickle ich die perfekte Technik für den Capture-the-Flag-Modus (den gibt's nämlich auch noch): Wir beide im Jagdbomber, ich springe über der feindlichen Flagge ab, er wendet die Maschine, während ich mit dem Fallschirm zu Boden segle, ich schnappe mir die Flagge, im gleichen Moment kommt Mark im Tiefflug zurück, ich steige im Sprung ins Flugzeug ein (damals wie heute nimmt man da-

bei keinen Schaden, wenn das Timing stimmt) und gemeinsam fliegen wir mit der Flagge gen Heimat. Mann, was haben die anderen geflucht! Durch so etwas wird **Battlefield 1942** trotz des an sich ernstesten Szenarios irrsinnig lustig. Ständig donnert irgendwer mit irgendwas irgendwo rein. Cool geplante Manöver gehen völlig in die Hose, während sich absurde »Fails« in epische »Wins« verwandeln. Es ist die Geburtsstunde der »Battlefield-Momente«, dieser unfreiwillig (oder gewollt) witzigen Situationen, die die Serie bis heute auszeichnen.

Apropos Serie: Rückblickend bot **Battlefield 1942** damals mehr als seine späteren Nachfolger. Capture the Flag ist aus unerfindlichen Gründen aus den jüngeren **Battlefield**-Spielen verschwunden, in **Bad Company 2** gab's sogar den asymmetrischen Conquest-Modus nicht mehr (der kam erst unter großem Trara im **Battlefield 3**-DLC **Back to Karkand** als »Neuerung« zurück), und obwohl Wake Island auch heute noch als Kriegsschauplatz dient, darf man in **Battlefield 3** den Flugzeugträger nicht mehr herumschippchen. Schlachtschiffe und U-Boote sind verschwunden. Doch die Seele von **Battlefield 1942**, nämlich die tolle Mischung aus Shooter und Action-Simulation, die spielerische und taktische Tiefe und die vielbesungenen **Battlefield**-Momente sind der Serie bis heute erhalten geblieben. Zusammen mit der genialen Titelmusik. Die begleitet mich, wohin ich auch gehe: Das Thema des konsolenexklusiven **Battlefield 1943** ist mein Handy-Klingelton, als Wecker dient mir ein Remix des **Battlefield 3**-Geschrammels. Danke, Joel Eriksson. **FAB**

Battlefield 1942

PUBLISHER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Dice
QUELLE	Die World War 2 Anthology enthält Battlefield 1942 samt beider Addons und ist weiterhin im Laden erhältlich.
SPRACHE	Deutsch
MINIMUM	Pentium 3 mit 256 MB RAM
SO LÄUFT'S	Battlefield 1942 läuft problemlos unter Windows 7, 16:9-Auflösungen müssen Sie allerdings in einer Konfigurationsdatei per Hand eintragen.

Fazit Ein irrer Mix aus Shooter und Simulation, der heute so viel Spaß macht wie damals.



Allein die Flugzeug-Action ist schon ein Spiel für sich.



Artillerie-Spähern bringt keine Achievements, aber Spaß.

GIGABYTE™



GIGABYTE Geforce GTX 670 OC

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 670 • 980 MHz Chiptakt (Boost: 1058 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (6,0 GHz) • 1344 Shadereinheiten • DirectX 11.1, OpenGL 4.2
- 1x DisplayPort, 1x HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXYYY

CORSAIR



Corsair Force3 2,5" SSD 240 GB

- CSSD-F240GB3-BK • 240 GB Kapazität
- 550 MB/s lesen • 510 MB/s schreiben
- Controller, 85.000 IOPS • SATA 6Gb/s
- 2,5"-Bauform

IMIM5E

OCZ



OCZ Vertex3 2,5" SSD 120 GB

- Solid-State-Drive • VTX3-25SAT3-120G
- 120 GB Kapazität • 550 MB/s lesen
- 500 MB/s schreiben • SandForce SF-2281
- 60.000 IOPS • SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMHMBN15

Hanns.G



HannsG HL272HPB

- LED-Monitor • 68,6 cm (27") Bild diagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 5 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 30.000.000:1 • 60 Hz
- Helligkeit: 300 cd/m²
- 1x HDMI, 1x DVI-D, 1x VGA, Audio

V6LR06

iiyama



Iiyama ProLite G2773HS-GB1

- LED-Monitor • 68,6 cm (27") Bild diagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 1 ms Reaktionszeit (GtG)
- Kontrast: 5.000.000:1 (dynamisch)
- Helligkeit: 300 cd/m² • 1x HDMI, 1x DVI-D
- 1x VGA, Audio

V6LI17

msi



MSI Z77A-G43

- ATX-Mainboard • Sockel 1155
- Intel® Z77 Express Chipsatz
- CPU-abhängige Grafik • Gigabit-LAN • USB 3.0
- 4x DDR3-RAM • 2x SATA 6Gb/s, 4x SATA 3Gb/s
- PCIe 3.0 x16, PCIe 2.0 x16, 2x PCIe x1, 3x PCI

GREM53

XFx



XFX HD6870 Dual Fan

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

JCXWW

ROCCAT



Roccat Savu

- optische Lasermouse • 4.000 dpi
- 5 frei belegbare Tasten • Scrollrad • 20 G
- 1.000 Hz Ultrapolling • USB

NMZR9B

SENNHEISER



Sennheiser PC 163D

- Headset • 15 Hz bis 23 kHz • 32 Ohm
- Kabelfernbedienung mit Lautstärkeregelung
- Kopfbügel verstellbar
- 2x 3,5-mm-Klinke-Stecker
- inkl. 7.1-USB-Adapter

KH#5B8

ASRock



ASRock Z77 Pro3

- ATX-Mainboard • Sockel 1155
- Intel® Z77 Express Chipsatz • 4x DDR3-RAM
- CPU-abhängige Grafik • Gigabit-LAN • USB 3.0
- HD-Sound • 2x SATA 6Gb/s, 4x SATA 3Gb/s
- PCIe 3.0 x16, PCIe 2.0 x16, PCIe 2.0 x1, 3x PCI

GRER36

SAPPHIRE



SAPPHIRE HD 7870 GHz Edition

- Grafikkarte • AMD Radeon HD 7870
- 1.050 MHz Chiptakt • 2 GB GDDR5-RAM
- 5 GHz Speichertakt • DirectX 11.1, OpenGL 4.2
- 2x Mini-DisplayPort, HDMI, DVI
- PCIe 3.0 x16

JDXXSX

ZOTAC



ZOTAC Geforce GTX 670 AMP!

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 670
- 1098 MHz Chiptakt (Boost: 1176 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (6,6 GHz)
- DirectX 11.1 und OpenGL 4.2
- 1x DisplayPort, 1x HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXTY6

SCYTHE



Scythe Katana 4

- CPU-Kühler für Sockel 775, AM2, AM2+, 1366, 1156, AM3, 1155, AM3+, FM1, 2011
- Abmessungen: 100x143x103 mm
- 6 Heatpipe-Verbindungen
- 1x 92-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLY51



GeIL®**189,90****GeIL DIMM 32 GB DDR3-1600(1700) Quad-Kit**

- Arbeitsspeicher-Kit • GOC332GB1600C10QC
- Timing: 10-10-10-28
- DIMM DDR3-1.700 (PC3-13.600)
- Kit: 4x 8 GB

IFIF87E1

Kingston
TECHNOLOGY
HYPERX**94,90****Kingston HyperX 16 GB DDR3-1600 Quad-Kit**

- Arbeitsspeicher-Kit
- „KHX1600C9D3K4/16GX“
- Timing: 9-9-9-27 • DDR3 - 1600 (PC3 - 12600)
- Kit: 4x 4 GB

IEIF7G

**172,90****Intel® Core™ i5-3450**

- Sockel-1155-Prozessor • Ivy Bridge • 4x 3.100 MHz Kerntakt
- 1 MB Level-2-Cache • 6 MB Level-3-Cache • Intel® GMA HD 2500 Grafikkern

HR5122

G.SKILL**89,90****G.SKILL DIMM 8 GB DDR3-2400 Kit**

- Arbeitsspeicher-Kit • F3-2400C10D-8GTX
- Timing: 10-12-12-31
- DIMM DDR3-2.400 (PC3-19.200)
- Kit: 2x 4 GB

IDIFGJ5

TOSHIBA
Leading Innovation >>>**1.249,-****Toshiba Qosmio X770-11D**

- 43.9-cm-Notebook (17,3")
- Intel® Core™ i7 Prozessor 2670QM (2,2 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 560M • 8 GB DDR3-RAM
- 2x 500-GB-HDD • 4-GB-NAND-Flash
- Blu-ray-Laufwerk • HDMI, VGA • Bluetooth 3.0
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

PL8T00

SAMSUNG
TURN ON TOMORROW**74,90****Samsung HD103SJ 1 TB**

- 3,5"-Festplatte • HD103SJ • 1 TB Kapazität
- 32 MB Cache • 7.200 U/min • 8,9 ms (Lesen)
- 3,5"-Bauform • SATA 3Gb/s

AEBU23

WD**63,90****Western Digital Caviar Blue**

- „WD5000AAKX“ • 500 GB Kapazität
- 16 MB Cache • 7.200 U/min
- 3,5"-Bauform • SATA 6Gb/s
- Formfaktor: 3,5" (8,9 cm)

A9BW87

Antec**239,90****Antec HCP-1000 Platinum**

- Netzteil • 1.000 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 94 % • 16x Laufwerksanschlüsse
- 6x PCIe-Stromanschlüsse • Kabel-Management
- 1x 135-mm-Lüfter • ATX12V 2.3, EPS12V 2.92

TNAA04

be quiet!**74,90****be quiet! Pure Power CM L8**

- 630-Watt-Netzteil
- „80 PLUS Bronze“-zertifiziert
- 10x Laufwerks-/ 2x PCIe-Stromanschluss
- 120-mm-Lüfter • Kabel-Management
- ATX 2.03, EPS, ATX12V 2.3

TN6V27

AeroCool**44,99****Aerocool X-Warrior Devil Red Edition**

- Midi-Tower für Mainboards bis ATX-Bauform
- Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 4x 3,5"
- 2x 120-mm-Lüfter (1x mit LED)
- Front: 2x USB, Audio-I/O

TQXR67

Sharkoon**54,90****Sharkoon T28 blue edition**

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 2x 5,25"
- Einbauschächte intern: 8x 3,5" • inkl. drei Lüfter
- Front: 3x USB 2.0, 2x USB 3.0, Audio-I/O
- Window-Kit • für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXV77

CORSAIR**139,90****Corsair Graphite 600T**

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 4x 5,25"
- Einbauschächte intern: 6x 3,5"
- inkl. drei Lüfter • Front: 4x USB 2.0, USB 3.0, FireWire, 2x Audio • Drehzahlregler für Lüfter
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXV6A

Sharkoon**49,99****Sharkoon WPM600**

- Netzteil mit 600 Watt Dauerleistung
- 12x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse
- Kabelmanagement-System
- 140-mm-Lüfter • ATX 2.03, ATX12V 2.0, EPS

TN6S12

Hardware News

Samsung Galaxy S3 mit Quad-Core-CPU

GameStar.de/Quicklink/7883

Samsung hat auf einem Event in London den Nachfolger des beliebten Galaxy S2 präsentiert. Das **Galaxy S3** genannte neue Smartphone hat einen 4,8 Zoll großen Super-AMOLED-Bildschirm mit einer Auflösung von 720x1280 Pixel, einen Quad-Core-Prozessor und 16 GByte internen Speicher, der sich per Micro-SD-Karte erweitern lässt. Außerdem verfügt es über eine 8-Megapixel-Kamera sowie einen physikalischen Home-Button. Trotz der ausladenden Abmessungen von 137 x 71 x 8,6 mm wiegt das High-End-Gerät nur 133 Gramm. Samsung wird das **Galaxy S3** mit Android 4.0 und eigenen Erweiterungen ausliefern. Dazu gehört die Sprachsteuerung S Voice, die Apples Siri Konkurrenz machen soll. Das **Galaxy S3** kommt am 29. Mai für etwa 600 Euro in Blau und Weiß auf den Markt. **FKA**



Obwohl ein LTE-Modul an Bord ist, funkt das Galaxy S3 in Deutschland mangels richtiger Frequenzen nur im **3G-Netz**.

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 5: Skyrim	1920x1080, maximale Details	1920x1080, maximale Details, 4x AA	1920x1080, maximale Details, 8x AA

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einstieger			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 5770 110 € HD 4850 60 € HD 4870 110 €			HD 5850 170 € HD 5870 250 €					
Radeon HD 6/7	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	GTS 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 670 400 € GTX 680 550 € GTX 690 1.000 €		
Prozessoren	Einstieger			Mittelklasse			High-End		
Athlon	II X3 440 60 € II X4 645 80 €								
Phenom II	X2 555 70 € X3 720 80 € X4 925 100 €			X4 955 110 € X4 980 160 € X6 1100T 170 €					
FX				FX 4100 100 € FX 6100 140 € FX 8150 250 €					
Core 2	E6600 k.A. 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 €			i5 3570K 220 € i7 2600K 260 € i7 3770K 280 € i7 3960X 1.000 €		

! Spiele-PCs

Die GameStar-Referenzklassen geben drei typische PC-Konfigurationen der Mehrzahl der GameStar-Leser wieder. Die Spiele-Details verraten, in welcher Einstellung die angegebenen Titel flüssig gespielt werden können.

! Leistungsindex

Der Grafikkarten-Prozessor-Index ordnet Grafikchips und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse können Sie moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.

Kein DVD-Playback in Windows 8

GameStar.de/Quicklink/7884

Wer unter **Windows 8** Film-DVDs abspielen möchte, muss entweder über das Windows Media Center die passenden Lizenzen nachkaufen oder auf eine andere Software ausweichen. Der Microsoft-Entwickler Steven Sinofsky begründet diesen Schritt durch die hohen Lizenzkosten für die DVD-Codecs, die selbst dann anfallen würden, wenn der mit Windows verkaufte Rechner gar kein DVD-Laufwerk habe. Zudem hätten Kunden die Codecs bislang oft doppelt bezahlt – einmal über den Preis der Windows-Lizenz und zusätzlich durch die optischen Laufwerken beigelegte Player-Software. Allerdings sollen die nachgekauften Codecs ausschließlich im Windows Media Center und nicht im Windows Media Player funktionieren. **DV**



Windows 8 könnte nach aktuellem Stand im Oktober erscheinen.

Günstige Radeon HD 7830 aufgetaucht?

GameStar.de/Quicklink/7886

Beim Benchmark einer vermeintlichen Radeon HD 7850 vom hierzulande eher unbekannten Hersteller AFOX stellen die Tester von Tom's Hardware fest, dass die Grafikkarte nicht die erwartete Leistung bringt. Tatsächlich ist sie nur mit 768 statt der für die HD 7850 vorgesehenen 1.024 Shader-Einheiten ausgestattet. Möglicherweise nur ein falsch programmiertes Bios, wahrscheinlich aber hat AFOX versehentlich einen Prototypen zum

Test geschickt: Zwischen der rund 110 Euro günstigen Radeon HD 7770 und der mindestens 210 Euro teuren Radeon HD 7850 klappt noch eine große Lücke in AMDs Portfolio, die eine **Radeon HD 7830** schließen könnte. Die Bestätigung einer neuen Grafikkarte übernimmt dann ungewollt AMD Shanghai: Gegenüber Tom's Hardware teilt das Unternehmen mit, es sei besser, wenn »nicht allzu viele Leute« die Grafikkarte sehen oder von ihr wissen würden. **FKA**

News-Ticker

AMD: Dank optimierter Herstellung erreichen die neuen Radeon-GPUs laut AMD problemlos 1,25 GHz. Damit stünde einer GHz-Edition der Radeon HD 7970 nichts mehr im Wege.

Nvidia: Der Auftragshersteller TSMC will der Produktion von Nvidias aktuellen 28-nm-Grafikchips nun oberste Priorität einräumen. Damit sollten die Lieferprobleme von GTX-600-Karten der Vergangenheit angehören.

WLAN: Der Technologie-Verband IEEE hat den neuen WLAN-Standard 802.11-2012 verabschiedet, obwohl die aktuelle Version 802.11n noch immer nicht offiziell fertig ist. Die neue Fassung soll bis zu 600 MBit/s schnell sein und ein höheres Maß an Sicherheit bieten.

Cloud optimiert Geforce-Grafikeinstellungen

GameStar.de/Quicklink/7887

Nvidia steigt in das Geschäft mit Cloud-Diensten ein. Der Service **Geforce Experience** soll das Konfigurieren von Grafikeinstellungen in Spielen so einfach wie möglich machen. Laut Nvidia nutzen die wenigsten Spieler die umfangreichen Optimierungsmöglichkeiten von PC-Spielen. Mit **Geforce Experience** müssten sie sich nicht erst einlesen, sondern bekämen mit einem Klick die besten Ergebnisse. Dazu übermittelt der Dienst Informationen über die Hardware an eine Cloud-Datenbank, der Server schickt dann die optimalen Einstellungen an den Treiber zurück und aktualisiert diesen gegebenenfalls auch. Nachträgliche Änderungen an den Vorschlägen der Cloud



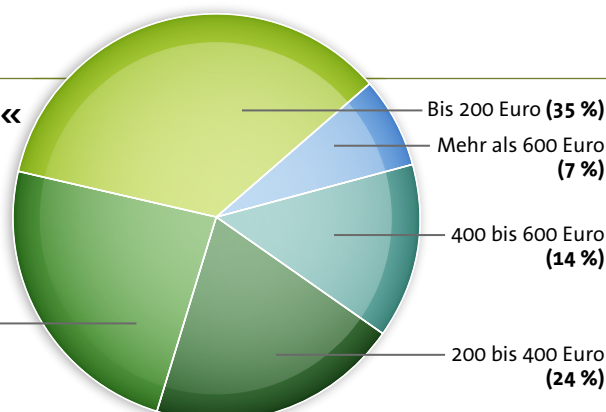
sollen aber ohne Weiteres möglich sein. **Geforce Experience** geht am 6. Juni in eine nicht näher definierte Beta-Phase. **FKA**

»Wie viel Geld geben Sie für ein Smartphone aus?«

Eine Mehrheit von fast 60 Prozent der GameStar.de-Leser investiert bis zu 400 Euro in ein Smartphone – das schließt fast alle High-End-Androiden mit ein. Jeder Fünfte legt so viel Geld auf den Tisch, dass es für ein iPhone reicht. Der Rest stottert sein neues Handy über einen Vertrag ab.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 5.227 Teilnehmer

Ich kaufe nur Handys mit Vertrag (20 %)



XMXX

HIGH PERFORMANCE SYSTEMS

PC Systeme direkt vom Hersteller!!!
Alle Systeme Versandkostenfrei!¹⁾



GRATIS
ZYKON GAMING
MOUSEPAD
 ZU JEDEM XMXX PC-SYSTEM!

Intel® Core™ i5-3570K Prozessor

@ 4 x 4.4 GHz übertaktet!

- » 8 GB High End DDR3 Corsair XMS 3 PC1600
- » 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 550 Ti
- » 1000 GB SATA 3 32 MB Cache, 7200 U/Min.
- » 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- » Interne Hochleistungswasserkühlung
- » 450 W BeQuiet / IN WIN Mana 136
- » ASRock Z77 Pro3

779,-* €

ab 15,54€ mtl., Laufzeit: 66 Monate²⁾

- DVI
- HDMI
- Mini HDMI
- USB 3.0
- SATA 3
- DirectX® 11.1

Artikel-Nr.: 50146

NEU!



Watercooled

CORSAIR®



Prolimatech
Panther Kühler

CORSAIR®

- 2 x DVI
- HDMI
- Mini-Displayport
- USB 3.0
- SATA 3

Artikel-Nr.: 50103



AMD FX-Series FX-8120 Prozessor

@ 8 x 3.8 GHz übertaktet!

- » 8 GB High End DDR3 Corsair XMS 3 PC1600
- » 2048 MB AMD Radeon® HD 6950
- » 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
- » inkl. GRATIS Spiel DiRT Showdown

839,-* €

ab 15,70€ mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾

¹⁾ Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. * Abbildung enthält Sonderausstattung.



0180 1 994041

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 994041 Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag 10-18 Uhr

(3,9 Cent/Min.
 Festnetz der T-COM;
 max. 42 Cent/Min. aus
 dem Mobilfunknetz)

Schneller

Leiser

Besser

Watercooled

CORSAIR



Mini HDMI

USB 3.0

SATA 3

DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50139

NEU!

Intel® Core™ i5-3570K Prozessor
@ 4 x 4.4 GHz übertaktet!

- » 16 GB High End DDR3 Corsair XMS 3 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
- » 550 W BeQuiet / Cooler Master HAF 912 Plus
- » Gigabyte GA-Z77X-D3H

929,-* €

ab 17,39 € mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾

Intel® Core™ i7-3770 Prozessor
@ 4 x 4.1 GHz übertaktet!

- » 8 GB High End DDR3 Corsair XMS 3 PC1600
- » 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 670
- » 1000 GB SATA 3 32 MB Cache, 7200 U/Min.
- » 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- » Interne Hochleistungswasserkühlung
- » 550 W Be Quiet / NZXT Phantom 410
- » ASRock Z77 Pro3

1229,-* €

ab 23,01 € mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾

2 x DVI

Mini HDMI

USB 3.0

SATA 3

DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50148

NEU!

Watercooled

CORSAIR



Intel® Core™ i7-3770K Prozessor
@ 4 x 4.5 GHz übertaktet!

- » 16 GB High End DDR3 Corsair XMS 3 PC1600
- » 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 680
- » 1500 GB SATA 3 32 MB Cache
- » 64 GB SATA III Crucial SSD M4
- » 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- » Hochleistungs-Luftkühlung: Alpenföhn Matterhorn
- » 700 W Silverstone Strider / Cooler Master Strom Trooper
- » Gigabyte GA-Z77X-D3H

1699,-* €

ab 31,81 € mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾

2 x DVI

2 x HDMI

2 x MiniPort

USB 3.0

SATA 3

DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50130

NEU!



Alpenföhn®
Hochleistungs-
Luftkühlung:
Alpenföhn Matterhorn

CORSAIR

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



SSDs für Spieler

Im vergangenen Jahr sind die Preise von schnellen SSDs um die Hälfte gefallen, während immer mehr Modelle auf den Markt kommen. Wir erklären die aktuelle SSD-Technik im Detail und testen zehn Laufwerke. Von Florian Klein

Z

um Zeitpunkt unseres letzten SSD-Vergleichstests vor ziemlich genau einem Jahr kostete eine aktuelle 128-GByte-SSD noch um die 200 Euro, mittlerweile

bekommen Sie die gleiche Speicherkapazität bereits zum halben Preis. Außerdem nutzten damals noch die meisten SSDs die SATA2-Schnittstelle, die in der Praxis auf etwa 260 MByte pro Sekunde begrenzt ist. Mit der SATA3-Schnittstelle können Solid State Disks dagegen grob die doppelte Leistung von bis zu 520 MByte pro Sekunde erreichen. Allerdings nur beim Lesen großer, zusammenhängender Dateien wie etwa einem Video. Bei alltäglichen Aufgaben wie dem Laden von Windows, einem Spiel oder Programm bringt SATA3 keine messbaren Vorteile. Trotzdem konzentrieren wir uns in diesem Vergleichstest auf aktuelle SATA3-SSDs, da die SATA2-Modelle nach und nach vom Markt verschwinden werden.

Ebenfalls neu war bei unserem letztjährigen Vergleichstest der Sandforce-2281-Controller, der damals nur in einem SSD-Laufwerk (OCZ **Vertex 3**) zum Einsatz kam und in unseren Benchmarks neue Rekorde aufstellte. Der SSD-Controller bestimmt, wie und wohin

die Daten auf der Solid State Disk gespeichert werden, eventuell mit Kompression und Verschlüsselung. Außerdem kümmert er sich darum, dass alle Speicherzellen gleichmäßig genutzt werden (so genanntes »Wear Levelling«), damit nicht manche unverhältnismäßig oft Daten schreiben müssen und eventuell früher ausfallen, während andere noch praktisch jungfräulich sind. Unterm Strich ist der Controller entscheidend für die Geschwindigkeit einer SSD, und der Sandforce 2281 war vor einem Jahr der schnellste Vertreter. Entsprechend setzen die meisten Laufwerke mittlerweile auf diesen Controller. Die Speicherchips, die Controller-Firmware und die Ausstattung unterscheiden dann die einzelnen Sandforce-2281-SSDs voneinander. Andere SSD-Controller finden Sie in unserem Vergleichstest bei der OCZ **Vertex 4**, die einen Indilinx-Controller besitzt, weil diese

Firma vor einiger Zeit von OCZ übernommen wurde. Samsung nutzt bei seiner **SSD 830** ebenfalls einen hauseigenen Controller, den Sie sonst nirgends finden. Schließlich tritt noch die Plextor **M3 Pro** mit einem Marvell-Chip an, der nach dem Sandforce

2281 am häufigsten auf dem Markt zu finden ist, allerdings mit weitem Abstand.

Neben dem Controller spielt auch der bei einer SSD verwendete Flash-Speicher eine entscheidende Rolle. Grundsätzlich teilen sich die Speicherchips in »SLC« (Single Level Cell) und »MLC« (Multi Level Cell) auf. SLC-Chips speichern nur ein Bit pro Zelle, MLC-Varianten zwei (oder selten sogar drei) Bits. Das macht die SLC-SSDs teurer, da mindestens doppelt so viele Zellen nötig sind, um die letztendlich vermarktete Speicherkapazität zu erreichen. Allerdings steigt auch die Langlebigkeit, da eine Zelle nur ein Bit speichert und so seltener gelöscht und neu beschrieben wird als bei MLC-Chips. SLC-Chips finden Sie aufgrund des hohen Preises aber

ausschließlich in teuren Server- und Workstation-SSDs, alle für Spieler relevanten SSDs wie die aus unserem Vergleichstest

**3.000 Mal
schreiben reicht**

setzen auf MLC-Chips. MLC-Chips sind für bis zu 5.000 Schreibzyklen, im Fachjargon »PE«-Zyklen (Programm/Erase) ausgelegt. Das heißt, Sie können eine MLC-SSD fünftausend Mal komplett neu beschreiben, bevor die Speicherzellen (eventuell) den Geist

ASUS®

HERSTELLER
DES JAHRES 2011
ASUS
Mainboards
luxx awards
HARDWARE LUXX



549,-



ASUS GTX680-DC20-2GD5

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 680
- 1.019 MHz (Boost: 1.084 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (6,0 GHz) • 1.536 Shadereinheiten
- DirectX 11.1 und OpenGL 4.2 • NVENC H.264-Video-Engine
- 1x DisplayPort, 1x HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXVY3



199,90



ASUS Sabertooth Z77

- ATX-Mainboard • LGA1155-Sockel
- Intel® Z77-Express-Chipsatz
- Das Mainboard für den rauen Einsatz
- Thermal Armor: „Hitzeschild“ für optimale Wärmeabfuhr • Dust Defender: Schützt das Mainboard vor Staub • Thermal Radar: Umfangreiche Temperaturüberwachung und Lüftersteuerung

GRE491



519,-



ASUS VG278H

- 3D-LED-Monitor • 68,6 cm (27") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel (Full HD) • 2 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 50.000.000:1 (dynamisch) • 120 Hz
- NVIDIA® 3D Vision 2 / 3D Lightboost-Technologie
- inkl. NVIDIA 3D Vision-Brille
- HDMI 1.4, DVI-D, VGA, Audio

V6L019



99,-



ASUS DSL-N55U

- WLAN-Router • 300 MBit/s WLAN im Dual-Band
- WEP, WPA und WPA2 • SPI-Firewall
- 4x LAN (Gigabit)
- RJ-11-WAN-Port, integriertes DSL-Modem (ADSL2+)

O1SA60

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis 13.06.2012

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

aufgeben. Die Schreibbelastung einer SSD während eines durchschnittlichen Spiele- oder Arbeitstages mit Internet und Office liegt im niedrigen einstelligen Prozentbereich, daher stellen einige Hersteller ihre SSDs auch mit Chips aus, die nur 3.000 PE-Zyklen verkraften (siehe die Kingston **HyperX 3k** im folgenden Testartikel).

Aber damit nicht genug: MLC-Chips gibt es mit drei unterschiedlichen Speichertechniken in den SSDs: Zum einen als so genannte asynchrone Variante, die etwa 50 MByte/s Transferrate schafft, zum anderen als synchrone und als Toggle-Version, die für 133 MByte/s ausgelegt sind, aber auch mehr kosten. Bei den Benchmark-Ergebnissen ist der Leistungsunterschied zwischen synchronen und Toggle-Chips auf der einen und asynchronem Speicher auf der anderen Seite zwar bei weitem nicht so groß wie auf dem Papier, spürbar ist er aber trotzdem. Toggle-Chips sind dabei etwas günstiger als synchrone, verbrauchen allerdings auch etwas mehr Strom. Da der Stromverbrauch einer SSD unter Volllast in der Regel im mittleren einstelligen Watt-Bereich liegt, ist das für Desktop-PCs aber irrelevant.

Ein weiterer Begriff, der im Zusammenhang mit SSDs immer wieder fällt, ist das so genannte »Overprovisioning«. Damit ist gemeint, dass eine SSD Ihnen nicht die gesamte Kapazität der Speicherchips zur Verfügung stellt, sondern einen gewissen Teil zurückhält. Dieser unzugängliche Speicherplatz fungiert als Reserve-Pool, aus dem sich der Controller bedient, falls einzelne Speicherzellen ausfallen sollten. Je nach SSD-Controller dient dieser »Spare Area« genannte Bereich auch als Zwischenspeicher, falls Daten auf der SSD verschoben werden. Der Sandforce-2281-Controller etwa reservierte

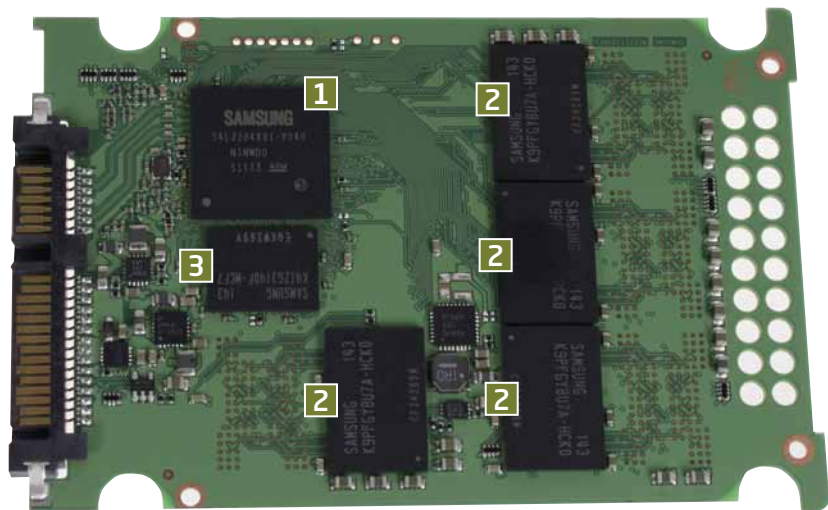
Alle SSDs sind praktisch gleich schnell

sich bis vor kurzem immer einen besonders großen Prozentsatz der Speicherkapazität, daher auch die typischen Größen der Sandforce-SSDs von 120 statt 128 GByte oder 240 statt 256 GByte. Mittlerweile hat der Hersteller aber eine neue Firmware freigegeben, auf deren Basis auch Sandforce-2281-SSDs in den gängigen Größen von 128, 256 oder 512 GByte erscheinen.

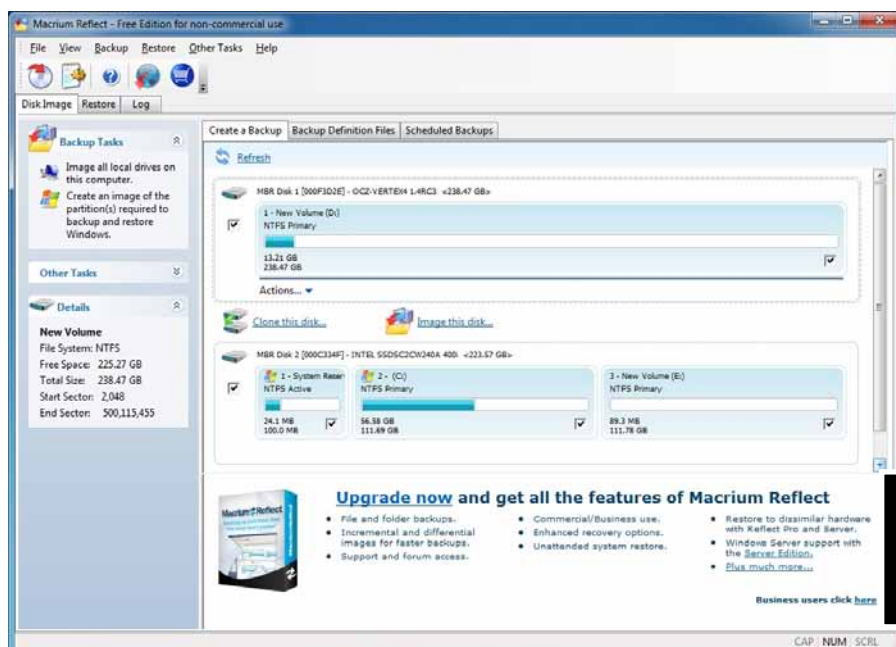
In unserem anschließenden Vergleichstest finden Sie daher sowohl Sandforce-SSDs mit 120 als auch (neuere) mit 128 GByte Kapazität. Außerdem tummeln sich auch drei SSDs mit 240 beziehungsweise 256 GByte Kapazität im Testfeld (OCZ **Vertex 4**, Intel **SSD 520** und Verbatim **3SSD**). Von denen gibt es zwar ebenfalls kleinere Modelle, allerdings konnten oder wollten uns die Hersteller kein entsprechendes Muster zum Test schicken. Sollten Sie mit den er-

schwinglicheren Varianten mit halber Kapazität liebäugeln, denken Sie daran, dass Sie die Leistung der größeren Modelle eventuell nicht eins zu eins auf die kleineren Geschwister übertragen können. Das liegt daran, dass SSDs die internen Speicherchips auf mehreren Kanälen gleichzeitig ansprechen, um die hohen Geschwindigkeiten zu erreichen. Je nach Hersteller und Modell stecken in den kleineren SSD-Versionen aber zum Teil Chips mit der gleichen Speicherkapazität wie in den größeren Varianten, aber in geringerer Anzahl – daher nutzen die kleineren SSDs teilweise weniger Kanäle gleichzeitig und erreichen so nur eine geringere Bandbreite. Auch hier sind die Leistungsunterschiede aber tendenziell eher mess- als in der Praxis spürbar.

Momentan ist ein guter Zeitpunkt zum Aufrüsten mit einer SSD, denn Sie bekommen das Gigabyte Speicherplatz bei einer aktuellen SATA3-SSD schon für unter einem Euro, bei besser ausgestatteten Modellen liegt der Preis etwas darüber. Da momentan ein Kampf um Marktanteile zwischen den zahlreichen Herstellern tobt, werden SSDs zwar auch in den kommenden Monaten noch weiter im Preis fallen, eine stärkere Abwärtskorrektur erwarten wir aber erst gegen Ende des Jahres. Dann erscheinen voraussichtlich erste SSD-Festplatten mit neuen Speicherchips, deren Strukturbreite im 10- statt wie jetzt im 20-Nanometer-Bereich liegt. Das spart Chipfläche und damit Herstellungskosten, sodass entsprechende SSDs mit 128 GByte Fassungsvermögen erstmals deutlich unter 100 Euro kosten dürften. Bis dahin sind Sie mit einem Modell aus unserem anschließenden Vergleichstest aber bestens bedient. **FK**



Bei der SSD 830 stammt das gesamte **Innenleben** von Samsung selbst: SSD-Controller **1** und Speicherchips **2** sowie der als Cache-Speicher genutzte DDR2-800-Baustein **3**.



Sollte der SSD-Festplatte Ihrer Wahl keine Software zum Spiegeln Ihrer vorhandenen Windows-Installation beiliegen, haben wir gute Erfahrungen mit dem kostenlosen **Reflect** von Macrium gemacht.

EVGA



EVGA GeForce GTX690

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 690
- 915 MHz (Boost: 1.019 MHz) Chiptakt
- 4 GB GDDR5-RAM (6,0 GHz) • 3.072 Shadereinheiten
- DirectX 11.1 und OpenGL 4.2 • NVENC H.264-Video-Engine
- 1x Mini-DisplayPort, 3x DVI • PCIe 3.0 x16

JEXZY0

999,-



549,-

EVGA Geforce GTX680 SuperClocked Signature

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 680
- 1.084 MHz (Boost: 1.150 MHz) Chiptakt
- 2 GB GDDR5-RAM (6,2 GHz) • 1.536 Shadereinheiten
- DirectX 11.1 und OpenGL 4.2 • NVENC H.264-Video-Engine
- 1x DisplayPort, 1x HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXZY4



199,-

EVGA GeForce GTX560 Ti SuperClocked

- Grafikkarte • Nvidia GeForce GTX 560 Ti
- 900 MHz Chiptakt • 1 GB GDDR5-RAM
- 4,21 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 4.1 • PCIe 2.0 x16
- 1x Mini-HDMI, 2x DVI

JCXZFX



109,90

EVGA GeForce GTX550 Ti FFB

- Grafikkarte • 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-I

JCXZTF02

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis 13.06.2012

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

Im Test: 10 SATA3-SSDs

Wir vergleichen zehn aktuelle SATA3-Modelle und verraten, wo Sie am günstigsten zu aktueller SSD-Technik und -Geschwindigkeit kommen. Von Florian Klein und Tom Loske

Die Leistung der einzelnen SSDs prüfen wir hauptsächlich anhand des »AS SSD Benchmark«, der für seine praxisnahen Datentypen und Messmethoden bekannt ist. Das Tool misst zum einen die sequenziellen Transfers, also die Leistung einer SSD beim Lesen und Schreiben großer, zusammenhängender Dateien wie etwa einem Video. Die Ergebnisse finden Sie zusammengefasst im Benchmark »Sequenzielle Performance«; die für den Windows-Alltag (etwa beim Arbeiten mit mehreren Programmen) wichtigere Performance beim Lesen und Schreiben willkürlicher, kleiner Dateien finden Sie unter »Random Performance«. Wie sich die SSDs beim Kopieren typischer Datentypen schlagen, zeigt die »Kopierleistung«, aufgeteilt in die Kategorien »ISO« (zwei große Dateien), »Programm« (viele kleine Dateien) und »Spiel« (große und kleine Dateien gemischt). Alle Benchmark-Durchgänge haben wir fünf Mal ausgeführt und die Ergebnisse gemittelt.

Damit auch die Praxis nicht zu kurz kommt, stoppen wir zum einen die Zeit, die vom Drücken des Start-Knopfes des PCs bis zum Erscheinen des Windows-7-Desktops vergeht. Zum anderen wie lange die einzelnen SSDs benötigen, um einen Spielstand von **Anno 2070** mit einer großen Stadt zu laden.

Schließlich ermitteln wir noch, wie lange das Betreten eines **Battlefield 3**-Servers mit einer 64-Spieler-Karte dauert. Alle Ladezeitenmessungen wiederholen wir ebenfalls fünf Mal und bilden den Durchschnittswert im Benchmark-Diagramm ab. Damit Sie die Vorteile einer SSD direkt vergleichen können, geben wir auch die Werte einer konventionellen Magnetfestplatte (Seagate Barracuda 1,0 TByte, SATA3, 7.200 U/Min) in den Benchmarks an. Vergleichen Sie die Leistung der einzelnen SSDs, fallen teils starke Unterschiede in den synthetischen Benchmarks auf. Die sollten Ihre Kaufentscheidung aber nicht maßgeblich beeinflussen, weil die Praxisleistung beim Booten von Windows oder dem Betreten eines Spiele-Servers quer durch das gesamte Testfeld höchstens ein bis zwei Sekunden schwankt – ein irrelevanter Unterschied. Die Speicherkapazität pro Euro, die Ausstattung sowie die gewährte Garantie spielen beim SSD-Kauf eine wichtigere Rolle.

1. Platz OCZ Vertex 4 256 GByte

Die OCZ Vertex 4 überholt die Konkurrenz unterm Strich knapp und bietet das beste Gesamtpaket inklusive fünf Jahren Garantie.

Um sich von den zahlreichen Herstellern abzusetzen, die mittlerweile SSDs fertigen

(lassen), kaufte OCZ vergangenes Jahr die Controller-Schmiede Indilinx, deren neuer SSD-Controller Everest 2 nun in der **Vertex 4** zum Einsatz kommt. Dazu gesellen sich bei unserem Testmodell 256 GByte schneller, synchroner 25-nm-Flash-Speicher von Intel. In den Benchmarks überrascht die **Vertex 4** beim Lesen großer, zusammenhängender Dateien zunächst mit geringerer Leistung als erwartet. 485,8 MByte pro Sekunde sind etwas langsamer als die Konkurrenz mit in der Regel knapp über 500 MByte/s (siehe Benchmark »Sequenzielle Performance«).

Beim Schreiben großer Dateien stellt die **Vertex 4** mit 362,8 MByte/s aber einen neuen Rekord auf und übertrumpft alle Konkurrenten. Bei der Lese- und Schreibleistung mit kleinen Dateien (»Random Performance«), die für den alltäglichen Umgang mit dem PC wichtiger sind, sichert sich die **Vertex 4** ebenfalls die Spitzenposition, teils mit deutlichem Abstand. Bei den Ladezeiten von **Anno 2070**, **Battlefield 3** und **Windows 7** landet die OCZ **Vertex 4** dagegen nur im Mittelfeld, allerdings liegen die Unterschiede zwischen den einzelnen SSDs meist im Bereich einer Sekunde und damit im Bereich der Messungenauigkeit durch die Zeitnahme mittels Stoppuhr. Unterm Strich ist die **Vertex 4** die schnellste SSD und gewinnt knapp, aber verdient unseren Vergleichstest. Die Ausstattung beschränkt sich zwar auf einen 3,5-Zoll-Einbaurahmen, dafür gewährt OCZ satte fünf statt der branchenüblichen drei Jahre Garantie. Der Preis von 280 Euro für 256 GByte geht für das Gebotene ebenfalls in Ordnung.

2. Platz Intel SSD 520 240 GByte

Intels SSD 520 erzielt gute bis sehr gute Benchmark-Ergebnisse und bringt dicke Ausstattung sowie fünf Jahre Garantie mit.

Intel stattet die **SSD 520** (erstmal bei den hauseigenen SSDs) mit dem verbreiteten Sandforce-2281-Controller aus (bei der **SSD 510** war es noch ein Marvell-Modell) und stellt diesem selbst gefertigte, synchrone 25-Nanometer-Speicherchips zur Seite. Während brandneue Sandforce-2281-SSDs weniger Speicherplatz in Reserve halten und so mehr Kapazität zur Verfügung stel-



len (etwa 128 statt 120 GByte), gehört die **SSD 520** in dieser Hinsicht noch zur älteren Generation und bietet in der getesteten Variante 240 statt der eigentlich vorhandenen 256 GByte. Neben dem Spiegeln Ihrer vorhandenen Windows-Installation auf die **SSD 520** beherrscht die beiliegende Software auch das sichere Löschen aller Daten («Secure Erase») sowie weitere Wartungsfunktionen. Ein 3,5-Zoll-Einbaurahmen sowie fünf Jahre Garantie komplettieren die überdurchschnittliche Ausstattung. In den Benchmarks schneidet die **SSD 520** fast durchweg sehr gut ab und belegt beim Lesen großer Dateien mit 509,3 MByte/s sogar den Spitzenplatz. Auch in den anderen Disziplinen liegt sie fast immer vorne, nur beim Schreiben kleiner Dateien muss sie die meisten Konkurrenten knapp vorbeiziehen lassen. Die Praxisleistung ist dank toller Kopierwerte und sehr kurzer Ladezeiten wieder hervorragend. Rechnet man die gute

lem Flash-Speicher von Toshiba. Das Gespann überzeugt in unseren Benchmarks mit fast durchgängig hoher Leistung und erreicht in vielen Disziplinen Spitzenwerte. Vor allem das Schreiben großer Dateien liegt der **M3 Pro**: Mit 327,3 MByte/s muss sie nur die **OCZ Vertex 4** mit 362,8 MByte/s vorbeiziehen lassen. Während die Leseleistung bei kleinen Dateien ebenfalls nur von der brandneuen **Vertex 4** übertroffen wird, reicht es beim Schreiben kleiner Dateien (siehe Benchmark »Random Performance«) nur zum letzten Platz, was den ansonsten sehr guten Eindruck in den synthetischen Benchmarks etwas trübt. Allerdings macht die **M3 Pro** das mit der höchsten Kopierleistung sowie den kürzesten Ladezeiten wieder wett und präsentiert sich in der Praxis als die schnellste SSD im Test. Ohne Stoppuhr spüren Sie den Unterschied zu den anderen Kandidaten zwar nicht, eine respektable Leistung ist das angesichts der hochkarätigen Konkurrenz aber trotzdem.



Kingston legt der HyperX 3k ein **passend designtes USB-2.0-Gehäuse** bei – der Geschwindigkeitsvorteil einer SSD geht dadurch aber komplett verloren.

entsprechenden Chip selbst fertigt und nicht für andere Firmen frei gibt. Der Flash-Speicher stammt ebenfalls aus Samsungs eigener Produktion. Alle anderen SSD-Hersteller kaufen entweder den Controller, den Flash-Speicher oder meist sogar beides ein. Nur die Controller-Firmware ist in der Regel eine Eigen- beziehungsweise Weiterentwicklung der ursprünglichen Herstellerversion. Im Konkurrenzvergleich braucht sich Samsungs **SSD 830** nicht zu verstecken, im Gegenteil: Die sequenzielle Leseleistung kann mit 500,7 MByte/s bei Sandforce und Konsorten locker mithalten, beim Schreiben großer Dateien erreicht die **SSD 830** mit 311,6 MByte/s sogar das Niveau doppelt so großer 256-GByte-SSDs, die in der Regel mehr Kanäle zu den Speicherchips besitzen und so beim Schreiben merklich schneller sind als die 128-GByte-Varianten. Kleine Dateien bringen die **SSD 830** ebenfalls nicht aus dem Tritt, auch hier liegt sie im Testfeld weit vorne. Dazu kommt die sehr gute Pra-

In der Praxis kaum Unterschiede

Ausstattung hinzu, gehört die **SSD 520** zu den besten SSDs auf dem Markt – mit einem Preis von 300 Euro für 240 GByte kostet das Laufwerk allerdings sehr viel.

3. Platz **Plextor M3 Pro 128 GByte**

Als einzige Solid State Disk mit Marvell-Controller behauptet sich die sehr teure **Plextor M3 Pro** im Test auf Platz 3.

Bei der **M3 Pro** kombiniert Plextor einen Marvell-Controller (9174-BLD2) mit schnell-

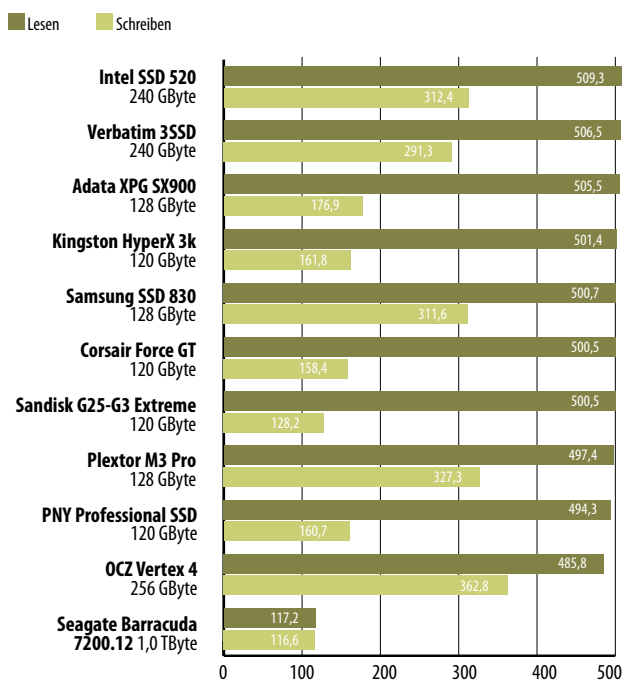
Einziger wirklicher Kritikpunkt ist der mit 190 Euro für 128 GByte sehr hohe Preis – da verhilft auch die gute Ausstattung mit Einbaurahmen, Klon-Software und fünf Jahren Garantie zu keiner besseren Preis-Leistungs-Note, da Sie vergleichbare SSDs bereits für deutlich weniger bekommen.

4. Platz **Samsung SSD 830 128 GByte**

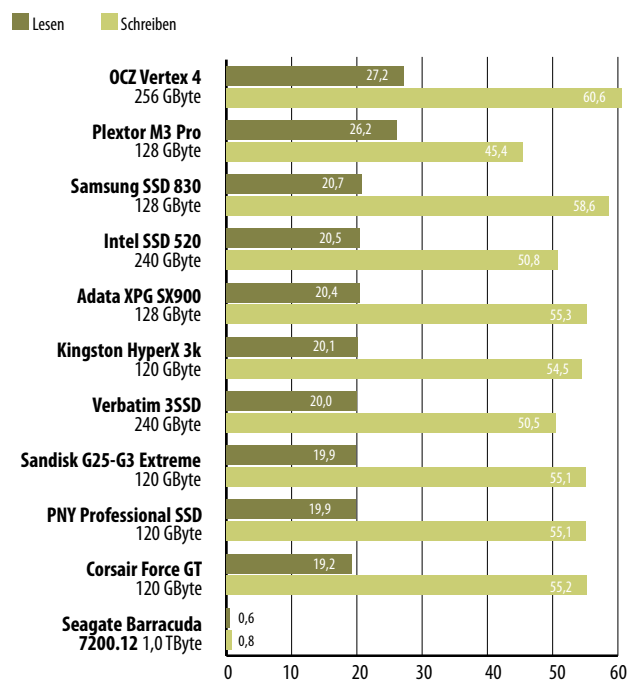
Samsung ist der einzige SSD-Hersteller, der alle Komponenten selbst fertigt. Bei der SSD 830 stimmt der Mix aus Geschwindigkeit, Ausstattung und Preis.

Die **SSD 830** mit 128 GByte Kapazität nutzt als einzige SSD im Test einen Controller von Samsung, da der koreanische Hersteller den

Sequenzielle Performance MByte pro Sekunde



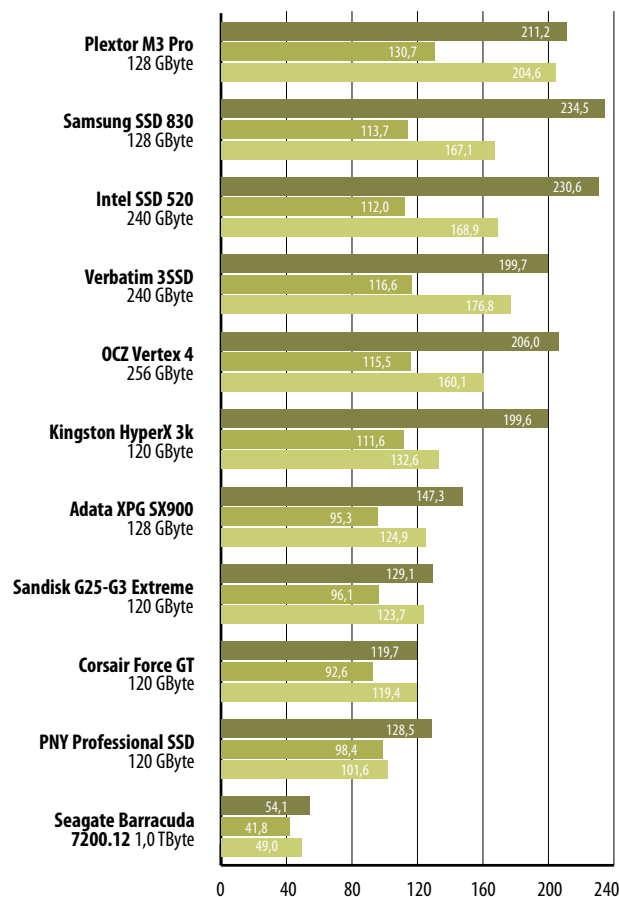
Random Performance MByte pro Sekunde



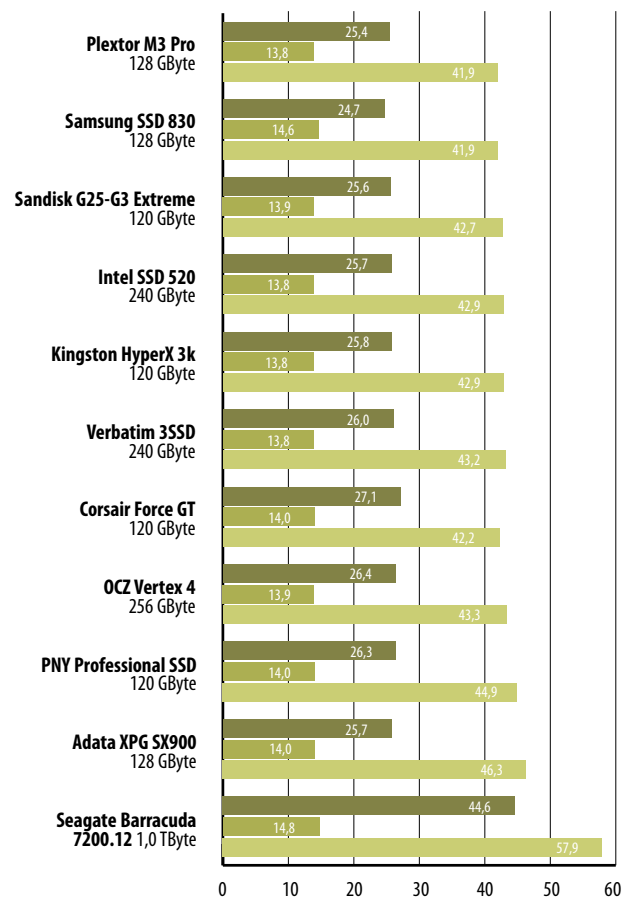
Benchmarks

Kopierleistung MByte pro Sekunde

ISO Programm Spiel

**Ladezeiten** Sekunden

Windows Anno 2070 Battlefield 3



xisleistung mit hoher Kopierleistung und schnellen Ladezeiten. Außerdem bringt die **SSD 830** einen 3,5-Zoll-Rahmen und ein sehr nützliches Wartungsprogramm mit. Das Tool bietet praktische Funktionen vom Firmware-Upgrade über das sichere Löschen aller Daten bis hin zur manuellen Trim-Ausführung, die vor allem mit älteren Betriebssystemen wie Windows XP hilfreich ist. Ei-

len der SSD nicht wie bei der teureren **HyperX SSD** für 5.000, sondern nur für 3.000 Schreibzyklen ausgelegt sind. Das heißt, sie können mindestens 3.000 Mal beschrieben werden, bevor sie ihre Funktion einstellen. Das klingt zunächst ernüchternd, allerdings müssten Sie die **HyperX 3k** schon knapp neun Jahre lang jeden Tag einmal komplett neu befüllen, um die 3.000 Schreibzyklen zu erreichen. Da der SSD-Controller alle Zellen gleichmäßig belastet, fallen auch keine Zellen deutlich früher aus als andere. Aber selbst wer den ganzen Tag mit seinem PC arbeitet oder spielt, kommt in der Regel höchstens auf fünf bis zehn Prozent neu beschriebene Zellen, meist sind es noch deutlich weniger. Entsprechend lange leben also auch 3k-Chips im Alltagseinsatz.

Die Performance der **HyperX 3k** liegt auf hohem Sandforce-2281-Niveau und leistet sich weder bei großen noch bei kleinen Dateien oder der Lese- bzw. Schreibleistung irgendwelche Schwächen. Auch die Praxisleistung überzeugt uns im Test auf ganzer Linie. Dazu kommt die sehr umfangreiche Ausstattung: Neben einer Klon-Software und einem 3,5-Zoll-Rahmen liegt ein USB-2.0-Gehäuse bei, mit dem Sie die **HyperX 3k** als externes Laufwerk nutzen können. Sogar ein Schraubenzieher mit Wechsel-Bits findet sich zum Gesamtpreis von 140 Euro im Karton. Wer all das nicht

braucht, kann für 15 Euro weniger auch zur nackten **HyperX 3k 120 GByte** ohne Zubehör greifen. Die zum gleichen Preis erhältliche Samsung **SSD 830** ist dank 128 statt 120 GByte sowie der nützlichen Wartungs-Software aber die bessere Alternative.

6. Platz**Adata XPG SX900 128 GByte**

Volle 128 GByte Speicherplatz und gute Benchmark-Ergebnisse sowie sinnvolles Zubehör zeichnen die XPG SX900 aus.

Egal ob bei der sequenziellen oder der Random Performance, in unseren Benchmarks liegt die Adata **XPG SX900** stets im vorderen Drittel. Beim Lesen großer Dateien kommt die Sandforce-2281-SSD mit 505,5 MB/s gar an den Spitzenreiter Intel **SSD 520** heran (509,3 MB/s). Bei der Kopierleistung brechen die Werte etwas ein, liegen aber immer noch im Mittelfeld. In der Praxis zeigt sich das gewohnte Bild: Die Unterschiede zwischen den einzelnen SSDs sind marginal. Zwar sehen unsere Messungen die Adata-SSD mit 46,3 Sekunden beim Betreten eines **Battlefield 3**-Servers als Schlusslicht, selbst die teuersten SSDs im Testfeld sind aber nur drei Sekunden schneller.

Gut gefällt uns das runde Ausstattungspaket der Adata **XPG SX900**. Zum einen bietet

Am Limit von SATA3

nen Benchmark sowie eine Klon-Funktion zum Spiegeln vorhandener Windows-Installationen auf die **SSD 830** hat Samsung ebenfalls in die Software integriert. Angesichts der Spitzengeschwindigkeiten in Benchmarks und Praxis sowie der außergewöhnlich guten Ausstattung geht der Preis von 140 Euro für 128 GByte voll in Ordnung – verdienter Preis-Leistungs-Sieg!

5. Platz**Kingston HyperX 3k 120 GByte**

Kingston stattet die HyperX SSD 3k mit günstigem Speicher aus, der Geschwindigkeit tut das aber keinen Abbruch.

Das »3k« in der Bezeichnung der Kingston **HyperX 3k** signalisiert, dass die Speicherzel-

YOU are "in COMMAND"



TACTIX

- Kompakte Gaming-Tastatur (3-Block-Standard-Layout)
- 8 austauschbare Gaming-Tasten
- Zusätzliche Software zur individuellen Programmierung der Tasten
- N-Key-Rollover-Untertützung für maximal 18 Tasten
- Voll programmierbare Tasten
- Bietet 10 unterschiedliche Profile mit jeweils 3 Ebenen



Software zur individuellen Programmierung der Tasten



Abnehmbare Handballenauflage



SKILLER

- Gaming-Tastatur (3-Block-Standard-Layout)
- 20 zusätzliche Multimedia-Tasten
- 8 austauschbare Gaming-Tasten
- Zusätzliche Software zur individuellen Programmierung der Tasten
- N-Key-Rollover-Untertützung für maximal 18 Tasten
- Voll programmierbare Tasten
- Bietet 10 unterschiedliche Profile mit jeweils 3 Ebenen



Software zur individuellen Programmierung der Tasten



8 zusätzliche Gaming-Tasten



NIGHTWRITER

- Tastatur mit LED-Beleuchtung
- 3-Block-Standard-Layout
- An-/ausschaltbare Beleuchtung
- 13 zusätzliche Multimedia-Tasten
- Low-Profile Tasten-Design
- Handballenauflage
- Höhenverstellbar



Beleuchtete Tasten



13 zusätzliche Multimedia-Tasten

Sie 8,0 GByte mehr als viele andere SSDs in diesem Preissegment, zum anderen sind sowohl ein Tool zum Klonen Ihrer Windows-Partition als auch ein 3,5-Zoll-Adapter mit in der Packung. Zum Preis von 130 Euro kostet sie außerdem zehn Euro weniger als die Samsung **SSD 830**, die allerdings minimal schneller ist und umfangreichere Software sowie ebenfalls 128 GByte bietet.

7. Platz **Corsair Force GT 120 GByte**

Schon etwas ältere, aber immer noch sehr schnelle Sandforce-SSD mit akzeptabler Grundausstattung zum hohen Preis.

Die Corsair **Force GT** war eine der ersten Sandforce-2281-SSDs und ist daher immer noch aktuell, allerdings bietet sie nur 120 statt 128 GByte Kapazität. In unseren synthetischen Benchmarks zeigt sich die Platte besonders bei der sequenziellen Leserate stark, also wenn große Dateien gelesen werden – die 500,5 MB/s liegen am oberen Ende des Testfeldes. Weniger gut sind die Ergebnisse beim Lesen vieler kleiner Dateien. Mit 19,2 MB/s ist die Corsair **Force GT** in dieser Kategorie die langsamste SSD (siehe Benchmark »Random Performance«). Be-

merkbar macht sich diese Schwäche jedoch nur in Benchmarks. Im täglichen Einsatz fühlt sich die **Force GT** ebenso flüssig und verzögerungsfrei an wie alle anderen SSDs im Test. Nach nur 14,0 Sekunden war unser **Anno 2070**-Spielstand geladen, der Rückstand auf die Spitzenreiter im Testfeld, etwa die Intel **SSD 520**, beträgt hier nur 0,2 Sekunden. Bei **Battlefield 3** fällt der Ergebnis ähnlich aus, auch hier braucht die **Force GT** nur 0,3 Sekunden länger als die schnellste Platte, die Samsung **SSD 830**.

Wie die meisten Hersteller gibt Corsair drei Jahre Garantie auf die **Force GT**, ein 3,5-Zoll-Einbaurahmen liegt bei. Lediglich auf eine Klon-Software müssen Sie verzichten, bei Bedarf können Sie aber auf eine kostenlose Alternative wie das Tool **Reflect** von Macrium zurückgreifen. Der Preis von 130 Euro ist uns für eine derart ausgestattete 120-GByte-SSD aber zu hoch. Die Adata **XPG SX900** bietet zum gleichen Preis 128 GByte Speicherplatz und mehr Ausstattung!

8. Platz **Verbatim 3SSD 240 GByte**

Die Verbatim 3SSD 240 bietet viel Platz für wenig Geld, schwächelt aber beim Tempo.

Mit einem Preis von einem Euro pro GByte Speicherplatz gehört die Verbatim **3SSD 240 GByte** zu den preiswerteren Modellen auf dem Markt. Was wohl auch daran liegt, dass Verbatim den günstigeren, asynchronen Flash-Speicher verbaut. Der ist aber auch langsamer als synchroner oder Toggle-Speicher, in unseren Benchmarks findet sich die Platte jedenfalls im unteren Bereich des Testfeldes wieder. Besonders beim Schreiben kleiner Dateien offenbaren sich Schwächen. Teilweise gleicht die **3SSD 240 GByte** dies jedoch mit den guten Ergebnissen bei der sequenziellen Schreibrate wieder aus. SSDs mit 240 (oder 256) GByte sind hier jedoch bauartbedingt im Vorteil gegenüber SSDs mit halber Kapazität, im Vergleich mit gleich großen SSDs fällt die **3SSD 240 GByte** auch beim sequenziellen Schreiben zurück. Gut gefallen uns die kurzen Kopierzeiten, etwa bei großen ISO-Dateien. Im Vergleich zu einer herkömmlichen Festplatte macht die Verbatim trotz der etwas langsameren Flash-Chips im Alltag dennoch viel Spaß. Gerade die Ladezeiten verkürzen sich deutlich, und hier kann die Verbatim mit den schnellsten SSDs in unserem Test mithalten. Ob Sie nach 41,9 (schnellster Messwert, OCZ **Vertex 4**) oder 43,2 Sekunden den großen Basar in **Battlefield 3** betreten, bemer-

Test-Ergebnisse



1
Vertex 4



2
SSD 520



3
M3 Pro



4
SSD 830
Desktop Upgrade



5
HyperX 3k

	Hersteller / Preis	OCZ / 280 Euro	Intel / 300 Euro	Plextor / 190 Euro	Samsung / 140 Euro	Kingston / 140 Euro
Technische Angaben						
Speicherkapazität / Formfaktor		256 GByte / 2,5 Zoll	240 GByte / 2,5 Zoll	128 GByte / 2,5 Zoll	128 GByte / 2,5 Zoll	120 GByte / 2,5 Zoll
Anschluss / Speicher		SATA3 / 25 nm MLC synchron	SATA3 / 25 nm MLC synchron	SATA3 / 24 nm MLC toggle	SATA3 / 27 nm MLC toggle	SATA3 / 25 nm MLC synchron
Chipsatz / Trimfunktion		Indilinx Everest 2 / ja	Sandforce 2281 / ja	Marvell 9174-BLD2 / ja	Samsung / ja	Sandforce 2281 / ja
max. Leserate / Schreibrate lt. Hersteller		535 / 380 MB/s	520 / 260 MB/s	535 / 350 MB/s	520 / 320 MB/s	555 / 510 MB/s
Extras		3,5-Zoll-Rahmen	3,5-Zoll-Rahmen, Wartungs-, Klon-Tool	3,5-Zoll-Rahmen, Klon-Software	3,5-Zoll-Rahmen, Wartungs-, Klon-Tool	3,5-Zoll-Rahmen, Klon-Software, USB-Hülle
Hersteller-Garantie		5 Jahre	5 Jahre	5 Jahre	3 Jahre	3 Jahre
Bewertung						
Leserate (30%)		28/30	29/30	29/30	27/30	25/30
Pro & Kontra		↗ schnell bei großen Dateien ↗ schnellste SSD bei kleinen Dateien	↗ schnellste SSD bei großen Dateien ↗ sehr schnell bei kleinen Dateien	↗ sehr schnell bei großen Dateien ↗ extrem schnell bei kleinen Dateien	↗ schnell bei großen Dateien ↗ sehr schnell bei kleinen Dateien	↗ sehr schnell bei großen Dateien ↗ flott bei kleinen Dateien
Schreibrate (30%)		30/30	26/30	25/30	28/30	25/30
Pro & Kontra		↗ schnellste SSD bei großen Dateien ↗ schnellste SSD bei kleinen Dateien	↗ sehr schnell bei großen Dateien ↘ mäßig bei kleinen Dateien	↗ extrem schnell bei großen Dateien ↘ langsamste SSD bei kleinen Dateien	↗ sehr schnell bei großen Dateien ↗ sehr schnell bei kleinen Dateien	↗ flott bei großen Dateien ↗ schnell bei kleinen Dateien
Praxisleistung (20%)		17/20	18/20	20/20	18/20	18/20
Pro & Kontra		↗ sehr schnelle Ladezeiten ↗ schnelles Kopieren	↗ sehr schnelle Ladezeiten ↗ sehr schnelles Kopieren	↗ kürzeste Ladezeiten im Test ↗ höchste Kopierleistung im Test	↗ sehr schnelle Ladezeiten ↗ sehr schnelles Kopieren	↗ sehr schnelle Ladezeiten ↗ schnelles Kopieren
Technik (10%)		9/10	9/10	9/10	9/10	9/10
Pro & Kontra		↗ Trim-Funktion mit Windows 7 ↗ Aufräumfunktion auch mit älteren Betriebssystemen ↗ SATA3 ↗ schneller Speicher	↗ Trim-Funktion mit Windows 7 ↗ Aufräumfunktion auch mit älteren Betriebssystemen ↗ SATA 3 ↗ schneller Speicher	↗ Trim-Funktion mit Windows 7 ↗ Aufräumfunktion auch mit älteren Betriebssystemen ↗ SATA3 ↗ schneller Speicher	↗ Trim-Funktion mit Windows 7 ↗ Aufräumfunktion auch mit älteren Betriebssystemen ↗ SATA3 ↗ schneller Speicher	↗ Trim-Funktion mit Windows 7 ↗ Aufräumfunktion auch mit älteren Betriebssystemen ↗ SATA3 ↗ schneller Speicher
Ausstattung (10%)		8/10	9/10	7/10	7/10	8/10
Pro & Kontra		↗ 256 GByte ↗ 3,5-Zoll-Einbaurahmen ↗ 5 Jahre Garantie ↘ keine Klon-Software	↗ 240 GByte ↗ 3,5-Zoll-Einbaurahmen ↗ 5 Jahre Garantie ↗ umfangreiches Software-Tool mit Klon-Funktion	↗ 128 GByte ↗ 3,5-Zoll-Einbaurahmen ↗ 5 Jahre Garantie ↗ Klon-Software	↗ 128 GByte ↗ 3,5-Zoll-Einbaurahmen ↗ umfangreiches Software-Tool mit Klon-Funktion	↗ 120 GByte ↗ Klon-Software ↗ 3,5-Zoll-Einbaurahmen ↗ USB-2.0-Gehäuse ↗ Schraubenzieher
Fazit		Sehr schnelle 256-GByte-SSD mit tollen Benchmark-Ergebnissen und fünf Jahren Garantie – trotz fehlender Klon-Software ist die Vertex 4 somit knapp verdienter Testsieger!	Umfangreich ausgestattete und sehr schnelle Solid State Disk mit 240 GByte Kapazität. Vor allem das umfangreiche Software-Tool gefällt uns, aber auch die fünfjährige Garantie.	Vor allem bei der Praxisleistung extrem schnelle SSD. Der Preis für das 128-GByte-Modell ist allerdings auch angesichts von fünf Jahren Garantie ziemlich übertrieben.	Sehr schnelle, 128 GByte große SSD-Festplatte mit umfangreicher Wartungs-Software samt Klonfunktion – alles in allem souveräner Preis-Leistungs-Sieger!	Sehr gut ausgestattete 120-GByte-SSD, die sich vor allem in den Praxis-Tests toll schlägt. Wer unbedingt ein externes USB-Gehäuse dazu haben will, greift für faire 140 Euro zu.
Preis/Leistung		Befriedigend	Ausreichend	Mangelhaft	Gut	Befriedigend
		92	91	90	89	85

ken Sie in der Praxis kaum. Punkte verliert die 240 GByte große SSD aber durch die schwache Ausstattung. Nur zwei statt den üblichen drei Jahren Garantie, kein 3,5-Zoll-Einbaurahmen und die fehlende Klon-Software verhindern eine höhere Wertung.

9. Platz **Sandisk G25-G3 Extr. 120 GByte**

Sandisks SSD G25-G3 Extreme kann auf die hauseigene Speicherfertigung zurückgreifen und bietet solide Leistung sowie den günstigsten Preis pro GByte Speicherplatz.

Technisch ist die Sandisk **G25-G3 Extreme SSD** auf der Höhe der Zeit. Bei den Speicherchips setzt Sandisk auf aktuelle 24-nm-Chips aus eigener Herstellung, wohl mit ein Grund für den günstigen Preis. Wie die meisten SSDs im Testfeld verwendet auch die Sandisk einen Sandforce-2281-Controller. Die Benchmarks zeigen aber, dass bei der Firmware noch Optimierungsbedarf besteht. Sowohl große als auch kleine Dateien lädt die SSD noch schnell und zuverlässig. Aber beim Schreiben großer zusammenhängender Dateien fällt sie mit einer Transferate von 128,2 MB/s jedoch fast auf das Niveau einer herkömmlichen Festplatte

zurück (116,6 MB/s, Seagate Barracuda 1,0 TByte). Das dürfte auch die mäßigen Werte bei den Kopier-Benchmarks verursachen. In der Praxis sind die in den Benchmarks teils erheblichen Rückstände faktisch aber kaum spürbar. Beim Booten von **Windows 7** oder beim Laden von **Anno 2070** ist die Sandisk **G25-G3 Extreme** sogar ganz vorne im Testfeld dabei. Unser **Anno-Testlevel** lädt die SSD im Schnitt gar 0,1 Sekunden schneller als der Testsieger **OCZ Vertex 4**.

Interessant macht die Sandisk vor allem der Preis. Für günstige 100 Euro bekommen Sie eine 120-GByte-SSD mit konkurrenzfähiger Leistung. Allerdings müssen Sie auf jegliche Ausstattung verzichten. Sollte Ihr Gehäuse keinen 2,5-Zoll-Laufwerksschacht besitzen, müssen Sie zusätzlich etwa fünf Euro für einen 3,5-Zoll-Einbaurahmen einplanen.

10. Platz **PNY Professional 120 GByte**

Schnell in den Benchmarks, in der Praxis jedoch etwas langsam. Für die mager ausgestattete PNY-SSD bleibt nur der letzte Platz.

In den synthetischen Benchmarks erzielt die **PNY Professional SSD 120 GByte** fast durch-

gängig gute Werte. Insbesondere mit großen Dateien kommt die SSD dank des Sandforce-Controllers gut zurecht. Auch bei kleinen Dateien reißt sich die Platte im oberen Mittelfeld ein. Kopiervorgänge dauern allerdings teils wesentlich länger als bei den Top-Modellen. Die Transferate beim Kopieren eines Spiels liegt mit 101,6 MB/s etwa über 100 MB/s hinter dem Spitzenreiter in diesem Feld, der **Plextor M3 Pro** (204,6 MByte/s). Die Ladezeiten von Spielen sind zwar flott, mit 44,9 Sekunden bei **Battlefield 3** braucht die PNY-SSD aber eine gute Sekunde länger als die Konkurrenz. Diese Nachteile fallen allerdings vorrangig bei den Benchmarks auf. Mit einer neuen Firmware sollte außerdem noch wesentlich mehr drin sein, da der Sandforce-Controller ansonsten deutlich besser abschneidet.

Aber auch die schwache Ausstattung verhindert eine bessere Wertung. Weder eine Software zum Klonen Ihrer vorhandenen Windows-Partition noch ein 3,5-Zoll-Adapterrahmen liegen der **PNY Professional SSD** bei. Zwar verzichtet Konkurrent Sandisk bei seiner **G25-G3 Extreme** ebenfalls auf Software und Adapter, dafür kostet dieses Laufwerke aber bei gleichem Platzangebot statt 130 lediglich 100 Euro. **EK / TL**



6
XPG SX900



7
Force GT



8
3SSD 240

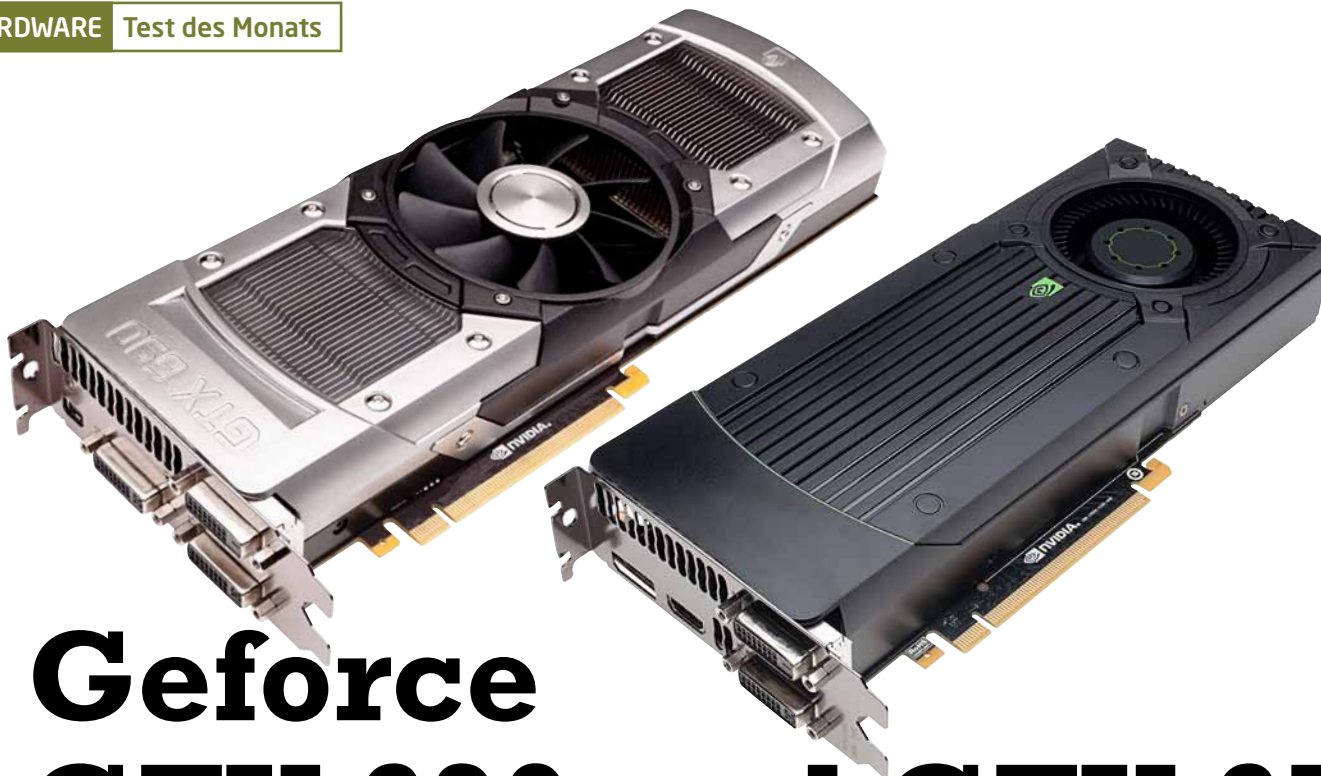


9
G25-G3 Extreme



10
Professional SSD

	Adata / 130 Euro	Corsair / 130 Euro	Verbatim / 240 Euro	Sandisk / 100 Euro	PNY / 130 Euro
Technische Angaben					
Speicherkapazität / Formfaktor	128 GByte / 2,5 Zoll	120 GByte / 2,5 Zoll	240 GByte / 2,5 Zoll	120 GByte / 2,5 Zoll	120 GByte / 2,5 Zoll
Anschluss / Speicher	SATA3 / 25 nm MLC synchron	SATA3 / 25 nm MLC synchron	SATA3 / 25 nm MLC asynchron	SATA3 / 24 nm MLC toggle	SATA3 / 25 nm MLC synchron
Chipsatz / Trimfunktion	Sandforce 2281 / ja	Sandforce 2281 / ja	Sandforce 2281 / ja	Sandforce 2281 / ja	Sandforce 2281 / ja
max. Leserate / Schreibrate lt. Hersteller	550 / 520 MB/s	555 / 515 MB/s	550 / 510 MB/s	550 / 520 MB/s	550 / 515 MB/s
Extras	3,5-Zoll-Rahmen, Klon-Software	3,5-Zoll-Rahmen	-	-	-
Hersteller-Garantie	3 Jahre	3 Jahre	2 Jahre	3 Jahre	3 Jahre
Bewertung					
Leserate (30%)	26/30	25/30	25/30	25/30	25/30
Pro & Kontra	↗ extrem schnell bei großen Dateien ↗ flott bei kleinen Dateien	↗ sehr schnell bei großen Dateien ↗ flott bei kleinen Dateien	↗ sehr schnell bei großen Dateien ↗ flott bei kleinen Dateien	↗ sehr schnell bei großen Dateien ↗ flott bei kleinen Dateien	↗ sehr schnell bei großen Dateien ↗ flott bei kleinen Dateien
Schreibrate (30%)	25/30	26/30	24/30	24/30	25/30
Pro & Kontra	↗ flott bei großen Dateien ↗ schnell bei kleinen Dateien	↗ schnell bei großen Dateien ↗ schnell bei kleinen Dateien	↗ flott bei großen Dateien ↗ mäßig bei kleinen Dateien	↗ sehr schnell bei kleinen Dateien ↗ langsamste SSD bei großen Dateien	↗ flott bei großen Dateien ↗ schnell bei kleinen Dateien
Praxisleistung (20%)	16/20	15/20	17/20	15/20	14/20
Pro & Kontra	↗ sehr schnelle Ladezeiten ↗ flottes Kopieren	↗ sehr schnelle Ladezeiten ↗ Kopieren im Vergleich langsam	↗ schnelle Ladezeiten ↗ schnelles Kopieren	↗ sehr schnelle Ladezeiten ↗ Kopieren im Vergleich langsam	↗ schnelle Ladezeiten ↗ Kopieren langsamer als Konkurrenz
Technik (10%)	9/10	9/10	8/10	9/10	9/10
Pro & Kontra	↗ Trim-Funktion mit Windows 7 ↗ Aufräumfunktion auch mit älteren Betriebssystemen ↗ SATA3 ↗ schneller Speicher	↗ Trim-Funktion mit Windows 7 ↗ Aufräumfunktion auch mit älteren Betriebssystemen ↗ SATA3 ↗ schneller Speicher	↗ Trim-Funktion mit Windows 7 ↗ Aufräumfunktion auch mit älteren Betriebssystemen ↗ SATA3 ↗ asynchroner Speicher	↗ Trim-Funktion mit Windows 7 ↗ Aufräumfunktion auch mit älteren Betriebssystemen ↗ SATA3 ↗ schneller Speicher	↗ Trim-Funktion mit Windows 7 ↗ Aufräumfunktion auch mit älteren Betriebssystemen ↗ SATA3 ↗ schneller Speicher
Ausstattung (10%)	7/10	5/10	5/10	4/10	4/10
Pro & Kontra	↗ 128 GByte ↗ Klon-Software ↗ 3,5-Zoll-Einbaurahmen	↗ 120 GByte ↗ 3,5-Zoll-Einbaurahmen ↗ keine Klon-Software	↗ 40 GByte ↗ nur 2 Jahre Garantie ↗ kein 3,5-Zoll-Einbaurahmen ↗ keine Klon-Software	↗ 120 GByte ↗ kein 3,5-Zoll-Einbaurahmen ↗ keine Klon-Software	↗ 120 GByte ↗ kein 3,5-Zoll-Einbaurahmen ↗ keine Klon-Software
Fazit	Topaktuelle SSD mit Sandforce-Controller, die die vollen 128 statt nur 120 GByte Kapazität bietet und in den Benchmarks bei den Topmodellen mithalten kann.	Die Corsair Force GT bietet sehr schnelle 120 GByte mit Sandforce-2281-Controller. Im Vergleich zu den 128-GByte-Modellen der Konkurrenz kostet sie allerdings etwas zu viel.	Für 240 GByte stimmt der Preis von 240 Euro, dafür nutzt Verbatim aber langsamere, asynchronen Flashspeicher und gewährt lediglich zwei Jahre Garantie auf seine Solid State Disk.	Günstiges SSD-Laufwerk mit aktueller Technik und konkurrenzfähiger Benchmark-Leistung. Wer auf jegliche Ausstattung verzichten kann, kommt preiswert an 120 GByte.	In den Benchmarks sehr schnelle, aber bei den Praxismessungen leicht hinterherhinkende und im Konkurrenzvergleich viel zu teure SSD mit 120 GByte Speicherkapazität.
Preis/Leistung	Befriedigend	Ausreichend	Befriedigend	Gut	Ausreichend
	83	80	79	77	77



Geforce GTX 690 und GTX 670

im Test

Während AMD bereits alle seine neuen Grafikkarten am Markt hat, zieht Nvidia nur langsam nach. Mit der sündteuren GeForce GTX 690 für 1.000 Euro und der vergleichsweise preiswerten GTX 670 für 400 Euro haben wir die aktuellsten Karten im Test. Von Hendrik Weins

Nvidia richtet sich mit ihren neuen Grafikkarten derzeit eher an die betuchten Spieler, denn nach der 500 Euro teuren GeForce GTX 680 folgen nun die etwas günstigere **GeForce GTX 670** für 400 Euro und die wahnwitzig teure **GeForce GTX 690** für unfassbare 1.000 Euro. Bei der Leistung verspricht die **GTX 690** alle Rekorde zu brechen, da gleich zwei Grafikchips der GTX 680 zum Einsatz kommen. Sparsamer, aber nur etwas langsamer als die GTX 680 soll dagegen die **GTX 670** werden. Wir vergleichen beide mit der etablierten HD-7000-Konkurrenz.

zu vier Monitoren per 3D Vision Surround. Auf der **GeForce GTX 690** arbeiten gleich zwei dieser GK-104-Chips. Mit 915 MHz takten die allerdings ein wenig langsamer als auf der GeForce GTX 680 (1.006 MHz), der Speicher liegt mit effektiv 6.000 MHz auf dem gleichen Niveau. Die restlichen technischen Details entsprechen der GTX 680, nur eben in doppelter Ausführung. So verfügt die **GTX 690** über zweimal 1.536 Shader-Einheiten und zweimal 2,0 GByte GDDR5-Videospeicher, die jeweils über ein 256 Bit breites Interface angebunden sind. In der Konsequenz erhöht sich die kombinierte maximale Bandbreite von 192 GB/s auf extrem hohe 384 GByte/s und schlägt damit die Radeon HD 7970 mit ihren 264 GByte/s deutlich. Vor allem in sehr hohen Auflösungen und mit aktivierter Kantenglättung sind hohe Speicherbandbreiten hilfreich. Die **GeForce GTX 670** wiederum wurde im Vergleich zur GTX 680 leicht abgespeckt. Liegen die Taktraten von 915/6.008 MHz noch exakt auf dem Niveau der **GTX 690**, läuft die GTX 680 mit 1.006/6.008 MHz mit einem rund 10 Prozent höheren Chiptakt. Der 2,0 GByte große GDDR5-Videospeicher der **GTX 670** entspricht den teureren Modellen ebenso wie die maximale Speicherbandbreite von 192,2 GByte/s, die sich durch den identischen Speichertakt und das ebenfalls 256 Bit

+ Stärken

- + sehr schnell
- + sparsam
- + automatische Übertaktung
- + bis zu vier Monitore

- Schwächen

- GeForce GTX 690 extrem teuer
- keine günstigen Modelle für sparsame Spieler

Wo bleiben die Nvidia-Modelle unter 250 Euro?

Bislang basieren alle Grafikkarten der neuen GeForce-GTX-600-Serie auf dem GK104-Chip. Der unter dem Codenamen »Kepler« entwickelte Baustein wird im strom- und platzsparenden 28-nm-Prozess gefertigt und unterstützt neben DirectX 11.1 auch PCI Express 3.0. Wie schon bei den Vorgängermodellen sind auch die 3D-Technik 3D Vision sowie PhysX mit an Bord, GTX-600-exklusiv ist die Unterstützung von bis

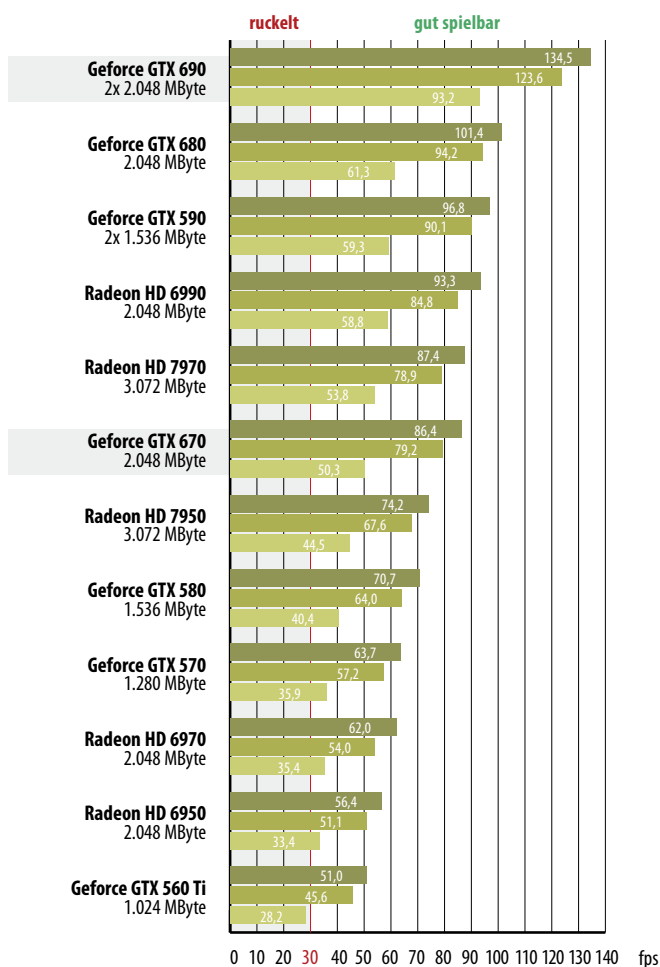
breite Speicher-Interface bedingt. Statt acht SMX-Shaderblöcken mit je 192 Rechenwerken wie auf GTX 680 und **GTX 690** sind auf der **GTX 670** aber nur noch sieben vorhanden. Dementsprechend reduziert sich die Shader-Anzahl von 1.536 auf 1.344 und die der Textur-Einheiten von 128 auf 112.

Eine Besonderheit der GeForce-GTX-600-Karten ist die automatische Übertaktung per GPU Boost, das die Grafikkarte entsprechend der Auslastung automatisch übertaktet. Bei der **GTX 690** steigen die Taktraten in unserem Test auf bis zu 1.071 MHz, Nvidia garantiert zumindest 1.019 MHz. Die **GTX 670** geht etwas aggressiver zu Werke und erhöht die Geschwindigkeit von 915 MHz auf maximal 1.084 MHz.

Ein Sonderfall sind bei der **GTX 690** die Mikroruckler. Die Mini-Stotterer treten immer dann auf, wenn die Anzahl der Bilder pro Sekunde unter die Marke von 30 fps fällt und beide Grafikchips nicht vollständig synchron arbeiten. In diesem Fall stockt die

Performance Rating 1x AA / 1x AF Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 3, Crysis 2, Dirt 3, Metro 2033, Skyrim

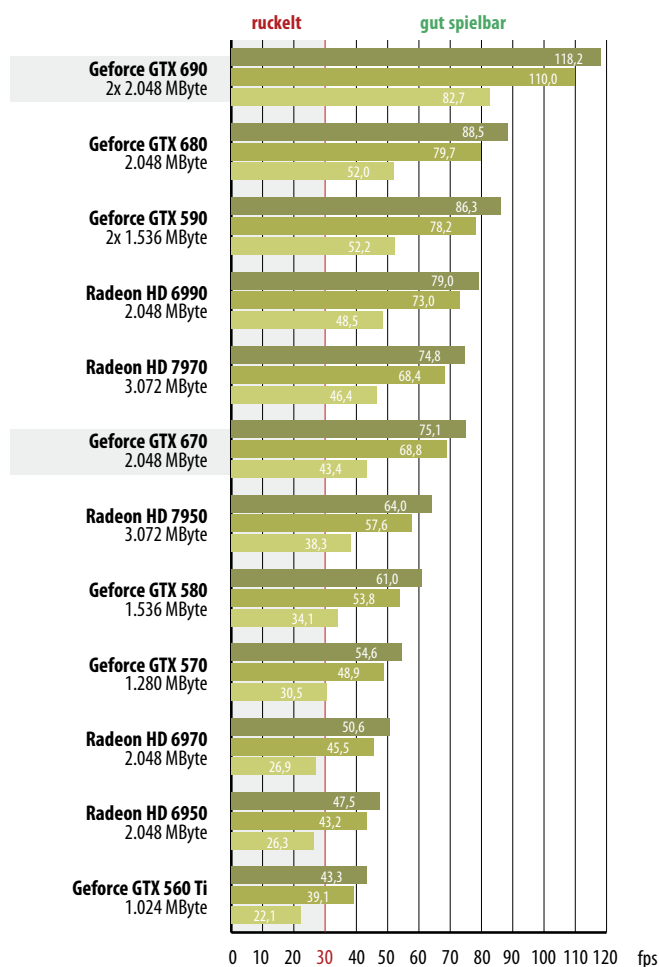
1680x1050 1980x1080 2560x1600

**Performance Rating 4x AA / 8x AF** Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 3, Crysis 2, Dirt 3, Metro 2033, Skyrim

1680x1050 4x AA / 8x AF

1920x1080 4x AA / 8x AF

2560x1600 4x AA / 8x AF



Bildwiedergabe, da bei der Berechnung eines Bildes auf dem ersten Chip und des nächsten Bildes auf dem zweiten Chip die zeitlichen Abstände stark schwanken können. Anscheinend hat Nvidia sich diesem Thema aber angenommen, denn im Gegensatz zu älteren Modellen wie der Geforce GTX 590, einem SLI-Gespann aus zwei Geforce GTX 500 oder einem Doppel von zwei Radeon-Karten arbeitet die **GTX 690** wesentlich flüssiger. In der Praxis tritt das Phänomen aber ohnehin sehr selten auf, da die **GTX 690** normalerweise nie auch nur in die Nähe der 30-fps-Marke kommt.

Unvernünftiges Statussymbol

Wir testen **GTX 670** und **GTX 690** auf unserem bewährten Testsystem mit einem 3,4 GHz schnellen Intel **Core i7 2600K**, 8,0 GByte DDR3-RAM und dem P67-Mainboard **Maximus IV Extreme** von Asus, für kurze Ladezeiten sorgt die 512 GByte große **Samsung SSD 830**. Unser Benchmark-Parcours besteht aus den DirectX-11-Titeln **Anno 2070**, **Battlefield 3**, **Crysis 2**, **Dirt 3**, **Metro 2033** sowie **The Elder Scrolls 5: Skyrim**. Alle Spiele testen wir mit maximalen Details sowohl mit als auch

ohne Kantenglättung. Bei **Crysis 2** haben wir zudem die per Patch nachgereichten, hochauflösenden Texturen und den fordernden DirectX-11-Modus installiert.

Wie erwartet schlägt die **Geforce GTX 690** alle bislang getesteten Grafikkarten locker. Zwar fällt die Leistungssteigerung gegenüber der Geforce GTX 680 mit im Schnitt 32 Prozent weniger stark aus als vermutet, Schuld daran ist aber vor allem die niedrige Einstiegsauflösung 1680x1050. In dieser Einstellung erreicht die Grafikkarte in vielen Spielen die Maximalleistung des Prozessors und kann nicht ihre ganze Rechenleistung ausspielen. Je höher die Bildschirmauflösung und die Kantenglättungseinstellung, desto größer wird der Abstand zum restlichen Testfeld. Liegt das durchschnittliche Leistungsplus in 1680x1050 noch bei 24 Prozent gegenüber der GTX 680, sind es in 2560x1600 bereits 55 Prozent. Die ältere Doppelchipkarte GTX 590 »schleicht« der **GTX 690** im Schnitt um 30 Prozent hinterher. Damit kommt die **Geforce GTX 690** eigentlich nur für Spieler in Frage, die mindestens in 2560x1440 spielen und dabei stets hohe Kantenglättungsmodi aktivieren. Oder aber Sie nutzen mehrere Monitore oder 3D Vision zum Spielen. Denn immens hohe Auflösungen wie 5760x1080 (3x Full HD)

oder die doppelte Anzahl an Bildern bei 3D Vision liegen der **GTX 690** besonders gut.

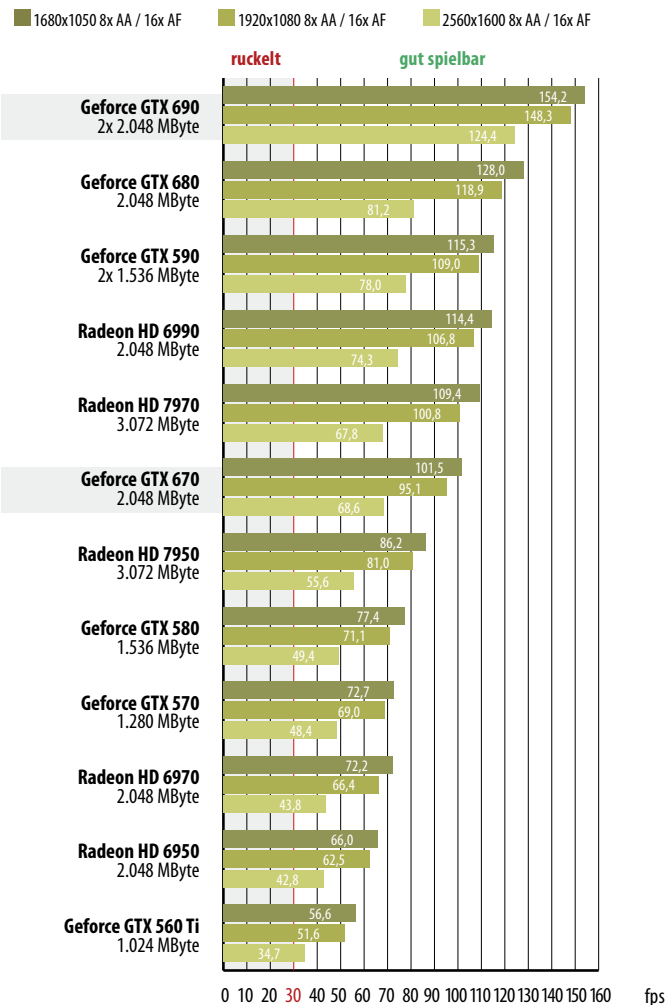
Wesentlich interessanter als die Leistung der utopisch teuren und vermutlich nur in winzigen Stückzahlen erhältlichen **Geforce GTX 690** sind die Werte der **GTX 670**. Das 400-Euro-Modell ist im Test nur rund 18



Die Geforce GTX 690 (rechts) passt mit 28 cm nicht in kleine Gehäuse, die GTX 670 benötigt nur knapp 24 cm.

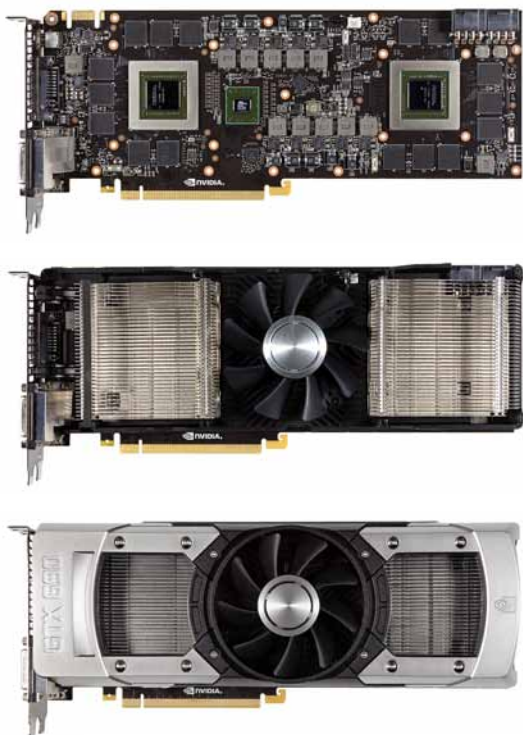
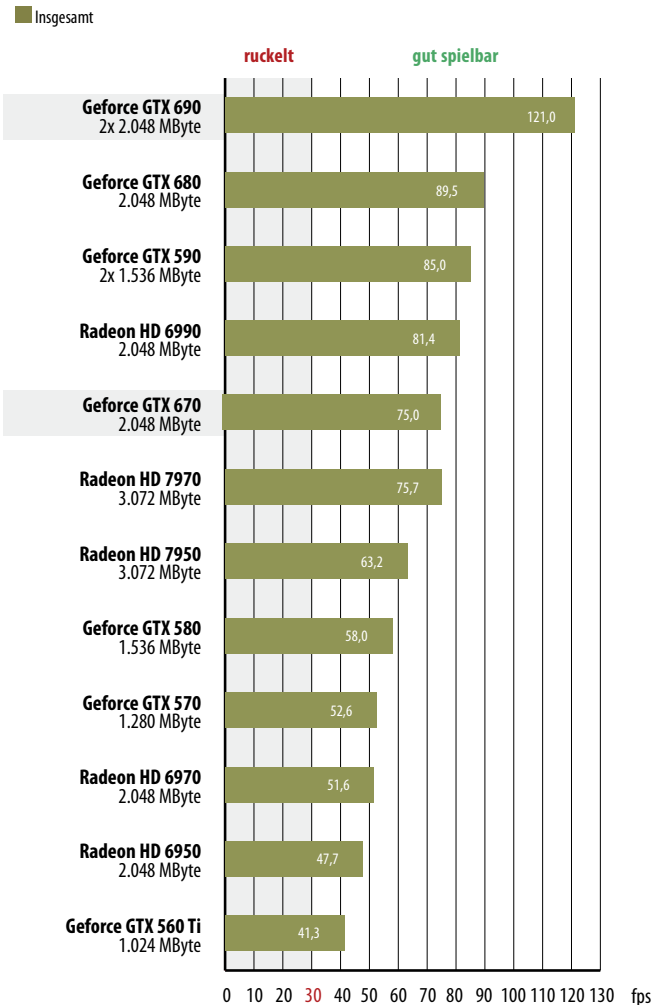
Performance Rating 8x AA / 16x AF

Durchschnitt aus Dirt 3, Skyrim



Performance Rating

Durchschnitt aus allen Benchmarks



Der Kühler der Geforce GTX 690 arbeitet mit 3,9 Sone **alles andere als leise**, hält die beiden Grafikchips der Karte aber in Spielen bei vollkommen akzeptablen 80°C.

Prozent langsamer als die GTX 680, was prozentual ziemlich genau dem Preisunterschied von 100 Euro entspricht. Auch gegenüber der bereits längere Zeit erhältlichen Radeon-Konkurrenz kann sich die **GTX 670** gut behaupten. Die nahezu gleich teure Radeon HD 7970 (420 Euro) ist im Schnitt nicht schneller als die **GTX 670** und schlägt diese nur in extrem hohen Auflösungen wie 2560x1600 knapp, die 350 Euro teure Radeon HD 7950 leistet rund 17 Prozent weniger als die **GTX 670**. Spieler, die bereits eine Grafikkarte der Leistungsklasse von Geforce GTX 570 oder Radeon HD 6970 besitzen, können mit einem Leistungsgewinn durch die **GTX 670** von gut 50 Prozent rechnen, gegenüber langsameren Modellen bringt die **GTX 670** einen noch größeren Leistungsschub. In Spielen stößt die neue Grafikkarte erst in 2560x1600 gelegentlich an ihre Grenze, bis Full HD läuft jeder Titel auch mit besonders feiner Kantenglättung locker mit mehr als 30 Bildern pro Sekunde.

Eine Überraschung offenbart sich beim Umdrehen der Referenz-**Geforce GTX 670**, denn der Kühler der Karte ist gut sieben Zentimeter länger als die eigentliche Platine. Damit dürften in Zukunft wohl einige Hersteller GTX-670-Modelle anbieten, die die 24,2 Zentimeter der Nvidia-Karte deutlich unter-

schreiten. Von der Kühlleistung der **GTX 670** sind wir allerdings enttäuscht. Mit 3,4 Sone arbeitet die Karte unter Last nur unwesentlich leiser als die **GTX 680** mit 3,6 Sone. Allerdings lärmten die direkten Konkurrenten Radeon HD 7970 (5,0 Sone) oder HD 7950 (3,7 Sone) nochmals erheblich nerviger. Im Leerlauf bleibt die GTX 670 wie alle aktuellen High-End-Karten aus dem Gehäuse heraus unhörbar. Ein ähnliches Bild zeigt sich bei der **Geforce GTX 690**, auch wenn wir de-



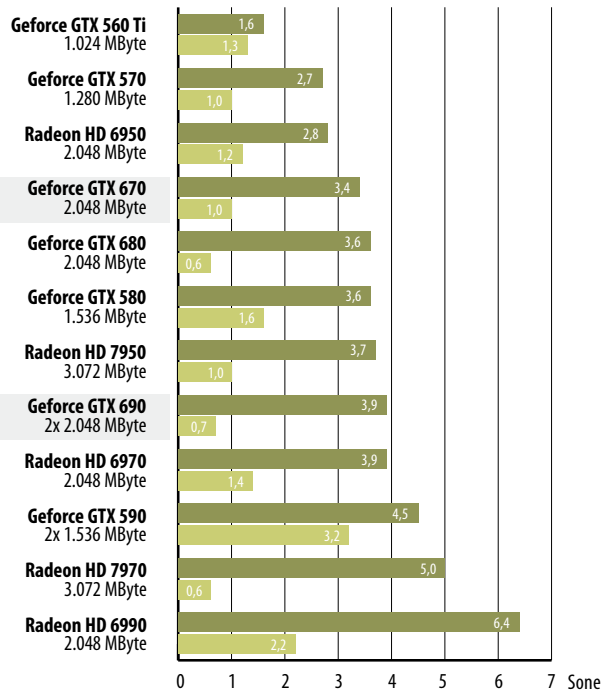
Nichts für mich

Hendrik Weins
Redakteur Hardware
hendrik@gamestar.de

Die Geforce GTX 690 ist ein bisschen wie die Formel 1 – beeindruckend schnell, live viel zu laut, alles andere als ökologisch korrekt, unerschwinglich, aber auch irgendwie faszinierend. Die Geforce GTX 670 finde ich da in der Praxis wesentlich interessanter, vor allem wenn die einzelnen Hersteller später vernünftige Kühler verbauen. Die Leistung ist eh noch immer für praktisch jede Situation ausreichend. Aber die rund 400 Euro sind mir ehrlich gesagt zu teuer für eine Grafikkarte. Die wirklich günstige GTX 660 erwarten wir frühestens in einem Monat.

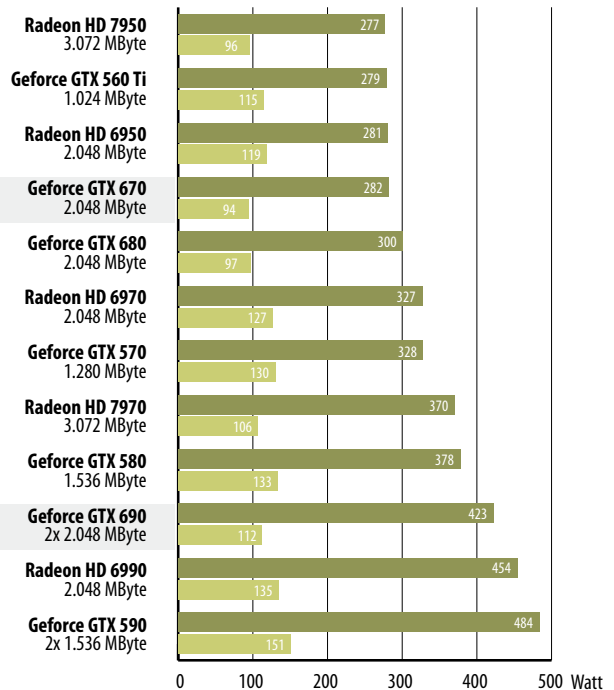
Lautstärke

■ Volllast ■ Leerlauf



Stromverbrauch

■ Volllast ■ Leerlauf



ren Kühlleistung bedeutend mehr würdigen: 3,9 Sone sind zwar laut, aber für eine Grafikkarte mit zwei Chips dann doch wieder überraschend zurückhaltend – GTX 590 und Radeon HD 6990 sind mit 4,5 und 6,4 Sone um einiges lauter.

tremen Auflösungen. Aber egal ob Radeon oder Geforce, schnell genug für Full HD in maximalen Details mit vierfacher Kantenglättung sind beide Karten. Über die Geschwindigkeit der **Geforce GTX 690** brauchen wir kein Wort zu verlieren, die Karte

düpiert das restliche Testfeld problemlos und bewältigt auch aller höchste Auflösungen im Mehrschirm-Betrieb locker. Bei einem Preis von 1.000 Euro und vermutlich nur wenigen erhältlichen Exemplaren ist die **GTX 690** aber kaum mehr als ein Marketing-Gag. **HW**

Beim Stromverbrauch glänzen beide Karten vor allem unter Windows. Unser Testsystem benötigt mit der **GTX 670** nur 94 Watt und mit der **GTX 690** 133 Watt – sehr gute Werte für derart schnelle Grafikkarten. In Spielen steigert sich der Stromverbrauch des Testsystems mit der **GTX 690** auf bis zu 423 Watt, nur die GTX 590 oder die HD 6990 benötigen mehr Energie. Im Gegenzug liefert die Karte aber auch wesentlich mehr Rechenleistung. Da die **GTX 670** im Vergleich zur GTX 680 nur moderat abgespeckt wurde, reduziert sich auch deren Stromverbrauch nur wenig. So messen wir in **Metro 2033** unter Volllast einen Verbrauch von maximal 282 Watt für unser Testsystem, womit die **GTX 670** trotz viel mehr Leistung deutlich sparsamer ist als Radeon HD 6950 oder Geforce GTX 560. Eine Radeon HD 7970 zieht hingegen bei gleicher Leistung deutlich mehr Strom (370 Watt).

Leise ist scheinbar wieder out

Unterm Strich bietet Nvidia mit der **Geforce GTX 670** eine sehr gute Alternative zur **Radeon HD 7970** an. Beide Karten kosten und leisten in etwa dasselbe. Für die Geforce-Karte sprechen die wesentlich geringere Leistungsaufnahme, der leisere Lüfter und der deutlich bessere, stereoskopische 3D-Modus, für die Radeon die minimal höhere Leistung in ex-

Test-Ergebnisse

1

Geforce GTX 690

Hersteller / Preis

Nvidia / 1.000 Euro

Technische Angaben

Grafikchip

Geforce GTX 690 (2x GK104)

GPU- / Shader- / Speicher-Takt

915 / 915 / 6.008 MHz

Videospeicher

2x 2,0 GByte GDDR5

Speicheranbindung

2x 256 Bit

Stromanschlüsse

2x 8-Pol

Steckplatz

PCI Express 3.0

Bewertung

Spielleistung (60%)

60/60

Pro & Kontra

↗ derzeit schnellste Grafikkarte überhaupt
↗ 8xAA in 2560x1600 ebenfalls jederzeit flüssig
↗ auch für extreme AA-Modi wie SSAA stets ausreichende Leistung

Bildqualität (10%)

10/10

Pro & Kontra

↗ beste Kantenglättung ↗ Supersampling auch in DirectX 10 und 11 ↗ bis zu 32fache Kantenglättung
↗ sehr guter anisotroper Texturfilter

Energieeffizienz (10%)

8/10

Pro & Kontra

↗ gute Energieeffizienz ↗ niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf ↗ vergleichsweise niedrige Energieaufnahme in Spielen ↗ starkes Netzteil nötig

Kühlsystem (10%)

5/10

Pro & Kontra

↗ sehr leise im Leerlauf ↗ laut unter Last

Ausstattung (10%)

5/10

Pro & Kontra

↗ 3D Vision ↗ PhysX ↗ SLI ↗ 3x DVI ↗ Mini-Displayport ↗ kein HDMI ↗ Displayport nur per Adapter
↗ keine weitere Ausstattung, da Referenzkarte

Fazit

Extrem teure, aber auch brutal schnelle Grafikkarte mit mehr als genügend Leistung für jedes Spiel. Der Lüfter arbeitet allerdings viel zu laut, zudem ist ein starkes Netzteil zwingend Voraussetzung.

Preis/Leistung

Ungenügend



2

Geforce GTX 670

Nvidia / 400 Euro



Geforce GTX 670 (GK104)

915 / 915 / 6.008 MHz

2,0 GByte GDDR5

256 Bit

2x 6-Pol

PCI Express 3.0

54/60

Pro & Kontra

↗ 4xAA in 1920x1080 jederzeit ruckelfrei
↗ 8xAA in 1920x1080 meist flüssig

10/10

Pro & Kontra

↗ beste Kantenglättung ↗ Supersampling auch in DirectX 10 und 11 ↗ bis zu 32fache Kantenglättung
↗ sehr guter anisotroper Texturfilter

9/10

Pro & Kontra

↗ sehr gute Energieeffizienz
↗ sehr niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf
↗ niedrige Energieaufnahme in Spielen

6/10

Pro & Kontra

↗ sehr leise im Leerlauf ↗ laut unter Last

6/10

Pro & Kontra

↗ 3D Vision ↗ PhysX ↗ SLI ↗ 2x DVI ↗ Displayport
↗ Mini-HDMI 1.4a
↗ keine weitere Ausstattung, da Referenzkarte

Fazit

Sehr schnelle Grafikkarte mit guter Energieeffizienz, aber deutlich zu lautem Lüfter. Die Leistung reicht für jedes Spiel in maximalen Details mit mindestens vierfacher Kantenglättung.

Ausreichend

Sandy Bridge war 2011, 2012 ist das Jahr von Ivy Bridge. Die neuen Intel-Prozessoren bieten noch mehr Leistung bei gesunkenem Strombedarf. Deshalb haben wir 750- und 1.000-Euro-PC mit den neuen CPUs und passenden Mainboards ausgerüstet.

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	
Phenom II X4 965T BE Boxed	105 €
Prozessorkühler	
Zalman CNPS7X LED	25 €
Mainboard Sockel AM3	
MSI 870A-G54 (FX)	65 €
Arbeitsspeicher	
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	
Bitfenix Shinobi	50 €
Netzteil	
XFX Core Edition Pro 550W	55 €
GESAMTPREIS	555 €
Schnellere Grafikkarte	+50 €
MSI N560GTX-Ti Twin Frozr II	200 €
Bessere Soundkarte	+55 €
Creative X-Fi Titanium Bulk	55 €

Fazit Flotter Spiele-PC für wenig Geld, der mit allen aktuellen Titeln fertig wird. Dank etablierter Standards auch zukünftig leicht aufzurüsten.

Preis/Leistung Sehr gut

	Preise
Prozessor Sockel 1155	
Core i5 3450 Boxed	170 €
Prozessorkühler	
Scythe Katana 3	20 €
Mainboard Sockel 1155	
Asrock Z77 Pro3	100 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX 4,0 GByte DDR3 Kit	25 €
Grafikkarte	
Sapphire Radeon HD 7850	230 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7.2 500 GByte	70 €
SSD	
keine	0 €
DVD-Brenner	
Sony Optiarc AD-7280S	20 €
Gehäuse	
Antec One	55 €
Netzteil	
NesteQ E²CS X-Strike XS 600 Watt	70 €
GESAMTPREIS	760 €
Bessere Soundkarte	+55 €
Creative X-Fi Titanium Bulk	55 €
Blu-ray-Combo	+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	
Core i5 3570K Boxed	220 €
Prozessorkühler	
Enermax T40-TB	35 €
Mainboard Sockel 1155	
Asrock Z77 Pro3	100 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX 8,0 GByte DDR3 Kit	45 €
Grafikkarte	
Powercolor Radeon HD 7870 PCS+	300 €
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	
Lancool K58	65 €
Netzteil	
Xigmatek GoGreen 700 Watt	80 €
GESAMTPREIS	990 €
Günstigere Grafikkarte	-100 €
MSI N560GTX-Ti Twin Frozr II	200 €
Blu-ray-Combo	+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 **UPDATE**
 ►77 ▼190 € ►04/11 ►Quicklink: 7388
 sehr schnell, leicht hörbar / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

2 Gigabyte N5600C-1GI
 ►76 ►190 € ►08/11 ►Quicklink: 7485
 schnell, hörbar unter Last / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

3 Palit GeForce GTX 560 Ti Sonic
 ►76 ▼190 € ►04/11 ►Quicklink: 7416
 schnell, leise bis hörbar / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

4 Club 3D GeForce GTX 560 Ti **NEU**
 ►75 ▼140 € ►online ►Quicklink: 7888
 schnell, stets leise / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

5 MSI N560GTX Twin Frozr II OC
 ►75 ▼160 € ►online ►Quicklink: 7486
 schnell, leise bis hörbar / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

6 HIS Radeon HD 6850 IceQ X Turbo **UPDATE**
 ►74 ▲180 € ►online ►Quicklink: 7415
 schnell / Radeon HD 6850 / 1,0 GByte

7 Asus Radeon HD 7770 Direct CU **PREISTIPP**
 ►73 ►130 € ►online ►Quicklink: 7892
 schnell, stets leise / Radeon HD 7770 / 1,0 GByte

8 XFX Radeon HD 6870 **UPDATE**
 ►72 ►160 € ►online ►Quicklink: 7591
 schnell, hörbar unter Last / Radeon HD 6870 / 1,0 GByte

9 Sapphire Radeon HD 6850 **UPDATE**
 ►72 ▼160 € ►online ►Quicklink: 7534
 schnell, / Radeon HD 6850 / 1,0 GByte

10 Zotac GeForce GTX 550 Ti AMP! **UPDATE**
 ►68 ►110 € ►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 Palit GeForce GTX 680 Jetstream **NEU**
 ►90 ►410 € ►online ►Quicklink: 7889
 schnellste Karte im Segment, laut / GeForce GTX 680 / 2,0 GByte

2 Powercolor Radeon HD 7950 PCS+ **UPDATE**
 ►86 ▼360 € ►online ►Quicklink: 7780
 extrem schnell, sehr leise / Radeon HD 7950 / 3,0 GByte

3 Sapphire Radeon HD 7950 OC **NEU**
 ►86 ►370 € ►online ►Quicklink: 7743
 extrem schnell / Radeon HD 7950 / 3,0 GByte

4 Powercolor Radeon 7870 PCS+ **PREISTIPP**
 ►83 ▼300 € ►online ►Quicklink: 7857
 extrem schnell, leise / Radeon HD 7870 / 3,0 GByte

5 Gigabyte Radeon 7950 Windforce **NEU**
 ►83 ►350 € ►online ►Quicklink: 7858
 extrem schnell, leise / Radeon HD 7950 / 3,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

6 XFX Radeon HD 7970 Double Dis. **UPDATE**
 ►83 ▼410 € ►online ►Quicklink: 7715
 extrem schnell, leise / Radeon HD 7970 / 3,0 GByte

7 HIS Radeon HD 7870 IceQ X Turbo **NEU**
 ►82 ►300 € ►online ►Quicklink: 7890
 sehr schnell, leise / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte

8 Sapphire Radeon HD 7970 **UPDATE**
 ►81 ▼400 € ►online ►Quicklink: 7723
 extrem schnell, laut / Radeon HD 7970 / 3,0 GByte

9 MSI N570GTX TwinFrozr III OC
 ►78 ►300 € ►online ►Quicklink: 7617
 extrem schnell, relativ leise / GeForce GTX 570 / 1,28 GByte

10 Asus Radeon HD 7970 3GD5 **UPDATE**
 ►78 ▼460 € ►03/12 ►Quicklink: 7724
 extrem schnell, relativ laut / Radeon HD 7970 / 3 GByte

DIABLO

MOUSE



CLICK ASS

| BIS ZU 10 MILLIONEN KLICKS

| EINFACHE DRAG & DROP SOFTWARE

| DÄMONISCH ROTE BELEUCHTUNG

| KOMPATIBEL MIT MAC UND PC



© 2011 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Diablo and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks in the U.S. and/or other countries.

steelseries

JETZT VERFÜGBAR BEI



CASEKING.de

amazon.de

Monitore



27-ZOLL-TFTs

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Samsung Syncmaster S27A850D
►87 ►700 € ►04/12 ►Quicklink: 7861
spieletauglich, Auflösung 2560x1440, kein HDMI, HDCP

2 Asus VK278Q **PREISTIPP**
►84 ►280 € ►04/12 ►Quicklink: -
voll spieletauglich, Full-HD-Auflösung, HDMI, HDCP, Webcam

3 Iiyama ProLite B2776HDS
►83 ►280 € ►04/12 ►Quicklink: 7862
voll spieletauglich, hohe Helligkeit, Full-HD-Auflösung, HDCP

4 Philips 273G3DHSB
►81 ►420 € ►04/12 ►Quicklink: 7863
voll spieletauglich, gutes Bild, 3D Modus, kein DL-DVI für 120 Hz

5 Acer S273HL
►77 ►270 € ►04/12 ►Quicklink: 7864
voll spieletauglich, gutes Bild, spartanische Ausstattung, 1920x1080



120-Hz-TFTs

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 BenQ XL2420T **NEU**
►95 ►370 € ►online ►Quicklink: 7893
voll spieletauglich, 3D Vision 2, sehr hohe Helligkeit in 3D, 24 Zoll

2 Asus VG278H **UPDATE**
►89 ►520 € ►03/12 ►Quicklink: 7754
voll spieletauglich, 3D Vision 2, hell in 3D, 27 Zoll

3 BenQ XL2410T **PREISTIPP**
►86 ►320 € ►online ►Quicklink: 7756
voll spieletauglich, in 3D dunkel, niedriger Stromverbrauch, 23,6 Zoll

4 Acer HN274Hbmiid **UPDATE**
►86 ►495 € ►online ►Quicklink: 7757
voll spieletauglich, sehr hohe Helligkeit, inkl. 3D Vision Kit, 27 Zoll

5 Samsung Syncmaster S27A950D **UPDATE**
►83 ►520 € ►03/12 ►Quicklink: 7758
voll spieletauglich, inkl. 3D Brille, sehr hell in 3D, spiegelt stark, 27 Zoll

SSDs



2,5 ZOLL

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Samsung SSD 830 Series 256 GB **PREISTIPP**
►96 ▼240 € ►online ►Quicklink: 7716
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Samsung-Controller

2 Kingston HyperX SSD 240 GByte
►94 ►310 € ►online ►Quicklink: 7620
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Sandforce-2281-Controller

3 OCZ Vertex 4 256 GByte **NEU**
►92 ►300 € ►07/12 ►Quicklink: -
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Indilinx-Controller

4 Intel SSD 520 240 GByte **NEU**
►91 ►300 € ►07/12 ►Quicklink: -
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Sandforce-2281-Controller

5 OCZ Vertex 3 240 GByte **UPDATE**
►91 ▼240 € ►online ►Quicklink: 7541
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Sandforce-2281-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 ►1.800 € ►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
►94 ►500 € ►05/10 ►Quicklink: 7100
perfekter Klang, tiefer Bass, Fernbedienung, keine PC-Kabel

2 Edifier S550
►93 ►330 € ►03/10 ►Quicklink: 7101
toller Klang, sehr pegelfest, 6 Endstufen, Kabel und Adapter dabei

3 Teufel Concept E 300
►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
►86 ►300 € ►05/10 ►Quicklink: 7103
toller Klang, tiefer Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive

HEADSETS



► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Sennheiser PC 360
►92 ►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 ►270 € ►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
►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+ **UPDATE**
►92 ▼30 € ►online ►Quicklink: 7334
sehr präzise, Makros, Profile, flexibler Treiber, auch für linke Hände

4 Gigabyte M8000X
►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
►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+
►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
►88 ►150 € ►online ►Quicklink: 7831
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

2 Logitech G510 **PREISTIPP**
►87 ►80 € ►11/10 ►Quicklink: 7119
Display, Soundchip, Makrotasten, abnehmbare Handballenaufklappe

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, Makrotasten 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

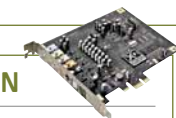


► Note ► Preis ► Test in

KAUFTIPP Logitech G27
►89 ►210 € ►01/10 ►Quicklink: 7128
extrem präzise, knackiges Force Feedback

PREISTIPP Logitech Driving Force GT
►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



Jahre



Kaufen auch Sie bei der Nummer 1

Jetzt www.facebook.com/onecomputer.de Fan werden & gewinnen



Als Facebook Fan bekommen Sie Zugriff auf Exklusive Angebote und wir verlosen einen 1000,- € Gaming-PC

KOMPLETT EINSCHALT-FERTIG!

HP Compaq PC-System



inkl. G Data Internet Security

inkl. Windows 7 Home Premium

88.-³⁾ €

Art-Nr. 11685

SteelSeries Diablo® III Gaming Mouse



Auflösung: 100 - 5.700 CPI/DPI

Mausrad, CPI-Anzeige und das Diablo® III Logo können optional im Diablo® III Stil beleuchtet werden.

69.⁹⁹ 3) €

Art-Nr. 10826

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) Sonderpreis gültig bis 16. Juni 2012 und nur solange Vorrat reicht!

0180 1 957777

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 957777
(3,9 Cent/Min. Festnetz der T-COM; max. 42 Cent/Min. aus dem Mobilfunknetz)
Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

Details zu den Angeboten finden Sie im Internet. Einfach den QR-Code scannen. Oder unter www.one.de/gamestar





Intel® Core™ i5-3550 Prozessor
mit bis zu 4 x 3.7 Ghz

8192 MB DDR3-Speicher 1333 Mhz

2048 MB NVIDIA® GeForce® GT 520

500 GB Festplatte

479.- €

oder Finanzkauf* ab 18,19 €/mtl. Laufzeit: 30 Monate

**GRATIS
SPIEL**



Art-Nr. 21751

Mehr Leistung - mehr Spielspaß mit NVIDIA GeForce GT 520 Grafik und kostenlosem Torchlight-Spiel!



Gratis-Spiel!, DVD±Brenner, Gigabyte GAB75M, **4x USB 3.0**, Gigabit LAN, USB3.0, 7.1 HD Audio, Front USB, **HDMI, DVI, DirectX 11**, edles Designgehäuse

Werde jetzt FACEBOOK-FAN von ONE.de auf www.facebook.com/onecomputer.de



**GRATIS
SPIEL**

AMD FX-Series FX-4100 Prozessor
mit 4 x 3.6 Ghz

8192 MB DDR3-Speicher

1024 MB AMD Radeon™ HD 6450

500 GB Festplatte

359.- €

oder Finanzkauf* ab 16,63 €/mtl. Laufzeit: 24 Monate

DVD±Brenner, MSI 760GM, 8 x USB 2.0, Gigabit LAN, 5.1 HD Audio, Front USB, **HDMI, DVI, DirectX 11**, edles Designgehäuse

Art-Nr. 21520



**GRATIS
SPIEL**

AMD FX-Series FX-6100 Prozessor
mit 6 x 3.3 GHz

8192 MB DDR3-Speicher

1024 MB AMD Radeon™ HD 6450

1000 GB Festplatte

399.- €

oder Finanzkauf* ab 18,48 €/mtl. Laufzeit: 24 Monate

DVD±Brenner, MSI 760GM, 8 x USB 2.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, **DVI, HDMI, DirectX 11**, Sharkoon Vaya

Art-Nr. 21733



**GRATIS
SPIEL**

AMD FX-Series FX-6100 Prozessor
mit 6 x 3.3 GHz

8192 MB DDR3-Speicher 1333 Mhz

1024 MB AMD Radeon™ HD 6770

1000 GB Festplatte

549.- €

oder Finanzkauf* ab 17,81 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A, **2x USB 3.0**, 7.1 HD Audio, Front USB, USB3.0, **HDMI, DVI, DirectX 11.1**, 500W / Hanjung TR200

Art-Nr. 21566

**3. Intel Core
Generation**

Intel® Core™ i5-3550 Prozessor
mit bis zu 4 x 3.7 Ghz

8192 MB DDR3-Speicher 1333 Mhz

3072 MB NVIDIA® GeForce® GTX 560

1000 GB SATA III 32 MB Cache, 7200 U/Min.

729.- €

oder Finanzkauf* ab 18,62 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GAH77M, **2x USB 3.0**, **SATA 3**, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, USB3.0, **HDMI, DVI**, 500W / Bitfenix Shinobi

Art-Nr. 21711

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36 % p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar.

Versandkostenfreie Lieferung!¹⁾

1) Bei Vorkassebestellungen ab 500 € Bestellwert (nur innerhalb Deutschlands).

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung +
DHL DHL Transportversicherung versendet!

nur 9.90 €

zzgl. 6,90 € Nachnahmegebühr

0180 1 957777

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 957777

(3,9 Cent/Min. Festnetz der T-COM; max. 42 Cent/Min. aus dem Mobilfunknetz)

Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr

Intel® Core™ i7-3770K Prozessor
mit bis zu 4 x 3.9 Ghz

16384 MB Corsair 1600MHz-Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 680

2000 GB SATA III 64 MB Cache

1399.- €

oder Finanzkauf: ab 26,19 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

3. Intel Core Generation



Art-Nr. 21753

**weltweit schnellste
Single-Grafikkarte**



DVD±Brenner, Gigabyte GA-Z77X, **USB 3.0, SATA 3**, Gigabit LAN, USB3.0, mSATA, 7.1 HD Audio, Front USB, **2 x HDMI, 2 x DVI, 2 x MiniPort, DirectX 11.1**, 600W Silverstone / Coolermaster HAF 912

Jetzt auf Facebook  liken und Vorteilsangebote sichern!



3. Intel Core Generation

Intel® Core™ i5-3570K Prozessor
mit bis zu 4 x 3.8 Ghz

8192 MB DDR3-Speicher 1333 Mhz

1280 MB NVIDIA® GeForce® GTX 570

1000 GB SATA III 32 MB Cache, 7200 U/Min.

849.- €

oder Finanzkauf: ab 18,20 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA- H77M, **2x USB 3.0, SATA 3**, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, USB3.0, Front USB, **2x DVI, Mini-HDMI, DirectX 11**, 500W / IN WIN Mana 136

Art-Nr. 21754



GRATIS SPIEL

AMD FX-8120 Prozessor
mit 8 x 3.1 Ghz

8192 MB DDR3-Speicher 1333 Mhz

2048 MB AMD Radeon™ HD 7870

1000 GB SATA III 32 MB Cache, 7200 U/Min.

899.- €

oder Finanzkauf: ab 19,27 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A, **2x USB 3.0, SATA 3**, Gigabit LAN, USB3.0, 7.1 HD Audio, Front USB, **HDMI, DVI, 2x Displayport, DirectX 11.1**, 600W Silverstone / Coolermaster HAF 912 Plus

Art-Nr. 21772



AMD Game Bundle – "Three for Free"
(DiRT Showdown / Nexus / Deus Ex: HR)

AMD FX-8150 Prozessor
mit 8 x 3.6 Ghz

16384 MB DDR3-Speicher 1333 Mhz

3072 MB AMD Radeon™ HD 7970

2000 GB SATA III 64 MB Cache, 7200 U/Min.

1399.- €

oder Finanzkauf: ab 26,19 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

BluRay-Brenner, Gigabyte GA-990FXA, **USB 3.0, SATA 3**, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0 & eSATA, **DVI, HDMI, 2 x MiniPort, DirectX 11.1**, 700W Silverstone / Coolermaster Storm Trooper

Art-Nr. 21583



NEU!

Intel® Core™ i7-3930K Prozessor
mit bis zu 6 x 3.8 Ghz

16384 MB DDR3-Speicher 1333 Mhz

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 680

2000 GB SATA III 64 MB Cache
Crucial M4 64 GB SSD GB SATA III 64 MB Cache

1899.- €

oder Finanzkauf: ab 35,55 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

BluRay-ROM/DVD±Brenner, Gigabyte GA-X79, **USB 3.0, SATA 3**, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0 & eSATA, **DVI, Mini-HDMI, Mini-Displayport, DirectX 11.1**, 700W Silverstone / Xilence Interceptor Tower

Art-Nr. 21686

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 ganze Welt der PC-Spiele

BLACK Edition
Sonderheft 04/12

BLIZZARD: DIE KRACHER-MACHER

Warcraft, Starcraft, Diablo:
Blizzards faszinierende Erfolgs-
geschichte – mit Ausblick!

DAS DIABLO- UNIVERSUM

Was bisher geschah: Die packende
Geschichte rund um den Kampf
gegen Diablo. Mit Who ist Who!

DIABLOS COOLSTE GEHEIMNISSE

Eastereggs, kuriose Fakten, Hinter-
grundinfos: Diese Dinge haben Sie
noch nicht gewusst!

DIABLO III

DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM

Auf dieses Spiel haben Sie über ein Jahrzehnt gewartet.
Sichern Sie sich jetzt mit unserem Premium-Heft Ihr optimales Spielerlebnis.

AUF ÜBER
80 SEITEN:

KLASSEN-GUIDES

Aktive & Passive Skills, Runenkunde, Equipment
PLUS: Psychotest – welche Klasse passt zu mir?

WAS IST NEU?

Diablo 3 wirft nicht nur das Skillsystem über den Haufen:
Welche Änderungen Sie unbedingt kennen müssen

HANDWERK-TIPPS

So geht's: maßgeschneiderte Waffen und Rüstungen
Wie Sie Juwelier & Schmied für sich arbeiten lassen

DIE BEGLEITER

Was können Temppler, Verzauberin und Schurke?
So setzen Sie Ihre starken Gefährten perfekt ein

DAS AUKTIONSHAUS

Blizzards Kehrtwende: Items gegen Euro
Stolperfalle Battlenet – das sagt der Anwalt

RIESEN- DOPPEL-POSTER

PREISGEKRÖNT: Fan-Artwork
im Megaformat

KLASSIKER: Das allererste
GameStar-Covermotiv zu Diablo 3

Deutschland 7,99 €
Österreich 8,99 €
Schweiz 10,99 €



Jetzt im Handel

Die neue **GameStar Black Edition** zu

DIABLO 3

Die Tablet-optimierte Ausgabe jetzt für nur 5,99 Euro
in der GameStar Kiosk App. Jetzt im App Store und bei Google Play.

Im Zeitschriftenhandel und versandkostenfrei
im GameStar-Shop für nur 7,99 Euro

Leseproben, Inhaltsverzeichnis und Bestellmöglichkeit gibt's hier ▶



www.gamestar.de/diablo3

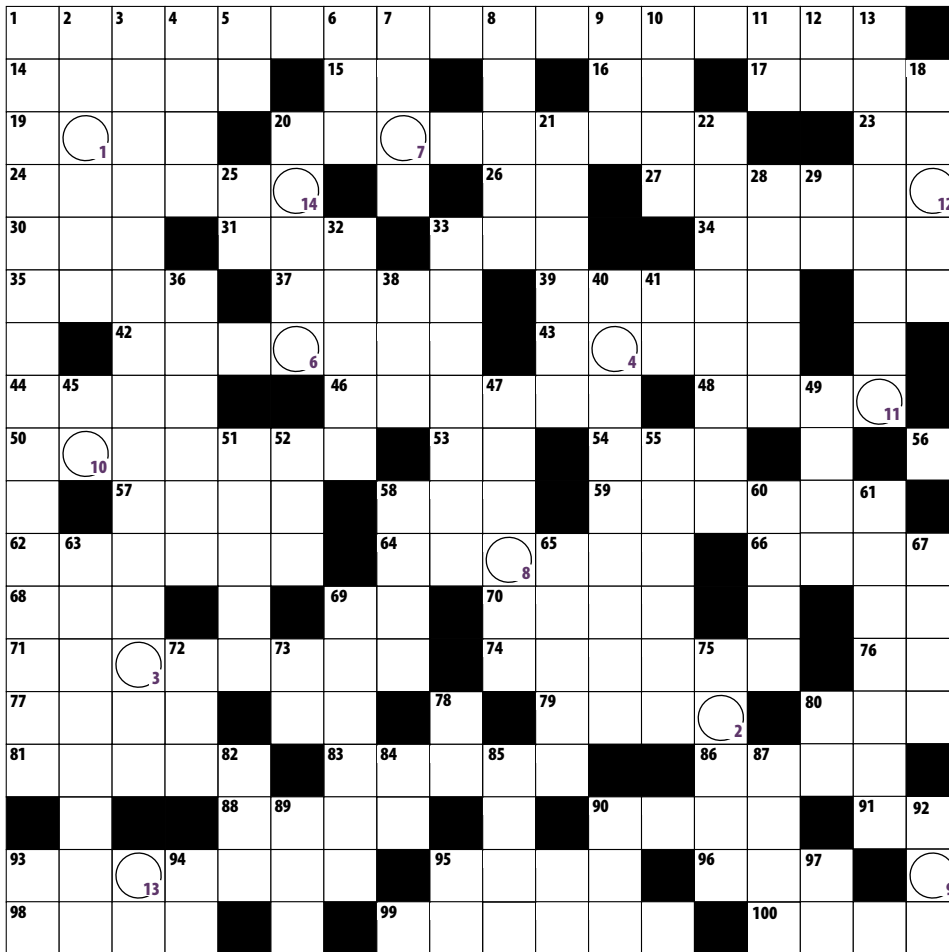
oder rufen Sie uns an: 0180 5 72 7252-275*

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)

Rätselstunde

Gemäß der Tradition gibt's auch dieses Jahr ein Kreuzworträtsel. Von Michael Graf

Hier bitte
Kaffetasse
abstellen.



Lösung

Senkrecht

- 1 ▶ Im Shooter von Gearbox (**Borderlands**) gehen diese Jungs bald auf die Jagd nach **Aliens**. Oder werden gejagt.
- 2 ▶ Das Jump&Run **Commander Keen** 4 trug 1991 den Untertitel **Secrets of the ...** Welcher englische Weissager fehlt?
- 3 ▶ **Burning Crusade, Wrath of the Lich King, Cataclysm ...**
- 4 ▶ 7 senkrecht rückwärts.
- 6 ▶ LucasArts-Klassiker. Tentakel. Abgekürzt.
- 7 ▶ Wenn in Strategiespielen wie **World in Conflict** oder **Civilization** nichts mehr hilft, gibt's immer noch diese Bombe.
- 8 ▶ Dass Addon zum Karten-Strategiespiel **Magic: The Gathering** trug 1998 den Titel **of the Planeswalkers**. Welche englischen Zweikämpfe fehlen hier – übrigens auch zum Xbox-360-Ableger von 2009?
- 9 ▶ **Formula** wäre ein dämlicher Titel für ein Rennspiel von 1983, stünde nicht noch diese Zahl dahinter.
- 10 ▶ Welchen englischen Bedarf haben Rennspiel-Fans nach ebenfalls englischer Geschwindigkeit?
- 11 ▶ Nach dem dritten Teil von 2007 ging diese abgekürzte Multiplayer-Shooter-Serie erstmal in den Ruhestand.
- 12 ▶ Wenn Electronic Arts »Electronic Orks« hieße, würde es sich so abkürzen.
- 13 ▶ Diesen bösen Doktor bekämpft Segas Rennigel Sonic.
- 18 ▶ So nennen **Dota**-Kenner die Angriffspfade der Gegner.
- 20 ▶ Dieses Gremium bestimmt in 79 senkrecht die Marschrichtung zum Kampagnenbeginn.
- 21 ▶ Der Mönch ist in **Dialo** 3 eine solche. Vielleicht auch eine solche für sich.
- 22 ▶ **Aliens vs. ...**
- 25 ▶ Zwischen Me und 200, wenn's um Windows-Versionen geht.
- 28 ▶ **Command & Conquer: Red** klingt eher wie eine Wodkamarke. Welches englische Wamsignal fehlt zum Strategiespiel von 1996?
- 29 ▶ Wohl in Anlehnung an von der US-Armee verwendete Metallmülleimer, auf die »Galvanized Iron« gestempelt war, nennt man einen amerikanischen Soldaten seit den 1920er-Jahren auch ...
- 32 ▶ Ein nach einer Stadt in Florida und ihrer Rennstrecke benanntes Stockcar-Rennspiel von 1995 heißt ... **USA**. Zu knifflig? Dann kombinieren Sie doch einfach einen englischen Tag mit einer englischen Tonne und einem »a«.
- 33 ▶ Der Film- und Comic-Detektiv mit Vornamen **Dick** und diesem mädchenhaften Nachnamen ermittelte 1990/91 in einem Adventure und einem Seitenansicht-Actionspiel.
- 36 ▶ Der kantige Commodore 64 trug in Deutschland den Spitznamen Brot ...
- 38 ▶ Ausgeschrieben heißt dieser Grafikarten-Hersteller Micro-Star International.
- 40 ▶ Ein Zeitzeitspiel von 1995, in dem Sie einen verlorenen Stamm in eine neue Heimat führen, heißt auf Englisch folgerichtig **The ...**

- 41 ▶ Der Vorname des **Larry**-Schöpfers.
- 45 ▶ Der minimierte Internet Explorer.
- 47 ▶ Bei einem nachgemachten Spiel spricht man von einem Klon, bei einer nachgemachten Uhr hingegen von einem ...
- 49 ▶ Diese Möbelkette bekam (oder bezahlte?) 2008 ihr eigenes Addon zu **Die Sims 2**.
- 51 ▶ Grandioses Indie-Jump&Run mit Zeitzurückspulfunktion. Von 2008.
- 52 ▶ Das erste Dateisystem des Amigas heißt ganz einfach Old File System. Tragen Sie die Abkürzung **is**.
- 55 ▶ Ergänzen Sie **Isle** zum deutschen Rudentaktik-Meilenstein von 1991.
- 58 ▶ Der vorerst eingefrorene US-Gesetzesentwurf SOPA stand für Online Piracy Act. Moment, was fehlt?
- 60 ▶ Der »Generalisierte Orientierungs- und Assessment-Test« bei der Charaktererstellung von **Fallout 3** trägt diese tierische Abkürzung.
- 61 ▶ Eine solche Riesenwelle sieht man in **Anno 2070** erst ab dem Addon **Die Tiefsee**.
- 63 ▶ Der achte Teil der **King's Quest**-Serie trug 1998 den Untertitel **Mask of ...**. Bis in alle Ewigkeit ist **King's Quest** dann aber doch nicht gelaufen, das achte war das letzte – abgesehen von Remakes und Fan-Fortsetzungen.
- 66 ▶ Gute Internet-Auktionsquelle für Spielesammler.
- 69 ▶ Der **Commandos**-Entwickler Pyro residiert in dieser europäischen Hauptstadt.
- 72 ▶ Wenn Amerikaner ihr »Full Acknowledgement«, also ihre vollste Zustimmung signalisieren wollen, kürzen sie das gerne ab mit: »Full ...«
- 73 ▶ Aus dieser Nation stammen die Entwickler von **Chronicles of Spellborn** und **AutobahnRaser**. Achtung: Gesucht wird nur das Länderkürzel.
- 75 ▶ Dieses Wort liest kein Computernutzer gerne.
- 78 ▶ Fußball von Konami, kurz und ohne **Evolution**.
- 80 ▶ Der Beginn des dritten **Total War**-Teils.
- 82 ▶ Der »Vornamen« der meisten Shooter.
- 84 ▶ Nicht aus.
- 85 ▶ Rückwärts der Nachname jenes Jaxons, der Anfang 2010 gemeinsam mit Vince Zampella beim von ihnen gegründeten 89 waagerecht rausflog und Activision verklagte.
- 87 ▶ Die Fortsetzung des **Warhammer**-Taktikspiels **Im Schatten der gehörnten Ratte** trug 1998 den Titel **Dark ...**
- 89 ▶ In diesem **Tycoon** bohren Sie 2001 nach schwarzem Gold.
- 90 ▶ Welchen laut lachenden Kurznamen trägt der zweite Free2Play-Klon von **Dota** neben **Heroes of Newerth**?
- 92 ▶ Die kurze Weltgesundheitsorganisation, die in **Deus Ex: Human Revolution** eine Rolle spielt.
- 94 ▶ Englische und kurze Echtzeit-Strategie ohne Strategie.
- 95 ▶ Die erste Namenssilbe des Zombiepikten aus **Monkey Island**.
- 97 ▶ Der Alien-Welt aus **Half-Life** ist nicht nur der Spielspaß, sondern auch der letzte Buchstabe abhanden gekommen.

Waagrecht

- 1 ▶ Die Serie mit dem Tiberium, bitte auch das englische »&« ausschreiben.
- 14 ▶ **Master of**. Welches Sternbild fehlt zum Rundenstrategie-Klassiker von 1993?
- 15 ▶ Wer »off topic« (also mal kurz über ein anderes Thema) spricht, kann das so abkürzen.
- 16 ▶ Das Autokennzeichen der Stadt, in der Gameforge sitzt.
- 17 ▶ Vorwärts ein englisches Werkzeug, rückwärts ebenso englische Beute, etwa in On-line-Rollenspielen.
- 19 ▶ Das Rollenspiel **Planescape: Torment** von 1999 spielt im Totenreich und trug deshalb natürlich nicht den Arbeitstitel **First Rites**, sondern ... **Rites**.
- 20 ▶ Dieses 3D-Rollenspiel von 1995 wurde ursprünglich von zwei Mann entwickelt und sollte nach neun Monaten fertig sein sowie 50.000 Dollar kosten. Am Ende werkten 200 Mann fünf Jahre lang daran, Kostenpunkt: 5 Millionen Dollar. Schlecht war's übrigens auch noch.
- 23 ▶ Ergänzen Sie Elog zum Schwertschwinger aus dem Blizzard-Klassiker **The Lost Vikings** (1992).
- 24 ▶ Peter Molyneux schuf in seiner langen Karriere nur ein einziges Rennspiel. Es erschien 1995 und hieß **Hi...**
- 26 ▶ Kürzen Sie doch mal das Gegenteil von Highlevel ab.
- 27 ▶ Welches **Age** rief der Rollenspiel-Entwickler Bioware anno 2009 aus?
- 30 ▶ Soweit wir wissen, spielt die National Library of Scotland in keinem Spiel eine Rolle. Zumindest in keinem wichtigen. Tragen Sie hier trotzdem ihre Abkürzung ein.
- 31 ▶ Vor der Geforce löstete Nvidia einen »explosiven« Grafikchip namens Riva ...
- 33 ▶ Die abgekürzte Pen&Paper-Vorlage für **Drakensang** und **Demonicon**.
- 34 ▶ Aus diesem Weltraum-Klassiker von 1984 entfernten die Programmierer David Braben und Ian Bell eine Galaxie, weil sie das Wort »Arse« enthielt. Nein, das übersetzen wir nicht.
- 35 ▶ Tragen Sie rückwärts einen japanischen Publisher ein, der vor allem für pseudo-historische Action à la **Dynasty Warriors** bekannt ist.
- 37 ▶ **Armed Assault** war Bohemia Interactive zu lang, deshalb kürzten die tschechischen **Operation Flashpoint**-Macher ihre neue Militärsimulation 2006 so ab.
- 39 ▶ Der Nachname des Helden Cutter aus dem Rollenspiel-Klassiker **Outcast** (1999).
- 42 ▶ Beendet ist diese japanische Rollenspielserie noch lange nicht, trotz ihres Titels **Final ...**
- 43 ▶ **Sins of a Empire**. Was fehlt zum Weltraum-Strategiespiel von 2008?
- 44 ▶ Dieser Karaoke-Titel für die Xbox 360 heißt wie ein englisches Körperteil, das man beim Singen viel bewegt.
- 46 ▶ Mal sind sie **XL**, mal in **Motion** – welche engl. Ansiedlungen bauen wir häufig auf?
- 48 ▶ Wenn das Auto aus **Knightrider** rückwärts fährt, heißt es so.
- 52 ▶ Dieser Fleischklumpen ist so **Super**, dass er anno 2008 sein eigenes Indie-Jump&Run bekam.
- 53 ▶ 68 waagerecht rückwärts.
- 54 ▶ »To be announced« (»wird noch angekündigt«) heißt kurz TBA. »To be offended« (»wird noch beleidigt«) hieße demnach ...
- 56 ▶ Unser Kreuzworträtsel-Klassiker: Weltraumsimulation von 1999.
- 57 ▶ Wenn eine 21 waagerecht eines Rollenspiels durch einen Patch heftig abgeschwächt wird, spricht man auch von einem ...
- 58 ▶ Denken Sie mal kurz über die Server Name Indication nach, eine Verschlüsselungstechnik.
- 59 ▶ Bevor der schwedische Publisher Paradox Paradox hieß, trug er dieses englische Ziel im Namen.
- 62 ▶ An den iren Künstler Cohen aus **Bioshock** erinnern Sie sich vielleicht. Aber erinnern Sie sich auch an seinen Vornamen, um ihn hier rückwärts einzutragen?
- 64 ▶ Zum Beginn jedes Fall untersucht Detective Phelps aus **L.A. Noire** erstmal den ...
- 66 ▶ In **Commander Keen 4** (2 senkrecht) hüpfen Sie auch durch eine solche Wüsten-Wasserstelle.
- 69 ▶ Die Initialen unseres Kollegen Obermeier.
- 70 ▶ Diese taiwanische Firma stellte bis 2009 Mainboards her. Tragen Sie alternativ »ein Bit« ein, allerdings auf Englisch.
- 71 ▶ Das rückwärts geschriebene neue Spielvokab von 3 senkrecht.
- 74 ▶ Heißt zwar auch »PC«, ist aber viel kleiner und flacher. Wie ein Tablet eben.
- 76 ▶ Englisch für »not available«.
- 77 ▶ In einem humorigen Adventure von 1993 trug dieser ritterliche Held den Beinamen **The Unready**.
- 79 ▶ Die Spielwelt des ersten **Risen** ist davon umgeben, die des zweiten davon unterteilt.
- 80 ▶ Wenn man noch ein **Man** dahinter hängt, wird dieser englische Vornamen zum arm- und beinlosen **Jum&Run**-Helden.
- 81 ▶ Der Held der **Metal Gear**-Serie trägt den Spitznamen Solid ...
- 83 ▶ Solche Locken trägt der Eliteagent Tosh aus **Starcraft 2: Wings of Liberty**.
- 86 ▶ Dieses englische Zimmer reimt sich auf 87 waagerecht und auf einen Shooter-Klassiker, der kürzlich ent-indiziert wurde.
- 88 ▶ Ergänzen Sie **Downtown** zum deutschen Comic-Adventure von 2008. Achtung: Dem gesuchten Wort fehlt der letzte Buchstabe.
- 90 ▶ In diesem Adventure von LucasArts (damals LucasFilm) steuern Sie anno 1990 den Helden, indem Sie Melodien anklicken, keine Verben.
- 91 ▶ Der abgekürzte **Modern Warfare**-Entwickler.
- 93 ▶ Wenn Sie bei diesem Arcade-Klassiker von 1979, in dem ein Raumschiff auf Felsbrocken schießt, den ersten und den letzten Buchstaben weglassen, bekommen Sie dieses verbotene Dopingmittel.
- 96 ▶ Hier gab's auch vor **Minecraft** schon Klötzchenwelten.
- 97 ▶ Der »Nachname« des Tyrannosaurus und der Vornamen des SciFi-Detektivs **Rebular** aus einem Adventure von 1992.
- 98 ▶ DAS Render-Adventure.
- 99 ▶ So heißt der Gabe von Valve mit Nachnamen.
- 100 ▶ Diese Software zum Brennen von CDs, DVDs und Blu-rays ist nach einem zündelnden Römerkaiser benannt.

Die GameStar-Ausgabe 08/2012 erscheint am 27.06.2012



1 **E3 Preview** Alle Jahre wieder. Wir liefern Ihnen alle Infos zur Spielemesse, werfen einen Blick auf die kommenden Topptitel und enthüllen unsere Geheimtipps.

2 **Darksiders 2** **Test** Tod statt Krieg. Ob der masken-tragende Reiter der Apokalypse die Abenteuer seines Bruders überbieten kann, klären wir im Test.

3 **Prototype 2** **Test** Heller trifft auf Mercer. Werden wir uns dank der beiden mit dem Spielspaß-Virus infizieren oder sorgt er eher für ein leises Husten?

4 **Torchlight 2** **Test** Endlich auf dem Prüfstand. Wir sagen Ihnen, ob das Hack&Slay von Runic Games das Zeug zur echten Diablo-3-Alternative hat.

5 **Grafikkarten-Vergleichstest** **Hardware** Fast alle neuen Grafikkarten sind am Markt. Im Schwerpunkt vergleichen wir die besten Hersteller-Karten.

IMPRESSUM

Verlag

IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118
E-Mail: brief@gamestar.de Internet: www.idgmedia.de

Michael Trier (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlags)

Gesamtanzeigenleiter Ralf Sattelberger (verantwortlich)

Tel.: 089 / 360 86-730

E-Mail: rsattelberger@idg.de

Druck und Beilagen

Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, digiCon AG, Osswald GmbH & Co, Megapac

Inhaber- und Beteiligungsverhältnisse

Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, eine 100%ige Tochter der International Data Group, Inc., Boston, USA. Aufsichtsratsmitglieder der IDG Communications Media AG sind: Patrick J. McGovern (Vorsitzender), Edward Bloom, Toby Hurlstone.

REDAKTION

Redaktion GameStar

Anschrift des Verlags
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652, E-Mail: brief@gamestar.de

Verlagsleiter und Mitglied der Geschäftsleitung

André Horn

Michael Trier (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlags)

Michael Graf, Daniel Visarius, Frank Maier

Florian Klein, Heiko Klinge, Daniel Matschewsky, Petra Schmitz

Fabian Siegmund, Hendrik Weins, Malte Witt, Florian Kaindl,

Maximilian Gercke, Kristin Knillmann, Florian Heider

Online René Heuser (ltd.), Christian Merkel, Michael Obermeier, Christian Schneider,

Daniel Feith, Martin Le, Maximilian Walter, Ben Sikasa

Director Mobile Content & Applications

Markus Schwerdtel

Medien-Produktion

David Bhulaputra (ltd.), Alexander Beck, Christoph Klapetek,

Sascha Mutschler, William Patin, Bernd Fischer, Marco Giesel, Hoang Dang Vu

Layout und Design

Sigrun Rüb (ltd.), Eva Zechmeister, Sabine Hell (Entwurf),

Uwe C. Beyer (Wertungskasten), H2DESIGN.de (Titel)

Redaktionsassistentin

Isa Stamp, Anita Thiel

Freie Mitarbeiter

Uwe Miethe, Anita Blockinger, Daphne Cisneros, Kosta Christinakis, Martin Deppe,

Knut Gollert, Kai Wichmann, Sebastian Klix, Michael Orth, Christof Zurschmitt

Leitung CRM und Marketing

Matthias Weber (-154)

Fotos

Einsendungen

Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

Haftung

Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung 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.

ABO SERVICE

Abonnement

Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger

GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH

Postfach 810580, 70522 Stuttgart

Telefon: 01805/727252-275 (*aus dem dt. Festnetz nur € 0,14 pro Minute,

Mobilfunkpreise max. € 0,42 pro Minute), Fax: -377

Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15

Web: www.gamestar.de/shop, E-Mail: kundenservice@gamestar.de

Jahresbezugpreise

XL-Version (2 DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €)

Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €)

Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 SFR)

Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten

Vertrieb Handelsauflage

Postgiraamt Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70

MZV GmbH & Co. KG

Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim

Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113

E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de

ISSN-Nummern

DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547,

Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886

Erscheinungsweise:

GameStar erscheint monatlich.

ANZEIGEN

Anzeigen GameStar

Ansprechpartner

Ralf Sattelberger (-730) (ltd.), Kerstin Wörling (-625), Susanne Schreiner (-670),

Patrick Yahya (-609), Daniela Kretschek (-691), Pia Aschenbrenner (-655),

Maria Frank (-607), Stefanie Kussler (-451), Fax: -99691, Jakob Scheikl (Designer),

Nino Kerl (Conceptioner), Manfred Aumaier (digitale Anzeigengestaltung, -602)

IDG Global Solutions

Anzeigenpreise

Zahlungsmöglichkeiten

Erfüllungsort, Gerichtsstand

Online-Reichweite (IVW 04/2012)

70.548.119 Page Impressions, 12.520.225 Visits

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der

Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Berlin



GameStar gibt's auch für unterwegs:



Aktuelle News und Screenshots auf iPhone und Android

Mobil informiert: GameStar als Gratis-App!

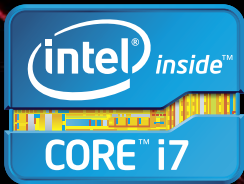
Komplettes Heft interaktiv auf dem Tablet-PC lesen

GameStar-Ausgaben für je 3,99 Euro!



In unserem Medienhaus erscheinen außerdem folgende Publikationen:





ASUS empfiehlt Windows® 7.

KAMPF MASCHINE

Es gibt Schlachten, die scheinen ausweglos, und es gibt das neue G75, das ab sofort das Unmögliche möglich macht: Es repräsentiert die fünfte Generation der ROG Gaming-Notebooks und setzt so radikal neue Maßstäbe wie kein zweites. Es ist eine der konsequentesten Gaming-Maschinen aller Zeiten und es ist die ultimative Waffe, mit der du jede Herausforderung für dich entscheidest. Ausgestattet mit den leistungsfähigsten Komponenten verbindet das G75 überwältigende Performance mit der Flexibilität eines Notebooks, das alles kann, was kompromissloses Gaming braucht. Dank hoch-effizienten Dual-Lüftern mit speziellen Staubfiltern, dem perfekt aufs Gaming ausgelegten ergonomischen Design und dem überlegenen Zusammenspiel von brandneuem Intel® Core™ i7 Prozessor, original Windows® 7 Home Premium, NVIDIA® Grafik, großem Arbeitsspeicher und schneller SSD läuft das G75 selbst bei höchster Belastung extrem stabil. Du glaubst, du hast schon jede Schlacht geschlagen? Hör auf zu glauben. Fang an zu kämpfen!

ROG.ASUS.COM/DE/G75



**ADRENALIN TO GO.
DAS NEUE G75.**

BRACHIAL: ■ Intel® Core™ i7-3610QM Prozessor der dritten Generation (2,30GHz, Intel® Turbo-Boost-Technik 2.0 bis zu 3,30GHz, 6MB Intel® Smart-Cache) ■ Original Windows® 7 Home Premium ■ NVIDIA® GeForce® GTX670M mit 3 GB GDDR5 VRAM ■ 8GB DDR3 RAM mit 1600 MHz ■ 256GB SSD + 1000GB S-ATA Festplatte, Dual HDD-Support (mit RAID 0/1)
BRILLANT: ■ 43,9cm (17,3") Anti-Glare Full HD 3D LED-Display ■ Blu-ray Combo-Laufwerk ■ HD-Webcam
ÜBERLEGEN: ■ ROG Stealth-Design ■ Hocheffektives Thermaldesign mit staubgeschützten Dual-Lüftern ■ Ergonomisches Metall Keyboard mit gaming-optimiertem Layout ■ Großes Multitouch-Touchpad ■ SonicMaster™ 2.1 Soundsystem ■ 4x USB 3.0 ■ 3D-Brille im Lieferumfang

ASUS®

**REPUBLIC OF
GAMERS**

BRING THE BEST TO BATTLE.



THE ROCCAT™ SAVU

Mit einem Tpspeed von echten 4000 DPI ist der optische Sensor der ROCCAT™ Savu Mid-Size Hybrid Gaming Mouse der schnellste auf diesem Planeten und ermöglicht ultrapräzises Zielen und perfekte Kontrolle in jeder Spielsituation. Damit schlägt die Savu jede andere Maus in ihrer Klasse und hilft dir, jeden Gegner auf jedem Schlachtfeld zu besiegen. Die Savu unterstützt das

ROCCAT™ Achievements Display, weltweit erstmalig werden Spieler mit Awards und Medaillen für besondere Leistungen belohnt. Zusätzlich gibt es ein Multi-Color Lichtsystem mit 16,8 Millionen Farben, einen exklusiven Easy-Shift[+]™ Button Duplikator, No-Sweat Seitenflächen, eine Soft-Touch Oberfläche, ein perfekt ausbalanciertes Mid-Size Design und Komponenten der höchsten Qualitätsstufe.

Lead with speed. ROCCAT™ Savu – Mid-Size Hybrid Gaming Mouse



JETZT ERHÄLTlich
WWW.ROCCAT.ORG/SAVU

