



Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

JULI 08/2012

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



# Skyrim: Dawnguard

**Angespielt: Skyrim ist noch lange nicht am Ende!**

**Alles über das Vampir-Addon und die Fraktions-Wahl**

**THEMEN** Battlefield 3 • E3 • Watch Dogs • Far Cry 3 • Max Payne 3 • Spec Ops: The Line • DayZ

**DVDs** **VOLLVERSION** Armed Assault **ONLINE-ROLLENSPIEL & ITEM-AKTION** Dungeons & Dragons Online

**VIDEOS** 25 Min. E3-Special • Metro: Last Light • XCOM: Enemy Unknown • Star Wars: 1313 • Torchlight 2



# THE SECRET WORLD

☛ EINES DER MEIST ERWARTETEN  
SPIELE 2012 ☛

-G4TV



## DUNKLE ZEITEN NAHEN

**03.07.2012**

[THESECRETWORLD.COM/DE](http://THESECRETWORLD.COM/DE)

TRAILER ANSEHEN



© 2007-2012, "The Secret World"™ is a registered trademark of Funcom GmbH 2011. All rights reserved. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. All logos, characters, names and distinctive likenesses thereof are intellectual property of Funcom GmbH unless otherwise noted. All other trademarks are the property of their respected owners.





**VOLLVERSION**

**Armed Assault**

**Achtung: Den Code für Armed Assault bekommen Sie auf unserer Webseite: [www.gamestar.de/keys/arma](http://www.gamestar.de/keys/arma)**

**+** **Lock'n'Load!** Befehligen Sie einen Soldatenverbund, steigen Sie in Fahr- und Flugzeuge und meistern Sie hochrealistische Militäreinsätze. Doch Vorsicht: Schon ein falscher Schritt kann das virtuelle Aus bedeuten – Nervenkitzel pur!

Bildhübsch ist sie schon jetzt, die Fortsetzung zu 4A Games' Shooter-Hit Metro 2033. Doch erzeugt Last Light auch eine ebenso dichte Atmosphäre?



**VIDEO**

**Metro: Last Light**



**TOPSPIEL-VIDEO**

**E3 2012**

**+** **Spiele, Spiele, Spiele.** Wir waren auf der E3 in Los Angeles, haben uns die kommenden Spiele-Hits angeschaut und so manche Überraschung erlebt – im Guten wie im Schlechten.

**+** **Alte Bekannte & neue Namen.** Wie schlägt sich der neue Meuchelmörder Connor in Assassin's Creed 3? Kann Black Ops 2 der festgefahrenen Call-of-Duty-Serie frische Impulse geben? Bewegt sich Splinter Cell: Blacklist noch mehr in Richtung Action? Und was steckt in Ubisofts E3-Überraschung Watch Dogs? Unsere Topspiel-Videos (Laufzeit: 25 Minuten) geben die Antwort.

## Außerdem auf DVD

### PREVIEWS

Star Wars: 1313

Torchlight 2

Xcom: Enemy Unknown

Defiance

### TESTS

Max Payne 3

(+ Ab-18-Version)

Game of Thrones

Dirt Showdown

### SPECIALS

Die Redaktion 77: Diablo

Die Redaktion 77: Outtakes

Arma 2: DayZ

(+ Ab-18-Version)

Rückblick 08/2002

Hall of Fame: Max Payne

### EXTRAS

Trailer: Skyrim: Dawnguard

# GameStar XL DVD

**+** **12 Euro geschenkt!** Jetzt Dungeons & Dragons Online spielen und für einen schnellen Start ins Abenteuer Ingame-Währung im Wert von 12 Euro abstauben.

**+** **Und so geht's:** Einfach ein kostenloses Konto über [www.gamestar.de/ddoclient](http://www.gamestar.de/ddoclient) einrichten, unseren Spiel-Client von der DVD installieren, und schon kann die fröhliche Shopping-Tour losgehen.



**INKLUSIVE 12 EURO FÜR DEN INGAME-SHOP**

**KOMPLETTES SPIEL**

**Dungeons & Dragons Online**

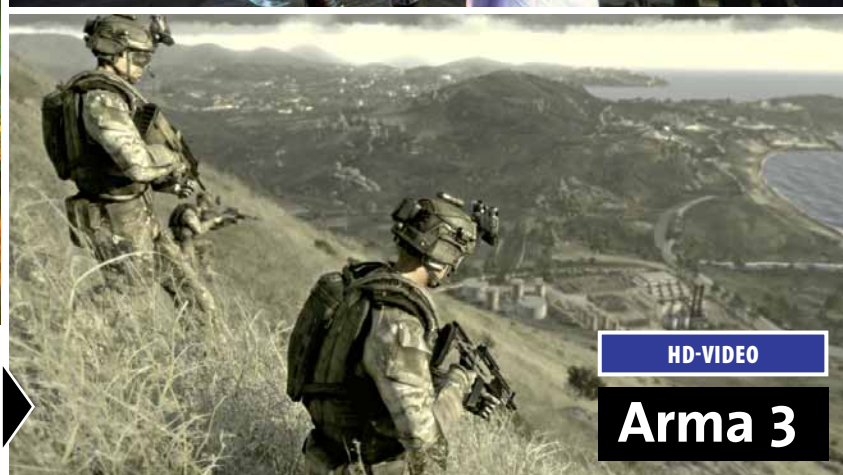


**HD-VIDEO**

**Diablo 3**

Blizzards grandioses Action-Rollenspiel im 15-minütigen Testvideo. Plus: zwei GameStar-hilft-Videos zum Talentmenü und dem knüppelhaften Inferno-Modus.

**+** **Sind aller guten Dinge drei?** Wie Arma 3 funktioniert und welche Neuerungen Fans erwarten dürfen, haben wir uns auf der E3 von Bohemia Interactive zeigen lassen.



**HD-VIDEO**

**Arma 3**

## Außerdem auf XL-DVD

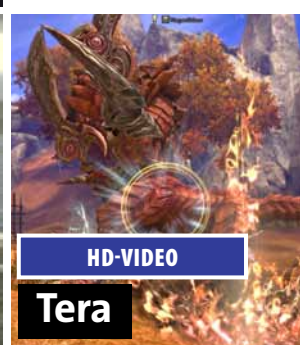
### HD-VIDEOS

Multiplayer-Duell: UEFA Euro 2012

Special: Freispiel-Check

Plattform-Vergleich: Max Payne 3

GameStar hilft: Diablo 3 (Wahlmodus und Infernomodus)



**HD-VIDEO**

**Tera**

Wir testen das Endgame und prüfen, ob auch hochstufige Helden ihren Spaß mit dem MMO haben.



## GameStar Premium Vollversion im Juli: **IL-2 Sturmovik: 1946**

Im Jahr 1946 war der Zweite Weltkrieg eigentlich beendet. In der Flugsimulation der russischen Entwickler Maddox Games geht er nun aber erst richtig los.



## Bevorzugte Vergabe von Beta-Keys an Premium-User!



## GameStar.de/Premium-User haben diese Vorteile:

- ★ Die **aktuelle GameStar-Ausgabe** als PDF **noch vor Erscheinen im Handel!**
- ★ Jeden Monat eine **exklusive Vollversion**
- ★ Werbefreies Surfen
- ★ Archiv: **Alle Hefte & Videos**
- ★ **GameStar TV** exklusiv
- ★ Kultserie »Die Redaktion«
- ★ Exklusive Rabatte bei Kooperationspartnern
- ★ **Beta-Keys** für Premium-User

\* Kosten: 3 Monate: je 3,99 € / 12 Monate: je 2,99 € (Abonnenten: je 1,99 €)

Jetzt einsteigen und die **Vorteile im Juli** sichern!

Infos & Anmeldung:  
**www.gamestar.de/premium**

Schon ab  
**199**  
pro Monat\*



# 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!



### Making Games 04/12

Unser Blick hinter die Kulissen der Spieleentwicklung: Wie muss das Team von Related Designs zusammenarbeiten, damit Spiele wie **ANNO 2070** entstehen können? Was macht eigentlich der **Counterstrike-Erfinder** Gooseman? Und wie ist die **Story von Bastion** entstanden? Die Antworten gibt's in unserem Entwicklermagazin, erhältlich unter [makinggames.de/shop](http://makinggames.de/shop).

## Eine Industrie sucht ihre Zukunft

**Spiele sollen zu Services werden – bloß was bedeutet das?**  
**Die Spieleindustrie auf der Suche nach den Einnahmequellen und Zielgruppen von morgen.**

Wenn die diesjährige E3 eines gezeigt hat, dann, dass die Spieleindustrie mitten im Wandel steckt. Bislang mag es gereicht haben, ein Spiel in Schachteln zu verpacken, »45 Euro« draufzuschreiben und es auszuliefern. Und vielleicht wird das ja auch noch ein Weilchen reichen. Nur: Zukunft hat's keine. Deshalb suchen die großen Publisher nach neuen Geschäftsmodellen, neuen Wegen, ihre millionenteuren Entwicklungs- und Serverkosten zu finanzieren. Welche Blüten diese Suche treibt, sehen wir bereits heute, etwa am Auktionshaus von **Diablo 3**, das seinen Echtgeld-Betrieb aufgenommen hat, und an dem Blizzard mitverdient.

Ein in den letzten Jahren vielzitiertes Branchenmotto: Spiele müssen sich von einmal veröffentlichten und dann »vergessenen« Produkten in »Services« verwandeln, in Dienstleistungen also, die jahrelang gepflegt und erweitert werden – um damit weiter Geld zu verdienen. Diesen Weg geht Electronic Arts gerade mit dem Premium-Dienst zu **Battlefield 3**, dessen Nutzer u.a. DLC-Pakete zum Vorzugspreis abonnieren. Apropos: Bei vielen Herstellern scheint sich die Erkenntnis durchzusetzen, dass gute DLCs eben nicht nur drei Multiplayer-Karten oder fünf Quests bieten sollten, sondern neue Spielelemente, neue Ideen. Der **Skyrim**-Macher Bethesda feilt derzeit mit **Dawnguard** an einem Download-Kapitel, das locker als klassisches Addon durchgeht. Auch so lässt sich mit einem Titel länger Geld verdienen.

Premium-Dienste, Auktionsgebühren, DLCs und die Verfügbarkeit der Titel auf allen großen und kleinen Bildschirmen – so reagieren die Publisher also auf den Rückgang im klassischen Spielverkauf. Der Branchenboom tobt anderswo, bei den Smartphone-Titeln, bei den Social Games, im Free2Play-Segment. Kein Wunder, dass Electronic Arts' Labelchef Frank Gibeau jüngst in einem Interview sagte, sein Unternehmen müsse sich zum Free2Play-Hersteller wandeln. Free2Play darf allerdings nicht in »Pay to win« ausarten. Wer Geld investiert, soll eben nicht alle Gratis-Mitspieler zu Kanonenfutter degradieren. Sonst verlieren die nämlich die Lust und spielen nicht mehr mit, und mit leeren Servern lässt sich kein Geld verdienen.

Doch es geht auch anders. Indie-Studios mit niedrigen Kosten können sich die Bilanzprobleme der Großen in relativer Ruhe anschauen – und weiterhin kleine Spieleperlen entwickeln. Wie **Super Meat Boy**, wie **Quantum Conundrum**. Ein gutes Spiel braucht eben nicht unbedingt ein Millionenbudget – sondern einfach nur eine gute Idee. Was nicht heißt, dass wir keine Blockbuster, keine Mammutprojekte mehr brauchen, ganz im Gegenteil! Die **Skyrims**, **Battlefields** und **Diablos** sind's, die unsere Industrie prägen, die die Massenmedien faszinieren und uns jahrelang fesseln. Nur müssen sie eben auch finanzierbar bleiben. Und genau das wird künftig immer schwieriger.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,

Ihr GameStar-Team



# Inhalt



## Skyrim Dawnguard

**10** Bethesda's Riesen-Rollenspiel wird noch größer. Wir haben die erste Download-Erweiterung gespielt und sind begeistert. Bei uns erfahren Sie alles über das düstere Vampir-Addon.

## 10 Oberklasse-Karten im Test

**108** Nvidias und AMDs aktuelle Highend-Karten liefern Spieleleistung satt.



## Max Payne 3

**64** Na also! Max' dritter Einsatz ist ein klasse erzähltes Action-Feuerwerk geworden.

### Titelstory

- 10** Mega-Preview: Skyrim Dawnguard
- 12** Wichtige Vampirspiele
- 14** Neue Talentbäume

### Aktuell

- 8** Guild Wars 2
- 9** Diablo 3

### Previews

- 18** Battlefield 3 Premium
- 20** Test: Close Quarters
- 22** Preview: Armored Kill
- 26** Termin-Update
- 28** Die Spiele der E3 2012
- 44** Far Cry 3
- 48** Watch Dogs
- 50** Assassin's Creed 3

### Tests

- 54** Das Team
- 56** Hitlisten / So testen wir
- 58** Quantum Conundrum
- 62** Krater
- 64** Max Payne 3
- 70** Spec Ops: The Line
- 76** Game of Thrones
- 80** Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten
- 82** Tera

### Freispiel

- 84** Dungeons & Dragons Online
- 85** Perpetual Testing Initiative
- 85** QWOP
- 86** Unga needs Mumba
- 86** Forge of Empires
- 86** Zauberer und Prinzessin
- 88** DayZ

### Rubriken

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





## Die Spiele der E3 2012

**28** Wir waren auf der E3 in Los Angeles, haben uns jede Menge Spiele angeschaut und die besten, spannendsten und kuriosesten auf 18 Seiten für Sie zusammengetragen.



## Battlefield 3

**18** Close Quarters im Test, Armored Kill in der Vorschau und BF3 Premium in der Analyse.

### Magazin

- 92** Leserbrief
- 93** Fehler!
- 94** Verlosung
- 96** Post Mortem: Super Meat Boy
- 102** Hall of Fame: Max Payne

### Hardware

- 106** Hardware-News
- SCHWERPUNKT**
- 108** Die beste Grafikkarten-Oberklasse aller Zeiten
- 110** 10 Oberklasse-Grafikkarten im Test
- TEST**
- 118** Soundkarte: Creative Soundblaster Recon 3D
- SERVICE**
- 122** Einkaufsführer

### Spiele in dieser Ausgabe

007 Legends .....	Preview .....	40
Aliens: Colonial Marines .....	Preview .....	36
Arma 3 .....	Preview .....	34
Assassin's Creed 3 .....	Preview .....	50
Battlefield 3 .....	Titelstory...	18
Bioshock Infinite .....	Preview .....	42
Borderlands 2 .....	Preview .....	32
C&C: Generals 2 .....	Preview .....	42
Call of Duty: Black Ops 2 .....	Preview .....	29
Company of Heroes 2 .....	Preview .....	36
Counter-Strike: Global Offensive .....	Preview .....	38
Crysis 3 .....	Preview .....	29
Cyberpunk .....	Preview .....	36
Dark Souls .....	Preview .....	40
Darksiders 2 .....	Preview .....	34
Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten .....	Test .....	80
DayZ .....	Freispiel .....	88
Dead Space 3 .....	Preview .....	32
Defiance .....	Preview .....	40
Diablo 3 .....	News .....	9
Dishonored .....	Preview .....	30
Divinity: Dragon Commander .....	Preview .....	37
Divinity: Original Sin .....	Preview .....	37

DmC .....	Preview .....	38
Doom 3: BFG Edition .....	Preview .....	37
Dragon Age 3 .....	Preview .....	42
Dungeons & Dragons Online .....	Freispiel .....	84
End of Nations .....	Preview .....	38
F1 2012 .....	Preview .....	36
Far Cry 3 .....	Preview .....	44
Fifa 13 .....	Preview .....	34
Forge of Empires .....	Freispiel .....	86
Game of Thrones .....	Test .....	76
GTA 5 .....	Preview .....	42
Guild Wars 2 .....	News .....	8
Hitman: Absolution .....	Preview .....	30
Krater .....	Test .....	62
Lego Der Herr der Ringe .....	Preview .....	40
Lifeless Planet .....	Preview .....	40
Lost Planet 3 .....	Preview .....	40
Max Payne .....	Klassiker ..	102
Max Payne 3 .....	Test .....	64
Medal of Honor: Warfighter .....	Preview .....	32
Metro: Last Light .....	Preview .....	34
Need for Speed: Most Wanted ...	Preview .....	34
Perpetual Testing Initiative .....	Freispiel .....	85
Planetside 2 .....	Preview .....	36
Pro Evolution Soccer 2013 .....	Preview .....	34

Quantum Conundrum .....	Test .....	58
QWOP .....	Freispiel .....	85
Resident Evil 6 .....	Preview .....	36
Sacrilegium .....	Preview .....	37
Sim City .....	Preview .....	30
Skyrim Dawnguard .....	Titelstory...	10
Sleeping Dogs .....	Preview .....	37
Spec Ops: The Line .....	Test .....	70
Splinter Cell: Blacklist .....	Preview .....	32
Star Trek: The Game .....	Preview .....	38
Star Wars: 1313 .....	Preview .....	32
Tera .....	Test .....	82
The Cave .....	Preview .....	37
The Elder Scrolls Online .....	Preview .....	30
Thief 4 .....	Preview .....	42
Tomb Raider .....	Preview .....	30
Unga needs Mumba .....	Freispiel .....	86
War of the Roses .....	Preview .....	38
Warface .....	Preview .....	38
Watch Dogs .....	Preview .....	48
World of Warplanes .....	Preview .....	37
Worms Revolution .....	Preview .....	40
XCOM: Enemy Unknown .....	Preview .....	34
Zauberer und Prinzessin .....	Freispiel .....	86



# Spiele & Szene

# News

## Guild Wars 2

Entwickler: ArenaNet Publisher: NCsoft Termin: 2012 Quicklink: 7003

Beim zweiten großen Beta-Wochenende von **Guild Wars 2** gab's einige Änderungen bei den Spielmechanismen zu verbuchen. War es zuvor noch so, dass wir uns je nach Lust und Laune und nach Skillpunkt-Vorrat frei bei den angebotenen Fähigkeiten einer Klasse bedienen konnten, so hat ArenaNet inzwischen eine Staffelung eingebaut. Erst, wenn wir uns aus einem anfänglichen Talent-Pool fünf Fertigkeiten gekauft haben, schalten wir die nächste Reihe frei. Um dort abermals fünf Skills zu erwerben, bevor wir zur nächsten Reihe vordringen können. Die Änderung wirkt zunächst mal wie eine künstlich angeflachte Charakterentwicklung, allerdings lernen wir auf diese Art unsere Klasse und deren Möglichkeiten deutlich besser kennen. Insgesamt also eine begrüßenswerte Anpassung. Auch an den Bildschirmanzeigen hat ArenaNet geschraubt. Effekte werden nun – wir sagen's, wie es ist – in so albernem wie hässlichen Herzen dargestellt. Ansonsten blieb am zweiten Beta-Wochenende alles beim Alten. Fast! Denn inzwischen hat die Unterstützung für Mehrkernprozessoren Einzug in **Guild Wars 2** gehalten und viele Spieler, die zuvor noch über massive Performance-Probleme geklagt haben, sind nun mit der Bildwiederholrate zufrieden. Allerdings nicht alle, denn nach wie vor ist das Spiel noch nicht vollständig optimiert. Die Grafikkarten tragen noch immer nur einen kleinen Teil der Rechenlast. Außerdem kommen die Server noch nicht hinterher, wenn sich zu viele Spieler in einem Gebiet aufhalten. Die Folge: Lags. Wir hoffen, dass ArenaNet das alles bis zum Release noch so weit nachbessert, dass wir auch und vor allem die großen Mehrspielerschlächten ruckelfrei genießen können. Wann das Spiel erscheinen wird, steht noch immer nicht fest. **PET**



Neu: eine Staffelung der Fertigkeiten, die wir uns über die verdienten Skillpunkte kaufen können.



### News-Ticker

+++ **Project 2:** Playdead arbeitet an einem neuen Spiel, das ähnlich wie Limbo, der erfolgreiche Erstling der Entwickler, ein Knobel-Jump&Run werden soll. +++ **Human Element:** Robert Bowling, ehemaliger Creative Strategist von Infinity Ward, hat das erste Spiel seines eigenen Studios Robotoki angekündigt. In Human Element geht's ums Überleben in der Zombie-Apokalypse. Allerdings soll das Spiel erst 2015 erscheinen. +++ **Alan Wake 2:** Nicht nur, dass sich der Entwickler Remedy die Domain alanwake2.com gesichert hat! Auch Autor Sam Lake deutet in einer Twitter-Botschaft einen zweiten Teil des Horrorspiels an – das hoffentlich zeitgleich für Konsolen und PC erscheinen wird. +++ **Nexon:** Der südkoreanische Free2play-Riese (Atlantica Online) hat sich für umgerechnet 550 Millionen Euro 14,7 Prozent vom Mitbewerber NCsoft (Guild Wars 2) gesichert. +++ **Geheimakte 3:** Der dritte Teil der beliebten deutschen Adventure-Serie um das Heldenpärchen Nina und Max soll schon am 31. August erscheinen. +++ **Crytek:** Die Crysis-Macher mit Hauptsitz in Frankfurt wollen sich von Vollpreisspielen in Zukunft ganz verabschieden und lediglich Free2Play-Titel anbieten. Das gab Studiochef Cevat Yerli im Zuge der diesjährigen E3 bekannt. Das erste Crytek-Projekt, das als reines Free2Play-Spiel erscheint, heißt Warface und ist ein klassenbasierter Shooter (mehr dazu auf den E3-Seiten).

### Leser-Charts Juni

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Battlefield 3
2	<b>NEU</b>	Diablo 3
3	(2)	The Elder Scrolls: Skyrim
4	(4)	Anno 2070
5	(5)	League of Legends
6	(17)	Starcraft 2: Wings of Liberty
7	(7)	Risen 2: Dark Waters
8	(3)	Mass Effect 3
9	(6)	Batman: Arkham City
10	(11)	World of Warcraft: Cataclysm
11	<b>WIEDER DA</b>	Call of Duty: Modern Warfare 3
12	(12)	World of Tanks
13	(9)	Assassin's Creed: Revelations
14	<b>WIEDER DA</b>	Battlefield: Bad Company 2
15	<b>WIEDER DA</b>	Grand Theft Auto 4
16	<b>WIEDER DA</b>	Half-Life 2
17	<b>WIEDER DA</b>	Dragon Age: Origins
18	<b>WIEDER DA</b>	Gothic
19	(8)	The Witcher 2: Assassins of Kings
20	<b>WIEDER DA</b>	Fifa 12

Quelle: GameStar-Mitmacherkarten 07/2012. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483



# Diablo 3

Entwickler: Blizzard Publisher: Activision Blizzard Termin: 15. Mai 2012 Quicklink:

Blizzard hat sich mit seinen anfänglichen **Diablo 3**-Serverproblemen (Error 37) keine Freunde gemacht. Nachdem Ende Mai die Korean Fair Trade Commission bereits die südkoreanische Geschäftsstelle des Entwicklers nach Hinweisen darauf, ob man unzureichend auf den Release von **Diablo 3** vorbereitet gewesen sei, durchsucht hatte, kassierte Blizzard nun auch von der deutschen Verbraucherzentrale eine Abmahnung. Der Verband schreibt auf seiner Website [surfer-haben-rechte.de](http://surfer-haben-rechte.de): »Wegen fehlender Informationen zu Spielvoraussetzungen auf der Verpackung des Computerspiels **Diablo 3** sowie dem fehlenden Zugang zu dem Spiel wegen technischer Störungen hat der Verbraucherzentrale Bundesverband (vzbv) den Spielehersteller Blizzard abgemahnt.« Die Konsequenz für Blizzard ist allerdings vergleichsweise bescheiden. Bis zum 13. Juli muss der Entwickler eine Unterlassungserklärung unterzeichnen und die Mängel von **Diablo 3** ausbessern. Aber vielleicht dienen die Maßnahmen ja insgesamt dazu, dass der nächste Blizzard-Release problem- und frustlos abläuft. Vor allem für die Kunden. **PET**



Die deutsche Verbraucherzentrale hat Blizzard wegen der Serverprobleme von **Diablo 3** abgemahnt.

## THQ

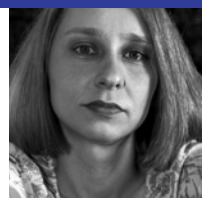
Dass der Publisher THQ in finanziellen Schwierigkeiten steckt, ist kein Geheimnis. Erst im März entließ der Publisher 240 Mitarbeiter. Um weitere Kosten zu senken, veräußerte man im April außerdem das Budget- und Casual-Label ValueSoft (**18 Wheels of Steel**), und die Niederlassung in San Diego (entwickelte den Konsolenprügler **UFC: Undisputed 4**) wird nun ebenfalls geschlossen. Inzwischen hat der Publisher auch einen neuen Chef. Danny Bilson, ehemaliger ausführender Vize-Präsident, der für die Core Games verantwortlich war, verließ das Unternehmen angeblich, nachdem man sein Gehalt auf die Hälfte gekürzt hatte. Ob sich das Unternehmen mit dem neuen Boss Jason Rubin indes einen Gefallen getan hat, ist fraglich. Der behauptete nämlich in einem Interview mit der amerikanischen Website The Verge, dass er ausgerechnet eines der stärksten THQ-Spiele der letzten Zeit peinlich finde. Damit bezieht er sich auf **Saints Row: The Third**, das nach aktuellen Verkaufszahlen etwa vier Millionen Spieler alles andere als peinlich finden. »Ein purpurner Riesendildo als Waffe mag durchaus in South Park funktionieren, aber ich bin mir nicht sicher, dass es das auch anderswo tut. Ich denke nicht, dass sie (Anm.d.Red.: Entwickler Volition) sich für das entschieden haben, was sie getan haben, weil sie alle Optionen offen hatten. Es war das damalige Umfeld.« Welches Umfeld Rubin meint, verriet er nicht. Aber wir können nur schwer hoffen, dass seine angedeutete Zukunftsstrategie an Volition vorbeigeht und wir vom Entwickler weiterhin solch unterhaltenden und vor allem andersartigen Titel wie **Saints Row: The Third** erwarten können. Wir jedenfalls drücken THQ alle Daumen für eine erfolgreiche Zukunft mit der neuen Struktur. **PET**



Ein lila Riesendildo soll peinlich sein? Unsinn! Das ist ein (reichlich überdrehtes) Zitat des Filmklassikers Clockwork Orange, Herr Rubin.

## Das Ende einer Ehe

Petra Schmitz  
Redakteurin  
[petra@gamstar.de](mailto:petra@gamstar.de)



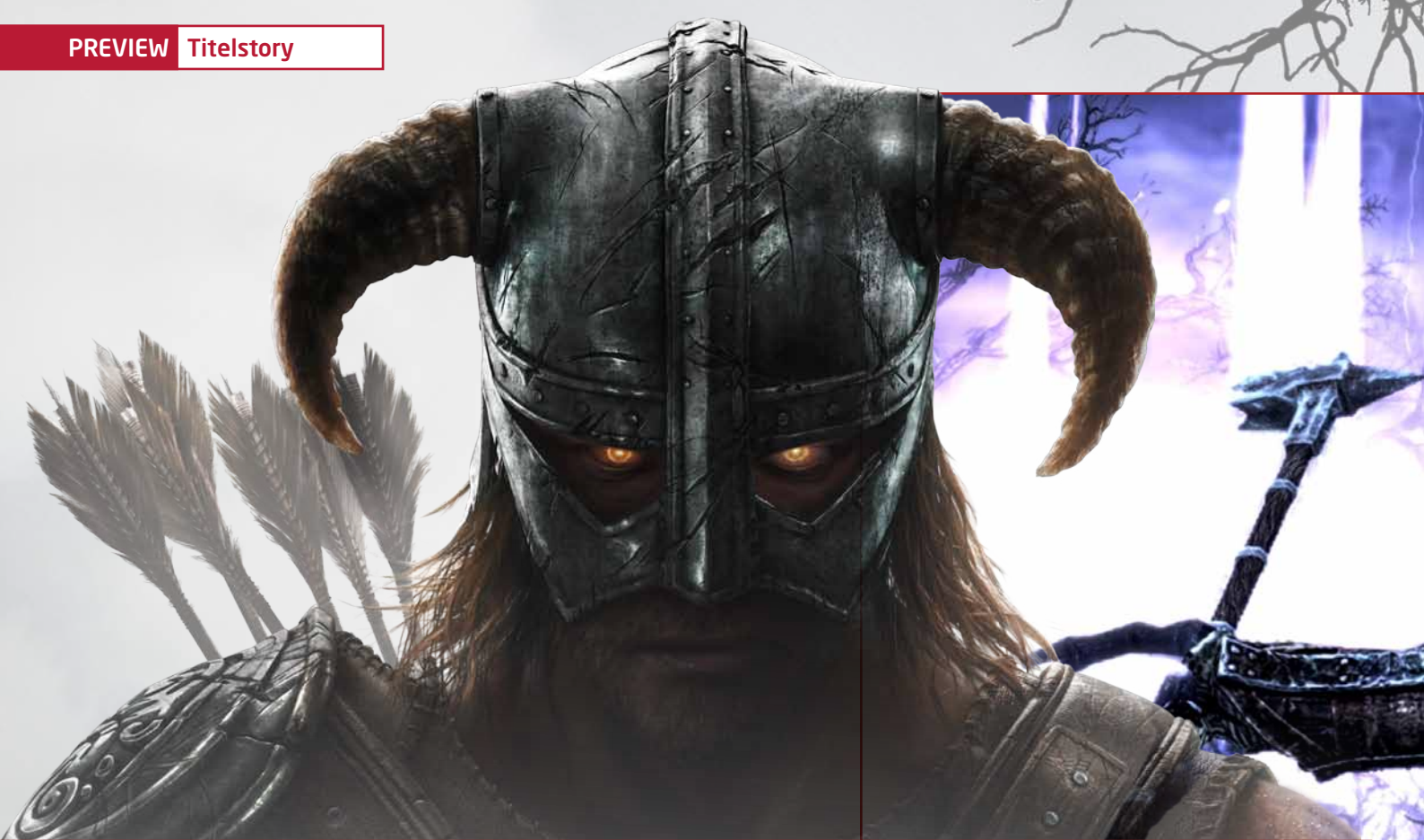
Microsoft hat frisch verkündet, dass man sich die Gamescom in diesem Jahr schenke. Damit tritt der Großkonzern nach Sega, Nintendo und THQ in den illustren Kreis der großen Messeverweigerer. Wir können's sogar irgendwo verstehen. Die Gamescom ist eine insgesamt unattraktive Veranstaltung für Aussteller geworden, sofern sie es nicht schon immer war. Der Standort Köln ist im Vergleich zu Leipzig verflucht teuer und hat keinerlei messbare Auswirkungen auf den späteren Absatz der dort gezeigten Spiele. Auch wenn die Besucherzahlen jedes Jahr weiter in die Höhe schießen. Aber! Aber war es nicht der BIU, der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V., der den Umzug von Leipzig nach Köln forderte? Und ist der BIU nicht Mitausrichter der Gamescom? Und sind Microsoft und Nintendo und THQ und Sega nicht Mitglieder des BIU? Ja, ja und nochmal ja! Das, was sich jetzt abspielt, erinnert mich an eine Ehe, die man vor schnell eingeht, um nach nur drei Jahren aus der gemeinsamen Wohnung zu verduften und die Partnerschaft einfach sterben zu lassen. Klar, Messen haben in Zeiten des allgegenwärtigen Internets viel an Reiz verloren. Aber wäre es nicht die Aufgabe der Mitglieder des BIU gemeinsam mit der Köln Messe, diesem Trend mit frischen Ideen entgegen zu wirken, statt einfach auszuweichen und die Gamescom sterben zu lassen?

## Verkaufs-Charts Juni

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Diablo 3
2	NEU	Max Payne 3 (MSH-Exklusiv-Edition)
3	(9)	Die Sims 3
4	(8)	The Elder Scrolls 5: Skyrim
5	(3)	Risen 2: Dark Waters
6	(11)	Battlefield 3
7	(7)	Call of Duty: Modern Warfare 3
8	(5)	Battlefield 3 (Limited Edition)
9	(10)	Anno 2070 (Limited Edition)
10	(4)	Tera
11	(13)	Mass Effect 3
12	(14)	Starcraft 2: Wings of Liberty
13	(15)	Fifa 12
14	(12)	Fussball Manager 12
15	NEU	Die Sims 3: Kate Perry Süße Welt
16	(20)	Die Sims 3: Einfach tierisch
17	(19)	Die Sims 3: Showtime
18	(6)	Port Royale 3
19	NEU	Iron Front: Liberation 1944
20	(16)	Guild Wars 2 Vorverkaufsversion

Quelle: 16. Juni 2012, nach den Verkaufszahlen von Saturn.





# Skyrim Dawnguard

Bethesdas erfolgreiches Riesen-Rollenspiel wächst bald noch weiter - und zwar deutlich: Mit Dawnguard feilen die Entwickler an einem Vampir-DLC, der sich vor traditionellen Addons nicht verstecken muss. Von Michael Graf

## Angespielt

Genre: **Rollenspiel-DLC** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Bethesda (The Elder Scrolls 5: Skyrim, GS 01/12: 91 Punkte)**  
Termin: **Juli 2012** Status: **zu 80 % fertig**

[GameStar.de/Quicklink/7271](http://GameStar.de/Quicklink/7271)

Auf DVD: Trailer

Die Sonne, dieser übers Firmament kriechende Tyrann, diese höhnisch grinsende Glutkugel, die unsere Haut verbrennt und uns in Häuser zwingt, in Höhlen, bis zum Einbruch der erlösenden Nacht. Nein, nicht im echten Leben, sondern als Vampir in **Skyrim**, der tagsüber schneller dahinschmilzt als ein Schneeball in der Mikrowelle. Es sei denn, er saugt Menschlein aus, um seine Vampirstufe und damit seine Licht-

empfindlichkeit zu senken – was ihn jedoch zugleich seine mächtigsten Talente kostet. Oder er geistert eben den halben Tag im Untergrund herum, wo ihm auf Dauer aber Gegner und Aufgaben ausgehen, da kann Himmelsrand noch so riesig sein. Die Lösung des Problems liegt auf der Klaue: Die Sonne muss weg! Genau das plant Harkon, der Obervampir des Volkihar-Clans möchte das Gestirn verdunkeln und die Spielwelt in ewige Finsternis stürzen. Und zwar in

**Dawnguard**, der ersten Download-Erweiterung zu **Skyrim**, die das Kainsmal »DLC« eigentlich gar nicht verdient. Anders als bei den nachgereichten Episöddchen zu **Fallout 3** plant Bethesda diesmal ein umfang- und facettenreiches Vampir-Abenteuer, das locker als vollwertiges Addon durchginge. Wir haben **Dawnguard** bereits angespielt und die Entwickler ausgesaugt, pardon, -gefragt.

## Kampf zu Pferde

Endlich dürfen wir in **Skyrim** auch vom Sattel aus zuschlagen sowie Pfeile und Zauber verschießen, bislang ging das nur über Fan-Mods. Bethesda liefert den Kampf hoch zu Ross allerdings nicht erst in **Dawnguard** nach, sondern im Patch 1.6. Zu unserem Redaktionsschluss stand das Update bereits als Beta-Version über Steam zur Verfügung. Wer solche Vorab-Patches installieren möchte, muss in den Steam-Einstellungen beim Menüpunkt »Account« auf den Button »Beta-Teilnahme« klicken und **Skyrim** hinzufügen. Anschließend Steam neu starten, und der Patch sollte geladen werden.





Durch ein magisches Portal betreten Sie in Dawnguard das Geisterreich »Soul Cairn«. Dort lauern unter anderem solche Wrathmen-Skelettkrieger, die an die Draugr aus dem ursprünglichen Skyrim erinnern.

Zwischen den geisterhaften Ruinen zucken im Soul Cairn Blitze zu Boden – keine sonderlich einladende Kulisse.

In einer Nebenquest können Helden das untote Pferd Arvak freischalten, das sich auch in der normalen Welt reiten lässt.

## ➕ Stärken

- + neue Vampir- und Werwolf-Talente
- + interessante Fraktionswahl
- + neuer Schauplatz
- + Armbrüste und Drachenwaffen

## ⊖ Schwächen

- Wird's wirklich 15 Stunden lang?
- Auch für Veteranen herausfordernd?
- 30 Tage früher für die Xbox

Den (nicht ganz ernst gemeinten) Vorwurf, mit **Dawnguard** auf der **Twilight**- und **True Blood**-Erfolgswelle zu surfen, wischt der Art Director und DLC-Verantwortliche Matt Carofano lakonisch beiseite: »Wir haben uns für Vampire als Thema entschieden, weil sie in Skyrim bislang zu kurz kamen.« Dem können wir nicht widersprechen, schließlich bot der Vorvorgänger **Morrowind** noch eigene Auftragsketten für Blutsauger. In deren Verlauf konnten wir sogar einem von drei rivalisierenden Vampirclans beitreten, die jeweils andere Vorteile brachten. Unvergessen auch jene Quest, in der wir einen jungen Möchtegern-Vampir davon überzeugen mussten, dass das Blutsauger-Dasein doch nicht so wünschenswert ist, wie er denkt. In **Skyrim** hingegen beschränkte sich der Kontakt mit Vampiren bislang aufs nächtliche Rum-schleichen – oder eben aufs Niedermetzeln. Gut, bei Letzterem könnten wir's auch in **Dawnguard** belassen. Wer möchte, kann die Blutsauger nämlich auch jagen.

So schließen wir uns im Verlauf der **Dawnguard**-Story einer von zwei Fraktionen an: entweder dem Volkihar-Clan unter Harkon – oder dessen Erzfeinden, den Vampirjägern der namensgebenden Dawnguard (zu Deutsch grob »Dämmerwache«). Dieser Or-

den versucht Harkons Dauer-Sonnenfinsternis zu verhindern, entsprechend anders wird die Handlung verlaufen. Das dürfte den Widerspielwert steigern. Als Ankerpunkt der (laut Bethesda 10 bis 15 Stunden langen) Geschichte dienen die aus **Skyrim** bekannten »Schriftrollen der Alten« (also die »Elder Scrolls«). Zwei dieser mächtigen Artefakte braucht Harkon, um das Tageslicht auszuknipsen. Apropos: Ob Volkihar-Anhänger Himmelsrand letztlich wirklich in permanente Finsternis stürzen können, lässt Matt Carofano offen: »Das sollen die Spieler gefälligst selbst herausfinden.« Dafür offenbart er den Beginn der Handlung: Ab der

zehnten Charakterstufe, also schon recht früh in der Heldenkarriere, können wir von Stadtwachen & Co. Gerüchte aufschnappen, die uns zu Harkon und zur Dawnguard führen. Für eine Seite entscheiden müssen wir uns aber nicht sofort, anfangs können wir erst mal für beide Parteien arbeiten. Erst später steht dann die endgültige und unumkehrbare Fraktionswahl an.

Um Missverständnisse zu vermeiden: **Skyrim**-Veteranen müssen natürlich keinen neuen Helden anlegen, um **Dawnguard** spielen zu können – die Volkihar und der Dawnguard-Orden heißen auch erfahrene Drachentöter

Per »Vampiric Grip« ziehen **Vampirlords** Feinde heran und würgen sie – Darth Vader lässt grüßen.



willkommen. Bleibt nur zu hoffen, dass die dann auch herausgefordert werden, schließlich profitieren Krieger, die den Höhlen Himmelsrands schon die schärfsten Schwerter und dicksten Rüstungen entrissen haben, von nicht zu unterschätzenden Vorteilen. Bereits in **Fallout 3** hatten hochstufige Recken entsprechend leichtes DLC-Spiel – was sich bei einem Open-World-Titel allerdings auch kaum vermeiden lässt. Außer vielleicht durch mitlevelnde Gegner, aber dieses Kapitel hat Bethesda glücklicherweise hinter sich. Zumindest für die späteren **Dawnguard**-Missionen wünschen wir uns trotzdem knackige Feinde, die einen allzu mühelosen und damit langweiligen Veteranen-Durchmarsch verhindern.

## Die Sonne muss weg!

Und zwar für beide Fraktionen. Ob wir nun als Blutsauger oder Vampirjäger antreten, hängt von unseren Vorlieben ab, jede Partei bietet nämlich individuelle Vorteile. Die Dawnguard ist laut Matt Carofano eine »ausrüstungsgetriebene« Fraktion. So lernen ihre Mitglieder zwar keine neuen Fähigkeiten, setzen dafür aber besondere Gegenstände ein – allen voran die neuen Armbrüste. Die Schusswaffen laden zwar langsamer nach als Bögen, bleiben dafür aber auch beim Herumlaufen geladen, schießen schneller und können Feinde zu Boden werfen – ein wunderbares Werkzeug zur Vampirjagd, zumal Ordenskrieger auch Spezialbolzen mit Feuer- und Frostschaden basteln können. Eine eigene Talentkategorie bekommen die Armbrüste indes nicht, den Umgang damit verbessert man über die altbekannte »Schießkunst«-Fähigkeit.

Ebenfalls neu sind dafür die Dragonbone-Waffen, die nur Dawnguard-Anhänger selbst schmieden dürfen. Neben diesen Megatöt-Prügel (Äxte, Schwerter, Streitkolben etc.) wirken selbst die bislang stärksten daedrischen Mordwerkzeuge wie Zahnstocher – was unsere Hoffnung wieder bestärkt, in **Dawnguard** auf extraharte Gegner zu treffen. Denn was bringen schon superschwere Waffen ohne würdige Gegenspieler, die man damit vermöbeln kann? Dabei dürfte den

Dawnguard-Mitgliedern auch ihr dritter Vorteil helfen: Ein Ordenskrieger kann einen gepanzerten Troll anheuern, der an seiner Seite kämpft. Zur Erinnerung: Trolle, das sind diese befellten Mistvieher, deren Lebensenergie sich rasend schnell regeneriert. Ein solches Biest in einer Stahlrüstung, das klingt nach einem überaus schlagkräftigen Verbündeten – Vampire, nehmt euch in Acht!

Wobei natürlich auch die Blutsauger alles andere als wehrlos sind, wie wir bei unserem Anspiel-Termin schnell feststellen. Wir lenken nämlich einen Stufe-29-Vampir, der bereits als »normaler« Mensch nette Tricks auf Lager hat und Gegnern unter anderem Lebensenergie entziehen kann – so weit, so bekannt. Neu ist in **Dawnguard**, dass sich der Blutsauger jederzeit in die Vampirlord-Form versetzen darf. Dann mutiert der an sich menschliche Held zum fratzenhaften Spitzohr-Monster, aus dessen Rücken Fledermausflügel sprießen. Mit denen kann er zwar nicht hoch fliegen, aber kurzfristig einige Zentimeter über dem Boden flattern und so auch Seen und Flüsse überqueren. Reguläre Waffen darf unser Vampirmutant dann nicht mehr einsetzen, stattdessen beißt er Gegner oder zerfleischt sie mit seinen Klauen. Und über einen neuen Talentbaum verschafft er sich (größtenteils passive) Boni wie eine erhöhte Lebensenergie und zusätzlichen Klauen-Giftschaden (siehe Kasten auf Seite 14). Fertigkeitspunkte (die »Perks«) verdienen wir, indem wir Gegner aussaugen.

Noch dazu spendiert Bethesda den Vampirlords mächtige Spezialfähigkeiten, beispielsweise belebt der Flattermann die Leiche eines niedrigstufigen Gegners wieder, damit sie fortan zombiehaft an seiner Seite ficht. Außerdem kann der Vampirlord einen Gargoyle beschwören, eine ebenso neue wie pott-hässliche Monstersorte – hässlich und hässlich gesellt sich eben gern. Falls wir mal in Bedrängnis geraten, darf sich unser Blutsauger in einen Fledermauschwarm verwandeln, um sich als Flat-

terwolke über kurze Entfernungen hinweg zu teleportieren, etwa um Nahkämpfern auszuweichen oder Fernkämpfern zu Halsen zu rücken. Alternativ zieht er Letztere mit dem »Vampiric Grip« zu sich heran, saugt sie aus und schleudert sie wieder weg. Oder er würgt sie, während sie hilflos in der Luft zappeln – Darth Vader lässt grüßen! Auch reguläre Zauber darf unsere Bestie weiterhin einsetzen, nicht jedoch Drachenschreie. Die Kombination aus Vampirlord-Form und Worten der Macht wäre dann doch übermächtig, schreien dürfen Blutsauger nur in ihrer menschlichen oder, je nach Rasse, zumindest menschenähnlichen Form.

Anzeige



## Wichtige Vampirspiele



**The Count (1981):** Im Text-Adventure, von dem ein Jahr später auch eine rudimentär illustrierte Atari-Fassung (Bild) erscheint, erwachen Sie in einem Schloss und versuchen, Dracula zu entkommen.



**Dracula (1982):** Das Arcade-Spiel dreht den Pflöck um und versetzt Sie ins Cape des Obervampirs, der durch die Straßen huscht und Spaziergänger aussaugt – wenn ihn nicht der Dorfpolizist erwischt.



**Castlevania (1986):** Der japanische Klassiker begründet eine bis heute lebendige Serie. Als Vampirjäger Simon Belmont kämpfen und rätseln Sie sich durch Draculas monsterverseuchtes Schloss.



**Bram Stoker's Dracula (1993):** In der DOS-Fassung des Actionspiels zum bereits 1992 angelaufenen Kinofilm schießen und rätseln Sie durchgehend in der Ego-Perspektive – eine Art Dracula-Doom also.



Schreien werden auch neutrale Charaktere, die den Blutsauger in seiner Vampirform erblicken – als Scheusal hat er schneller ein Stadtwachen-Schwert zwischen den Rippen, als er die Zähne blecken kann. Vampire in Menschenform sind in **Dawnguard** dafür sicher, anders als im ursprünglichen **Skyrim** schlendern sie unbehelligt durch Städte und Dörfer. Bei unserem Anspiel-Termin begleitet uns derweil eine junge Dame, die sich auch von unserer Vampirform nicht abschrecken lässt: Serena, die Tochter des Sonnenhassers Harkon, die in der **Dawnguard**-Handlung eine zentrale und tragische Rolle spielt. Welche genau, verraten wir lieber



**Gargoyles** sind eine neue Gegnerklasse, Vampire dürfen sie zudem als Helfer beschwören.

LIMITIERTE FIRST EDITION  
JETZT VORBESTELLEN



17. AUGUST 2012



THQ



Auf Seiten der **Dawnguard** können die **Skyrim**-Helden unter anderem **Armbrüste** herstellen.



Zudem schwingen nur **Dawnguard**-Verbündete besonders tödliche **Dragonbone-Waffen**.



**Blood Omen: Legacy of Kain (1996)**  
Als ermordeter Adeliger und Neu-Vampir Kain rächen Sie sich aus der Draufsicht an ihren Mördern – der Startbiss für eine langlebige Serie samt Ableger Soul Reaver.



**Vampire: Redemption (2000):** Das auf der Pen-&-Paper-Vorlage Vampire: The Masquerade basierende Rollenspiel versetzt Sie in die Rüstung des Kreuzritters Christophe, der selbst zum Vampir wird.



**Vampire: Bloodlines (2004):** Als Vampir erkunden Sie das moderne Los Angeles. Aufgrund der Pleite des Entwicklers Troika erscheint das grandiose Rollenspiel fehlerhaft, doch Fans stricken Patches.



**Bloodrayne 2 (2006):** Auch im Nachfolger eines in Deutschland indizierten Spiels hacken Sie sich mit der Dhampir-Dame Rayne (einem Mischling aus Mensch und Vampir) durch Gegnerhorden.



## Vampire gegen Werwölfe: Neue Talentbäume

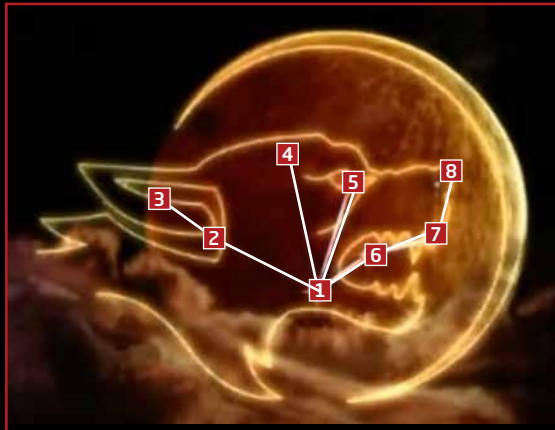


### Vampirlords

Wenn sie zum Vampirlord mutieren, dürfen Helden im Talentbaum neue Fähigkeiten freischalten. Upgrade-Punkte (»Perks«) verdienen sie, indem sie Lebensenergie absaugen.

- 1 Power of the Grave:** Permanenter 50-Punkte-Bonus auf Lebensenergie, Magicka und Ausdauer.
- 2 Detect all Creatures:** Zeigt alle nahen Lebewesen auf der Minikarte an.
- 3 Mist Form:** Der Vampir verwandelt sich in unverwundbaren Nebel, während er Lebensenergie regeneriert.
- 4 Supernatural Reflexes:** Der Blutsauger bewegt sich schneller.

- 5 Vampiric Grip:** Das Darth-Vader-Gedächtnis-Talent zieht Gegner heran.
- 6 Summon Gargoyle:** Der Vampir beschwört einen Gargoyole-Helfer.
- 7 Corpse Curse:** Diese Magie-Schokwelle lähmt mehrere Feinde.
- 8 Unearthly Will:** Nur bei Nacht einsetzbare Kräfte und Blutmagie kosten 33 Prozent weniger Energie.
- 9 Blood Healing:** Wenn der Vampirlord einen Gegner mit einem Biss umbringt, heilt er sich komplett.
- 10 Poison Talons:** Nahkampf-Attacken richten 20 Punkte Giftschaden an.
- 11 Night Cloak:** Ein Fledermaus-schwarm saugt nahe Gegner aus.



### Werwölfe

Was Vampire können, können ihre Erzfeinde schon lange: Auch Werwölfe bekommen einen Talentbaum, Perks verdienen sie, indem sie die Herzen besiegtter Gegner verschlingen.

- 1 Bestial Strength:** In seiner Werwolf-Form richtet der Held 25 Prozent mehr Schaden an – und zwar pro Stufe. Die Fähigkeit lässt sich nämlich um bis zu vier Levels steigern, bis zu einem Schadensbonus von 100 Prozent.
- 2 Totem of Ice Brothers:** Was dieses Talent bewirkt, ist bislang unklar.
- 3 Totem of the Moon:** Mit einem Heulen kann der Held einen verbündeten Werwolf beschwören, der sich an seiner Seite auf die Gegner stürzt.

- 4 Totem of the Predator:** Auch die Wirkung dieses Talents ist unklar.
- 5 Totem of Terror:** Die neue Schreckensgeheul-Fähigkeit des Werwolfs verängstigt auch hochstufige Gegner.
- 6 Animal Vigor:** In seiner Werwolf-Form profitiert der Recke von satten 100 Punkten Bonus auf seine Lebensenergie und seine Ausdauer.
- 7 Gorging:** Wenn der Werwolf die Leiche eines besiegtten Gegners frisst, bekommt er dank dieser Fähigkeit doppelt so viele Lebenspunkte.
- 8 Savage Feeding:** Wir tippen darauf, dass Werwölfe mit diesem Talent Leichen schneller oder sogar mitten im Kampf auffressen können, was Bethesda aber noch nicht bestätigt hat.

nicht und konzentrieren uns stattdessen darauf, wohin uns Serena führt – nämlich an einen neuen Schauplatz, den »Soul Cairn« (zu Deutsch grob »Seelengrab«). Im Grusereich wirbeln violette Nebelstürme, Blitze zucken zu Boden, zwischen Ruinen und Grabsteinen lauern Death-Hound-Blutwölfe und Wrathmen-Skelettkrieger, die an

wieder verlorene Seelen, die uns Nebenaufträge aufdrängen. Ein Händler etwa klagt, dass er von einem Magier ins Geisterreich verbannt wurde, weil er ihm minderwertige Ware verkauft hat. Bevor er mit uns handeln möchte, sollen wir allerdings erstmal Zeugs für ihn sammeln – okay, Standard. Eine deutlich interessantere Geschichte erzählt ein anderer Geist, der nach seinem Pferd Arvak sucht. Wenn wir den gespenstischen Rappen aufstöbern, dürfen wir ihn adoptieren und fortan reiten – auch in der normalen Welt. Wir sind schon gespannt, wie Stadtwachen und andere Normalsterbliche auf den schwarzen Geistergaul mit violetter Flammenmähne reagieren.

Und schließlich dient der »Soul Cairn« auch noch als Heimstatt des Oberdrachen Durnehrviir, der uns einen neuen Schrei namens

»Soul Tear« beibringen kann. Damit entreißen wir einem Gegner seine Seele und verwandeln seinen Körper in einen hilfreichen Zombie, der an unserer Seite kämpft. Darüber hinaus fügt **Dawnguard** zwei weitere Worte der Macht hinzu: Mit »Drain Vitality« entziehen wir unseren Gegnern Lebens- und Zaubenergie; mit »Summon Durnehviir« beschwören wir sogar den Geisterdrachen höchstpersönlich, damit er uns im Kampf hilft. Wir gehen davon aus, dass wir den gespenstischen Feuerspucker dafür erst besiegen müssen, freiwillig wird er uns wohl kaum unterstützen.

Den »Soul Cairn« betreten wir übrigens durch ein Magieportal im Schloss Volkihar, dem frostigen Hauptsitz des Vampirclans. Wenn wir uns für deren Fraktion entscheiden, dürfen wir das Schloss künftig als Spie-

## Panzerrolle an die Front

die Draugr erinnern. Kapiert, der »Soul Cairn« ist kein sonderlich einladender Ort. Serena sucht hier nach ihrer Mutter, die sich vor langer Zeit von ihrem Vater Harkon getrennt hat, nun aber bei dessen Suche nach den Schriftrollen der Alten helfen soll. Herrje, immer dieser Familienzwist!

Der Haupthandlung zu folgen, dürfte jedoch auch in **Dawnguard** knifflig werden, denn auch im »Soul Cairn« beherrscht Bethesda die Kunst der Ablenkung. So treffen wir am Wegesrand immer mal



Im Festsaal von Schloss Volkihar empfängt der Obervampir Harkon (oben) einen Kurier mit einer Schriftrolle der Alten auf dem Rücken.



# 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](http://www.saturn.de)



# SATURN

**SOO! MUSS TECHNIK**

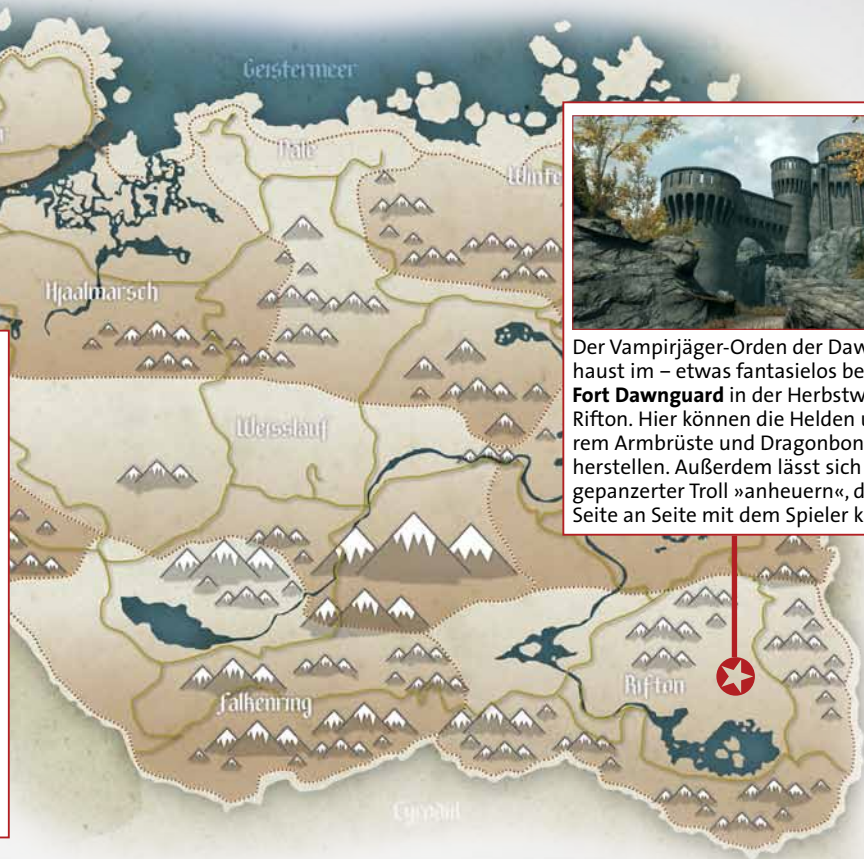




Das **Schloss Volkihar**, der Hauptsitz des gleichnamigen Vampirclans, thront auf einer Insel weit nördlich der Hauptstadt. Das Schloss verschafft seinen Bewohnern Boni auf ihre Vampirkräfte und dient als Braustube für Bluttränke, die nicht nur heilen, sondern auch als ausgesaugte Gegner zählen – und somit zur Freischaltung neuer Vampirlord-Talente beitragen. Zudem befindet sich hier das Magieportal, das in die Geisterwelt »Soul Cairn« führt.



Der Vampirjäger-Orden der Dawnguard haust im – etwas fantasielos benannten – **Fort Dawnguard** in der Herbstwald-Provinz Riften. Hier können die Helden unter anderem Armbrüste und Dragonbone-Waffen herstellen. Außerdem lässt sich im Fort ein gepanzerter Troll »anheuern«, der dann Seite an Seite mit dem Spieler kämpft.



lerhaus nutzen. Vampirjäger ziehen hingegen ins Fort Dawnguard ein. Jede Festung soll dabei individuelle Vorteile bieten, die wir nach und nach durch Nebenaufträge freischalten und ausbauen. Beispielsweise dürfen wir im Schloss Volkihar Bluttränke brauen, die nicht nur Lebensenergie wiederherstellen, sondern auch als ausgesaugte Gegner zählen und damit beim Erwerb von Vampirlord-Talentpunkten helfen. Im Fort Dawnguard hingegen werben Ordenskrieger unter anderem ihre gepanzerten Trollhelfer an und schmieden Dragonbone-Waffen. Es gibt in **Dawnguard** also auch über die Story hinaus viel zu tun und zu erleben.

herbeiheulen – ein überaus nützlicher Mitstreiter insbesondere für Dawnguard-Mitglieder, die sowieso schon einen gepanzerten Troll dabei haben. Überhaupt scheinen Helden in **Dawnguard** gerne mal eine kleine Privarmee ins Feld zu führen: Vampirlords beleben Leichen wieder und beschwören Gargoyles, Menschen verwandeln Gegner via »Soul Tear« in Verbündete oder schreien gleich Durnehviir persönlich herbei. Dawnguard-Kämpfer haben zusätzlich ihre Panzertrolle im Schlepptau. Die Zeiten des Einzelkämpfertums sind wohl endgültig gezählt – zumindest, wenn man das will.

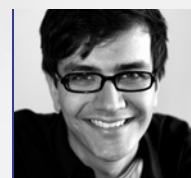
Frakionswahl, »Soul Cairn«, Nebenaufträge, Spielerschlosser, dazu neue Ungeheuer, Drachenschreie und Begleiter – **Dawnguard** wird kein Schrumpel-DLC, sondern eine prächtige Erweiterung, die von Bethesda anvisierten 10 bis 15 Spielstunden klingen angesichts der Neuerungsflut absolut realistisch. Die Xbox-Version des Addons wird 1.600 Microsoft-Punkte kosten, also rund 20 Euro – fair. Nur ein Wermutstropfen vergällt Computerspielern die Vorfreude: **Dawnguard** erscheint Ende Juni zuerst für die Xbox 360 und erst knapp 30 Tage später für den PC (und die Playstation 3). Bedauerlich, dass Bethesda die Spieler zum Warten zwingt, nur um Marketingpläne durchzuziehen.

Bethesdas Zukunftspläne versprechen hingegen noch mehr **Skyrim**, denn **Dawnguard** soll nicht die einzige Erweiterung bleiben. »Wir planen natürlich weitere DLCs«, verspricht Matt Carofano. Die Zusatz-Kapitel werden aber wohl nicht in anderen Abschnitten der **Elder Scrolls**-Welt spielen. Denn findige Bastler haben zwar herausgefunden, dass **Skyrim** bereits zahlreiche an-

dere Landstriche enthält, diese seien aber laut Carofano nur dazu gedacht, den Spielern »einen Ausblick zu verschaffen, wenn sie den Rand der Karte erreichen«. So soll der Eindruck entstehen, die Welt gehe noch weiter, auch wenn die Gebiete selbst unzugänglich waren und bleiben. Sei's drum, auch in Himmelsrand selbst gibt's noch genügend Raum für neue Abenteuer. Vielleicht bald auch in ewiger Finsternis. **GR**

## Ranziehen, aussaugen, wegwerfen

Und viel zu bekämpfen. Neben den neuen Gegnertypen im »Soul Cairn« führt der DLC legendäre Drachen ein, die noch stärker sein sollen als die bekannten Feuerspucker. Wer die Schuppenbestien nicht als Vampir bekämpfen will, kann sich übrigens nach dem Ende der **Dawnguard**-Handlung vom Blut-sauger-Dasein heilen lassen – und darf dann auch wieder zum Werwolf mutieren. Beim Aufnahme-ritual in den Volkihar-Clan verlieren Mondanbeter ihre haarige Verwandlungsfähigkeit, Kombo-Charaktere aus Werwolf und Vampirlord wären nämlich nicht nur unlogisch, sondern auch absurd übermächtig. Zumal Bethesda auch den Werwölfen einen eigenen Talentbaum samt frischen Fähigkeiten spendiert (siehe Kasten auf Seite 14), beispielsweise dürfen die Wolfsmenschen einen zweiten Pelzkrieger als Helfer



### Addon mit Biss!

Michael Graf  
Mitglied der Chefredaktion  
micha@gamestar.de

Auch wenn die unerträglichen Schmonzeten der Twilight-Kloake am Coolness-Faktor der Vampire genagt haben, bin und bleibe ich ein Fan der klassischen Blutsaugerei – vielleicht liegt's ja an meinem Nachnamen. Ergo könnte ich's kaum willkommener heißen, dass der Spitzzahn-Schrecken erstmals auch in der Elder-Scrolls-Serie einen würdigen Auftritt feiert, bislang war mir das Leben als Skyrim-Vampir nämlich etwas zu mühsam: Immer nur nachts rumschleichen oder ständig Leute aussaugen wird halt irgendwann langweilig, zumal's anders als in Morrowind keine eigenen Blutsauger-Questreihen gibt. Die neue Vampirform hingegen klingt hochspannend, und für Werwolf-Freunde oder Normalo-Helden bleibt ja immer noch die Dawnguard. Zu hoffen wiederum bleibt, dass Bethesda sein Umfangsversprechen hält und hier wirklich einen DLC abliefern, der des riesigen Hauptspiels würdig ist. Sonst wäre ich extrem angefahren, auf ein Ultrakurz-Abenteuer auch noch länger warten zu müssen als Xbox-Spieler.

**Potenzial: Ausgezeichnet**



# Wenn du den Frieden willst, bereite den Krieg vor.

Si vis pacem para bellum.

## Oil Rush

postapokalyptische echtzeit-strategie

**Jetzt erhältlich**

**Oil Rush** verbindet herausfordernde Echtzeitstrategie mit Tower-Defense-Elementen und verspricht taktisch anspruchsvolle sowie actiongeladene Gefechte auf hoher See.

UVP **19,99 €**

## GEMINI WARS

Echtzeit-Weltraumstrategie

**Ab 13. Juli im Handel**

Erlebe den gnadenlosen Kampf um die Vorherrschaft im Weltall. **Gemini Wars** verbindet eine epische Story mit packender Echtzeit-Weltraumstrategie in einer riesigen Galaxie voll spannender Schlachten.

UVP **29,99 €**



**UNIGINE**



Oil Rush © 2012 UNIGINE Corp. exklusiv lizenziert an und veröffentlicht von Iceberg Interactive B.V. für Deutschland, Schweiz, Österreich, Frankreich, Benelux, das Vereinigte Königreich, Irland, Skandinavien, Australien, Neuseeland, Südafrika. Entwickelt von UNIGINE Corp. und powered by Unigine Engine. Gemini Wars © camel 101 2012. Camel 101 und das Camel 101 Logo sind Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen von Camel 101. Veröffentlicht von Iceberg Interactive B.V. in Europa. Iceberg Interactive Design und Marke sind eingetragene Markenzeichen von Iceberg Interactive B.V. Microsoft® Windows® und DirectX® sind eingetragene Markenzeichen der Microsoft Corporation. Alle anderen Marken, Produkt Namen und Logos sind Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen ihrer jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten. Hergestellt in der EU.

Änderungen vorbehalten.



# Battlefield 3 Premium

Schon allein der Name Premium hat in der Community für Aufregung gesorgt: Kommt jetzt die Battlefield-Monatsgebühr? Ist das der Beginn einer Zwei-Klassen-Gesellschaft? Wir sammeln und diskutieren die Fakten. Von Fabian Siegmund

Seit Monaten macht Electronic Arts keinen Hehl daraus, dass der Publisher gerne mehr mit Abo-Modellen arbeiten würde. John Riccitiello, der EA-Oberboss, schwärmt von Activisions Bezahlssystem **Call of Duty Elite**. Ebenso lange bangt nun schon die **Battlefield 3**-Community, ihr Lieblingsspiel könne demnächst Gebühren kosten. Der Entwickler Digital Illusions (DICE) hinge-

gen bemühte sich anfangs, die Wogen zu glätten: »Wir werden niemals Geld für Maps nehmen!«, schwor Patrick Bach, Producer der **Battlefield**-Reihe noch im April 2010, als Activision gerade einen Reibach mit überkauften Maps für **Modern Warfare 2** machte. Gefragt nach den Finanzierungsplänen seines Publishers verkündete Bach stolz: »Wir gehören zwar EA, sind aber immer noch ganz schön DICE.« Ob nicht schon

das erste **Battlefield 3**-DLC **Back to Karkand** Bachs Versprechen gebrochen hat, darüber mag man streiten. Immerhin besteht das Mini-Addon primär aus vier Mehrspieler-Karten. Aber okay, mit gutem Willen mag man die neuen Waffen und Fahrzeuge sowie den neuen (alten) Spielmodus Conquest Assault dazurechnen und zwei Augen zu-drücken. Insbesondere, weil **Back to Karkand** für Käufer der Limited Edition von

## Die Premium-Inhalte auf einen Blick

1. Premium-Kunden erhalten alle **DLCs**, obendrein zwei Wochen früher als die anderen Nutzer. 2. Wem seine **Statistik** missfällt, der kann sie zurücksetzen. 3. Fürs **Platoon-Logo** gibt's exklusive Bildchen. 4. Die neuen Hundemarken sind an **Aufträge** gekoppelt. 5. Welche **Events** Dice geplant hat, ist bislang nicht bekannt. 6. Die neuen **Klamotten** erkennt man bislang nur als Fachmann. 7. Das **ACB-Kampfmesser** er-

setzt den alten Kartoffelschäler. 8. Battlefield 3 richtig spielen dank exklusiver **Strategie-Führer**. 9. In **Video-Interviews** berichten Dice-Mitarbeiter, was es Neues gibt. 10. VIPs dürfen ganz lässig an der **Warteschlange** vorbei. 11. Schwarze **Hundemarken** zeichnen Premium-Kunden aus. 12. Für Premium-Kunden gibt's eigene **Server**. 13. An speziellen Wochenenden gibt's doppelte **Erfahrungspunkte**.



**Battlefield 3** tatsächlich gratis war – und das waren anfangs nahezu alle Spieler, denn die Limited Edition stellte ihrem Namen zum Trotz die reguläre Ladenfassung dar.

Mit dem neuen DLC **Close Quarters** wird's aber eng für Herrn Bachs Ehrenwort, denn das Mini-Addon besteht im Wesentlichen auch nur aus vier Maps, und kostet dennoch 15 Euro (den Test gibt's auf Seite 20). Der größere Aufreger daran ist für die Community aber das parallel gestartete Programm **Battlefield 3 Premium**. Wohl vergebens: Premium ist nicht etwa das befürchtete Abonnement mit laufenden Kosten, sondern im Prinzip nur eine DLC-Sammlung. Das über Origin erhältliche Paket umfasst die bereits erschienenen DLCs **Back to Karkand** und **Close Quarters** sowie die drei noch folgenden Mini-Addons **Armored Kill** (Preview auf Seite 22), **Aftermath** und **End Game**. Von den beiden Letztgenannten weiß man bis-

lang nur, dass das eine im von Erdbeben zerstörten Teheran spielt und das andere Motorräder bieten wird. Mit Premium kauft man also teilweise die Katze im Sack.

Die Rechnung ist dabei simpel: Electronic Arts verkauft die DLCs jeweils für 15 Euro, alle fünf kosten bei Premium 50 Euro. Wer also jetzt schon weiß, dass er ohnehin vier oder mehr Mini-Addons erstehen will, der ist mit dem Paket gut bedient. Premium bietet darüber hinaus aber noch Vorteile, deren Geldwert schwer zu beziffern ist. Zunächst einmal dürfen Premium-Käufer zwei Wochen vor allen anderen auf die neuen Karten. Das ist schon ein handfester Vorteil. Die anderen Goodies sind rein virtueller Natur. Premium-Spieler erhalten ein spezielles Kampfmesser, das zwar nicht tödlicher ist als die Standardausführung, aber anders aussieht. Wobei »anders« noch diplomatisch ausge-

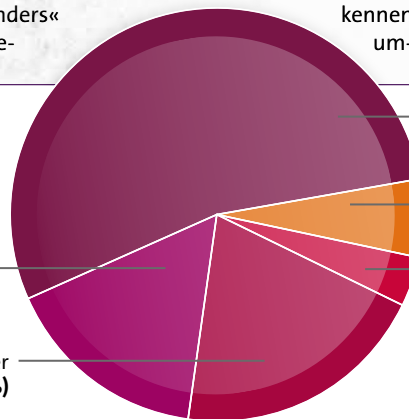
drückt ist. Das Ding sieht mit seinem orangefarbenen Griff und der schrägen Spitze aus wie ein Teppichschneider. Hübsch ist anders. Die Hundemarken, die man sich damit von Premium-Gegnern schnappen kann, sehen per se ein wenig anders aus (die zweite Seite wird von einem aufdringlichen Premium-Stempel geziert), außerdem gibt's für Vorab-Zahler spezielle freischaltbare Dog Tags samt dazugehöriger Aufträge. Momentan sind das fünf Stück, in den nächsten Monaten wird's noch mehr geben. Dazu legt Dice noch eine Reihe exklusiver Klamotten und Tarnlackierungen für die Waffen. Schick, aber nicht kriegsentscheidend. Den ebenfalls neuen Premium-Uniformen fehlen richtige Herausstellungsmerkmale. Wer so genau hinschaut, dass er die leicht unterschiedlichen Grüntöne in der Farbgebung seines Gegners erkennen kann (»Ah, ein Premium-Soldat!«), ist entweder

### »Was halten Sie vom Premium-Inhaltspaket?«

Die Mehrheit unserer Leser steht dem Konzept kritisch gegenüber, aber ca. ein Drittel der Teilnehmer akzeptiert Premium immerhin als Geldersparnis.

Nicht viel. Für das Geld muss EA mehr bieten. (16 %)

Warum nicht, solange ich gegenüber dem Einzelkauf spare. (20 %)



Quelle: GameStar.de, Teilnehmer: 14.478

## BUCHNEUHEITEN ZUM GRÖSSTEN GAME-RELEASE DES JAHRES!

### JETZT ERHÄLTICH:

#### FLINT DILLE: DIABLO III: DIE CAIN-CHRONIK

Innerhalb der populären DIABLO-Spielserie von Blizzard Entertainment spielt Deckard Cain als Questgeber und Berater des Spielers eine wichtige Rolle. Als der letzte Magier der Horadrim-Bruderschaft ist er selbst ebenfalls Teil einer legendären Geschichte. Hier ist sie! In einem wunderschönen Hardcoverband mit exklusiven Extras wie Ausklappseiten und einer beigelegten Diablo-Karte.

Gebundene Ausgabe  
€ 29,95, ISBN 978-3-8332-2389-1

### AB JULI IM BUCHHANDEL ERHÄLTICH:



#### DIABLO III: WANDKALENDER 2013

€ 12,95, ISBN 978-3-8332-2474-4

## DIABLO

#### NATE KENYON: DIABLO III: DER ORDEN

Entdecke die Geheimnisse des legendären Ordens der Horadrim

Roman, gebundene Ausgabe  
€ 19,95, ISBN 978-3-8332-2438-6





Scharfschütze mit einem starken Zielfernrohr oder schon tot. Ab Juli werden in regelmäßigen Abständen neue exklusive Inhalte zur Verfügung gestellt, hoffentlich zeigt Dice in Zukunft ein bisschen mehr Fantasie.

Ungeduldige Spieler werden sich über den Warteschlangen-Vorhang freuen, den Premium-Kunden genießen. Das funktioniert nicht nur auf offiziellen, sondern auf allen Multiplayer-Servern.

Vordrängeln gilt! Bei der Kontoverwaltung genießen Premium-Kunden außerdem das Privileg, ihre Statistik zurücksetzen zu dürfen. Wer also noch immer die Altlasten längst vergangener Anfänger-Zeiten mit sich herumschleppt und als Vollprofi nochmal bei null anfangen will, kann das damit tun. Die Waffen und Unlocks sollen dabei erhalten bleiben, allerdings wird im Battlelog ein kleiner Hinweis im Profil des Kunden hinterlegt, dass er seine Statistik zurückgesetzt hat. Wer die beste Runde seines Lebens hinbekommt, darf nun bis zu fünf Kampfberichte abspeichern, um immer und immer wieder nachlesen zu können, wie super er war. Besondere Heldentaten kann man nun besser in sein Platoon-Emblem übernehmen, denn dafür gibt's für Premium-Kunden mehr Schablonen und mehr Zeichnungsebenen. Außerdem versprechen EA und Dice regelmäßige spezielle Events auf exklusiven Servern für die Premium-Nutzer, zum Beispiel Wettbewerbe. Wie die

PREMIUM-KALENDER							
	JUN	JUL	AUG	SEP	OKT	NOV	DEZ
ERWEITERUNGEN							
EINZIGARTIGE SPIELINHALTE							
STRATEGIE-GUIDES							
PREMIUM-EVENTS							

Im **Premium-Kalender** des Battlelogs zeigt Dice, wann welche Bonus-Inhalte freigeschaltet werden.

aussehen werden, ist noch nicht bekannt, es soll aber Preise zu gewinnen geben.

Zu guter Letzt erhalten Premium-Kunden spezielle Videos. Den Anfang macht ein Ratgeber vom DLC-Lead-Designer Niklas Fegraeus zu **Close Quarters**. Sonderlich in die Tiefe geht dieses erste Tipps-Video nicht, wir sind gespannt auf die Fortsetzungen und insbesondere die angekündigten Strategieführer, von denen der erste im Juli erscheinen soll. Tipps zu den Maps von **Battlefield 3** finden Sie schon jetzt in unserer Videoserie »GameStar hilft« auf GameStar.de – und das sogar kostenlos. Das alles ist so schon ein ganz ordentliches Paket. Trotzdem schummeln EA und Dice bei ihrer Werbung für Premium noch ein bisschen. Da heißt es dann, Premium böte neue Spielmodi, Waffen und Fahrzeuge. Das ist natürlich so nicht richtig, denn die stecken nicht in Premium, sondern in den im Paket enthaltenen DLCs – und die bekommt man auch ohne



Das exklusive **Premium-Messer** sieht eher aus wie ein Teppichschneider.

Premium. **Back to Karkand** in die Rechnung mit einfließen zu lassen (»Fünf DLCs im Wert von 75 Euro für nur 50 Euro kaufen!«) erscheint uns grenzwertig, weil ein Großteil der Spieler den ersten DLC sowieso schon besitzt. Nach alledem erzeugt **Battlefield 3 Premium** aber nicht die befürchtete Zwei-Klassen-Gesellschaft, denn die Vorteile sind primär kosmetischer Natur, vom früheren Zugang auf die Maps und damit schnelleren Gewinn neuer Waffen einmal abgesehen. Aber die sind in **Battlefield 3** ja ohnehin recht gut ausbalanciert. Und eins ist EA und Dice wichtig: »Battlelog wird auch weiterhin ein kostenloser Service bleiben, und wir werden keine vorhandenen oder zentralen Funktionen gegen Bezahlung anbieten«, heißt es in den Premium-FAQ. Monatsgebühren sind damit also vom Tisch. Zumindest bis auf weiteres. Denn Skeptiker geben zu bedenken, dass sich Dice ja schon aus der »Wir nehmen kein Geld für Maps!«-Nummer rausgewieselt hat. **FAB**

## Premium im Streitgespräch

Unsere Battlefield-Spezialisten Maxi Gräff und Fabian Siegmund sind sich uneins darüber, wie sinnvoll Premium nun wirklich ist.



**Fabian:** Doppel-XP-Wochenenden?! Die levelabhängigen Unlocks habe ich schon lange, also was schert mich die Zahl vor meinem Spielernamen?

**Maxi:** Pah! Dank des ersten XP-Wochenendes habe ich nun endlich auch nen Adler. Mit den doppelten Erfahrungspunkten lockt EA sogar ehemalige Battlefield-Freunde aus der Versenkung, die wegen der vielen High-Level-Spieler die Lust verloren haben. Yay, endlich wieder mehr Lowies auf den Servern!

Die freuen sich dann vielleicht über die Premium-Tipps, aber wenn ich ein Tutorial zu Battlefield 3 sehen will, mache ich das selbst. Und zwar informativer als Dice. Deren erstes Video rät im Wesentlichen nur dazu, sich zu bewegen und zu schießen. Wem soll das helfen?

Das stimmt natürlich. Aber es wird ja noch andere Premium-Events geben, auf die ich gespannt bin. Bei Gears of War 3 gab's zu Thanksgiving eine

Wumme, die Truthähne verschossen hat! Warum also nicht auch so etwas Abgefahrenes für Battlefield 3?

Weil das wahrscheinlich doof wäre. Nichts gegen minenbeschleunigte Flug-Jeeps und so was, das finden wir alle lustig, aber wenn am Valentinstag Herzchen aus meiner L96 schießen, muss ich bestimmt würgen. Ich finde das Premium-exklusive Teppichmesser ja schon unsexy. Wobei, eine Blumen-Shotgun wäre bestimmt putzig.

Du Mädchen. Aber das Premium-Angebot richtet sich ja auch eher an Einsteiger. Das sieht man ja auch am Stats-Reset: Newbies können ein paar Wochen durch die Gegend sterben, die Maps kennenlernen, bessere Waffen freischalten und dann die Kill/Death-Ratio zurücksetzen und ihre Anfängerfehler vergessen machen.

Ich finde die Ausrichtung auf Einsteiger auch nicht verkehrt. Aber so ein paar auf Profis aus-

gelegte Goodies wären schön. Warum nicht ein Outfit, das mich als wagemutigen Veteranen auszeichnet? Abgeschnittene Hose, freier Oberkörper! Das wird niemand mit Verstand anziehen, weil man dadurch zu sehr auffällt, aber ich würd's tragen – weil ich's kann! Zumindest auf einem Einsteiger-Server. Ein pinkes Hasenkostüm wäre aber zu viel des Guten.

Stichwort Server: Der Warteschlangenvorhang erzeugt aber doch eine Zwei-Klassen-Gesellschaft. Niemand sollte sich gegen Geld vordrängeln dürfen. Deshalb gefallen mir auch die Shortcut-Bundles nicht, wo du Waffen und Unlocks gegen Bezahlung freischaltest. Aber so was gibt's bei Premium ja nicht, der einzige spielerische Vorteil ist ja der frühere Zugang.

Ich bin tatsächlich heilfro, dass Dice nicht mit »Pay to win«-Objekten angekommen ist. Letztlich ist Premium also nur ein DLC-Bundle, das man im



Voraus bezahlt. Bei 15 Euro pro DLC wird das also dann zur lohnenden Anschaffung, sobald man ohnehin mehr als drei kaufen will. Back to Karkand habe ich allerdings schon, und Close Quarters hätte ich mir wohl nicht zugelegt. Bleiben drei DLCs, die ich einzeln billiger bekomme und nicht jetzt schon als Katzen im Sack bezahlen muss. Insofern lohnt sich Premium für mich privat nicht, ich hab's aber natürlich für den Job.

Für mich ist Close Quarters hingegen eine willkommene Abwechslung. Und mit Armored Kill gibt's dann wieder klassische Massenschlachten. Damit dürfte das Gameplay-Spektrum abgedeckt sein, die nächsten beiden DLCs werden spielerisch bestimmt irgendwo dazwischen liegen. Die kann ich also guten Gewissens jetzt schon kaufen. Aber wer weiß: Vielleicht gibt's bei Endgame dann ja auch ... Zombies!

Ach, hör mir auf ...



# 1&1 DSL

## DAS BESTE

## WLAN

INTERNET & TELEFON

**19,99** €/Monat\*

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

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



Auszeichnung der  
1&1 HomeServer-Familie



Ausgabe 03/2012



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

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





Die neue Karte **Altmetall** ist besonders hübsch, aber auch besonders verwinkelt.

Jede Map hat mehrere **Höhenstufen**, der Gegner kann also von allen Seiten kommen.

# Close Quarters

Mit seinem neuesten DLC will Dice eine andere Facette von Battlefield 3 zeigen: schnelles Geballer ohne viel Taktik. Fraglich nur, ob der gemeine Battlefield-Fan das überhaupt will. Von Fabian Siegmund

## DLC

WAS **DLC für Battlefield 3** WER **Dice**  
WO **Origin** WANN **bereits erschienen** GELD **15 Euro**

Auf Deutsch wird aus **Close Quarters** »Nahkampf« oder, militärisch, »Orts- und Häuserkampf«, und genau darum geht's auch im neuesten **Battlefield 3**-DLC. Wobei, eigentlich geht's darum, auf kleinen Maps möglichst schnell im Kreis zu rennen, auf alles zu schießen, was sich bewegt, während die Fahr- und Flugzeuge draußen bleiben müssen – aber das wäre als DLC-Titel wohl zu sperrig und unsexy gewesen.

**Close Quarters** bietet zunächst einmal vier neue, kompakte Karten. »Donya-Festung« mutet orientalisch an, ein prunkvolles Herrenhaus mit malerischem, begrünten Innenhof, »Altmetall« besteht hingegen aus zwei verkommenen Werkshallen, die durch rostige Laufstege und wackelige Rohre verbunden werden, und »Ziba-Turm« ist ein luxuriöses, stylisches Penthouse, das geradezu aus **Mirror's Edge** stammen könnte. Wenn Ziba-Turm das CEO-Dachgeschoss darstellt, dürfte »Operation 925« die darunterliegende Büro-Etage sein, denn in Sachen Design sehen sich die beiden Karten recht ähnlich. Operation 925 stellt allerdings die weitläufigste der vier Maps dar, mit einer relativ luftigen Lobby, einer düsteren Tiefgarage samt brennender Autos und einem Großraumbüro auf drei Stockwerken, in dem reihenweise Schreibtische, Ledersitze, Computer und Monitore darauf warten, spektakulär von den Spielern zerschrotet zu werden. Denn eins haben alle vier Karten gemein: Sie sind vollgestopft mit zerstörbaren Objekten. Anders als in **Back to Karkand** stürzen hier zwar keine ganzen Mauern ein, dafür aber alles, was man so an Inneneinrichtung findet, und Rigips-Wände halten

natürlich auch keine Kugeln auf. Zu Beginn eines Matches mag Ziba-Turm noch an **Mirror's Edge** erinnern, doch am Ende ist nur noch **Fallout** übrig. Die ständig fliegenden Fetzen machen aus **Closed Quarters** schon mal ein beeindruckendes Erlebnis.

Die vier Maps des DLCs sind für **Battlefield**-Verhältnisse extrem klein, mit jeder Menge Querverbindungen und Rundwegen. Gleichzeitig gibt's auf jeder Karte mehrere Höhenstufen, Dice hat großen Wert auf »vertikales Gameplay« gelegt. Der Feind kann also aus allen Richtungen kommen – und tut das auch regelmäßig. Das alles schreit geradezu nach Team-Deathmatch, für Rush oder den traditionellen Eroberungs-Modus fehlt hier aber der Platz. Deshalb liefert Dice eine passende neue Conquest-Variante mit: Vorherrschaft. Letztlich ist das nichts anderes als genreübliches Domination. Jede Map bietet drei Flaggenpunkte, die sich sehr schnell

einnehmen lassen, dafür aber auch exponiert liegen und nicht als Spawnpunkt dienen. Stattdessen steigt man bei den Squad-Kollegen oder zufällig irgendwo auf dem Schlachtfeld ein. Die Folge: Feste Fronten gibt's hier nicht, stattdessen laufen die Spieler wild von Flagge zu Flagge und ballern auf alles, was nach Feind aussieht. Damit unterscheidet sich Vorherrschaft nur unwesentlich von Team-Deathmatch, und Team-Deathmatch zählt sicherlich nicht zu den beliebtesten Modi von **Battlefield 3**. **Close Quarters** schränkt die Spieler außerdem in der Wahl der Waffen ein: Repetierbüchsen sind auf diesen Maps ein ziemliches Wagnis, denn wenn der erste Schuss daneben geht, hat man nur selten noch die Chance auf einen zweiten, und die Pionierklamotten kann man im Prinzip komplett im Schrank lassen. Die zehn neuen Waffen des DLC spiegeln das zumindest zum Teil wider: Abgesehen von einem großkalibrigen Repetierer sind



Unterstützungsaktionen wie der **Bewegungsmelder** lohnen sich in Close Quarters besonders.





Mit mehr als 16 Spielern gibt's auf den Karten regelmäßige Gruppenkuscheln.

In der Tiefgarage von **Operation 925** brennen die ersten Autos.

die Knarren voll nahkampftauglich, insbesondere die Spas-12-Schrotflinte. Das neue Arsenal ist an zehn Aufträge gekoppelt. Um etwa die SCAR-L zu bekommen, müssen Sturmsoldaten unter anderem 20 Granatwerfer-Kills sammeln. Granatwerfer-Kills?! Die sind albernweise ja auf manchen Privat-Servern verboten, zusammen mit C4- oder RPG-Abschüssen, die man ebenfalls für die neuen Aufträge horten muss. Da werden einige Admins mal über ihre Regeln nachdenken müssen – Gott sei Dank. Die neuen Schießbeisen plus die dazugehörigen Aufgaben funktionieren allerdings auch auf allen Karten von **Battlefield 3**, eine davon sogar besser als in **Close Quarters**: Für die MTAR-21 muss nämlich ein EOD-Bot-Kill her, und so einen kann auf den neuen Karten glatt vergessen; der Roboter bleibt hier alle drei Meter an der Inneneinrichtung hängen.

Nur einer der Aufträge setzt zwingend eine **Close Quarters**-Map voraus: Um die MP5k-Maschinenpistole freizuschalten, müssen Sie unter die ersten fünf Platzierungen im DLC-eigenen Spielmodus »Waffenmeister« kommen. Den kennt man so oder so ähnlich schon aus anderen Shootern, bei **Call of Duty: Black Ops** etwa heißt er »Waffen-spiel«. Hier starten alle Teilnehmer mit einer schwachbrüstigen Pistole und unendlich viel Munition. Nach jedem zweiten Abschuss gibt's wie von Zauberhand eine neue, bessere Kanone. Wer nach 16 Waffenwechseln einen Messer-Kill zustande bekommt, gewinnt die Runde. Außerdem können wir mit einem gezielten Stich unsere Kontrahenten um eine Waffenstufe degradieren. Der Modus macht Spaß und passt

gut auf die kleinen Maps, fraglich ist nur, warum Dice Waffenmeister als Teamspiel angelegt hat, anstatt hier jeden gegen jeden antreten zu lassen. Denn erstens gibt's in diesem Modus keine Klassenfähigkeiten (und damit auch kein Teamspiel), zweitens gilt die Runde auch dann als verloren, wenn ein Kollege gewonnen hat. Während also bei allen anderen Modi die Gewinnchance bei 50:50 liegt, stehen hier die Chancen, als Gewinner vom Platz zu gehen, je nach Spieleranzahl im schlechtesten Fall bei 1:64. Wem seine Sieg/Niederlagen-Statistik lieb und teuer ist, sollte also einen weiten Bogen um Waffenmeister machen.

**Close Quarters** mit 64 Teilnehmern ist ohnehin Wahnsinn. Die Karten werden schon für 32 Spieler so eng, dass man sich hier ständig auf die Füße tritt, zudem wirft uns das Spawn-System regelmäßig genau vor

rers, wobei der nun einiges an Wirksamkeit verloren hat, denn die Minimap zeigt in **Close Quarters** nur das jeweilige Stockwerk an, auf dem wir uns gerade befinden. Feinde über oder unter uns können wir also nicht sehen, selbst wenn die ohne Schalldämpfer rumballern oder der Bewegungsmelder anschlägt. Die Minimap hat damit auch eine Menge ihres Nutzens verloren – ein derber Designfehler von Dice.

Mit **Close Quarters** bekommt **Battlefield 3** seine Portion **Call of Duty**: Viel Action, wenig Taktik, keine Fahrzeuge. Zwischen ein paar Runden Rush oder Eroberung ist das sicherlich mal ganz Spaßig, insbesondere, wenn man seine Pistolen oder Schrotflinten hochleveln möchte, letztlich merkt man dem DLC aber an, dass sein Hauptspiel nicht unbedingt auf dieses Konzept ausgelegt ist: Die Minimap kaputt, das Spawn-System

fehlerhaft, eine von vier Klassen nahezu arbeitslos und der Waffenmeister-Spielmodus sinnbefreit auf Pseudo-Teamspiel getrimmt. In der Kategorie »Schnelles Geballer ohne viel Taktik« ist **Call of Duty** also nach wie vor der Meister,

denn dessen Multiplayer-Modus ist ja genau darauf ausgelegt – aber wohlge-merkt auch nur darauf. Nichtsdestotrotz sehen die neuen Karten von **Close Quarters** fabelhaft aus, die brachiale Zerstörung ist eine Wonne und wir hoffen, Teile der tollen Architektur in späteren Mini-Addons wiederzufinden. Die verrosteten Werkshallen aus Altmetall etwa sehen wahnsinnig echt aus und würden sich im nächsten **DLC Armored Kill** bestimmt auch gut machen. Neben den Panzern und Hubschraubern, die dann wieder mitspielen dürfen. **FAB**

## Bei schneller Multiplayer-Action bleibt Call of Duty Meister

die Flinte unserer Gegner. Bei einem Rundenanfang hatte uns das Spiel sogar in Armlänge zweier Gegner abgesetzt. Überraschung auf beiden Seiten, wenige Millisekunden später alle tot. Wenn auch nicht allzu lange, denn Sanis sind in **Close Quarters** sehr beliebt. Nirgendwo sonst kann man in **Battlefield 3** derart schnell derart viele Punkte mit Unterstützungsmaßnahmen machen. Ein Medipack oder eine Munitionstasche in einen beliebigen Durchgang geworfen, schon klingelt der Zähler. Gleiches gilt für den Bewegungsmelder des Aufklä-

Die **JNG-90** erledigt Gegner im Nahkampf mit nur einem Schuss – wenn man denn trifft.



### Call of Battlefield

Fabian Siegmund  
Redakteur  
fabian@gamestar.de

Mal eben ein bisschen rumbolzen und Waffenaufsätze für die Schrotflinten freispielen: dafür taugt **Close Quarters** allemal. Und so viele fliegende Büroutensilien sieht man sonst eigentlich nur beim GameStar-Redaktionsschluss – super! Also wenn Team-Deathmatch, dann in **Close Quarters**. Aber nach einer Weile will ich doch wieder zurück auf meine großen Schlachtfelder, mal wieder ordentlich snipern und Helis fliegen. Wer sich aber für schnelles Geballer nicht extra **Call of Duty** zulegen will, sollte zuschlagen.



Auf der riesigen Karte »Bandar Desert« schießen sich mehr als 30 Fahr- und Flugzeuge die Kugeln um die Karosserie.

# Armored Kill

Im September erscheint das dritte Kartenpaket für Electronic Arts' Multiplayer-Hit Battlefield 3. Wir haben uns auf der E3 in Los Angeles schon mal in die neuen Panzer, Hubschrauber und Kampffjets gesetzt. Von Daniel Matschijewsky

## Angespielt

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Dice (Battlefield 3, GS 01/12: 94 Punkte)**  
Termin: **September 2012** Status: **zu 90 % fertig**

[GameStar.de/Quicklink/7279](http://GameStar.de/Quicklink/7279)

**A**rmored Kill wird die größte Karte bieten, die wir jemals für Battlefield gebaut haben. Diesen Satz bekommt man beim Entwickler Dice derzeit häufiger zu hören.

Kein Wunder, schließlich soll der dritte DLC **Armored Kill** für **Battlefield 3** genau das liefern, was die Fans des Multiplayer-Shooters erwarten.

Nach dem stark an **Modern Warfare** erinnernden Ausflug in die knackigen Infanteriekämpfe von **Close Quarters** (Test auf Seite 20) kehrt Dice mit **Armored Kill** zu dem zurück, was die **Battlefield**-Serie be-

nen Panzer, rollen diagonal von einem bis zum anderen Ende ... und sind mehrere Minuten unterwegs. Die Designer haben das riesige Areal mit jeder Menge Details gefüllt. So starten wir im Südwesten der Karte inmitten einer von Bergen gesäumten Wüste und entdecken gleich zwei Außenposten der Amerikaner, in denen zahlreiche Panzer, Jeeps und Jets bereitstehen. Weiter im Norden grenzen die Dünen an einen breiten Highway, der das Gebiet quasi durchschneidet und hinter dem sich ein malerisches

Touristendorf an eine noch malerischere Küste schmiegt. Dort laden postkartenkompatible Palmen und strahlend weißer Sand zum gepflegten Kampf um die beste Strandliege ein. Bemerkenswerte Höhenunterschiede gibt es auf »Bandar Desert« nicht, die Karte fällt vergleichsweise weitläufig und flach aus. Dice will die Spieler damit ermutigen, die zahlreichen Fahr- und Flugzeuge einzusetzen. Von denen stehen rund 30 Stück parat. Auf einem vollen Server kann also theoretisch jeder zweite Spie-

## + Stärken

- + riesige Karten
- + jede Menge Fahr- und Flugzeuge
- + gelungenes Kartendesign

## - Schwächen

- keine neuen Unlocks für altes Gerät

rühmt gemacht hat: gigantische Karten, auf denen sich bis zu 64 Spieler mit jeder Menge Fahr- und Flugzeugen ordentlich Saures geben. Wir haben auf der E3 eine der vier neuen Karten gespielt.

Und zwar »Bandar Desert«, das größte der neuen Kampfgebiete. Und das ist noch untertrieben. Nur zum Spaß steigen wir in ei-

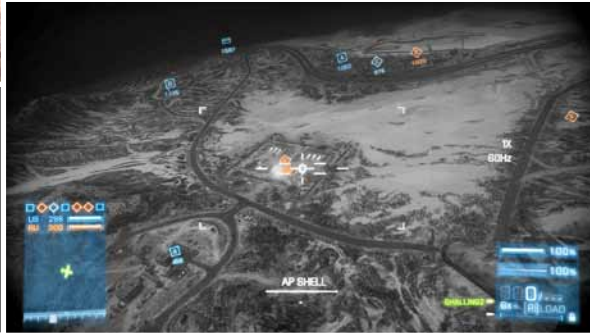


In der malerischen **Küstenstadt** laufen die meisten der krachenden Gefechte ab.





Der **AC-130 Bomber** ist nicht steuerbar, sondern zieht automatisch seine Kreise über dem Gelände. Bis zu zwei Spieler können im AC-130 Platz nehmen und über diese **Thermalsicht** aus sicherer Entfernung auf die Gegner ballern.



ler gleichzeitig in einen fahrbaren Untersatz steigen. Und die anderen nehmen einfach auf den Beifahrersitzen Platz.

Als wir mit 31 weiteren Journalisten gegen ein ausgewähltes Team von Dice-Mitarbeitern antreten, bleibt kein Stein auf dem anderen. Denn anders als in **Close Quarters**, wo wir lediglich mit großkalibrigen Feuerwaffen, Granaten und Raketenwerfern für Kollateralschäden gesorgt haben, machen die Panzer, Jets und Hubschrauber in **Armored Kill** ein ganzes Stück mehr kaputt. Klar kennen wir derartige Zerstörungssorgien schon aus dem normalen **Battlefield 3** oder dem ersten Kartenpaket **Back to Karkand**. Wenn sich nun aber knapp drei Dutzend Fahr- und Flugzeuge die Projektile um die Karosserie jagen, dürfte selbst der schwerhörigste Nachbar aus dem Bett fallen.

Für **Armored Kill** hat Dice das bisherige Arsenal um fünf neue Fahrzeuge erweitert, darunter eine mobile Artillerie, ein aus dem Serienableger **Bad Company 2** bekannter

Quad für zwei Fahrer sowie der riesige AC-130-Bomber. Letzterer ist allerdings nicht steuerbar, sondern zieht selbstständig seine Kreise über dem Gelände. Der Clou dabei: Je nachdem, welches Team einen bestimmten Flaggenpunkt erobert, kann es die AC-130 als Spawn-Punkt für bis zu zwei Soldaten nutzen, die dann aus sicherer Entfernung mit je einer Minikanone und einem größeren Geschütz unter den feindlichen Truppen aufräumen. Und dank der praktischen Thermalsicht ist das Markieren feindlicher Einheiten selbst aus derart großen Höhen problemlos möglich. Doch auch wenn die AC-130 voll besetzt ist, können Teamkollegen den Flieger als Spawn-Punkt nutzen, um von dort mit dem Fallschirm ins Gefecht zu hüpfen. Zumindest solange, bis das andere Team den riesigen Vogel vom Himmel holt. Denn: Anders als die anderen Fahrzeuge kann der Ingenieur den Flieger nicht reparieren. Also kommt es vor allem auf fähige Jet-Piloten an, die AC-130 vor Feindbeschuss zu schützen. Zwar taucht auch der Bomber wie alle anderen Fahrzeuge nach

einer gewissen Zeit wieder von neuem auf. Sollten wir den entsprechenden Flaggenpunkt aber zwischendurch an die Gegner verlieren, ist auch die nächste AC-130 nicht mehr für unser Team verfügbar.

## Die größte Battlefield-Karte aller Zeiten

Schade indes: Während die neuen Fahr- und Flugzeuge insgesamt 20 freischaltbare, bisher noch unbekannte Unlocks bereithalten, guckt die Infanterie gänzlich in die Röhre. **Armored Kill** wird weder neue Waffen noch zusätzliche Gadgets für die alten Knarren (und auch Fahrzeuge) bieten. Dafür bekommt der DLC einen neuen Modus namens »Tank Superiority« spendiert. Doch zu dem ließen sich die Entwickler bislang noch keine Details entlocken. Spätestens auf der Gamescom im August wird es aber wohl neue Infos geben. Schließlich soll **Armored Kill** bereits im September erscheinen. **DM**



Sind das tatsächlich fünf Passagierplätze (siehe rechts unten) in der neuen **mobilen Artillerie**?



Der Vorgänger-DLC **Close Quarters** ist mir zu wenig Battlefield, schließlich fehlt es hier an Fahr- und Flugzeugen. Deshalb freue ich mich umso mehr auf **Armored Kill**. Denn die knackigen Panzerschlachten auf derart riesigen Karten liefern genau das, was ich von Battlefield erwarte. Schade, dass Dice nichts über den neuen »Tank Superiority«-Modus verraten hat. Doch wenn der auch nur halb so spaßig ist, wie er klingt, dann kann nichts schief gehen.

**Potenzial: Ausgezeichnet**



# Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
UPDATE	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Gearbox	06/12	–	12. Februar 2013
UPDATE	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	–	–	1. Quartal 2013
UPDATE	Assassin's Creed 3	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	06/12, 08/12	–	30. Oktober 2012
	Auto Club Revolution	Rennspiel	Eutechnyx Limited	–	–	2012
	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	Irrational Games	12/10, 08/11	Ausgezeichnet	26. Februar 2013
NEU	Battlefield 3: Armored Kill	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions	08/12	Ausgezeichnet	September 2012
	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
	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
UPDATE	Counter-Strike: Global Offensive	Taktik-Shooter	Hidden Path	11/11, 02/12	–	21. August 2012
UPDATE	Crysis 3	Ego-Shooter	Crytek	07/12	–	Februar 2013
UPDATE	Darksiders 2	Action-Adventure	Vigil Games	09/11, 04/12, 06/12	Sehr gut	21. August 2012
UPDATE	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Noumena Studios	02/12	–	2. Quartal 2013
	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
UPDATE	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	08/11, 04/12, 06/12, 08/12	Sehr gut	6. September 2012
UPDATE	Firefall	Online-Shooter	Red 5 Studios	–	–	3. Quartal 2012
UPDATE	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	Arenanet	10/10, 05/11, 09/11, 04/12, 05/12	Ausgezeichnet	28. September 2012
UPDATE	Geheimakte 3	Point & Click	Animation Arts	11/11	–	31. August 2012
UPDATE	Hitman: Absolution	Action-Adventure	IO Interactive	08/11, 03/12	–	20. November 2012
	Homefront 2	Ego-Shooter	Crytek Nottingham	–	–	2013
	Jagged Alliance Online	Rundenstrategie	Cliffhanger	03/12	Gut	2. Quartal 2012
UPDATE	Legends of Pegasus	Strategie	Novacore Studios	–	–	26. Juli 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
UPDATE	Prey 2	Ego-Shooter	Human Head	–	–	2013
	Prototype 2	Action	Radical Entertainment	04/12	–	27. Juli 2012
	Rainbow Six: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft Montreal	02/12	–	2013
UPDATE	SimCity	Aufbau-Strategie	Maxis	04/12, 08/12	–	Februar 2013
	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	08/11, 01/12	Sehr gut	2012
	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	ZeniMax Online	7/12	–	2013
UPDATE	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	06/10	–	3. Juli 2012
UPDATE	Tomb Raider	Actionspiel	Crystal Dynamics	03/11, 07/11	–	5. März 2013
	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	03/12	Sehr gut	3. Juli 2012
	Warco: The News Game	Action	Defiant Development	–	–	2012
NEU	Watchdogs	Action	Ubisoft Montreal	08/12	–	2013
	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
UPDATE	XCOM: Enemy Unknown	Rundenstrategie	Firaxis	03/12	–	12. Oktober 2012

NEU  
UPDATE

In dieser Ausgabe erstmals vorgestellt.

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

## Assassin's Creed 3

Auf Wiedersehen Ezio Auditore, willkommen Connor Kenway! Bietet Assassin's Creed 3 genügend Neuerungen, um die Spielergemeinde erneut zu begeistern?

## Das kommt im Juli

The Secret World	Funcom	03.07.2012
Torchlight 2	Daedalic	03.07.2012
Penny Arcade Adventures - Episode 3	—	10.07.2012
Inversion	Namco Bandai	13.07.2012
Merida	Disney Interactive	19.07.2012
Legends of Pegasus	Kalypso	26.07.2012
Prototype 2	Activision Blizzard	27.07.2012
Endless Space	Iceberg Interactive	Juli 2012
22 Experiments	—	Juli 2012

## Darauf warten die GameStar-Leser

1	Guild Wars 2	—	1
2	Assassin's Creed 3	—	2
3	Grand Theft Auto 5	—	3
4	Crysis 3	↑	6
5	Dragon Age 3	↑	8
6	Command & Conquer: Generals 2	↑	9
7	Half-Life 3	↑	21
8	Bioshock Infinite	↑	12
9	Call of Duty: Black Ops 2	↑	16
10	Dishonored: Die Maske des Zorns	↑	18
11	XCOM: Enemy Unknown	↑	20
12	Darksiders 2	↓	5
13	Far Cry 3	↓	11
14	Battlefield 4	↓	4
15	Anno 2070: Die Tiefsee	↓	14
16	Half-Life 2: Episode 3	↑	19
17	The Elder Scrolls Online	↑	—
18	Aliens: Colonial Marines	↓	17
19	Borderlands 2	↓	10
20	Tomb Raider	↑	—
21	Dead Space 3	↑	22
22	Torchlight 2	↑	—
23	Hitman: Absolution	↓	15
24	Thief 4	↑	—
25	World of Warcraft: Mists of Pandaria	↑	—

### 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.

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 07/12





# Die Spiele der E3 2012

Drei Messtage lang hat sich unser E3-Team durch überfüllte Gänge gequetscht und Infos zu kommenden Spielen zusammengetragen.

Von Michael Graf, Florian Heider, Jochen Redinger, Maximilian Gercke und Kristin Knillmann

Auf DVD: Topspiel-Videos



## Das verlorene Jahr

Michael Graf  
Mitglied der Chefredaktion  
micha@gamestar.de

»Innovation unveiled«, »Innovation enthüllt«, so lautete das Motto der E3 2012, das direkt am Eingang auf dem Torbogen prangte. Im Nachgang hätte dort wohl eher »Stagnation unveiled« stehen sollen. Die klassische Spieleindustrie, das hat die Branchenmesse gezeigt, verharrt in alten Rezepten, alten Geschäftsmodellen. Die »klassische« Industrie, das sind Electronic Arts, Ubisoft, 2k Games & Co., große Namen also, die sich aber der rasant wachsenden Newcomer-Konkurrenz der Free2Play- und Social-Games-Hersteller gegenübersehen. Und noch nie war dieser Konkurrenzdruck auf der E3 so deutlich sichtbar. Direkt neben Ubisoft und Activision zog der **World of Tanks**-Macher Wargaming.net einen 1.000 Quadratmeter großen Stand hoch; ein paar Ecken weiter trumpfte das japanische Social-Games-Netzwerk GREE auf, dessen Standfläche die angrenzenden Auftritte von Konami und 2k Games übertraf. Wir erleben eine Zeit des Umbruchs, es bebt im Machtgefüge der E3 und damit der Industrie. Und den »alten« Publishern fallen nur zwei Gegenmittel ein: ausgekaute Ideen und Blutfontänen, wohin das Messer sticht.

Von wenigen Lichtblicken abgesehen verlassen sich fast alle auf der E3 präsentierten Titel auf bekannte Spielmechanismen und -szenarien. **Splinter Cell: Blacklist** etwa könnte auch »Assassin's Creed: Black Ops« heißen: Als Ein-Mann-Armee sticht, schießt und bombt sich ein seltsam verjüngter und kletterfreudiger Sam Fisher durch ein Terrorcamp an der irakisch-iranischen Grenze. Eine ähnliche Action-Orgie servierte EA bei der Präsentation von **Dead Space 3**, in der sich zwei Koop-Spieler durch Monsterhorden schossen (wenigstens nicht an der irakisch-iranischen Grenze). Noch dazu ging's meist ausgesprochen blutig zu. Merke: Es reicht nicht, jemanden zu erschießen, das muss a) in den Kopf, b) in Zeitlupe oder c) in Zeitlupe in den Kopf geschehen. Zudem wird gerne mal gemessert, was die Halsschlagader hergibt. Nicht falsch verstehen: Ich habe kein Problem mit Gewaltdarstellung als solcher, schließlich richten sich die entsprechenden Spiele an Erwachsene. Mich stört vielmehr, wie plump die Hersteller Gewaltszenen in den Mittelpunkt der Präsentationen gerückt haben – schließlich sollten sie lieber mit cleveren Spielkonzepten punkten, statt tanklasterweise Pixelblut zu verspritzen.

Okay, ich lasse mal die Beschwerdekirche im Dorf: Dass die Hersteller auf der E3 vorrangig Actionsszenen präsentieren, ist nichts Neues

und dem amerikanischen Umfeld geschuldet, auf der Gamescom wird es unblutiger zugehen. Bedenklich bleibt, wie sehr sich viele Spiele inhaltlich ähneln. **Dead Space 3** etwa führt ein Deckungssystem samt Ausweich-Hechtrollen à la **Gears of War** ein, vom ursprünglichen klaustrophobischen Bedrohungshorror keine Spur. Und sowohl in **Tomb Raider** als auch in **Star Wars: 1313** gibt's Quicktime-Events und skriptreiche Kletterpassagen, die an die Playstation-exklusive **Uncharted**-Serie erinnern. Dass die Publisher kaum Neues wagen, liegt an ihrer Unsicherheit. Neue Konkurrenten wie der Facebook-Gigant Zynga (**Farmville** & Co.) rollen die Märkte auf, Download-Verkäufe bedrohen Einzelhändler (die britische Ladenkette Game musste bereits Insolvenz anmelden), Free2Play-Bezahlmodelle erweisen sich zunehmend als lukrativer als der klassische Schachtelverkauf, und noch dazu steht ein Generationswechsel bei den Videospielen bevor, Sony und Microsoft dürften nächstes Jahr ihre neuen Konsolen enthüllen. In solchen Zeiten wagt niemand große Experimente, man verlässt sich auf Erprobtes und damit Verkaufstrüchti-ge. Um den Preis, dass sich die Spiele immer ähnlicher sehen.

Immerhin gibt es Lichtblicke. Bethesdas **Dishonored** entfaltet mit seinen unterschiedlichen Lösungswegen eine überraschende Cleverness und zeigt, genau wie Ubisoft mit **Watch Dogs**, Mut zur neuen Marke. Und **Tomb Raider** sowie **Far Cry 3** schaffen es, mich trotz Seri-entradition emotional anzusprechen: **Far Cry 3** mit einem bestialis-chen Gegenspieler, **Tomb Raider** mit einer in manchen Szenen überraschend verletzlichen Lara. Ja, die »alte« Spieleindustrie kann noch überraschen und bewegen, sie zeigt es derzeit nur zu wenig. Allerdings hat sie noch Trümpfe im Ärmel: Frank Gibeau, der Label-Chef von Electronic Arts, hat in einem Interview verraten, dass seine Firma bereits an Next-Generation-Titeln arbeitet – damit wird EA sicherlich nicht alleine stehen. Zudem deutete Gibeau an, dass sich Electronic Arts mittelfristig zum Free2Play-Hersteller entwickeln wolle, Zukunftspläne liegen also bereits in den Schubladen. Mehr dazu sowie zur nächsten Konsolengeneration (und damit auch zur nächsten PC-Technologiestufe) gibt's hoffentlich auf der nächsten E3, bei der »Innovation unveiled« dann auch endlich zu Recht auf dem Torbogen stehen dürfte. Wo auch immer, denn inzwischen verdichten sich die Hinweise, dass die nächste E3 nicht in Los Angeles stattfinden wird, die Messehallen werden aufwändig umgebaut.





# Assassin's Creed 3

Das, was wir von **Assassin's Creed 3** auf dieser E3 zu sehen bekamen, hat unsere Liebe zu den Assassinen neu entfacht. Statt mit dem Italiener Ezio Auditore meucheln wir diesmal mit Halbindianer Connor Kenway. Der neue Held mit Tomahawk und Bogen könnte für die nötige Frische sorgen, an der es der Serie zuletzt gefehlt hat. Unsere Begeisterung gilt aber primär dem neuen Setting, das die E3-Vorfürhungen beleuchteten: In **Assassin's Creed 3** jagen wir die Templer zur Zeit der amerikanischen Revolution, und zwar in packenden Seeschlachten und verschneiten Wäldern. Wenn Connor gerade kein Schiff steuert oder von Ast zu Ast klettert, legt er sich in den äußerst lebendig gestalteten Städten New York und Boston auf die Lauer nach Rotröcken. Die Kämpfe laufen gewohnt flüssig, auch wenn die Gegner wieder brav einzeln angreifen statt alle gleichzeitig.

**Fazit: Spannende Mischung aus neuem historischen Handlungshintergrund, Detailverbesserungen und vertrauten Spielmechanismen. Wir freuen uns vor allem auf die Seeschlachten!**

Entwickler: **Ubisoft Montreal** Publisher: **Ubisoft**  
Termin: **30. Oktober 2012** Quicklink: **7830**



# Call of Duty Black Ops 2

Ein Blick auf unsere **Black Ops 2**-Check-Liste: Kugelhagel, einstürzende Häuserzeilen, Helikopter und Explosionen? Jawohl, alles an Bord! Eine wirkliche Neuerung in Treyarchs neuestem Streich: die so genannten Strike-Force-Missionen. Im gezeigten Level gilt es, ein Containerschiff per Raketenangriff zu zerstören, bevor es den Hafen erreicht. Zuerst muss allerdings ein Sender erreicht werden, um dort den Befehl für den Abschuss geben zu können. Um unseren Soldaten Ziele zuzuordnen, schalten wir in eine strategische Vogelperspektive. Wenn es an der Front heiß hergeht, können wir in die Rolle unserer Kameraden schlüpfen oder Gadgets wie Dronen steuern. Nach Entwickleraussagen, dass man sich wahlweise auch einfach durchballern könne, sind wir etwas um den taktischen Anspruch besorgt, bisher macht der Modus allerdings einen sehr guten Eindruck.

**Fazit: Der ungeschlagene Champion der Popcorn-Unterhaltung am PC mit neuen Ideen, bravo! Wir wünschen den in Sachen Krawumm-Faktor begabten Entwicklern Geschick bei deren Umsetzung.**

Entwickler: **Treyarch** Publisher: **Activision Blizzard**  
Termin: **13. November 2012** Quicklink: **7891**



# Far Cry 3

Boah, war das ein Ritt! Wir meinen natürlich die Demo zu **Far Cry 3** und keineswegs die barbusige Dame, die sich in den ersten Szenen auf dem liegenden Protagonisten räkelt. Ernsthaft: Der Titel hat das Zeug zum Hit. Wer nach den bislang bekannten Infos an ein simples Handlungsmuster glaubte (Unschuldiger Tourist wird Opfer eines irren Untergrundkämpfers), der sieht die Sache jetzt mit anderen Augen. Das Gezeigte gleicht einer Achterbahnfahrt aus Sex, Drogen, Gewalt und Wahnsinn. Das bietet neue Perspektiven und wirft Fragen auf. Etwa ob der Held Jason und der Guerilla-Chef Vaas nicht sogar ein und dieselbe Person sind. Erstmalig konnten wir auch den Koop-Modus testen. Bis zu vier Spieler wählen dabei aus Charakterklassen wie Saboteur oder Deadeye. Die Story wirkt hier etwas lieblos, aber Spaß macht der technisch sauber inszenierte Teamkampf allemal.

**Fazit: Daran hätte bei der Ankündigung kaum jemand geglaubt, zu tief saß die Enttäuschung über Teil zwei. Aber Far Cry 3 könnte eines der großen Action-Highlights 2012 werden.**

Entwickler: **Ubisoft Montreal** Publisher: **Ubisoft**  
Termin: **6. September 2012** Quicklink: **7462**



# Watch Dogs

Mit dem frisch angekündigten **Watch Dogs** verbindet Ubisoft Montreal Elemente aus **GTA** (offene Welt), **Assassin's Creed** (Einbindung der Umgebung) sowie **Deus Ex** (unterschiedliche Lösungsansätze). Auf der E3 zeigten die Entwickler eine Mission, bei der Protagonist Aiden Pearce ein gut geschütztes Ziel ausschaltet. Pearce hackt sich in die Überwachungssoftware und Datenkrake ctOS und kann jederzeit auf digitale Signaturen sowie Informationen in seiner Umgebung zugreifen und sie beeinflussen. Beispielsweise übernimmt er die Kontrolle über eine Ampel und führt eine Massenkarambolage herbei, die wiederum die Zielperson festnagelt. Gegen Ende der Präsentation schlüpfen wir in eine andere Person, die den flüchtenden Pearce beschützen soll. **Watch Dogs** wird also wohl einen fließenden Übergang zwischen dem Einzel- und Mehrspieler-Modus bieten.

**Fazit: Watch Dogs ist wohl die größte Überraschung dieser E3. Ein intelligentes Open World-Spiel mit guter Grafik, einem spannenden, nachvollziehbaren Szenario und Ideen: Danke, Ubisoft!**

Entwickler: **Ubisoft Montreal** Publisher: **Ubisoft**  
Termin: **2013** Quicklink: **7911**



# Crysis 3

Bögen und Helikopter gab es auf der E3 zuhauf, natürlich auch in **Crysis 3**. Dessen Held Prophet schert sich allerdings nicht um Konventionen. Als gäbe es innerhalb der Biosphäre-Kuppeln kein Morgen mehr, pfeffert der Nanosuit-Träger seinen Pfeil dermaßen wuchtig ins Cockpit eines Hubschraubers, dass dem Piloten nicht nur Hören und Sehen, sondern auch die Fluchtüchtigkeit vergeht. Nebenbei sprengt der Held auch einen Staudamm und zerlegt einen Stromgenerator mit bloßen Händen, der Nanosuit mit seinen hilfreichen Spezialtalenten macht's möglich. Sieben Gebiete warten in **Crysis 3** darauf, von uns entdeckt zu werden. Prophet kämpft sich unter anderem durch überwucherte Häuser-Canyons und Sümpfe. Das alles sieht fantastisch aus, wir möchten sofort in diesen Endzeit-Dschungel hüpfen und die angekündigten unterschiedlichen Lösungswege selbst ausprobieren.

**Fazit: Neben der ganzen technischen Brillanz macht uns vor allem der angekündigte Mix aus Open World, mehreren Lösungswegen und straff erzählter Story Lust auf den Edelschooter.**

Entwickler: **Crytek** Publisher: **Electronic Arts**  
Termin: **Februar 2013** Quicklink: **7869**





Entwickler: **IO Interactive** Publisher: **Square Enix**  
Termin: **20. November 2012** Quicklink: **7726**



## Hitman Absolution

Im neuesten Teil der **Hitman**-Saga soll Agent 47 seine frühere Kontaktperson Diana ausschalten. Um die zu finden, muss er allerdings erst einige Aufträge erledigen – auf der E3 schaltet er den König von Chinatown mitten auf einem Marktplatz aus. Wir können frei entscheiden, ob wir unser Ziel leise oder mit Waffengewalt erledigen. Wir erfahren, dass der Gangsterboss zwar gut bewacht ist, aber von Zeit zu Zeit seinen Dealer aufsucht oder sich erleichtert – beides bevorzugt solo. Zudem steht er auf Luxusautos und ist deshalb das ideale Ziel für eine Autobombe. Ähnlich wie in **Assassin's Creed** bewegt sich Agent 47 geschmeidig durch die Menschenmassen Chinatowns, die auf sein Verhalten reagieren – wer schubst, fällt den Wächtern schneller auf. Zu den charakterlichen Wandlungen, die 47 im Spiel durchmachen soll, ließen sich die Entwickler nicht aus.

**Fazit:** Auch wenn der neue »Instinct Mode« nicht so ganz ins Szenario passt, prophezeien wir Agent 47 eine erfolgreiche Rückkehr ins Auftragskiller-Gewerbe.

Entwickler: **ZeniMax Online** Publisher: **Bethesda**  
Termin: **2013** Quicklink: **7881**



## The Elder Scrolls Online

Nachdem wir das Spiel bereits vor einem Monat bei unserem exklusiven Entwicklerbesuch gesehen hatten, präsentierte ZeniMax auf der E3 nun auch der rechtlichen Welpresse erste Spielszenen aus **The Elder Scrolls Online**. Wie genau das Kampfsystem funktioniert, bleibt aber weiterhin unklar. Es handelt es sich wohl um ein klassisches Fähigkeitensystem mit Cooldowns, das sich laut den Entwickler jedoch sehr direkt anfühlen soll. Erklärt wurde dafür, wie wichtig es sei, dass der Spieler sich mit Freunden trifft, in die weite Welt hinaus zieht und selbst entscheidet, in welche Richtung es gehen soll. So können wir nicht nur Monster kloppen, sondern uns auch in PvP-Gebieten mit bis zu 200 Spielern in Massenschlachten stürzen und einer der drei Fraktionen Ehre, Ruhm und Punkte bescheren. Wer besonders erfolgreich zuhaut, hat sogar Chancen auf die Kaiserkrone.

**Fazit:** Das extrem beliebte Szenario könnte **The Elder Scrolls Online** aus dem Stand zum echten **WoW**-Konkurrenten machen. Bleibt die Frage, ob **TESO** mit Abo- oder Free2Play-Modell kommt.

Entwickler: **Crystal Dynamics** Publisher: **Square Enix** Termin: **5. März 2013** Quicklink: **7229**



## Tomb Raider

Die verängstigte junge Lara, Markenzeichen des neuesten **Tomb Raider**-Teils, macht auf der E3 einen ersten Schritt Richtung taffe Einzelkämpferin. Die Drohung einer Vergewaltigung steht überlebensgroß im Raum, Lara tötet den fiesen Verbrecher, es war Notwehr. Dann lernt Miss Croft mit dem Bogen umzugehen, zunächst indem sie Wild jagt, später menschliche Gegner. Dabei rennt sie geduckt von Deckung zu Deckung – die Feinde sind nicht untätig und zerballern jede Deckung zu Klump. Lara setzt ihre Widersacher mit Feuerpfeilen in Brand oder nutzt die Umgebung zu ihrem Vorteil. Später springt die Heldin an einem Wasserfall dank Fallschirm zwar dem Tod von der Schippe, kracht dafür aber in ziemlich jeden Baum, der sich finden lässt. Erst nach all diesen Anstrengungen gibt es zum Schluss einen kurzen Blick auf die stöhnende, verletzliche Lara.

**Fazit:** Der emotionsgeladene Überlebenskampf mit den actionreichen Kämpfen präsentiert ein neues Lara-Spielgefühl. Und ja: Das sieht alles sehr gekonnt aus. Aber ist das noch **Tomb Raider**?

Entwickler: **Arkane Studios** Publisher: **Bethesda**  
Termin: **12. Oktober 2012** Quicklink: **7914**



## Dishonored

Auf der E3 wurden wir erneut überzeugt, dass mit **Dishonored** etwas ganz Großes auf uns zukommt, eine Art **Deus Ex** im Steampunk-Szenario nämlich. Der Spieler soll mit einem Arsenal aus technomagischen Fähigkeiten auf unterschiedlichste Art und Weise Aufträge erfüllen. Zum Beispiel können wir ein Zielgebäude infiltrieren, indem wir entweder die Kontrolle über einen Fisch übernehmen und so durch die Abwasserrohre eindringen oder uns auf das Dach teleportieren und von da aus einsteigen oder auf dem frontalen Weg die Wachen niederstechen, oder, oder, oder. Beim ersten Anspielen der Konsolenvariante funktionierte die Steuerung mit Fähigkeitsauswahl über ein zentrales Kreismenü schon schön flüssig. Die grandiose Steampunk-Atmosphäre irgendwo zwischen **Thief** und **Arcanum** schafft eine ganz eigene Faszination.

**Fazit:** Das Steampunk-Schleich-Action-Faszinosum (puh!) **Dishonored** sollte jeder auf dem Zettel haben, auch weil mit **Arkane Studios** (**Dark Messiah**) ein Top-Entwickler an dem Spiel werkelt.

Entwickler: **Maxis** Publisher: **Electronic Arts**  
Termin: **Februar 2013** Quicklink: **7915**



## SimCity

Maxis will den Spielern mit **SimCity** ein neues Gemeinschaftsgefühl in der globalisierten Welt bieten. Großprojekte lassen die Bürger jubeln – der Flughafen, Bahnhof oder die Anbindung an das Highway-Netz sind für die eigene Stadt das Tor zur Welt. Weil die Kosten für solche Unternehmungen hoch sind, können sich mehrere Spieler am Projekt beteiligen. Verkehrsknotenpunkte verbinden die Städte mehrerer Spieler miteinander, dann kann zum Beispiel Kohle für Kraftwerke gehandelt werden – denn nicht alle Ressourcen sind überall vorhanden. Als Bürgermeister müssen wir uns zudem mit Bränden, Stromausfällen und Smog herumschlagen – und der Unzufriedenheit unserer Einwohner. Wer dann zuschauen muss, wie die eigene Stadt von einem Erdbeben erschüttert oder von einem Riesenreptil (laut den Entwicklern NICHT Godzilla) in Schutt und Asche gelegt wird, sehnt sich allerdings schnell nach Energieknappheit und Feuerwehreinsätzen zurück.

**Fazit:** Das Spiel weckt den Bürgermeister in uns. Der Multiplayer-Modus wird fantastisch.



# DON'T COME TO US, WE COME TO YOU!

## IRON FRONT Liberation 1944

POWERED BY  
**ARMA<sup>2</sup>**  
TECHNOLOGY

TRAILER  
ANSEHEN!



Die nächste Generation der Militär-simulationen: Realistischer Bodenkampf, große Panzerschlachten, packende Dogfights.

"Ein Must-Have für alle Fans von Arma II und Operation Flashpoint (Orig.)!" Gamers.de

Kämpfen Sie auf Seiten der Deutschen in Kampagne und Multiplayer oder erstellen Sie im Editor eigene Missionen.



[HTTP://IRONFRONT.DEEPSILVER.DE](http://ironfront.deepsilver.de) **JETZT ERHÄLTlich**

© Copyright 2012 and Published by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. Developed 2012. © 2012 X1 Software/AWAR. All rights reserved.





Entwickler: **Gearbox Software** Publisher: **Take 2**  
Termin: **21. September 2012** Quicklink: **7543**



Entwickler: **LucasArts** Publisher: **Activision**  
Termin: **2013** Quicklink: **7935**



Entwickler: **Ubisoft Montreal** Publisher: **Ubisoft**  
Termin: **1. Quartal 2013** Quicklink: **7916**



Entwickler: **Visceral Games** Publisher: **EA**  
Termin: **Februar 2013** Quicklink: **7913**



Entwickler: **Danger Close** Publisher: **EA**  
Termin: **25. Oktober 2012** Quicklink: **7829**



## Borderlands 2

**Borderlands 2** bleibt seiner Koop-Linie treu: Bis zu vier Spieler ballern auf alles, was nicht bei drei auf den Bäumen ist, gesammelt werden Erfahrungspunkte sowie alles Tragbare, und gedrückt wird neben dem Abzug der Wumme lediglich der eine oder andere Schalter. Zudem bauen die Entwickler die Spielwelt deutlich aus: mehr Waffen, mehr Gebiete, mehr Fahrzeuge, einfach mehr von allem. Auf der E3 war mit Zero nun auch erstmalig die Sniper-Klasse spielbar. Um Gegnern kritische Treffer zuzufügen, ist es dem Scharfschützen-Ninja möglich, einen Doppelgänger zu erzeugen, während er selbst für kurze Zeit unsichtbar wird. Außerdem feiern wir ein Wiedersehen mit dem aus **Borderlands** bekannten Claptrap. Der kleine Roboter benötigt unsere Hilfe, um einige Statuen des Bösewichts Handsome Jack zu Fall zu bringen. Witzige Kommentare dürfen dabei natürlich nicht fehlen.

**Fazit:** Wenn Gearbox so weiter macht, können sich Fans der Vorgängers und Shooter-Freunde auf einen echten Koop-Leckerbissen freuen. Und danach wird dann hoffentlich Colonial Marines fertig.

## Star Wars: 1313

**Star Wars: 1313** folgt nicht den ausgetrampelten Jedi-Pfaden, sondern schickt uns als Kopfgeldjäger auf die Jagd nach den schweren Jungs von Coruscant. Weil die selten im hellen Tageslicht herumspazieren, begeben sich die beiden Kopfgeldjäger weit in die Unterwelt der galaktischen Hauptstadt, auf die namensgebende Ebene 1313. Drei Dinge waren bei der Präsentation gut zu erkennen: Erstens die absolut fantastische Grafik des Spiels, die Zwischensequenzen gehen fließend ins eigentliche Spiel über – LucasArts arbeitet dafür extra mit den Spezialeffekt-Profis von Lucas-Film zusammen. Es folgen die actiongeladenen Kämpfe, die wir mit Laserwaffen aus der Deckung austragen, und eine Kletteraktion an einer rauchenden Schiffshülle, die geradezu nach einem Quicktime Event schreit. Wen wir am Ende spielen werden, verrät der Entwickler bisher noch nicht, die beiden Charaktere aus der E3-Version sollen lediglich Platzhalter sein.

**Fazit:** Grafisch ist 1313 eine Wucht. Wir sind gespannt, wie es mit dem Gameplay aussieht.

## Splinter Cell: Blacklist

Ubisoft zeigte bei seiner E3-Präsentation eine vollständige Mission, die deutlich machte, dass das frisch angekündigte **Splinter Cell: Blacklist** wohl weniger auf die traditionelle Schleichspannung setzt, sondern dem aktuellen Trend zum spielbaren Actionfilm folgt. Das spiegelt sich in den aus dem Vorgänger **Conviction** bekannten »Markieren-und-ausschalten«-System wider, das in **Blacklist** ordentlich aufgebohrt wurde. Unser Held Sam Fisher sucht sich schnell zwei oder drei Feinde aus, wir drücken ein Knöpfchen und – Peng, Peng, Peng – ohne dass wir noch groß was tun müssen, zählen die Schurken bereits die Radieschen von unten. In älteren Serienteilen hätte dieses Verhalten mit Sicherheit noch den vorzeitigen Tod bedeutet, in **Splinter Cell: Blacklist** loben die Entwickler hingegen das »Töten aus der Bewegung« als coolen Teil des Spiels.

**Fazit:** Was wir bisher von Blacklist gesehen haben, ist hübsch – aber im momentanen Action-Einerlei auch absolut austauschbar. Wo ist die Splinter Cell-Faszination?

## Dead Space 3

**Dead Space 3** bringt einige Veränderungen. Visceral Games schickt Isaac Clarke nämlich nicht nur auf einen Eisplaneten, sondern stellt ihm mit John Carver auch noch einen Partner zur Seite. Der Clou an der Sache: Im neuen Koop-Modus kann ein Mitspieler jederzeit in die Rolle von Carver schlüpfen, um beim fröhlichen Necromorph-Schnetzeln mitzuhelfen. Klingt verlockend und spaßig, hat jedoch einen großen Haken: Die intensive Spannung von **Dead Space** bleibt weitgehend auf der Strecke. Auf der E3 befinden wir uns etwa Mitte des zweiten Aktes, es wird geballert, geflucht, in Deckung gegangen und ein cooler Spruch nach dem anderen serviert. Wir vermissen dabei allerdings komplett die unglaublich dichte Atmosphäre der Vorgänger. Wo bleibt die Angst, die Klaustrophobie, wo die Sorge um ausreichend Munition, um den nächsten Angriff zu überleben?

**Fazit:** Wir hoffen, dass **Dead Space 3** keine weitere Action-Orgie wird, sondern auf ruhige und vor allem nervenzerfetzende Momente setzen wird. Doch die Zeichen stehen schlecht.

## Medal of Honor: Warfighter

In **Warfighter** ist die altbekannte Hölle los. Gleich nach der Landung mit dem Schlauchboot empfängt uns heftiges Abwehrfeuer. Wir hechten von Deckung zu Deckung, lugen kurz hervor, um einzelne Gegner auszuschalten, und zerlegen die Umgebung mit Granaten. Unsere Mitstreiter nehmen an bestimmten Stellen Befehle entgegen – wie öffnen wir die verschlossene Tür? Und soll danach eine Granate in den Raum kullern? Wir entscheiden, die KI setzt um. Nach dem Anklopfen folgt eine Zeitlupensequenz, in der wir die Terroristen wie in einer Schießbude ausschalten. Gegen weiter entfernte Scharfschützen hilft ein Artillerieangriff, der mit einem Laserstrahl ins Ziel gelenkt wird. Weil manche Gebiete für Soldaten zu gefährlich sind, erleben wir eine bewaffnete Drohne im Einsatz, die mit MG und Granatwerfern ganze Straßenzüge säubert. Im Multiplayer-Modus treten verschiedene Spezialeinheiten und Paramilitärs aus aller Welt gegeneinander an.

**Fazit:** Solo das altbekannte CoD-Modell, online dank Frostbite-2-Zerstörung aber durchaus spannend.





# WER NACH OBEN WILL, MUSS UNTEN ANFANGEN.

Neue Serie

Die Schatzsucher – Goldtaucher der Beringsee  
Ab 6. Juli | Fr | 22:15

**DMAX**

[dmax.de](http://dmax.de)



Entwickler: **Bohemia** Publisher: **Bohemia**  
Termin: **1. Quartal 2013** Quicklink: **7934**



## Arma 3

Nach **Arma 2** sind wir mit Prognosen vorsichtig geworden. Bessere KI-Kameraden und PhysX-Berechnungen klingen schon mal sehr gut, und das Spielprinzip selbst war für Kriegssimulationfans ja ohnehin okay. Auf der E3 zeigten uns die **Operation Flashpoint**-Erfinder unter anderem einen Hubschrauber-Rundflug und einen Scuba-Boot-Tauchgang. Die Demo lief übrigens auf einem System mit Intel Core i7-Prozessor mit 3,2 GHz und einer Nvidia GeForce GTX 580 ohne spürbare Ruckler.

**Fazit: Die Entwickler scheinen die Engine schon mal besser im Griff zu haben, wie die inhaltlichen Qualitäten sind, muss sich noch zeigen. Wir rechnen spätestens im Herbst mit Preview-Versionen.**

Entwickler: **4A Games** Publisher: **THQ Entertainment**  
Termin: **1. Quartal 2013** Quicklink: **7467**



## Metro: Last Light

Obwohl THQ auf der E3 nur ein Hinterzimmer besetzte, gab's neues Material zum Endzeit-Shooter **Metro: Last Light**. Als Setting hält immer noch die Moskauer Metro her, doch diesmal schlägt es Artjom häufiger an die nuklear verwüstete Oberfläche. Dort trifft er auf neue Gegner, trotz dynamischem Wetter und durchforstet ein Flugzeug-Wrack nach rarer Munition, die in **Last Light** bares Geld bedeutet. Schade: Das Spiel wurde um mehr als ein halbes Jahr auf Anfang 2013 verschoben.

**Fazit: Metro 2033 war ein atmosphärisch großartiger Überraschungs-Hit. Auch Last Light sollten Sie auf dem Zettel haben – extrem spannende Action mit Gänsehautmomenten!**

Entwickler: **Criterion Games** Publisher: **EA**  
Termin: **31. Oktober 2012** Quicklink: **7932**



## Need for Speed: Most Wanted

Auf der E3 präsentierte EA erstmalig das Remake von **Need for Speed: Most Wanted**. Mit Criterion, den Machern der **Burnout**-Reihe, arbeitet daran das selbe Studio wie am vorletzten Serienteil **Hot Pursuit**. Für Fans möglicherweise enttäuschend: Uns erwartet kein **Most Wanted**-Remake mit aufgepeppter Grafik, sondern eine Mischung aus **Burnout: Paradise** und **Hot Pursuit**. Außerdem wird der Fokus weg von den Einzelspieler-Erlebnissen, hin zum Online-Multiplayer-Modus verrückt.

**Fazit: Spaßassembler mit einem Faible für Hochglanzgrafik samt detaillierter Schadensmodelle und Freunde der Burnout-Reihe scheinen hier goldrichtig. Komplexes Tuning fehlt aber wohl.**

Entwickler: **Vigil Games** Publisher: **THQ Entertainment**  
Termin: **17. August 2012** Quicklink: **7185**



## Darksiders 2

Der große Bruder von Krieg hört auf den Namen Tod und schlägt sich in **Darksiders 2** durch die Hölle. Die neueste Gameplay-Demo stammt aus den ersten Spielminuten und entführt uns erneut in die stilisierte Unterwelt. Dort begibt sich Tod auf den steinigen Weg, die Ehre seines Bruders wiederherzustellen. Dieser wird beschuldigt, die Menschheit ausgelöscht zu haben. Wirklich neue Infos gibt es bisher leider nicht, was anlässlich der kurzen Wartezeit bis zum Release durchaus zu verkraften ist.

**Fazit: Das erste Darksiders war ein absoluter Überraschungs-Hit. Wir freuen uns schon darauf, uns mit Tod durch die offene Spielwelt zu schnetzeln. Her mit der Testversion!**

Entwickler: **Firaxis Games** Publisher: **2K Games**  
Termin: **12. Oktober 2012** Quicklink: **7727**



## XCOM: Enemy Unknown

**XCOM: Enemy Unknown** könnte ein Fest für Strategie-Fans werden – und solche, die es werden wollen. Nicht zuletzt, weil es sich beim Entwickler Firaxis (**Alpha Centauri**, **Civilization 3-5**) um ausgewiesene Genre-Experten und riesige Fans des Originals handelt, die am ursprünglichen Spielprinzip wenig ändern, es aber zeitgemäß aufpolieren. Die Xcom-Neuaufgabe ist einer der Titel, die der aktuellen Phalanx der »Actionfilme zum manchmal Mitspielen« Substanz und Hirn entgegensetzen.

**Fazit: Eine große Chance für die klassische, komplexe Strategie mit Rollenspielelementen. Wir sind mittlerweile sicher, dass Firaxis die Faszination des Originals in die PC-Spielmoderne herüberholt.**

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



## Fifa 13

Für **Fifa 13** wird im Vergleich zum Vorgänger lediglich an den Details geschraubt. Das ist hinsichtlich des großartigen **Fifa 12** auch nicht verwunderlich. Die diesjährigen Verbesserungen betreffen unter anderem das Angriffsspiel der computergesteuerten Mitspieler und die überarbeitete Ballannahme. Ein neues Dribbel-System und frische Animationen haben die Jungs von Electronic Arts Canada ebenfalls im Gepäck. Neue Spielmodi suchen wir allerdings immer noch vergebens.

**Fazit: Dass Fifa 13 richtig gut werden wird, ist ziemlich klar, auch wenn wir uns mehr erhofft hätten, als Feinjustierungen. Spannend wird wie immer der direkte Vergleich mit dem neuen Pro Evo.**

Entwickler: **Konami** Publisher: **Konami**  
Termin: **4. Quartal 2013** Quicklink: **7917**



## Pro Evolution Soccer 2013

Der neueste Teil der **Pro Evo**-Reihe orientiert sich stark am Feedback der Fans. Die beiden wichtigsten Aspekte des Spiels sind die individuellen Auftritte einzelner Spieler und der intensive, gut kontrollierbare Ballkontakt. Berühmte Spieler stehen mit ihren einzigartigen Bewegungsmustern den virtuellen Fußballern Pate. Neue Angriffs- und Verteidigungsmanöver, gezielte Fouls sowie eine verbesserte KI sollen die taktischen Möglichkeiten vertiefen und der Serie weiteren Feinschliff geben.

**Fazit: Auch hier gibt es kaum Zweifel an der Qualität, in Sachen Realismus behält PES die Nase leicht vorn. Wir hoffen aber, dass die KI-Verbesserungen auch die Torhüter schlauer machen.**



Das Schwarze Auge

# SATINAVS KETTEN

"Märchenhaftes Fantasy-Abenteuer  
für Weltenretter."

Computer  
Spiele

"Es gibt wenig Grund, daran zu zweifeln,  
dass Satinavs Ketten ein weiteres  
Qualitätsprodukt aus dem Hamburger  
Norden sein wird..."

GameStar

STELL DICH  
DEINEM SCHICKSAL

DAS PC-ABENTEUER IN DER WELT  
VON AVENTURIEN

AB 22. JUNI 2012 IM HANDEL

DAEDALIC  
ENTERTAINMENT

WWW.SATINAVSKETTEN.DE

DEEP  
SILVER

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



Entwickler: **Gearbox** Publisher: **Sega**  
Termin: **12. Februar 2013** Quicklink: **7469**



## Aliens: Colonial Marines

In **Aliens: Colonial Marines** schickt uns Gearbox auf den Planeten LV-426, um Ellen Ripley, Heldin der **Alien-Reihe**, zu finden. Die kampfbewährte Dame werden wir wohl eher nicht antreffen, eine Vielzahl unheimlicher Wesen aus einer fremden Welt hingegen schon. Auf der E3 gab es leider nichts wirklich Neues zu bestaunen. Gezeigt wurde lediglich der bereits bekannte Deathmatch-Modus und dieser auch wieder nur auf Seiten der Marines. Wir wollen endlich die Aliens spielen!

**Fazit: Eine grandiosere Vorlage für ein Horror-Actionspiel als die Alien-Reihe gibt es wohl kaum. Versaut's nicht Gearbox – und vergesst den Horror nicht!**

Entwickler: **CD Projekt** Publisher: **–**  
Termin: **2013** Quicklink: **7918**



## Cyberpunk

Kurz vor der E3 kündigte das Entwicklerteam von **The Witcher** das Rollenspiel **Cyberpunk** an, das brutal und düster werden soll. Titel und Kampfsystem basieren auf der gleichnamigen Pen-&-Paper-Vorlage von 1988. Neben zwei futuristischen Artworks präsentierte CD Projekt erste Fakten zum Spiel: Die Geschichte ist nicht-linear und wird vom Spieler beeinflusst, Charakterklassen können wir individuell anpassen, und den Körper des Helden verbessern wir ähnlich wie in **Deus Ex** durch Implantate.

**Fazit: The Witcher im Cyberpunk-Setting? Spannend! Wir wollen ein Zeitmanipulations-Implantat, um schnell bewegte Bilder von Cyberpunk zu sehen.**

Entwickler: **Codemasters Racing** Publisher: **Code-masters** Termin: **September 2012** Quicklink: **7919**



## F1 2012

Codemasters Racing will mit **F1 2012** den Realismusgrad der Serie noch weiter erhöhen – das Spiel lehnt sich nach Fahreraussagen stark an die Trainingsprogramme an, mit denen sich die Profis für die Rennen fit machen. Bisher ist allerdings bis auf einige Überholversuche und enge Kurven nicht viel vom eigentlichen Spiel gezeigt worden. Codemasters wird erneut versuchen, wie beim Vorgänger die richtige Balance zwischen Simulation und Rennspiel für die Masse zu finden.

**Fazit: Der Vorgänger hat es vielen recht gemacht, Formel 1-Profis bemängelten KI-Fehler und andere Ungereimtheiten. Die sollte Codemasters gezielt angehen.**

Entwickler: **Relic** Publisher: **THQ Entertainment**  
Termin: **1. Quartal 2013** Quicklink: **7920**



## Company of Heroes 2

**Company of Heroes 2** widmet sich den Schlachten an der Ostfront. Neu sind unter anderem wechselnden Sichtverhältnisse bei schlechtem Wetter. Auf der E3 zeigte Relic zusätzlich in Spielszenen die neue flexible Kamera, die noch intensivere Gefechtserebnisse ermöglichen soll. In einer Cutscene präsentiert das Spiel einen düsteren Aspekt des Krieges: Getreu dem Stalin-Befehl Nr. 227 (»Keinen Schritt zurück«) schießen Rotarmisten auf die eigenen Männer, weil ihnen Feigheit vorgeworfen wird.

**Fazit: Eines der besten Echtzeitstrategiespiele wird weiter verbessert und bedient darüber hinaus eine historische Dimension: Hier erwartet uns mit ziemlicher Sicherheit ein großer Titel.**

Entwickler: **Capcom** Publisher: **Capcom**  
Termin: **4. Quartal 2012** Quicklink: **7752**



## Resident Evil 6

Verkommt **Resident Evil 6** zum stumpfen Actionspektakel? Wir sind bisher zwiegespalten. Denn Leon S. Kennedys Stippvisite in einem College setzt auf klassischen Grusel: Dosierte eingesetzte Schockmomente und atmosphärische Lichteffekte sorgen für Spannung und Gänsehaut. Doch in einer anderen Mission müssen wir uns auf dem Dach eines Hochhauses, in der Rolle von Chris Redfield, eines Zombiesturms erwehren. Viel Geballer, von Horror-Feeling keine Spur.

**Fazit: Wenn es Capcom schafft, dass sich Hochspannung durch Horroreffekte und Tempowechsel sowie kernige Baller-Action die Waage halten, könnte die Serie neu belebt werden.**

Entwickler: **Sony Online** Publisher: **Sony Online**  
Termin: **4. Quartal 2012** Quicklink: **7938**



## Planetside 2

Im Free2Play-MMO-Shooter **Planetside 2** können bis zu 1.800 Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten. Jeder Einzelne kämpft um die Vorherrschaft in einzelnen Sektoren, die jeweils einer von drei Fraktionen zusätzliche Ressourcen verschaffen. Auf der E3 wurden uns die Parteien vorgestellt: Die »Terran Republic« funktioniert als schnelle Stoßtruppe, das »New Conglomerate« setzt auf schwere Waffen, während »Vanu Sovereignty« die Technik-Abteilung bildet.

**Fazit: Klingt erst nach einem gratis Online-Battlefield, wird aber wohl ein riesiges Unreal Tournament 3 – spannend! Bleibt abzuwarten, wie sich Planetside 2 gegen Dust 514 oder Warface schlägt.**

Entwickler: **Hapti.co** Publisher: **Bigpoint**  
Termin: **2012** Quicklink: **7931**



## Gameglobe

Das Free2Play-Browserspiel **Gameglobe** lässt seine Spieler abgedrehte Szenarien und Minispiele für die Community erschaffen. Der E3-Trailer zeigt Abenteuer im Stil von **Risen 2** oder **Tomb Raider** – in niedlicher Knuddelgrafik. Außerdem erleben wir den vielfältigen Spieleditor, mit dem die Entwickler in Nullkommanichts ein hübsches Piratennest samt Schiffen, Kanonen und in den Felsen gebauten Häuschen aus dem Boden stampfen. Beeindruckend und deutlich über Browser-Dutzendware.

**Fazit: Sollten die Spieler mit gleicher Begeisterung zu Werke gehen wie bei LittleBigPlanet (Playstation 3), erwartet uns durch das Baukastenprinzip eine hohe Langzeitmotivation.**



## Doom 3: BFG Edition

Mit **Doom 3: BFG Edition** wird ein Klassiker von 2004 überarbeitet. Erste Infos bekamen wir auf der E3: Neben verfeinertem Rendering und verbesserten Lichteffekten soll der Ego-Shooter ein neues Speicherpunktsystem bieten. Zudem verfügt die Neuauflage jetzt über Unterstützung für stereoskopisches 3D und sieben neue Levels. **Doom** und **Doom 2** gibt's gleich noch mit dazu. Ob das hierzulande indizierte Addon auch seinen Weg in deutsche Händlerregale finden wird, ist noch nicht sicher.

**Fazit: Wir freuen uns sehr über das Remake, hoffen aber insgeheim weiter auf eine baldige Doom 4-Ankündigung. Ein komplett neues Doom, mit neuer Technik und weniger vorhersehbar, das wär's.**

Entwickler: **id Software** Publisher: **Bethesda**  
Termin: **3. Quartal 2012** Quicklink: **7939**



## Divinity: Original Sin

Larian will das »Rollenspiel« in RPG wiederbeleben. Das drückt sich aus in Iso-Perspektive und rundenbasierten Kämpfen, ausgefeilten Charakteren und hoher Interaktivität mit der Umgebung und NPCs. Wenn wir in **Divinity: Original Sin** beispielsweise einfach so ein fremdes Haus betreten, wird das der Besitzer nicht hinnehmen. Alles was nicht niet- und nagelfest ist, kann benutzt oder kombiniert werden. Außerdem können wir **Divinity: Original Sin** mit bis zu drei Kumpels spielen.

**Fazit: Eco Draconis war ein gutes Rollenspiel, doch Original Sin bringt nun genau die Old-School-Ansätze zurück, auf die viele Traditionalisten warten – sehr spannend!**

Entwickler: **Larian Studios** Publisher: **Daedalic Entertainment**  
Termin: **2013** Quicklink: **7941**



## Divinity: Dragon Commander

**Divinity: Dragon Commander** verknüpft mehrere Spielebenen: Auf der Weltkarte verwalten wir rundenbasiert unsere Truppen, bauen Gebäude und schmieden Allianzen. Im Mutterschiff hingegen sprechen wir mit unseren Generälen und Beratern. Im Kampf steuern wir schließlich einen Drachen, der sich ein Jetpack auf den Rücken geschnallt hat und unter anderem einen Nachbrenner zuschalten kann. Wahlweise lässt sich **Dragon Commander** auch wie ein Echtzeit-Titel spielen.

**Fazit: Ein seltsamer, aber auch interessanter Eintopf, den Larian da köchelt. Das Balancing darf allerdings nicht zu kurz kommen, damit alle Spielebenen stimmig ineinander greifen.**

Entwickler: **Larian Studios** Publisher: **Daedalic Entertainment**  
Termin: **2. Quartal 2013** Quicklink: **7943**



## World of Warplanes

Nach **World of Tanks** schickt uns Entwickler Wargaming.net mit **World of Warplanes** vom Boden in die Luft. Die Flugzeugmodelle stammen aus den Jahren 1930 bis 1950 und unterscheiden sich in ihren Aufgaben sowie ihrem Flugverhalten spürbar voneinander. Während etwa die schnellen Jäger versuchen, die schwer gepanzerten Zerstörer abzuschießen, müssen die mit Bomben und Raketen bestückten Schlachtflugzeuge Boden- oder Seeziele zerstören.

**Fazit: Nach dem enormen Erfolg von World of Tanks wird auch World of Warplanes zahlreiche Spieler anlocken, zumal das Teamkampf-Prinzip auch hier bestens funktionieren dürfte.**

Entwickler: **Persha Studio** Publisher: **Wargaming.net**  
Termin: **2013** Quicklink: **7542**



## Sleeping Dogs

Wer genug davon hat, sich in amerikanischen Städten mit Gangstern zu kloppen, bekommt in **Sleeping Dogs** die Möglichkeit, als Undercover-Agent in Hongkong aufzuräumen. Dabei wollen die Entwickler den Schwerpunkt auf eine düstere Verbrechergeschichte legen, die nicht mit Gewalt und Folterszenen geizt. Neben Kämpfen, in denen Kampfkünste und Schusswaffen zum Einsatz kommen, bietet **Sleeping Dogs** auch ein frei begehbare Hongkong sowie Nebenaufgaben wie illegale Autorennen – im Gegensatz zum großen Konkurrenten **GTA** sogar mit realistischer Fahrphysik.

**Fazit: Sleeping Dogs ist brutal, laut, schnell und bunt. Einer der Geheimtipps der Messe.**

Entwickler: **United Front** Publisher: **Square Enix**  
Termin: **17. August 2013** Quicklink: **7836**



## The Cave

Entwickler-Legende Ron Gilbert (Monkey Island) präsentiert mit **The Cave** einen Mix aus 2D-Jump&Run und Adventure, in dem wir uns aufmachen, eine geheimnisvolle, sprechende Höhle zu erkunden. Zu Spielbeginn wählen wir dafür drei von sieben Figuren aus, die sich, ebenso wie die Rätsel, sehr abwechslungsreich präsentieren. Sehr schön: Um wirklich alle Ecken der Höhle zu sehen, muss man den Titel mehrmals durchspielen, da jeder Charakter unterschiedliche Bereiche besuchen kann.

**Fazit: Schon jetzt sind wir von dem albernem bis abgefahrenen Rätseldesign, dem Koop-Modus und dem Gilbert-typischen Humor begeistert. Das wird zur Abwechslung mal was ganz anderes, schön.**

Entwickler: **Double Fine Productions** Publisher: **Sega**  
Termin: **1. Quartal 2013** Quicklink: **7921**



## Sacrilegium

Topware hat uns auf der E3 das neueste Werk des **Two Worlds**-Entwicklers Reality Pump gezeigt – und siehe da, es ist keine Fortsetzung! Im Action-Adventure **Sacrilegium** übernehmen wir die Rolle der abenteuerlustigen Alex. Die kampfssportproben 20-jährige bekommt es mit allerlei Dämonen, Vampiren und Monstern zu tun. Verklöppt werden die Gegner in allen Ecken der Welt, egal ob Europa oder Amerika. Um die Dämonenhatz grafisch ansprechend zu präsentieren, nutzt **Sacrilegium** eine aufgebohrte Version der GRACE 2-Engine, die bereits in **Two Worlds 2** Verwendung fand.

**Fazit: Die gezeigten Bilder wirken sehr stimmig, die Atmosphäre auch, wir bleiben dran.**

Entwickler: **Reality Pump** Publisher: **Topware Interactive**  
Termin: **2013** Quicklink: **7940**





Entwickler: **Paramount Games** Publisher: **Namco Bandai** Termin: **1. Quartal 2013** Quicklink: **7937**



## Star Trek: The Game

**Star Trek: The Game** spinnt die Geschichte des letzten Kinofilms weiter. Im Koop-Modus schlüpfen wir in die Uniformen von Kirk und Spock, die einem Angriff auf die neue Heimat der Vulkanier nachgehen und dabei attackiert werden. Spielerisch macht der Titel dabei keine großen Sprünge: Wir schießen aus der Deckung, scannen irgendwas, schießen wieder aus der Deckung, und zum Schluss fordert Kirk einen Luftschlag der Enterprise an – nett inszeniert, aber spielerisch nichts Besonderes.

**Fazit:** Knalliges, hübsch designtes aber oberflächlich wirkendes Star Trek-Aktionspiel, das vom Koop-Modus und vom Setting leben dürfte. Die Lizenz hätte aber mehr hergegeben.

Entwickler: **Cryptic** Publisher: **Perfect World** Termin: **4. Quartal 2012** Quicklink: **7922**



## Dungeons & Dragons: Neverwinter

Entwickler Cryptic setzt in seinem Free2Play-Rollenspiel **Neverwinter** auf die Kreativität der Spieler. Ein Editor erlaubt es, eigene Dungeons und Quests zu basteln, die sich zusammen mit den vorgegebenen Gewölben in die Spielwelt einfügen. Um Schummereien zu unterbinden, wird das Spiel jedoch prüfen, ob die Belohnungen und Erfahrungspunkte fair ausgegeben werden. Zusätzlich sollen die Spieler jedes Abenteuer bewerten können.

**Fazit:** Für stetigen Level-Nachschub braucht **Neverwinter** ausreichende Spielerzahlen. Vielleicht weckt ja das direkte Action-Kampfsystem das Interesse der iconklick-überdrüssigen MMO-Fans.

Entwickler: **Petroglyph** Publisher: **Trion Worlds** Termin: **2012** Quicklink: **7685**



## End of Nations

Der Name trifft den Nagel auf den Kopf: Im Free2Play-Echtzeit-Strategiespiel **End of Nations** hat eine Militärregierung das Sagen über den ganzen Planeten. Den ganzen? Nein, zwei setzen sich zur Wehr, die Liberation Front und die Shadow Revolution. So treten die Generäle entweder im Team gegen die Militärs oder in PvP-Schlachten mit bis zu 52 Spielern an. Eine Weltkarte verzeichnet dabei alle Siege und Niederlagen, sodass ganze Kontinente immer wieder den Besitzer wechseln.

**Fazit:** Die PvP-Großschlachten wirken faszinierend – aber auch chaotisch und untaktisch. Alles eine Frage der Balance. Und dafür bleibt nicht sehr viel Zeit, schließlich soll der Titel noch 2012 kommen.

Entwickler: **Hidden Path Entertainment** Publisher: **Valve** Termin: **21. August 2012** Quicklink: **7556**



## Counter-Strike: Global Offensive

Von **Counter-Strike: Global Offensive** gab es auf der E3 lediglich Altbekanntes zu sehen. Klar: Der Online-Shooter bietet ein rangbasiertes Matchmaking-System und überarbeitete Grafik, trotzdem stellen wir uns immer noch die Frage, wer **CS: GO** eigentlich spielen soll. Für Fans von **Counter-Strike 1.6** oder **Source** bietet das Spiel einfach zu wenig Neues. Die bisherigen Änderungen sind so geringfügig, dass sie kaum auffallen. Im schlimmsten Fall, wie beispielsweise bei der ungewohnt großen Streuung der Sturmgewehre, sind sie zudem ärgerlich.

**Fazit:** So lange Valve nicht ordentlich nachbessert, bleiben wir skeptisch.

Entwickler: **Ninja Theory** Publisher: **Capcom** Termin: **2013** Quicklink: **7936**



## DmC

Dante als Emo? Geht ja gar nicht! Fans der **Devil May Cry**-Reihe waren entsetzt, als Ninja Theory ihre Version des Hauptdarstellers aus **DmC** vorstellten. Mittlerweile hat sich der Tumult etwas gelegt, was vor allem daran liegt, dass die Entwickler an alte Stärken wie das pfeilschnelle und trotzdem komplexe Kampfsystem sowie die stilvolle Inszenierung anknüpfen. Auf der E3 konnten wir selbst Hand anlegen und mussten feststellen, dass der Titel definitiv das Potenzial besitzt, ein richtig gutes Actionspiel mit enorm flüssigen Spielabläufen zu werden.

**Fazit:** Freunde des stillvollen Monsterschnitzens dürfen gespannt sein.

Entwickler: **Fat Shark** Publisher: **Paradox Interactive** Termin: **3. Quartal 2012** Quicklink: **7841**



## War of the Roses

In Fat Sharks Online-Aktionspiel **War of the Roses** kämpfen zwei Häuser um die englische Krone. Auf der E3 haben die Entwickler die Schlacht um eine Burg und ein lauschiges Dorf präsentiert: Reiter stürmen durch die Mauerbreschen, dick gepanzerte Infanterie sichert die Wälle. Glänzende Rüstungen oder Schlachtrösser können mit Erfahrungspunkten freigeschaltet werden, die man in den Schlachten sammelt. Nicht erst seit **Diablo** wissen wir, wie motivierend Item-Sammelei sein kann.

**Fazit:** Mit seinen Burgeroberungen und dem dynamischen Mittelalterkampf könnte **War of the Roses** eine gelungene Mischung aus **Battlefield** und **Mount & Blade** werden.

Entwickler: **Crytek** Publisher: **Crytek** Termin: **2012** Quicklink: **7231**



## Warface

Die **Crysis**-Macher feilen derzeit am Free2Play-Shooter **Warface**. Zwei Mannschaften stehen vier Klassen (Sniper, Assault, Engineer, Medic) mit allerhand Kriegsgerät zur Verfügung. Durch die CryEngine 3 hebt sich der Taktik-Shooter vor allem grafisch von der Free2Play-Konkurrenz ab. Neben den gezeigten PvP-Gefechten bietet das Spiel, das sich seit März im geschlossenen Betatest befindet, auch Koop-Einsätze gegen die KI. In Russland läuft **Warface** bereits und erfreut sich großer Beliebtheit, bis Anfang Mai hatten sich schon über eine Million Spieler angemeldet.

**Fazit:** Der Klassenkampf macht einen interessanten Eindruck, zumal Reinschnuppern nichts kostet.



# Beim Kauf ausgewählter AMD Radeon™ HD Grafikkarten erhalten Sie das Spiel Dirt Showdown GRATIS!\*



## SAPPHIRE Radeon HD 7850 OC

- Grafikkarte • AMD Radeon HD7850 • 920 MHz Chiptakt
- 2 GB GDDR5-RAM • 5,0 GHz Speichertakt
- DirectX 11.1 und OpenGL 4.2
- 2x Mini-DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXSX8



## MSI R7850 Twin Frozr 2GD5/OC

- Grafikkarte • AMD Radeon HD7850 • 900 MHz Chiptakt
- 2 GB GDDR5-RAM • 4,8 GHz Speichertakt
- DirectX 11.1 und OpenGL 4.2
- 2x Mini-DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXNX5



## GIGABYTE GV-R777OC-1GD

- Grafikkarte • AMD Radeon HD7770 • 1.100 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM • 5,0 GHz Speichertakt
- DirectX 11.1 und OpenGL 4.2
- 2x Mini-DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI • PCIe 3.0 x16

JCXXY2

## Jetzt kaufen - und gratis dazu DiRT® Showdown™ !

\* Holen Sie sich einen kostenlosen Code zum kostenlosen Download von DiRT® Showdown™ (PC-Spiel), abrufbar über die Steam® Online-Spieleplattform, wenn Sie ausgewählte AMD Produkte kaufen. Siehe [www.amd.com/dirtshowdownoffer](http://www.amd.com/dirtshowdownoffer). Zeitlich begrenztes Angebot. Angebot endet am 30. April 2013 oder wenn der Vorrat an kostenlosen Code aufgebraucht ist, je nachdem, was früher eintritt. Code müssen bis zum 31. Mai 2013 für den Download verwendet werden. BEGRENZUNG: Ein (1) kostenloser Code pro Spiel und pro Person. Internetverbindung erforderlich. Für die Internetverbindung können Kosten entstehen. Das Mindestalter zum Einlösen dieses Angebots beträgt 16 Jahre. Angebot ist möglicherweise nicht überall gültig. Details erfahren Sie unter [www.amd.com/dirtshowdownoffer](http://www.amd.com/dirtshowdownoffer). Das erwartete Veröffentlichungsdatum für DiRT® Showdown™ ist am oder vor dem 31. Mai 2012 (tatsächliches Veröffentlichungsdatum kann je nach Land unterschiedlich sein); das Veröffentlichungsdatum kann sich aus Gründen verzögern, die außerhalb der Kontrolle von AMD liegen. Weitere Informationen erhalten Sie unter [www.codemasters.com/uk/dirtshowdown/360](http://www.codemasters.com/uk/dirtshowdown/360) oder [www.amd.com/dirtshowdownoffer](http://www.amd.com/dirtshowdownoffer). Ungültig in Ländern, in denen das Angebot gesetzlich verboten ist. Aktion gilt solange der Vorrat reicht.

© 2012 The Codemasters Software Company Limited („Codemasters“). Alle Rechte vorbehalten. „Codemasters“, das Codemasters-Logo und „DiRT“ sind eingetragene Marken von Codemasters. „DiRT Showdown“ und „EGO“ sind Marken von Codemasters. Alle anderen Urheberrechte oder Marken sind das Eigentum der jeweiligen Inhaber und werden unter Lizenz verwendet. Entwickelt und veröffentlicht von Codemasters

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis 11.07.2012

Bestellhotline: Mo-Sa 8-20 Uhr  
**01805-905040\***

seit 1992  
**20 JAHRE ALTERNATE**

ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 9 | 35440 Linden | Fon: 01805-905040\* | Fax: 01805-905020\* | [mail@alternate.de](mailto:mail@alternate.de)

\* 14 Cent/Minute aus dem deutschen Festnetz / powered by QSC, max. 42 Cent/Minute aus Mobilfunknetzen



Entwickler: **Spark Unlimited** Publisher: **Capcom**  
Termin: **1. Quartal 2013** Quicklink: **7923**



## Lost Planet 3

In **Lost Planet 3** erleben wir die Vorgeschichte der ersten beiden Teile. In der Rolle von Jim Peyton gilt es, den Planeten via Thermalstationen bewohnbar zu machen. Dabei stellen sich uns allerdings riesige Eismonster, so genannte Akriden, in den Weg. In der E3 Präsentation tritt Peyton den Monstren zu Fuß und im Cockpit eines zweibeinigen Mechs entgegen. Der Titel bietet Dead Space-ähnliche Gruselpassagen, leidet aber auch immer wieder unter sich wiederholenden Quick-Time-Sequenzen.

**Fazit: Auch wenn der Entwickler Spark Unlimited bislang hauptsächlich Murks (Turning Point!) abgeliefert hat, macht Lost Planet 3 bislang einen ordentlichen Eindruck.**

Entwickler: **Trion Worlds** Publisher: **Trion Worlds**  
Termin: **April 2013** Quicklink: **7899**



## Defiance

Das MMO **Defiance** spielt auf der von Aliens verseuchten Erde und wird bis zu einem gewissen Grad mit der gleichnamigen TV-Serie des US-Senders Syfy verknüpft. Natürlich kann sich eine vorab produzierte Fernsehstaffel nicht am aktuellen Spielgeschehen orientieren. Stattdessen gibt's geplante Ereignisse wie den Auftritt eines Serien-Helden. Spielerisch soll sich **Defiance** wie ein Shooter anfühlen, die Steuerung fühlt sich genretypisch an. Zudem gibt's (teils bewaffnete) Fahrzeuge.

**Fazit: Ambitioniertes Konzept, allerdings sollte sowohl die Qualität der Serie als auch die des Spiels stimmen. Zur Not täte es auch »nur« ein gutes Spiel, doch dann wäre das Konzept beim Teufel.**

Entwickler: **FromSoftware** Publisher: **Namco Bandai**  
Termin: **24. August 2012** Quicklink: **7868**



## Dark Souls

Mit **Dark Souls** findet eines der schwersten Konsolen-Actionspiele des Jahres 2011 seinen längst überfälligen Weg auf den PC, inklusive neuer Inhalte. Leider hatte der Titel auf der E3 mit Performance-Problemen zu kämpfen. FromSoftware gab bekannt, dass die geringe Erfahrung im Umgang mit dem PC dazu geführt habe. Die Probleme sollen allerdings nicht behoben werden, da man die PC-Version so schnell wie möglich fertig bekommen und sich auf neue Inhalte konzentrieren möchte. Wir sind alles andere als begeistert, zumal das Spiel über Hit-Potenzial verfügt.

**Fazit: Behebt die verdammt Performance-Probleme!**

Entwickler: **Team 17** Publisher: –  
Termin: **September 2012** Quicklink: **7897**



## Worms Revolution

Bevor die Revolution ihre Kinder frisst, bringt sie frischen Wind – unter Umständen mit dem Fallbeil. **Worms Revolution** besinnt sich radikal auf die Wurzeln der Serie zurück. So beschießen sich die kampfproben Würmchen wieder in 2D mit Raketen, Gewehren und anderen hanebüchenen Waffen. Außerdem sollen die Physik und herumliegende Spezialgegenstände das Spiel um noch mehr Möglichkeiten erweitern, und die Würmer werden künftig in Klassen à la »Aufklärer« und »Wissenschaftler« unterteilt – mit jeweils anderen Fähigkeiten.

**Fazit: Mehr taktischer Tiefgang statt 3D-Chaos – gut so!**

Entwickler: **Eurocom** Publisher: **Activision**  
Termin: **3. Quartal 2012** Quicklink: **7942**



## 007 Legends

Zum 50. Jubiläum der Agenten-Reihe veröffentlicht Eurocom mit **007 Legends** einen Ego-Shooter der gleich auf sechs **Bond**-Filmen basiert. Auf der E3 wurden zwei der Streifen verraten: In »Moonraker« ballern wir uns unter anderem durch das Geheimversteck von Hugo Drax, legen uns mit dem »Beißer« an und betreten eine Raumstation. Beim zweiten Titel handelt es sich um den neuesten **Bond**-Streifen. Da das Spiel vor Filmstart erscheint, wird »Skyfall« als kostenloser DLC nachgereicht.

**Fazit: Wirklich beeindruckend war das Gezeigte zwar bisher nicht, bietet aber zumindest solide Action-Kost mit 007-Atmosphäre-Bonus. Wir sind auf die vier restlichen Titel gespannt.**

Entwickler: **Traveller's Tales** Publisher: **Warner Bros.**  
Termin: **4. Quartal 2012** Quicklink: **7924**



## Lego Herr der Ringe

Die Lego-Filmumsetzungen verkaufen sich wie geschnittenes Brot. Kein Wunder: Hier ein Rätselchen lösen, da ein paar Klotzgegner in die Einzelteile zerlegen, das Ganze zu zweit im Koop-Modus – simpel, aber unterhaltsam. **Lego Herr der Ringe** zeigte sich auf der Messe in Los Angeles traditionell, allerdings angereichert um ein paar Neuerungen. Denn im Koop-Modus sollen die beiden Spieler nun auch mal getrennt voneinander an unterschiedlichen Schauplätzen kämpfen. Erstmals wird die originale Tonspur aus den Filmen benutzt, was den Dialogen einen ordentlich Atmosphäre-Kick gibt.

**Fazit: Lego geht immer, zumal auch diesmal der Slapstick nicht zu kurz kommt.**

Entwickler: **Stage 2 Studios** Publisher: –  
Termin: **4. Quartal 2012** Quicklink: **7926**

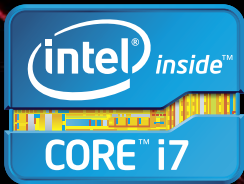


## Lifeless Planet

Über die Crowdfunding-Plattform Kickstarter konnten schon einige Projekte ins Leben gerufen werden, die für Indie-Entwickler finanziell normalerweise nicht zu stemmen wären. So auch **Lifeless Planet** von den Stage 2 Studios. Das Spiel erzählt die Geschichte eines Astronauten, der während einer Expedition auf einem fernen Planeten ein verlassenes, russisches Labor entdeckt. Die Annahme, es handle sich bei seiner Mission um einen Scherz, stellt sich schnell als Irrtum heraus, als er auf eine junge, mysteriöse Frau trifft. Die Pre-Alpha-Aufnahmen wirken bereits sehr atmosphärisch.

**Fazit: Ein mehr als ungewöhnliches Spiel, wir behalten den Titel in jedem Fall im Auge.**





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](http://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**



# Die E3-Drückeberger

Neben einer neuen Half-Life-Episode und der nächsten Total-War-Fortsetzung haben wir auf der E3 vor allem diese fünf Spiele vermisst. Von Maximilian Gerke und Michael Graf



Bioshock Infinite erbt den typischen Bioshock-Grafikstil.

## Bioshock Infinite

Entwickler: **Irrational Games** Publisher: **2k Games**  
Termin: **26. Februar 2013** Quicklink: **6999**

Letztes Jahr haben wir **Bioshock Infinite** zu einem unserer E3-Favoriten erklärt. Denn Irrational Games' neuester Streich soll die Faszination der Unterwasserstadt Rapture aus **Bioshock** in die luftigen Höhen der Himmelsmetropole Columbia transportieren. Dort machen uns, dem Privatdetektiv Booker DeWitt, unter anderem deformierte Menschen Schwierigkeiten, etwa die »Boys of Silence« (blind, aber hellhörig). Der Clou: Booker kämpft nicht alleine, sondern versucht, die junge Elizabeth zu retten, deren übernatürliche Kräfte sich gut mit DeWitts Waffen und plasmid-ähnlichen Spezialtalenten kombinieren lassen. In der realen Welt blieb der Entwickler derweil auf dem Boden der Tatsachen, sagte seinen Messebesuch ab und verschob die Veröffentlichung auf Februar 2013.

## GTA 5

Entwickler: **Rockstar** Publisher: **2k Games**  
Termin: **2013** Quicklink: **7644**

Mit großem Tamtam enthüllte Rockstar im vergangenen Herbst mit **GTA 5** den nächsten Teil der Open-World-Mammutserie. Zu sehen gab's bislang jedoch nur einen Teaser-Trailer, aus dem sich ein paar Infos destillieren ließen. So kehren wir nach Los Santos zurück, dem Los-Angeles-Verschnitt, den wir bereits in **GTA: San Andreas** unsicher machten. Wahrscheinlich ist, dass wir auch die Umgebung erkunden können, denn im Trailer sind auch Szenen aus dem Hollywood-Äquivalent »Vinewood« sowie möglicherweise aus der **GTA**-Version des Yosemite-Nationalparks zu erkennen. Mehr ist noch nicht bekannt, auf der E3 hatte Rockstar keinen Stand und veröffentlichte nicht einmal erste Bilder. Zugleich besagen Gerüchte, dass **GTA 5** noch dieses Jahr erscheint. Halten wir für unwahrscheinlich.



In **GTA 5** geht's zurück nach Los Santos, bekannt aus **GTA: San Andreas**.



Die Frostbite-2-Engine sorgt in **C&C Generäle 2** für zerbröselnde Bauten.

## C&C: Generals 2

Entwickler: **Bioware Victory** Publisher: **EA**  
Termin: **2013** Quicklink: **7695**

Seit der Ankündigung kurz vor Weihnachten 2011 herrscht absolute Funkstille: Wenn es um **Command & Conquer: Generals 2** geht, hüllt sich Electronic Arts in merkwürdiges Schweigen. Auch auf der E3 ließ sich das Echtzeitstrategie-Spiel nicht blicken. Bislang wissen wir nur, dass das Entwicklerstudio Bioware Victory auf die **Battlefield 3**-Engine Frostbite 2 setzt und damit zerstörbare Umgebungen eine wichtige Rolle spielen werden. Die Schlachten sollen einen hohen Kawumm-Faktor entfalten und wahrscheinlich auch die serientypischen Superwaffen bieten. Angekündigt war **C&C: Generals 2** für 2013, angesichts der mauen Informationslage und Abwesenheit bei der Messe in Los Angeles vermuten wir jedoch, dass es frühestens Ende nächsten Jahres erscheinen wird.

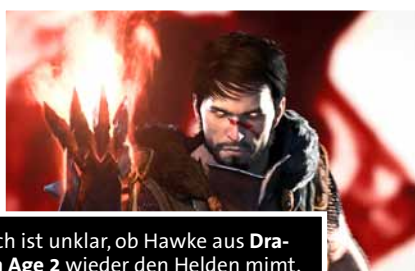
## Thief 4

Entwickler: **Eidos Montreal** Publisher: **Square Enix**  
Termin: **2013** Quicklink: **7679**

Als Urvater der Schleich-Shooter hat die **Thief**-Reihe (in Deutschland auch als **Dark Project** bekannt) Kultstatus erlangt. Mit Eidos Montreal wagt sich nun ein junges, aber mit **Deus Ex: Human Revolution** bereits erfolgreiches Entwicklerstudio an die Fortsetzung. Gespannt erwarten die Fans jede Neuigkeit zu **Thief 4** – doch außer der Ankündigung gab's bislang so gut wie nichts zu hören. Wie der Serienheld Garrett bleibt **Thief 4** im Dunkeln und lässt uns nur erahnen, in welche Richtung sich die Marke entwickeln soll. Immerhin wurde die Unreal Engine 3 als Grafikmotor bestätigt, Gerüchten zufolge soll's zudem einen Multiplayer-Modus geben. Da **Thief 4** auf der E3 nicht gezeigt wurde, hoffen wir nun auf einen Auftritt im Rahmen der Gamescom im August. Und auf einen Release 2013.



Bis auf das Logo gibt es von **Thief 4** noch kein offizielles Bildmaterial.



Noch ist unklar, ob Hawke aus **Dragon Age 2** wieder den Helden mimt.

## Dragon Age 3

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

Dass Bioware derzeit an der Rollenspiel-Fortsetzung arbeitet, gilt als sicher – erst jüngst baten die Entwickler ihre Fans um Feedback, wie sich **Dragon Age** weiterentwickeln soll. Kein Wunder, schließlich schlugen Bioware zuletzt sowohl bei **Dragon Age 2** (Die Vereinfachung!) als auch bei **Mass Effect 3** (Das Ende!) heftige Unmutswellen entgegen. Das wird auch der Grund dafür sein, dass die Entwickler **Dragon Age 3** noch nicht enthüllt haben, sie feilen noch am Konzept. Entsprechend wenige Infos sind bislang bekannt. Als Schauplatz hält wohl das an Frankreich angelehnte Land Orlais her, zudem soll sich die Party umfassender ausrüsten lassen als in **Dragon Age 2**. Laut dem Studioboss Ray Muzyka will sich Bioware zudem von **Skyrim** inspirieren lassen. Was das bedeutet, ließ er offen.





# 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 HD7750**  
**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.\*

## Samsung 22" TFT S22B350H Bundle 1:1



5000000:1, 250cd/qm, 2ms, 170°h/160°v, analog, HDMI, 1920\*1080, Widescreen, 523,9 x 406,9 x 239,6 mm, 3,15 kg, 2 Jahre Garantie

**119.95\***

\*Preis gilt im Bundle 1:1 zu TURTLE PC System

- 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

**1399.95**  
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!





# Far Cry 3

Wir haben Ubisofts kommenden Ego-Shooter auf der E3 gespielt und erlebt, warum Wahnsinn eine durchaus spaßige Angelegenheit sein kann. Auch zu viert im Koop-Modus. Von Michael Günther

## Angespielt

Genre: Ego-Shooter Publisher: Ubisoft Entwickler: Ubisoft Montreal (Assassin's Creed: Revelations, GS 01/12: 88 Punkte)  
Termin: 6.9.2012 Status: zu 90 % fertig

[GameStar.de/Quicklink/7462](http://GameStar.de/Quicklink/7462)

Auf DVD: Preview-Video

**I**m pruden Amerika darf man so etwas als Sensation verstehen. Die erste Szene der spielbaren **Far Cry 3**-Demo auf der E3 zielt ... eine weibliche Brust! Wenn wir das Geschehen richtig verstehen, redet die zugehörige Dame über die Macht, die der Held Jason über den »Stamm« besitzt. Nein, nicht was Sie jetzt denken: Beim Stamm handelt es sich um jene gebannt zuschauenden Eingeborenen, die Jason und seine Mätresse bei ihrer, nun ja, schweißtreibenden Beschäftigung beobachten. Eine

Art Freiluftporno also, inklusive anschließender Propagandarede, die Jason höchstpersönlich grölt. Sinngemäß gibt er zu verstehen, den Stamm zum Sieg gegen den Guerillaboss Vaas führen zu wollen.

Eine höchst eigenartige Szene, jedoch nicht ohne Intensität und Zauber. Mit dem Folgenden hat sie allerdings nicht mehr viel gemein. Denn als Jason zu Vaas' Insel pilgert, fehlt das Stammesheer an seiner Seite; der Krieg gegen die Guerilleros bleibt in der Kampagne von **Far Cry 3** eine Ein-Mann-An-

gelegenheit. Und eine schlauchige, denn der Level zieht sich weitgehend geradlinig dahin. Der serientypische Freigeist ist für diesen Bereich beschnitten, jedoch muss das noch nichts heißen. Die Passage ist recht kurz, hat fast schon etwas von Tutorial und wirkt zudem, als habe **Far Cry 3** noch einiges in petto. Zum Beispiel einen Koop-Modus.

Jasons Weg führt uns über eine Klippe ins paradiesisch blaue Wasser. Unter der Oberfläche taucht der Held zielstrebig auf den Steg zu. Vor ihm plumpst plötzlich ein leblo-

Far Cry 3 setzt auf **brachiale Action** in weitläufigen Arealen. Sagt zumindest Ubisoft. Der von uns gespielte Abschnitt fiel allerdings vergleichsweise linear aus.



Die gut gemachten **Ingame-Zwischensequenzen** erzählen eine ungewöhnliche Geschichte.





## Vier gegen alle

Zusätzlich zur Solo-Kampagne bietet Far Cry 3 einen Koop-Modus für bis zu vier Spieler. In der von uns gespielten Mission müssen wir im Team erst eine **Eisenbahnbrücke** von Gegnern räumen, damit ein

Zug passieren kann, dann die Brücke **sprengen** und anschließend mit **Scharfschützengewehren** auf die verbliebenen Schergen ballern. Nicht sonderlich innovativ, aber launig.



ses Touristenpaar auf den Grund, dem bald der Mörder ins nasse Grab folgt, nachdem Jason ihn vom Steg ins Wasser gezerrt und mit seinem Messer bearbeitet hat. An Land stapfen wir geradewegs in den strandnahen Dschungel. Zwei Typen stehen plaudernd an einem Feuer und erleben in ihrem letzten Augenblick Jasons besondere Fähigkeit, Messerangriffe schnell hintereinander durchführen zu können. Erst dem einen Schergen in die Brust stoßen, dann einen Stich in die Richtung des anderen – das wirkt schon fast übermächtig.

Die Nähe zum Guerillacamp ist offensichtlich, aus dem Blattwerk ragt ein Wachturm samt Besatzung. Und wie schalten wir die lautlos aus? Klar: mit dem Bogen. Zum Zielen können wir heranzoomen, was länger dauert, aber die Zielgenauigkeit erhöht. Der getroffene Wachmann kippt vom Turm und alarmiert den untenstehenden Kollegen. Wir wechseln zum Sturmgewehr, um den heranstürmenden Feind aus seinen Soldatenstiefeln zu bal-

### Hier sind alle irgendwie irre

lern. Doch der schlägt einen Haken und nimmt einen Weg, den wir im ersten Moment gar nicht sehen. Es gibt nämlich diverse Trampelpfade durchs Dickicht, die unterschiedlich viel Schutz hinter Baum und Borke bieten. Wenn der Kerl Kumpane dabei hätte, würden sie Jason sogar einkreisen. Verspricht zumindest Ubisoft.

Nach dem kurzen Scharmützel führt es Jason in einen schäbigen Wellblechkasten, der sich als Falle entpuppt: Wild übereinander gestapelte Fernseher zeigen Vaas' wahnsinniges Antlitz, auf den Jalousien prangen Obszönitäten. Vaas verhöhnt Jason, lacht ihn aus und überlässt ihn seinem Schicksal in der plötzlich brennenden Bude. In Panik flüchten wir aufs Dach, was allerdings keine gute Idee ist, denn der Untergrund besteht ja immer noch aus einem in Flammen stehenden Haus. Jason

darf nicht lang fackeln, sonst fackelt er ab. Also runter vom Dach, stets die Gegner im Blick, die aus allen Richtungen auf uns zustürmen. Ein, zwei Salven aus der Bleipuste,

### + Stärken

- + stimmiges Dschungel-Setting
- + coole Halluzinations-Sequenzen
- + knackige Ballereien

### - Schwächen

- Motiviert der Koop-Modus auf Dauer?
- sehr lineare E3-Demo

damit das Pack in Deckung hechtet und flugs den nächstsicheren Ort suchen. Wenn Jason ein paar leichte Treffer einsteckt, heilen die Wunden nach kurzer Zeit automatisch. Nimmt er hingegen starken Schaden, bleibt nur noch die Spritze in den Arm zur Rettung. Die ekligsten Not-Operationen aus **Far Cry 2** (mit dem Messer Kugeln rauspulen) gibt's hingegen nicht mehr.

In der nächsten Blechhütte beginnt dann der Wahnsinn. Als wir die Bude betreten, überrascht uns Vaas mit einer benebelnden Spritze. Es ist kein Narkotikum, das Jason da ausknockt, sondern eine Droge, die ihn prompt auf einen Trip schickt. Fast so wie







Was ist real, was **Fiktion**? Far Cry 3 spielt gekonnt mit unseren Sinnen. Und erzeugt dadurch eine tolle Atmosphäre.

**Max Payne** zu besten Albtraum-Zeiten, wenn auch weniger schwermütig, sondern vielmehr mystisch und verrückt. Ein Weg aus Monitoren führt durch eine schwarze Leere. Ein Trugbild am Wegesrand zeigt Jason, der sich die Pistole an den Kopf hält und abdrückt – verstörend. Noch verstörender ist, Vaas als Stangentänzer auf der gegenüberliegenden Seite zu entdecken; Jasons

## Vier gegen den Rest

Geist funktioniert nicht mehr rational. Alles, was hier passiert, ist visuelle Lüge, aber absolut mitreißend in Szene gesetzt. Der letzte Schritt führt abermals zu Vaas. Eine Knarre in Jasons Händen setzt automatisch an die Stirn des Verrückten. Vaas wehrt sich nicht dagegen, nein, er hält die Pistole sogar fest, fordert seinen Tod, schreit, bettelt, provoziert. Bis Jason selbstständig den Abzug betätigt, um anschließend aus dem irren Drogenrausch zu erwachen und zu erkennen,

Der **Koop-Modus** erzählt eine von der Haupthandlung unabhängige Geschichte.



dass er gerade einen ganz anderen Mann getötet hat, einen Fremden, einen Unschuldigen – Ende der Solo-Demo.

Wir wechseln zum neuen Koop-Modus. Der ist für bis zu vier Spieler geeignet und bietet eine separate Kampagne, die ein halbes Jahr vor Jasons eigentlichem Abenteuer ansetzt. Zum Beginn wählen wir aus einer Handvoll Charakterklassen: Saboteur, Warrior, Rusher, Deadeye und Bodyguard. Die unterscheiden sich vor allem durch ihre Bewaffnung: Shotgun und Flammenwerfer für Vollkontakt, das filigrane Präzisionsgewehr für die letzte Reihe, schweres MG und Maschinenpistole für irgendwo dazwischen.

In der anspielbaren Mission geht es um Rache an dem Typen, der uns und unsere Kumpels unfreiwillig auf die Insel gezerrt hat. Das ist aber nur eine Hülse, denn die Geschichte der Koop-Kampagne erzählt Ubisoft allenfalls rudimentär. Vielmehr geht's hier ums Teamgefühl. Etwa wenn unsere Truppe versucht, einen Zug aus einem Tunnel herauszufahren und gleichzeitig zu verhindern, dass die Eisenbahn von den nicht



Die **Halluzinations-Sequenzen** haben uns besonders beeindruckt. Hier legen wir uns mit Oberschurke Vaas an.

enden wollenden Gegnermassen gesprengt wird. Zu diesem Zweck besitzt jeder Spieler einen Schweißbrenner, mit dem sich das Gefährt flicken lässt.

Als der Wagon aus dem Durchgang brettet, stoppt der Nachschub fieser Halunken, und eine Brücke erstreckt sich vor unseren Augen. Auf der anderen Seite befinden sich Sprengsätze, mit denen wir das Bauwerk zerstören müssen. Gleiches Spiel wie eben, nur tragen wir die Pakete nun selbst zum Ort des Geschehens. Sobald alle Kisten platziert sind, wird der Mechanismus gezündet, und die Brücke zur Geschichte. Danach folgt ein kruder Schießwettbewerb mit Präzisionsgewehren: Von erhöhter Position beharren wir die Gegner in weiter Ferne. Unabhängig der gewählten Klasse übrigens. Nach Ablauf der Zeit wird ein Fazit gezogen und der beste Schütze zum Sieger erklärt. Klingt nicht wahnsinnig spannend. Aber der Wahnsinn steckt ja ohnehin in der Solo-Kampagne von **Far Cry 3**. Und auf die freuen wir uns schon jetzt. Michael Günther / DM

## Ein irrer Trip

Michael Günther  
Chefred. Onlinewelten  
redaktion@gamestar.de

An guter Grafik fehlt es kaum einem Top-Titel der E3, an unverkennbarem Stil hingegen schon. Far Cry 3 indes schafft ein einzigartiges Erlebnis, indem es eine verrückte Geschichte um Drogenbosse und Halluzinationen erzählt, die mich sogar emotional berührt. Noch dazu funktioniert die Spielmechanik. Es macht einfach Spaß, den Dschungel zu durchschreiten, den Bogen zu spannen und auf altmodische Söldnerart zu ballern – ein paar Freiheiten inklusive. Und dann ist da ja noch der launige Koop-Modus. Ich freue mich sehr auf das Spiel.

**Potenzial: Sehr gut**



# ESET MASTERS 2012

Der Antivirenspezialist **ESET** sucht den besten Starcraft 2 Spieler des Sommers. Erlebe **VIER DER WELTBESTEN STARCRAFT 2 SPIELER LIVE** beim großen Finale der ESET Masters **AUF DER GAMESCOM**.

Die Qualifikationsturniere für das große Finale laufen bereits seit Monaten auf Hochtouren – **DU WILLST MIT DABEI SEIN?** Spiele in den verbleibenden drei Direkt-Qualifiern mit und sichere Dir einen von 16 Startplätzen im großen Onlinefinale oder gewinne VIP-Tagestickets für die Gamescom in Köln.

## DU WILLST MITSPIELEN?

Alle Infos, Termine und Regeln findest du auf

**[www.eset-masters.de](http://www.eset-masters.de)**

## ODER DOCH LIEBER ALS ZUSCHAUER MITFIEBERN?

Erlebe alle Turniere **ONLINE IM LIVESTREAM** von **[www.homerj.de](http://www.homerj.de)**.

Oder willst Du die fedebonale Action **LIVE VOR ORT** erleben?

Dann **Like unsere Facebook-Seite FB/ESET.Masters** und gewinne für Dich und eine weitere Person **ZWEI VIP-TAGESTICKETS FÜR DIE GAMESCOM IN KÖLN.\***

\* Eine Teilnahme am Ticketgewinnspiel ist auch per E-Mail möglich.

Sende dazu einfach eine kurze E-Mail mit dem Betreff „JA, ich will zur Gamescom“ an [gamescom@eset.de](mailto:gamescom@eset.de). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



### 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.







Zwar agiert **Aidan Pearce** bevorzugt im Verborgenen. Wenn es darauf ankommt, kann er aber auch ordentlich austeilen.

### ➕ Stärken

- + unverbrauchtes Szenario
- + coole Gadgets
- + bildhübsche Grafik

### ➖ Schwächen

- bisher keine

# Watch Dogs

Ubisofts Actionspiel gehört zu den großen Überraschungen der E3. Wir haben uns den spannenden Mix aus GTA und Deus Ex mal genauer angeschaut. Von Daniel Matschijewsky

## Angeschaut

Genre: Actionspiel Publisher: Ubisoft Entwickler: Ubisoft Montreal (Assassin's Creed: Revelations, GS 01/12: 88 Punkte)  
Termin: 2013 Status: zu 60 % fertig

[GameStar.de/Quicklink/7911](http://GameStar.de/Quicklink/7911)

Auf DVD: Preview-Video

**V**on wegen Science-Fiction. **Watch Dogs** spielt zwar in der nahen Zukunft, zeichnet aber ein Bild unserer Gesellschaft, wie es aktueller und brisanter nicht sein könnte.

Denn: Im 21. Jahrhundert ist alles und jeder vernetzt. Die Daten, die weltweit sekundlich verschickt und empfangen werden, erreichen schwindelerregende Mengen. Daten, die nicht selten aus sensiblen Inhalten bestehen: Einkaufsgewohnheiten, Kreditkarteninformationen, Liebesbekundungen über Facebook. Wir, der gläserne Mensch. Was, wenn man die Macht über all diese Daten hat? Was würde man damit tun? Diese prekären Fragen stellt Ubisoft Montreal in **Watch Dogs**. In dem die Entwickler uns genau diese Macht in die Hände legen.

Wir schlüpfen in die Rolle von Aidan Pearce, Kontrolleur von ctOS, einem Computersystem, das ganz Chicago überwacht. Trinkwasserversorgung, Ampeln, Strom, Kommunikation – all das kann Aidan über sein Hightech-Smartphone steuern. Wie er an dieses Gerät gelangte, darüber schweigt sich Ubisoft bislang aus. Nur so viel: Aidan ist auf der Suche

nach mehreren Drahtziehern einer großen Verschwörung. Doch ein klar definiertes Gut und Böse gibt es in **Watch Dogs** nicht. Selbst Aidan würden wir nicht gerade als Musterbürger bezeichnen, verwendet er doch reichlich diskussionswürdige Mittel, um sein Ziel zu erreichen. Ein so reizvolles wie mutiges

Story-Konstrukt, das Ubisoft uns da aufischt. Wir sind jedenfalls schon sehr gespannt darauf, mehr über Aidan und seine Geschichte zu erfahren.

Wie das Spiel selbst funktioniert, demonstriert uns Ubisoft anhand einer kompletten



Auf Knopfdruck Info. Mit seinem **Smartphone** erfährt Aidan alles über jeden in seiner Umgebung.





Eine derart detaillierte und lebendige **Stadt** haben wir so noch in keinem Spiel gesehen.



Die gelegentlichen **Action-szenen** setzt Watch Dogs brachial in Szene.

Mission, in der Aidan in einen Nachtclub eindringen soll, um sein Ziel, einen gewissen Joseph Demarco, zu finden. Der Anfang der Präsentation erinnert an **GTA 4**: Aidan spaziert eine Straße in der höchst detailliert nachgebauten Innenstadt Chicagos entlang, unauffällig mit Baseball-Kappe auf dem Kopf und den Händen in den Taschen seiner Lederjacke. Um ihn herum pulsiert das Leben. Passanten kommen Aidan entgegen, einer telefoniert hektisch, ein anderer ruft nach einem Taxi. Das Gezeigte erinnert angenehm an die lebendigen Städte aus der **Assassin's Creed**-Reihe; überall gibt es etwas zu beobachten. An dem Nachtclub angekommen steht Aidan vor seinem ersten Problem. Der Türsteher lässt niemanden hinein, was zwei Gäste gerade mit lautem Gezeter quittieren. Ein Handgemenge mit dem bulligen Typen wäre eine schlechte Idee, also greift Aidan zu einem Trick. Mit einem Tastendruck deaktiviert er sämtliche Handys in der Umgebung, so auch das des Türstehers, der daraufhin seinen Posten gen Straße verlässt, um einen besseren Empfang zu haben. Der Weg ist frei.

Drinnen herrscht ausgelassenes Treiben. Junge Leute tanzen in buntem Scheinwerferlicht, an der Bar geben angetrunkene Typen ihre Flirtversuche zum Besten, und Roboter-Kellner mit QR-Code-Würfeln als Kopf laufen umher und bieten Drinks an. Aidans Ziel: eine Angestellte von Demarco auszumachen, damit die ihn zu ihrem Boss führt.

## Überwachung 3.0

Doch wer von all diesen Personen ist es? Aidan greift abermals zu seinem Smartphone und aktiviert den so genannten Info-Modus. Wir müssen schlucken: Als wir die Gäste scannen, erfahren wir höchst private Details über sie. Einer ist arbeitslos und wählt demokratisch, der nächste steckt gerade in einer Scheidung, der dritte hat HIV. Es dauert nicht lang, bis Aidan die Dame ausgemacht hat. Sie telefoniert, offenbar mit Demarco. Aidan klinkt sich ins Gespräch ein und erfährt, dass er in fünf Minuten mit seinem Auto an der Rückseite des Gebäudes ankommt. Gewohnt lässig mit den Händen in den Taschen geht Aidan zum Hinterausgang, doch auch dort versperrt ihm ein Türsteher den Weg. Eine Anzeige verrät, dass der Bursche jeden Moment anzugreifen droht, doch

Aidan kommt ihm zuvor. Blitzschnell zückt er einen Schlagstock und verpasst dem Türsteher mehrere heftige Schläge gegen die Schläfe. Wenn's drauf ankommt, kann also auch Aidan äußerst effektiv kämpfen.

Draußen ist es mittlerweile dunkel geworden, es gießt in Strömen. Die Straßenlaternen, die vorbei fahrenden Autos und der Regen verpassen der Szenerie einen gespenstischen, atmosphärisch enorm dichten Anstrich – das sieht nicht nur klasse aus, sondern fühlt sich auch regelrecht echt an. Noch eine Minute, bis Demarco ankommt. Aidan schaut sich um und entdeckt einige Überwachungskameras, in die er sich in Echtzeit einklinken und damit die Gegend erkunden kann. Die Kreuzung an der Ecke des Nachtclubs scheint der ideale Ort für einen Hinterhalt zu sein. Aidan nimmt die Ampeln ins Visier. Als Demarcos Wagen um die Ecke biegt, drückt Aidan einen Knopf, und schon schalten alle Lampen auf Grün. Es kommt zu einer krachenden Massenkarambolage, in deren Chaos Aidan seine Zielperson schnell ausgemacht hat. Allerdings hat Demarco einige Bodyguards dabei, die sofort das Feuer eröffnen. Es folgt eine heftige Ballerei, die durch ihr Deckungssystem ein wenig an **Mass Effect** erinnert, aber erheblich drastischer in Szene gesetzt ist; **Watch Dogs** geizt nicht mit gewalthaltiger Darstellung. Als der letzte Bodyguard das Zeitliche segnet, sprintet Aidan zu Demarcos Wagen, zerschlägt die Scheibe, zieht sein Opfer durch das Fenster und schleudert ihn auf die Straße. Demarco windet sich auf dem Asphalt, bittet angsterfüllt um sein Leben. Aidan zieht seine Pistole: »Du kannst ihnen eine Nachricht überbringen«. – »Ja, ja. Mach' ich. Alles, was du willst ...«, winselt Demarco. »Hier ist sie«, sagt Aidan ... und drückt ab. Ende der Präsentation.

Spannend: Das Thema einer völlig vernetzten Welt geht in **Watch Dogs** über die Grenzen des eigentlichen Spiels hinaus. So wird Ubisoft parallel zum Release auch eine App für iPad und iPhone veröffentlichen, die mit dem Hauptprogramm verknüpft ist und über die wir zusätzliche Infos über die Stadt, deren Möglichkeiten sowie unsere aktuellen Missionen erhalten. Außerdem sehen wir in Echtzeit, wo sich unsere Freunde gerade herumtreiben und an welcher Quest sie derzeit sitzen. Der Clou dabei: Wir können jederzeit in ihre Partie einsteigen und

## Auf Knopfdruck Chaos



Über einen simplen Tastendruck manipulieren wir unsere Umgebung. Hier deaktivieren wir kurzerhand alle **Handy-Signale**, damit sich der dickköpfige **Türsteher** von seinem Posten entfernt und wir den Nachtclub unbehindert betreten können.

ihnen mit Waffengewalt oder mit den bekannten Gimmicks (Überwachungssysteme, Ampeln, Signal-Jammer etc.) helfen. Oder ihnen das Leben schwer machen. Ganz nach dem Motto: In der Welt von **Watch Dogs** steht jeder unter Beobachtung ... **DM**

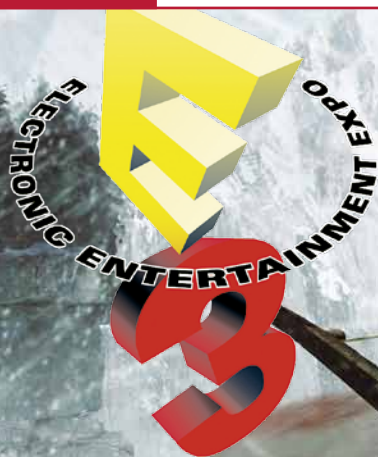


### Mein persönlicher E3-Hit

Daniel Matschijewsky  
Redakteur  
danielm@gamestar.de

Ich bin begeistert. **Watch Dogs** scheint die Stärken von **GTA 4** (offene Spielwelt), **Deus Ex** (spielerische Freiheit) und **Assassin's Creed** (bedachtes, taktisch kluges Vorgehen) zu verknüpfen und in ein Szenario zu verpflanzen, mit dem sich wohl jeder Spieler identifizieren kann. Weil es unser Alltag ist. Ich kann es jedenfalls kaum erwarten, selbst die Kontrolle über eine ganze Stadt zu übernehmen. Auch wenn mir das garantiert umso deutlicher machen wird, in was für einer vernetzten Welt wir heute leben und welche Gefahren das birgt. Doch genau das macht **Watch Dogs** so interessant.





# Assassin's Creed 3

Auf der E3 haben wir uns nicht nur eine komplette Mission aus Ubisofts Action-Adventure angeschaut, sondern auch die neuen Seeschlachten. Von Daniel Matschijewsky

## Angeschaut

Genre: Actionspiel Publisher: Ubisoft Entwickler: Ubisoft Montreal (Assassin's Creed: Revelations, GS 01/12: 88 Punkte)  
Termin: 30.10.2012 Status: zu 90 % fertig

[GameStar.de/Quicklink/7830](http://GameStar.de/Quicklink/7830)

Auf DVD: Preview-Video

**W**er war nochmal dieser Ezio? Das fragen wir uns beinahe, als wir **Assassin's Creed 3** auf der E3 etwas genauer unter die Lupe nehmen. Denn angesichts des neuen Helden Connor und dessen, was der raubeinige Halbindianer so drauf hat, sieht sein Vorfahre aus der italienischen Renaissance ganz schön alt aus. Wir sind mit Connor auf Entdeckungsreise gegangen, haben in der Wildnis Rotröcke gejagt, Boston zur Zeit der amerikanischen Revolution erkundet und auf See spektakuläre Schlachten geschlagen. So viel sei verraten: Ubisoft scheint das Kunststück geglückt zu sein, ein echtes neues **Assassin's Creed** zu schaffen, das genügend Innovationen bietet, sich aber trotzdem noch so anfühlt, wie wir das von der 2008 gestarteten Actionserie erwarten.

Zu Beginn der Präsentation stapft Connor durch den tiefen Schnee der frei begehba-

ren Wildnis, von Ubisoft »Frontier« genannt. Aufwändig animiert pirscht er sich an ein Rudel Rehe an, zückt seinen Bogen und feuert einen Pfeil ab. Ein kurzes »zisch« später liegt das Wild am Boden. Doch das blutende

Tier lockt einige hungrige Wölfe an, die den Assassinen zähnefletschend umkreisen. Connor nimmt das erste Raubtier ins Visier. Doch bevor unser Held angreifen kann, springt ihm ein anderer Wolf in den Rücken.

Die Kämpfe sehen cool aus, fallen unserer Meinung nach aber zu anspruchslos aus. Ein serientypisches Problem.





## ⊕ Stärken

- + unverbrauchtes Szenario
- + riesige Spielwelt
- + spektakuläre Seeschlachten

## ⊖ Schwächen

- Kämpfe fallen recht anspruchslos aus
- Motiviert die Geschichte?



Mission Update  
O OASIS IO NOT SET (-1)

Wie **Connor** von Ast zu Ast hüpft, lässt seinen Vorgänger Ezio Auditore regelrecht alt aussehen.

Es folgt ein wackelig gefilmtes Gerangel, in dem wir ein simples Quicktime-Event meistern. Kurz darauf liegt das Raubtier tot im Schnee – und Connor hat sein Ziel erreicht: ein saftiges Stück Wolfsfleisch, das er in einem nahegelegenen Rebellen-Außenposten einem Koch verkauft, der damit die am Lagerfeuer hockenden Milizionäre bei Laune hält. Das ist nur eine von vielen Nebenquests, die das Umland bietet und die wir

## Der mit den Wölfen tanzt

annehmen können, aber nicht zwangsläufig müssen. Ähnlich wie im (leider konsolenexklusiven) Western-Epos **Red Dead Redemption** starten wir so aber bisweilen kleinere Questreihen, die eigene Geschichten erzählen und uns die Welt und die Menschen darin etwas näher bringen. Außerdem erhalten wir so auch Zugriff auf neue Waffen und spezielle Upgrades. Es lohnt sich also, das Umland nach etwaigen Zusatzaufträgen abzusuchen.

Doch nun interessiert uns, warum Connor überhaupt in der Wildnis herumstromert. Er ist auf der Suche nach einem englischen General namens Silas, der offenkundig auch

ein Templer ist und somit zu den Feinden der Assassinen gehört. Natürlich hat sich der Bursche in einem stark bewachten Fort verschanzt, bei dem ein direkter Angriff die denkbar schlechteste Alternative wäre. Also sucht sich Connor einen anderen Weg. Am Fort angekommen pirscht er mit ausreichend Abstand um die Palisaden zur Rückseite der provisorischen Festung und rutscht einen Abhang hinunter zu einer Steilklippe. Als wir noch überlegen, wie um Himmels Willen irgendjemand an dieser glatten Felswand emporkraxeln soll, befehlt uns Ubisoft eines Besseren. Anders als in den Vorgängern kann der neue **Assassin's Creed**-Held nämlich an nahezu allem hochklettern, das auch nur ansatzweise kletterbar aussieht. So auch diese Klippe, an der sich Connor butterweich animiert hochzieht, bis er einen schiefen Baum erreicht,



Connor kann sich an **Waffenständen** Gewehre, nun ja, ausborgen.



Cool: Wir dürfen unseren **Kahn** selbst steuern und den Feuerbefehl geben.

dessen erste Verästelungen zufällig über die massiven Palisaden reichen.

Im Fort herrscht emsiges Treiben, überall patrouillieren Rotröcke. Auf einem Wachturm am anderen Ende steht Silas, der genüsslich eine Pfeife raucht. Was tun? Connor schaut sich um und entdeckt ein

## Die Abenteuer eines Halbindianers



In der **Wildnis** können wir jagen und erbeutetes Fleisch zu Geld machen. Außerdem warten hier jede Menge Nebenquests.



In der **Hauptquest** begibt sich Connor auf die Suche nach Templern. Hierfür reißt der Held auch schon mal ein halbes Fort ein.



Immer mal wieder schickt uns die Kampagne in **Seeschlachten**, die sich anspruchsvoll steuern und Abwechslung ins Spiel bringen.



Zeltlager, in dem zwei Soldaten Pulverfässer stapeln. Der Assassine zückt seine Pistole und schießt. Die gewaltige Explosion zerreißt das Zelt, umstehende Rotröcke werden von der Druckwelle umgeworfen. Jetzt ist der richtige Zeitpunkt zuzuschlagen. Connor hüpfte vom Ast, rennt an den verwirrten Soldaten vorbei durch das qualmende Chaos auf Silas zu. Der ergreift die Flucht, hat die Rechnung aber ohne Connor gemacht. Einen beherzten Hechtsprung des Helden später liegt der General am Boden, ein Bajonett in seiner Brust – Mission erfüllt.

Szenenwechsel: Connor spaziert durch Boston, die neben New York zweite Stadt in **Assassin's Creed 3**. Die beiden Schauplätze hat Ubisoft nach eigenen Angaben in einem Verhältnis von 3:1 nachgebaut, sie fallen also ausgesprochen groß aus. Und ausgesprochen lebendig. Wie das Fußvolk durch die Gassen Bostons stromert, wie Händler ihre Waren feilbieten und freilaufende Hunde umherschneffeln, beweist einmal mehr, wie gut die Entwickler ihr Handwerk beherrschen, eine lebendige, greifbare Spielwelt zu erschaffen. In der können wir nun



Die neuen **Seeschlachten** sehen nicht nur spektakulär aus, sie sind es auch.

ten Kampf. In Sachen Animationen hat Ubisoft die Handgemenge stark überarbeitet. Wie Connor durch die Soldaten pflügt, mit Tomahawk und versteckter Klinge zwischen seinen Gegnern hin- und herspringt und einen nach dem anderen durch akrobatische Höchstleistungen ausschaltet, steht den rasanten Render-Trailern in nichts nach und macht schon beim Zuschauen jede Menge Spaß. Derart eindrucksvoll haben wir Ezio oder Altaïr jedenfalls nie kämpfen sehen. Allerdings dämmert uns bereits bei der Präsentation, dass **Assassin's Creed 3** eine Schwäche seiner Vorgänger erben dürfte: So cool die Kämpfe aussehen, so anspruchlos werden sie wohl abermals ausfallen. Wie schon im letzten Ezio-Teil **Assassin's Creed: Revelations** reicht es, im richtigen Moment die Konter-Taste zu drücken, und schon startet Connor eine mächtige Meuchelkette, die erst dann gestoppt wird, wenn einer der Gegner einen Treffer landet.

Erneuter Szenenwechsel: Connor befindet sich an Bord eines amerikanischen Segelschiffes, das gerade an einer Küste entlang schippert, wie sie postkartenmäßiger nicht sein könnte. Doch die traumhafte Idylle

wird jäh zerstört, als ein britisches Schiff auftaucht, das sofort das Feuer eröffnet. Connor sprintet los, zwischen aufgeregt rufenden Matrosen hindurch zum Steuerrad, übernimmt das Ruder und lenkt ein. Ab sofort können wir die Kamera frei um das Schiff drehen und so den Feind ins Visier nehmen. Das ist gar nicht so einfach, denn der raue (und grafisch sehr eindrucksvolle) Seegang macht das Zielen zur Geduldssprobe. Damit es nicht gar zu nervenzehrend wird, hilft das Programm durch einen weiß schimmernden Kegel über dem Wasser, der uns anzeigt, wo in etwa unsere Kugeln einschlagen werden. Gesagt, getan: Connor gibt den Feuerbefehl, unsere Kanonen donnern, und kurz darauf zerreißten mehrere Explosionen den gegnerischen Kahn – cool!

Insbesondere die Seeschlachten zeigen eindrucksvoll, dass sich Ubisoft viele Gedanken macht, wie sich die **Assassin's Creed**-Serie weiterentwickeln soll. Zeit dafür war es, drehte sich die so genannte Ezio-Trilogie zumindest spielerisch nahezu auf der Stelle. Wir freuen uns jedenfalls schon sehr auf eine erste spielbare Version von **Assassin's Creed 3**. Schließlich ist's nicht mehr lang bis zum Erscheinen im Oktober. **DM**

## Das muss das Boot abkönnen!

sogar noch assassinenhafter agieren als in den Vorgängern. So gibt es künftig nicht nur stationäre Heuhaufen, sondern auch welche, die von Kutschern durch die Stadt gekarrt werden – nicht nur eine gute Möglichkeit, um unerkannt von A nach B zu gelangen, sondern auch, um so manche Wache beim Vorbeifahren ins Heu zu ziehen und so lautlos auszuschalten. Außerdem dürfen wir nun als Rotröcke verkleidete Rebellen zu Hilfe rufen, in deren Mitte wir den Gefangenen spielen und uns auf diese Weise an Wachposten vorbei schmuggeln können.

Doch alle Vorsicht bringt nichts, Connor wird entdeckt und es kommt zum handfes-

Ein neuer **Attentats-Move**: hinter einer Ecke lauern und im richtigen Moment zuschlagen.



**Connor, mein Held**  
Daniel Matschijewsky  
Redakteur  
danielm@gamestar.de

Ich freue mich sehr, dass **Assassin's Creed 3** endlich den großen Schritt nach vorn wagt, den ich mir seit den Vorgängern **Brotherhood** und **Revelations** erhofft hatte. Das neue Szenario und wie Connor darin zu Werke geht, macht schon jetzt viel her und dürfte die Serie auf ein neues Level heben. Mir hat es vor allem das riesige Umland angetan und was ich darin alles so tun und erleben kann – **Red Dead Redemption** lässt grüßen. Hoffentlich wird die Geschichte nachvollziehbar weitererzählt. Da bin ich allerdings skeptisch, immerhin gehörte das noch nie zu den Stärken von **Assassin's Creed**.



# KAMIRA

VERRAT LIESS

IHR HERZ  
ERFRIEREN



# LASTCHAOS

BarunsOn  
games

3D Action MMORPG  
**LASTCHAOS.DE**

**gamigo**

Published by gamigo AG. All rights reserved. © 2003-2012 Barunson Games Corporation. All rights reserved.  
"Last Chaos" is the copyright and trademark of Barunson Games Corporation. All rights reserved.





**Michael Trier, Chefredakteur**  
michael@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** E3-Messeplan, E3-Werbebanner, E3-Babes, E3-PKS, E3-Videos, E3-Artikel, E E E, ech dreh noch durch!

**Zuletzt gelesen** E3-Berichterstattung

**Zuletzt gedacht** Statt des E3-Mottos »Innovation unveiled« wäre »Bows & Helicopters« passender gewesen.

**Meine Meinung zu:**

**Max Payne 3** Als Serien-Fan hatte ich Schlimmes befürchtet. Aber Max ist immer für eine Überraschung gut: super Spiel!

★★★★★

**Spec Ops: The Line**

—

**Game of Thrones** Als Serien-Fan hatte ich Schlimmes befürchtet. Und es ist eingetroffen: Story hui, Spiel pfui sehr, sehr schade!

★★★

**Michael Graf, Mitglied der Chefredaktion**

micha@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** »Dexter«, Staffel 4. Kann nie wieder Filme mit John Lithgow anschauen.

**Zuletzt gehört** Diverse Soundtracks.

**Zuletzt gedacht** Die E3 hat wunderbar vor Augen geführt, was in der Spieleindustrie schief läuft. Nämlich ziemlich viel.

**Meine Meinung zu:**

**Max Payne 3** Feines Spiel, aber mir hat der melancholische Ex-Cop besser gefallen als dieser zynische Rambo-Opa (»Rambopa«).

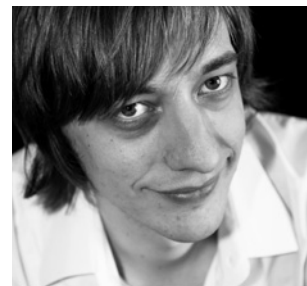
★★★★

**Spec Ops: The Line** Tatsächlich ein bisschen wie Apocalypse Now zum Mitspielen – Klasse!

★★★★

**Game of Thrones** Ich lese erstmal die Bücher. Bis ich da durch bin, gibt's hoffentlich Patches.

★★



**Daniel Visarius, Mitglied der Chefredaktion**  
daniel@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** Die erste Folge von »Mad Men«. Die Serie braucht Zeit.

**Zuletzt gehört** Mal wieder Massive Attack.

**Zuletzt gedacht** Die Unreal Engine 4.0 sieht richtig lecker aus.

**Meine Meinung zu:**

**Max Payne 3** Packende Story und ordentlich Action. Dass was als Spiel übrig bleibt, ist mir aber zu sehr Standard.

★★★★

**Spec Ops: The Line** Endlich mal wieder eine Schießerei in einer halbwegs unverbrauchten Umgebung. Aber auch hier ist das eigentliche Spiel nur Durchschnitt.

★★★

**Game of Thrones**

—

# GameStar



**Petra Schmitz, Redakteurin**  
petra@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** Aus dem Fenster. Und hab innerlich geweint. Kann's irgendwann mal Sommer werden. Oder zumindest Frühling?

**Zuletzt gelesen** Absurde Preise im Auktionshaus von Diablo 3. Die spinnen doch!

**Zuletzt gedacht** Die Beta-Wochenenden von Guild Wars 2 finden viel zu selten statt.

**Meine Meinung zu:**

**Max Payne 3** Max funktioniert auch im Hawaii-Hemd in São Paulo. Toll!

★★★★★

**Spec Ops: The Line** Das Beste, was ich seit langer Zeit in Sachen Story erlebt habe.

★★★★★

**Game of Thrones** Noch ein Story-Gigant – für den ich leider blödes Gameplay ertragen muss.

★★★

## GameStar-Leser fragen Petra Schmitz\*

**Was würdest du eigentlich machen, wenn du nicht bei GameStar arbeiten würdest?**

Ha, prima Frage, weil so einfach zu beantworten. Ich wäre natürlich eine wahnsinnig erfolgreiche Krimischriftstellerin, der Hollywood absurde Mengen Geld für die Rechte an ihren Büchern zahlen würde. Hey, man wird ja wohl noch träumen dürfen!

**Die berühmten drei Spiele für die Insel?**

Wenn die Insel gescheitertes Internet hat, nehme ich gar kein Spiel mit. Dann hab ich nämlich alle via Download parat. Es lebe die digitale Distribution! Nur dass die Runterlad-Spiele oft teurer als die Ladenversionen sind, halte ich für einen schlechten Witz, der schon viel zu lange erzählt wird.

**Du findest Star Wars und Star Trek doof. Gibt es irgendeine Science Fiction, die du magst?**

Na klar! Die gescheite. Als da wären beispielsweise Simmons Hyperion-Bücher. Ich mag auch die ollen Bücher von Farmer wie das großartig Dark is the Sun. Wunderbar zu lesen: Alan Dean Foster. Von ihm kann ich gerade für den Frühling Midworld empfehlen. Alles alte Schinken, aber alle noch immer gut.



**Heiko Klinge, Redakteur**  
heiko@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** »Tucker & Dale vs. Evil«, herrlich schwarzhumorige Horror-Satire.

**Zuletzt gehört** Pennywise: »All or nothing« Das bislang beste Punk-Album 2012.

**Zuletzt gedacht** Gehöre ich zu einer austerbenden Rasse, wenn ich mich weigere, Items in einem Auktionshaus zu kaufen?

**Meine Meinung zu:**

**Max Payne 3** Sieht klasse aus, spielt sich klasse, aber ein Punkt Abzug wegen den technischen Problemen.

★★★★

**Spec Ops: The Line** Überfälliges Gegengewicht zum Hurra-Patriotismus von CoD.

★★★★

**Game of Thrones** Klassischer Fall von »Kauf ich zum Budget-Preis«.

★★★



**Daniel Matschijewsky, Redakteur**

danielm@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** »Arjuna«, alte, aber nach wie vor sehr aktuelle Anime-Miniserie über den Wert unseres Planeten.

**Zuletzt gelesen** Noch immer »Otherland«. Ist aber auch ein dicker Wälzer. Mit drei ebenso dicken Fortsetzungen.

**Zuletzt gedacht** Die E3 ist auch nicht mehr für Überraschungen gut, wie sie es mal war.

**Meine Meinung zu:**

**Max Payne 3** Toll erzählter Action-Reißer.

Was brauche ich mehr?

★★★★★

**Spec Ops: The Line** Gewöhnliche Ballerei in ungewöhnlichem Setting. Najaaa.

★★★

**Game of Thrones**

– (muss erstmal die Serie nachholen)

**Fabian Siegmund, Redakteur**

fabian@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** Da hab ich mir doch glatt mal ein Fußballspiel angesehen! Deutschland gegen ... die anderen. Und gewonnen!

**Zuletzt gelesen** George R.R. Martin: »Fevre Dream«. Anfangs spannend, gegen Ende stellt sich der Vampir-Held dämlich an.

**Zuletzt gedacht** Wow, das ist schon krass, wie da alles bei Close Quarters kaputt geht.

**Meine Meinung zu:**

**Max Payne 3** Top-Story, aber vom Multiplayer-Modus hatte ich mir mehr versprochen.

★★★★★

**Spec Ops: The Line** So eine krasse Story!

★★★★

**Game of Thrones** Ich liebe die Bücher, aber so sehr Fan bin ich dann doch wieder nicht.

★★

# Team

**Hendrik Weins, Redakteur**

hendrik@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** »The Avengers«, anscheinend werden Superhelden wieder cool.

**Zuletzt gelesen** Martin Suter, »Business Class: Geschichten aus der Welt des Managements«. Urkomische Kurzgeschichten.

**Zuletzt gedacht** Immer wenn ich »Zuletzt gedacht« lese, fällt mir auf, dass ich in diesem Moment an gar nichts denke.

**Meine Meinung zu:**

**Max Payne 3** Ich verzeihe den Entwicklern den Stilbruch noch immer nicht, aber dennoch macht das Spiel einen Heidenspaß.

★★★★★

**Spec Ops: The Line** Just another Shooter.

★★★

**Game of Thrones** Ich verstehe den Hype nicht, die Bücher sind lahm, die Serie ganz ok.

★

**Florian Klein, Redakteur**

florian@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** Meinen zweiten Level-9-Panzer »E-50« bei World of Tanks.

**Zuletzt gelesen** »Rogue« statt »Rogue Powder« bei den Schminkuntersilien im Bad ...

**Zuletzt gedacht** ... und mir absolut nichts dabei gedacht – zu viele RPGs gespielt? ;)

**Meine Meinung zu:**

**Max Payne 3** Zwar habe ich nicht viel Zeit zum Spielen, aber dafür stehe ich sie mir.

★★★★★

**Spec Ops: The Line** Frisches Szenario, dusterdichtete Story und bewährte Mechanik ... irgendwo finde ich noch die Zeit dafür.

★★★★

**Game of Thrones** Die Bücher habe ich größtenteils gern gelesen, aber trotz guter Story ist mir meine Zeit für das hakelige Spiel zu schade.

★★

**GastStars****Knut Gollert**

Wer Knut heißt, ist niedlich, egal ob Eisbär oder Spieleredakteur. Zumindest als Kind. Später werden Knuts brummig und stinkig, wenn man sie nicht beschäftigt: Bei Eisbären tut's ein Eimer Fischköpfe, bei Redakteuren ein MMO. Deshalb spielt unser Knut Tera.

**Kristin Knillmann**

Am liebsten taucht unsere Jungredakteurin in der Indie-Szene nach Perlen. Wer in ihrer Hörweite »Quantum Conundrum« flüstert, bekommt sie drei Tage lang nicht mehr von der Backe. Es sei denn, jemand anders flüstert »Humble Indie Bundle«.

**Jochen Gebauer**

Enttäuscht hat Jochen Gebauer beim Ahnenforschen festgestellt, in keinsten Weise mit irgendwelchen Königen verwandt zu sein (als ob ein Nachname, der »neu zugezogener Bauer« bedeutet, da nicht eh schon Indiz genug wäre). Weil er trotzdem nicht aufs höfische Ränkespiel verzichten möchte, liest, schaut und spielt er Game of Thrones.

**Michael Günter**

Als Teil unseres E3-Agententeams infiltrierte der Chefredakteur unseres Schwestermagazins Onlinewelten unter anderem den Stand von Ubisoft.

**Malte Witt**

Todesmutig und mit einer Schwimmbeckenladung Energy-Drinks bewaffnet stirbt sich Malte derzeit Nacht für Nacht durch den Inferno-Modus von Diablo 3.

**McMillen & Refenes**

Edmund und Tommy, die Entwickler von Super Meat Boy, erzählen im Reportteil, wie zwei Schulabrecher ohne Geld der spaßbefreiten Spieleindustrie einen Indie-Hit bescherten.





## 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	Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar/Rockstar	08/12	89	9	10	9	10	8	9	8	9	7	10	10
8	Assassin's Creed: Revelations	Actionspiel	Ubisoft/Ubisoft Montreal	01/12	88	9	9	7	10	8	10	9	8	9	9	9
9	Darksiders	Actionspiel	THQ/Vigil	11/10	86	8	9	9	9	9	8	9	7	10	8	8
10	Spec Ops: The Line	Actionspiel	Take 2/Yager Development	08/12	85	7	9	9	10	9	7	7	7	10	10	10
11	Rayman Origins	Jump&Run	Ubisoft/Ubisoft Montpellier	05/12	85	9	10	8	9	9	8	10	7	9	6	6
12	Trine 2	Action-Adventure	Dtp/Frozenbyte	02/12	85	10	9	7	10	10	6	10	8	10	5	5
13	Mafia 2	Actionspiel	2K Games/2K Czech	10/10	85	9	10	7	10	8	7	9	7	8	10	10
14	Deus Ex: Human Revolution	Rollenspiel-Shooter	Square Enix/Eidos Montreal	10/11	85	8	9	8	9	7	9	8	8	9	10	10
15	Red Orchestra 2	Multiplayer-Shooter	Peter Games/Tripwire	12/11	85	6	9	8	9	8	8	9	10	10	8	8

## Abenteuer-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests / Handlung	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	The Witcher 2 Enhanced Ed.	Rollenspiel	Namco Bandai/CD Projekt	06/12	89	10	10	8	10	8	9	9	8	9	8
6	Deponia	Adventure	Daedalic	03/12	88	9	10	8	10	9	7	8	10	10	8
7	World of Warcraft: Catadysm	Online-Rollenspiel	Blizzard/Blizzard	02/11	88	7	9	9	9	9	9	10	9	8	9
8	Fallout: New Vegas	Rollenspiel	Bethesda/Obsidian	12/10	88	7	9	7	9	8	10	9	10	9	10
9	Rift	Online-Rollenspiel	Trion	05/11	87	8	8	8	8	9	10	9	9	8	10
10	Dragon Age 2	Rollenspiel	Electronic Arts/Bioware	04/11	87	7	9	9	9	8	8	9	10	9	9
11	Lost Horizon	Adventure	Deep Silver/Animation Arts	10/10	87	7	9	10	9	9	8	9	8	8	10
12	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	EA/Bioware	03/12	86	7	9	7	9	9	9	9	9	9	9
13	Harveys neue Augen	Adventure	Rondomedia/Daedalic	10/11	86	7	8	9	10	8	7	10	9	10	8
14	Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Deep Silver/Piranha Bytes	06/12	86	7	10	9	9	9	9	8	8	8	9
15	Lost Chronicles of Zerzura	Adventure	dtp/Cranberry Production	03/12	86	7	9	9	10	9	7	9	8	9	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 / Gebäude	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	Port Royale 3	WiSim	Kalypso/Gaming Minds	06/12	82	6	7	8	7	8	10	10	8	8	10
10	Warlock: Master of the Arcane	Rundenstrategie	Ino-Co Plus/Paradox	07/12	82	8	9	8	8	7	10	8	6	10	8

## 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 Erfahrungslevel entspricht.

### 6 PC-Konfiguration

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

### 7 Spielspaß-Wertung

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

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

### 8 Preis / Leistung

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

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

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 1.6.2012

PREIS ca. 45 Euro

USK ab 18 Jahren

## Max Payne 3

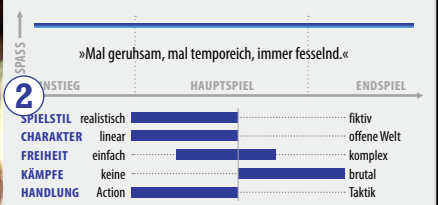
Actionspiel

**Publisher** Rockstar Games  
**Entwickler** Rockstar Vancouver  
**Sprache** Englisch mit dt. Untertiteln  
**Ausstattung** DVD-Box, 4 DVDs, 22 Seiten Handbuch  
**Kopierschutz** Rockstar Social Club, Gameshield



### GENRE-CHECK

ACTIONSPIEL



### MULTIPLAYER

**SPIELMODI (SPIELER)** Deathmatch (16), Team-Deathmatch (16), Gang Wars (16), Payne Killer (8) **SPIELTYPEN** Internet, LAN **DEDICATED SERVER** Nein  
**VERSUCHE** Intern (Rockstar Social Club) **MULTIPLAYER-SPASS** 10 Stunden  
**WERTUNG** Gut  
»Anfangs spaßig, verliert aber mit der Zeit seinen Reiz.«

### GRAFIK

hohe Detailfülle + glaubwürdiges Ragdoll-System  
wechselnde Farbstimmung  
strapazierende Unschärfe-Effekte

9/10

### SOUND

toller Soundtrack + ausgezeichnete Sprecher  
krachende Effekte  
keine deutsche Synchronisation

10/10

### BALANCE

sanfter Einstieg + fünf Schwierigkeitsgrade  
bockschwerer Hardcore-Modus + vereinzelt Frust-Passagen  
mitunter unfair verteilte Speicherpunkte

9/10

### ATMOSPHERE

coole Kill-Cams + fließender Übergang zwischen Film und Spiel  
toller Hauptdarsteller  
Achievements stören die Glaubwürdigkeit

10/10

### BEDIENUNG

eingängige Maus- und Gamepad-Steuerung  
Speicherpunkte separat anspielbar  
Zwischensequenzen nicht immer abbrechbar

8/10

### UMFANG

recht langer Story-Part  
Arcade-Modus  
umfangreicher Multiplayer-Modus

9/10

### LEVELDESIGN

zerstörbare Umgebung  
detail- und abwechslungsreiche Schauplätze  
sehr linear + lahme Rail-Shooter-Passagen

8/10

### KI

gutes Deckungsverhalten + Flankenmanöver  
variable Vorgehensweisen  
tümpe Bossgegner

9/10

### WAFFEN & EXTRAS

Bullet Time + sogar kleine Revolver können tödlich sein ...  
... was die Waffenauswahl letztlich überflüssig macht  
Knarren mit Laser-Zielvorrichtung verhalten sich wirr

7/10

### HANDLUNG

glaubwürdiger Held + spannende Wendungen  
angenehmes Erzähltempo  
befriedigendes Ende

10/10





Bizarre Maschinen spucken reihenweise **Sofas** aus. Und wie da jetzt rüber kommen?

### ➤ Stärken

- + abgedrehte Physik-Rätsel
- + coole Dimensionswechsel
- + drollige Geschichte

### ⊖ Schwächen

- unbefriedigendes Ende
- mühsame Hüpfeinlagen

Ooh ... Das tut mir außerordentlich Leid.



# Quantum Conundrum

Das neue Spiel von Portal-Erfinderin Kim Swift entpuppt sich im Test als flauschiges Puzzle-Vergnügen – so lange wir dabei nicht hüpfen müssen. Von Jochen Gebauer

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Airtight Games (Dark Void, GS 03/2010: 70 Punkte)**  
Termin: **21.6.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **15 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/7684](http://GameStar.de/Quicklink/7684)

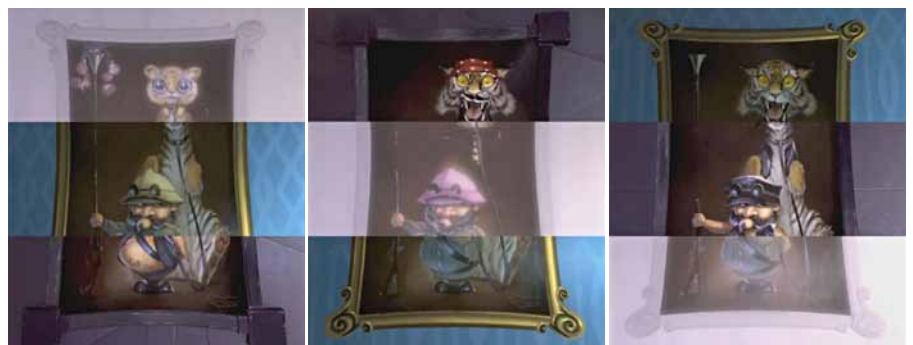
**D**as kommt davon, wenn man einen verrückten Professor in der Familie hat: Kaum trudelt unser namenloser, zwölfjähriger Klein-Protagonist im irrwitzigen Anwesen seines Onkels ein, macht's irgendwo »Bumm« und aus dem geplanten Besuch wird eine ausgewachsene Rettungsaktion. Der besagte Onkel nämlich hat sich bei einem Experiment offenbar in eine Paralleldimension geballert und steckt da fest; jedenfalls körperlich, denn beobachten kann er uns bei der rund zehnstündigen Befreiung trotzdem. Und reihenweise herab-

lassende Kommentare abgeben sowieso. **Quantum Conundrum** bedient sich einer ganz ähnlichen Erzählweise wie **Portal**, und das kommt nicht von ungefähr; schließlich haben beide Spiele mit Kim Swift die gleiche Erfinderin. Aber obwohl **Quantum Conundrum** streckenweise so frappierend an das große Vorbild erinnert, dass sich der Begriff »Klon« förmlich aufdrängt, bewahrt es trotzdem einen ganz eigenen Charme – und zwar einen flauschigen.

Um uns durch die insgesamt 51 Rätsel-Räume des Onkel-Anwesens zu puzzeln, wechseln wir in neue Dimensionen. Zum Beispiel in eine flauschige: Dort werden Objekte zehnmal leichter, und schon kann unser Knirps den massiven Safe hochheben. Etwa, um ihn auf einen Schalter zu stellen, den das Ding dann betätigt – jedenfalls sofern wir vorher wieder zurück in die normale Dimension wechseln. Im Spielverlauf kommen drei weitere Dimensionen hinzu: eine schwere,

## Steam-Pflicht

**Quantum Conundrum** erscheint exklusiv auf Valves Online-Plattform Steam. Das Spiel setzt also eine Internetverbindung zum Download und einmaligen Aktivieren voraus, kann anschließend aber offline gespielt werden. Ein Weiterverkauf ist dadurch nicht möglich.



Je nach eingestellter Dimension verändern die **Gemälde** des Anwesens ihre Details.





## 4D und doch zu flach

Kristin Knillmann  
Redakteurin  
kristin@gamestar.de

Wie ich mich auch wehre, der Portal-Gedanke geht mir beim Puzzeln nicht aus dem Kopf. Das Gameplay kann locker mit dem großen Bruder mithalten, die Inszenierung hinterlässt bei mir aber einen faden Beigeschmack. Wenn mich Portal mal frustrierte, motivierten mich Story und Welt dazu, an meine Grenzen zu gehen. Quantum Conundrums blasser Kulisse voller Sofas und Büchern fehlt hingegen das gewisse Etwas.

eine langsame und eine, bei der sich die Schwerkraft umkehrt. Daraus resultieren kombinierte (und wunderbar konzipierte) Problemlösungen. Wollen wir etwa einen Safe durch eine Laserstrahl-Barriere bugsieren, dann heben wir ihn flauschig hoch, werfen ihn in Richtung Strahlen und wechseln in die schwere Dimension, damit uns die Laser den fluffigen Safe nicht zerbröseln. Sollen wir hingegen einen Deckenschalter betätigen, dann stellen wir flauschig einen Safe darunter, machen ihn wieder schwer – und kehren die Schwerkraft um.

Ganz ähnlich wie **Portal** lebt **Quantum Conundrum** von einem »Huch, wie soll ich das denn bitte anstellen«-Gefühl – dem kurz darauf der erhellende Geistesblitz folgt. Kim Swift schafft erneut spielend, woran manche Knobelspiele scheitern: Die Balance zwischen »Häh?« und »Aha!« ist nahezu perfekt, und wir fühlen uns beim Spielen wahnsinnig schlau statt unfassbar dämlich. Dass die Level-Optik unterdessen mit Details geizt und sich die einzelnen Versatzstücke bisweilen wie Eier gleichen, haben wir schon nach zehn Minuten vergessen – nicht zuletzt ein Verdienst des einfallsreichen Level-Designs. Da spucken seltsame Apparaturen einen Schwall von Sofas durch die Luft, die uns als Brücke dienen (jedenfalls sobald wir rausgefunden haben, wie zum Kuckuck wir da eigentlich hinkommen), da rollen Förderbänder mit Panzerschränken, da schubst eine Roboter-Armee die drin-

## Die vier Dimensionen



### Flauschig

In der flauschigen Dimension wiegen Objekte zehnmal weniger als normal. Wir können also bockschwere Dinge wie diese Tresore hochheben und sie genau dahin bugsieren, wo wir sie gerade brauchen. Außerdem schweben flauschige Sachen ganz prima in der Luft, wenn zufällig ein Ventilator in der Nähe ist. Zum Beispiel, um uns eine Brücke zu bauen.



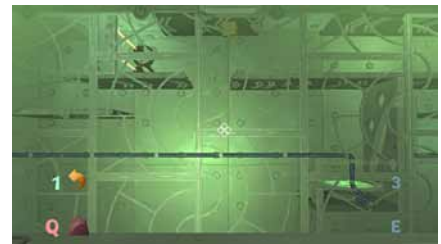
### Schwer

Die schwere Dimension eignet sich ganz wunderbar, um Glasscheiben zu zerdeppern. Außerdem erhöhen wir damit das Gewicht von Kisten, wodurch sie sich super zum Beschweren von solchen Bodenplatten eignen – ganz besonders, wenn ein Ventilator die flauschige Variante sofort in alle Himmelsrichtungen pusten würde.



### Langsam

Während wir uns in der langsamen Dimension mit Normalgeschwindigkeit bewegen, kommt alles andere in Zeitlupe voran. Wie beispielsweise dieser Laserstrahl, bei dem wir langsam (und unter Mithilfe der schweren Dimension) bestimmen, welche Panzerschränke nun gesprengt werden und welche wir für eine spätere Treppe noch dringend brauchen.



### Verkehrt

In der verkehrten Dimension wirkt die Schwerkraft entgegengesetzt und erlaubt uns, diese Kiste auch übers Förderband an der Decke zu transportieren. Hilft zudem bei Höhenproblemen: Wollen wir ganz nach oben, klettern wir einfach auf irgendwas Stabiles, kehren die Schwerkraft um, und schon werden wir in luftige Höhen katapultiert.

gend benötigten Kisten alle naselang in einen Abgrund ... kurz: **Quantum Conundrum** inszeniert ebenso abgefahrene wie abwechslungsreiche Physik-Rätsel, für Profiknobler vielleicht einen Tick zu leicht, für ein flottes Spielvergnügen ohne lange Denkpausen aber haargenau richtig.

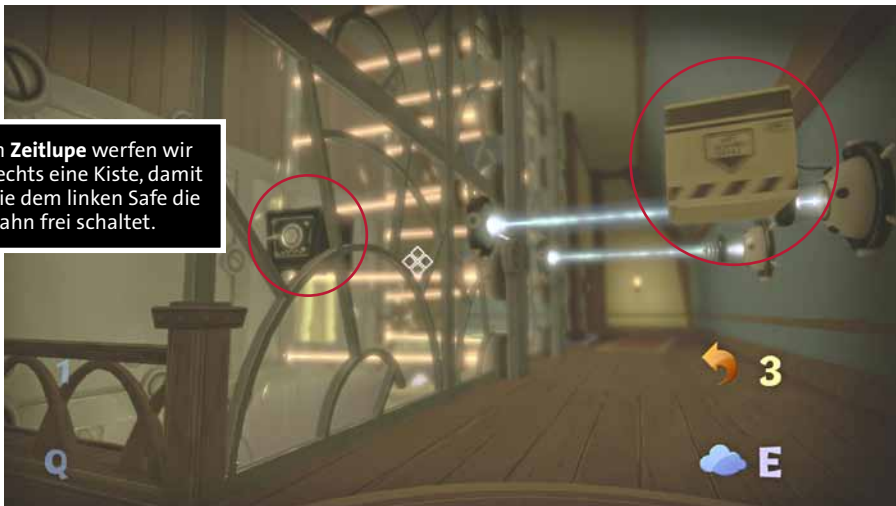
Der Wechsel zwischen den Dimensionen geht dabei kinderleicht per Tastendruck von der Hand und funktioniert in Windeseile so intuitiv wie Portale schießen bei **Portal**. Außerdem nimmt sich **Quantum Conundrum** in drei Spielabschnitten viel Zeit, um uns

nacheinander in alle Facetten der unterschiedlichen Dimensionen einzuführen. Im Gegensatz zu **Portal** allerdings fehlt ein echter Schluss-Abschnitt schmerzhaft – also einer, in dem wir endlich alles wissen, alles können und alles kombiniert einset-

## Perfekte Häh?-Aha-Balance

zen dürfen. Zwar gibt es einzelne Rätsel, bei denen wir tatsächlich jede Dimension benötigen, aber die sind vergleichsweise selten; gerade im letzten Akt, bei dem die umgekehrte Schwerkraft im Mittelpunkt steht, quält uns **Quantum Conundrum** stattdessen mit ungewöhnlich vielen (und teils außergewöhnlich frustrierenden) Hüpfenlagen. Die Krux in diesen Sequenzen ist, dass wir zwar nach dem zweiten oder dritten Versuch durchaus wissen, wann wir wo in welche Dimension wechseln müssen, um den nötigen Sprung zu schaffen – aber am Ende trotzdem zehn oder fünfzehn Anläufe brauchen, weil die Zeitfenster schmal und das erforderliche Timing absurd präzise ist. Nach der im wahrsten Sinne des Wortes flauschigen ersten Spielhälfte fallen diese Jump&Run-Elemente ein wenig aus dem Rahmen; ein paar knackige Rätsel wären uns da wirklich lieber gewesen.

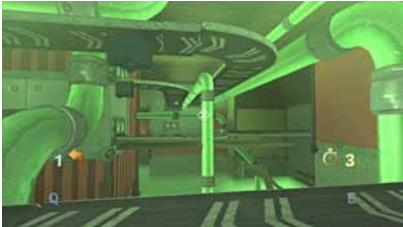
In **Zeitlupe** werfen wir rechts eine Kiste, damit die dem linken Safe die Bahn frei schaltet.





Ein ähnliches Abschlussproblem hat übrigens auch die Handlung – wobei »Handlung« in diesem Fall ein bisschen zu viel gesagt ist. Im Grunde dreht sich der Plot nämlich ausschließlich darum, dass wir in allen drei Flügeln des Hauses je einen Generator anwerfen. Haben wir das erledigt und freuen uns auf ein großes Finale, endet

## Beispiel-Rätsel



### Erster Schritt

Wie kommen wir bloß auf die Plattform gegenüber? Zum Springen ist es zu weit, also beamen wir die Kisten auf dem Förderband erst einmal per Schwerkraft-Dimension an die Decke und warten, bis sie genau dort sind, wo wir sie haben wollen, um dann ...



### Zweiter Schritt

... wohlüberlegt in den langsamen Modus des Spiels zu wechseln, damit wenigstens eine Kiste in aller Seelenruhe von der Decke plumpst und wir mehr als genug Zeit haben, um aus der richtigen Position ...



### Dritter Schritt

... genau auf diese Kiste zu hüpfen und so den eigentlich unüberwindbaren Abgrund mühelos zu bewältigen. Wobei: Ganz so mühelos funktionieren die Sprungeinlagen auch wieder nicht, denn wenn wir bloß einen Zentimeter zu weit hüpfen ...



### Vierter Schritt

... tragen wir nie wieder Socken in Sandalen. Gut, das ist ein lobenswertes Vorhaben, aber deshalb muss man ja nicht gleich Selbstmord begehen. Obwohl ... das kommt auf die Socken und auf die Sandalen an. Und auf die Hühneraugen ...

**Quantum Conundrum** ebenso abrupt wie unbefriedigend mit ein paar 08/15-Rätseln und einem Cliffhanger der Marke »DLC folgt«. Immerhin entschädigen uns die unvermittelt auftauchenden Credits mit einem eingängigen Grunge-Song. Wer jetzt gleich wieder **Portal** denkt, der ist insofern auf der richtigen Spur, als **Quantum Conundrum** auffallend viele Elemente des Vorbilds kopiert. So bewegen wir uns nicht nur streng linear von einem Rätsel-Raum zum nächsten, sondern spazieren zwischen den einzelnen Räumen durch kurze, mitunter identische Passagen, die nur dazu dienen, dass der Erzähler in Gestalt unseres Onkels seinen teils gehässig-sarkastischen Senf abgeben kann. Der ist prima, allerdings ausschließlich auf Englisch vertont und stellenweise aufrecht komisch – sieht im Vergleich zu **GLADOS** aber trotzdem kein Land, weil sich unter den Gags auch viele Rohrkrepierer tummeln. Streckenweise wirkt **Quantum Conundrum** zu bemüht witzig, zum Beispiel, wenn es uns nach dem Ableben mit einem Hinweis darauf beglückt, was unser zwölfjähriger Protagonist nun nie erleben wird. Das könnte lustig sein, fällt aber mit Sachen wie »Dir wird nie Brusthaar wachsen« oder »Du wirst nie versehentlich auf alle antworten klicken« eher in die Kategorie »aua«. Apropos Ableben: Das passiert uns bei den Hüpfteinlagen zwar ständig, fällt spielerisch aber nicht ins Gewicht, weil die Speicherpunkte reichhaltig und fair gesetzt werden.

Ein schlechtes Spiel ist **Quantum Conundrum** trotz dieser Kritikpunkte nicht – aber eben um jenen Tick schwächer als **Portal**, mit dem es sich schon dadurch messen lassen muss, dass es viele Spielelemente nahezu unverändert übernimmt. Dazu zählt übrigens auch der namen- und seelenlose Protagonist, der im Vorbild funktionierte, weil er (beziehungsweise sie) als Versuchskaninchen konzipiert war. Im Falle von **Quantum Conundrum** hingegen könnte man trotz Comic-Stil schon fragen, warum Onkelchen seinen zwölfjährigen Neffen in lebensgefährliche Situationen schickt – und warum der sich das klag- und widerspruchsvoll gefallen lässt, zumal der liebe Herr Onkel ein ziemlich unsympathischer Kerl ist. Aber:



### Fluffy is everything

Jochen Gebauer  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Verzeihen Sie mir den Anglizismus, aber Sie werden wissen, was ich meine, wenn Sie **Quantum Conundrum** gespielt haben. Und das sollten Sie! Nein, es ist nicht ganz so perfekt wie **Portal**, und ja, das Finale geht leider gründlich in die Hose, aber bis dahin ist die Reise ebenso vergnüglich wie originell. Abgesehen von den Hüpfteinlagen natürlich; auf die hätte ich – zumindest in dieser prominenten Form – nun wirklich verzichten können. Trotzdem ist **Quantum Conundrum** ein richtig schönes Gute-Laune-Spiel. Und fluffy ist es sowieso.

Man muss nicht. Man kann **Quantum Conundrum** auch als das flauschig-originelle Vergnügen begreifen, das es über weite Strecken tatsächlich ist. Jochen Gebauer

TERMIN 21.6.2012

PREIS 15 Euro

USK ohne Altersbeschränkung

Quantum Conundrum

Action-Adventure

Publisher Square Enix

Entwickler Airtight Games

Sprache Deutsch

Ausstattung –

Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK ACTION-ADVENTURE

SPASS

»Bis zum enttäuschenden Finale ausgezeichnet.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SZENARIO realistisch

FREIHEIT linear

HANDLUNG einfach

GEWALT keine

SPIELABLAUF Action

fiktiv

offene Welt

komplex

brutal

Taktik

GRAFIK

gelungener Comic-Stil

coole Gemälde

Level-Versatzstücke ähneln sich sehr

wenige Details

6/10

SOUND

guter (englischer) Sprecher

eingängiger Abschluss-Song

... mit Nerv-Potenzial

passendes Gedudel ...

kein deutscher Sprecher

8/10

BALANCE

sanfte Lernkurve

Tipps vom Erzähler

frustige Hüpfteinlagen

insgesamt einen Tick zu einfach

8/10

ATMOSPHÄRE

herrlich verrückter Onkel

stimmige Spielwelt

längst nicht alle Gags zünden

blasse Spielfigur

7/10

BEDIENUNG

kinderleichtes Dimensionswechseln

sehr faire Speicherpunkte ...

... aber kein freies Speichern

9/10

UMFANG

nicht zu kurz, nicht zu lang

viele Extras und Herausforderungen

kein Anreiz zum erneuten Durchspielen

8/10

LEVELDESIGN

einfallreiche Level

Dimensionenwechsel sinnvoll eingesetzt

gegen Ende zu viel Gehüpf

unterstützt auch alternative Lösungen

9/10

PHYSIK

überzeugende Dimensions-Physik

Schwerkraft wird oft und glaubwürdig genutzt

Physikeigenschaften von Objekten lassen sich ändern

10/10

WAFFEN & EXTRAS

vier Dimensionen

ständiges Wechseln macht Spaß

lädt zum Ausprobieren förmlich ein

9/10

HANDLUNG

witziger Erzähler

viel abgedrehter Wissenschaftsunsinn

Ende unbefriedigend

gut umgesetzter verrückter Professor

im Grunde kein Plot

6/10

ANSPRUCH

EINSTIEG

PROFIS

MINIMUM C2 Duo E8400

AMDX2 64-3800+ / GeForce 8800 GT

2 GB RAM, 2 GB Festplatte

STANDARD C2 Duo E8400

Phenom II X2 550, GeForce GTX 460

2 GB RAM, 2 GB Festplatte

OPTIMUM C2 Quad E7400

Phenom II X4 960, GeForce GTX 580

4 GB RAM, 2 GB Festplatte

Portal-Klon mit vielen coolen Einfällen.

80

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Gut

SPIELZEIT 12 Stunden



**FHM100 SEXIEST** *Women in the World 2012* PRÄSENTIERT VON **JOCKEY**

# FHM

**KÜHLER KOPF**

**So kriegst  
du die Wut  
in Griff**

Methoden zur  
Selbstbeherrschung

**HEISSE KÖRPER**

**Der wahre  
Kick beim  
Outdoor-Sex**

24 Frauen sagen,  
wie sie's wollen

**GLÜHENDE KOHLE**

**Rost frei!  
Die Kunst  
des Grillens**

Fette Tipps vom  
Deutschen Meister

# REBECCA MIR

Die Leser haben  
gewählt: Unsere  
Siegerin der

**100 SEXIEST  
WOMEN**

**IN THE WORLD!**

**WETZT  
AM  
KIOSK  
!!!**

**FHM**  
**MÄNNER SIND SO.**





Die Städte, hier **Normalm**, sind sehr schön gebaut und voller witziger Details.



### ⊕ Stärken

- + unverbrauchtes Szenario
- + spannende Geschichte
- + schrille Charaktere

### ⊖ Schwächen

- Bugs und andere technische Probleme
- miese Balance
- fehlende Komfortfunktionen

### ! (Noch) nicht fertig

#### (Noch) keine Retail-Fassung

Derzeit ist **Krater** nur digital über Steam erhältlich, setzt also ein (kostenloses) Steam-Konto sowie den knapp 1,3GB großen Download voraus. Ende August dieses Jahres soll aber eine Verkaufsfassung in die Läden kommen.

#### (Noch) kein Multiplayer-Modus

Obwohl **Krater** mit seinem nahtlosen Übergang zwischen Solo- und Onlinespiel beworben wird, stand der Multiplayer-Modus zum Testzeitpunkt noch nicht zur Verfügung. Er wird mit einem der kommenden Patches nachgeliefert.

# Krater

Ein stetes Auf und Ab haben wir erlebt, während wir das schwedische Action-Rollenspiel **Krater** getestet haben. Welche Seite überwiegt, lesen Sie im Test. Von Malte Witt

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Lace Mamba Globals** Entwickler: **Fatshark (Lead and Gold, GS 06/10: 70 Punkte)**  
Termin: **12.6.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **14 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/7944](http://GameStar.de/Quicklink/7944)

Unsere drei Helden sind endlich angekommen im Krater. Der ist das Überbleibsel einer mächtigen Explosion während des Untergangs. Als Untergang bezeichnen die Bewohner des Kraters den Atom-Bio-Chemie-Krieg, der die Menschheit an den Rand der Vernichtung gebracht und eine Erde voller Mutanten hinterlassen hat. Unsere Helden zieht es wie so viele andere zur Unglücksstelle, denn tief unter der Erde werden enorme Schätze vermutet. Der gesamte Krater und seine Umgebung sind voller Glücksritter, Gangbosse, Hippies, Abenteurer, Schmuggler und Buddler, die den Boden legal oder illegal nach Brauchbarem durchgraben.

Zurück zu unserem Heldentrio. Das müssen wir in einem kurzen Tutorial erst mal einsammeln. Dann machen wir uns auf den Weg nach Normalm, gelegen am nördlichen Rand des tiefen Tals. In der Stadt angekommen wird uns das erste Mal bewusst, wie schön bunt die postapokalyptische Welt von **Krater** eigentlich ist. Farbenfrohe Hütten aus alten Frachtcontainern schmiegen

sich aneinander, eine Bar aus einem alten Campingwagen, einem riesigen, leeren Treibstofftank und bunt zusammengewürfelten Neon-Schildern beschallt die Straße mit fröhlicher, flotter Musik. Von der farblosen Tristesse anderer Weltuntergangsszenarien keine Spur – endlich mal was anderes.

Im Stadtzentrum treffen wir Alma, für deren »Agentur« wir unsere ersten Aufträge erledigen. Eine der anfänglichen Aufgaben ist schon für einen Lacher gut: Mit einem offensichtlichen Augenzwinkern wird uns aufge-tragen, einen Keller von mutierten Viechern zu säubern. »Klischeehafter geht es doch

## Die vier Klassen



Der **Slayer** ist klein, schnell und haut heftig zu. Dafür hält er aber auch wenig aus; auf seine Gesundheit sollte man also besonders gut aufpassen.



Auch der **Bruiser** verteilt ordentlich Schaden, hält dazu eine Menge aus, ist dafür aber unfassbar langsam. In der Gruppe eignet er sich vor allem als Tank.



Der **Medikus** hat in Krater nur eine Funktion: heilen. Darum haben wir ihn schnell ausgetauscht; andere Klassen mit Heil-Boostern erfüllen die gleiche Funktion.



Unsere Allzweckwaffe: der **Regulator**. Dank seiner Flächenfertigkeiten kann er mit den richtigen Boostern ordentlich Schaden austeilern oder effektiv heilen.





Die **Dungeons** bilden den Gegenpol zu den hübschen Städten.



Gleich zu Anfang erhalten wir die **Blaupause** für eine starke Waffe.

nicht mehr, oder?«, ist in etwa die Antwort, die wir darauf geben. **Krater** nimmt sich an vielen Stellen selbst kein Stück ernst. Das trägt zur sowieso schon eher fröhlichen Atmosphäre bei. Gespräche mit betrunkenen Opas, völlig abgedrehten Hippies und rücksichtslosen, aber irgendwie sympathischen Schmugglern bleiben uns vor allem darum im Gedächtnis, weil die Dialoge so herrlich selbstironisch sind. Schade, dass sie nur bruchstückhaft vertont sind.

## Charaktere können dauerhaft sterben

Gekämpft wird wie aus Action-Rollenspielen bekannt: Am unteren Bildschirmrand befindet sich eine Aktionsleiste mit sechs Fähigkeiten. Jeder unserer drei Charaktere bestimmt zwei davon. Über die Zifferntasten lösen wir die Attacken aus. Neue Angriffe lernt aber keiner der Kerle; jede der vier Klassen hat lediglich zwei Fähigkeiten, die sich im gesamten Spielverlauf nicht ändern. Dafür gibt es so genannte »Booster«, die ähnlich wie die Runen in **Diablo 3** funktionieren. Unser Regulator etwa kann ein elektrisch geladenes Feld erschaffen, das Gegner verlangsamt. Stattdessen wird diese Fähigkeit hingegen mit einem Heil-Booster aus, werden unsere Männer verarztet, während sie in dem Feld stehen. Alternativ könnten wir

auch Schadens-Booster benutzen, beides kombinieren oder einen völlig anderen Modifikator einsetzen. Die Möglichkeiten sind nahezu unendlich, daher stört es auch nicht zu sehr, dass wir im Grunde nur zwei Fähigkeiten zur Auswahl haben.

Aber Moment, war da nicht eben die Rede von vier Klassen? Wir haben doch nur drei Charaktere! Genauer gesagt verfügen wir über drei Charakterplätze. In jeder Stadt können wir neue, stärkere Söldner für unseren Trupp rekrutieren. Doch weil die mitgenommenen Helden im Level aufsteigen und wir sie mit immer besseren Items ausstatten, wachsen sie uns derart ans Herz, dass wir gar nicht mehr tauschen wollen. Besonders ärgerlich ist es, wenn ein Charakter dreimal all seine Lebenspunkte verloren hat. Dann erleidet er eine dauerhafte Verletzung, die ihn im Kampf deutlich schwächt. Auch der permanente Tod ist möglich. Auf hochstufige Helden sollte man also gut aufpassen. Wer sich dabei nicht nur auf gefundene Waffen verlassen will, sollte sich näher mit dem umfangreichen Crafting-System beschäftigen. Sämtliche Gegenstände lassen sich nämlich auch selbst herstellen.

Was ist denn jetzt mit dem Auf und Ab, von dem wir eingangs erzählt haben? Da wäre einmal Freude. Freude über den grandiosen Soundtrack. Getragene Synthesizer-Klänge wechseln sich mit rockigen Tracks aus Bars ab, an denen wir vorbeilaufen. Freude über den schönen, bunten Grafikstil, der so untypisch ist für ein postapokalyptisches Szenario. Freude über Dialogwitz, schräge Charaktere, ein interessantes Fähigkeitensystem. Und dann ist da Ärger. Wir ärgern uns über die völlig vermastete Balance. Das Tutorial ist viel zu kurz und erklärt kaum etwas außer der Steuerung. Immer mal wieder treffen wir auf einzelne Gegner, die unsere Gruppe komplett ausradieren, während wir im nächsten Dungeon wieder bestens zu recht kommen. Ärger auch über technische Probleme – bei uns ist das Spiel mehrere Male ohne erkennbaren Grund abgestürzt. Ärger über fehlenden Feinschliff. Ärger über Quests, die nur nach einem Neustart des Spiels funktionieren. Ärger über Dungeons, die grafisch im krassen Gegensatz zu den hübschen Städten stehen. Ärger darüber, dass das Spiel jetzt schon verfügbar ist. Immerhin aber versorgen die Entwickler ihr Programm sehr regelmäßig mit Patches und Updates. In einem halben Jahr dürfte es dann fertig sein. **MW**



**Es könnte so schön sein.**

Malte Witt  
Trainee  
redaktion@gamestar.de

Krater macht mich traurig. Die erste Stunde im Spiel war super, auch wenn ich mich etwas blöd angestellt habe (was ich auf die schwache Einführung schiebe). Danach sind mir aber mehr und mehr Baustellen aufgefallen, große wie kleine. Warum gibt es keine Formationen, die ich meiner Gruppe zuweisen kann? Warum bleibt meine Gruppe stehen, wenn ich auf Beute außerhalb der Reichweite klicke, anstatt dahin zu laufen? Krater hat eine Menge Potenzial. Das Szenario ist erfrischend neu und sehr interessant, über Dialogwitz und Charakterdesign muss ich nicht noch mehr Worte verlieren. Ich lege das Spiel erst mal beiseite, krame es in ein paar Monaten aber sicher nochmal raus, wenn die Entwickler das Gröbste herausgepatcht haben.

TERMIN 12.6.2012 PREIS ca. 14 Euro USK nicht geprüft

## Krater

Action-Rollenspiel

Publisher Fatshark  
Entwickler Lace Mamba Global  
Sprache Englisch  
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz Steam

**GRAFIK**

- farbenfrohe Städte
- stuckige Animationen
- spärliche Effekte
- langweilige Dungeons

**SOUND**

- toller Soundtrack
- stimmige Umgebungsgesänge
- maue Waffensounds
- immer gleiche Kommentare der Helden

**BALANCE**

- Tutorial erklärt die Steuerung ...
- ... mehr aber auch nicht
- Schwierigkeit der Gegner schwankt extrem
- wichtige Spielelemente werden nicht erklärt

**ATMOSPHERE**

- toller Look
- interessantes, spannendes Szenario
- ständige Abstürze
- bruchstückhaft vertonte Dialoge

**BEDIENUNG**

- einfache und eingängige Maus-Tastatur-Steuerung
- keine automatischen Formationen
- Komfortfunktionen fehlen

**UMFANG**

- hohe Spielzeit
- große Spielwelt
- jede Menge Items
- ständig gleiche Levelbausteine in den Dungeons

**QUESTS**

- oft witzige und abwechslungsreiche Aufgabenstellungen ...
- ... die aber bloß in Mutantenkloppen enden
- Bugs stören Quests

**CHARAKTERSYSTEM**

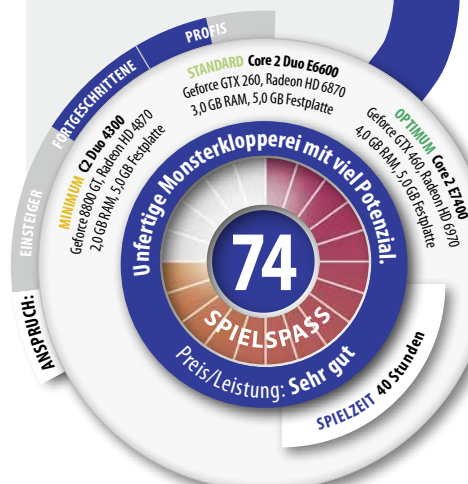
- endgültiger Tod
- Booster und Implantate zur Individualisierung
- zwei Fähigkeiten pro Klasse sind trotzdem zu wenig
- keine echte Bindung zu den austauschbaren Charakteren

**ITEMS**

- große Flut (nützlicher) Items
- umfangreiches Crafting
- Waffenwerte haben spürbare Auswirkungen

**HANDLUNG**

- witzige, schrille Charaktere
- wendungsreiche Geschichte
- unverbrautes Szenario







GameStar  
Gold-Award

# Max Payne 3

Max Payne ist nicht in Würde gealtert, sondern in New Jersey. Aus dem Melancholiker ist ein Zyniker geworden. Sein drittes Abenteuer ist nicht einfach nur wildes Geballer, sondern auch eine berührende Charakterstudie. Von Fabian Siegmund

Genre: Actionspiel Publisher: Rockstar Games Entwickler: Rockstar Vancouver (Bully: Die Ehrenrunde, GS 12/07: 84 Punkte)  
Termin: 1.6.2012 Spieler: 1 bis 16 Sprache: Englisch mit deutschen Untertiteln Preis: 45 Euro

GameStar.de/Quicklink/7401 Auf Heft-DVD: Test-Video

**M**ax Payne ist ein Mann im Zwiespalt. In einem Moment lethargisch, selbstversunken, passiv, im nächsten explosiv, kompromisslos, unaufhaltsam in seiner Entschlossenheit. **Max Payne 3** ist ein Actionspiel im Zwiespalt. In einem Moment emotional, fast schon poetisch, raue Film-Noir-Unterhaltung für Erwachsene, im nächsten eine Action-Klamotte mit genretypischen Gegnerscharen, Moorhuhn-Passagen und Achievements. Doch trotz ihrer Macken sind beide im wahrsten Sinne des Wortes richtig liebenswert.

## ⊕ Stärken

- + packende Story
- + tolle Inszenierung
- + irre Schießereien

## ⊖ Schwächen

- nervige Bildeffekte

Seit Max Paynes letzten Abenteuern sind einige Jahre ins Land gegangen, doch

## ! Online-Zwang und Kopierschutz

Die DVD-Version von **Max Payne 3** benutzt den Kopierschutz GameShield IronWrap. Steam- und DVD-Version setzen außerdem ein Konto beim kostenlosen Rockstar Social Club voraus, beim dem das Spiel einmalig online aktiviert werden muss. Damit werden Konto und Spiel untrennbar verbunden, was den Weiterverkauf verhindert.

der Schmerz über den Verlust seiner Frau und seiner kleinen Tochter ist nicht gewichen, im Gegenteil: Die Liebelei mit Mona Sax aus **Max Payne 2** war schnell vorbei und vergessen, zurückgeblieben ist nur die immer tiefer werdende Trauer. Max hat seinen Job bei der Polizei gekündigt und einen neuen Lebensinhalt gefunden: saufen.

Wie jeden Abend versumpft er gerade in seiner Stammkneipe, da spaziert Raul Passos zur Tür herein, ein alter Bekannter aus besseren Tagen. Im Gepäck ein Jobangebot: Max soll Passos nach São Paulo begleiten und mit ihm als Bodyguard für eine neuere-

che Industriellenfamilie arbeiten. Das ist so ziemlich das Letzte, wonach Max der Sinn steht, immerhin ist der Alkoholiker schon mit seinem eigenen Leben total überfordert – wie soll er da andere beschützen? Letztlich bleibt ihm dann aber doch keine Wahl: Als Max im Affekt einen halbstarken Gangster erschießt und so einen Kleinkrieg mit der Mafia auslöst, kann er sich in seiner Heimat New Jersey nicht mehr auf die Straße wagen. Also nächster Halt: São Paulo.

Der neue Job lässt sich ganz gut an. Auf Cocktailpartys der brasilianischen High Society gibt's nämlich auch Whiskey. Doch da wird Fabiana, die Ehefrau von Max' Auftraggeber, entführt, und so muss der Ex-Bulle dann doch was für sein Geld tun. Die Geschichte von **Max Payne 3** erinnert zunächst stark an Hollywood-Vorlagen wie **Lebenszeichen** oder ganz besonders **Mann unter Feuer**, wo ebenfalls ein versoffener Ex-Bulle/Soldat/Irgendwas seine entführte Schutzperson zurückholen will. Der entscheidende Unterschied zwischen Film und Spiel: In **Mann unter Feuer** ist das Opfer ein süßes, unschuldiges Mädchen, das eine innige Beziehung zu ihrem Bodyguard aufgebaut hat. Fabiana und Max haben indes nie ein Wort miteinander geredet, und das bisschen, was der Spieler von ihr mitbekommt, wirkt nicht annähernd sympathisch. Bricht deshalb die ganze Story von **Max Payne 3** in sich zusammen? Nein! Denn Max geht es gar nicht um Fabiana







Die **Bullet Time** hat kein bisschen ihres Spaßes verloren.

Max Payne ist nicht aufzuhalten, lässt aber sichtbar Federn. Und **Haare**.

Die **Goldenen Waffen** (Sammelobjekte) wirken fehl am Platze.

selbst, der Mann braucht schlicht die Beschäftigung, um sich von seinen eigenen Dämonen abzulenken. Das klingt hart und kaltherzig, aber genau das ist Max in den letzten Jahren auch geworden. Er spricht zwar nach wie vor ständig in inneren Monologen, doch die wehmütige Poesie der Vorgänger ist giftigem Zynismus gewichen. Wie ein gequälter, bössartiger Hund in seinen Peiniger verbeißt sich Max in den Entfaltungsfall, und als sich der Schwerpunkt der Handlung später auf andere Ereignisse verlagert, sucht sich Max ohne Umschweife ein neues Ziel für seine Obsession. Die eigentliche Handlung rückt also in den Hintergrund, was das Spiel ausmacht, ist die Charakterstudie seiner Hauptperson, großartig verkörpert und gesprochen von James McCaffrey. Eine solche schauspielerische Leistung hat das Genre noch nicht gesehen.

Die wohl größte Schwäche von **Max Payne 3** ist, dass Rockstar dann doch nicht komplett auf Charakterstudie und erwachsene

Story gesetzt hat, sondern sich Genre-Standards wie Sammelobjekt-Sucherei und dem Achievement-Hype unterwirft, denn diese Mischung beißt sich beizeiten. Wenn uns die Story ständig vorantreibt, gleichzeitig das Gameplay uns aber dazu zwingt, zeitraubend alle Ecken des Levels nach Pillendosen oder versteckten Hinweisen zu durchsuchen, stört das die Atmosphäre und den Spielfluss. Wenn Max dann auch noch anfängt, in seiner typischen Monolog-Manier über unsere Trödelei zu motzen, wird's absurd. Obendrein bricht gelegentlich die Mischung ab, wenn Max zu lange Pause macht.

Aber wir wollen uns nicht verkünsteln, letztlich ist und bleibt **Max Payne 3** nun mal ein Actionspiel. Und zwar treu der Serien-tradition ein linearer 3rd-Person-Shooter, dessen primäres Herausstellungsmerkmal die Zeitlupenfunktion namens Bullet Time ist. Je mehr Treffer wir landen, desto mehr Bullet Time sammeln wir, und desto häufiger/länger kann Max seinen Widersachern

die Kugeln in Zeitlupe um die Gangsterohren jagen. Neu in der Serie ist indes die Deckungsfunktion, aber die gehört ja mittlerweile zum Genrestandard. Und dann gibt's da noch das Shoot Dodging, diese schicken Hechtsprünge, bei denen wir automatisch in die Zeitlupe schalten. Anders als in den Vorgängern darf Max jetzt nur noch zwei Handfeuerwaffen und ein Gewehr mitneh-

## Achievements vs. Atmosphäre

men. Wir finden's gut, das macht das Spiel glaubwürdiger. Im krassen Gegensatz zu diesem Konzept stehen die goldenen Waffen, die man sich im Spiel zusammensammeln kann und die dann bessere Werte haben als die Stahl-Varianten. Die Bling-Bling-Kniffen wirken fehl am Platz, zum Glück kann man sie ausstellen.

Ab und zu gibt's spezielle Skript-Momente, in denen wir automatisch in die Zeitlupe

## Das Comic zum Spiel

Auf der offiziellen Seite des Spiels steht ein dreiteiliges Max-Payne-Comic zum Download bereit. Es erzählt die Vorgeschichte der Serie und schließt gleichzeitig die Lücke zwischen Teil 2 und 3. Allerdings sind die digitalen Hefte nur auf Englisch erhältlich. **Quicklink: 7908**



Den letzten Gegner einer Welle streckt Max in einer drastischen **Zeitlupen-Sequenz** nieder.



## Die Inszenierung



Die regelmäßigen **Mini-Zwischensequenzen** werden mit Bild-in-Bild-Effekten und Texteinblendungen aufgepeppt.



Gelegentlich gibt's geskriptete, sehr cool choreographierte und trotzdem interaktive **Bullet-Time-Sequenzen**.



Die ständigen Unschärfe- und **Farbeffekte** in den Zwischensequenzen können gewaltig nerven.



Regelmäßig ploppen erfüllte **Achievements** ins Bild. Im Story-Modus sind das echte Atmosphäre-Killer!

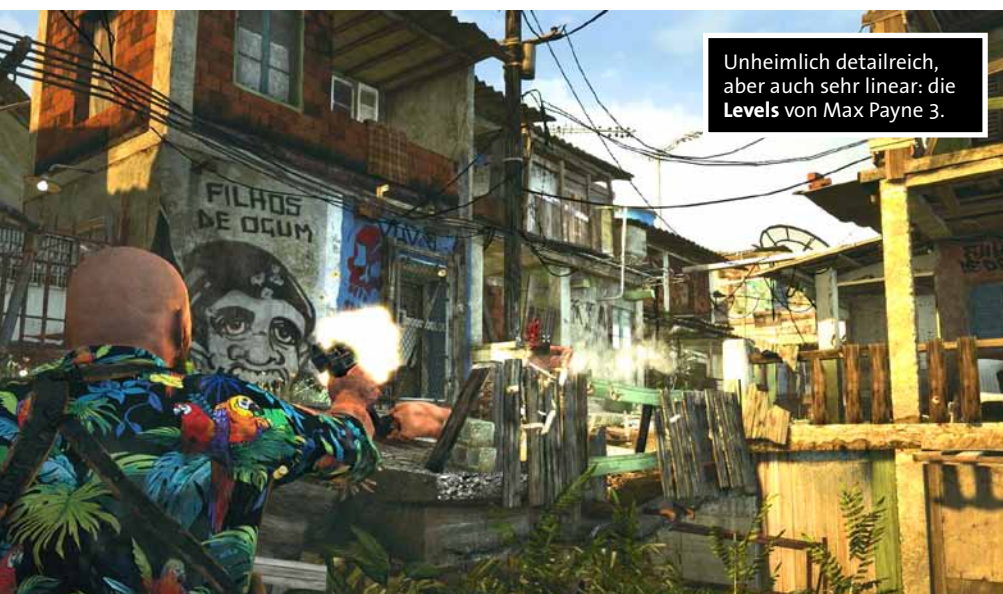


schalten, um dann besonders spektakuläre Aktionen abzuzeichnen. Der alte Trick aus den Vorgängern, einfach blindlings irgendwo rein zu rennen, Bullet Time anzuwerfen und locker ein Dutzend Gegner auszuknipsen, funktioniert in **Max Payne 3** nur noch selten, meistens handelt man sich vorsichtig von Deckung zu Deckung. Und auch das Shoot Dodging ist nun riskanter. Max bleibt nämlich nach jedem Hechtsprung liegen und gibt derweil ein gutes Ziel ab. Beim Aufstehen ist er dann ganz kurz wehrlos. **Max Payne 3** spielt sich nach alledem einen Hauch taktischer als seine Vorgänger. Entsprechend stellen die spielbaren Skript-Se-

quenzen sicher, dass auch genug Max-Payne-Allmachts-Momente gibt. Dafür taugen auch die gelegentlichen Rail-Shooter-Passagen, in denen Max mit unendliche viel Munition schier unendlich viele Gegner umpustet. Für Max-Fans der ersten Stunde ist das sicherlich ein wenig zu modern. Um nicht zu sagen: fad. Beim jeweils letzten Gegner einer Gruppe schaltet **Max Payne 3** in eine besonders cineastische Perspektive, in der unser Opfer wiederum in Zeitlupe von Kugeln durchsiebt wird. Das sieht oft ganz schön spektakulär (und schmerzhaft!) aus, für glaubwürdige Körperanimationen und Ragdoll-Verhalten sorgt die Euphoria-

Engine. Die kennt man schon aus **GTA 4**. Wir hätten uns allerdings gewünscht, dass Rockstar in **Max Payne 3** auch das Gesichtsmotion-Capturing aus **L.A. Noire** benutzt hätte. Die Nebencharaktere wirken nämlich doch ein wenig roboterhaft.

So fragwürdig das auch klingen mag: Nach besonders schweren Passagen stellen die Zeitlupen-Sterbeszenen eine nicht unerhebliche Befriedigung dar, denn **Max Payne 3** kann beizeiten ganz schön fordernd werden. Die KI stellt sich relativ clever an, die Burschen fallen uns in die Flanke und heben nicht alle zwei Sekunden brav die Köpfe aus



Unheimlich detailreich, aber auch sehr linear: die **Levels** von Max Payne 3.



### Der Typ fürs Dumme

Michael Obermeier  
Online-Redakteur  
michi@gamestar.de

»I'm a dumb move guy« sagt Max Payne über sich selbst und fasst damit perfekt zusammen, warum ich Max Payne 3 so gern habe. Da stellen sich Rockstar Games und ein sturer alter Mann gegen eine schier unbesiegbare Übermacht – und ich will sie gewinnen sehen. Weil Max es verdient hat, wenigstens einmal als Sieger vom Platz zu gehen. Und weil man Rockstar für den Mut belohnen muss, aus Max Payne 3 einen bis an die Frustrationsgrenze anspruchsvollen Shooter zu machen. Mit dem Multiplayer-Modus werde ich zwar nicht so richtig warm, die Kampagne habe ich inzwischen aber schon dreimal durchgespielt.



## Von Max bis Sax

Im Multiplayermodus dürfen wir nicht nur unsere Waffen, sondern auch unsere Spielfigur personalisieren. Für jede Gang gibt's unzählige Gesichts- und Klamottenkombinationen. Die coolsten Avatare findet man allerdings im Deathmatch-Modus. Mit dem Classic Character Pack, der auch Teil der Special Edition ist, kommen acht Figuren aus den Vorgängern ins Spiel. Darunter natürlich auch der alte junge Max und, juhuu, Mona Sax!



Alfred Woden



Jack Lupino



Max Payne



Mona Sax



Nicole Horne



Valerie Winterson



Vinnie Cognitti



Vladimir Lem

der Deckung, um sich artig erschießen zu lassen. Automatische Selbstheilung gibt's nicht, ganz wie früher muss Max mit Schmerztabletten haushalten. Hier und da liegen die Speicherpunkte zudem so unfair, dass wir uns auch mal durch zwei Dutzend gepanzerte Elitesoldaten kauen müssen, bis wir in Sicherheit sind – freies Speichern gibt's nicht. Wenn dann der letzte Spitzbube endlich in theatralischer Zeitlupe den Löffel abgibt, entgleitet uns schon mal ein »Hab ich dich endlich, du... böser Mann!«. Erschwerend kommt hinzu, dass die Mini-Zwischensequenzen gerne mal unter dem handwerklichen Fehler leiden, uns die Bewaffnung durcheinander zu bringen. In den Clips huscht Max nämlich bevorzugt mit einer Pistole in der Hand umher, etwaise Gewehre trägt er dann am langen Arm. Wenn wir also mit einer großen Wumme in der Hand eine solche Zwischensequenz auslösen, tauscht das Spiel unsere Waffen entsprechend und schickt uns anschließend mit der Pistole in der Hand ins nächste Level – wo dann schon mal Gegner auf uns warten. Schlimmer noch: Gelegentlich verschwindet dabei sogar unsere Hauptknarre! So marschieren wir einmal mit einem schicken G36-Sturmgewehr und vollen Munitionstaschen durch eine Tür, im Schulterholster ruht derweil unsere Pistole, in der nur noch zwei Patronen stecken. Nun startet eine Zwischensequenz, in der Max eine verschlossene Tür mit dem Revolver aufschießt. Dahinter begrüßen uns vier feindselige Soldaten. Als wir wieder die Steuerung übernehmen, ist die Flinte weg, in der Pistole steckt jetzt (immerhin konsequenterweise) nur noch eine Kugel. Na Mahlzeit. Genreüblich darf Max seine Gegner im Nahkampf mit nur einem Mausclick fertig machen. Ist er dabei bewaffnet, beendet er die kurze Prügeleinlage mit einer regelrechten Exekution seines Widersachers. Um es deutlich zu sagen: **Max Payne 3** ist unheimlich brutal. Aus der deutschen Fassung wurde trotzdem nur ein Spielelement entfernt: Zivilisten sind hier unsterblich.

Wer auf »echte Menschen« schießen will, ist im Multiplayer-Modus besser aufgehoben. Der ist nicht nur eine nette Beilage, sondern hat's in sich. Anders als in der Story heilt man hier mit der Zeit auch von alleine, aber Schmerzmittel gehen natürlich schneller. Um Ecken gucken, aus der Deckung schießen, Hechtsprünge – all das funktioniert hier auch. Für Abschüsse kriegen wir



# JETZT VORBESTELLEN

Erfahrungspunkte, Spielgeld und Adrenalin. Mit Punkten und Geld schalten wir Waffen und Ausrüstung frei, das Adrenalin aktiviert Spezialfähigkeiten, so genannte Bursts. Die Bursts sind vergleichbar mit den Killserien-Belohnungen der **Modern Warfare**-Serie: Sie beschenken stärkere Waffen, zeigen Gegner auf der Karte an, tarnen uns als Widersacher und machen sonstige Späßchen. Der naheliegendste Burst ist natürlich die Bullet Time. Die verlangsamt alle Spieler in unserem Sichtbereich, wir dürfen uns dabei aber

## Max Payne 3 klaut Waffen

schneller bewegen als sie. Der Effekt springt dabei wie ein Kettenblitz von einem zum nächsten: Wer jemanden sieht, der in der Zeitlupe hängt, wird selbst gebremst. Das verhindert, dass Spieler A in Normalgeschwindigkeit auf Spieler B schießt, während der durch Bullet Time gehemmt wird.



### Echter als der alte Max

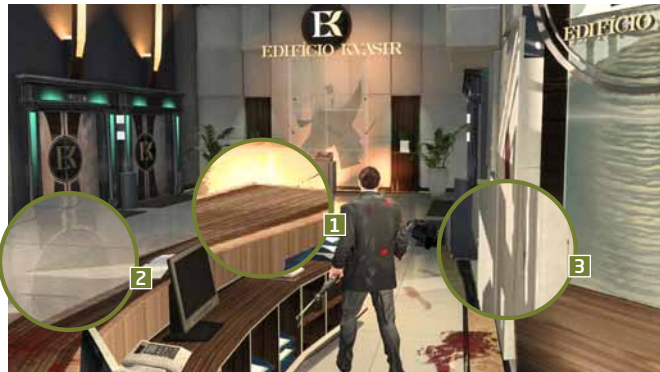
Petra Schmitz  
Redakteurin  
petra@gamestar.de

Viele, viele Menschen haben im Vorfeld gemostert, dass das ja gar nicht mehr der Max Payne sei, wie wir ihn kannten und mochten. Glatze, Wampe und in São Paulo statt in New York. Aber Max ist nun auch schon über zehn Jahre alt, wenn er sich in der Zeit nicht weiterentwickelt hätte, dann wäre ich ihm ganz schön böse. Und das meine ich nicht auf sein Äußeres bezogen. Statt Melodram gibt's nun Zynismus. Ich finde, das steht dem Mann ausgezeichnet und wirkt insgesamt echter, nachvollziehbarer, weniger aufgesetzt. Und die alten Tugenden wie die Bullet Time in ausufernden Schießereien – das ist ja nach wie vor drin.



# Technik-Check Max Payne 3

## Grafikvergleich



1920X1080, MAXIMALE DETAILS

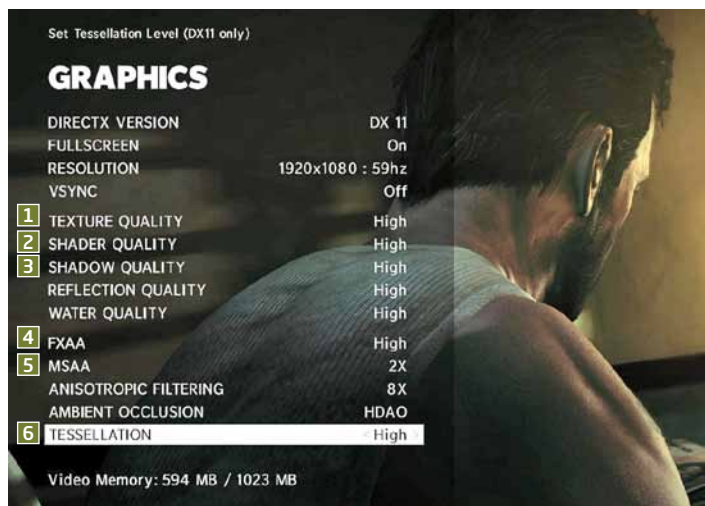
In 1920x1080 Pixeln mit maximalen Details sind alle Kanten **1** scharf gezeichnet. Dazu sorgen schicke Reflektionen **2** und eine akkurate Schattendarstellung **3** für eine glaubwürdige Umgebung.



1920X1080, MINIMALE DETAILS

In minimalen Details fehlen die Reflektionen **2** und die dynamischen Schatten **3**. Ohne Kantenglättung **1** kommt es außerdem zu deutlichen Treppchenbildungen an Polygonkanten.

## Wichtige Grafikoptionen



- Die Texturqualität regelt die Auflösung der Polygontapeten und schluckt überraschend viel Leistung und Videospeicher. Pro Stufe gewinnen Sie bis zu 15 Prozent Leistung.
- Die Qualität der Shader hat weder auf die Bildwiederholrate noch auf die Optik erkennbare Auswirkungen.
- Viel Leistung kosten die schicken dynamischen Schatten. Zwischen »Sehr hoch« und »Hoch« ist der qualitative Unterschied minimal. Ab »Normal« fransen die Schattenkanten deutlich aus.
- Die Software-Kantenglättung »FXAA« liefert gute Ergebnisse und kostet verhältnismäßig wenig Performance, führt allerdings zu einer teils deutlich sichtbaren Unschärfe.
- »MSAA« ist wesentlich schärfer als »FXAA«, kostet aber mehr Leistung und bearbeitet auch keine transparenten Texturen wie etwa Zäune. Mit 8x MSAA tun sich selbst High-End-Grafikkarten wie die GeForce GTX 680 oder die Radeon HD 7970 schwer.
- Die Vorzüge der DirectX-11-exklusiven Tessellation sind nur bei genauem Hinsehen zu erkennen. Einen spürbaren Leistungsschub bringt die Deaktivierung aber nicht.

## So läuft Max Payne 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.

GRAFIKKARTE	1	Geforce 8 / 9	8800 GT	9800 GT	9800 GTX								
		Geforce 200		GTS 250	GTX 260	GTX 285			GTX 295				
		Geforce 400/500		GTS 450	GTX 460	GTX 560	GTX 470		GTX 480	GTX 570	GTX 580		
		Radeon HD 4000	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870 X2						
		Radeon HD 5000		HD 5750	HD 5770	HD 5850			HD 5870		HD 5970		
		Radeon HD 6000			HD 6850		HD 6870	HD 6950	HD 6970			HD 6990	
PROZESSOR	2	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640						
		Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X6 1050T	X4 965	X6 1090T			
		Core 2 Duo		E4300	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600				
		Core 2 Quad				Q6600	Q8300	Q9400	Q9650				
		Core i				i3 540	i5 650	i5 750	i7 920	i7 870	i7 960		
		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	8.192		

LEGENDE	4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1920x1080 FXAA sehr hoch, MSAA aus Details hoch, DirectX 10	läuft so flüssig: 1920x1080 FXAA sehr hoch, MSAA aus Details sehr hoch, DirectX 11	läuft so flüssig: 1920x1080 FXAA sehr hoch, MSAA 4x Details sehr hoch, DirectX 11
		ruckelt stark			

## Technik-Tipps

- Max Payne 3 stellt allgemein eher moderate Systemanforderungen. Eine GeForce GTS 450 oder eine Radeon HD 5770 in Kombination mit einem 2,0-GHz-Dual-Core und 2,0 GByte RAM reichen bereits für flüssiges Spielen in Full HD.
- Die Reflektionen sind sehr sehenswert und unterstützen die Atmosphäre. Mit jeder Stufe nimmt der Detailgrad sichtbar ab, aber Sie gewinnen bis zu zehn Prozent Leistung.
- Mit weniger als 4,0 GByte RAM treten gelegentlich kurze Nachladeruckler auf, die jedoch schnell wieder verschwinden.
- Wir raten Ihnen, die Anisotrope Filterung stets zu aktivieren. Die Texturen vermatschen ansonsten bereits in kurzer Entfernung. **TL**

## Checkliste

- Zweikern-CPU
- 2,0 GByte RAM
- 28,5 GByte Speicherplatz
- 512 MByte Grafikspeicher
- DirectX 9.0c





**Rail-Shooter-Sequenzen** sollen Abwechslung bieten, fallen aber aus dem sonst so glaubwürdigen Story-Rahmen.

Neben den Bursts gibt's noch unzählige Ausrüstungsgegenstände mit ähnlichen Funktionen und natürlich kistenweise Waffen. Unsere Lieblingskombinationen können wir in bis zu fünf individuelle Loadouts abspeichern, darüber hinaus gibt's vier voreingestellten Kämpferklassen. Je mehr wir unserem Alter Ego zumuten, desto langsamer wird der Bursche (oder das Mädchen) und desto langsamer heilen auch seine (oder ihre) Verletzungen. So viele Unlocks es in **Max Payne 3** auch gibt, so langsam bekommt man die auch: Im Gegensatz zur **Call of Duty**-Reihe dauert das Hochleveln ziemlich lange. Mit welcher Bewaffnung wir ausrücken, hängt maßgeblich vom gewünschten Modus ab: Deathmatch und Team-Death-

sich von Minute zu Minute ändern, denn unseren beiden Helden geht schnell die Munition aus. Die bekommen sie nur, indem sie erledigte Gegner durchsuchen, doch bei der Leichenfledderei sind sie kurzzeitig wehrlos. Wer einen der beiden zur Strecke bringt, tauscht mit ihm die Rolle. Entscheidend ist dabei, wer am meisten Schaden verursacht, und nicht, wer letztlich die tödliche Kugel abfeuert. Am Ende der Runde gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Ein sehr spannender Modus, insbesondere, weil die besten Freunde von jetzt auf gleich zu erbitterten Feinden werden können.

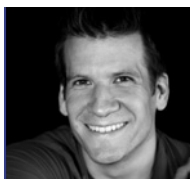
Gang Wars ist ein reinrassiges Teamspiel und der Hauptspielmodus von **Max Payne 3**.

Da treten auf einer Karte zwei Teams in fünf Einzelrunden gegeneinander an; der Zufall und das Schlachtfeld entscheiden dabei, was in

den ersten vier Abschnitten gespielt wird. Da gibt's Domination-Varianten, Bombenlege-Missionen, Capture-the-Geldtasche oder, unser Favorit, Attentat, bei dem ganz wie früher in **Counter-Strike** ein Mannschaftsmitglied vom Computer zum VIP bestimmt wird. Den gilt es dann zu erledigen beziehungsweise beschützen. Cool! Für jede gewonnene Runde erhält das Team eine Anzahl Leben für das Finale. Das wird nämlich als Team-Deathmatch ausgetragen. Wer vorher fleißig gewonnen hat, bekommt also die besseren Startbedingungen, trotzdem kann die unterlegene Mannschaft in der letzten Runde immer noch den Spieß umdrehen. Der Multiplayer-Modus von **Max Payne 3** macht durchaus Spaß, aber oft scheint eher Glück als Können darüber zu entscheiden, ob man hier punktet oder nicht. Das Bewegungsgefühl ist hakelig oder zumindest gewöhnungsbedürftig, die Hechtsprünge wirken oft unfreiwillig komisch. Die Kameraführung trägt ihren Teil dazu bei: Wenn man rücklings an Hindernissen steht, wird's gelegentlich unübersichtlich. PC-Spieler dürften sich aber am meisten daran reiben, dass es keine Dedicated Server gibt, sondern nur Peer-to-Peer-Hosting. Aber es gibt einen LAN-Modus! Und der ist dann wieder genauso Old School wie Schmerztabletten-Sammelei, Zeitlupen-Ge-hopse und mürrische Monologe. **FAB**

## Hakeliges Gehüpfe im Multiplayer

match bedürfen wohl keiner weiteren Erklärung, die besonderen Spielarten heißen »Gang Wars« und »Payne Killer«. Bei Letzterem schlüpfen zwei Spieler in die Haut von Max und Passos. Die beiden starten mit drei Pillendöschen und voller Bullet Time, treten dafür aber gegen den Rest der Meute an. Wer dabei Jäger und wer Gejagter ist, kann



### Mann unter Feuer, für wahr!

Fabian Siegmund  
Redakteur  
fabian@gamstar.de

Ich hatte befürchtet, dass die Fabiana-Entführung der einzige Aufhänger der Story wird und damit die ganze Geschichte zum Scheitern verurteilt. Aber Rockstar hat es geschafft, Max als Figur so fesselnd zu gestalten, dass der Kerl alleine die ganze Handlung trägt. Gegen Ende bringt er es selbst auf den Punkt: »Mein Tod war mir egal, ich wollte nur vorher ordentlich nerven.« Selten hat mir »nerven« so viel Spaß gemacht. Das Spiel hat zwar Macken, insbesondere die Achievements zerreißen mir die sonst so dichte Atmosphäre, aber dafür habe ich schon ein Gegenmittel gefunden: Ich spiele Max Payne 3 jetzt noch einmal in einem höheren Schwierigkeitsgrad und pfeife auf die ganzen Sammelobjekte.

TERMIN 1.6.2012 PREIS ca. 45 Euro USK ab 18 Jahren

# Max Payne 3

**Publisher** Rockstar Games  
**Entwickler** Rockstar Vancouver  
**Sprache** Englisch mit dt. Untertiteln  
**Ausstattung** DVD-Box, 4 DVDs, 22 Seiten Handbuch  
**Kopierschutz** Rockstar Social Club, Gameshield

**GENRE-CHECK** ACTIONSPIEL

»Mal geruhsam, mal temporeich, immer fesselnd.«

	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
<b>SPIELSTIL</b>	realistisch		fiktiv
<b>CHARAKTER</b>	linear		offene Welt
<b>FREIHEIT</b>	einfach		komplex
<b>KÄMPFE</b>	keine		brutal
<b>HANDLUNG</b>	Action		Taktik

**MULTIPLAYER**

**SPIELMODI (SPIELER)** Deathmatch (16), Team-Deathmatch (16), Gang Wars (16), Payne Killer (8) **SPIELTYPEN** Internet, LAN **DEDICATED SERVER** Nein **SERVERSUCHE** Intern (Rockstar Social Club) **MULTIPLAYER-SPASS** 10 Stunden

**WERTUNG** Gut  
 »Anfangs spaßig, verliert aber mit der Zeit seinen Reiz.«

**GRAFIK**

- hohe Detailfülle
- glaubwürdiges Ragdoll-System
- wechselnde Farbstimmung
- strapazierende Unschärfe-Effekte

**SOUND**

- toller Soundtrack
- ausgezeichnete Sprecher
- krachende Effekte
- keine deutsche Synchronisation

**BALANCE**

- sanfter Einstieg
- fünf Schwierigkeitsgrade
- bockschwerer Hardcore-Modus
- vereinzelt Frust-Passagen
- mitunter unfair verteilte Speicherpunkte

**ATMOSPHÄRE**

- coole Kill-Cams
- fließender Übergang zwischen Film und Spiel
- toller Hauptdarsteller
- Achievements stören die Glaubwürdigkeit

**BEDIENUNG**

- eingängige Maus- und Gamepad-Steuerung
- Speicherpunkte separat anspielbar
- Zwischensequenzen nicht immer abbrechbar

**UMFANG**

- recht langer Story-Part
- Arcade-Modus
- umfangreicher Multiplayer-Modus

**LEVEL DESIGN**

- zerstörbare Umgebung
- detaill- und abwechslungsreiche Schauplätze
- sehr linear
- lahme Rail-Shooter-Passagen

**KI**

- gutes Deckungsverhalten
- Flankenmanöver
- variable Vorgehensweisen
- tumbe Bossgegner

**WAFFEN & EXTRAS**

- Bullet Time
- sogar kleine Revolver können tödlich sein ...
- ... was die Waffenauswahl letztlich überflüssig macht
- Knarren mit Laser-Zielvorrichtung verhalten sich wirr

**HANDLUNG**

- glaubwürdiger Held
- spannende Wendungen
- angenehmes Erzähltempo
- befriedigendes Ende

**BRACHIALES GEBALLER, ERGREIFENDER HELD.**

**89**

**SPIELSPASS**

Preis/Leistung: Befriedigend

**SPIELZEIT** 10 Stunden

**MINIMUM** C2 Duo E6600  
A64 X2 6000+ AMD, Radeon HD 6870  
3,0 GB RAM, 29 GB Festplatte

**STANDARD** C2 Duo E6600  
A64 X2 6000+ AMD, Radeon HD 6870  
3,0 GB RAM, 29 GB Festplatte

**OPTIMUM** Core 2 E7400  
Phenom II X4 955 AMD, GeForce GTX 460  
3,0 GB RAM, 29 GB Festplatte

**EINSTIEG** **FORTGESCHRITTENE** **PROFIS**

**ANSCHAUEN**





Walker ist kein strahlender Held, wie wir ihn sonst aus anderen Shootern kennen. Hier bedroht er das Leben eines Soldaten, der sich dem Kommando Konrads entzogen hat.



GameStar  
für besondere Story



GameStar  
Gold-Award

# Spec Ops The Line

Soldaten, die Fragen stellen, aber keine Antworten bekommen. Soldaten, die töten und dabei leiden. Soldaten, die alles richtig machen wollen, aber nicht können. So etwas gibt es in Spielen nicht. Bis jetzt. Denn jetzt gibt es Spec Ops: The Line. Und damit die Erlösung vom Super-Soldaten. Danke, Yager! Von Petra Schmitz

Genre: Actionspiel Publisher: 2k Games Entwickler: Yager (Yager, GS 11/03: 76 Punkte)  
Termin: 29.6.2012 Spieler: einer Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 45 Euro

[GameStar.de/Quicklink/7649](http://GameStar.de/Quicklink/7649)

**A**uch wenn im Hintergrund Lugo und Adams um die Wette brüllen, ist es ein stiller und intimer Moment zwischen uns und Walker. Die Kamera zeigt uns das Gesicht des Soldaten in Großaufnahme, wir nehmen nur seine Augen wahr und fühlen – Entsetzen. Wir können nicht fassen, was soeben passiert ist. Können nicht fassen, woran er und wir die Schuld tragen. Wir wissen, dass es sich hier nur um ein Spiel handelt. Und dass

## + Stärken

- + großartige Story
- + kompromisslose Inszenierung
- + Entscheidungsmomente

## - Schwächen

- einige arg lange Kampfpassagen

wir letztlich nur das getan haben, was die Entwickler für uns vorgesehen haben. Das schützt uns vor dem Schlimmsten. Walker, Lugo und Adams hingegen ...

Was sich der Entwickler Yager an dieser Stelle in **Spec Ops: The Line** traut, ist beispiellos. Wir haben so etwas bisher noch in

keinem anderen Spiel erlebt. Oder sollten wir besser sagen, dass wir so etwas bisher in noch keinem anderen Spiel haben ertragen müssen? Und auch wenn wir leiden, so sind wir doch dankbar dafür. Dankbar, dass **Spec Ops** nicht wieder einer dieser Shooter ist, der die Welt in Schwarz und Weiß aufteilt und uns die simpelste aller Lösungen vorsetzt: Der Held triumphiert in spektakulärer Weise über alle noch so großen Widerstände, während die Geschichte um ihn rum mit irrwitzigen Rachekonstellationen ethisch-moralische Kollateralschäden verhindert. Das Böse ist eben immer so böse, dass alles erlaubt scheint.

**Spec Ops: The Line** lockt zwar zunächst ebenfalls mit einfachen Mustern, aber nur, um die schnell über den Haufen zu werfen. Oft genug lässt uns das Spiel hilflos zurück, ohne Hinweis auf einen Ausweg, ohne Hinweis darauf, wie sich der Karren wieder aus dem Dreck ziehen ließe. Wir können das hier nur andeuten, aber nicht im Detail schildern, ohne ein Verbrechen am spielerischen Erleben eines jeden Einzelnen zu begehen. Sprich: Wir wollen nicht spoilern. Aber so viel dann doch: **Spec Ops** demonstriert all das, was wir sonst von Titeln mit

## ! Steam-Pflicht

**Spec Ops: The Line** muss einmalig über Valves Online-Plattform Steam aktiviert werden. Danach können Sie das Spiel auf beliebig vielen Rechnern über ihr Steam-Konto installieren. Ein Weiterverkauf ist so aber nicht mehr möglich.

Soldaten drin gewohnt sind. Heldenklischees werden trotz der im Grunde recht gewöhnlichen Spielmechanik peu à peu zerbröckelt. Wir glauben sogar, dass sich Yager einen Spaß daraus gemacht hat, etwa in der Mitte des Spiels einen Charakter zu etablieren, der verdächtig an den Superhelden Captain Price aus **Modern Warfare** gemahnt, nur um ihn zu zerstören.

Allerdings bleibt auch ein **Spec Ops** bei all diesen Bemühungen, besonders im Vergleich zu entsprechenden Büchern oder Filmen, reichlich plakativ, und am Ende fügen sich auch nicht alle Fäden so nahtlos zusammen, wie man es uns vorgaukeln möchte. Aber in letzter Instanz handelt es sich noch immer um ein interaktives Actionspiel,





Nicht nur Walker kann über **Hindernisse** flanken und dabei Gegner umtreten, die Gegner können das ebenso.



Zwischen den Hochhäusern Dubais reisen Walker und Co. via **Zipline**.

das sich nicht wie ein Roman auf zig Seiten Charakterbetrachtungen berufen kann. Wir Spieler sind nun mal Monster, die nach Unterhaltung gieren. Und die bekommen wir in **Spec Ops** auch, nur eben nicht so, wie wir es gewohnt sind.

Warum **Spec Ops: The Line** anders als andere Soldaten-Actionspiele ist, lässt sich leicht mit der Vorlage erklären, die der Berliner Entwickler Yager in der Story verwoben hat. Yager hat sich den Filmklassiker **Apocalypse Now** geschnappt, die für **Spec Ops** angepasste Handlung allerdings in ein fiktives und zugegebenermaßen arg hingebogenes Gegenwartsszenario verschoben, das zunächst mal gar nichts mit Krieg zu tun hat: Die Protzstadt Dubai wird durch Sandstürme von apokalyptischen Ausmaßen zerstört und vom Rest der Welt abgeschottet. Fast möchte man an den Zorn Gottes glauben, der diesen Dekadenzpickel vom Antlitz der Welt schmirgeln will. Ein gewisser Colonel Konrad, in Afghanistan frisch zum Helden gekürt, meldet sich zusammen mit seinem Bataillon freiwillig für den humanitären Einsatz: Krisengebiet sichern, Zivilbevölkerung vor Plünderern schützen, all das. Doch der Kontakt zu Konrad reißt ab, wochenlang kein Lebenszeichen aus Dubai. Man wähnt alle längst tot, bis plötzlich eine einzelne Funknachricht durch die Sandwand dringt und die US-Army dazu veranlasst, einen Aufklärungstrupp nach Dubai zu schicken. Nur drei Männer sind's, um weitere Verluste möglichst klein zu halten: Captain Walker und seine beiden Untergebenen Lugo und Adams. Was wie ein typischer Buddy-Abenteuerfilm mit lockeren Sprüchen beginnt, deformiert schnell zu etwas, das man sonst nur von ambitionierten Filmen à la **Der schmale Grat** oder eben **Apocalypse Now** erwartet. Walker und Co. kommen recht schnell dahinter, dass der als Held gefeierte

Konrad mit seinen Männern vieles getan hat, aber sicherlich nicht das, was eigentlich vorgesehen war, nämlich die Zivilbevölkerung zu beschützen und auf eine Evakuierung vorzubereiten. Ganz nach dem Vorbild eines Colonel Kurtz aus **Apocalypse Now**

voranschreitenden Geschehen. Sie stellen Fragen nach dem Warum, erhalten aber keine Antworten. Aggressionen bauen sich auf.

Wie bereits angedeutet bleibt die Spielmechanik von **Spec Ops: The Line** im Großen und Ganzen recht gewöhnlich. Es handelt sich um einen linearen Deckungs-Shooter der klassischen Art, der uns mal durch unter Sand begrabene Außenareale, mal durch üppig dekorierte Innenräume, mal durch in Schutt liegende Skelettbauten schickt. Die Grafikqualität ist dabei auf einem durchgehend hohen Niveau und wirkt etwa bei den stets leicht flugsandverschleierten Distanzsichten auf die Skyline von Du-



**JETZT VORBESTELLEN**

hat sich Konrad in Dubai sein eigenes kleines Terrorreich errichtet, in dem jedoch in Wahrheit Wahnsinn und Tod regieren. Walker, Lugo und Adams machen sich auf, um Konrad das Handwerk zu legen und kommen dabei Wahnsinn und Tod gefährlich nah. Die Männer verändern sich mit dem

verlangsamt sich die Zeit minimal, um uns zu signalisieren, dass wir besonders gut getroffen haben. Wir lassen Walker mit einem einfachen Tastendruck geschmeidig über Kisten flanken und die Gegner dabei gleichzeitig aus den Schuhen treten. Wir lassen ihn am Boden liegende und mit dem Tod

## Ein perfides Trugbild

bai fast schon märchenhaft schön. Ein perfides Trugbild, wie sich schnell herausstellt. Wir hetzen mit Walker von Deckung zu Deckung, um ihn von dort auf anrückende Männer aus Konrads Bataillon schießen zu lassen. Bei Kopfschüssen

## Niedergang eines Helden

Nicht nur innerlich verändern sich die Männer, auch das **Äußere** nimmt Schaden. Hier sehen wir Walker zu Beginn des Spiels, in der Mitte und gegen Ende.







Spec Ops: The Line setzt bei der Spielmechanik auf ganz klassische **Deckungs-Shooter**-Elemente. Walker kann auch blind aus dem Schutz einer Mauer heraus auf Feinde feuern.

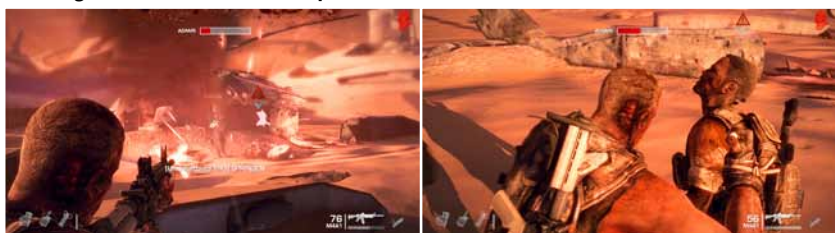
ringende Feinde erbarmungslos mit einem Schuss oder mit heftigen Schlägen exekutieren, wenn uns das Spiel diese Option per Einblendung offeriert. Denn nur, wenn die Gegner wirklich tot sind, können wir ihre Waffen nutzen oder ihnen die Munition abnehmen (Letzteres, indem wir einfach darüber laufen). Auch mit fetzigem Krawall (Helikopterverfolgung à la **Modern Warfare 3**) und zum Teil recht langatmigen Moorhuhn-Sequenzen geizt der Titel nicht. Lugo und

Adams folgen automatisch, taktisches Vorgehen beschränkt sich darauf, dass wir den beiden befehlen können, Blendgranaten zu werfen oder einzelne Gegner gezielt auszuknipsen. Wenn einer der beiden zu viele Treffer kassiert, müssen wir ran und dem Mann eine Heilspritze verpassen. Das ist nicht der Verdienst der Gegner-KI, die hin und wieder auch mal Granaten wirft und versucht, sich uns



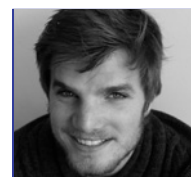
## Adams stirbt!

Wenn Lugo oder wie hier Adams zu Boden gehen, dann signalisiert ein **Schemen** die Position des Verwundeten auch durch Hindernisse hindurch. Ein durch einen Balken dargestellter Timer verrät, wie lange wir noch Zeit haben, um den Mann zu retten. Haben wir es zu ihm geschafft, reicht eine **Heilspritze** und der Soldat steht wieder auf den Beinen.



über die Flanke zu nähern, aber dann doch nur gehobener Durchschnitt bleibt. Wenn Adams oder Lugo zu Boden gehen, liegt das einzig an uns. Wenn wir uns unvorsichtig bewegen, bewegen sich auch unsere Begleiter entsprechend und werden so hin und wieder zu prima Zielscheiben. Etwa für die oft auf erhöhten Positionen lauenden Sniper, deren Schüsse besonders viel Schaden verursachen. Oder für die MGs, die selbst Walker in Millisekunden niedermähen können.

Der Sand, der Dubai gefangen hält, ist zu nächst einmal das einzige besondere Spielelement. An teils deutlich markierten und teils unmarkierten Stellen lassen sich die zahllosen Körner in tödliche Waffen verwandeln, indem wir Glasfassaden zerbal-



### Im Herz der Finsternis

Maximilian Gercke,  
Redaktion  
redaktion@gamestar.de

Bereits tödlich verwundete Gegner exekutiert Walker auf unseren Befehl entweder mit Tritten und Schlägen oder wie hier mit einem **Schuss**.

Ich freue mich, dass ausgerechnet der deutsche Entwickler Yager den Mut hat, einen neuen Weg zu beschreiten und das Shooter-Genre um eine mutige erzählerische Variante zu bereichern. Nicht beim Gameplay, da macht Spec Ops: The Line alles richtig, aber nichts überragend. Nicht bei der Grafik, die ist stimmungsvoll, aber im üblichen Rahmen. Sondern bei der Story, die fesselt, schockt (ganz ohne Flughafenmassaker), nachdenklich stimmt und einfach verdammt gut ist. Es zeigt, dass auch Militär-Shooter Geschichten von Bedeutung erzählen und befriedigend abschließen können, dass Pathos und immer mehr Krawumms nicht das Ende der Fahnenstange sind. Hoffentlich wird Yager Development uns auch in der Zukunft mit weiteren so großartigen Spielen überraschen.





# SLEEPING DOGS

17. AUGUST 2012  
JETZT VORBESTELLEN

[f](#) / SquareEnixDE [YouTube](#) / SquareEnixGermany [SLEEPINGDOGS.NET](#)

PC | DVD  
ROM



PS3  
PlayStation 3

XBOX 360  
XBOX LIVE

lo-Interactive

SQUARE ENIX

SLEEPING DOGS © 2012 Square Enix, Ltd. All Rights reserved. SLEEPING DOGS, the SLEEPING DOGS logo, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of the Square Enix Group. The PlayStation logo, „PlayStation“, „PS3“, the PS3 logo and the PlayStation logo are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. The ratings icons are trademarks of the Entertainment Software Association and Pan European Game Information. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.





## Wahn gleich Wirklichkeit

Petra Schmitz  
Redakteurin  
petra@gamestar.de

Fast möchte ich Spec Ops dafür verfluchen, dass es spielerisch eher durchschnittlich bleibt, während es mich auf Storyseite so sehr beeindruckt hat wie kein anderer Titel in den letzten Monaten. Jedoch unterstützt diese Schere für mich letztlich dann wieder nur das Erleben. Kaum hatte ich dank einer ausufernden Ballerei vergessen, in welcher prekärer Situation ich mich befand, stürzt mich das Spiel nach der Kampfeinlage schonungslos wieder zurück in den nächsten ungefilterten Horror. Fast möchte ich zurück in die Realität sagen. Denn trotz all seiner plakativen Bilder und seiner teils echt fetzigen Actionpassagen ist Spec Ops: The Line erschreckend nah an der Wirklichkeit, ganz einfach, weil es den Wahnsinn des Krieges nicht vergisst. Am Ende saß ich fast schon geläutert da. Geläutert von der Schuld, die ich nicht nur in Spec Ops, sondern in den vielen, vielen bis dato fast unreflektiert konsumierten Militär-Shootern auf mich geladen habe, in denen ich doch immer nur der Held sein wollte.

lern und Gegner unter hereinströmenden Sandmassen begraben. Allerdings sind die Möglichkeiten dafür nicht sonderlich zahlreich, gut so. Denn so nutzt sich das Spielelement nicht so schnell ab und lässt **Spec Ops** nicht zum Simpel-Shooter verkommen. Im Gegenteil: Hin und wieder wirft uns der Entwickler in Passagen, in denen vor allem zwei Dinge zählen: Geduld und ein sparsamer Umgang mit der Munition. Zwar kann Walker jede Feindwaffe auch zu seiner eige-

nen machen, aber wenn die Knarren ungünstig liegen und wir den Mann kopflos dahin vorstürmen lassen, ist es schnell vorbei mit ihm. Viel hält er nämlich nicht aus.

Aber Walker muss deutlich mehr aushalten als der durchschnittliche Pixelsoldat. Nämlich immer genau dann, wenn sich die Mechanik mit der Handlung mischt. Wenn die Entwickler wollen, dass wir für Walker eine Entscheidung treffen. In solchen Momenten bleibt **Spec Ops** fast schon schweigsam. Kein Bildschirmtipp verrät uns, welche Optionen wir überhaupt haben. Und auf einen Hinweis, wie wir am besten vorgehen, warten wir erst recht vergebens. So finden wir uns plötzlich von einem wütenden Mob Einheimischer eingekesselt. Steine fliegen und treffen uns hart. Das Blut auf dem Monitor signalisiert, dass wir nur noch wenige Treffer aushalten, während Adams vor uns aufgebracht hin und her läuft und brüllend um den Schießbefehl bittet. Was tun? Die Zivilisten niedermähen? Wir werden es nicht verraten, wie wir die Situation gelöst haben, das muss schon jeder selbst herausfinden. Vor allem muss jeder selbst den Druck spüren, den dieser Moment aufbaut. Von diesen Entscheidungsmomenten, die bis auf den am Ende keinen Einfluss auf die große Handlung haben, gibt es allerdings nicht viele. Überhaupt tauchen sie erst ab circa der Hälfte des Spiels auf. Das macht aber nichts. Genau wie beim »Sand als Waffe«-Element nutzt sich die Wirkung so nicht ab.

Und was ist mit dem finalen Entscheidungsmoment? Welche Auswirkungen der hat, werden wir hier nicht verraten, aber so viel dann doch: Eine der Optionen führt in einem Epilog wiederum zu drei Optionen.

Egal, zu welchem der insgesamt vier Enden es geht – keines davon lässt den Spieler »Hurra!« rufen. Denn dafür ist jedes einzelne viel zu sehr die kompromisslose Konsequenz der vorherigen Geschehnisse. Wer damit und mit

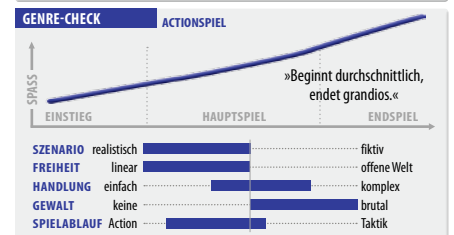
der grundsätzlichen Prämisse, mal kein strahlender Held im Militärdress zu sein, leben kann, der sollte sich **Spec Ops: The Line** nicht entgehen lassen. **PET**

TERMIN 1.6.2012 PREIS ca. 45 Euro USK ab 18 Jahren

## Spec Ops The Line

**Aktionspiel**

**Publisher** Yager  
**Entwickler** 2k Games  
**Sprache** Deutsch, Englisch  
**Ausstattung** DVD-Box, 1 DVD, 26 Seiten Handbuch  
**Kopierschutz** Steam



**GRAFIK**

- tolle Charaktermodelle
- beeindruckende Panoramen
- abwechslungsreiche Farbgebungen
- maltschige Texturen
- müde Granateneffekte
- nerviges Texturenachladen

**SOUND**

- tolle Soundtrack
- gute deutsche Sprecher
- bessere englische Sprecher
- gute Waffensounds

**BALANCE**

- vier Schwierigkeitsgrade
- angenehm fordernd
- gut verteilte Speicherpunkte
- einige Frust-Passagen

**ATMOSPHERE**

- bedrückende Grundstimmung
- großartige Zwischensequenzen
- glaubwürdige Charaktere ...
- ... die sich innerlich und äußerlich verändern
- aufploppende Achievements nerven

**BEDIENUNG**

- Kapitel nach Durchspielen einzeln anwählbar
- Sprachausgabe kann im laufenden Spiel umgestellt werden
- Grafikdetails nur im Hauptmenü einstellbar

**UMFANG**

- 15 teils recht umfangreiche Kapitel
- Entscheidungsmomente laden zum erneuten Spielen von Kapiteln ein
- Kampfpassagen zuweilen arg in die Länge gezogen

**LEVELDESIGN**

- Sand als Waffe
- teils zerstörbare Aufbauten
- sehr linear
- Moorhuhn-Passagen

**KI**

- KI-Kameraden nützliche Verbündete
- brauchbares Deckungsverhalten
- Gegner greifen teilweise über die Seite an ...
- ... stürmen aber auch dämlich vor

**WAFFEN & EXTRAS**

- viele unterschiedliche Waffentypen
- stationäre Geschütze, die man aus der Deckung abfeuern kann
- Nahkampf
- Gleittritt
- Waffenverhalten insgesamt zu ähnlich

**HANDLUNG**

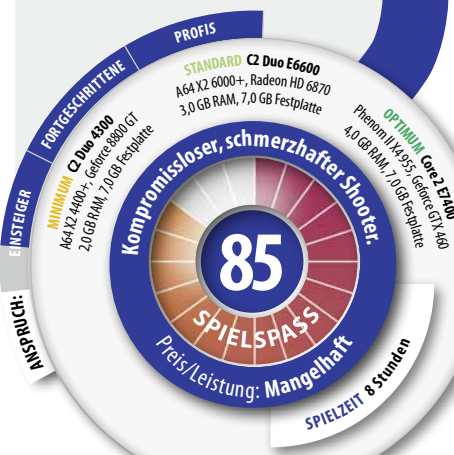
- schonungslose Darstellung
- kein simples Schwarz-Weiß-Gemälde
- nervenzetzelnde Entscheidungsmomente
- konsequente Enden
- hingebogenes Szenario

## Der Multiplayer-Modus

Entgegen erster Ankündigungen hat Yager doch einen Multiplayer-Modus in **Spec Ops: The Line** eingebaut. Darin sollen sich die gegnerischen Teams mittels Spezialfähigkeiten wie Tarnung beharken. Yager setzt also auf das Soldatenklassen-Prinzip, das wir beispielsweise aus **Battlefield 3** kennen. Obendrein soll's wie üblich Achievements und freischaltbare Upgrades geben. Zum Testzeitpunkt stand der Multiplayer-Modus von **Spec Ops** allerdings noch nicht zur Verfügung.



Auf einem Hochhaus hat sich ein DJ häuslich eingerichtet. Lugo will die Funkanlage des Mannes nutzen, um die Bevölkerung auf eine Evakuierung vorzubereiten.







# KOMPLETT AUF SIEGEN GEEICHT

## Stryker

Sichert die  
Ausrüstung



## Quick Fire Pro

Schnittstelle zum Gefecht



## Sonuz

Kontakt zum Team



## Sentinel Advanced II

8200DPI - überlegen  
und handlich

Deutschland

20 JAHRE **ALTERNATE** SEIT 1992

**CASEKING.de**

**XXMX**  
EXTRA PERFORMANCE EXPERIENCE

**one**

**GAMERSWARE**

**SHOGARD**  
Computer-World

Österreich

**DiTech**  
COMPUTER AND MOBILE GADGETS

Schweiz

**CALLTRON**

**STEG**  
computer & electronics

**digitec.ch**



Der Priester **Alester Sorwyck** kehrt aus dem Exil zurück, um an der Beerdigung seines Vaters teilzunehmen, des Lords von Flussrath.

Der vom Bürgerkrieg gezeichnete Grenzer **Mors Westford** wird von seinen Feinden »der Schlächter« genannt.

# Game of Thrones

## ⊕ Stärken

- + packende Story
- + Cersei und Varys intrigieren mit
- + glaubhafte Hauptcharaktere

## ⊖ Schwächen

- morsche Präsentation
- dämliches Quest-Radar
- anspruchslose Kämpfe

**Das Rollenspiel zum Fantasy-Epos wäre im Test glatt durchgefallen – wenn es keine so verdammt gute Geschichte erzählen würde.** Von Jochen Gebauer

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Focus Home Interactive** Entwickler: **Cyanide Studios** (A Game of Thrones: Genesis: 59 Punkte)  
Termin: **8.6.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **40 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/7903](http://GameStar.de/Quicklink/7903)

Auf DVD: Test-Video

**W**ie man George R. R. Martins Fantasy-Epos »Das Lied von Eis und Feuer« nicht für den PC umsetzt, haben die Cyanide Studios mit dem Echtzeit-Titel **Genesis** bereits bewiesen: als uninspirierte Fließbandware, die ebenso gut in Taka-Tuka-Land spielen könnte. Welch böses Omen, dass die Rollenspiel-Umsetzung ebenfalls von Cyanide stammt. Kann ja nix werden? Kann es wohl! Denn

auch wenn **Game of Thrones** von einem der Vorlage angemessenen Epos mindestens ein halbes Budget weit entfernt ist und uns mit allerlei Ärgernissen piesackt, erbt es im Kern genau das, was Martins Meisterwerk auszeichnet: eine packende Geschichte mit glaubhaften Figuren. Wer sich durch Routine-Keilereien beißt und sich auch vom doofen Radar (wir nennen es liebevoll »den Umwegfinder«) nicht aus der Ruhe bringen lässt, wird für die Mühe belohnt.

Die Handlung von **Game of Thrones** setzt quasi zeitgleich mit dem ersten Roman beziehungsweise der ersten Folge der gleichnamigen TV-Serie ein. Im hohen Norden von Westeros übernehmen wir die Rolle von Mors Westford, einem Grenzer der Nachtwache und Veteran des Bürgerkrieges, in dem sich der aktuelle König Robert an die Macht geputscht hat. Mors ist kein typischer Held; er ist ein alter, von Krieg und Entbehrung gezeichneter Mann. Die Wild-

Unsere **Dialog-Entscheidungen à la Mass Effect** nehmen mitunter erheblichen Einfluss auf die Handlung.

Beiler So, jetzt wird Lord Sarwyck ganz unauffällig mit uns kommen. Ich kann bei zu viel Krach sehr ungemütlich werden.

Das kommt nicht in Frage.

Ein paar Münzen und sie werden verschwinden... Ich werde versuchen, sie zu beschwatzen.



Typischer Anblick: Da wir in den **Kämpfen** nicht herauszoomen dürfen, wird's schnell unübersichtlich.





Im **Zeitlupen-Modus** können wir bis zu drei Spezialfähigkeiten aneinander reihen – sofern wir genug Energie haben.

## Ruckeläuger

Unsere deutsche Testversion von **Game of Thrones** stürzte zwar nicht ab, litt aber unter teils massiven Performance-Einbrüchen sowie stotternder Sprachausgabe mit Echo-Effekt. Abhilfe schafften niedrige Auflösungen und Details sowie häufige Neustarts des Spiels. Da sich die Probleme auf einem zweiten Testrechner nicht reproduzieren ließen, werten wir nicht ab.

linge jenseits der Mauer, jenem Bollwerk, das die Sieben Königslande im Norden vor dem freien Volk (und Legenden zufolge zudem vor weitaus Schlimmerem) schützt, nennen ihn »den Schlächter«. In den südlichen Flusslanden wiederum schlüpfen wir in die Robe des roten Priesters Alester Sorwyck, gerade zurückgekehrt aus einem selbst auferlegten Exil, um der Beerdigung seines adeligen Vaters beizuwohnen.

Sie sind ein ungewöhnliches Helden-Tandem, der Schlächter und der Priester, und auf den ersten Blick haben ihre Handlungsstränge nichts gemein. Wie ein guter Roman führt **Game of Thrones** seine Figuren behutsam ein, verleiht ihnen charakterliche Tiefe, bevor sie schließlich in ein Netz aus Intrigen, Lügen und Verrat stolpern, das Spiel um Throne eben. Es ist ein wenig schade, dass wir den großartigen Plot nur derart vage umschreiben können, aber jedes präzise Wort wäre ein zu viel gesagtes und verrates. Mehr noch als andere storylastige Spiele lebt **Game of Thrones** von seinen überraschenden, aber immer plausiblen Wendungen sowie dem Umstand, dass wir unsere Helden erst im Handlungsverlauf richtig kennenlernen. Was wir schon kennen sollten, ist allerdings die Vorlage: Zwar sammeln wir in den rund 30 Spielstunden immer neue Archiv-Einträge, die den Hintergrund der Welt beleuchten, Martin-Neulinge bleiben trotzdem auf der Strecke – sie werden von Namen und historischen Zu-

sammenhängen schlicht erschlagen. Als Serienkenner sind wir unseren Protagonisten bisweilen einen Tick voraus, aber das stört die Spannung nicht im Geringsten. **Game of Thrones** erzählt eine eigenständige und sehr intime Geschichte, die mit Vorkenntnissen viel mehr gewinnt als sie verliert.

Das alles klingt nach großer Rollenspiel-Kunst – in der Tat fühlen wir uns in **Game of Thrones** bisweilen wie in einem Fantasy-**Mass Effect**, zumal wir ständig vor moralischen Entscheidungen stehen, die die weitere Handlung beeinflussen und nebenbei ethisches Bauchweh verursachen. Nur: Der Cyanide-Produktion fehlt es an allen Ecken und Enden an Feinschliff und am Budget. Das fängt mit den Dialogen an: Von einigen

Totalausfällen abgesehen, sind die deutschen Sprecher zwar ordentlich besetzt, tragen ihre Texte aber bisweilen völlig emotionslos vor, was in dramatischen Momenten (beispielsweise bei Morden) beinahe ins Absurde abgleitet. Wer jetzt denkt: »Mir doch egal, ich spiele sowieso im englischen Original!« – nun, der bekommt genau die gleiche Emotionslosigkeit, aber mehr Totalausfälle. Weiter geht's mit der Präsentation: Dass die

## Keine gute Performance

Optik generell morsch und der Animationsfluss teils hakelig ausfällt – Schwamm drüber. Aber wenn die Hauptstadt Königsmund so urban wie ein Fischerdorf wirkt, weil wir

## Alte Bekannte



### Königin Cersei

Die Gemahlin von König Robert ist bildhübsch, falsch wie eine Schlange und hütet ein schmutziges Geheimnis. Besondere Merkmale: intrigant, ehrgeizig, lässt gerne kleine Jungs von Türmen werfen und große Jungs einen Kopf kürzer machen. Hat einen Bruder, den sie wirklich gerne mag, aber der spielt im Spiel leider nicht mit.



### Varys

Auch bekannt als »die Spinne« oder »Meister der Ohrenbläser«. Als Geheimdienstchef des Königs weiß Varys alles, sagt's aber keinem. Hat angeblich nur das Wohl des Königreichs im Sinn, spielt aber womöglich ein eigenes Spiel. Genau wie Cersei trauen wir dem Kerl nicht weiter, als wir ihn werfen können.



### Jeor Mormont

Der Lord-Kommandant der Nachtwache ist für Westeros-Verhältnisse quasi ein bunter Hund: Er ist nämlich ein netter, loyaler Kerl und eine ehrliche Haut noch dazu. Hat keinerlei Interesse am Spiel um Throne, sondern alle Hände voll zu tun mit Wildlingen und einem uralten Bösen, das jenseits der Mauer wieder erwacht.



**Game of Thrones** benötigt Valves Online-Plattform Steam. Dort müssen Sie ein kostenloses Konto erstellen, mit dem Sie dann die Seriennummer verknüpfen. Dann lässt sich das Rollenspiel allerdings nicht mehr weiterverkaufen.



in zwei Minuten von einem Ende zum anderen laufen, dann stört das atmosphärisch schon. So ähnlich geht's übrigens allen Schauplätzen: Sie sind in der Regel winzig und abwechslungsarm, dafür aber absurd verwinkelt und mit Sackgassen gespickt. Womit wir beim Umwegfinder wären.

Die grobe Richtung zum Questziel nämlich wird über einen goldenen Pfeil auf dem Radar angezeigt. Instinktiv würden wir diesem

## Schnee in Casterlystein

Pfeil nun folgen, praktisch allerdings führt er uns zielsicher in Sackgassen, weil das Radar nicht einsieht, Gänge, Wände oder Hindernisse einzublenden. Also konsultieren wir alle naselang die Karte; die sich über die M-Taste ein-, aber nur über »ESC« wieder ausblenden lässt. Was in den ersten Minuten befremdlich wirkt, wird schnell lästig und irgendwann zum Tobsuchtsanfall.



### 1:0 für die Story

Jochen Gebauer  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Nach rund 30 Stunden Game of Thrones bleibe ich mit drei Gedanken zurück. Der erste: Ich bin froh, dass ich's gespielt habe. Der zweite: Ich bin froh, dass ich's nie mehr spielen muss. Der dritte: Wie zum Kuckuck bringe ich das unter einen Hut? Versuchen wir's so: Stellen Sie sich vor, Sie schauen einen müden Sonntagskick, bei dem Ihre Mannschaft in der 95. Minute das 1:0 reinstolpert und Deutscher Meister wird. Das Resultat war jeden Fehlpass wert – aber das heißt ja nicht, dass man sich das Gebolze in voller Länge nochmal antun muss. So ähnlich geht's mir bei Game of Thrones. Ich habe gewettet und gehadert, aber das Ergebnis entschädigt für die Mühe. Falls Sie Fußball, pardon, Rollenspiele mögen und Fan der Starks, Arryns & Co. sind, dann halten Sie bis zum Schlussspielfeld durch. Ein hässliches 1:0 ist schließlich auch gewonnen.

Wenn uns **Game of Thrones** nicht gerade mit seiner Sackgassen-Architektur piesackt, dann jagt es uns Gegner auf den Hals. Viele davon. Und immer die gleichen. Oh, manchmal haben sie andere Waffen und andere Rüstungen mit anderen Wappen, aber wenn wir einmal kapiert haben, wie die wenigen Gegnertypen funktionieren, wird das eigentlich komplexe Kampfsystem zur formelhaften Routine. Theoretisch können wir die Echtzeit-Keilereien jederzeit per Leertaste in einen Zeitlupen-Modus versetzen, um gezielt Spezialangriffe auszulösen; praktisch reicht auch das »Spammen« der immer gleichen Manöver. Zum Spielbeginn räumen wir mit Flächenangriffen alles weg, später entwickeln sich Unterbrechen- und Niederschlagen-Fähigkeiten zu Allzweckwaffen. Okay: Dass die Vorlage keine Orks, Werwölfe oder Monster hergibt, dafür kann Cyanide nichts. Aber wenn man schon nur mit menschlichen Gegnern arbeiten kann, dann muss man sich in Sachen Abwechslung eben etwas einfallen lassen.

Unter den anspruchslosen, weil monotonen Kämpfen leidet auch das eigentlich gute Charaktersystem. Während wir uns in den ersten Spielstunden noch über Stufenaufstiege freuen, weil sie recht selten sind und jedes neue Talent unsere Charaktere spürbar stärker macht, verteilen wir die Fähigkeitenpunkte nach einer Weile quasi blind und nutzen neue Talente kaum bis gar nicht – schließlich tut's die eingespielte Rotation wunderbar. Wenn wir für unsere Entscheidungen in besonderen Situationen mit einzigartigen Boni belohnt werden (zum Beispiel, weil wir trotz Folter brav den Mund gehalten haben), ist das zwar toll gedacht, macht aber keinen greifbaren Unterschied. Apropos Folter: Wie die Roman- und die TV-Serie geizt **Game of Thrones** nicht mit derber Sprache und Gewalt bis hin zu explizit dargestellten Verstümmelungen. Außerdem im Überfluss vorhanden: die kontroversen Übersetzungen von Eigennamen. Aus »Jon Snow« wird »Jon Schnee«, und die Familie Lennister wohnt nicht in »Casterly Rock«, sondern in »Casterlystein«. Unbestätigten Gerüchten zufolge blättert sie dort in Ausgaben von »Oliver Drehung« und spielt »Ruf der Verpflichtung«. Jochen Gebauer / GR

TERMIN 8.6.2012 PREIS 40 Euro USK ab 16 Jahren

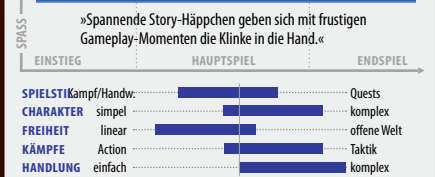
## Game of Thrones

Rollenspiel

**Publisher** Focus Home Interactive  
**Entwickler** Cyanide Studios  
**Sprache** Deutsch  
**Ausstattung** DVD Box, 1 DVD, 28 Seiten Handbuch  
**Kopierschutz** Online-Aktivierung



GENRE-CHECK ROLLENSPIEL



**GRAFIK**  
 + ordentliche Charaktermodelle + teils den Schauspielern der TV-Serie nachempfunden + generell veraltet + ungelenke Animationen + Performance-Probleme **5/10**

**SOUND**  
 + TV-Titelsong + ordentliche Sprecher ...  
 - ... die ihre Texte häufig emotionslos vortragen  
 - 08/15-Gedudel **6/10**

**BALANCE**  
 + drei Schwierigkeitsgrade + Tutorial-Hinweise  
 + sanfte Lernkurve + teils übermächtige Fähigkeiten  
 - Kämpfe taktisch anspruchslos **6/10**

**ATMOSPHÄRE**  
 + Vorlage prima eingefangen + bekannte Figuren tauchen auf  
 + Intrigen und Verrat  
 - mit dem Holzhammer eingedeutschte Eigennamen **8/10**

**BEDIENUNG**  
 + Quicksave-Funktion + sinnbefreites Radar  
 - Tasten nicht frei belegbar - fehlende Zoom-Funktion in den Kämpfen - insgesamt umständlich **3/10**

**UMFANG**  
 + ordentliche Spielzeit + diverse Nebenquests  
 + vier verschiedene Enden + wenige Schauplätze  
 - kleine Gebiete **7/10**

**QUESTS/HANDLUNG**  
 + spannende Aufgaben + wendungsreicher Plot  
 + perfekt in die Roman-Handlung integriert + glaubwürdige Figuren  
 - für Serien-Einsteiger mitunter zu komplex **10/10**

**CHARAKTERSYSTEM**  
 + viele Fähigkeiten + sinnvolles Talentbaum-System  
 + Hauptfiguren unterscheiden sich deutlich + einige Skills übermächtig, andere nutzlos **7/10**

**KAMPFSYSTEM**  
 + sinnvolle Spezialangriffe + jederzeit semi-pausierbar  
 + zu Beginn knackig ... + ... später reine Routine  
 - immer die gleichen Gegner **6/10**

**ITEMS**  
 + solide Ausrüstungs-Vielfalt + einzigartige Gegenstände  
 + sinnvolle Tränke  
 - keine Upgrade- oder Crafting-Möglichkeiten **8/10**





# Runes of Magic

## Chapter V

# Fires of Shadowforge

Das fünften Kapitel der kostenlos spielbaren MMO-Saga verschafft einem kleinen Volk seinen großen Auftritt: Die Zwerge der Schattenschmiede sind da!

- ▣ Größtes Content-Update bislang
- ▣ Eine neue Rasse: Die Zwerge
- ▣ Zwei neue Klassen: Champion & Hexenmeister
- ▣ Neue Einsteiger- sowie Highlevel-Instanzen und -Gebiete
- ▣ Jetzt auch im Browser spielbar

**W**as braucht ein richtiges Fantasy-Rollenspiel? Märchenhafte Landschaften: sicher! Feindliche Orks: logisch! Nette Elfen: klar! Brummige Zwerge: natürlich! Moment. Das kleinwüchsige Völkchen kam im Free2Play Fantasy-Online-Rollenspiel-Hit Runes of Magic zu kurz (haha) – bis jetzt: Die kostenlose Erweiterung Chapter V - Fires of Shadowforge verschafft den Zwergen nun endlich ihren großen und wohlverdienten Auftritt. Als neu spielbare Rasse stoßen sie zu Menschen und Elfen, um die Welt von Taborea zu bereichern. Zudem dürfen die Spieler von Runes of Magic ihre epische Reise mit zwei neuen, hochinteressanten Mischklassen antreten: Der Champion ist ein mächtiger Tank und Nahkämpfer, während der auf dunkle Seelenmagie spezialisierte Hexenmeister als Fernkämpfer und Unterstützer ins Geschehen eingreift. Beide Klassen passen sich sinnvoll ins bestehende Klassengeflecht ein, sodass man sie bald weder als Einzelspieler noch in Gruppen oder Raids missen möchte.

Apropos Gruppen und Raids: Zur Freude hochstufiger Spieler fährt Chapter V - Fires of Shadowforge natürlich auch neue Endgame-Inhalte auf, darunter Rorazan, das alte Königreich tief im Westen

von Zandorya. Dorthin war einst der dämonische König des Feuers verbannt worden, doch seit seiner Befreiung lodert in Rorazan ein infernalischer Flammenwald voller Gefahren. Als nicht weniger gefährlich entpuppen sich Myrmex sowie Chrysalia, die Heimat der Drachen. Instanzen wie der »Ewige Kreis« in Rorazan und der »Myrmex-Unterschlupf« in Chrysalia runden das Spielerlebnis für Veteranen perfekt ab.

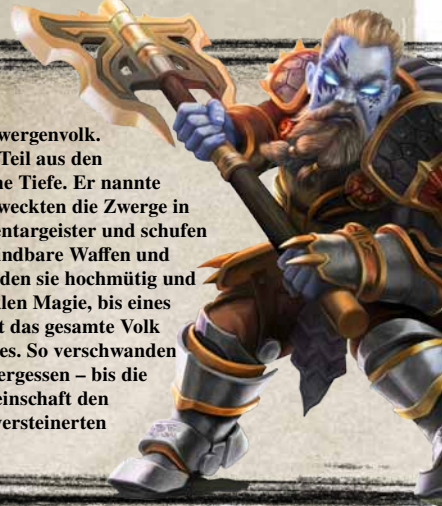
Aber auch Neu- und Wiedereinsteigern bietet das kostenlos spielbare MMO frische Inhalte. Mit den Zwergen hält ein neues Startgebiet, die Höhlen von Yrvandis, Einzug in die Welt von Runes of Magic. Die Hauptstadt bildet das imposante, mehrere Distrikte große »Stahlfels«, das eindrucksvoll die Macht und das Können der Zwerge vor Augen führt. Mit Chapter V - Fires of Shadowforge setzt Runes of Magic seine Tradition der umfangreichen und kostenlosen Updates also nicht nur fort, sondern übertrifft alles bisher Dagewesene bei Weitem. Das größte Content-Update in der Geschichte des Free2Play-Rollenspiels erweitert die ohnehin schon riesige Welt um ein weiteres, überwältigendes Kapitel, das Veteranen und Einsteigern gleichermaßen Freude bereitet.



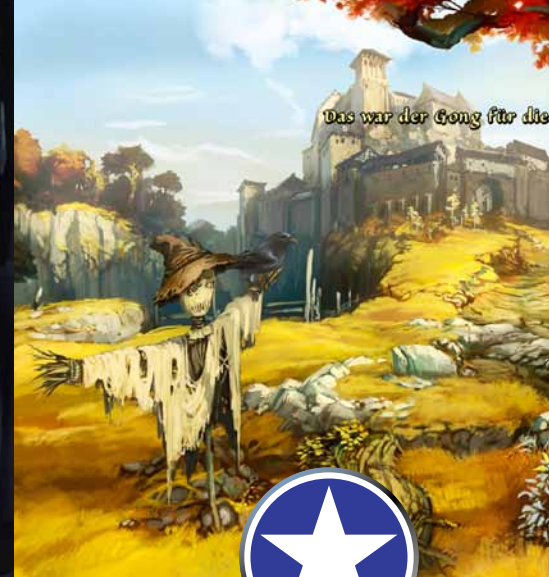
Runes of Magic: Chapter V verschafft den Zwergen ihren wohlverdienten Auftritt.

## Die Zwerge

Vor langer Zeit spaltete sich das Zwergenvolk. König Oslo Maneson führte einen Teil aus den Rothügelbergen in die unterirdische Tiefe. Er nannte die neue Heimat Stahlfels. Dort erweckten die Zwerge in verbotenen Ritualen dunkle Elementargeister und schufen in der Schattenschmiede unüberwindbare Waffen und Maschinen. Doch mit der Zeit wurden sie hochmütig und ignorierten die Gefahren der dunklen Magie, bis eines Tages ein gescheitertes Experiment das gesamte Volk der Zwerge zu Statuen erstarren lies. So verschwanden sie aus Taborea und wurden fast vergessen – bis die ersten Abenteurer aus Ailics Gemeinschaft den Bannkreis durchbrachen und die versteinerten Zwerge wiedererweckten.







# Das Schwarze Auge Satinavs Ketten

Schluss mit lustig: Das neue Adventure der Edna- und Deponia-Macher entpuppt sich als ungewöhnlich düster - und als ungewöhnlich knifflig noch dazu. Von Jochen Gebauer

Genre: **Adventure** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Daedalic (Deponia, GS 03/2012: 88 Punkte)**  
Termin: **22.6.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **35 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/7269](http://GameStar.de/Quicklink/7269)

**E**inen Blick in die Zukunft werfen zu können, war schon immer eine ausgesprochen unpopuläre Fähigkeit. Fragen Sie mal Cassandra: Als die Griechen den Trojanern über Nacht ein riesengroßes Holzpferd vor die Haustür stellten und Cassandra prophezeite, dass es keine gute Idee sei, dieses Ding in die Stadt zu schleppen, da lachten sich die Trojaner kringelig. Oder fragen Sie mal den Seher aus **Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten**: Bloß weil der ein bisschen in der Zukunft rumguckte und Hokuspokus machte, warf ihn ein aufgebrachter Mob auf den Scheiterhaufen. Eine letzte Prophezeiung allerdings

konnte sich der entflammte Visionär nicht verkneifen: Der kleine Geron werde einst das Städtchen Andergast in den Untergang stürzen. Genau diesen – inzwischen allerdings großen – Geron übernehmen wir im neuen Adventure der **Deponia**-Macher. Mittlerweile nämlich sind 13 Jahre vergangen und es gibt berechtigte Hinweise darauf, dass der tote Seher nicht ganz so tot ist, wie gemeinhin angenommen ... und möglicherweise eifrig daran arbeitet, dass seine letzte Prophezeiung tatsächlich in Erfüllung geht.

Die Vorgeschichte von **Satinavs Ketten** ist ein cleverer erzählerischer Kniff, denn wir finden den bedauernswerten Geron schon

## Steam-Pflicht

Im Gegensatz zu früheren Daedalic-Titeln nutzt **Satinavs Ketten** die Online-Plattform Steam als Kopierschutz. Zur Installation ist also eine Internetverbindung notwendig, danach lässt sich das Spiel auch im Offline-Modus starten, allerdings nicht mehr weiterverkaufen.

alleine deshalb sympathisch, weil ihn sonst niemand ausstehen kann. Als abergläubischer Haufen erinnern sich die Bewohner von Andergast schließlich immer noch ganz







Geron und Nuri erkunden das wunderschön gezeichnete Umland von **Andergast**.

genau an die alte Prophezeiung und begegnen unserem Unglücksraben in spe mit Verachtung. Die Wendungen der spannenden und für ein Daedalic-Adventure ungewöhnlich düsteren Geschichte wollen wir an dieser Stelle nicht verraten, wohl aber erwähnen, dass Geron schon recht früh im rund zwölfstündigen Spielverlauf eine Gefährtin in Gestalt der Fee Nuri erhält. Auch die ist prinzipiell clever eingebaut: Während Geron dank einer angeborenen Magiefähigkeit Dinge zerdepfern kann, besitzt Nuri die Gabe, zerdepperte Dinge wieder heil zu machen. Diese Wechselwirkung kommt in vielen Rätseln zur Anwendung und unterstreicht wunderbar die sich entwickelnde Beziehung zwischen den beiden. Zudem dient Nuri als komische Auflockerung, weil sie sich mit kindlicher Naivität durch die teils trostlose Menschenwelt bewegt. Leider verschenkt die ansonsten gute deutsche Vertonung gerade bei diesem für die Handlung fundamental wichtigen Cha-

## Ach, der ist magisch?

rakter einiges Potenzial. Weil die Sprecherin einen Tick zu alt klingt und nicht immer den richtigen Ton trifft. Aus kindlichem Gequengel wird so mitunter Schreckschraubigkeit.

Womit wir bei den Dialogen wären: Die fangen zwar mit ihrem latent schwülstigen Stil die Rollenspiel-Vorlage passend ein, sind aber nicht ganz mit jenem perfekten Ohr fürs gesprochene Wort verfasst wie etwa bei **Deponia** oder **Harveys neue Augen**. Das ist Kritik auf hohem Niveau, aber wer bei **Satinavs Ketten** den sprühenden Wortwitz anderer Daedalic-Adventures erwartet, der könnte ein klein wenig enttäuscht werden, zumal längst nicht jeder der dezent platzierten Gags zündet. Als nette Zugabe, wenn auch spielerisch unerheblich, empfinden wir hingegen den Umstand, dass wir in diversen Gesprächen aus mehreren Antwortoptionen wählen dürfen. Das erinnert durch eine Art Dialograd rudimentär an **Mass Effect** und verleiht »unserem« Geron eine gewisse Individualität, obwohl es letztlich Banane ist, ob wir eine Antwort nun bescheiden oder nassforsch geben. Inszeniert werden die Dialoge in einer Nahansicht; dort wiederum fehlte in unserer Testversion eine Lippensynchronität so frappierend, dass die Figuren mitunter an angespülte Fische erinnerten. Muss man freilich nicht störend finden, elegant geht – insbesondere, wenn man schon explizit aufs Gesicht »zoomt« – aber anders. Vielleicht biegen die Entwickler das bis zum Release ja noch hin.

Einen gewissen Mangel an Eleganz kann man auch dem Rätseldesign vorwerfen. Die gute Nachricht vorneweg: Im Gegensatz zu vielen anderen modernen Adventures ist **Satinavs Ketten** erfrischend fordernd und stellt uns gerade im späteren Spielverlauf vor teils mehrstufige Rätselketten, die wir nicht mal eben im Vorbeigehen lösen. Indes: Mit entsprechenden Hinweisen hält sich das Spiel vornehm zurück. Beispielsweise sollen wir an einer Stelle eine kleine Statue in eine große Statue verwandeln. Dass wir dazu einen magischen Wasserfall benutzen sollen, der Gegenstände je nach Fließrichtung verkleinert oder vergrößert, würden wir gar nicht schlimm finden – wenn uns das Spiel denn sagen oder zeigen würde, dass der Wasserfall magisch ist und so was kann. Das allerdings erwähnt es erst, als wir mit der Statue verzweifelt auf jeden verfügbaren Hotspot klicken. Ein ähnliches Problem haben wir auch mit Geron's Zerdepfern-Fähigkeit, denn die folgt nicht immer einer nachvollziehbaren Logik. Eine manns-hohe Figur aus massivem Eis kriegt der Bursche spielend klein – vor einer verklemmten Holzschublade aber kapituliert er. Im Vergleich zu **Deponia** oder **Harveys neue Augen** ist **Satinavs Ketten** zwar fordernder, erreicht aber nicht jenen organischen Guss, bei dem ein Rädchen perfekt ins andere greift. Ein gutes Adventure ist es trotzdem; ein großartiges nicht. Jochen Gebauer / GR

## Stärken

- + spannende Geschichte
- + anspruchsvolle, komplexe Rätsel
- + düstere Atmosphäre mit greifbarer Bedrohung

## Schwächen

- spärliche Hinweislage
- Feen-Kumpanin neigt zum Schreckschraubentum
- Rätsel nicht immer logisch

TERMIN 22.6.2012 PREIS 35 Euro USK ab 12 Jahren

### Das Schwarze Auge Satinavs Ketten

Publisher Deep Silver  
Entwickler Daedalic Entertainment  
Sprache Deutsch  
Ausstattung Pappschachtel, 1 DVD, 60 Seiten Handbuch, Soundtrack, Poster  
Kopierschutz Steam

**GRAFIK**

- ✓ wunderschöne Hintergründe ✓ viele Details
- ✓ stimmige Zwischensequenzen
- ✗ Animationen nicht immer flüssig

**SOUND**

- ✓ gute Vertonung
- ✓ schöne Hintergrundmusik ...
- ✗ ... die vergleichsweise spärlich eingesetzt wird

**BALANCE**

- ✓ knifflig, aber nie unfair ✓ optionale Kombinationshilfe
- ✓ Journal-Funktion ...
- ✗ ... die leider mit Hinweisen geizt

**ATMOSPHÄRE**

- ✓ tolle DSA-Atmosphäre
- ✓ auch DSA-Neulinge finden sich zurecht
- ✓ dezentler Humor

**BEDIENUNG**

- ✓ Quicksave-Funktion ✓ kurze Laufwege
- ✓ optionale Hotspot-Anzeige
- ✗ Inventar fummelig, wenn gefüllt

**UMFANG**

- ✓ solide Spieldauer ✓ viele Schauplätze
- ✓ hohe Rätseldichte ✓ Extras ...
- ✗ ... die insgesamt mager ausfallen ✗ kaum Wiederspielwert

**HANDLUNG**

- ✓ spannende Story ✓ greifbare Bedrohung
- ✓ stimmungsvoll düster ✗ Ende nicht ganz befriedigend
- ✗ manche Wendungen vorhersehbar

**CHARAKTERE**

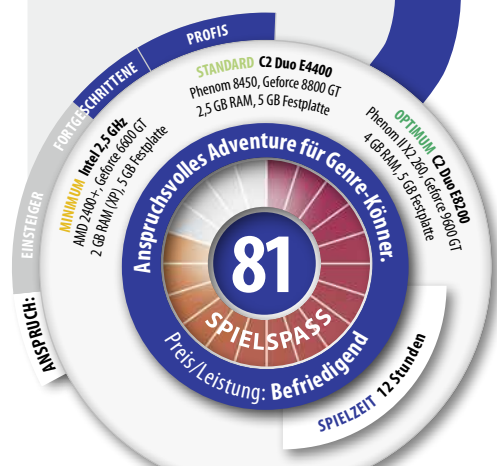
- ✓ sympathischer Held ✓ toller, weil bedrohlicher Gegenspieler
- ✓ gute Nebenfiguren
- ✗ Nuri neigt zur Schreckschraube

**DIALOGE**

- ✓ aventurisch-schwülstig ✓ Geron ist selten um einen Spruch verlegen
- ✓ lassen Entscheidungen zu ... ✗ ... die allerdings keine echte Auswirkung haben ✗ fehlende Lippensynchronität

**RÄTSEL**

- ✓ in der Regel logisch ✓ teils sehr fordernd
- ✓ mitunter erfrischend komplex ✗ Hinweise spärlich
- ✗ Zerdepfern-Fähigkeit nicht immer logisch



**Tolly Story, kleine Macken**

Jochen Gebauer  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Satinavs Ketten ist zweifellos ein gutes Adventure, ein sehr gutes sogar. Den direkten Vergleich mit Deponia, Harvey oder Whispered World verliert es trotzdem. Dabei gefällt mir die ungewöhnlich düstere Geschichte (auch wenn das Ende ein wenig enttäuscht), die Atmosphäre ist gewohnt großartig, und mit dem nicht ganz perfekten Rätseldesign kann ich prima leben, weil es mich zur Abwechslung mal wirklich fordert. Indes: Es fehlt jenes Gefühl, mich in einer perfekt geölten Maschine zu bewegen; mal japsen die Figuren, mal krächzt Nuri, mal klappere ich minutenlang ziellos die Hotspots ab, weil mir das Spiel einen wichtigen Hinweis geflissentlich verschweigt. Und so sympathisch mir der arme Geron auch ist, so blass bleibt er im Vergleich mit Lilli, Rufus oder Sadwick. Tolle Unterhaltung für Genre-Liebhaber ist Satinavs Ketten trotzdem – für den ganz großen Wertungswurf reicht's diesmal jedoch nicht.





Groß und hart: Die Bosse in den hochstufigen Instanzen, hier **Marceris** im Ebenholzturm, verzeihen kaum noch Fehler – insbesondere im Hardmode.

### ➕ Stärken

- + fabelhafte Grafik
- + exzellentes Charakter- und Monsterdesign
- + bis zum Ende frisches Kampfsystem

### ⊖ Schwächen

- platte Quests
- schlampiges PvP
- spielerisch eher alltäglich

# Tera

Nachdem wir uns einen Monat lang durch das Hochglanz-MMO gekämpft haben, können wir nun auch endlich klären, was das Endgame von Tera taugt. Von Knut Gollert

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Frogster/Ubisoft** Entwickler: **Bluehole Studio**  
Termin: **3.5.2012** Spieler: **unbegrenzt** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **45 Euro + 13€/Monat**

GameStar.de/Quicklink/7365 Auf XL-DVD: Highlevel-Test

Computerspiele sind dramaturgisch ähnlich simpel aufgebaut wie Filme: Es gibt meist einen Spannungsbogen, der sich gegen Ende im Showdown entlädt oder anderweitig in Wohlgefallen auflöst. Sinn der Sache: Den Spielern ein abschließendes Erfolgsgefühl zu vermitteln. Bei Online-Rollenspielen funktioniert das aber nicht, ähnlich wie Fernsehserien müssen MMOs ihre Fans nämlich nicht nur 20, sondern 200 Stunden vor die Monitore fesseln. Dabei spielt das Endgame eine herausragende

Rolle: Wenn auf der Maximalstufe regelmäßige Levelaufstiege als Motivationsfaktor wegfallen, müssen eben andere Mechanismen greifen. Natürlich auch in **Tera**.

Gute Online-Rollenspiele konzentrieren sich im Endgame auf die Optimierung der Ausrüstung und stellen Maximalstufen-Helden vor Prüfungen, die nur in der Gruppe zu schaffen sind. Schon immer sind das besonders schwierige Bosskämpfe in Dungeons oder Raids, in denen perfektes Zusammenspiel der Spieler gefordert ist. Sehr gern sorgt auch PvP, also das Kräfteressen von

Helden untereinander, für langfristige Motivation. **Tera** bietet all das auch. Nur leider (noch) nicht in perfektem Zustand.

## Das Endgame lebt von den Dungeons

Grundsätzlich sinkt die **Tera**-Motivation schon ab Level 50 (von maximal 60). Denn dann offenbart sich ein mechanischer Bruch im Spielgefüge: Aus dem zuvor schnellen und flotten Abenteuer wird – wir haben es



Die großen Gegner heißen in Tera **BAMs** (Big Ass Monsters). Ab Level 50 machen sie ihrem Namen alle Ehre, denn sie fallen nicht mehr nach ein paar Sekunden um.



Selbst **Gruppen** normaler Gegner sind auf hohen Stufen lebensgefährlich.



## Bald in Tera

Im Sommer soll in Korea der erste Content-Patch »Königin der Argon« erscheinen. Bei uns wird er einige Wochen später verfügbar sein. Hinzugefügt werden:

- ★ drei neue Dungeons (unter anderem mit der Königin der Argon)
- ★ Nexus-Events mit Raid-Schlachten
- ★ PvP-Schlachtfelder (15 gegen 15, serverübergreifend)
- ★ neue Rüstungssets
- ★ Block-Ressourcen für Krieger und Lancer
- ★ neue Krieger-Fähigkeiten und die Möglichkeit, sich als Tank zu kennzeichnen

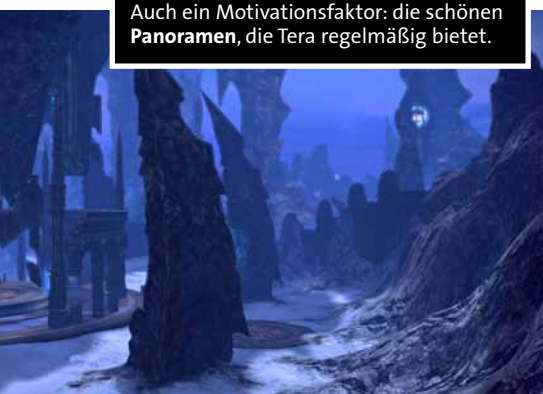


Die Nexus-Massenschlachten sind derzeit abgeschaltet.

befürchtet – ein für Asien so typischer »Grind«, also eine Dauerklopperei. Das liegt unter anderem daran, dass Gegner plötzlich doppelt so viele Hitpoints besitzen, sodass die zuhauf vorhandenen Standard-Quests à la »Töte zwölf Trolle!« nun deutlich mehr Zeit in Anspruch nehmen. Das zehrt an den Nerven und an der Motivation, weil es den Spielern unlogisch erscheint – schließlich werden ihre Helden plötzlich schwächer statt stärker. Noch dazu rückt der nächste Stufenaufstieg in immer weitere Ferne.

Während normale Quests so immer mühsamer werden, steigt der Spannungsgrad der Dungeons. Bis Stufe 48 hält **Tera** seine Helden mit gerade einmal fünf Instanzen bei Laune, danach geht aber die Post ab: Auf den folgenden zwölf Stufen öffnen sich nach und nach zehn zusätzliche Monsterhöhlen, sechs davon können auch im extraharten Schwierigkeitsgrad besucht werden. Letzterer ist zurzeit die schwierigste Prüfung für PvE-Helden und vergleichbar mit den Hard-Raids in **World of Warcraft**. Apropos: Reguläre Großgruppen-Kämpfe gibt es in **Tera** nicht. Vergleichbar wären allein die Nexus-Events – Welt-Ereignisse mit gigantischen Bossgeg-

Auch ein Motivationsfaktor: die schönen Panoramen, die Tera regelmäßig bietet.



nern, die gute PvP-Ausrüstung fallen lassen. Nach heftigen Bugs haben die Entwickler das Riesenprügeln jedoch vorerst beendet, bis zum nächsten Patch bleiben die Nexus-Schlachten abgeschaltet – schade drum.

Gibt's dann wenigstens im PvP ordentliche Gruppenkämpfe? Nun, ja, gäbe es – wenn es schon wie angedacht funktionieren würde. Die Battlegrounds – instanziierte PvP-Schlachtfelder für mehr als nur fünf Spieler – sind für den nächsten Patch im Juli versprochen. So lange ist das direkte Kräfteressen von Spielern auf PvE-Servern unmöglich, von Mini-Duellen abgesehen. Auf PvP-Servern gibt es immerhin das GvG. Das ist eine Art Gildenkriegs-System, in dem eine Gilde nach der Zahlung von stolzen 30.000 Goldstücken die Möglichkeit bekommt, anderen Gilden den Krieg zu erklären. Deren Spieler sind dann deutlich gekennzeichnet und können überall auf Arborea attackiert werden. Das war's aber auch schon, Allianzen oder gar ein ausgefeiltes Punkte- oder Ranking-System fehlen. Zurzeit farmen Gilden ihre Siege mit dem wiederholten, weil straffreien Vermöbeln niedrigstufiger Charakteren der verfeindeten Gruppierung. Das nervt tierisch und kann nicht im Sinne der Entwickler sein.

Ebenfalls enttäuschend fällt das groß angelegte Politiksystem aus: Gildenchefs können sich von der Spielerschaft zu »Vanarchen« wählen lassen, die jeweils über eine Provinz herrschen. Die Anführer dürfen dann Handelssteuern festlegen sowie NPC-Händler zu- oder abschalten. Darüber hinaus organisieren sie simple Events wie Schnitzeljagden, Versteckspiele oder Schatzsuchen. Für den Endgame-Spaß ist das jedoch alles andere als entscheidend. Denn letztendlich lebt **Tera** hauptsächlich von den großartigen Dungeons und knackigen Bosskämpfen. Vor allem, wenn man in einer aktiven Gilde spielt und auf halbwegs feste, ko-



### Zwiespalt am Ende

Knut Gollert  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Maue Dramaturgie hin, dünnes Endgame her: Wenige Wochen nach dem Verkaufsstart die hochstufigen Inhalte von Tera zu verteuern, fällt mir schwer. Grundsätzlich ist es peinlich, dass die Nexus-Events nicht funktionieren und auch das PvP – bis auf fröhliches Ganking – so gut wie nicht existiert. Das Crafting entpuppt sich fast immer als sinnfrei, das Politik-System hat, positiv ausgedrückt, Potenzial, und die letzten zehn Levels sind ein repetitives Dauerprügel-Fest feinsten asiatischen Machart. Dennoch: Tera macht einfach immer wieder Spaß! Das liegt an den tollen Klassen, der abwechslungsreichen Optik und dem formidablen Kampfsystem. Und genau das macht auch die Endgame-Dungeons so spielenswert. Insgesamt also doch ein gutes MMO, das mit sorgfältiger Patch-Unterstützung sogar noch besser werden kann.

ordinierte Gruppen zurückgreifen kann. Die weiteren Endgame-Elemente sind entweder noch nicht eingebaut oder arg rudimentär. Letzteres gilt auch für das weitgehend sinnfreie Crafting – nur die Alchemie entpuppt sich als brauchbar. Als Motivationsfaktor nicht unterschätzen sollte man dafür das »Twinken«, also das Aufziehen von Zweit-, Dritt- oder Viertcharakteren: Da sich die Klassen herrlich unterschiedlich spielen, birgt das nämlich nicht gerade unbedeutendes Langzeitpaß-Potenzial. Knut Gollert / GR

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

## Tera

Online-Rollenspiel

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

### GRAFIK

- extrem schöne Charaktere
- toll designte Gegner
- teilweise atemberaubende Umgebungen
- weibliche Charaktere mitunter frivoll knapp bekleidet

### SOUND

- ordentliche Soundeffekte
- professionelle deutsche Sprecher ...
- ... die leider viel zu selten reden
- oft recht schwache Musik
- je nach Charakter teils dümmliche Stöhnerei im Kampf

### BALANCE

- ordentliche Lernkurve
- Gegner werden ab Level 30 schön anspruchsvoll
- harte Bosskämpfe in Dungeons
- knackiges Endgame mit sehr schweren Hardmode-Instanzen

### ATMOSPHÄRE

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

### BEDIENUNG

- übersichtliches Interface
- direkte Steuerung mit einfachem Zielsystem
- komfortables Ketten-Fähigkeiten-System
- sehr filigranes, nicht leicht zu durchschauendes Menüsystem

### UMFANG

- sehr große Spielwelt
- extrem viele Quest-Stützpunkte
- vielfältige Dungeons
- Klassen erhöhen Wiederspielwert
- nur PvP-Grundlagen vorhanden
- Nexus-System offline

### QUESTS/HANDLUNG

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

### TEAMWORK

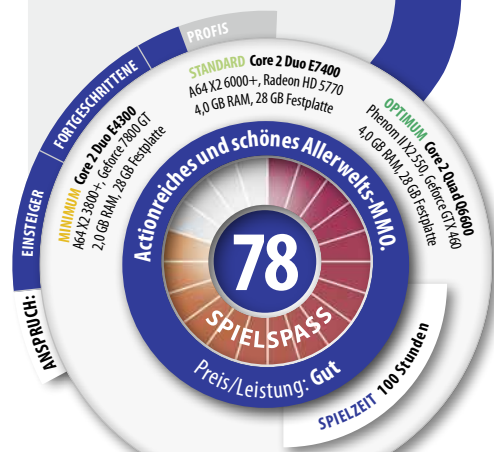
- vielfältige Klassen ...
- ... mit ausgefeilten, sinnvollen Fähigkeiten
- gutes Gruppenspiel in Dungeons
- bis auf Glyphen keine weiteren Möglichkeiten, seinen Charakter zu formen

### KAMPFSYSTEM

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

### ITEMS

- bewährtes Item-System
- aufrüstbare Ausrüstung
- alle Items zerlegbar
- langweiliges, sehr teures Crafting
- Top-Verzauberungen und -Kristalle erfordern viel Grinding





# Freispiel

## Dungeons & Dragons Online

Ehemals kostenpflichtiges Online-Rollenspiel, mittlerweile Free2Play.

Wir finden heraus, was sich bei Dungeons & Dragons Online alles getan hat.

**SPIEL AUF  
DVD**

**Free2Play**

WAS **Online-Rollenspiel** WER **Turbine Entertainment** WO **Gamestar.de/Quicklink/7902**  
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Eines muss man den Jungs von Turbine Entertainment lassen: **Dungeons & Dragons Online** wird auch sechs Jahre nach seinem Erscheinen noch regelmäßig gehegt und gepflegt. Mit »Bedrohung durch das Unterreich« ist am 25. Juni 2012 die jüngste von bislang 14 Mini-Erweiterungen erschienen. Überhaupt hat sich seit der Veröffentlichung einiges in dem Online-Rollenspiel getan. Die größte Änderung: Nachdem die Spielerzahlen regelrecht einbrachen, entschloss man sich 2010, **Dungeons & Dragons Online** in einen Free2Play-Titel umzubauen.

Schon beim Einstieg stellen wir fest: »Das war damals doch ganz anders!« Mit der Insel Korthos bekommen wir nämlich ein komplett neues Startgebiet spendiert, das den Spieler in die Rolle eines Gestrandeten schlüpfen lässt. Die (nach wie vor mauen) Quests wurden zwar teilweise aus dem alten Startgebiet übernommen, allerdings macht es deutlich mehr Laune, sich quer durch das verschneite Eiland zu schnetzeln, als gleich im vergleichsweise öden Sturmkap zu beginnen. Dort verbringt man nämlich nach wie vor den Großteil des Spiels. Neben der Erhöhung der maximalen Levelbegrenzung von Stufe 10 auf 20 freuen sich vor allem Einzelspieler über einstellbare Schwierigkeitsgrade, die es nun ermöglichen, wahlweise alleine auf Beutejagd zu gehen. Die Solo-Abenteuer sind allerdings



teils zu einfach geraten – hier ist noch etwas Balance-Feinschliff gefragt.

Eine der wichtigsten Neuerungen ist der so genannte DDO-Shop. Gezahlt wird hier mit barer Münze – und das nicht zu knapp. Wer sich zum Beispiel einen mächtigen Champion mit 32 Fertigkeitspunkten kaufen will, der lohnt satte 30 Euro. Ein zusätzlicher Charakter-Slot kostet rund 5 Euro. Alternativ bietet Turbine auch eine an **Der Herr der Ringe Online** erinnernde VIP-Mitgliedschaft an, die monatlich mit 12,99 Euro zu Buche schlägt und Zugriff auf die meisten Shop-

Gegenstände wie Klassen, Rassen, neue Quests und Ausrüstungen gewährt. In seinem vollen Umfang ist **Dungeons & Dragons Online** also auch nach der Umstellung auf Free2Play nicht gratis spielbar. **FH**

**Fazit: Zum Ausprobieren**



# Perpetual Testing Initiative

**DLC**

WAS **DLC für Portal 2** WER **Valve** WO **Steam** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**



Der **Leveleditor** für Portal 2: übersichtlich, schlank und trotzdem komplex.

Im kostenlosen DLC **Perpetual Testing Initiative** für **Portal 2** ist der Name Programm: »Perpetual« bedeutet »ununterbrochen«. Und für ununterbrochene Tests sorgt in diesem Fall der neue Level-Editor. Während sich angehende Kammer-Architekten bislang in Valves komplexen Hammer-Editor einarbeiten mussten, finden sich im neuen Level-Baukasten selbst Einsteiger nach wenigen Minuten bestens zurecht. Die Bedienung fällt dank der schlanken Benutzeroberfläche selbsterklärend und simpel aus. So wählen wir mit der Maus aus einer übersichtlichen Liste Objekte wie Druckschalter oder Geschütztürme aus, ziehen sie in unsere selbstgebastelte Testkammer und erstellen so ratzfatz eigene Portal-Rätsel. Wer sein Areal fertiggestellt hat, der kann es über den internen Steam Workshop hochladen und so anderen Spielern zur Verfügung stellen. Auch wenn wir aufgrund der Levelgröße etwas eingeschränkt sind, müssen wir Valve für diesen DLC loben. Einen so tollen Level-Editor gratis bereit zu stellen verdient eine Anerkennung. **MW**

**Fazit: Unbedingt ausprobieren**

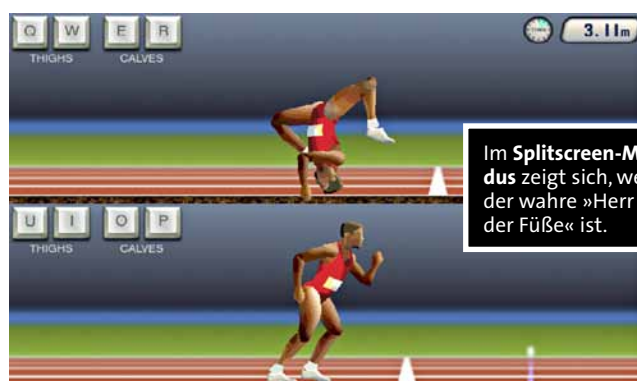
# QWOP

**Browser-spiel**

WAS **Geschicklichkeitsspiel** WER **Bennett Foddy** WO **Gamestar.de/Quicklink/7925** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

**Diablo 3** mit Hardcore-Charakter auf »Inferno«? Pah! Wer sich und seiner Umwelt beweisen will, was er wirklich drauf hat, der versucht sich an **QWOP**. Der namensgebende Titelheld nimmt am 100-Meter-Sprint der Olympischen Spiele teil. Oder versucht es zumindest. Über die Tasten Q,W,O und P kontrollieren wir Waden- bzw. Oberschenkelmuskulatur unabhängig voneinander, um den Leichtathleten zum Laufen zu bewegen. Dabei kratzen wir allerdings öfter mit dem Zahnfleisch über die Tartanbahn, als uns lieb ist. Durch die nachvollziehbare Ragdoll-Physik wirkt das Ganze aber eher komisch als frustrierend. Noch lustiger wird die Hampelei im Splitscreen-Modus, in dem sich zwei Spieler gleichzeitig dem gepflegten Schädelbasbruch hingeben. Auf Frustresistente wartet nach 50 Metern eine Hürde und nach 100 Metern der finale Weitsprung ins Ziel. **FH**

**Fazit: Für zwischendurch**



Im **Splitscreen-Modus** zeigt sich, wer der wahre »Herr der Füße« ist.

[www.gamescom.de](http://www.gamescom.de)

**16.–19.8.**  
**2012 KÖLN**


**Jetzt Tickets sichern!**

**Celebrate the games!**

Koelnmesse GmbH  
Messeplatz 1, 50679 Köln, Deutschland  
Telefon: +49 180 50 89 999\*  
(\*14 Cent/Minute aus dem dt. Festnetz,  
max. 42 Cent/Minute aus dem Mobilfunknetz)  
[gamescom@visitor.koelnmesse.de](mailto:gamescom@visitor.koelnmesse.de)

**BIU**   
Hier spielt die Zukunft.

 **gamescom**

 **koelnmesse**



# Unga Needs Mumba

**Freeware**

 WAS **Adventure** WER **Der Knoodn** WO **Gamestar.de/Quicklink/7878**  
 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Mitteleuropa vor 25.000 Jahren. Unga, ein Jäger, kommt nach Hause. Seine Beute: ein Kaffla, so etwas wie eine Steinzeit-Ratte. Das gefällt seiner Frau Nonga aber gar nicht; Unga soll doch bitte mal was Richtiges zum Füttern ranschaffen. Zum Beispiel ein Mumba, uns besser bekannt als Mammut. So ein riesiges Viech zu erlegen, ist aber gar nicht so einfach, weshalb der etwas unterbelichtete Unga gern jede Hilfe annimmt. In seiner Rolle wenden wir uns unter anderem an Geister, treten in einer Sequenz sogar in die Geisterwelt ein, tratschen mit nervigen Frauen und suchen nach einer ordentlichen Jagdwaffe. Das alles findet in klassischer Point&Click-Manier statt. Die große Stärke von **Unga Needs Mumba** sind seine äußerst sympathischen Charaktere und der gepfefferte Witz der (auf Englisch) vertonten Dialoge. Adventure-Fans sollten dieses Genre-Kleinod unbedingt ausprobieren. **MW**

**Fazit: Unbedingt spielen!**


# Forge of Empires

**Browser-spiel**

 WAS **Strategiespiel** WER **InnoGames** WO **Gamestar.de/Quicklink/7901** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**


Das Strategie-Browserspiel **Forge of Empires** orientiert sich an den ganz großen Vorbildern wie **Civilization** und **Age of Empires**, spielt sich im Kern aber auch nicht anders als der Großteil der Konkurrenz. Heißt: Gebäude platzieren, warten, forschen, warten, kämpfen, warten, handeln, warten. Drei Dinge heben es dann aber doch aus der Masse hervor. 1: die detailverliebte Pixeloptik. 2: die spannenden Hexfeld-Schlachten. 3: der weit verzweigte Forschungsbaum, mit dem wir unser Volk von der Steinzeit bis zum Ende des Mittelalters führen. Mit seinem gemächlichen Tempo, dem geringen strategischen Anspruch und dem eingeschränkten PvP richtet sich **Forge of Empires** trotz großer Vorbilder in erster Linie an Mittagspausen-Generäle, das aber durchaus unterhaltsam und motivierend. **HK**

**Fazit: Für Gelegenheits-Strategen**

# Zauberer und Prinzessin

**Freeware**

 WAS **Adventure** WER **Kelven** WO **Gamestar.de/Quicklink/7900** WANN **bereits erschienen**  
 GELD **10 Euro**

Häuser brennen, Menschen schreien angsterfüllt um Hilfe. Da erscheint auf einer hohen Steinsäule Prinzessin Alicia. Das Volk jubelt, Alicia springt elegant zu Boden, stellt sich den angreifenden Monstern und ... wacht im Klassenzimmer auf. Alicia ist im Unterricht eingeschlafen. Mal wieder. So beginnt das RPG-Maker-Adventure **Zauberer und Prinzessin**. Im Laufe der spannenden Handlung wird allerdings klar, dass Alicia tatsächlich etwas Besonderes ist. Darauf machen sie unter anderem ein sprechender Nussknacker und ein gestieflter Kater aufmerksam. **Zauberer und Prinzessin** wird hauptsächlich von seiner Geschichte getragen, das Spiel selbst fällt vergleichsweise dünn aus. So werden wir wie auf Schienen von einem Schauplatz zum nächsten geführt und haben oft nicht mehr zu tun, als nett gemachte Zwischensequenzen anzuschauen. Das (ordentliche) Kampfsystem fällt ebenfalls kaum auf, da es nur selten zu Actioneinlagen kommt, meist am Ende eines Sinnabschnitts.



Trotzdem: Liebhaber gut erzählter Märchengeschichten sollten sich dieses Abenteuer-Kleinod nicht entgehen lassen. **MW**

**Fazit: Für Märchenliebhaber**



KOSTENLOS  
7 TAGE  
TESTEN!

# TERA™



Key:

PLAY-TERA

Vom  
29-06-12  
bis  
06-07-12

Jetzt einlösen auf:  
**WWW.TERA-EUROPE.COM/TRIAL**  
(Es gibt nur eine limitierte Anzahl an Key's)



TERA™ und „TERA: The Exiled Realm of Arborea“ sind Markennamen von Bluehole Studio Inc. Copyright © 2007-2012 Bluehole Studio Inc. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlicht von Frogster Online Gaming GmbH und Frogster Interactive Pictures AG. Alle Rechte vorbehalten. ©2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.





# DayZ

DayZ ist mehr als nur eine Zombie-Modifikation für den Taktik-Shooter Arma 2: Combined Operations. Es ist ein soziales Experiment. Und dadurch eine einmalige und enorm intensive Erfahrung. Von Maximilian Gercke

## Mod

WAS Survival-Shooter WER DayZ Entwickler-Team

WO [GameStar.de/Quicklink/7907](http://GameStar.de/Quicklink/7907) GELD kostenlos (»Arma 2:CO« vorausgesetzt)

Auf DVD: Video-Special

# M

it nichts als einer Pistole in der Hand und Vorräten für einen Tag im Rucksack betreten wir die tödliche Welt der

Zombies und Banditen von **DayZ**. Unser Ziel: überleben. Wir müssen Hunger und Durst im Auge behalten, noch schärfer aber unsere Umgebung. Schließlich spielen wir mit etwa 50 anderen Menschen zusammen, von denen jeder die Möglichkeit hat, andere Teilnehmer, also auch uns, aus den virtuellen Stiefeln zu ballern.

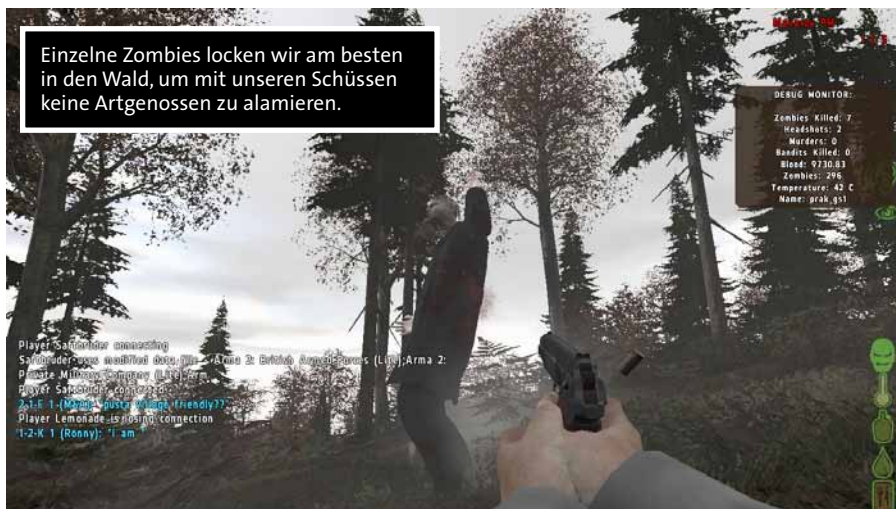
Anders als in bekannten Shootern erheben sich verstorbene Spieler nicht mehr aus ihrem Grab – wer tot ist, der bleibt auch tot. Der Charakter ist futsch und damit auch alle eingesammelten Gegenstände. Je mehr Ausrüstung wir erbeutet haben und je länger wir in der lebensfeindlichen Umgebung umherwandern, desto größer wird also unsere Angst vor der Umwelt und ihren oft feindlichen Absichten. Wir prüfen jede Hausecke auf Gegner, halten bei Waldmärschen immer wieder an und spähen paranoid durch das Dickicht – Nervenkitzel pur!

Dabei sind es nicht nur die Zombies, die uns Sorgen machen, sondern auch und vor allem die anderen Spieler. Denn: Zombies sind sehr direkt und auf ihre eigene Art ehrlich, schließlich kündigen sie sich mit wildem Geschrei an und attackieren uns sofort.

Menschen dagegen geben sich gerne als Freund aus, wiegen uns in Sicherheit, nur um im richtigen Moment die Waffe zu ziehen, unser Lichtlein auszuknipsen und die hart erarbeitete Ausrüstung aus unserer Leiche zu klauben. Teams gibt es nicht, jeder betritt »Chernarus«, die Welt von **DayZ**, vorerst auf sich allein gestellt.

Natürlich können wir auch selber zum Schurken werden und zum Beispiel in hohen Türmen unvorsichtigen Opfern auflauern. Ein gezielter Schuss mit dem Scharfschützengewehr, und der Überlebende wird für seine Unvorsicht bestraft. Während wir

anschließend hektisch die wertvollen Güter wie Kompass, Karte oder Munition einsammeln und in das umständliche Inventar verfrachten, ärgert sich irgendwo auf der Welt unser Kontrahent über sich, uns und das Spiel. **DayZ** entfaltet eine Faszination, die sonst kein anderes Spiel bieten kann. Es ist vor allem der menschliche Faktor, das Spiel mit der Psyche, das uns fesselt. Treffen wir in der Wildnis ungesehen auf einen anderen Spieler, haben wir die Wahl: Erschießen wir ihn und berauben ihn der Arbeit mehrerer Stunden? Nehmen wir Kontakt auf und versuchen ein wackliges Bündnis zu schließen? Oder lassen wir den Kerl vorbeiziehen?







**404,-**

## EVGA GeForce GTX 670 FTW

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 670
- 1.006 MHz Chiptakt (Boost: 1084 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (6,2 GHz)
- Cuda Cores • DirectX 11.1, OpenGL 4.2
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXZY8



**389,-**

## PowerColor PCS+ HD7950

- Grafikkarte • AMD Radeon HD7950
- 880 MHz Chiptakt • 3 GB GDDR5-RAM
- 5 GHz Speichertakt • DirectX 11.1, OpenGL 4.2
- 2x Mini-DisplayPort, HDMI, DVI
- PCIe 3.0 x16

JDXOX1



**364,-**

## ASUS HD7950-DC2T

- Grafikkarte • AMD Radeon HD7950 • 900 MHz Chiptakt • 3 GB GDDR5-RAM
- 5 GHz Speichertakt • DirectX 11.1 und OpenGL 4.2
- 2x Mini-DisplayPort, HDMI, DVI • PCIe 3.0 x16

JDXVX4



**99,90**

## Club 3D Radeon HD 7750

- Grafikkarte • AMD Radeon HD7750
- 800 MHz Chiptakt • 1 GB GDDR5-RAM
- 4,5 GHz Speichertakt • DirectX 11.1 / OpenGL 4.2
- Reine 1 Slot-Karte durch sehr flachen Lüfter
- Ohne zusätzliche Stromversorgung
- DisplayPort, HDMI, DVI • PCIe 3.0 x16

JCXUX1



**499,-**

## MSI R7970 Lightning

- Grafikkarte • AMD Radeon HD7970
- 1.070 MHz Chiptakt • 3 GB GDDR5-RAM
- 5,6 GHz Speichertakt
- DirectX 11.1 und OpenGL 4.2
- 4x Mini-DisplayPort, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXNX6



**129,90**

## ASRock Z77 Extreme4

- ATX-Mainboard • Sockel 1155
- Intel® Z77 Express Chipsatz • 4x DDR3-RAM
- CPU-abhängige Grafik • Gigabit-LAN • USB 3.0
- 2x SATA 6Gb/s, 4x SATA 3Gb/s
- 2x PCIe 3.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1, 2x PCI

GRER30



**96,90**

## 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



**249,90**

## OCZ Vertex4 2,5" SSD 256 GB

- Solid-State-Drive • VTX4-25SAT3-256G
- 256 GB Kapazität • 550 MB/s lesen
- 465 MB/s schreiben • Indilinx Everest-2
- 90.000 IOPS • SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMIMNB40



**139,90**

## Samsung 830series 2,5" 128 GB

- Solid-State-Drive • MZ-7PC128D/EU
- 128 GB Kapazität
- 520 MB/s lesen • 320 MB/s schreiben
- 75.000 IOPS • 256 MB Cache
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMHM46



**59,90**

## Alpenföhn K2

- CPU-Kühler
- für Sockel 2011, 775, AM2, AM2+, 1366, 1156, AM3, 1155, AM3+, FM1 • 146x160x154 mm
- 16 Heatpipe-Verbindungen
- 120- und 140-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLE5E



**114,90**

## Cooler Master HAF XM

- Midi-Tower
- Einbauschächte extern: 3x 5,25", 2x 3,5"
- Einbauschächte intern: 6x 3,5", 1x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio • für Mainboard bis E-ATX-Bauform

TQXM3J



**59,90**

## Antec Three Hundred Two

- Midi-Tower
- Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 6x 3,5", 2x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: 2x USB, 2x Audio
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXA6L



**39,99**

## Sharkoon DarkGlider Mouse

- optische Lasermaus • 6.000 dpi
- 10 frei belegbare Tasten • Beschleunigung 30G
- Scrollrad • Weight-Tuning-System (max. 27,2g)
- 256 KB On-Board-Speicher für Makros
- USB

NMZ557

Bestellhotline: Mo-Sa 8-20 Uhr  
**01805-905040\***

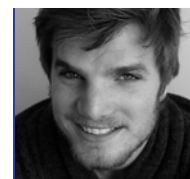
seit 1992  
**20 JAHRE ALTERNATE**





scheid wussten? Woher können wir wissen, ob uns in diesem Moment nicht dasselbe passiert? Ein fesselndes Katz-und-Maus-Spiel.

Am Ende des Tages wollen wir einen letzten Blick in die Hauptstadt Chernogorsk werfen. Vorsichtig schleichen wir von Deckung zu Deckung, stoppen regelmäßig und prüfen die Umgebung auf schnelle Bewegungen. Schüsse in der Ferne halten uns wachsam und erinnern an die tödlichen Gefahren. Wir finden leider keine Lampe für die kommende Nacht, aber Munition und Vorräte. Schnell raus hier, bevor uns jemand entdeckt. Am Rand der Stadt biegen wir um ein Eck und blicken prompt in die Mündung einer Schrotflinte. Der andere Spieler scheint genauso überrascht und steht uns in diesem Schreckmoment regungslos gegenüber. In einem Sekundenbruchteil flitzt uns die eigene hervorragende Ausrüstung durch den Kopf: Fernrohr, Kompass, Uhr und genügend Essen für mehrere Tage. Der Selbsterhaltungstrieb greift ein, bevor wir den Gedanken zu Ende gebracht haben. Unsere Büchse kracht und der Spieler fällt steif und lautlos zu Boden. In dem kurzen Moment der Stille atmen wir erleichtert durch. Dann, schreiend und im vollen Sprint, biegt die Zombiehorde um die Ecke. Wir nehmen die Beine in die Hand – und freuen uns über dieses großartige Mod-Juwel. **MAX**



### Endlich Schuldgefühle!

Maximilian Gercke  
Redaktion  
redaktion@gamestar.de

DayZ fasziniert, schreibt Geschichte und ist wirklich einzigartig. Wie sehr habe ich mich über mein erstes Gewehr gefreut, wie sehr mich geärgert, als ich für eben dieses hinterrücks erschossen wurde. Auf die Zeit danach bin ich nicht besonders stolz: Mein Leben als Bandit war erfolgreich, aber voller Schuldgefühle. Die Ermordeten wirken nicht wie austauschbare Figuren. Dahinter stehen Menschen, die für ihre Güter gearbeitet und Zeit investiert haben. Heute gehöre ich wieder zu den friedlichen Überlebenden, auf der Suche nach einem Team, mit dem ich meine eigenen Abenteuer und Heldengeschichten erleben kann, von denen eines spannender ist als das vorherige.

Jede unserer Möglichkeiten hat nachhaltige Folgen: Als Mörder kommen wir zwar schnell an gute Ausrüstung, müssen aber auch mit den moralischen Konsequenzen, angelockten Zombies oder sogar den wütenden Freunden des Gefallenen rechnen. Bleiben wir hingegen im Verborgenen, entgeht uns wertvolle Ausrüstung, die uns das Leben wahrscheinlich deutlich leichter gemacht hätte. Bündnisse können dafür von großem Nutzen sein. Zu zweit reist es sich einfach sicherer. Zombiehorden lassen sich im Team besser abwehren, und auch Banditen gehen bei Gruppen lieber auf Abstand.

Spieler, aber auch eine Unzahl an Fehlern im Spiel. Das verwundert nicht, schließlich handelt es sich um eine Modifikation im Alpha-Stadium. Ab und zu poppen Zombies aus dem Nichts vor uns auf und verschwinden genauso schnell wieder. Besonders nervig ist auch ein Erbe der Arma-2-Engine: Die Wegfindung der Zombies ist miserabel. Sie laufen im wilden Zick-Zack auf uns zu und machen somit präzise Schüsse erst möglich, wenn sie bereits direkt vor uns stehen. Auch die pechschwarze Nacht, in der wir wortwörtlich die Hand vor Augen nicht sehen, wünschen wir uns etwas heller.

Trotz der Fehler fasziniert **DayZ** wie sonst kaum ein Titel. Selten präsentiert sich ein Spiel in so reiner Form. Statt eine vorgefertigte Geschichte zu erleben, schreiben wir jeden Moment unser eigenes Abenteuer. Im Sekundentakt müssen wir unseren Weg bestimmen, wie wir mit der Umgebung interagieren und nicht nur unser eigenes, sondern auch das Schicksal anderer Menschen nachhaltig beeinflussen. Die Endgültigkeit des Todes gibt dem virtuellen Leben einen Wert und Sinn. Anstatt es wie in anderen Spielen am laufenden Band zu verschwenden, leben wir in **DayZ** mit der konstanten Angst, erschossen oder gefressen zu werden und passen entsprechend penibel auf. Denn wie oft haben wir selber aus einem sicheren Versteck heraus andere Überlebende ins Visier genommen, ohne dass diese Be-

## Unser Ziel: Überleben. Wer tot ist, bleibt auch tot

Zumindest wenn nicht irgendwann eine Kugel im eigenen Rücken steckt, denn das Restrisiko des Verrats bleibt bestehen. Die ersten Minuten einer Zweckgemeinschaft umkreisen wir uns noch vorsichtig und behalten den Anderen stets im Auge. Besonders heimtückische Spieler warten nur auf den Moment der Unachtsamkeit, der Entspannung, am besten weit fernab der Zivilisation, damit weder Zombie noch Mensch den Schuss aus den eigenen Reihen hört. **DayZ** ist ein ständiger Kampf. Gegen die Natur, unseren geschwächten Körper, andere

## Ein typischer Tag in DayZ



Wir starten den Tag mit einer morgendlichen **Joggingrunde** im Regen ...



... finden in der Stadt Munition und eine **Waffe** (leider schlechter als die aktuelle) ...



... und schließen uns (zeitweilig) mit anderen **Überlebenden** zusammen.



**SAMSUNG**

TURN ON TOMORROW

**Mehr Leistung. Mehr Spaß.**



**1.799,-**

## **Samsung Gaming 700G7C-S01DE**

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

- 43,9-cm-Notebook (17,3") • Intel® Core™ i7 Prozessor 3610QM (2,3 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 675M • 16 GB DDR3-RAM • 2x 750-GB-HDD
- 8 GB Express Cache • Blu-ray-Combo • HDMI, VGA, DisplayPort • Bluetooth 4.0
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

PL8U1N



Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis 11.07.2012

**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





# Leserbriefe

## Diablo 3 Ausreichend spannend

► Danke für den ausführlichen und generell guten Test zu Diablo 3. Im Allgemeinen stimme ich mit eurer Bewertung überein, allerdings stört mich, dass ihr die Story des Spiels als belanglos und vorhersehbar abtut. Verglichen mit seinen beiden Vorgängern und vielen anderen Action-Rollenspielen ist die Handlung doch recht wendungsreich. Es mag zwar nur zwei kleine Story-Twists geben, allerdings ist das für ein Spiel wie Diablo 3, das nicht von seiner Geschichte, sondern ausgefeilten von seinem Sammel- und Leveltrieb lebt, meiner Meinung nach genug.

Frederik Busch

## Von Flow zu Frust

► Als Diablo-Spieler der ersten Stunde habe ich mich wie ein kleines Kind auf Diablo 3 gefreut. Die Vorfreude ging sogar so weit, dass ich mir vorab bei eBay mit einem Freund zusammen einen Beta-Key gemietet habe. Mein Eindruck war da schon derselbe wie beim Hochleveln meiner Zauberin nach dem Release: Weltklasse, das Warten hat sich gelohnt! Auch das oft kritisierte Skill-system habe ich gerne angenommen – darauf wird ja auch im Test eingegangen. Also alles super? Würden wir hier (also etwa vier bis fünf Tage nach dem Release) stoppen, dann auf jeden Fall! Mittlerweile hat sich

meine Lust jedoch in Abneigung umgekehrt, meine Empfehlung an Freunde und Kollegen in eine Warnung. Grund dafür sind zum einen die immer häufiger auftretenden Serverprobleme. Viel schlimmer wiegen jedoch der Abriss des Spiel- und Item-Flows und das bestenfalls »missglückte« Balancing der Gegner (vor allem der Champions) auf den höheren Schwierigkeitsgraden. Es ist geradezu lächerlich, wie stark manche Gegnergruppen ausfallen – nur um dann keinesfalls angemessene Beute zu verlieren. Will man hier mithalten, muss man auf das Auktionshaus zurückgreifen. Ich könnte mich jetzt noch stundenlang aufregen, etwa über die Beute bei Bossgegnern. Kurzum: Nachdem ich Diablo 3 persönlich zunächst gefühlte 100 Punkte gegeben hätte, muss ich mich jetzt fragen, ob ich mir das weiter antun will.

Stefan Parzl

## Peinliches Chaos

► Mit Spannung habe ich euren Artikel zu Diablo 3 erwartet und war schockiert über den eingängigen Tenor aller Tester. Ich möchte an dieser Stelle sicherlich nicht das ganze Spiel verteufeln, denn zu einem gewissen Maß fesselt es einen wirklich an den Monitor. Es macht auch durchaus wieder Spaß, mit seinen Freunden gepflegt eine Runde Monster zu schnetzeln. Und dennoch bleibt ein fader Nachgeschmack. Das ausgemachte Chaos zum Release hätte in der Szene wirklich jedem passieren dürfen, aber doch nicht Blizzard! Die Jungs und Mädels sollten es doch eigentlich besser wissen, oder nicht? Das war mehr als peinlich. Das Schlimmste daran, die Fehler der Serverauslastung sind bis heute noch nicht behoben: Im Spielbetrieb wird man von altbekannten Lags geplagt und an einigen Stellen brechen die Frameraten derbe ein. Und das obwohl, zumindest in meinem Rechner, aktuelle Hardware verwendet wird. Ein Schelm, der Böses denkt und vermutet, dass Blizzard noch die alten Battlenet-Server verwendet. Okay, das konnte uns damals den Spaß an Diablo 2 nicht verderben, warum also an Diablo 3? Trotzdem bleibt es immer im Hinterkopf, dass ein Konzern, der sich

eine goldene Nase an seinen Kunden verdient, nicht in der Lage ist, solche Probleme von vornherein auszumerzen.

Dennis Koch

## Artikellängen Weniger wäre mehr

► Eine Sache an Ausgabe 07/2012 hat mich doch sehr enttäuscht. Und zwar die Tatsache, dass Diablo 3 nach gefühlten 500 Preview-Seiten noch immer 13 Seiten Test bekommt, obwohl schon rauf und runter über das Spiel berichtet wurde. (Notiz am Rande: Ich habe nichts gegen Diablo 3.) Mir scheint, dass dies ein Trend ist, der noch zunimmt. Siehe The Elder Scrolls Online: zu 60% fertig, Erscheinungstermin 2013 – und trotzdem zehn Seiten Preview. Versteht mich nicht falsch: Ich finde es richtig, wenn ausführlich über solche Blockbuster-Games berichtet wird. Aber es sollte auch nicht übertrieben werden. Gebt anderen Spielen lieber mal eine Seite mehr, macht Kurztests für kleinere Spiele, mehr Leserbriefe oder vergrößert den Freispielcheck.

Peter Peinelt

◀ Danke für das Feedback. Was denken die anderen Leser: Lieber richtig ausführliche Artikel oder mehr kurze? Schreiben Sie's uns an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de).

Michael Trier

## The Elder Scrolls Online Vertane Ego-Chance

► Als ich auf dem Cover der GameStar The Elder Scrolls Online entdeckte, hätte ich am liebsten einen Luftsprung gemacht! Umso größer war die Enttäuschung über das indirekte Kampfsystem. Ich hatte mir schon ausgemalt, wie ich gemeinsam mit anderen Spielern durch Tamriel streifen würde – natürlich aus der serientypischen Ego-Perspektive. Für mich hebt dies die Reihe von anderen Rollenspielen ab. Hier hätten die Entwickler die Chance gehabt, endlich mal ein besonderes MMO zu schaffen. Bekannte von mir, die WoW und SWTOR gespielt haben, nervt das dauernde Auf-die-Gegner-Klicken, das MMO-Genre könnte frischen Wind gut gebrauchen. Und dann behauptet



Diablo 3: »Das hätte jedem passieren dürfen, aber nicht Blizzard!«



The Elder Scrolls Online: »Eine vergebene Chance.«



## So erreichen Sie uns

- Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feiningger-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: [brief@gamestar.de](mailto: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](mailto:dvd@gamestar.de)
- Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 0711/7252-275, Fax: 0711/7252-377, E-Mail: [shop@gamestar.de](mailto:shop@gamestar.de). Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

Paul Sage im Interview mit Petra Schmitz, ein indirektes Kampfsystem sei für MMOs fast zwingend. Wirklich schade, was für eine große Chance hier vergeben wurde. **Lu Hoi**

## Download-Vollversionen Immer her damit

► Ich würde es künftig ebenfalls sehr begrüßen, wenn mehr Vollversionen als Steam-Keys verteilt würden. Es ist einfach viel bequemer und man könnte vielleicht sogar einen Datenträger im Heft einsparen. Das spart Geld und Ressourcen! (Gut für die Umwelt!) Ich kann allerdings auch die »Gegner« der Kontenbindung verstehen. Ich kann mich noch sehr gut daran erinnern, als Half-Life 2 erschien und Steam eingeführt wurde. Damals war der Aufschrei ungeheuer groß, gekauft wurde es aber trotzdem. Jeder Computerspieler, den ich kenne, hat ein Konto bei Steam. Ich sehe das einfach als einen weiteren Schritt in der Entwicklung der Computertechnik (und auch der Computerspiele). Ich sehe kein Problem darin, ein Spiel an ein mir zugeordnetes Konto zu binden. Ich halte es eher für bedenklich, wie leichtsinnig die meisten Facebook-Nutzer wirklich persönliche Daten offenlegen und sich anscheinend keine Sorgen um deren Verbleib und Nutzung machen. Zusammenfassend kann man wohl nur sagen: Wer keine Kontenbindung haben möchte, darf die Spiele eben nicht installieren. Deswegen sollte GameStar aber nicht darauf verzichten, mit der Zeit und der Technik zu gehen. Und zumindest ich habe die GameStar nicht wegen der Vollversionen abonniert und sehe diese eher als nette Dreingabe und als Spieleempfehlung. **Sven Winkler**

## Max Payne 3 Realistisches São Paulo

► Ich gebe zu, dass ich mir Sorgen gemacht habe, als ich hörte, dass Max Payne 3 im brasilianischen São Paulo spielen würde. Denn dieses Setting wurde schon zu oft (etwa in Fast and Furious oder in Call of Duty) falsch dargestellt. Ich habe selbst einige Monate

lang in São Paulo gelebt, auch mit Kontakten in den Favelas. Umso mehr war ich nun überrascht, wie Rockstar die Kultur der Brasilianer, das Leben in den Favelas so akkurat und mit so viel Liebe zum Detail umgesetzt hat! So überzogen das Spiel an vielen Stellen wirkt, es spiegelt die Realität wider oder orientiert sich zumindest an historischen Vorfällen. Wer abseits der Touristenattraktionen einen tieferen Einblick in das brasilianische Leben haben möchte, ohne wirklich dorthin zu fahren, der kann sich May Payne 3 durchaus mal anschauen. Ich sage danke für dieses tolle Spiel! **Rudolf Penner**

## Modern Warcraft Falscher geht nicht

► Ich möchte auf einen Artikel über World of Warcraft in der Sächsischen Zeitung vom 18. Mai 2012 hinweisen, der den Titel »In der Welt der Schatten« trägt. Diese Tageszeitung hat eine Auflage von ca. 250.000 Exemplaren pro Tag und erscheint im Raum Dresden. In diesem Artikel ist Folgendes zu lesen: »World of Warcraft ist ein First Person Shooter, das heißt, der Spieler folgt nicht einem virtuellen Kämpfer durch das computergenerierte Szenario, sondern er ist es selbst. Alles geschieht, als sei er Teil und Motor der Handlung. Der schwer bewaffnete Spieler-Kämpfer geht durch computersimulierte Städte (Hamburg, Berlin, London). Die Simulationen sind extrem realistisch, die Macher werben mit täuschend »echten« Umgebungen – bis hin zu den Auslagen in den Ladenpassagen. Man drückt auf eine Taste oder einen Knopf am Joystick, und der Feind – auf dem Alex, am Jungfernstieg – wird von einer Handgranate zerfetzt. Blutspritzer landen auf dem Sichtfeld des Spielers ...« Es ist unfassbar, wie viel Fehlinformation man in einer an sich seriösen Tageszeitung finden kann. **Rene Kircher**

◀ Ist das der richtige Moment, um zu erwähnen, dass ich bei der Sächsischen Zeitung mal ein Schülerpraktikum absolviert habe? Dass der Dresdner Redakteurskollege World of Warcraft mit Modern Warfare 3 (kommt ja auch »War« drin vor) verwechselt hat – Schwamm drüber. Was mich aber massiv stört, ist der reißerische Tonfall des Artikels. Dass es sich bei Call of Duty um Unterhaltung für Erwachsene handelt, sollte sich



Florian Liss bringt GameStar im Urlaub dorthin, wo wir angesichts von »Die Redaktion« sowieso längst hingehören: nach Hollywood! Danke für das Foto!

inzwischen sogar bis zur Sächsischen Zeitung herumgesprochen haben. Und dass Erwachsenen-Unterhaltung mit Gewalt zu tun haben kann, dürfte jedem klar sein, der in seinem Leben auch nur eine Zehenspitze in einen Kinosaal gesetzt hat. Glücklicherweise sind solche Artikel aber seltener geworden, viele Medien setzen sich inzwischen ernsthafter und differenzierter mit Computerspielen auseinander. **Michael Graf**

## Fehler!

Neben der Europameisterschaft hält das Jahr 2012 ein weiteres Fußball-Großereignis bereit: Das Finalspiel des Pennerpokals zwischen dem FC Fehler und Dynamo Dämlich, ausgetragen in der altherwürdigen Error-37-Arena. Wer sich in letzter Minute noch eines der begehrten Tickets sichern möchte, meldet entdeckte Fehler an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de). Alle anderen verfolgen das Match einfach hier in unserem Liveticker.

**1. Minute:** Anpfiff, und schon rollt der Ball im Duell zwischen dem FC Fehler und Dynamo Dämlich. Möge der Blödere gewinnen!

**18. Minute:** Der FC Fehler kommt durch die Mitte, Layouterin Sigrun Rüb dribbelt in den Strafraum, umkurvt einen, zwei, drei letzte Zweifel und hält mitten drauf – TOOOOR!! Souverän unterschlägt Rüb in der Titelstory zu The Elder Scrolls Online den Romantitel »Lord of Souls«, sodass da nun steht, zum Elder-Scrolls-Universum gebe es zwei Romane: »Die Höllenstadt« und »GameStar 07/2012«! Ein Treffer wie aus dem nie gelese- nen Lehrbuch, das jahrelang geschwänzte Intelligenztraining hat sich gelohnt. Schiedsrichter Paul Etling klatscht sich gegen die Stirn, der Treffer zählt!

**43. Minute:** Jetzt eine Ecke für Dynamo Dämlich. Hardware-Chef Visarius bringt die Kugel hoch in den Strafraum, der technisch versierte Tom Loske löst sich vom gesunden Menschenverstand, steht völlig frei, das muss es sein – TOOOOOOR! Weltklasse, wie Loske da zum Kopfball hochsteigt, da hilft das Vakuum im Schädel! Gleich zweimal fabuliert er im Technik-Check zu Diablo 3 von der »Fauna« (Tierwelt), meint aber die »Flora« (Pflanzenwelt)! Schiedsrichter Dennis Beck sucht nach der Pfeife, merkt aber dann, dass sie in Person von Loske direkt vor ihm steht. Ein hochverdienter Ausgleich.

**88. Minute:** Mit einer üblen Hirngrätsche erobert Malte Witt von Dynamo Dämlich das Leder direkt am gegnerischen Strafraum, legt quer auf Florian Heider! Der fackelt nicht lange, zieht mit dem Volltrottelspann ab – TOOOOOOOOOOR! Was für ein Dumm-Dumm-Geschoss! Mindestens 50 Prozent des Treffers gehen an Witt, der bereits in Ausgabe 06/2012 zweimal Heros of Might & Magic 6 in der Strategie-Hitliste unterbrachte – und nun wiederholt Heider denselben Fehler in der 07/2012! Für uns das Tor des Monats! Heider und Witt, ein Duo Infernale! Schiedsrichter Tim Göttinger schaut auf die Uhr: Es ist fünf vor zwölf! Und zwar für beide!

**90. Minute:** Aus, aus, aus, das Spiel ist aus! Mit einem verdienten 2:1 erringt Dynamo Dämlich den Pennerpokal. Und wir geben zurück an die angeschlossenen Bildungsanstalten. Es ist dringend nötig.



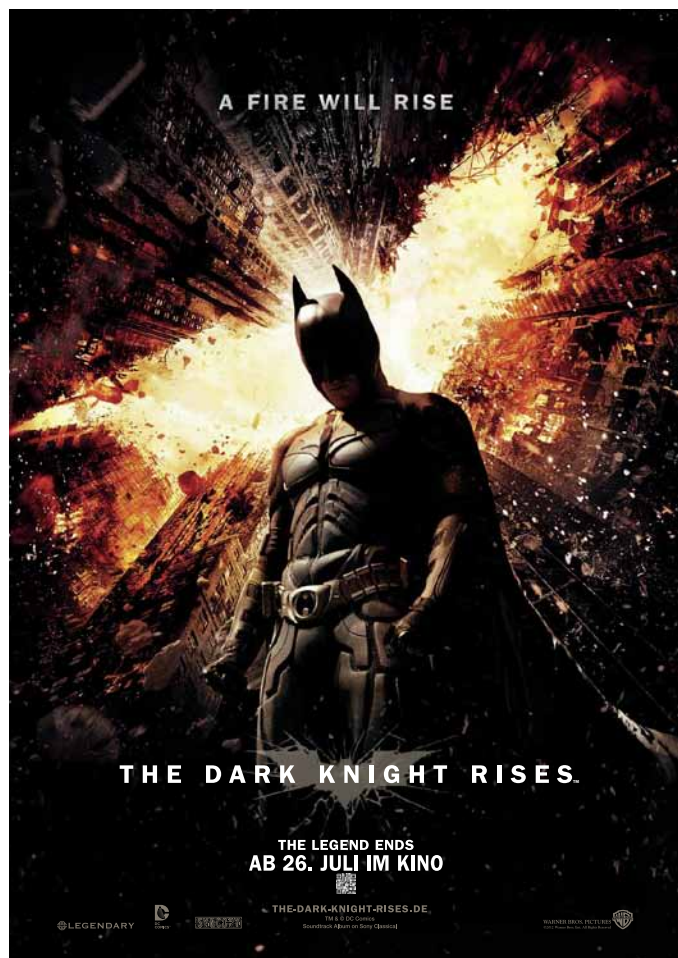
# Mitmachen & Gewinnen

**The Dark Knight Rises** Die Legende endet. Mit **The Dark Knight Rises** (Kinostart: 26. Juli 2012) gipfelt die erfolgreiche Batman-Trilogie von Regie-Guru Christopher Nolan (Inception) in einem so dramatischen wie furiosen Finale. Darin bekommt es der dunkle Ritter mit seinem bislang mächtigsten Feind zu tun: dem brutalen Terroristen Bane (Tom Hardy). Unerwartete Unterstützung erhält Batman von Catwoman (Anne Hathaway). Doch kann er der verführerischen Katzendame überhaupt trauen?



## So nehmen Sie teil

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter [www.gamestar.de/mitmachkarte](http://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 **17. Juli 2012**.



[www.the-dark-knight-rises.de](http://www.the-dark-knight-rises.de)



2x

Zum Kinostart von **The Dark Knight Rises** verlosen wir gemeinsam mit Warner Bros. und Call a Pizza gleich zwei Exemplare des weltweit ersten 3D-Smart-Fernsehers im Kinoformat von Philips ([www.philips.de](http://www.philips.de)). Der mehrfach ausgezeichnete **Philips Cinema 21:9** der Gold-Serie bietet ein echtes Breitbild-Kinoerlebnis (2,39:1) in 3D mit Ambilight und einer Bilddiagonalen von 127 Zentimetern. Die moderne LED-Technologie sorgt für knackscharfen Kontrast, und das integrierte WiFi erlaubt die blitzschnelle Auswahl von Online-Apps, Leihfilmen und Net-TV-Anwendungen.

**Wert: rund 3.500 Euro**

**PHILIPS**  
sense and simplicity



## Gewinner 06/2012

F. Funke, Mönchengladbach • J. Minke, Eningen • J. Oltmanns, Hamburg • H. Redder, Essen • K. Schmid, Schliersee • J. Schmidt, Bargteheide • H. Wüstenberg, Marburg

## Gewinner der Abo-Verlosung 08/2012

C. Buschmann, Witten • O. Diedershausen, Bötzingen • T. Luthardt, Sachsenbrunn • H. Nitzki, Erfurt • P. Richter, Buchholz



**JETZT KOSTENLOS**  
**ONLINE SPIELEN!**



**McGame.com**

*Jetzt downloaden & sofort spielen!*



**WWW.MCGAME.COM**

**NUR BEI MCGAME BEKOMMST DU DIE COOLEN EXTRAS:**



- KOSTENLOSER VW BEETLE 2.0 TSI IM MCGAME-LOOK
- 1.000 CREDITS GRATIS UM DEINEN WAGEN ZU TUNEN
- RADIKALE VERBESSERUNG DER FAHRPHYSIK DURCH ORIGINALTEILE
- EINZIGARTIGER MCGAME-PIN ZUR KENNZEICHNUNG DEINES PROFILS
- VERBESSERE DICH DURCH RENNEN GEGEN DEINE FREUNDE DEIN RANKING IN ÖFFENTLICHEN HIGHSCORELISTEN



Alle **spielbaren Charaktere** von Super Meat Boy auf einen Blick, darunter die Steam-exklusive Headcrab (links unten) sowie der PC-exklusive Roboter Josef aus Machinarium (rechts daneben).



# Postmortem Super Meat Boy

Edmund McMillen und Tommy Refenes erzählen von der Entwicklung des Indie-Hits Super Meat Boy, einer spaßbefreiten Industrie und einem Leben ohne Geld und Krankenversicherung.

Von Edmund McMillen und Tommy Refenes



**Edmund McMillen:** Früher war Edmund ein Kind. Auf der Suche nach seinem Vater wanderte Kind Edmund durch die Felder – aber kehrte immer ohne Vater heim. Im Alter von sieben Jahren fand Edmund seinen Vater in einer Limonaden-Dose unter der Veranda. Monatelang rannten Edmund und Papi gemeinsam durch die Felder, um Flaschendeckel und »Papi-Benzin« (Bier) zu sammeln. Doch Edmund war sich unsicher über die Motive seines Vaters und entschied sich dazu, ihn zurück in die Limonaden-Dose zu stecken und ohne ihn weiterzuleben. Genau dann informierte man ihn darüber, dass Papi eigentlich nur eine tote stinkende Fliege war. Diese tiefgründige Erkenntnis brachte Edmund dazu, als alkoholabhängiger Einsiedler ein Videospiel namens Super Meat Boy zu entwickeln.

**Tommy Refenes:** Tommy ist Programmierer. Möglicherweise sogar der beste Programmierer aller Zeiten. Er ist außerdem der einzige Programmierer von Super Meat Boy. Tommy bereist die Welt auf der Suche nach anderen Programmierern, um sie zu töten und ihre Kräfte zu absorbieren. Bis jetzt hat er allerdings erst ein paar Obdachlose vorm Taco Bell umgebracht. Oh, und er mag die Farbe Orange.



**Edmund:** In der Mittelstufe entwarf ich Designs für mein ultimatives Videospiel: viel Blut, riesige Bossgegner, epische Welten und eine Geschichte, die einen unsterblichen Helden durch die Hölle bis ans Ende der Welt und darüber hinaus führt. Dann wurde ich erwachsen ... und kaum etwas änderte sich. Das ursprüngliche Meat Boy entstand als simpler Flash-Prototyp, den ich binnen drei Wochen gemeinsam mit einem Online-Freund Jon McEntee bastelte. Niemals hätte ich gedacht, dass es eines der meistgespielten Flash-Games, geschweige denn ein eigenständiger Konsolentitel werden würde. Im Jahre 2008 kontaktierten mich Microsoft und Nintendo, da beide mit mir an Projekten für ihre Download-Plattformen arbeiten wollten. Bei Microsoft stellte ich zuerst Gish 2 vor, die Fortsetzung meines Teerkumpen-Jump&Runs. Nintendo interessierte sich eher für eine erweiterte Version meines Schwerkraft-Puzzletitels Aether. Das finale Super Meat Boy wurde jedoch von einer zufälligen Freundschaft bestimmt.

Über die Zeit arbeitete ich mit vielen Programmierern zusammen, mit denen ich allerdings persönlich kaum etwas zu tun hatte. Im Jahr 2008 traf ich dann Tommy Refenes. Die Arbeit mit ihm fühlte sich an, als würde ich mit einem Freund aus der Mittelstufe abhängen, über Nerd-Kram quatschen und dauernd vom Thema abkommen, bis alle Leute um uns herum total genervt sind. Mir war sofort klar,



dass jedes unserer gemeinsamen Projekte Spaß machen würde, und so erblickte Super Meat Boy das Licht der Welt. Wir wollten einfach ein Spiel machen, das nicht nur den Spielern Freude bereitet, sondern auch uns in der Entwicklung. Der Konsolen-Deal war unser großer Durchbruch und unsere einzige Chance, allen zu zeigen, wer wir sind und was wir können. Haha, nur kein Stress.

## Bau dein Werkzeug

**Tommy:** Wenn ich anderen Leuten erzähle, dass ich Engine und Tools selbst entworfen habe, fragen sie für gewöhnlich entsetzt nach dem Grund. Nun, einer der wichtigsten Gründe heißt Kontrolle: Wenn es um Programmcode geht, bin ich ein Kontroll-Freak. Ich möchte jedes Detail in meinem Code kennen. Nur so weiß ich, wo und wie ich Fehler beheben kann, wenn etwas kaputt geht. Außerdem bin ich Entwickler geworden, weil ich Spiele programmieren und nicht bloß skripten will. Jeder Aspekt meiner Arbeit macht mir Spaß, egal ob ich eine Engine entwickle oder Gameplay umsetze. Wir sind ein Indie-Studio und können machen, was wir wollen. Und da ich das Können für die Engine-Programmierung mitbringe, habe ich mich gerne dran gesetzt.

Die Entwicklung von SMB dauerte 18 Monate – von der ersten Engine-Codezeile bis zur letzten Zeile der Fehlermeldung, die ich kurz vor der finalen XBLA-Zulassung schrieb. Für ein Spiel mit so viel Inhalt, das von nur zwei Leuten gemacht wurde, ist das eine Rekordzeit, glaube ich. Das gelang uns nur durch mein enges Verhältnis zum Code, denn ich konnte jeden Bug umgehend aufspüren, egal wie gut er sich versteckte. Zudem nutzten wir für Super Meat Boy nur wenige Tools. Insbesondere der ins Spiel eingebaute Level-Editor war für uns unbezahlbar, weil er Edmund erlaubte, die Levels mit einer »What you see is what you get«-Mentalität zu entwerfen. Unser einziges anderes Tool war mein eigens programmierter Flash-Exporter. So konnten wir Eds erste Flash-Version von Super Meat Boy nutzen und den ganzen Kram wie Sound und Animationen in einem schnellen Export aus der Engine ziehen, wann immer wir wollten.



Das Jump&Run **Super Meat Boy** war sowohl auf Steam als auch auf Xbox Live Arcade ein Riesenerfolg. Edmund McMillen und Tommy Refenes bezeichnen ihr Spiel als »unser eigenes kleines Mario Bros.«.

## Habt Spaß, Leute!

**Edmund:** Zum Beginn redeten uns die meisten Entwickler ein, dass uns eine strenge Arbeitsumgebung dabei helfen würde, ernst genommen zu werden und Dinge geregelt zu bekommen. Das frustrierte Tommy und mich wirklich sehr. Ich erinnere mich an den Tag, als Nintendo uns in einer E-Mail nach Fotos und einer Entwickler-Biografie fragte. Wir fanden es verrückt, wie ernst sich eine Industrie nimmt, deren Ziel es ist, das Publikum zu unterhalten. An diesem Tag zogen Tommy und ich los, kauften uns die lächerlichsten Pullover und knipsten unsere Team-Fotos. Ich glaube, wir schickten auch eine total bescheuerte Entwickler-Biografie an Nintendo. Die wurde dann neben unserem Foto in ihrer Pressemitteilung abgedruckt.

Was ich damit sagen will: Unsere komplette Arbeitsumgebung bestand aus Spaß. Es war uns wichtig, dass wir genießen, was wir tun, und dass man die Liebe zu unserer Arbeit in Interviews und Videos, auf Messen und im Design selbst sehen kann. Während der Entwicklungszeit bauten Tommy und ich eine sehr enge Bindung zueinander auf, und genau das hat Super Meat Boy ausgedrückt. Wir hatten viel Spaß an der Arbeit und hielten unsere Gefühle keinesfalls zurück, wenn es darum ging, Entscheidungen zu treffen. Super Meat Boy war quasi ein Insider-Witz vom Schulhof, der komplett aus dem Ruder lief. Was SMB so attraktiv macht: Jeder Videospiele-Fan wird den Witz verstehen.

## Zurück zu den Wurzeln

**Edmund:** Tommy und ich wollten die Super-Mario-Formel neu auflegen, aber das haben wir natürlich nicht öffentlich gesagt. Mario ist unantastbar, und bis jetzt ist nichts aus nur annähernd an ihn herangekommen – aber als Designer wollte ich es wenigstens verzweifelt versuchen. SMB ist unser eigenes kleines Super Mario Bros. Aus design-technischer Perspektive hatten wir also eine sehr zuverlässige Basis, jedoch haben sich Videospiele in den letzten 20 Jahren stark verändert. Alles wurde leichter und zugänglicher, wirkliche Herausforderungen verschwanden. Wir wollten unbedingt den Schwierigkeitsgrad des Retro-Zeitalters zu-

**GameStar 02/2012**

**TEST SIEGER**

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.

## 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

ULTRA SILENT AND  
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.449,-  
oder ab 47,20 €/mtl.<sup>1)</sup>

**CT 05/2012**

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

## 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

ULTRA SILENT AND  
HIGH PERFORMANCE

ab € 2.099,-  
oder ab 67,80 €/mtl.<sup>1)</sup>

Bestell-Hotline:

**0851-21553690**

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 %.



rückbringen, ihn aber zugleich neu erfinden. Der Frustfaktor musste unserer Meinung nach unbedingt verschwinden, damit der Spieler nicht entmutigt aussteigt. Stattdessen sollte er das Gefühl bekommen, auch gewinnen zu können. Im Kern war unsere Idee sehr simpel: Wir entfernten Leben, reduzierten die Respawn-Zeit, hielten die Levels kurz und das Ziel immer im Auge. Außerdem sollte der Spieler ständig positives Feedback erhalten. Das ging so weit, dass er sogar das Sterben genießen konnte, da er am Ende des Levels all seine vorherigen Tode vorgeführt bekam. Dieses Feature sollte den Spieler daran erinnern, dass er durch seine eigenen Aktionen besser geworden ist. Es sollte ihm das Gefühl vermitteln, etwas Schwieriges gemeistert zu haben.

## Die Musik ist frei

**Edmund:** Danny Baranowsky ist ein großartiger Musiker. Einer der Gründe, warum seine Musik so gut ankam, liegt in unserer Arbeitsweise. Mir war von Anfang an wichtig, dass Danny die Rechte an all seiner für das Spiel komponierten Musik behielt. Ein Künstler strengt sich einfach mehr an, wenn das Resultat wirklich ihm gehört und ihn repräsentiert. Dannys Musik spiegelt zudem seine Person sehr gut wider. Sie ist manisch, besessen, komplex und quicklebendig. Diese Elemente wollten wir unbedingt für den Soundtrack haben. Deshalb gaben wir Dan-



ny die Freiheit, Musik zu erschaffen, die ihn stolz macht. Der Soundtrack war großartig – er beschleunigt den Herzschlag, begleitet jeden Aspekt des Gameplays und bleibt im Ohr. Das war nur möglich, weil wir Danny vertrauten, ihn als Künstler akzeptierten und ihn das machen ließen, was er so gut kann.

## Private Unkosten

**Edmund:** Wir können uns schlecht über unsere persönlichen Ausgaben beschweren, da sie unser größter Antrieb waren, das Spiel fertig zu bekommen. Aber in den letzten Monaten während der Entwicklung wurde der Geldmangel ein Thema. Es gab einen Zeitpunkt, an dem ich eine Gallenblasen-Notoperation benötigte, die ein 50.000 Dollar großes Loch in unseren Geldbeutel fraß, weil ich mir keine Krankenversicherung leisten konnte. Wir hatten kaum Geld. Sogar unsere Werbecomics für GDC und PAX existierten nur dank eines Tauschhandels: Meine Frau nähte Plüschfiguren, damit wir die Druckkosten bezahlen konnten. An mehreren Stellen in der Entwicklung war unsere Situation wirklich schlimm, aber ich kannte die ganze Armutskiste schon seit zehn Jahren, weswegen es auch ohne Geld klappte.

Ehrlich gesagt hatten wir sowieso andere, viel größere Sorgen.

**Tommy:** Ich war mal 800 Dollar im Minus. Es ist echt nicht schön, wenn du im 7-Eleven eine Coke Zero kaufen willst und deine Kreditkarte abgelehnt wird. Später stellte sich heraus, dass mich jede dieser Coke Zeros etwa 40 Dollar kostete.

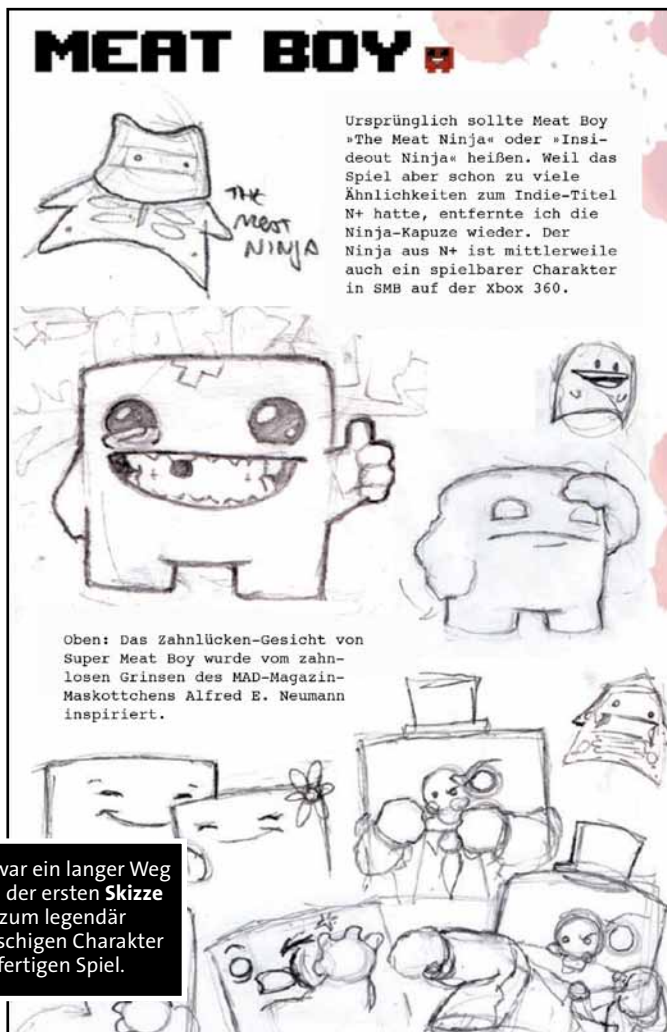
## Wii-so nicht?

**Tommy:** Als wir Super Meat Boy für WiiWare ankündigten, wollten wir eine Version mit maximal 100 Levels und ohne Cutscenes sowie freischaltbare Charaktere veröffentlichen. Wir planten nur eine simple Portierung des Flash-Games mit ein paar Extras, nicht mehr. Offensichtlich schossen wir schnell über unser Ziel hinaus – was nichts Schlechtes ist, da das Spiel genau unseren Vorstellungen entsprach. Bloß konnten wir diese Version auf keinen Fall mehr auf der Wii veröffentlichen, weil es fast unmöglich war, sich an die Maximalgröße von 50 Megabyte für WiiWare-Titel zu halten.

**Edmund:** Es stört mich immer noch, dass wir unser Spiel nicht für die Wii veröffentlicht haben. Ich wünschte, das hätte irgendwie geklappt. Nachdem WiiWare unmöglich wurde, wollten wir Super Meat Boy als Retail-Version für die Wii herausbringen. Leider gab es keinen Publisher, der die Wii zu diesem Zeitpunkt für eine kluge Investition hielt. Also schlossen wir das Kapitel ab.

## Krisenmonate

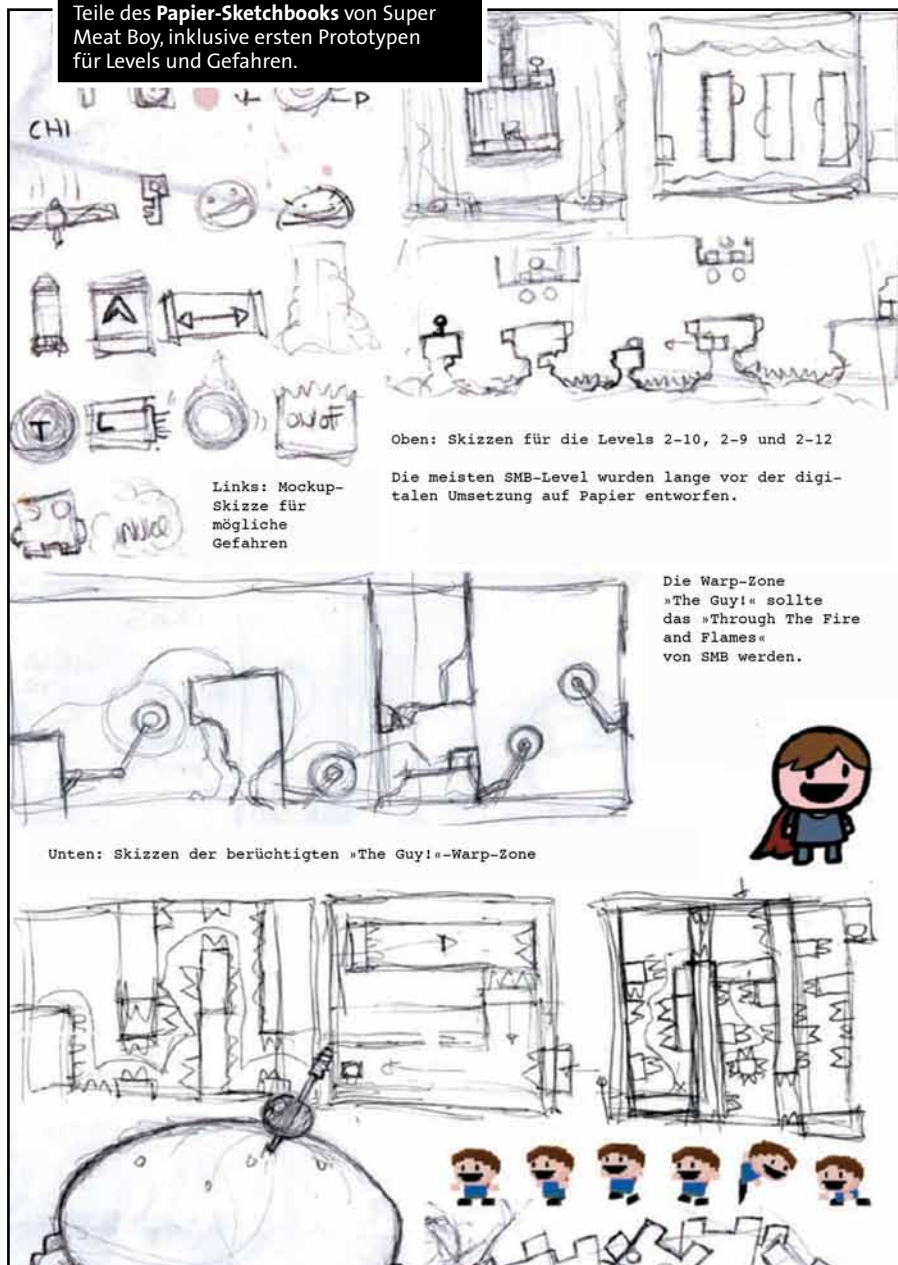
**Edmund:** Unser Produzent bei Microsoft informierte uns im August 2010 telefonisch über eine Herbst-Werbeaktion, an der wir teilnehmen könnten. Zu diesem Zeitpunkt waren wir etwa vier Monate von der Fertigstellung des Spiels entfernt. Das war ein Problem, denn Super Meat Boy würde nur dann im Rahmen der Aktion veröffentlicht werden, wenn wir unsere Zulassung bereits innerhalb der nächsten zwei Monate bekämen. Die Deadline erschien uns unmöglich. Aber wenn wir es nicht in die Aktion schafften, müssten wir das Spiel in den Frühling schieben oder es selbst ohne Support durch Microsoft veröffentlichen – und so mit Verlusten rechnen.



Es war ein langer Weg von der ersten Skizze bis zum legendär fleischigen Charakter im fertigen Spiel.



Teile des **Papier-Sketchbooks** von Super Meat Boy, inklusive ersten Prototypen für Levels und Gefahren.



Oben: Skizzen für die Levels 2-10, 2-9 und 2-12  
Die meisten SMB-Level wurden lange vor der digitalen Umsetzung auf Papier entworfen.

Links: Mockup-Skizze für mögliche Gefahren

Die Warp-Zone  
»The Guy!« sollte das »Through The Fire and Flames« von SMB werden.

Unten: Skizzen der berühmten »The Guy!«-Warp-Zone

Microsoft erklärte uns, dass alle an der Promotion beteiligten Titel eine exklusive Veröffentlichungswoche, viel Werbung, Reviews von Major Nelson und Präsentationen auf der PAX-Messe sowie anderen Events bekämen. Die Aktion sollte »Game Feast« heißen. Zu diesem Zeitpunkt waren wir fi-

nanziell in den roten Zahlen, die Herbst-Promotion war unsere einzige Hoffnung. Wir konnten SMB nicht in den Frühling schieben, und eine Veröffentlichung ohne die Unterstützung von Microsoft wäre Selbstmord. Also setzten wir alles auf eine Karte und versuchten, vier Monate Arbeit in der halben Zeit zu erledigen. Das waren die schlimmsten Monate meines Lebens. Der Druck und das Arbeitspensum überwältigten uns. Keiner hatte auch nur einen freien Tag, und jeder Arbeitstag war zehn bis zwölf Stunden lang. Zum Ende der Entwicklung hin schlief ich mehrere Wochen lang weniger als fünf Stunden pro Nacht. Im September hatte ich dann einen Nervenzusammenbruch. Ich dachte tatsächlich, ich wäre in einem Albtraum gefangen, in dem sich der gleiche Tag ständig wiederholt.

**Tommy:** Weil wir so wenig Zeit hatten, entwickelten wir einige Features parallel zur Fehlerverfolgung. Jedes Mal, wenn ich den Rechner anschaltete und die Fehler-Datenbank überprüfte, war meine Arbeit vom Vorabend hinfällig. Ich beseitigte 100 Bugs in

Der **Steam-Verkauf** von Super Meat Boy erwies sich als überaus erfolgreich.



## PC Go 05/2012

Der **Gamers Dream** ist tatsächlich sehr leise und bietet trotzdem eine gute 3D-Leistung. Auch der Preis ist für ein aufwendig schallgedämmtes System günstig

## Gamers Dream Revision 4.1 Air Micro

- Intel Core i5-3450 @ 3700 Extreme
- Noctua NH-C12P mit 12cm Lüfter
- 4GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- ASRock 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

ULTRA SILENT AND  
HIGH PERFORMANCE

ab € 999,-  
oder ab 32,30 €/mtl.<sup>1)</sup>



HOCHWERTIGE  
INTERNE  
WASSERKÜHLUNG

0,4  
Sone Idle  
0,6  
Sone Last

intel  
inside  
CORE i7

PCWELT TEST  
Tempo-Tipp  
12/09

PCWELT TEST  
Top 10 Platz 1  
12/09

## Gamers Dream Revision 4.4 GX4

- Intel Core i7-3930K @ 4000 Extreme
- Aquacomputer Wasserkühlung - Big Tower
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 Pro
- 2x NVIDIA GTX 690 @ Ultra im SLI
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Aquacomputer Aquaero 5 XT
- Lian Li PC-A71FB
- 1250W Seasonic X-1250
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND  
HIGH PERFORMANCE

ab € 4.999,-  
oder ab 161,30 €/mtl.<sup>1)</sup>

Bestell-Hotline:

**0851-21553690**

Sämtliche PCs werden mit qualitativ hochwertigen Dämmmaten (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

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



## Warum so schwierig?

Prozentuale Chance, dass der Spieler sterben wird) X  
(Strafe fürs Sterben) = Schwierigkeitsgrad

Je höher die Wahrscheinlichkeit, dass der Spieler sterben wird und je größer der Preis, den er dafür zahlt, umso schwieriger fühlt sich das Spiel an. Dieses Schema hat es zwar schon immer gegeben, allerdings hat sich das Ausmaß der Strafe in den letzten Jahren drastisch verändert.



**Donkey Kong:** Leben = 3, Strafe = Münze nachwerfen  
Das funktionierte gut, wenn's darum geht, Kindern das Geld aus der Tasche zu ziehen. Doch der Trend zur münzlosen Heimkonsole machte diese Form der Strafe untauglich und eine neue Formel musste her: Das Ziel änderte sich von der High-Score-Jagd zum reinen Level-Fortschritt, und zur Bestrafung wurde der Spieler zurück an den Start gesetzt.



**Super Mario:** Leben = 3, Strafe = Neustart des Spiels  
Auf die Mario-Formel war Verlass. Doch für den Mainstream-Markt war die Strafe zu frustrierend. Spielefirmen wollten den Spielern die Möglichkeit geben, ihre Titel auch tatsächlich zu beenden. Anfang der 90er-Jahre wurde deswegen die »Continue«-Option für Jump&Runs eingeführt.



**Mario World:** Leben = 5 + Continue, Strafe = Kapitel-Neustart  
Weil sie die Spieler zu sehr frustrierten, verschwanden begrenzte Leben und Strafen mit der Zeit fast gänzlich. Der Schwierigkeitsgrad wurde so stark abgeschwächt, dass er irgendwann gar kein Thema mehr war.

Seit den frühen 2000er Jahren nutzt die Indie-Szene eine einfache und direktere Formel.



**Hardcore-Jump&Run:** Leben = Unendlich, Strafe = Level-Neustart  
Die komplette Entfernung der Lebens-Beschränkung erlaubte es Entwicklern, sich mehr um das Level-Design und die eigentliche Herausforderung zu kümmern. Der Neustart und die Bestrafung für den Verlust von Leben rückten in den Hintergrund und die Schwierigkeits-Formel änderte sich. Übers Sterben mussten sich die Spieler keine Sorgen mehr machen, denn die Zeit zwischen Tod und Neustart sowie die Länge des aktuellen Levels stellten fortan die Strafe dar.

Team Meat hat ausgiebig über den **Schwierigkeitsgrad** von Spielen gegrübelt. Der Grundgedanke: Der Frustrationsfaktor sinkt, wenn man den Spielern unbegrenzt viele Wiederholungsversuche erlaubt, damit sie das Level-Ziel nie aus den Augen verlieren.

der Nacht, sodass nur noch 50 Fehler übrig blieben. Als ich am nächsten Morgen aufwachte, musste ich mich wieder um 200 neue Bugs kümmern. Das ging wochenlang so. Ich fühlte mich krank, wütend und total gestresst. Meine besorgten Eltern brachten mir Essen, weil ich das Haus einfach nicht mehr verlassen habe. Ich sagte dauernd zu mir selbst: »Bitte stirb nicht, bevor das Spiel fertig ist!« Ja, darüber machte ich mir tatsächlich Sorgen. Ich fühlte mich miserabel, und mein Blutzucker hob komplett ab. Aber ich musste weiterarbeiten und jegliche Fehler aus dem Spiel entfernen. Keine Ahnung, ob mich das nun stärker gemacht hat oder nicht ... ich weiß nur, dass ich irgendwie überlebt habe!

**Edmund:** Wir versuchten beide, unseren schlechten Zustand vor dem anderen zu verbergen, damit wir uns nicht gegenseitig stressten und es so noch schlimmer machten, als es sowieso schon war. Es gab einige Nächte, in denen ich meiner Frau sagte, dass ich aufhören wolle. Dass ich das Spiel

Den Schwierigkeitsgrad eines Jump&Runs kann man meist mit einer sehr einfachen Formel berechnen.

nicht mehr machen wolle, dass es den Stress nicht wert sei und dass ich sämtliche Verluste für ein normales Leben in Kauf nehmen würde. Sie redete mir den Gedanken aus, ich ging schlafen, wachte fünf Stunden später wieder auf und wiederholte den gleichen Tag ein weiteres Mal.

## Das Xbox-Fiasko

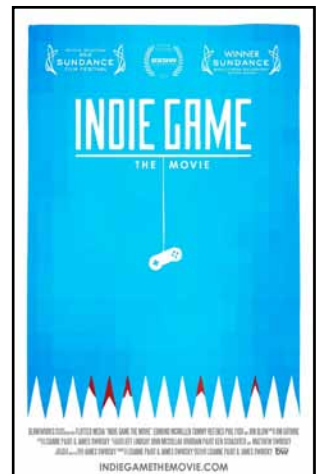
**Edmund:** Die Entwicklungsphase war endlich vorbei, Super Meat Boy heimste auf der PAX einige Auszeichnungen ein, und die Presse wurde auf uns aufmerksam. Viele Webseiten und Magazine bezeichneten Super Meat Boy als den Hit des »Game Feast« und den womöglich nächsten großen Indie-Titel. Das Management von Microsoft war davon allerdings nicht überzeugt. Vor der Veröffentlichung sagte man uns, unsere Grafiken seien zu grob und einfach nicht so auffällig wie die der »Game Feast«-Titel Comic Jumper und Hydrophobia. Wir machten uns ernsthafte Sorgen, als wir hörten, dass Microsoft uns weniger Verkäufe prognostizierte als Hydrophobia, dem ihrer Meinung nach zweitstärksten Spiel der Werbeaktion.

Die Prognose vernichtete uns noch mehr, als Hydrophobia veröffentlicht wurde und sich in der ersten Woche weniger als 10.000 Mal verkaufte. Sollte Microsofts Prognose stimmen, wären wir am Ende. Eine Woche später erschien Comic Jumper und erzielte ein paar Verkäufe mehr – aber immer noch zu wenige für XBLA-Maßstäbe. Einige Webseiten schrieben das »Game Feast« bereits als Reinfall ab. SMB erschien zeitgleich mit Costume Quest am 20. Oktober 2010. Es wurde vier Tage lang an dritter Stelle im Spotlight beworben. Die versprochenen Boni (exklusive Veröffentlichungswoche, #1 im Spotlight, Review von Major Nelson) bekamen wir nie. Stattdessen sagte man uns, dass wir im Spotlight höher platziert und generell stärker beworben würden, wenn wir eine hohe Metacritic-Wertung erzielen.

Am dritten Tag nach dem Verkaufsstart hatten wir bereits mehr Spiele verkauft als Hydrophobia und Comic Jumper innerhalb

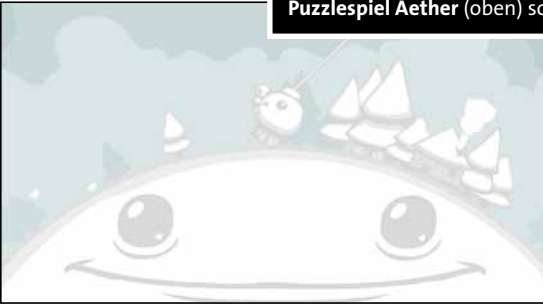
## Indie Game: The Movie

Edmund McMillen und Tommy Refenes treten auch in Indie Game: The Movie auf. Der am 12. Juni im Internet – etwa auf Steam oder iTunes – veröffentlichte Dokumentarfilm zweier kanadischer Filmmacher begleitet und beobachtet Indie-Entwickler bei ihrer Arbeit. Neben den Super Meat Boy-Machern kommen Jonathan Blow (Braid) sowie Phil Fish zu Wort, der vier Jahre lang am Xbox-Live-Titel Fez gearbeitet hat. Ein filmisches Juwel für Freunde der turbulenten Indie-Szene.





Vor Super Meat Boy entwarf Edmund McMillen bereits das **Schwerkraft-Puzzlespiel Aether** (oben) sowie das Teerklumpen-Jump&Run Gish (unten).



von zwei Wochen gemeinsam, und Super Meat Boy avancierte zum am zweitbesten bewerteten XBLA-Spiel aller Zeiten bei Metacritic. Die Mundpropaganda war der absolute Wahnsinn! Nach bereits fünf Tagen verschwanden wir von unserem Spotlight-Platz und tauchten nie wieder dort auf. Wir bekamen weder ein Review von Major Nelson noch eine Erklärung, warum SMB zeitgleich mit Costume Quest veröffentlicht wurde. Man erklärte uns auch nicht, warum andere »Game Feast«-Spiele stark beworben wurden, wir aber nicht – und das, obwohl wir Microsofts Erwartungen in Verkäufen und Wertungen weit übertrafen. Am Ende waren wir verwirrt und fühlten uns ausgenutzt. Es war ein riesiger Fehler, dass wir uns so kaputtackerten für eine Werbeaktion, die uns letztlich nichts gebracht hat.

## Der PC-Stress

**Tommy:** Als Zwei-Mann-Team ist es hart, ein Spiel auf mehreren Plattformen zu veröffentlichen. Denn die Testdurchläufe legten uns einige Steine in den Weg: Gefühlt hatte ich eine große Auswahl an Testgeräten. Das begann mit den minimalen Systemanforderungen (einem Acer-Notebook) und ging bis zu einem leistungsstarken Quadcore. Eigentlich hatte ich an alles gedacht und organisierte sowohl ATI- als Nvidia-Grafikkarten. Aber das reichte nicht. Am Tag des PC-Starts überschwemmten uns Meldungen über Bugs und Abstürze. Ich glaube, ich

beantwortete in den ersten Tagen des Launchs mehr als 2.000 E-Mails deswegen. Der Stress glich dem der XBLA-Krise – immer wenn ich etwas reparierte, ging etwas anderes kaputt. Es war wirklich nicht leicht, den stressigen XBLA-Launch und den PC-Launch im gleichen Monat zu bewerkstelligen. Im einen Moment fühlte ich den Erfolg, im nächsten Moment hielt ich mich für einen Versager. Und nahm mir vor, meine Spiele künftig ausgiebiger zu testen.

## Ein Traum von Steam

**Tommy:** Steam ist großartig. Das kann ich gar nicht genug betonen. Sobald wir einen Fehler im Spiel entdeckten, konnten wir binnen weniger Stunden ein Update aufspielen, das ihn behob. Dass Steam kein kompliziertes System für ein Code-Update erforderte, erleichterte uns den PC-Launch immens. Außerdem hören sie ihren Entwicklern zu. Wir durften ihnen Vorschläge machen, wie man die Verkäufe pushen könne – und im Gegenzug hörten wir ihnen ebenfalls zu. Die Zusammenarbeit mit Steam fühlte sich nie wie eine typische Publisher-Entwickler-Beziehung an. Wir fanden gemeinsam einen Weg, Geld zu erwirtschaften und ein tolles Game herauszubringen. Wir lieben Steam.

## Fleischiges Fazit

**Tommy:** Es ist schwierig, irgendeine Art von Schlussfolgerung zu ziehen ... Es gibt immer jemanden, der fragt: »Hey, wollt ihr mal eine ganz andere Reise antreten?« Und wir würden antworten: »Ja klar, klingt nach Spaß.«

**Edmund:** Und wenn du's dann ausprobierst, merkst du, dass es wieder die gleiche Reise ist. Es gibt keinen Preis am Ziel, und diesmal verlierst du auch noch die Kontrolle über deine Innereien. Ernsthaft: Ich durfte dieses Spiel mit einem Freund umsetzen, und deswegen war es seine Reise wert. Mit einer anderen Person an meiner Seite, die mir nicht so nahe steht oder einen anderen Humor hat, wäre die Zeit furchtbar gewesen. Ich hätte das ganze Projekt später bereut.

**Tommy:** Das Spiel war den ganzen Stress schon wert. Wir starteten als zwei Typen, die keinen einzigen Titel im Portfolio hatten, und können nun von uns behaupten, das am viertbesten bewertete PC-Spiel des Jahres 2010 mit weltweit mehr als 400.000 verkauften Exemplaren geschaffen zu haben. Dass wir insgesamt 15 »Game of the Year«-Auszeichnungen gewonnen haben, ist ein total surrealer Gedanke.

**Edmund:** Ein Spiel zu entwickeln, in das wir so viel von uns selbst gesteckt haben und das so viele Leute mögen, war wirklich eine Ehre. Wir sind der Beweis dafür, dass zwei Schulabbrecher ohne Geld einen Multiplattform-Hit erschaffen können und am Ende mit nur leichtem Trauma davonkommen.

Edmund McMillen / Tommy Refenes / **KK** / **GR**



## Workstation 4.3 Air

- Intel Core i7-3820 @ ECO Green - low Voltage
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 16GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 WS
- NVIDIA Quadro 2000 1024MB - silent Kühler
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-Z60
- 660W Seasonic X-660
- Microsoft Windows 7 Professional 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND  
HIGH PERFORMANCE

ab € 2.149,-  
oder ab 69,40 €/mtl.<sup>1)</sup>



## Office Dream Revision 4.1 Air

- Intel Pentium G840 @ ECO Green - Low Voltage
- Noctua NH-C12P mit 12cm Lüfter
- 4GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- ASRock Z77 Pro3
- Intel On Board Grafik des CPUs
- 500GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Cooler Master Centurion 5 II
- 400W be quiet! Straight Power E9 silent
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND  
HIGH PERFORMANCE

ab € 649,-  
oder ab 21,00 €/mtl.<sup>1)</sup>

Bestell-Hotline:

**0851-21553690**

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 %.

## Making Games

Dieser Artikel stammt aus unserem Entwicklermagazin Making Games. Die aktuelle Ausgabe 04/2012 dreht sich um das perfekte Team: Wie gründet und organisiert man ein Entwicklerstudio? Und wie finde ich die richtigen Designer?



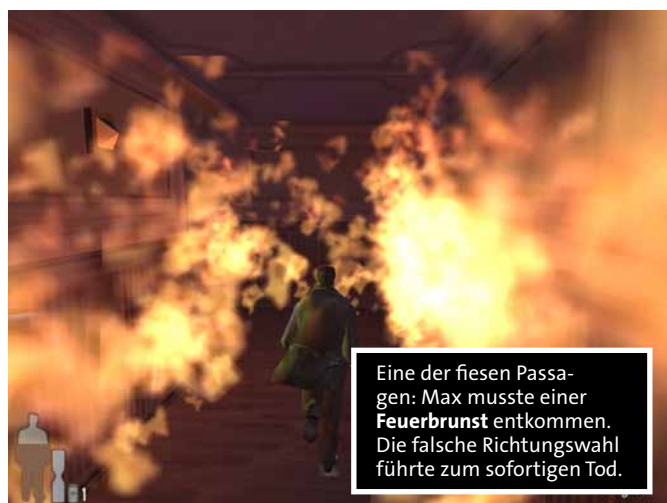


# Hall of Fame

## Max Payne

Den maximalen Schmerz erlebten wir erstmals 2001 mit einem aus Finnland stammenden amerikanischen Polizisten, der vor seinem Auftritt literweise Zeitlupe und gehörig Melodram in sich reingeschüttet hatte. Von Petra Schmitz

Auf XL-DVD: Video-Special



Petra Schmitz  
Redakteurin  
petra@gamestar.de

»Everything ripped apart in a New York minute.« Dieser Satz steht für mich wie kein zweiter für **Max Payne**. Als der im Sommer 2001 aus meinen Boxen kroch, hatte ich erstmals Gänsehaut beim Spielen des finnischen Actiontitels. Heute funktioniert der Satz nicht mehr ganz so gut, weil das erste **Max Payne** bei mir nicht mehr ganz so gut wie damals funktioniert. Ich bin älter geworden und empfinde die vor Melodramatik überlaufenden Monologe und markigen Oneliner des Helden zuweilen als etwas aufgesetzt. Aber damals, 2001, gingen sie mir durch Mark und Bein. In nur wenigen Sekunden, in einer so genannten »New York minute« verlor Max alles, was ihm lieb und teuer war: Frau und Kind. Und damit sein bisheriges und wohl für einen Polizisten recht beschauliches Leben im Big Apple. Drogen-süchtige richteten seine Familie förmlich vor seinen Ohren hin. Wäre Max nur wenige Sekunden früher von der Arbeit nach Hause gekehrt ... So konnten er und ich er nur noch durch die endlos erscheinenden Flure und Zimmer hetzen, unterlegt von den verzweiferten Schreien seiner Frau. Max und mir blieb lediglich, die von der Droge Valkyr

wahnsinnig gewordenen Killer niederzustrecken. Frau und Kind? Längst tot.

Im Anschluss begab ich mich mit Max auf die Jagd nach den Ursprüngen der Droge. Völlig linear und nach den immer gleichen Ballermustern zwar, aber das war mir egal. Max und ich hatten eine Mission. Dass mir das Schicksal von Max so nahe ging, lag zum einen schlicht daran, dass sich das Entwicklerstudio Remedy an ein in Spielen noch größtenteils tabuisiertes Thema heran gewagt hatte, nämlich an den Mord an einem Kind, genauer an einem Säugling. So etwas lässt niemanden kalt! Zum anderen machten sich die Finnen etwas zunutze, was wir bis dahin gerade aus Actionspielen eher wenig bis gar nicht kannten: den inneren Monolog. Dass die Äußerungen von Max nicht vor Schenkelklopper-Humor oder guter Laune strotzten – bei seiner Geschichte nur logisch. Alles, was der Mann von sich gab, war entweder düster oder sarkastisch oder beides. Er sagte Dinge wie: »I don't know about angels, but it's fear that gives men wings.« Auf Deutsch: »Ich hab keine Ahnung von Engeln, aber es ist die Angst, die den Menschen Flügel verleiht.« Oder er sagte: »I might have laughed, if I had remembered how.« Auf Deutsch: »Ich hätte gelacht, wenn ich mich daran erinnert hätte, wie das geht.« Dick aufgetragen, ja. Aber es passte auch. Kollege Michael

Obermeier behauptet übrigens, er könne jede Zeile aus **Max Payne** aus dem Gedächtnis runterbeten. Wir bezweifeln das, wagen aber auch nicht, ihn herauszufordern.

Übersetzen muss ich Max' Sprüche, weil's den ersten Teil der Serie nur auf Englisch gab. Erst **Max Payne 2** erschien auch auf Deutsch. Max' englische Premiere indes war von überragender Qualität. Das lag vor allem an der markanten Stimme des Schauspielers James McCaffrey und an seiner Fähigkeit, die Melancholie und gleichzeitige Verzweiflung des Helden aus jedem einzel-

### Mona 1 und Mona 2



Im ersten **Max Payne** (links) sah Mona Sax noch wie ein kecker, aber harmloser Teenager aus. Erst im zweiten Teil (rechts) mutierte sie zur echten Femme Fatale.



## Deswegen legendär

- Bullet-Time
- Comic-Panels
- Film-Noir-Anleihen
- melodramatische Handlung
- Tabubruch

nen Wort triefen zu lassen. Die ohnehin schon sehr emotionale Sprachausgabe wurde großartig von Comic-Bildern eingerahmt, in denen das Spiel seine wendungsreiche Geschichte erzählte. Denn der Drogenmord an Max' Frau und Kind entpuppte sich als weit weniger zufällig als anfangs gedacht, hinter dem Drama steckte eine Verschwörung. Hinter den Comicstrips wiederum steckten größtenteils nachbearbeitete Fotos, auf denen Sam Lake (finnischer Schriftsteller, enger Freund der Entwickler und obendrein Autor des Spiels) in der Titelrolle zu sehen war. Auch Mona Sax, des Helden Femme Fatale in **Max Payne 2**, hatte schon Auftritte im ersten Teil. Allerdings wirkte sie auf den Bildern von 2001 noch weniger wie eine geheimnisvolle Schönheit, sondern eher wie das nette Schulmädchen von nebenan – inklusive lustigem Pferdeschwanz.

Obwohl **Max Payne** ein insgesamt sehr ernstes Spiel war, so präsentierte es sich aber auch nicht gänzlich humorbefreit. Auf den überall rumstehenden Fernsehern etwa gab's hin und wieder eine grausam überzogene Seifenoper namens »Lords & Ladies« zu schauen. Und dann waren da noch die sogar echt witzigen Zeichentrickfilmchen rund um »Captain Baseball Bat Boy«.

Doch wer an **Max Payne** denkt, denkt ja nicht nur an Melodramatik à la Film Noir, sondern vor allem an die so genannte Bullet Time. **Max Payne** war tatsächlich das allererste Spiel, das diesen Zeitlupen-Effekt nutzte. Zuvor hatten wir alle nur in Filmen wie **Matrix** gesehen, wie Helden unglaublich verlangsamt durch die Gegend sprangen und blaue Bohnen (mit gut sichtbaren Flugbahnen) verteilten. Ich fand es zwar zu Beginn recht fummelig, die Gegner in Echtzeit anzuvisieren, während die Feinde und mein Held in lässigen Schnarchbewegungen von einer Ecke in die andere hechelten. Aber nachdem ich mich damit angefreundet hatte, wurde die Bullet Time zu meinem besten Helfer. Denn – Heidewitzka! – Mäxchens erster Auftritt gestaltete sich selbst auf dem untersten Schwierigkeitsgrad nicht gerade als Spaziergang. Irgendwas muss dran sein an dem Gerücht, dass Spiele früher schwieriger waren.

Die Bullet Time war es allerdings auch, die Max hierzulande das Genick brach. **Max Payne** landete auf dem Index, weil die Schießereien »zum Sport und damit zu einer ästhetisierten Körperbeherrschung aufgewertet« wurden – so hieß es im Prüfbericht. Auch die Story stieß den Jugendschützern auf: »Selbstjustiz ist für Max Payne schein-

bar [...] das einzige probate Mittel, um die vermeintliche Gerechtigkeit wiederherzustellen.« Inzwischen hat die BPjM Max in einer Nachprüfung wieder vom Index genommen. Volljährige können den Titel jetzt ohne Probleme spielen.

Nur 16 muss sein, wer den 2008 veröffentlichten Film zum Spiel sehen will. Ja, der amerikanische Polizist aus Finnland hat's sogar schon nach Hollywood geschafft. Keine schlechte Karriere für einen Actionspiel-Charakter. Auch wenn der Film jetzt nicht unbedingt die Art Unterhaltung darstellt, die ich empfehlen würde. Oder anders: Ich halte den Film für durchschnittlich bis mies. Der Spiel-Max hingegen ist im Laufe der Jahre immer besser geworden. Schon der zweite Teil hat mich mehr mitgenommen, weil Mona Sax eine zentrale Rolle spielte und neben Blut und Morden auch noch die Liebe ins Spiel kam. Und nun ist in **Max Pay-**

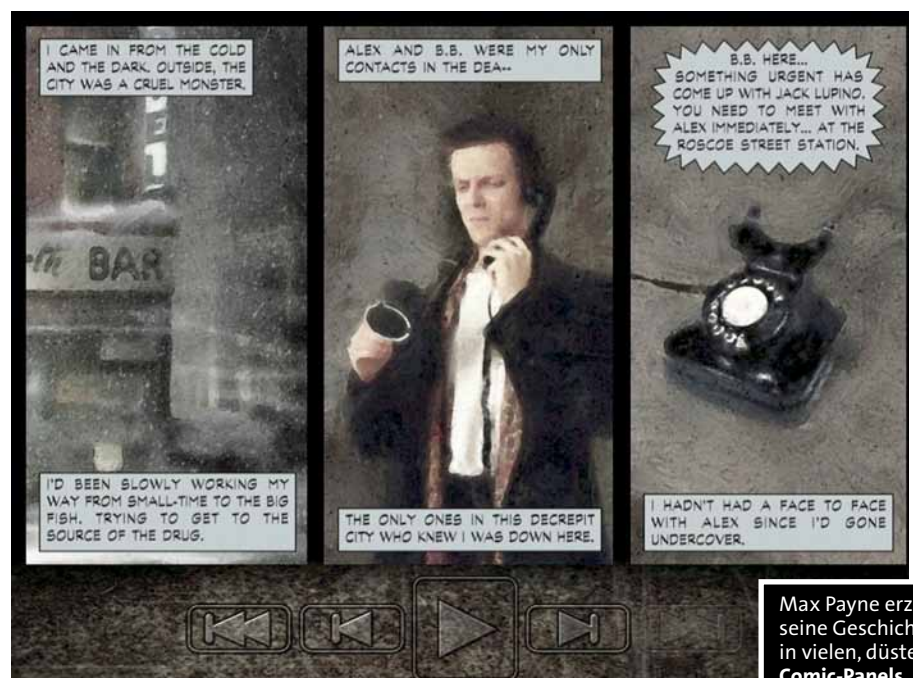
**ne 3** aus der männlichen Drama-Queen ein herrlicher Zyniker geworden. Max hat sich mit uns weiterentwickelt. Und das ist nun wahrlich eines der besten Komplimente, die man einer Spielefigur machen kann. **PET**

## Max Payne

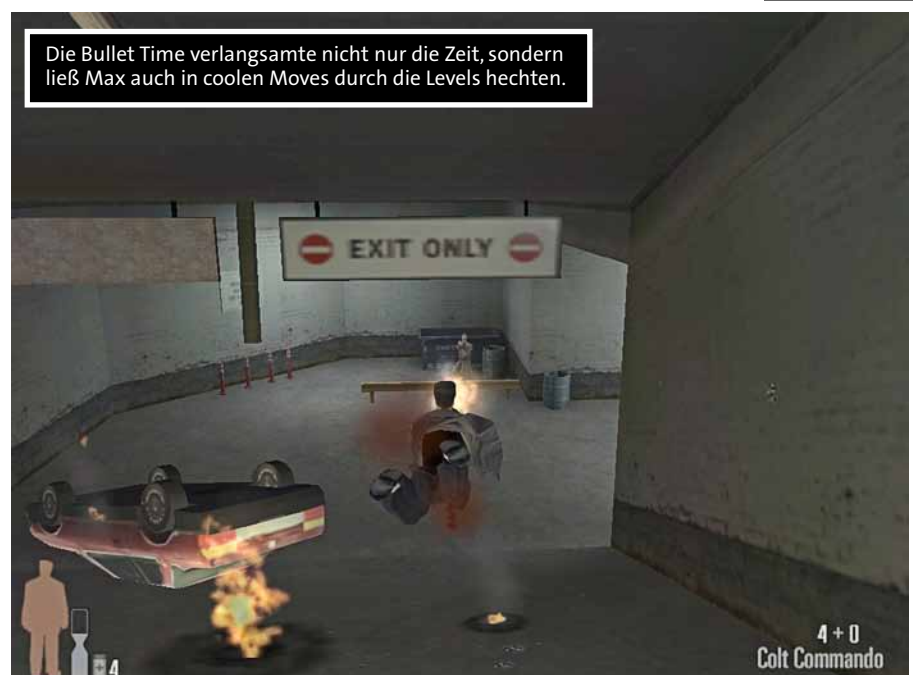
<b>PUBLISHER</b>	Rockstar
<b>ENTWICKLER</b>	Remedy
<b>QUELLE</b>	Original-CD
<b>SPRACHE</b>	Englisch
<b>MINIMUM</b>	CPU mit 450 MHz, 96 MB RAM
<b>SO LÄUFT'S</b>	Max Payne läuft auch unter Windows 7. Zur Installation nicht die Install.exe aus dem Hauptverzeichnis wählen, sondern die Setup.exe aus dem »Disk 1«-Ordner. Obendrein muss noch ein Fan-Patch (Quicklink: 7904) für den Sound aufgespielt werden.



**Fazit** Bewegendes Drama mit viel Emotionen und zeitlupiger Action.



Max Payne erzählt seine Geschichte in vielen, düsteren Comic-Panels.



Die Bullet Time verlangsamt nicht nur die Zeit, sondern ließ Max auch in coolen Moves durch die Levels hechten.

4 + 0  
Colt Commando



# XMX

HIGH PERFORMANCE SYSTEMS

**PC Systeme direkt vom Hersteller!!!**  
**Alle Systeme versandkostenfrei!<sup>1)</sup>**



- HDMI
- Bluetooth
- USB 3.0
- SATA 3

Artikel-Nr.: 50153

- » Full HD Display NON Glare-Type mit LED-Backlight
- » Intel® Core™ i7-3610QM mit bis zu 4 x 3.10 GHz
- » 8192 MB DDR3 1333 MHz
- » 1536 MB NVIDIA GeForce GTX 670M
- » 500 GB 7.200 U/Min
- » Blu-ray Rom / DVD Brenner Laufwerk
- » HDMI, VGA, Intel Centrino Wireless-N
- » HD Webcam, Bluetooth, USB 3.0, Fingerprint, Nummernblock, 4in1 Cardreader, HD Audio

**1099,-** \*

ab 20,57€ mtl., Laufzeit: 72 Monate<sup>2)</sup>

Full HD  
1080

HDMI™  
HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

**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 Be Quiet / IN WIN Mana 136 Tower
- » ASRock Z77 Pro3

- DVI
- Mini HDMI
- SATA 3
- DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50146



**799,-** \*

ab 17,13€ mtl., Laufzeit: 60 Monate<sup>2)</sup>



- 2 x DVI
- HDMI
- Mini-Displayport
- USB 3.0
- SATA 3

Artikel-Nr.: 50109

**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 7850
- » 1000 GB SATA3 32 MB Cache, 7200 U/Min.
- » 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- » Hochleistungs-Luftkühlung: Alpenföhn Matterhorn Pure
- » 600 W Silverstone Strider / Raidmax Blackstorm
- » Gigabyte GA-970A-UD3
- » inkl. GRATIS Spiel DiRT Showdown

**869,-** \*

ab 16,27€ mtl., Laufzeit: 72 Monate<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> 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

## 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
- » ASRock Z77 Pro3

# 949,-\*

ab 17,76€ mtl., Laufzeit: 72 Monate<sup>2)</sup>

## AMD FX-Series FX-8150 Prozessor

@ 8 x 4.5 GHz übertaktet!

- » 16 GB High End DDR3 Corsair XMS 3 PC1600
- » 3072 MB AMD Radeon® HD 7970
- » 1000 GB SATA3 32 MB Cache, 7200 U/Min.
- » 64 GB Samsung 830 SATA III SSD
- » Blu-ray Brenner SATA / DVD-RW SATA
- » Prolimatech Panther Kühler
- » 600 W Silverstone Strider / Raidmax Blackstorm
- » Gigabyte GA-990FXA-UD3
- » inkl. AMD Game Bundle „Three for Free“ (DiRT Showdown, Nexuiz, Deus Ex: Human Revolution)

# 1499,-\*

ab 28,06€ mtl., Laufzeit: 72 Monate<sup>2)</sup>

2 x DVI

Mini HDMI

USB 3.0

SATA 3

DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50070

Watercooled

CORSAIR®



Alpenföhn®

Hochleistungs-  
Luftkühlung:  
Alpenföhn Matterhorn

CORSAIR®



2 x DVI

2 x HDMI

2 x MiniPort

USB 3.0

SATA 3

DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50130

## 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 Samsung 830 SATA III SSD
- » 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- » Hochleistungs-Luftkühlung: Alpenföhn Matterhorn
- » 700 W Silverstone Strider / CoolerMaster Strom Trooper
- » Gigabyte GA-Z77X-D3H

# 1699,-\*

ab 31,81€ mtl., Laufzeit: 72 Monate<sup>2)</sup>

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 999 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 72 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 9,3 % p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar.

KONFIGURIEREN SIE IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...

# www.xmx.de

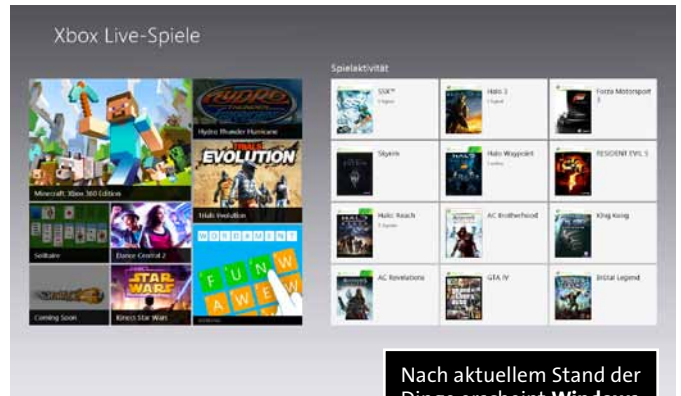


# Hardware News

## Neue Vorabversion von Windows 8

[GameStar.de/Quicklink/7884](http://GameStar.de/Quicklink/7884)

Die neueste Vorabversion von Windows 8 namens Release Preview soll die letzte Vorschau auf den Windows-7-Nachfolger vor der Veröffentlichung sein. Allerdings bietet die kostenlos zum Download stehende Preview noch nicht den vollen Funktionsumfang und auch das Design ist noch nicht final. Gegenüber der ersten für jedermann verfügbaren Vorabversion, der Consumer Preview, hat Microsoft vorrangig die Metro-Apps verbessert. Das Startmenü fehlt weiterhin und wird laut Microsoft auch nicht mehr zurückkehren – der Metro-Startbildschirm ersetzt es. Für Spieler positiver ist da das günstige Upgrade auf Windows 8: Wer bei teilnehmenden Herstellern nach dem 2. Juni einen PC oder ein Notebook mit Windows 7 kauft und sich bis zum 31. Januar 2013 registriert, bekommt Windows 8 Pro für 14,99 Euro. **DV**



Nach aktuellem Stand der Dinge erscheint **Windows 8** bereits im Oktober.

### Referenzklassen Spiele-PCs

#### Hardware-Details

	Standard-PC	Mittelklasse-PC	High-End-PC
Prozessor	Core i4 Duo E8500	Phenom II X4 955	Core i5 2500
Arbeitsspeicher	2,0 GByte	4,0 GByte	8,0 GByte
Grafikkarte	Geforce 8800 GT	Geforce GTX 460	Radeon HD 7870

#### Spiele-Details

Anno 2070	1680x1080, niedrige Details	1920x1080, hohe Details, Post-Effekte mittel	1920x1080, sehr hohe Details, Post-Effekte
CoD: Modern Warfare 3	1680x1080, hoch, kein SSAO	1920x1080, sehr hoch, 4x AA	1920x1080, maximale Details, 4x AA
Crysis 2	1920x1080, hohe Details, DirectX 9	1920x1080, sehr hohe Details, DirectX 9	1920x1080, sehr hohe Details, DirectX 11
Battlefield 3	1680x1080, hoch (ohne AO, Bewegungsverzerrung)	1680x1080, ultra, 2x AA ohne Bewegungsverzerrung	1920x1080, ultra, 4x AA
The Elder Scrolls 5: Skyrim	1680x1080, mittlere Details, FXAA	1920x1080, hohe Details, 4x AA	1920x1080, maximale Details, 8x

### Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Geforce 8/9	8800 / 9800 GT 80 € 8800 / 9800 GTX 110 €		
Geforce 200	GTX 260 150 € GTX 275 k.A. GTX 285 k.A.	GTX 295 k.A.	
Radeon HD 4/5	HD 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	Einsteiger	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.



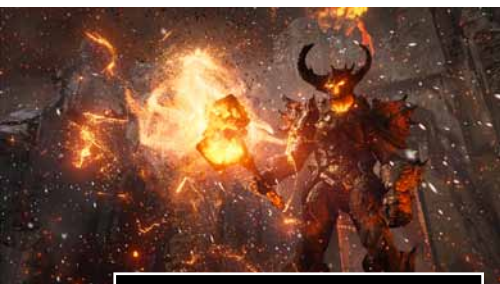
# Neue Grafik-Engines im Anmarsch

GameStar.de/Quicklink/7910

Die Zeit der technisch langweiligen Konsolenumsetzungen geht ihrem Ende entgegen: Epic hat auf der E3 mit der Unreal Engine 4 die nächste Technikgeneration präsentiert. Im Vergleich zur nur für den PC erhältlichen Version 3.5 soll die neue 4.0-Ausgabe auch die kommenden Next-Generation-Konsolen unterstützen. Die Verbesserungen liegen laut Epic unter anderem in der glaubwürdigeren, globalen Beleuchtung, bei der die Farben des Lichts die gesamte Umgebung beeinflussen. Die auf der E3 gezeigte Echtzeit-Demo begeistert uns aber in erster Linie durch die Physik- und Partikeldarstellung – bislang eine Schwäche aktueller 3D-Grafik. In einem Raum stellt die Engine bis zu einer Millionen Partikel dar, die auf der Grafikkarte beschleunigt werden, an anderer Stelle prasseln Hunderte Bruchstücke aus dem Mauerwerk oder Lava fließt erstaunlich realistisch durch die Szene, wobei das flüssige Gestein sei-

nerseits Licht ausstrahlt und die Umgebung glaubwürdig beleuchtet. Die Physikberechnung dafür läuft wahrscheinlich nicht über Nvidias PhysX, sondern über DirectCompute oder OpenCL.

Außer Epic haben auch Square Enix und Nvidia ihre Visionen der nächsten Technikgeneration vorgestellt. Zu der an ein Final-Fantasy-Intro erinnernden Demo von Square Enix gibt es allerdings keinerlei Informationen über die eingesetzte Hardware oder die unterstützten 3D-Effekte, angeblich soll sie aber in Echtzeit berechnet worden sein. Die der Demo zugrunde liegende Luminous-Engine dürfte aber in jedem Fall nicht mehr in dieser Konsolengeneration zum Einsatz kommen. Und Nvidia hat die neue GTX-600-Demo »A New Dawn« vorgeführt, die intensiv auf Tessellation zurückgreift und uns vor allem mit ihrer Haut- und Haardarstellung gefällt. **DV**



Wann die ersten Spiele auf Basis der neuen **Unreal Engine 4** erscheinen, ist noch nicht bekannt.



Squares Engine-Demo könnte ein Ausblick auf ein kommendes **Final Fantasy** für die Next-Generation-Konsolen sein.



Die Nvidia-Demo **A New Dawn** braucht für eine flüssige Bildwiederholrate eine GeForce GTX 690 mit zwei Grafikprozessoren.

## News-Ticker

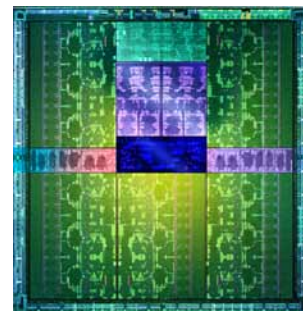
**Festplatten:** Mittlerweile gehen einige Finanzanalysten davon aus, dass die Preise von konventionellen Festplatten vermutlich bis 2014 auf dem aktuell hohen Niveau verharren. Das liege auch daran, dass Seagate und Western Digital nach den Übernahmen der Festplattensparten von Samsung beziehungsweise Hitachi rund 85 Prozent Marktanteil haben.

**AMD:** Wieder einmal kann AMD einen Liefertermin neuer CPUs nicht einhalten. Die Trinity-Chips basieren auf dem Bulldozer-Nachfolger »Piledriver« und haben eine integrierte DirectX-11-Grafik. Obwohl die neuen CPUs mittlerweile im Handel sein sollten, verzögert sich der Start nun vermutlich um drei Monate.

## Nvidia bringt GTX-600-Verstärkung

GameStar.de/Quicklink/7909

Bislang hat Nvidia nur seine neuen Oberklasse-Grafikkarten GeForce GTX 690 (1.000 Euro), GTX 680 (500 Euro) und GTX 670 (380 Euro) veröffentlicht. Die für die meisten Spieler interessantere, weil deutlich erschwinglichere **GeForce GTX 660 Ti** könnte nun im Juli oder August erscheinen. Vermutlich wird die neue Karte sogar auf dem GK104-Grafikchip der teuren Modelle basieren. Statt 1.344 Shader-Einheiten wie die GTX 670 soll die **GTX 660 Ti** aber nur über 768 Rechenwerke verfügen, das Speicher-Interface wird wahrscheinlich von 256 auf 192 Bit verengt. Mit 2,0 GByte Speicher dürfte die **GTX 660** nach unseren Informationen zwischen 230 und 250 Euro kosten und somit eher die GTX 570 ersetzen als die GTX 560 Ti. **DV**

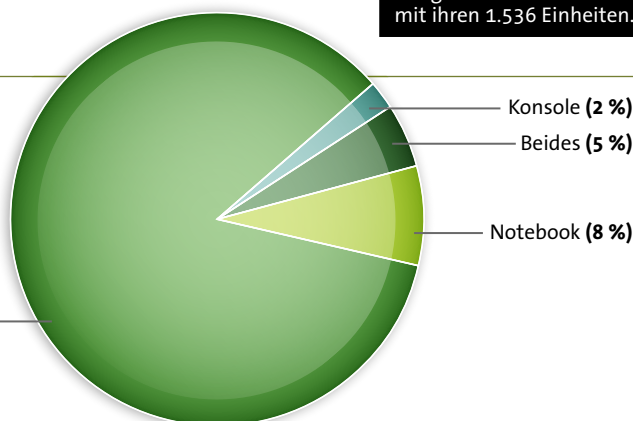


Zunächst nur für das Profisegment hat Nvidia den neuen **High-End-Chip GK110** angekündigt, der Ende 2012 erscheinen soll und mit 2.880 Shadern deutlich leistungsfähiger sein dürfte als die GTX 680 mit ihren 1.536 Einheiten.

## »Spiele-PC oder Spiele-Notebook?«

Nach wie vor spielt die große Mehrheit der GameStar-Leser am liebsten mit ihrem Desktop-PC. Nur acht Prozent benutzen ein leistungsfähiges und damit teures Notebook als primären Spielrechner, fünf Prozent der Teilnehmer haben beide Geräte. Nur zwei Prozent spielen am liebsten auf der Konsole.

Desktop-PC (85 %)



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 7.411 Teilnehmer





# Die beste Grafikkarten-Oberklasse aller Zeiten

Die aktuellen High-End-Grafikchips von AMD und Nvidia vereinen extreme Spieleleistung mit erstaunlich hoher Energieeffizienz. Wir testen, ob die Grafikkarten-Hersteller aus den guten Voraussetzungen der neuen 28-nm-Fertigung nicht nur schnelle, sondern auch leise High-End-Produkte machen. Von Daniel Visarius

Geforce GTX 600 und Radeon HD 7000 im Technik-Vergleich: [GameStar.de/Quicklink/7905](http://GameStar.de/Quicklink/7905)

**G**rafikkarten für mehr als 300 Euro bieten Leistung fast ohne Ende auch für technisch anspruchsvolle Spiele oder besonders aufwändige Zusatzfunktionen. Das Spielen in stereoskopischem 3D beispielsweise, mit feiner Kantenglättung oder auch auf hochauflösenden beziehungsweise mehreren Monitoren. In Einstellungen bis zu einer Auflösung von 1920x1080 Bildpunkten ohne oder mit nur geringer Kantenglättung sind die aktuellen High-End-Grafikkarten dagegen unterfordert. Durch die erheblich verbesserte

28-nm-Fertigungstechnik erreichen GeForce GTX 600 und Radeon HD 7000 neue Rekorde bei der Energieeffizienz und bei der Leistung. Die Flaggschiffe, GeForce GTX 680 und Radeon HD 7970, verbrauchen in der Regel nicht mehr Strom als die Mittelklasse aus der Vorgängergeneration, rechnen in Spielen aber trotzdem um bis zu 50 Prozent schneller als die bisher schnellsten Grafikkarten aus der jahrealten 40-nm-Herstellung (die seltenen und extrem teuren Zwei-Chip-Grafikkarten einmal außen vor gelassen).

Dieser Zeitenwechsel ist gar nicht hoch genug einzuschätzen: Bereits 2009 wurde mit

der Radeon HD 4770 die erste 40-nm-Grafikkarte hergestellt, und alle vor der aktuellen Generation erschienenen DirectX-11-Chips basieren noch auf dieser Fertigung. Drei fortschrittslose Jahre auf diesem Gebiet sind in der IT-Industrie eine halbe Ewigkeit. So begründet sich etwa Intels großer Entwicklungsvorsprung bei den Prozessoren gegenüber AMD zum Teil in der stetigen Verbesserung des Herstellungsprozesses alle zwei Jahre. Kleinere Fertigungsstrukturen erlauben mehr Recheneinheiten auf dem gleichen Platz unterzubringen oder den gleichen Chip wesentlich kleiner, kostengünstiger und stromsparender zu fertigen.





## Technische Daten

	<b>Geforce GTX 680</b>	<b>Geforce GTX 670</b>	<b>Radeon HD 7970</b>	<b>Radeon HD 7950</b>
<b>Grafikchip</b>	GK104	GK104	Tahiti XT	Tahiti Pro
<b>Fertigungsprozess</b>	28 nm	28 nm	28 nm	28 nm
<b>Chiptakt</b>	1.006 MHz	915 MHz	925 MHz	800 MHz
<b>Shader-Einheiten</b>	1.536	1.344	2.048	1.792
<b>Shader-Takt</b>	1.006 MHz	915 MHz	925 MHz	800 MHz
<b>Videospeicher</b>	2,0 GByte GDDR5	2,0 GByte GDDR5	3,0 GByte GDDR5	3,0 GByte GDDR5
<b>Speichertakt (effektiv)</b>	6.008 MHz	6.008 MHz	5.500 MHz	5.000 MHz
<b>Speicheranbindung</b>	256 Bit	256 Bit	384 Bit	384 Bit
<b>Speicherbandbreite</b>	192 GByte/s	192 GByte/s	264 GByte/s	240 GByte/s
<b>Stromverbrauch Volllast (TDP)</b>	195 Watt	170 Watt	250 Watt	225 Watt
<b>Stromverbrauch Leerlauf (TDP)</b>	15 Watt	15 Watt	15 Watt	15 Watt
<b>Länge</b>	25,5 cm	24,2 cm	27,5 cm	27,5 cm
<b>Preis</b>	490 Euro	360 Euro	420 Euro	340 Euro

Das High-End-Segment der neuen 28-nm-Generation besteht momentan aus fünf Grafikkarten und beginnt bei rund 340 Euro für die Radeon HD 7950. Für rund 20 Euro mehr liefert die Geforce GTX 670 (360 Euro) ein gutes Stück mehr Spieleleistung. Noch schneller spielen Sie mit der Radeon HD 7970, die im Internet ab rund 420 Euro verfügbar ist. Auch hier schafft die direkte Geforce-Konkurrenz GTX 680 noch höhere Bildwiederholraten, kostet mit Preisen ab rund 490 Euro aber auch deutlich mehr. Im Vergleich zu GTX 670 und HD 7950 haben GTX 680 und HD 7970 so hohe Leistungsreserven, um selbst die technisch anspruchsvollsten Spiele auch in der neuen 27-Zoll-Auflösung 2560x1440 selbst mit achtfacher Kantenglättung und maximalen Details

stets flüssig darzustellen. Die absolute Leistungsspitze markiert die Geforce GTX 690 zu einem Mondpreis von 1.000 Euro. Zwei GTX 680 hat Chiphersteller Nvidia hier auf einer Platine vereint, und mit einem besonders hochwertigen Kühler halbwegs leise unter Kontrolle gebracht. Weil diese Grafikkarte momentan aber praktisch nicht zu bekommen ist und nur im offiziellen Referenzdesign von Nvidia verkauft werden darf, verzichten wir auf Tests von vermeintlichen Hersteller-Exemplaren. Es gilt weiter unser Testfazit aus Heft 07/2012: »Die Geforce GTX 690 ist ein bisschen wie die Formel 1 – beeindruckend schnell, live viel zu laut, alles andere als ökologisch korrekt, unerschwinglich, aber irgendwie auch faszinierend.«

Alle zehn Karten im folgenden Vergleichstest haben die Hersteller gegenüber den Referenzdesigns von AMD und Nvidia stark

umgebaut. Alle verfügen über eigene Kühler, die teils sogar zwei Steckplätze neben der Grafikkarte blockieren oder besonders hoch gebaut sind, sodass sie nicht in jedes Gehäuse passen. Dabei produzieren praktisch alle Lüfter im Leerlauf weniger als 1,0 Sone, was aus dem geschlossenen Gehäuse heraus nicht wahrnehmbar ist. Unter Volllast in Spielen dagegen gibt es große Unterschiede: Die einen flüstern mit 0,9 Sone, während andere mit über 3,0 Sone sehr laut werden. Die Taktraten hat nur ein Hersteller vom Chiplieferanten übernommen, alle anderen Karten sind entweder mehr oder weniger stark übertaktet. Dadurch bildet sich ein anderes Leistungsgefüge heraus als bei den Referenzkarten. Je nach Chip, Takt und Preis dringt das kleinere Modell in

die Regionen des nächstgrößeren vor. Um dem durch die Übertaktung größeren Stromverbrauch Rechnung zu tragen und Übertaktern noch eigene Spielräume überlassen zu können, haben einige Grafikkarten eine besonders üppige Stromversorgung. Ausufernde Ausstattungspakete lassen die Hersteller dagegen weg. Zum Teil wegen des starken Preiskampfes der einzelnen Fabrikate untereinander, zum Teil aber weil die meisten Spieler bei gleicher Performance und Lautstärke in der Regel zum preiswerteren Angebot greifen.

Ob Sie sich dabei für eine Geforce oder eine Radeon entscheiden, ist praktisch egal. Beide haben ausgereifte Treiber, und kein Modell hängt derzeit in der Luft, etwa weil die Konkurrenz zum gleichen Preis das eindeutig schnellere Produkt im Programm hat. Wer erwägt, in stereoskopischem 3D zu

spielen, einen passenden Monitor vorausgesetzt, der ist bei Geforce-Grafikkarten wegen der ungleich ausgereifteren 3D-Vision-Technik aber eindeutig besser aufgehoben. Umgekehrt sind die Radeons klar im Vorteil, falls Sie mehr als vier Monitore an eine Grafikkarte anschließen möchten. Ansonsten halten sich die Vor- und Nachteile der beiden Grafikkarten-Serien die Waage. Beispielsweise die Bildqualität ist mit lediglich einem kleinen Schwachpunkt auf beiden Seiten nahezu perfekt.

Diesen Schwerpunkt haben wir genutzt, um unseren Test-Parcours zu verfeinern. Nun verwenden wir allein In-Game-Szenen, weil die Grafikkartentreiber oft speziell auf die im Spiel eingebauten Benchmarks hin optimiert und die Ergebnisse entsprechend verzerrt werden können. Das betrifft **Crysis 2** und **Metro 2033**, deren Leistung wir mit allen Karten komplett neu erhoben haben. Die übrigen Spiele **Anno 2070**, **Battlefield 3**, **Dirt 3** und **Skyrim** haben wir auch bisher schon in besonders praxisnahen Spielsituationen gebenchmarkt. Mit **Max Payne 3** erweitern wir unser Testszenario zudem um ein weiteres Spiel, das als einer der wenigen aktuellen Top-Titel auf Geforce und Radeon achtfache Kantenglättung unterstützt. So schrumpfen die Abstände zwischen HD 7950, GTX 670, HD 7970 und GTX 680 etwas zusammen, ohne die Reihenfolge zu verschieben. Als Testsystem nutzen wir wie gehabt einen Core i7 2600K, 8,0 GByte RAM, das Asus-Board **Maximus IV Extreme** und eine 512 GByte große **SSD 830** von Samsung. **DV**

Das **Testfeld der Länge** nach sortiert: Referenzdesigns von Radeon HD 7970, Radeon HD 7950, GTX 680 und 670.





# Im Test

# 10 Oberklasse-Grafikkarten

Wir vergleichen zehn High-End-Grafikkarten und ermitteln mit Hilfe von sieben Spielen Leistungssieger, Preis-Tipps sowie Radau-Brüder. Von Hendrik Weins

Die Grafikkarten-Oberklasse beginnt bei der Radeon HD 7950 für gut 350 Euro und streckt sich über Geforce GTX 670 (380 Euro) und Radeon HD 7970 (400 Euro) bis hin zur gut 500 Euro teuren Geforce GTX 680 – normalerweise jedenfalls. Denn viele Hersteller verpassen ihren Karten (teils sinnlose) Extras, die den Preis enorm in die Höhe treiben. So müssen Sie für die **MSI R7970 Lightning** gut 520 Euro hinblättern, Point of View verlangt für die **Geforce GTX 680 Ultracharged** gar 620 Euro!

Grund genug für uns, sich auf dem Markt umzusehen und die spannendsten Modelle mit den ausgefallensten Extras einem Test zu unterziehen. Dabei stellen wir erneut fest, dass nur die wenigsten Übertaktungen wirklich einen spürbaren Mehrwert bieten und viele Kühler zwar massiv und potent wirken, aber dann doch eher Krachmacher als Leisetreter sind. Auf den nächsten Seiten klären wir, bei welchen Oberklasse-Karten Ihr Geld am besten angelegt ist.

## 1. Platz Point of View Geforce GTX 680 Ultracharged

Die Geforce GTX 680 Ultracharged vereint höchste Spieleleistung mit sehr leiser Kühlung sowie hoher Energieeffizienz.

Eines vorneweg: Die **Geforce GTX 680 Ultracharged** ist keine Karte für jeden Spieler. Das liegt nicht nur am extrem hohen Preis von 620 Euro, sondern auch am riesigen Kühler, der gleich zwei Steckplätze verdeckt und der Karte außerdem ein immenses Gewicht verleiht. Ohne zusätzliche Stabilisierung in Form einer Halterung haben wir arge Bedenken, dass der Rechner einen Transport unbeschadet übersteht. In Sachen Leistung, Lautstärke, Energieeffizienz und Co. macht die **Ultracharged** ihre Sache dafür sehr gut. Mit 1.100 MHz betreibt der Hersteller die Karte um knapp 100 MHz schneller, der Speichertakt bleibt mit 6.008

MHz aber unangetastet. Damit steigt die Leistung einer Geforce GTX 680 im Schnitt um knapp sechs Prozent – vernachlässigbar.

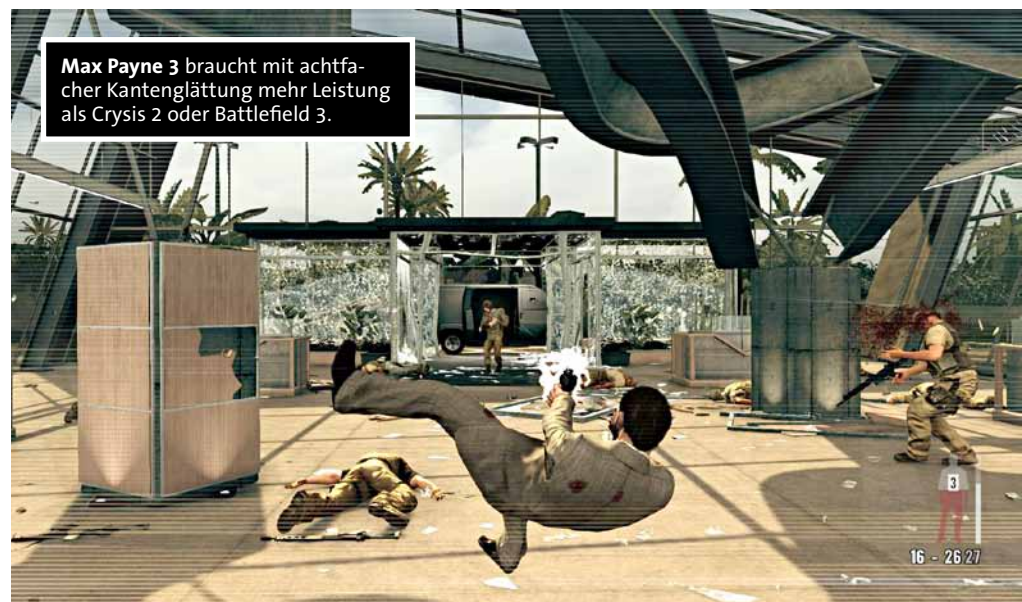
Im Test liefert die **Ultracharged** so dennoch die meiste Spieleleistung und überholt den Zweitplatzierten, die Palit **Geforce GTX 680 Jetstream**, knapp. Alle Spiele laufen in den höchsten Einstellungen auch in Full HD mit achtfacher Kantenglättung problemlos mit weit über 30 Bildern pro Sekunde. Nur im Zusammenspiel mit der 30-Zoll-Auflösung 2560x1600 rutscht die Leistung in **Max Payne 3** oder **Anno 2070** unter die 30-fps-Grenze. Selbst **Battlefield 3** spielen Sie in 2560x1600 und 4x MSAA noch mit gut 40 Bildern pro Sekunde, in **Crysis 2** sind es immerhin 37 fps. Richtig gut gefallen hat uns aber vor allem die sehr gute Kühlleistung. Obwohl die Karte sehr viel leistet, arbeitet sie mit 1,7 Sone unter Last nur halb so laut wie eine Geforce GTX 680 mit Standardkühler – exzellente Arbeit von Point of View. Die drei Lüfter, ein 90-mm-Exemplar seitlich flankiert von 80-mm-Modellen, halten die Karte auch in langen Spielesitzungen bei

knapp über 60°C, wobei die drei Rotoren noch nicht einmal mit 50 Prozent der möglichen Leistung laufen. Mit einem Verbrauch von 345 Watt für unser Testsystem gehört die **Ultracharged** allerdings auch zu den stromhungrigsten Karten in unserem Test, gemessen an der Leistung geht das aber noch so gerade in Ordnung. Sparsam zeigt sich der Hersteller nur bei der Ausstattung. Trotz des extrem hohen Preises von 620 Euro gibt es keinerlei Extras.

## 2. Platz Palit Geforce GTX 680 Jetstream

Die stark übertaktete Jetstream schnappt sich Platz zwei und überzeugt durch extrem hohe Spieleleistung.

Wie die Point of View **Ultracharged** basiert auch die Palit **GTX 680 Jetstream** auf einer Geforce GTX 680 mit erhöhten Taktraten. Palit zieht diese von 1.006 / 6.008 auf 1.084 / 6.300 MHz hoch und steigert so die Leistung um durchschnittlich fünf Prozent. Wie bei der **Ultracharged** macht sich die





Mehrleistung aber nur in Benchmarks bemerkbar und nicht beim Spielen, reicht doch schon die Leistung einer normalen GTX 680 in nahezu jeder Situation mehr als völlig aus. Unterm Strich erobert die **Jetstream** bei der Spieleleistung den zweiten Platz, weil sie jedes der sieben von uns getesteten Spiele in Full HD mit maximalen Details sowie mindestens vierfacher Kantenglättung ruckelfrei auf den Monitor bringt. Lediglich das brandneue **Max Payne 3** überfordert die Karte mit 8x MSAA ab 1920x1080 Pixeln. **Dirt 3** sowie **Skyrim** laufen hingegen in dieser Einstellung selbst in 2560x1600 noch mit mindestens 80 fps. Die 520 Euro teure Grafikkarte hält damit die rund 100 Euro günstigeren Modelle mit Radeon-HD-7970-Chip deutlich auf Abstand, im Schnitt beträgt der Vorsprung der **Jetstream** gut 15 Prozent. Weniger beeindruckt sind wir von der KühlLösung, denn obwohl die **Jetstream** wie die **Ultra-charged** drei Lüfter besitzt und ebenfalls drei Steckplätze belegt, arbeitet das Palit-Modell wesentlich lauter. Die Lüfter drehen unter Last mit 3,3 Sone fast doppelt so laut wie die Point-of-View-Variante. Da hilft auch der sehr leise Betrieb von 0,5 Sone unter Windows nichts, für viele Spieler röhrt die Palit einfach zu laut. Aber zumindest legt der Hersteller die 500-Euro-Karte nicht ganz nackt in den Karton, sondern packt noch einen DVI- auf VGA- sowie einen DVI- auf HDMI-Adapter dazu.

### 3. Platz **Asus GTX 670 Direct CU II TOP**

Mit nahezu lautloser Kühlung und hoher Leistung spielt sich die 420 Euro teure Asus-Karte auf Platz 3 des Vergleichstests.

Man möchte rufen, endlich hat ein Hersteller verstanden, was Spieler wollen – oder zumindest was im Test gute Noten bringt! Denn Asus verpasst der **GTX 670 Direct CU II TOP** nicht nur eine (kleine) Leistungsspritze, sondern vor allem einen nahezu unhörbar leisen Kühler. Unter Windows säuselt die Karte mit 0,2 Sone, aus dem geschlossenen Gehäuse ist die Karte selbst dann nicht zu hören, wenn wir das Ohr an die Seitenwand pressen. In Spielen dreht die Karte dann zwar etwas auf, bleibt mit 0,9 Sone aber noch immer flüsterleise – keine andere Karte in unserem Test kann da mithalten. Asus ändert aber nicht nur die Kühlung der GeForce GTX 670, sondern verbaut eine komplett andere Platine. Während das Referenzdesign von Nvidia auf einem 17,3 cm kurzen PCB (Printed Circuit Board, also eine Leiterplatte) basiert, steckt der Chip der **Direct CU II** auf einer mit 23,4 cm fast so langen Platine wie eine GeForce GTX 680 (25,5 cm).

Auch bei der Leistung gibt es nichts zu meckern, Asus erhöht die Taktraten der **GTX 670 Direct CU II TOP** von 915 / 6.008 auf 1.058 / 6.008 MHz und verpasst der Karte damit einen Leistungsschub von fast neun Prozent. Derart beschleunigt schrumpft der Vorsprung einer gut 100 Euro teureren GeForce GTX 680 auf rund fünf Prozent zusammen. In Spielen wirkt sich dieser kleine Performancenachteil



Die MSI R7970 Lightning übertrifft die Asus GTX 670 Direct CU II TOP zwar optisch um einiges, kann aber bei Lautstärke und Leistung nicht mithalten.

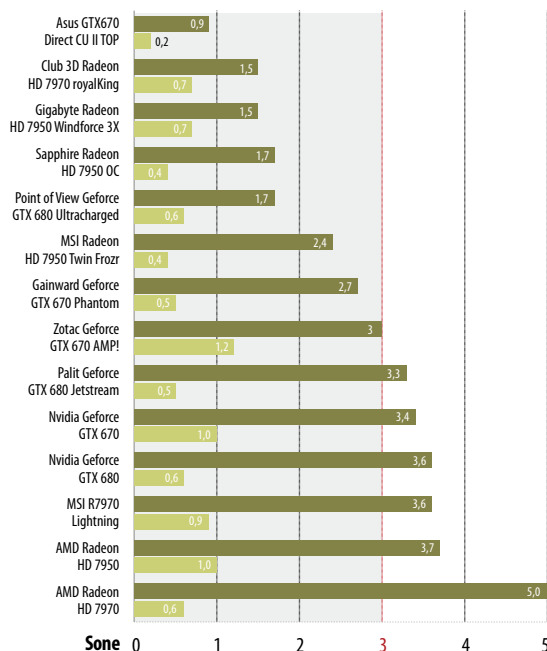
## Schnell = laut? Nicht immer!

kaum aus, die fünf Prozent sind in Spielen fast nicht spürbar und nie dafür ausschlaggebend, ob ein Titel nun ruckelfrei läuft oder nicht. Denn ob es in **Max Payne 3** mit 8x MSAA in 1680x1050 nun 31,4 fps oder 32,5 fps wie bei einer normalen GTX 680 sind, fällt in der Praxis nicht auf. So oder so hat die **GTX 670 Direct CU II TOP** enorm viel Leistung unter der Haube. Alle Spiele bis auf **Max Payne** laufen auch in Full HD mit 4x AA noch ruckelfrei, in **Dirt 3** oder **Skyrim** sind es auch in 2560x1600 noch über 70 fps. Auf diese Weise fällt die Radeon-Konkurrenz in Form der MSI **R7970 Lightning** um gut fünf Prozent zurück. Zum Preis von 420 Euro gehört die Asus **GTX 670 Direct CU II TOP** zwar nicht

## Benchmarks

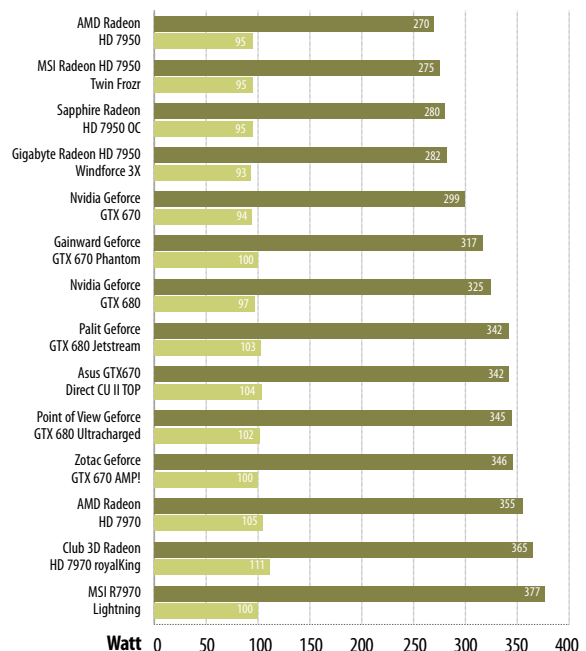
### Lautstärke

■ Vollast ■ Leerlauf



### Stromverbrauch

■ Vollast ■ Leerlauf



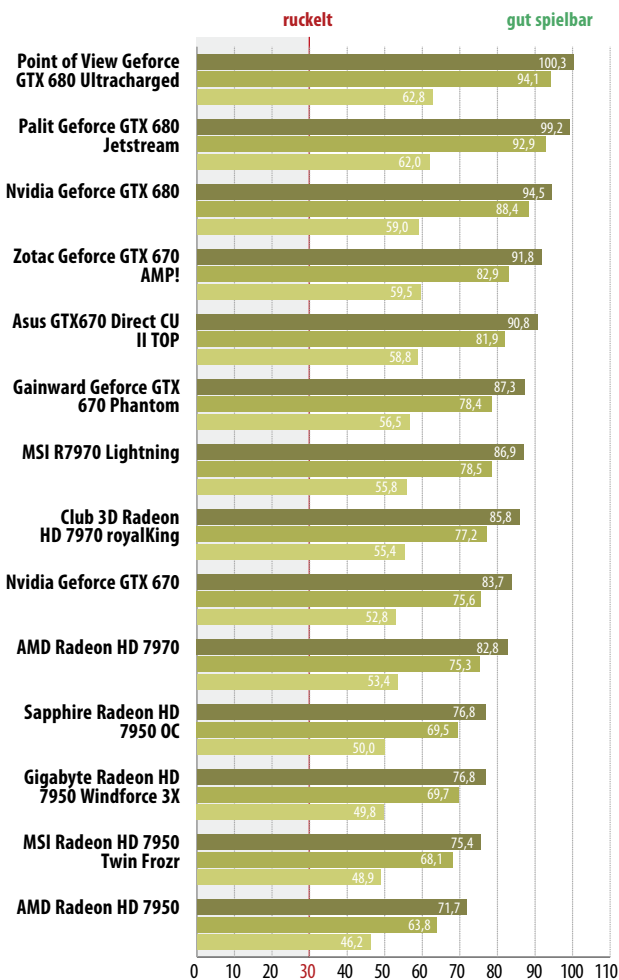


## SPIELEBENCHMARKS

## Performance Rating 1x AA / 1x AF

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 3, Crysis 2, Dirt 3, Max Payne 3, Metro 2033 und Skyrim

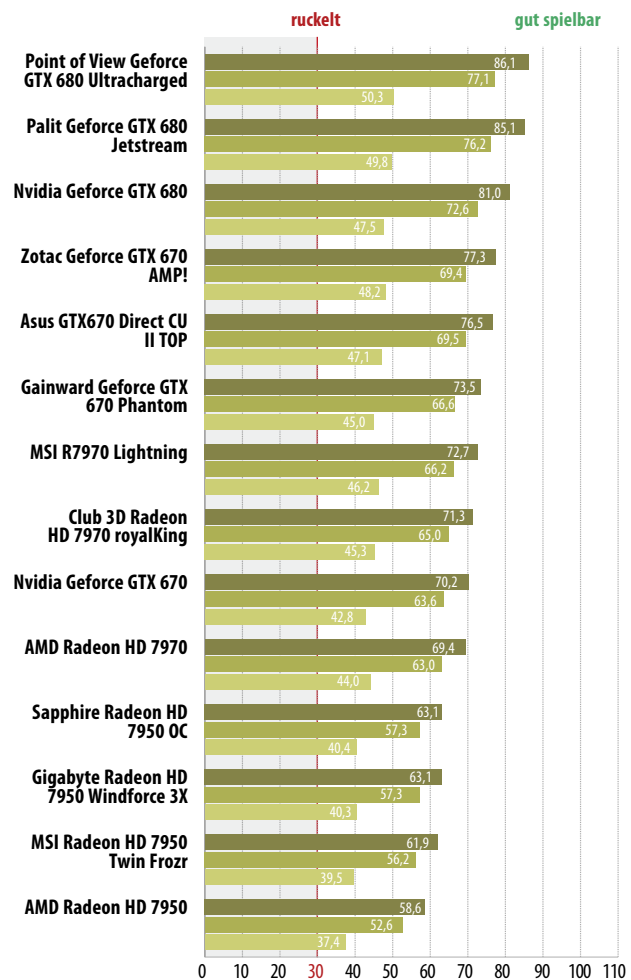
■ 1680x1050 ■ 1980x1080 ■ 2560x1600



## Performance Rating 4x AA / 8x AF

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 3, Crysis 2, Dirt 3, Max Payne 3, Metro 2033 und Skyrim

■ 1680x1050 4xAA/8xAF ■ 1920x1080 4xAA/8xAF ■ 2560x1600 4xAA/8xAF



zu den günstigsten Modellen auf dem Markt, aber die rund 40 Euro Aufpreis gegenüber Standard-Modellen werden durch die Leistungssteigerung sowie den exzellenten Lüfter allemal gerechtfertigt.

## 4. Platz

## Sapphire Radeon HD 7950 OC

Die erste Radeon im Testfeld leistet viel, hält sich akustisch zurück und bietet das dickste Ausstattungspaket.

Sapphires **Radeon HD 7950 OC** kostet mit 380 Euro 20 Euro weniger als die Konkurrenzmodelle mit Geforce-GTX-670-Chip im Test und gehört damit noch zu den erschwinglichsten Grafikkarten der aktuellen High-End-Generation. Bei der Leistung kann die **Radeon HD 7950 OC** trotz 100 MHz mehr Chiptakt gegenüber dem Referenzmodell nicht mit der Geforce GTX 670 mithalten. Im Schnitt liegt das AMD-Modell rund zehn Prozent hinter der (teureren) Geforce. In den Benchmarks mag der Unterschied zwar deutlich messbar und somit ausschlaggebend sein, in der Spielepraxis ist der Leistungs Nachteil hingegen vernachlässigbar. Zumal auch mit der Sapphire **Rade-**

**on HD 7950 OC** alle getesteten Spiele in Full HD mit 4x MSAA ruckelfrei laufen und viele Titel auch in höheren Auflösungen mit achtfacher Kantenglättung noch problemlos spielbar sind. So läuft **Battlefield 3** auch in 1920x1080 mit maximalen Details sowie vierfacher Kantenglättung noch mit annähernd 50 Bildern pro Sekunde, **Max Payne 3** kommt in diesen Einstellungen auf gut 40 fps. Ebenfalls eine gute Figur macht die **Radeon HD 7950 OC** bei der Lautstärkemessung: Mit 1,7 Sone unter Last bleibt die Karte auch in Spielen vergleichsweise leise, bei Office-Arbeiten sind es unhörbare 0,4 Sone. Mit maximal 64°C hat die Sapphire-Karte dabei noch ausreichend Luft für weitere Übertaktungen. Als einziger Hersteller legt Sapphire seiner Karte zudem ein sinnvolles Extra bei, ein 1,8 Meter langes HDMI-Kabel. Die restliche Ausstattung kann sich mit drei Video-Adaptoren ebenfalls sehen lassen.

## 5. Platz

## Gainward Geforce GTX 670 Phantom

Gainward versteckt die Lüfter seines 400 Euro teuren Phantoms, was aber nichts an dessen wahrnehmbarem Lärmpegel ändert. Die Leistung ist hingegen top.

Laut Wikipedia bezeichnet ein Phantom (Phantasma, Phantasie) ein Trugbild, eine unwirkliche Erscheinung, eine Einbildung oder ein Gespenst. Und irgendwie treffen all diese Umschreibungen zu. Zwar will Gainward mit der **Geforce GTX 670 Phan-**



Optisch macht die Gainward Geforce GTX 670 Phantom eine elegante Figur, der Lüfter ist aber im Konkurrenzvergleich zu laut.



# YOU are in COMMAND



Become a Fan on  
Facebook



## 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



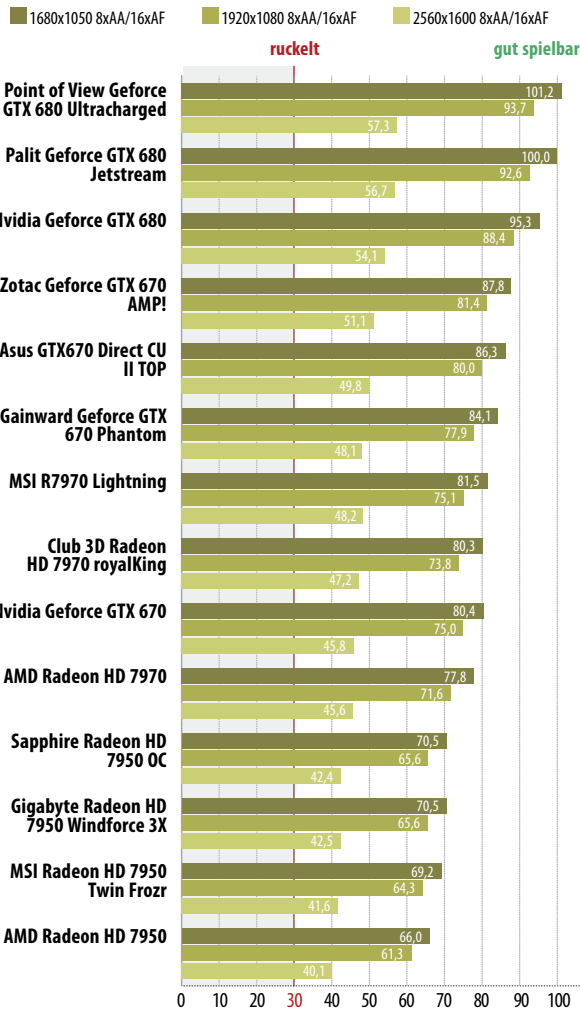
13 zusätzliche Multimedia-Tasten



## SPIELEBENCHMARKS

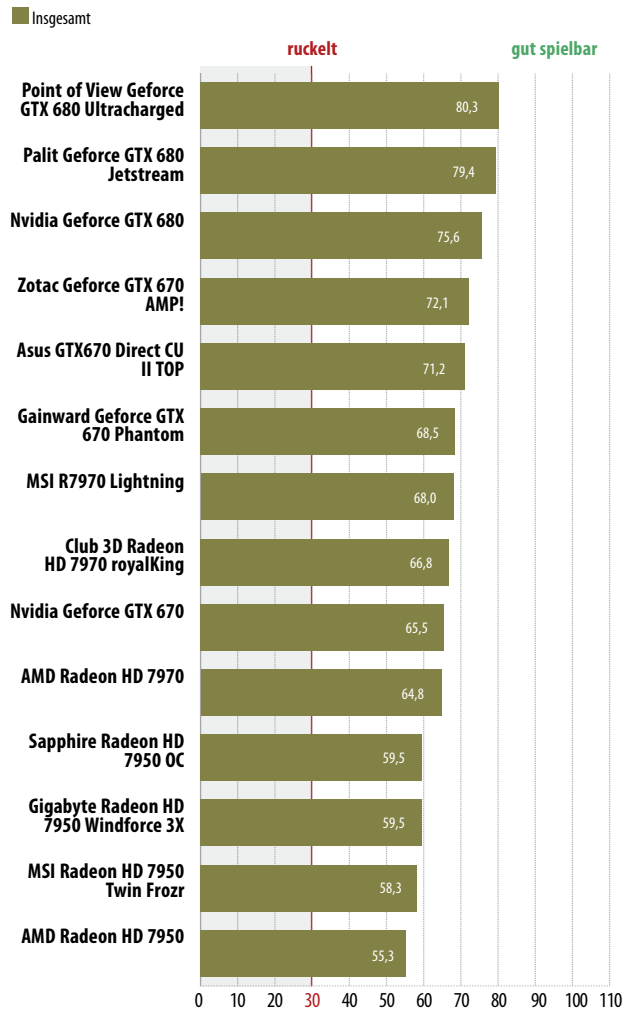
## Performance Rating 8x AA / 16x AF

Durchschnitt aus Dirt 3, Max Payne 3 und Skyrim



## Performance insgesamt

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 3, Crysis 2, Dirt 3, Max Payne 3, Metro 2033 und Skyrim



tom wohl eher deren leisen Auftritt betonen, in der Praxis hat die **Phantom** nichts mit dem echten Phantom gemein. Die beiden Lüfter rauschen unter Last nämlich mit gut hörbaren 2,7 Sone und machen so mehr als deutlich, woher die Leistung stammt. Als gespenstisch leise geht die Phantom auch in Windows nicht zu Werke. Zwar sind 0,5 Sone bereits sehr leise, aber die schnellere und weiter übertaktete Asus **GTX670 Direct CU II Top** säuselt hier mit 0,2 Sone nur halb so laut. Abseits der Lautstärke überzeugt die **Phantom** mit hoher Spieleleistung noch knapp vor der MSI **R7970 Lightning** und knapp hinter der Asus **GTX670**. Mit der **Phantom** spielen Sie alle Spiele in Full HD mit vierfacher Kantenglättung ruckelfrei, die meisten Titel laufen auch mit 8x AA noch problemlos. Die gesteigerten Taktraten von 1.005/6.110 MHz (statt 915/6.008 MHz) machen sich in Spielen nicht bemerkbar. Ebenfalls in die Kategorie »Phantom« passt die Ausstattung, denn abgesehen von zwei Video-Adaptoren und einem Stromkabel liegt nichts im Karton. Extras Fehlanzeige.

### Behutsame Übertaktung bringt wenig

#### 6. Platz Club 3D Radeon HD 7970 royalKing

Der (selbsternannte) König arbeitet vornehm zurückhaltend, die Leistung hingegen passt nicht ganz zum royalen Namen.

Ganz knapp entgeht der Club 3D **Radeon HD 7970 royalKing** der Leistungssieg unter den Radeon-Karten, nur die MSI **R7970 Lightning** ist noch schneller. Club 3D steigert die Taktraten moderat von 925/5.500 MHz auf 975/5.500 MHz, dementsprechend steigt auch die Leistung gegenüber dem Referenztakt nur unwesentlich um durchschnittlich etwa drei Prozent. Verglichen mit dem übrigen Testfeld muss die **royalKing** alle anderen Teilnehmer passieren lassen, nur die Modelle mit HD-7950-Chip arbeiten langsamer. Das liest sich nun schlimmer, als es ist, weil wir auch mit der Club 3D **Radeon HD 7970 royalKing** jeden Titel in Full HD mit 4x AA völlig problemlos flüssig spielen. Zum Beispiel in **Battlefield 3** oder **Crysis 2** bringt die Karte immerhin 50 Bilder pro Se-

kunde auf den Monitor. Die Stromverbrauchsmessung zeigt aber auch, dass die GeForce-Modelle derzeit effizienter arbeiten, denn mit 0,18 fps/Watt liegt die **royalKing** weit von den 0,22 fps/Watt einer Gainward **GTX 670 Phantom** entfernt. Dafür punktet die Karte von Club 3D im direkten Konkurrenzvergleich mit einem sehr guten, weil sehr leisen Kühler. In Spielen rauscht dieser mit maximal 1,5 Sone und ist damit wesentlich leiser als die lauten 3,6 Sone der MSI **R7970 Lightning** mit gleichem Grafikchip. Knauserig zeigt sich der Hersteller hingegen bei der Ausstattung, denn abgesehen von einer Crossfire-Brücke zum Verbinden von zwei Radeon-Karten liegen der **royalKing** keine Extras bei – der Adel ist heutzutage offenbar geizig.

#### 7. Platz Zotac GeForce GTX 670 AMP!

Mit einem riesigen Kühler aus drei Lüftern sowie dicken Heatpipes stellt sich die 430 Euro teure AMP! dem Test – und enttäuscht.

Massiver Materialaufwand bei Kühlern kann nur zwei Dinge bedeuten: hohe Leistung und minimale Lautstärke. Bei der Zotac **GeForce**





**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.





Die Taktsteigerung der Point of View GeForce GTX 680 Ultracharged zieht einen **höheren Stromverbrauch** nach sich – statt zwei 6-Pol-Steckern benötigt die Karte eine sechs- und eine achtpolige Stromleitung.

**GTX 670 AMP!** steht der Brachial-Kühler allerdings nur für immense Leistung, nicht aber für Flüsterbetrieb, denn mit 3,0 Sone in Spielen arbeitet die Karte nicht nur für verwöhnte Spielerohren deutlich zu laut. Zumal die ebenfalls überaktete Asus **GTX670 Direct CU II Top** bei minimal geringerer Spieleleistung lediglich 0,9 Sone produziert – trotz deutlich weniger ausladendem Kühlerdesign. Spieler, denen es hingegen hauptsächlich auf Leistung ankommt, wird der Lärm möglicherweise egal sein, denn spätestens wenn die Surround-Anlage brüllt und der Bass wummert, ist auch das Dauerrauschen vergessen. In Spielen zeigt sich die **GeForce GTX 670 AMP!** dann von ihrer guten Seite und liefert annähernd die Leistung einer GeForce GTX 680. Die Karte überholt die versammelte Radeon-Konkurrenz locker und liegt knapp zehn Prozent hinter der ebenfalls

überakteten Palit **GeForce GTX 680 Jetstream**. In unserem Test erreicht die **AMP!** erst in extremen Auflösungen von 2560x1600 ihre Grenze, Full HD bewältigt die Karte hingegen auch mit 8x MSAA problemlos – außer im extrem anspruchsvollen **Max Payne 3**. Die Ausstattung ist wie bei den meisten aktuellen Grafikkarten mit lediglich einem DVI-auf-VGA-Adapter asugesprochen dürrig. Unterm Strich ist die Asus **GTX670 Direct CU II Top** die derzeit interessantere GTX 670, da sie nahezu gleichschnell, dabei aber wesentlich leiser arbeitet.

## 8. Platz **Gigabyte Radeon HD 7950 Windforce 3X**

**Trotz drei Lüftern und erhöhten Taktraten landet die Windforce wegen der starken Konkurrenz nur auf Platz 8.**

Mit 360 Euro ist die Gigabyte **Radeon HD 7950 Windforce 3X** die günstigste Grafikkarte in unserem Vergleichstest und nochmal 20 Euro billiger als die HD-7950-Modelle von MSI und Sapphire. Trotz des fairen Preises verpasst der Hersteller seiner HD 7950 aber nicht nur höhere Taktraten, sondern auch einen neuen, leiseren Kühler mit drei Ventilatoren. Gigabyte verspricht für das haus-eigene »Windforce«-Aggregat eine bis zu 35 Prozent bessere Kühlung; die Leistung soll dank 900 statt 800 MHz Chiptakt deutlich

steigen. Beide Versprechen löst Gigabyte ein, denn die **Windforce 3X** rechnet in Spielen rund acht Prozent schneller als eine HD 7950 mit Standardtaktraten und rauscht mit 1,5 Sone unter Last auch vergleichsweise leise. In unseren Spiele-Tests liegt die Karte bei der Leistung minimal vor der ebenfalls überakteten MSI **Radeon HD 7950 Twin Frozr**, kann aber nicht bei den GTX-670-Modellen mithalten. Wie alle Karten in unserem Test liefert auch die **Windforce 3X** genügend Leistung für Full HD mit 4x AA, erst höhere Auflösungen oder noch feinere Kantenglättungsmodi überfordern die Karte teilweise. In **Max Payne 3** bricht die Leistung in 1920x1080 mit 8x AA zum Beispiel auf unspielbare 23,6 fps ein. Geizig zeigt sich Gigabyte bei der Ausstattung. Außer eine Crossfire-Brücke gibt es keine Extras – schwach.

## 9. Platz **MSI Radeon HD 7950 Twin Frozr**

**Schnell, leise und dennoch nur Platz 9 – die MSI HD 7950 Twin Frozr ist solide, aber auf diesem hohen Niveau nicht sensationell.**

380 Euro kostet die MSI **Radeon HD 7950 Twin Frozr** und bietet mehr als genügend Leistung, um aktuellste Titel in Full HD und maximalen Details zu spielen; selbst vierfache Kantenglättung ist meist kein Problem. Mit von 800/5.000 auf 880/5.000 MHz ge-

## Test-Ergebnisse

	1 <b>GeForce GTX 680 Ultracharged</b>	2 <b>GeForce GTX 680 Jetstream</b>	3 <b>GTX 670 Direct CU II TOP</b>	4 <b>Radeon HD 7950 OC</b>	5 <b>GeForce GTX 670 Phantom</b>
Hersteller / Preis	Point of View / 620 Euro	Palit / 520 Euro	Asus / 420 Euro	Sapphire / 380 Euro	Gainward / 400 Euro
<b>Technische Angaben</b>					
Grafikchip	GeForce GTX 680 (GK104)	GeForce GTX 680 (GK104)	GeForce GTX 670 (GK104)	Radeon HD 7950 (Tahiti Pro)	GeForce GTX 670 (GK104)
GPU-/Shader-/Speicher-Takt	1.100 / 1.100 / 6.008 MHz	1.084 / 1.084 / 6.300 MHz	1.058 / 1.058 / 6.000 MHz	900 / 900 / 5.000 MHz	1.005 / 1.005 / 6.110 MHz
Videospeicher	2.048 MByte GDDR5	2.048 MByte GDDR5	2.048 MByte GDDR5	3.072 MByte GDDR5	2.048 MByte GDDR5
Speicheranbindung	256 Bit	256 Bit	256 Bit	384 Bit	256 Bit
Stromanschlüsse	1x 6-Pol + 1x 8-Pol	1x 6-Pol + 1x 8-Pol	2x 6-Pol	2x 6-Pol	2x 6-Pol
<b>Bewertung</b>					
<b>Spieleleistung 60%</b> Pro & Kontra	<b>58/60</b> extrem schnell 4xAA bis 2560x1600 jederzeit ruckelfrei 8xAA bis 2560x1600 meist flüssig	<b>58/60</b> extrem schnell 4xAA bis 2560x1600 jederzeit ruckelfrei 8xAA bis 2560x1600 meist flüssig	<b>55/60</b> sehr schnell 4xAA bis 1920x1080 jederzeit ruckelfrei 8xAA bis 1920x1080 meist flüssig	<b>52/60</b> schnell 4xAA bis 1920x1080 jederzeit ruckelfrei 8xAA bis 1920x1080 oft flüssig nur in 2560x1600 mit Kantenglättung teilweise überfordert	<b>54/60</b> sehr schnell 4xAA bis 1920x1080 jederzeit ruckelfrei 8xAA bis 1920x1080 meist flüssig
<b>Bildqualität 10%</b> Pro & Kontra	<b>10/10</b> sehr gute Kantenglättung sehr guter anisotroper Texturfilter beste Shader-Kantenglättung	<b>10/10</b> sehr gute Kantenglättung sehr guter anisotroper Texturfilter beste Shader-Kantenglättung Supersampling leicht matschig	<b>10/10</b> sehr gute Kantenglättung sehr guter anisotroper Texturfilter beste Shader-Kantenglättung Supersampling leicht matschig	<b>10/10</b> sehr gute Kantenglättung sehr guter anisotroper Texturfilter bestes Supersampling Shader-Kantenglättung leicht matschig	<b>10/10</b> sehr gute Kantenglättung sehr guter anisotroper Texturfilter beste Shader-Kantenglättung Supersampling leicht matschig
<b>Energieeffizienz 10%</b> Pro & Kontra	<b>9/10</b> sehr gute Energieeffizienz sehr niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf vergleichsweise sparsam in Spielen	<b>9/10</b> sehr gute Energieeffizienz sehr niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf vergleichsweise sparsam in Spielen	<b>7/10</b> gute Energieeffizienz sehr niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf vergleichsweise sparsam in Spielen	<b>7/10</b> gute Energieeffizienz sehr niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf vergleichsweise sparsam in Spielen	<b>8/10</b> sehr gute Energieeffizienz sehr niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf vergleichsweise sparsam in Spielen
<b>Kühlsystem 10%</b> Pro & Kontra	<b>9/10</b> unter Windows unhörbar auch unter Last leise niedrige Temperaturen	<b>6/10</b> leise im Leerlauf deutlich hörbar unter Last kaum leiser als Standard-GTX-680	<b>10/10</b> unter Windows unhörbar auch unter Last sehr leise niedrige Temperaturen	<b>9/10</b> unter Windows unhörbar auch unter Last leise niedrige Temperaturen	<b>7/10</b> unter Windows unhörbar niedrige Temperaturen unter Last leicht hörbar
<b>Ausstattung 10%</b> Pro & Kontra	<b>6/10</b> 3D Vision PhysX SLI 2x DVI HDMI 1.4a Displayport keine Adapter keine Vollversionen	<b>7/10</b> 3D Vision PhysX SLI 2x DVI HDMI 1.4a Displayport DVI-VGA-Adapter DVI-HDMI-Adapter keine Vollversionen	<b>7/10</b> 3D Vision PhysX SLI 2x DVI HDMI 1.4a Displayport keine Videoadapter keine Vollversionen	<b>8/10</b> Backup-Bios Eyefinity Crossfire 1x DVI HDMI 1.4a 2x Mini-Displayport 1,8 Meter HDMI-Kabel MiniDP-DP-Adapter MiniDP-DVI-Adapter DVI-auf-VGA-Adapter keine Vollversionen	<b>7/10</b> 3D Vision PhysX SLI 2x DVI HDMI 1.4a Displayport DVI-VGA-Adapter DVI-HDMI-Adapter Stromkabel keine Vollversionen
<b>Fazit</b>	Point of View ergattert den Testsieg durch mit die höchste Spieleleistung, eine sehr leise Kühlung sowie hoher Energieeffizienz – der Preis ist aber extrem überzogen.	Die stark überaktete Jetstream schnappt sich Platz zwei und überzeugt durch extrem hohe Spieleleistung. Enttäuschend ist im Test aber die hohe Lautstärke.	Asus kühlt die GTX670 Direct CU II Top nahezu lautlos und betreibt sie dennoch mit höheren Taktraten. Resultat ist eine sehr gute Grafikkarte praktisch ohne Schwächen.	Die Sapphire Radeon HD 7950 OC ist eine der günstigsten Karten im Test, dennoch sind Spieleleistung, Energieeffizienz und Lautstärke auf sehr gutem Niveau.	Gainwards GeForce GTX 670 Phantom arbeitet sehr schnell, ist mit 2,7 Sone in Spielen aber aus dem geschlossenen Gehäuse heraus zu hören – der einzige echte Patzer.
<b>Preis/Leistung</b>	<b>Ungenügend</b>	<b>Mangelhaft</b>	<b>Ausreichend</b>	<b>Befriedigend</b>	<b>Ausreichend</b>
	92	90	89	86	86



steigerten Taktraten steigt die Spieleleistung um messbare fünf Prozent, wie bei den meisten anderen übertakteten Grafikkarten ist diese Performance-Spritze aber nicht spürbar. Dass die MSI **Radeon HD 7950 Twin Frozr** sich weit hinten in unserem Vergleichstest einordnen muss, liegt aber nicht an der Leistung, sondern am verflucht dichten Konkurrenzumfeld. So trennt die MSI nur vier Punkte von der viertplatzierten Sapphire **Radeon HD 7950 OC**, Punkte, die die MSI-Karte bei der Lautstärke und der Ausstattung einbüßt. Die 2,4 Sone unter Last sind ein gutes Stück lauter als die Sapphire (1,7 Sone), zudem fällt die Ausstattung spärlicher aus. Während Sapphire ein HDMI-Kabel sowie jede Menge Video-Adapter beilegt, fehlen bei MSI diese Strippe sowie ein Teil der Adapter. Alles in allem ist die MSI **Radeon HD 7950 Twin Frozr** also keine schlechte Karte, die Konkurrenz liegt in einigen Bereichen nur eben einen Hauch weiter vorne.

### 10. Platz **MSI R7970 Lightning**

**Auch der letzte Platz geht an MSI. Zwar strotzt die 530 Euro teure Lightning vor Übertaktungspotenzial, »normale« Spieler bekommen aber zu wenig geboten.**

MSI peppt die **R7970 Lightning** mit allerlei Extras auf, die vor allem Übertakter anspre-

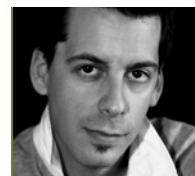
chen sollen und alle auf ein Ziel ausgerichtet sind: mehr Takt. So können geneigte Spieler sämtliche Beschrankungen des Bios umgehen und so ansonsten unmögliche Taktraten oder Spannungen einstellen. Der so genannte GPU-Reaktor auf dem Rücken der Karte soll laut MSI die Energieversorgung optimie-

## Größer ist nicht unbedingt besser

ren und durch weniger Stromschwankungen nachvollziehbarere und verlässlichere Übertaktungsergebnisse garantieren. Die Doppellüfter sind mit einem Durchmesser von jeweils 95 mm zudem deutlich größer als die 75-mm-Rotoren anderer Karten wie der MSI **R7950 Twin Frozr**.

Doch wie wirken sich all diese Maßnahmen aus? Im normalen Spielbetrieb gar nicht. Zwar überholt die MSI-Karte durch die Übertaktung von 925/5.500 auf 1.070/5.600 MHz eine Standard-HD-7970 um gut fünf Prozent, was aber in keiner Weise den Aufpreis von gut 100 Euro rechtfertigt, auch weil die wesentlich günstigere Club 3D **Radeon HD 7970 royalKing** fast das Gleiche leistet. Zudem nervt die 530-Euro-Lightning unter Last mit einem deutlich zu lauten Lärmpegel von 3,6 Sone. Zwar halten

die riesigen Propeller die Karte dabei auf 68°C, doch wollen wir höhere Taktraten gar nicht weiter ausprobieren, wenn die Drehzahl ebenfalls steigt. Bei den Video-Anschlüssen verzichtet MSI auf HDMI sowie Displayport und verpasst der Karte neben den beiden DVI-Schnittstellen noch vier Mini-Displayport-Ausgänge. Alles in allem ist die **Lightning** für normale Spieler das viele Geld nicht wert. Denn die bekommen mit anderen Modellen deutlich mehr Leistung bei leiserem Betrieb – da helfen auch keine extremen Übertaktungsversuche. **HW**



### Teuer ist nicht besser

Hendrik Weins  
Redakteur Hardware  
hendrik@gamestar.de

Spieler-Enthusiasten werden derzeit gut bedient – die besten Oberklasse-Grafikkarten vereinen rekordverdächtige Leistung mit einem leisen Betrieb und einem geringen Stromverbrauch. Persönlich gefällt mir die Asus GTX 670 Direct CU II Top am besten – hier stimmt das Verhältnis von Preis, Leistung und Lautstärke. Generell leisten die Geforce-Karten bei einem entsprechenden Aufpreis etwas mehr. Wer aber günstig in die Grafikkarten-Oberklasse einsteigen möchten, greift am besten zu einer Radeon HD 7950.

6	7	8	9	10
<b>Radeon HD 7970 royalKing</b>	<b>Geforce GTX 670 AMP!</b>	<b>Radeon HD 7950 Windforce 3X</b>	<b>Radeon HD 7950 Twin Frozr</b>	<b>R7970 Lightning</b>
Club 3D / 430 Euro	Zotac / 430 Euro	Gigabyte / 360 Euro	MSI / 380 Euro	MSI / 520 Euro
Radeon HD 7970 (Tahiti XT) 975 / 975 / 5.500 MHz 3.072 MByte GDDR5 384 Bit 1x 6-Pol + 1x 8-Pol	Geforce GTX 670 (GK104) 1.098 / 1.098 / 6.608 MHz 2.048 MByte GDDR5 256 Bit 2x 6-Pol	Radeon HD 7950 (Tahiti Pro) 900 / 900 / 5.000 MHz 3.072 MByte GDDR5 384 Bit 2x 6-Pol	Radeon HD 7950 (Tahiti Pro) 880 / 880 / 5.000 MHz 3.072 MByte GDDR5 384 Bit 2x 6-Pol	Radeon HD 7970 (Tahiti XT) 1.070 / 1.070 / 5.600 MHz 3.072 MByte GDDR5 384 Bit 2x 8-Pol
<b>54/60</b> sehr schnell 4xAA bis 1920x1080 jederzeit ruckelfrei 8xAA bis 1920x1080 meist flüssig	<b>55/60</b> sehr schnell 4xAA bis 1920x1080 jederzeit ruckelfrei 8xAA bis 1920x1080 meist flüssig	<b>52/60</b> schnell 4xAA bis 1920x1080 jederzeit ruckelfrei 8xAA bis 1920x1080 oft flüssig nur in 2560x1600 mit Kantenglättung teilweise überfordert	<b>51/60</b> schnell 4xAA bis 1920x1080 jederzeit ruckelfrei 8xAA bis 1920x1080 oft flüssig nur in 2560x1600 mit Kantenglättung teilweise überfordert	<b>54/60</b> sehr schnell 4xAA bis 1920x1080 jederzeit ruckelfrei 8xAA bis 1920x1080 meist flüssig
<b>10/10</b> sehr gute Kantenglättung sehr guter anisotroper Texturfilter bestes Supersampling Shader-Kantenglättung leicht matschig	<b>10/10</b> sehr gute Kantenglättung sehr guter anisotroper Texturfilter beste Shader-Kantenglättung Supersampling leicht matschig	<b>10/10</b> sehr gute Kantenglättung sehr guter anisotroper Texturfilter bestes Supersampling Shader-Kantenglättung leicht matschig	<b>10/10</b> sehr gute Kantenglättung sehr guter anisotroper Texturfilter bestes Supersampling Shader-Kantenglättung leicht matschig	<b>10/10</b> sehr gute Kantenglättung sehr guter anisotroper Texturfilter bestes Supersampling Shader-Kantenglättung leicht matschig
<b>6/10</b> gute Energieeffizienz niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf hoher maximaler Verbrauch	<b>7/10</b> gute Energieeffizienz sehr niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf vergleichsweise sparsam in Spielen	<b>7/10</b> gute Energieeffizienz sehr niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf vergleichsweise sparsam in Spielen	<b>7/10</b> gute Energieeffizienz sehr niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf vergleichsweise sparsam in Spielen	<b>6/10</b> gute Energieeffizienz niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf hoher maximaler Verbrauch
<b>9/10</b> unter Windows unhörbar auch unter Last leise niedrige Temperaturen	<b>6/10</b> leise im Leerlauf deutlich hörbar unter Last kaum leiser als Standard-GTX-680 Drei-Slot-Kühler	<b>8/10</b> unter Windows unhörbar auch unter Last leise niedrige Temperaturen	<b>9/10</b> unter Windows unhörbar niedrige Temperaturen unter Last hörbar	<b>6/10</b> leise im Leerlauf deutlich hörbar unter Last
<b>5/10</b> Backup-Bios Eyefinity Crossfire 2x DVI HDMI 1.4a 2x Mini-Displayport Crossfire-Brücke keine Adapter keine Vollversionen	<b>6/10</b> 3D Vision PhysX SLI 2x DVI HDMI 1.4a Displayport Stromkabel DVI-VGA-Adapter keine Vollversionen	<b>6/10</b> Backup-Bios Eyefinity Crossfire 1x DVI HDMI 1.4a 2x Mini-Displayport 2x Stromadapter Crossfire-Brücke keine Software-Vollversionen keine Video-Adapter	<b>5/10</b> Backup-Bios Eyefinity Crossfire 1x DVI HDMI 1.4a 2x Mini-Displayport Crossfire-Brücke DVI-HDMI-Adapter MiniDP-DP-Adapter keine Vollversionen	<b>6/10</b> Backup-Bios Eyefinity Crossfire 2x DVI Stromkabel 4x Mini-Displayport Crossfire-Brücke DVI-HDMI-Adapter MiniDP-DP-Adapter kein HDMI keine Vollversionen
Die 7970 royalKing arbeitet sehr leise und sehr schnell. Schattenseiten der 430 Euro teuren Karte sind der hohe maximale Stromverbrauch sowie die mager Ausstattung.	Die stark übertaktete AMP! hat mehr als genügend Leistung. Trotz Drei-Slot-Kühler nervt die Karte aber unter Last mit lauten 3,0 Sone – das kostet wertvolle Punkte.	Gigabytes Windforce 3X ist so schnell und leise wie die 7950 von Sapphire. Die spartanische Ausstattung wird durch den etwas niedrigeren Preis wieder ausgeglichen.	MSIs HD 7950 Twin Frozr macht nichts falsch, kann aber in Sachen Leistung und Lautstärke mit der Konkurrenz nicht ganz mithalten – wohlgerne auf hohem Niveau.	Der letzte Platz geht an die 7970 Lightning von MSI, die zwar mit jeder Menge Übertaktungspotenzial lockt, aber in Spielen deutlich zu laut agiert und zu viel Strom verbraucht.
<b>Ausreichend</b>	<b>Ausreichend</b>	<b>Befriedigend</b>	<b>Befriedigend</b>	<b>Ungenügend</b>
84	84	83	82	82





Die drei internen Recon-3D-Varianten mit PCI-Express-1x-Anschluss: Das nackte Basismodell (links) klingt genauso wie die mit einem Abdeckblech, roten LEDs und Stereomikrofon ausgestattete Fatal1ty Professional (Mitte), die Fatal1ty Champion (rechts) bringt zudem noch einen Fronteinschub mit.

# Creative Soundblaster Recon 3D im Test

Mit den Recon-3D-Soundkarten löst Creative die sieben Jahre alte X-Fi-Generation ab. Wir lauschen der Recon 3D in Spielen, Filmen und Musik und verraten, ob die neue Soundblaster das Nischenthema Sound am PC neu beleben kann. Von Florian Klein

**W**er vor rund 25 Jahren nicht nur an Geldspielautomaten erinnernde Piepsgeräusche aus einem meist irgendwo im PC-Gehäuse klebenden Mini-Lautsprecher als akustische Spieleunterhaltung wollte, der musste zu einer separaten Soundkarte greifen. Die stammte zunächst größtenteils von

Adlib, weil deren Soundkarten Ende der 80er-Jahre von den meisten Spielen unterstützt wurden. 1989 brachte Creative dann allerdings die erste Soundblaster-Karte heraus. Die war nicht nur voll kompatibel zum Adlib-Standard, sondern besaß zudem einen Gameport-Anschluss, womit

sich die damals noch wesentlich weiter verbreiteten Joysticks benutzen ließen. Da separate Gameport-Erweiterungskarten um die 50 Mark kosteten, die erste Soundblaster-Karte inklusive Gameport aber nicht mehr als die Adlib-Konkurrenz, mauserten sich die Soundblaster innerhalb kurzer Zeit zu den beliebtesten Erweiterungskarten für den Spiele-PC. Spätestens 1992 mit der Einführung der Soundblaster 16 wurden die Creative-Platinen endgültig der PC-Audio-Standard unter DOS, und die meisten Konkurrenten fertigten nur Soundblaster-Klone. Mit dem Erscheinen von Windows 95 im gleichnamigen Jahr gerieten die Soundblaster-Karten aber unter Druck, denn die neue Audio-Schnittstelle »Windows Multimedia API« (später Direct Sound als Teil von DirectX) führte einen Audio-Standard ein, der die praktisch absolute Soundblaster-Dominanz nach und nach beendete, als immer mehr Spiele für Windows statt für DOS erschienen.

Um sich von den daraufhin immer häufiger auf Mainboards zu findenden Onboard-Soundchips und der Konkurrenz abzusetzen, entwickelte Creative schließlich die Umgebungssimulation EAX, die Geräusche

in Echtzeit an den jeweiligen Aufenthaltsort Ihrer Spielfigur anpasst. In Höhlen etwa war das anfangs ein simpler Halleffekt, mit späteren EAX-Versionen kamen immer mehr ausgeklügelte und simultane Effekte hinzu. Allerdings mussten die Entwickler ihre Spiele auch extra für EAX anpassen. Während viele Titel das von Creative für alle Soundchips freigegebene EAX 2.0 beherrschten, wird die bislang ausschließlich von der 2005 erschienenen X-Fi-Serie unterstützte Version EAX 5.0 HD nur von sehr wenigen Spielen genutzt und ist heute höchstens noch ein schwaches Kaufargument für eine Soundblaster-Karte.

## Schwächer als X-Fi

Viel wichtiger ist mittlerweile die Raumklangsimitation, die gute Soundkarten auf Stereo-Headsets ermöglichen, die dank der vielen Multiplayer-Titel immer beliebter werden. Einen großen Schritt stellt vor sieben Jahren hier die **Soundblaster X-Fi** dar, die mit ihrem CMSS-3D genannten Verfahren erstmals eine glaubwürdige Raumklangsimitation mit meist intuitiver Ortbarkeit

### ⊕ Stärken

- + tolle Raumklangsimitation
- + separater Headset-Anschluss
- + eigener Kopfhörervorverstärker
- + komfortable Bedienung
- + EAX 5.0 und Dolby Digital Life

### ⊖ Schwächen

- weniger Funktionen als X-Fi
- keine Hardware-Beschleunigung für EAX
- Digital-Analog-Wandler fest im Chip
- kein DTS Connect mehr



von Geräuschen im virtuellen Klangraum bietet. Um Surround-Sound auf Stereo-Headsets mit nur einem Lautsprecher pro Ohrhörer zu simulieren, verändert die Soundkarte die mit Richtungs-

## Recon-Raumklang ist Spitze

informationen versehen. Geräusche eines Spiels unterschiedlich. In der Realität bestimmen wir die Richtung eines Klangs anhand des minimalen Zeitunterschiedes, mit dem ein Geräusch unsere beiden Ohren erreicht, sowie anhand der Art und Weise, wie unser Kopf und vor allem unsere Ohrmuscheln die ankommenden Schallwellen brechen und dämpfen. Genau diesen Mechanismus versucht eine Raumklangs simulation zu imitieren und bearbeitet die Geräusche je nach der Richtung, aus der sie im Spiel erschallen, so, dass unsere Ohren beziehungsweise unser Gehirn getäuscht wird. Da die Raumklangs simulation der X-Fi allen damals erhältlichen Spieler-Soundkarten deutlich überlegen ist und immer noch zu den besten Verfahren gehört, auch wenn das von vielen USB-Headsets verwendete Dolby Headphone mittlerweile aufgeschlossen hat, steckt in vielen Spiele-PCs immer noch zu Recht eine X-Fi.

Die bereits vor einigen Monaten vorgestellte und mittlerweile auch verfügbare **Soundblaster Recon 3D**-Serie löst nun die X-Fi ab. Bisher sind vier Modelle erhältlich, drei da-

von als interne PC-Soundkarten mit PCI-Express-1x-Anschluss: die **Soundblaster Recon 3D** ab 65 Euro (Bulk-Version ohne Zubehör), die **Soundblaster Recon 3D Fatal1ty Professional** für

etwa 125 Euro und die **Recon 3D Fatal1ty**

**Champion** zu einem Preis von etwa 160 Euro. Dazu kommt noch eine USB-Variante namens **Recon 3D USB** (85 Euro), die auch an Playstation 3 und Xbox 360 funktioniert. Wir testen die drei internen Recon-3D-Modelle, die sich nur in der Ausstattung und der Optik unterscheiden. So bringt die **Recon 3D Fatal1ty Professional** im Gegensatz zum Basismodell ein kleines Stereomikrofon mit, besitzt eine Metallabschirmung mit

Sichtfenster und wird von zwei roten LEDs beleuchtet. Der **Fatal1ty Champion**-Variante wiederum liegt zusätzlich noch ein Fronteinschub für einen 5,25-Zoll-Laufwerkschacht mit Mikrofon- und Line-Eingang, Lautstärke- sowie Effektreglern bei. Anders als bei der X-Fi-Generation und angesichts der deutlichen Preisunterschiede etwas überraschend unterscheiden sich die drei Modelle klanglich nicht im Geringsten. Denn bei den Recon-3D-Karten steckt der wichtige Digital-Analog-Wandler direkt im Chip statt wie bislang separat auf der Platine – die Möglichkeit, Soundblaster-Karten mit besser klingenden Wandlern und Vorverstärkern auszustatten (wie es etwa Audientech mit dem X-Fi-Chip macht), fällt damit bei der Recon-Serie weg.



Der Aufnahmewinkel des den Fatal1ty-Modellen beiliegenden **Stereomikrofons** lässt sich im Treiber anpassen. So können Sie auch bei verhältnismäßig viel Umgebungslärm problemlos darüber chatten.

# LC-POWER

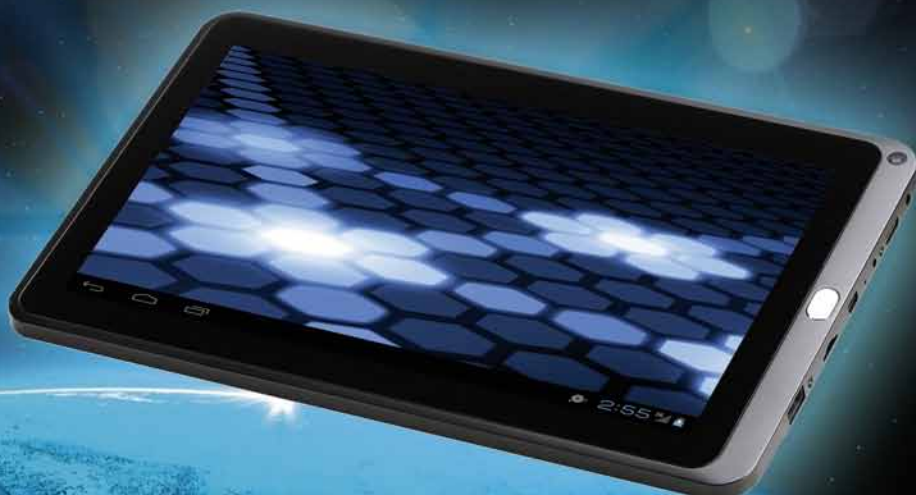
## MIRA-1

### 10,1" - TABLET COMPUTER



LC10TAB-A10 - MIRA-1

- ▶ ANDROID 4.0
- ▶ 10,1 CAPACITIVE TOUCH SCREEN
- ▶ CPU: 1,2 GHZ A10
- ▶ RAM: 1GB DDR3



- ▶ MEMORY: 8GB NAND-FLASH
- ▶ TF CARDEADER, FRONT-CAMERA, WIFI, HDMI, FULL HD / 3D VIDEO PLAYBACK



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

[www.lc-power.com](http://www.lc-power.com)



Überhaupt wirken die **Soundblaster Recon 3D**-Modelle in vielerlei Hinsicht auf uns eher als Rückschritt gegenüber der X-Fi: So hat Creative den für Hobbymusiker interessanten Audioerstellungsmodus samt Midi-Synthesizer komplett gestrichen und der digitale Soundprozessor (»DSP«) ist nicht mehr frei programmierbar. Auch die für Musiker wichtigen ASIO-Treiber für möglichst latenzfreie Wiedergabe fehlen bei der **Recon 3D**. Wer Spieleklang digital an ein 5.1-System übergeben will, muss zudem auf das DTS-Connect-Verfahren verzichten und Dolby Digital Life nutzen. Die X-Fi-Karten beherrschen noch beide Varianten, ebenso wie 7.1-Ausgabe, während sich die **Recon 3D** auf maximal 5.1 beschränkt und zudem die THX-Lautsprecherkonfiguration unter den Tisch fallen lässt. Außerdem lässt die **Recon 3D** die EAX-Effekte jetzt per Software von der CPU berechnen, während eine X-Fi dafür noch Hardware-Beschleunigung bietet. Fairerweise ist das im Zeitalter der Multi-Core-CPU's aber kein merklicher Nachteil mehr, denn die Prozessoren bieten mittlerweile so viel Leistung, dass durch die EAX-Berechnung kein spürbarer Performance-Nachteil mehr entsteht, ganz anders als noch zu Zeiten der Einkernprozessoren wie etwa dem Pentium 3 oder 4.

Nach all den Nachteilen und Einschränkungen der Recon 3D gegenüber den X-Fi-Vorgängern gibt es aber auch Positives zu berichten. So besitzen die Recon-3D-Karten zusätzlich zu den drei 3,5-mm-Klinkenausgängen für die analoge 5.1-Wiedergabe jetzt

## Für Spieler konzipiert

einen separaten Kopfhörerausgang, sodass sich Lautsprecher und Headset gleichzeitig anschließen lassen. Zwischen Headset-Ausgang und Lautsprechern wechseln Sie dabei per Treiber mit wenigen Mausklicks, und auch das nervige Umstecken entfällt. Dazu kommen noch jeweils ein digitaler, optischer Aus- und Eingang sowie ein auf der Platine angebrachter Stecker für eventuell vorhandene Audio-Anschlüsse an der Front des PC-Gehäuses. Dass Creative bei der Recon-Serie speziell an Headset-Spieler gedacht hat, zeigt auch der eigens für Kopfhörer gedachte Verstärker, der selbst bei Studiokopfhörern mit großen Lautsprechern für ausreichend Lautstärke sorgt.

Unter »Crystal Voice« fasst Creative Funktionen zusammen, die für bessere Sprachverständlichkeit sorgen und die es bislang nur für das X-Fi Topmodell **Titanium HD** (130 Euro) gibt. Bei der Recon-3D-Serie werden diese Funktionen allerdings vom Soundchip beschleunigt. Im »Crystal Voice«-Reiter des Recon-3D-Treibers wählen Sie zum einen ohne Umweg über die Windows-Systemsteuerung bequem zwischen am PC angeschlossenen Mikrofonen beziehungsweise den vorhandenen Audio-Eingängen und zum anderen die Mikrofonempfindlichkeit sowie den Verstärkungsgrad. Dazu kommt



Ein Klick wechselt zwischen Headset-Ausgang und angeschlossenen Lautsprechern.

ein Nebengeräuschfilter und eine Echounterdrückung. Hinter »Smart Volume« verbirgt sich ein regelbarer Kompressor, der auf Wunsch dafür sorgt, dass Ihre Stimme stets in etwa gleich laut übertragen wird, egal ob Sie gerade lauter oder leiser ins Mikro sprechen. Dazu kommen 18 voreingestellte Effekte, die Ihre Stimme auf Wunsch von Alien bis Zwerg verändern. Die »Focus«-Funktion schließlich dient zum Verändern des Aufnahmewinkels des den Fatal1ty-Modellen beiliegenden Stereomikrofons. Bei engem Winkel müssen Sie direkt vor dem Mikrofon sprechen, dafür werden Nebengeräusche von Klangquellen außerhalb des Winkels effizient herausgefiltert. Bei weiterem Winkel haben Sie dagegen mehr Bewegungsfreiheit. Praktisch für alle, die lieber einen Kopfhörer und ein Tischmikrofon statt eines Headsets verwenden. Allerdings muss es zwingend das beiliegende Stereomikrofon sein, sonst klappt die Focus-Funktion nicht.

Ebenfalls neu ist der »Scout Mode«, der für bessere Ortbarkeit von gegnerischen Schritten und leisen Geräuschen sorgen soll, die im Gefechtslärm leicht untergehen. Unserer Meinung nach ist diese Funktion ein simpler Kompressor, der zwar leise Geräusche lauter und laute Geräusche leiser macht, sodass Sie teils tatsächlich leise Schritte leichter wahrnehmen. Allerdings verlieren die Klangkulissen auch spürbar an Dynamik und Räumlichkeit, was unterm Strich keinen Spaß macht und auch keine handfesten Vorteile bei der akustischen Ortung von Gegnern bringt. Im Treiber können Sie eine Tastenkombination definieren, über die Sie den »Scout Mode« in Spielen nahtlos ein- und ausschalten. Eine der größten Verbesserungen der Recon 3D ist sowieso der Treiber. War es bei der X-Fi noch relativ umständlich, zwischen den drei Modi (Spiel, Unterhaltung, Musikerstellung) umzuschalten

und dann trotzdem viele Einstellungen wie etwa die Mikrofonempfindlichkeit über die Windows-Systemsteuerung anpassen zu müssen, so vereint der Recon-3D-Treiber alle für die Klangsteuerung relevanten Regler. Ein Klick auf das (optionale) Symbol im Systemtray neben der Windows-Uhr und das übersichtliche Menü öffnet sich. Hier schalten Sie etwa zwischen Headset- und Lautsprechern um, definieren die Lautstärke einzelner Kanäle, regeln die Mikrofonempfindlichkeit oder die Trennfrequenz für den Bass, was bei 2.1- und 5.1-Anlagen hilfreich ist. Dazu lassen sich alle Einstellungen in Profilen speichern beziehungsweise leicht aus dem Internet herunterladen und importieren.

Doch nun zur wichtigsten Frage: Wie klingt die **Recon 3D** in Spielen, Musik und Filmen? Die Klangqualität des im Chip integrierten Wandlers ist gut, wenn auch nicht wirklich hochwertig. Ohne Effekte und zugeschalteten Equalizer klingen alle drei PCI-Express-Modelle der Recon 3D klar differenziert und die Auflösung ist gut. Im Vergleich zu Soundkarten mit hochwertigeren Wandlern fehlt aber das letzte Quäntchen Detailtreue und Dynamik, sodass etwa sehr filigrane Höhen weniger präzise klingen und die Wiedergabe



Die **USB-Variante der Recon 3D** (85 Euro) bietet die gleichen Funktionen wie die PCI-Express-Varianten, allerdings ohne 5.1-Ausgang oder Dolby Digital Life.





Die Surround-Simulation THX TruStudio Pro lässt sehr glaubhafte 3D-Klangwelten entstehen.

etwas gepresster und weniger luftig wirkt. Allerdings bemerken Sie das nur mit hochwertigen Kopfhörern oder Lautsprechern und bei hochqualitativen Musikaufnahmen. Wer nicht gerade ein absoluter HiFi-Enthusiast (mit entsprechend teurem Equipment) ist, merkt davon nichts. Für Spieler viel wichtiger ist die Qualität der Raumklangsimitation, die sich bei der Recon-Serie jetzt unter »THX TruStudio Pro« statt wie bei der X-Fi unter »CMSS-3D« findet. Und da leistet sich die Recon 3D keinerlei Schwächen – eine derart überzeugende Räumlichkeit in Titeln wie **Battlefield 3** schaffen bislang nur die X-Fi-Vorgänger. In Verbindung mit einem guten Stereo-Headset (ab 50 Euro aufwärts) entfaltet sich der brachiale Schlachtenlärm in beeindruckendem 3D-Klang um die Spielfigur herum. Selbst Höhenunterschiede wie etwa beim Überflug eines Helikopters setzt die Raumklangsimitation glaubhaft um, und wir fühlen uns akustisch mitten ins Geschehen versetzt. Im Vergleich zur bereits sehr guten

Surround-Simulation der X-Fi kann die **Recon 3D** subjektiv hier sogar noch ein wenig mehr überzeugen, der Unterschied ist aber marginal. Unterm Strich scheinen die Algorithmen von THX TruStudio Pro und dem CMSS-3D der X-Fi-Serie jedenfalls sehr ähnlich zu sein, denn der räumliche Eindruck liegt bei beiden Verfahren auf ähnlichem, sehr hohem Niveau. Die Kombination aus Soundblaster-Karte (egal ob X-Fi oder **Recon 3D**) sowie einem guten Stereo-Headset ist unserer Meinung nach absolut empfehlenswert.

Ähnlich verhält es sich bei Filmen, die Raumklangsimitation funktioniert bei entsprechender Tonspur ebenfalls sehr gut. Das Problem der vor allem bei 5.1-Lautsprechern häufig zu leisen Stimmen entschärft die »Dialog Plus«-Funktion meist spürbar, indem sie die entsprechenden Frequenzbereiche stärker in den Vordergrund rückt. Auch beim Musikhören macht die **Recon 3D** eine gute Figur, vor allem die bereits von der X-Fi-Serie bekannte »Crystalizer«-Funktion verhilft dem in der Standardeinstellung etwas flachen Eindruck zu spürbar mehr Brillanz und Dynamik, ohne die Klangcharakteristik zu verändern. Ob man die Funktion mag, ist allerdings Geschmackssache. Musikliebhaber mit Anspruch verschmähen den Crystalizer in der Regel, die meisten Probehörer aus der Redaktion und dem Bekanntenkreis empfinden das Resultat allerdings als positiv.

Unterm Strich stößt uns bei der **Soundblaster Recon 3D** zunächst der Wegfall zahlreicher Funktionen sauer auf, vor allem für Hobbymusiker bietet sie nichts mehr. Auch mit der dreisten Werbung für einen angeblichen »Quad-Core-Soundchip« greift Creative daneben, beschleunigt die Recon-Serie doch weniger Funktionen in Hardware als die Vorgänger. Kurz gesagt: Die Hardware der Recon-Serie dürfte deutlich weniger leistungsfähig sein als bei der X-Fi. Allerdings müssen wir auch zugeben, dass kaum ein Spieler die

Funktionen des Musikerstellungsmodus der X-Fi jemals genutzt haben dürfte und die fehlende EAX-Beschleunigung bei jedem halbwegs aktuellen Dual-Core-Prozessor nicht mehr ins Gewicht fällt. Bei den für Spieler wichtigen und häufig genutzten Funktionen macht die Recon 3D zudem auch alles richtig: Die Raumklangsimitation ist spitze und schafft beeindruckende 3D-Klangwelten. Dazu kommt ein Treiber, der alle für Spiele und Sprachkommunikation wichtigen Funktionen übersichtlich bündelt und wesentlich komfortablen Zugriff darauf bietet als bei den Vorgängern oder der Konkurrenz.

## Unnötig teuer

Die Preisgestaltung ist angesichts der höchstwahrscheinlich günstiger zu fertigenden Recon-Hardware aber noch eine Frechheit. Einzig das Basismodell **Soundblaster Recon 3D** in der Bulk-Version ohne Zubehör hat mit etwa 65 Euro einen akzeptablen Preis. Die 20 Euro teurere Retail-Version lohnt sich dagegen nicht, da kein den Aufpreis rechtfertigendes Zubehör beiliegt. Und die absolut identisch klingenden Fatal1ty-Modelle sind mit 125 Euro für die **Fatal1ty Professional** (mit Stereomikrofon, Abdeckblech und roten LEDs) und 160 Euro für die **Fatal1ty Champion** (mit zusätzlichem Fronteinschub) viel zu teuer. Wer Wert auf hochwertige Wandler legt oder Hobbymusiker ist, sollte nach wie vor zu einer Soundblaster X-Fi der Vorgängergeneration greifen. **FK**

PREIS	HERSTELLER
85 Euro	Creative

### Soundkarte Soundblaster Recon 3D

Soundchip	Soundcore 3D
<b>Ausgänge</b>	3x analog (5.1), 1x Kopfhörer, 1x optisch
<b>Eingänge</b>	1x Mikro/Line-In, 1x optisch
<b>Surround-Simulation</b>	ja, THX TruStudio Pro
<b>Sound-Formate</b>	Dolby Digital Life, EAX 5.0
<b>Steckplatz</b>	PCI-Express-1x

KLANG	36/40
tolle Surround-Simulation	guter Klang
sehr gute Sprachübertragungsfunktionen	
D/A-Wandler nur Mittelmaß	

SPIELELEISTUNG	17/20
Hardware-Beschleunigung für Surround-Simulation und Sprachübertragung	wenig Belastung für moderne CPUs
EAX 5.0 von CPU berechnet	

TECHNIK	18/20
dedizierter Kopfhörer-Verstärker	EAX 5.0
Dolby Digital Life	
kein ASIO-Treiber	

AUSSTATTUNG	5/10
separater Kopfhöreranschluss	sonst nichts
Front-Panel-Anschluss	

TREIBER	9/10
bündelt alle für Spieler wichtigen Audio-Funktionen	flotte Bedienung
übersichtliches Menü	
Optionen mit Erklärung	

FAZIT
Beim Spielen überzeugt die Soundblaster Recon 3D mit toller Surround-Simulation, umfangreichen Sprachübertragungsfunktionen und komfortablem Treiber. Die reine Klangqualität ist aber nur gutes Mittelmaß, und die X-Fi-Vorgänger boten da teils wesentlich mehr.

# 85

Preis/Leistung: Ausreichend

**Zwiesgespalten**

Florian Klein  
Redakteur Hardware  
florian@gamestar.de

Ich bin seit deren Erscheinen ein Fan der X-Fi-Karten, vor allem wegen der Raumklangsimitation. Daher stehe ich der Recon 3D auch äußerst skeptisch gegenüber: Weniger Funktionen und Leistung für mehr Geld? Nicht mit mir! Nach einigen Tagen des Testens muss ich aber zugeben, dass die Recon viel bequemer zu bedienen ist. Der separate Headset-Anschluss sowie die übersichtliche Sammlung aller für Spieler relevanten Optionen im Treiber machen einfach Spaß. Und die Raumklangsimitation ist wirklich Spitze! Zumal mir die nicht eben hochwertigen Recon-Wandler beim Spielen auch nicht auffallen – da ich aber bereits eine X-Fi habe, lohnt sich ein Neukauf nicht.



Ein ganzer Schwung neuer High-End-Grafikkarten hält mit dem Test in dieser Ausgabe Einzug in den Einkaufsführer. Neue Spitzenreiter gibt es außerdem bei den Notebooks und den Tastaturen.

## 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	
<b>Prozessor Sockel AM3</b>	
Phenom II X4 965 BE Boxed	95 €
<b>Prozessorkühler</b>	
Zalman CNPS7X LED	25 €
<b>Mainboard Sockel AM3</b>	
MSI 870A-G54 (FX)	75 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	
Kingston HyperX 4,0 GByte DDR3 Kit	25 €
<b>Grafikkarte</b>	
XFX Radeon HD 6870 Dual-Fan	140 €
<b>Soundkarte</b>	
auf dem Mainboard	0 €
<b>Festplatte</b>	
Seagate Barracuda 7.2 500 GByte	70 €
<b>SSD</b>	
keine	0 €
<b>DVD-Brenner</b>	
Sony Optiarc AD-7280S	20 €
<b>Gehäuse</b>	
Bitfenix Shinobi	50 €
<b>Netzteil</b>	
XFX Core Edition Pro 550W	55 €
<b>GESAMTPREIS</b>	<b>555 €</b>
<b>Schnellere Grafikkarte</b>	<b>+60 €</b>
MSI N560GTX-Ti Twin Frozr II	200 €
<b>Bessere Soundkarte</b>	<b>+55 €</b>
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	
<b>Prozessor Sockel 1155</b>	
Core i5 3450 Boxed	170 €
<b>Prozessorkühler</b>	
Scythe Katana 3	20 €
<b>Mainboard Sockel 1155</b>	
Asrock Z77 Pro3	95 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	
Kingston HyperX 4,0 GByte DDR3 Kit	25 €
<b>Grafikkarte</b>	
Sapphire Radeon HD 7850	225 €
<b>Soundkarte</b>	
auf dem Mainboard	0 €
<b>Festplatte</b>	
Seagate Barracuda 7.2 500 GByte	70 €
<b>SSD</b>	
keine	0 €
<b>DVD-Brenner</b>	
Sony Optiarc AD-7280S	20 €
<b>Gehäuse</b>	
Antec One	55 €
<b>Netzteil</b>	
NesteQ E²CS X-Strike XS 600 Watt	70 €
<b>GESAMTPREIS</b>	<b>750 €</b>
<b>Bessere Soundkarte</b>	<b>+55 €</b>
Creative X-Fi Titanium Bulk	55 €
<b>Blu-ray-Combo</b>	<b>+35 €</b>
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	
<b>Prozessor Sockel 1155</b>	
Core i5 3570K Boxed	220 €
<b>Prozessorkühler</b>	
Enermax T40-TB	35 €
<b>Mainboard Sockel 1155</b>	
Asrock Z77 Pro3	95 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	
Kingston HyperX 8,0 GByte DDR3 Kit	45 €
<b>Grafikkarte</b>	
Powercolor Radeon HD 7870 PCS+	310 €
<b>Soundkarte</b>	
Creative X-Fi Titanium Bulk	55 €
<b>Festplatte</b>	
Seagate Barracuda 7.2 500 GByte	70 €
<b>SSD</b>	
keine	0 €
<b>DVD-Brenner</b>	
Sony Optiarc AD-7280S	20 €
<b>Gehäuse</b>	
Lancool K58	65 €
<b>Netzteil</b>	
Xigmatek GoGreen 700 Watt	80 €
<b>GESAMTPREIS</b>	<b>995 €</b>
<b>Schnellere Grafikkarte</b>	<b>+110 €</b>
Asus GTX 670 Direct CU II Top	420 €
<b>Blu-ray-Combo</b>	<b>+35 €</b>
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**  
►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** **UPDATE**  
►75 ▲190 € ►online ►Quicklink: 7888  
schnell, stets leise / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

**5 MSI N560GTX Twin Frozr II OC** **UPDATE**  
►75 ▲190 € ►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 ▲190 € ►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 Sapphire Radeon HD 6850** **UPDATE**  
►72 ▼130 € ►online ►Quicklink: 7534  
schnell / Radeon HD 6850 / 1,0 GByte

**9 XFX Radeon HD 6870**  
►72 ►160 € ►online ►Quicklink: 7591  
schnell, hörbar unter Last / Radeon HD 6870 / 1,0 GByte

**10 Zotac GeForce GTX 550 Ti AMP!**  
►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 Point of View GeForce GTX 680 Ult.** **NEU**  
►92 ►620 € ►08/12 ►Quicklink: -  
schnellste Karte im Segment, leise / GeForce GTX 680 / 2,0 GByte

**2 Palit GeForce GTX 680 Jetstream** **UPDATE**  
►90 ▲500 € ►08/12 ►Quicklink: 7889  
extrem schnell, laut / GeForce GTX 680 / 2,0 GByte

**3 Asus GTX 670 Direct CU II TOP** **NEU**  
►89 ►420 € ►08/12 ►Quicklink: -  
extrem schnell / Radeon HD 7950 / 3,0 GByte

**4 Powercolor Radeon HD 7950 PCS+**  
►86 ►360 € ►online ►Quicklink: 7780  
extrem schnell, sehr leise / Radeon HD 7950 / 3,0 GByte

**5 Sapphire Radeon HD 7950 OC**  
►86 ►370 € ►08/12 ►Quicklink: 7743  
extrem schnell / Radeon HD 7950 / 3,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

**6 Gainward GeForce GTX 670 Phantom** **NEU**  
►86 ►400 € ►08/12 ►Quicklink: -  
extrem schnell, leise / GeForce GTX 670 / 2,0 GByte

**7 Club 3D Radeon HD 7970 royalKing** **NEU**  
►84 ►430 € ►08/12 ►Quicklink: -  
sehr schnell, leise / Radeon HD 7970 / 3,0 GByte

**8 Zotac GeForce GTX 670 AMP!** **NEU**  
►84 ►430 € ►08/12 ►Quicklink: -  
sehr schnell, relativ laut / GeForce GTX 670 / 2,0 GByte

**9 Powercolor Radeon 7870 PCS+** **PREISTIPP**  
►83 ▲320 € ►online ►Quicklink: 7857  
extrem schnell, leise / Radeon HD 7870 / 3,0 GByte

**10 Gigabyte Radeon 7950 Windforce**  
►83 ►350 € ►08/12 ►Quicklink: 7858  
extrem schnell, leise / Radeon HD 7950 / 3,0 GByte





**DEICHKIND**  
**AXWELL | THE BLOODY**  
**BEETROOTS** DJ SET

**MOGUAI | DADA LIFE | TOCADISCO**  
**MAYA JANE COLES | MACEO PLEX**

**DUMME JUNGS | DILLON FRANCIS | DENISHU | TAPESH**  
**LARSE | ANDRÉ HOMMEN TUJAMO | SUPERLOUNGE**  
**THYLADOMID | PLASTIK FUNK | AND MANY MORE**

---

**GEWINNE MIT ETWAS GLÜCK**  
**VIP REISEN ZUM EINZIGARTIGEN**  
**MTV MOBILE BEATS FESTIVAL**  
**AUF [MTVMOBILE.DE](http://MTVMOBILE.DE)**

---



POWERED BY:



**SAMSTAG, 18. AUGUST 2012**  
**DELTA GELÄNDE ESSEN**

PRESENTED BY:





## Monitore



## 27-ZOLL-TFTs

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

**1 Samsung Syncmaster S27A850D** UPDATE  
 ►87 ▼670 € ►04/12 ►Quicklink: 7861  
 spieletauglich, Auflösung 2560x1440, kein HDMI, HDCP

**2 Asus VK278Q** PREISTIPP  
 ►84 ▼270 € ►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**  
 ►95 ►370 € ►online ►Quicklink: 7893  
 voll spieletauglich, 3D Vision 2, sehr hohe Helligkeit in 3D, 24 Zoll

**2 Asus VG278H**  
 ►89 ►520 € ►03/12 ►Quicklink: 7754  
 voll spieletauglich, 3D Vision 2, hell in 3D, 27 Zoll

**3 BenQ XL2410T** PREISTIPP  
 ►86 ▼300 € ►online ►Quicklink: 7756  
 voll spieletauglich, in 3D dunkel, niedriger Stromverbrauch, 23,6 Zoll

**4 Acer HN274Hbmiid** UPDATE  
 ►86 ▼450 € ►online ►Quicklink: 7757  
 voll spieletauglich, sehr hohe Helligkeit, inkl. 3D Vision Kit, 27 Zoll

**5 Samsung Syncmaster S27A950D** UPDATE  
 ►83 ▼500 € ►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 ▼200 € ►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** UPDATE  
 ►92 ▼260 € ►07/12 ►Quicklink: -  
 SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Indilinx-Controller

**4 Intel SSD 520 240 GByte**  
 ►91 ►300 € ►07/12 ►Quicklink: -  
 SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Sandforce-2281-Controller

**5 OCZ Vertex 3 240 GByte** UPDATE  
 ►91 ▼210 € ►online ►Quicklink: 7541  
 SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Sandforce-2281-Controller

## Notebooks



## BIS 17 ZOLL

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

**1 Asus G75** NEU  
 ►90 ►1.800 € ►online ►Quicklink: 7927  
 sehr schnell, 3D Vision, 17,3 Zoll Full HD

**2 Alienware M17x R4** NEU  
 ►89 ►2.400 € ►online ►Quicklink: 7928  
 schnell wie Desktop-PC, sehr laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD

**3 Samsung Serie 7 Gamer 700G7A**  
 ►87 ►1.600 € ►online ►Quicklink: 7717  
 schnelle Hardware, sehr laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD

**4 Asus G745X**  
 ►86 ►1.600 € ►online ►Quicklink: 7625  
 schnelle Hardware, 3D Vision, gute Verarbeitung, 17,3 Zoll Full HD

**5 Alienware M17x R3** UPDATE  
 ►86 ▼1.600 € ►online ►Quicklink: 7677  
 schnelle Hardware, sehr laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD

## 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** UPDATE  
 ►93 ▲380 € ►03/10 ►Quicklink: 7101  
 toller Klang, sehr pegelfest, 6 Endstufen, Kabel und Adapter dabei

**3 Teufel Concept E 300** UPDATE  
 ►92 ▲300 € ►08/09 ►Quicklink: 7102  
 hervorragender Klang, pegelfest, 6 Endstufen, keine PC-Kabel

**4 Logitech Z-906** PREISTIPP  
 ►86 ►260 € ►online ►Quicklink: 7759  
 toller Klang, druckvoller Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive

**5 Logitech Z-5500** UPDATE  
 ►86 ▲400 € ►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+**  
 ►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 ►70 € ►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 CoolerMaster CM Storm Trigger** NEU  
 ►88 ►120 € ►online ►Quicklink: 7930  
 sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

**2 Qpad MK-85 Pro Gaming** UPDATE  
 ►88 ▼140 € ►online ►Quicklink: 7831  
 sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

**3 Logitech G510** PREISTIPP  
 ►87 ►80 € ►11/10 ►Quicklink: 7119  
 Display, Soundchip, Makrotasten, abnehmbare Handballenaufklappe

**4 Razer Black Widow Ultimate**  
 ►87 ►110 € ►online ►Quicklink: 7333  
 maximale Präzision, mechanische Tasten, USB-Durchleitung, Makros

**5 Logitech G19**  
 ►87 ►125 € ►06/09 ►Quicklink: 7120  
 Luxus tastatur mit Farbdisplay, Makrotasten und USB-Hub

## 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

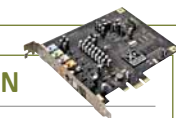


► Note ► Preis ► Test in

**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



# KAUFEN SIE BEI DER NUMMER 1!



über 725.000 Kunden &  
9 Jahre Erfahrung!

One empfiehlt Original Microsoft® Software

Windows



Kaufen Sie einen Windows 7-PC  
und erhalten Sie Windows 8 Pro  
für nur 14,99 €\*.

\*Dieses Angebot ist ab dem 2. Juni 2012 bis zum 31. Januar 2013 gültig.  
Ausführliche Informationen finden Sie unter „windowsupgradeoffer.com“.

**Microsoft**

Jetzt [www.facebook.com/onecomputer.de](http://www.facebook.com/onecomputer.de) Fan werden & gewinnen  
Als Facebook Fan erhalten Sie Zugriff auf exklusive Angebote



KOMPLETT  
EINSCHALT-  
FERTIG!

One Sonderposten Max 2



Intel® Core™2 Duo E4400 Prozessor  
2 x 2.0 GHz

inkl. Windows 7 Home Premium

**129.-** <sup>3)</sup> €

Art-Nr. 11336



Prestigio Multipad  
PMP5080CPR0

Prestigio

ARM Cortex-A8 Prozessor  
(1.0 GHz & 1GB RAM)

Android™ 4.0 Ice Cream Sandwich

**169.-** <sup>3)</sup> €

Art-Nr. 11843

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 18. Juli 2012 und nur solange Vorrat reicht! Windows® and the Microsoft logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

**0180 1 957777**

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 957777  
(3,9 Cent/Min. Festnetz der T-COM; max. 42 Cent/Min. aus dem Mobilfunknetz)  
Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

**www.one.de**

Details zu den  
Angeboten finden  
Sie im Internet.  
Einfach den  
QR-Code scannen.  
Oder unter  
[www.one.de/gamestar](http://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 610

500 GB SATA II 16 MB Cache

**GRATIS  
SPIEL**



**Mehr Leistung - mehr Spielspaß mit NVIDIA GeForce GT 610 Grafik und kostenlosem Torchlight-Spiel!**



**479.-**

oder Finanzkauf\* ab 15,54 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

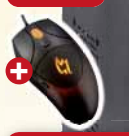
Art-Nr. 21751

**Gratis-Spiel!**, DVD±Brenner, Gigabyte GA-B75M, **USB 3.0**, Gigabit LAN, USB3.0, 7.1 HD Audio, Front USB, **HDMI, DVI, DirectX 11**, 300W / Designtower MW HM-7511 Black/Silver

**Werde jetzt FACEBOOK-FAN von ONE.de auf [www.facebook.com/onecomputer.de](http://www.facebook.com/onecomputer.de)**



**GRATIS  
SPIEL**



**AMD FX-4100 Prozessor**  
mit 4 x 3.6 Ghz

8192 MB DDR3-Speicher

1024 MB AMD Radeon™ HD 6450

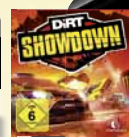
500 GB SATA II 16 MB Cache

**359.-**

oder Finanzkauf\* ab 16,63 €/mtl. Laufzeit: 24 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, **HDMI, DVI, DirectX 11**, Designtower MW HM-7511 Black/Silver

Art-Nr. 21520



**GRATIS  
SPIEL**



**AMD FX-6100 Prozessor**  
mit bis zu 6 x 3.6 GHz

8192 MB DDR3-Speicher

2048 MB AMD Radeon™ HD 6570

1000 GB SATA III 32 MB Cache

**439.-**

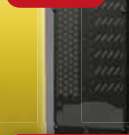
oder Finanzkauf\* ab 14,24 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, 8x USB2.0 LAN, **HDMI, DVI, DirectX 11**, Sharkoon Vaya

Art-Nr. 21459



**GRATIS  
SPIEL**



**AMD FX-6100 Prozessor**  
mit bis zu 6 x 3.6 GHz

8192 MB DDR-Speicher 1333 Mhz

1024 MB AMD Radeon™ HD 6770

1000 GB SATA III 32 MB Cache

**549.-**

oder Finanzkauf\* ab 17,81 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A, **USB 3.0**, USB3.0, 7.1 HD Audio, **HDMI, DVI, DirectX 11**, Hanjung TR 200 EX Midi-Tower

Art-Nr. 21566

**3. Intel Core  
Generation**



**Intel® Core™ i5-3550 Prozessor**  
mit bis zu 4 x 3.7 Ghz

4096 MB DDR3-Speicher 1333 Mhz

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 550Ti

500 GB SATA III 16 MB Cache

**579.-**

oder Finanzkauf\* ab 18,78 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-B75M, **USB 3.0**, **SATA 3**, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, USB3.0, Front USB, **HDMI, DVI**, 500W / Vort-X

Art-Nr. 21752

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!<sup>1)</sup>**

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™ i7-3770 Prozessor**  
mit bis zu 4 x 3.9 Ghz

16384 MB DDR3-Speicher Corsair XMS3

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 680

1000 GB SATA III 32 MB Cache, 7200 U/Min.

**1499.-** €

oder Finanziert ab 28,06 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 21799

**3. Intel Core Generation**



**Weltweit schnellste  
Single-Grafikkarte**



DVD±Brenner, ASRock 0-Z77, **USB 3.0, SATA 3**, Gigabit LAN, USB3.0, 7.1 HD Audio, **2 x HDMI, DVI, Displayport, DirectX 11.1**, 600W Cooler Master GX Lite / Cooler Master CM Storm 3770 Edition

**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.

**859.-** €

oder Finanziert ab 17,14 €/mtl. Laufzeit: 66 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-H77M, **USB 3.0, SATA 3**, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, USB3.0, Front USB, **Mini-HDMI, DVI, DirectX 11**, 500W Silverstone Strider / 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 Finanziert ab 17,93 €/mtl. Laufzeit: 66 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A, **USB 3.0, SATA 3**, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, USB3.0, Front USB, **HDMI, DVI, Displayport, DirectX 11**, 600W Silverstone Strider / Cooler Master HAF 912 Plus

Art-Nr. 21772



**GRATIS SPIEL**

**Intel® Core™ i7-3770 Prozessor**  
mit bis zu 4 x 3.9 Ghz

8192 MB DDR3-Speicher 1333 Mhz

2048 MB AMD Radeon™ HD 7850

1000 GB SATA III 32 MB Cache, 7200 U/Min.

**999.-** €

oder Finanziert ab 18,70 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-H77M, **USB 3.0, SATA 3**, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, USB3.0, Front USB, **HDMI, Displayport, DirectX 11**, 500W Silverstone Strider / NZXT Phantom 410

Art-Nr. 21820

**AMD Game Bundle – "Three for Free"**  
(DIRT Showdown / Nexuiz / Deus Ex: HR)

**Intel® Core™ i7-3960X Prozessor**  
mit bis zu 6 x 3.9 Ghz

16384 MB DDR3-Speicher 1333 Mhz

3072 MB AMD Radeon™ HD 7970

2000 GB SATA III 64 MB Cache, 7200 U/Min.

**2399.-** €

oder Finanziert ab 44,91 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

**BluRay-Rom**, Gigabyte GA-X79, **USB 3.0, SATA 3**, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, USB3.0, Front USB, **HDMI, DVI, Displayport, DirectX 11.1**, 1000W Silverstone Strider / Corsair Graphite 600T

Art-Nr. 21780

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](http://www.one.de/gamestar)





# Zusammengestellt von der GameStar-Redaktion



## GameStar PCs

**MAXIMALER  
SPIELSPASS!  
FÜR JEDES BUDGET**



**Kaufen Sie jetzt einen PC mit Windows 7 und erhalten Sie Windows 8 Pro für nur 14,99 €.\***

Bereit für die Zukunft.

\* Dieses Angebot ist ab dem 2. Juni 2012 bis zum 31. Januar 2013 gültig. Ausführliche Informationen finden Sie unter [windowsupgradeoffer.com](http://windowsupgradeoffer.com)

### 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! Als Prozessor kommt ein Intel Core i7 3770K mit 3,5 GHz zum Einsatz, Windows 7 ist auf einer Corsair-SSD vorinstalliert. Genug Speicherplatz 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

für nur **€1.499,-**



### GameStar PC XL

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

- Intel Core i7 3770-Prozessor
- NVIDIA GeForce GTX 670 2,0 GB
- 8,0 GByte Arbeitsspeicher
- 60 GByte Windows-SSD

für nur **€1.299,-**



### GameStar PC PRO

Für nur 999,- Euro bietet der One GameStar PC Pro unschlagbar viel Spieleleistung: Mit dem 3,4 GHz schnellen Core i5 3570K und der NVIDIA GeForce GTX 570 haben Sie jede Situation sicher im Griff. Zukunftssichere 8,0 GByte RAM und eine 1.000 GByte große SATA3-Festplatte runden den GameStar PC Pro ab. Windows 7 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,-**



### GameStar PC

Besonders viel Leistung fürs Geld liefert der One GameStar PC mit dem 3,3 GHz schnellen AMD FX-6100, 8,0 GByte Arbeitsspeicher und eine AMD Radeon HD 6950. Zusätzlich gibt's eine SATA3-Festplatte mit 1.000 GByte Kapazität und einen DVD-Brenner. Nur für kurze Zeit dabei: Steam-Gutscheine für die Vollversionen Total War: Shogun 2 und Dirt Showdown!

- AMD FX 6100-Prozessor
- AMD Radeon HD 6950 2,0 GB
- 8,0 GByte Arbeitsspeicher
- 1.000 GByte Festplatte

für nur **€799,-**



Mehr Infos und versandkostenfrei bestellen unter:

# [www.gamestarpc.de](http://www.gamestarpc.de)



# (Vor)letzte Meldungen

Unsere frei erfundenen E3-News zeichnen ein erschreckendes Bild der Spieleindustrie. Also eigentlich doch ziemlich realistisch.

Von Michael Graf



## News-Ticker

+++ **Blizzard:** Der E3-Messestand der Diablo-Entwickler war leider nicht verfügbar. Error 37 +++ **Ubisoft:** In Splinter Cell: Blacklist wirkt Sam Fisher wieder jünger, Gerüchten zufolge plant Ubisoft zudem einen Serienableger namens »Pampers Cell«. Der spielt in der Kinderkrippe, wo der gewindelte Krabbelagent Luftschläge auf das Terrorcamp im Sandkasten anordnet +++ **Bioware:** Die Rollenspiel-Spezialisten haben Dragon Age 3 nicht auf der Messe gezeigt, weil sie noch über ein möglichst kontroverses Ende nachdenken +++ **Activision:** Call of Duty: Black Ops 2 verschiebt sich auf 2013. Die Entwickler müssen es überarbeiten, »weil an der einen Stelle fast 7,3 Sekunden lang kein Kampfjet quer durch Los Angeles explodiert« +++ **Square Enix:** Der Collector's Edition von Tomb Raider wird Laras gesammeltes Gejammer auf CD beilegen +++ **Ubisoft:** Nach Watch Dogs plant der Publisher weitere Spiele mit Hundennamen, darunter Pudel of Persia, Affenpinscher's Creed, Tom Clancy's D.O.X. sowie Fur Cry +++ **Bioware:** Die Kanadier kontern mit Mastiff Effect, Dackel Age und dem MMO Star Wolves: The Old Retriever +++ **Activision:** Call of Puppy: Speck-Mops befindet sich derzeit in der Konzeptphase +++ **Electronic Arts:** Und EA Sports feilt mit Hochdruck an Fiffi 13 +++ **CD Projekt:** The Witcher 2 soll bald auch in Japan erscheinen. Dort trägt es den Titel Geralt's Sword Legends Ultimate Fighting Super Ninja Blast +++ **LucasArts:** Schon jetzt sind Nachfolger zu Star Wars: 1313 angedacht. Ein Designer verrät: »Wir gehen einfach die Stockwerke durch: Star Wars: 1312, Star Wars 1311 ...« +++ **Blizzard:** Nach dem Vorbild von Battlefield 3 sollen bald auch bei Diablo 3 kostenpflichtige Premium-Accounts eingeführt werden. Vorteil für Bezahlspieler: funktionierende Server +++ **Sony:** Die Japaner geben einen Fehltritt zu: Statt »Vita« (»Leben«) hätte ihre durchwachsen gestartete Handheld-Konsole »Mors« (»Tod«) heißen sollen +++ **Rockstar:** Bei der PC-Umsetzung von GTA 5 setzen die Entwickler auf einen für ihre Verhältnisse benutzerfreundlichen Kopierschutz. Man muss das Spiel lediglich über den Rockstar Social Club, Steam, Xbox Live, Facebook und ein bislang nicht namentlich genanntes Lolcats-Blog aktivieren und danach einen 258stelligen CD-Key per Brief samt Rückumschlag an den Rockstar-Präsidenten Sam Houser nach New York schicken. »Bis die Antwort bei den Spielern eintrifft, haben wir dann hoffentlich auch die üblichen Hardware-Probleme gefixt«, spekuliert ein Insider +++ **Bioware:** 2012 sollen laut den Entwicklern regelmäßig neue Inhalte für Star Wars: The Old Republic erscheinen. Gut so, 2013 wird's das Spiel sowieso nicht mehr geben +++ **Bethesda:** Aufgrund eines Werbedeals mit einem Klebestreifen-Hersteller wird The Elder Scrolls Online (TESO) in The Elder Scrolls Adventures umbenannt +++ **Square Enix:** Für Hitman: Absolution versprechen die Entwickler einen innovativen Multiplayer-Modus, in dem sich alle Spieler gegenseitig umbringen müssen. Dass es das unter dem Namen »Deathmatch« schon länger gibt, kontert Square gekonnt mit: »Deine Mutter gibt's schon länger!« +++ **Bioware:** Die Kanadier werden künftig keine kompletten Rollenspiele mehr veröffentlichen, sondern jede Haupt- und Nebenquest einzeln zum kostenpflichtigen Download anbieten. Daraus kann sich jeder sein Spiel selbst zusammenbasteln. »Das ist doch nur die konsequente Fortsetzung unserer DLC-Strategie«, begründet der Firmenchef Greg Zeschuk. »Und jetzt hört bitte auf, unseren E3-Stand anzuzünden!« +++ **Electronic Arts:** Angesichts der europäischen Währungskrise wird die deutsche Version des Fifa-12-Addons Euro 2012 in D-Mark 2012 umgetauft +++ **Dice:** Nach Armored Kill planen die Battlefield-3-Macher den Fahrzeug-DLC Agrar Kill mit Traktoren und Mähdreschern, um endlich auch im lukrativen Landwirtschafts-Simulatoren-Markt mitzumischen +++ **Activision:** Neben ... +++ **Dice:** Moment mal! Mähdrescher an der kaspischen Grenze, okay. Aber in der iranischen Wüste?! »Wüste, Schmüste! Hauptsache, da wächst fett Asche rüber, ihr Sackfratzen!«, heißt es in der offiziellen E3-Pressemitteilung +++ **Activision:** Neben dem »Klötzchen-GTA« Lego City: Undercover für die Wii U soll's auch ein Lego: Call of Duty geben. Darin kann man zu Spielbeginn wählen, ob man schwer verdauliche Schockszenen sehen möchte, in denen abgetrennte Arme, Beine und Köpfe herumfliegen. Als Szenario ist China angedacht, wegen der gelben Männchen +++ **Electronic Arts:** Die ehemaligen Infinity-Ward-Bosse und Call-of-Duty-Entwickler Jason West und Vince Zampella haben auf der E3 ihr neues Spiel angekündigt: In Case of Jury schießt man sich durch einen Gerichtssaal voller Activision-Anwälte +++ **Square Enix:** Weil die Final Fantasy-Serie ja doch immer weiter geht, heißt sie ab sofort Frequent Fantasy +++ **Astragon:** Für den Schiff-Simulator 2013 konnte der deutsche Hersteller William »Captain Kirk« Shatner als Sprecher gewinnen. Der schreit wutentbrannt: »Kaaaaaahn!«, wann immer ein anderes Schiff ins Bild kommt +++ **id Software:** Zum Shooter Rage ist momentan keine Fortsetzung geplant. »Das Spiel war Doom«, begründet John Carmack +++ **Square Enix:** Ist Sleeping Dogs nun eigentlich das Gegenteil von Ubisofts Watch Dogs? +++ **Crytek:** Den Vorwurf, Crysis 3 sehe aus wie Crysis 2, kontern die drei Yerli-Brüder lakonisch: »Na und, wir sehen doch auch alle gleich aus« +++ **2k Games:** Die Fortsetzungen zu Spec Ops: The Line sind bereits in der Pipeline. Arbeitstitel: Spec Ops: The Circle, Spec Ops: The Square sowie Spec Ops: Gleichschenkliges und Rechtwinkliges Dreieck +++ **Valve:** Für die Zukunft versprechen die Half-Life-Entwickler »keine halben Sachen mehr«. Ihr nächstes Projekt nennt sich folgerichtig Full-Life +++ **Electronic Arts:** Weil es auf der E3 mit eher gebremster Begeisterung aufgenommen wurde, hat der Publisher Need for Speed: Most Wanted in Not That Much Wanted umbenannt +++ **Bioware:** Bei einem internen Schönheitswettbewerb küren die Kanadier künftig ihre Miss Effect +++ **Kalypso:** Zum Rollenspiel Das Schwarze Auge: Demonicon plant der Publisher einen Prügelspiel-DLC namens Das Blaue Auge. Ebenfalls angedacht ist die Kamera-App Das Rote Auge +++ **CD Projekt:** Um mit der Zeit zu gehen, benennen sich die Witcher-Macher in Blu-ray Projekt um +++ **THQ:** Der Publisher verspricht, in Homefront 2 stecke »Fünfmal so viel Spiel« wie im Vorgänger. NASA-Supercomputer haben derweil errechnet, dass fünfmal Null immer noch Null ist +++ **Activision:** Die PC-Version von Call of Duty: Black Ops 2 wird nicht von Treyarch entwickelt, sondern von einem separaten Team. Die Fans befürchten das Schlimmste: Wenn ein von tadschikischen Freischärlern gekapeter US-Flugzeugträger in die von chinesisch-russischen Terrortrupps verminte Freiheitsstatue brettet, um einen Atomkrieg zwischen Finnland und Samoa auszulösen – dann braucht's schon echtes Können, um das glaubwürdig zu inszenieren. Wobei das die Original-Entwickler ja auch nie hingekriegt haben, also alles beim Alten +++ **Ubisoft:** Die Franzosen haben eine Firmensparte für Erotikspiele gegründet. Ihr Name: Boobysoft +++ GR



# Die GameStar-Ausgabe 09/2012 erscheint am 25.07.2012



**1 Torchlight 2** **Test** Wer Diablo 3 schon längst auf Inferno durchgespielt hat, wird sehnsüchtig auf Torchlight 2 warten. Wir testen den Rollenspiel-Underdog.

**2 Die goldenen Zweier** **Test** Mit Prototype 2, Darksiders 2 und Sniper: Ghost Warrior 2 gibt es drei hochkarätige Fortsetzungen bei uns im Test.

**3 Medal of Honor: Warfighter** **Preview** In der Vorschau prüfen wir, wie stark sich Medal of Honor: Warfighter von der Konkurrenz abheben kann.

**4 CPU-Schwerpunkt** **Hardware** Wir vergleichen alle aktuellen Prozessoren von AMD und Intel miteinander und empfehlen die besten CPUs für Spieler.

## IMPRESSUM

Verlag

IDG Entertainment Media GmbH  
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München  
Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118  
E-Mail: [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de) Internet: [www.idgmedia.de](http://www.idgmedia.de)

Chefredakteur  
Gesamtanzeigenleiter

Michael Trier (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlags)  
Ralf Sattelberger (verantwortlich)  
Tel.: 089 / 360 86-730  
E-Mail: [rsattelberger@idg.de](mailto: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](mailto:brief@gamestar.de)

Verlagsleiter und Mitglied der Geschäftsleitung

André Horn

Chefredakteur  
Chefredaktion

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 Bhulapatna (ltd.), Alexander Beck, Christoph Klapetek, Sascha Mutschler,  
William Patin, Bernd Fischer, Marco Giesel, Hoang Dang Vu, Christina Kásmayr  
Sigrun Rüb (ltd.), Eva Zechmeister, Sabine Hell (Entwurf),  
Uwe C. Beyer (Wertungskasten), H2DESIGN.de (Titel)

Layout und Design

Redaktionsassistentin

Isa Stamp, Anita Thiel

Freie Mitarbeiter

Uwe Miethe, Anita Blockinger, Daphne Cisneros, Kosta Christinakis, Jochen  
Gebauer, Knut Gollert, Edmund McMillen, Tommy Refenes, Michael Günther  
Matthias Weber (-154)

Leitung CRM und Marketing

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, ZENTIT Pressevertrieb GmbH  
Postfach 810580, 70522 Stuttgart  
Telefon: 0711/72 52-275, Fax: -377

Jahresbezugspreise

Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15  
Web: [www.gamestar.de/shop](http://www.gamestar.de/shop), E-Mail: [kundenservice@gamestar.de](mailto:kundenservice@gamestar.de)  
XL-Version (2 DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €)  
Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €)  
Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 SFR)

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten

Vertrieb Handelsauflage

Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).  
Postgiroamt 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](mailto:info@mzv.de) Web: [www.mzv.de](http://www.mzv.de)  
DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547,  
Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886  
GameStar erscheint monatlich.

ISSN-Nummern

Erscheinungsweise:

DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547,  
Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886  
GameStar erscheint monatlich.

## ANZEIGEN

Anzeigen GameStar

Ansprechpartner

Anschrift der Redaktion  
Ralf Sattelberger (-730) (ltd.), Kerstin Wöhring (-625), Susanne Schreiner (-670),  
Patrick Yahya (-609), Daniela Kretschek (-691), Pia Aschenbrenner (-655),  
Maria Frank (-607), Stefanie Kusseler (-451), Fax: -99691, Jakob Scheikl (Designer),  
Nino Kerl (Conceptioner), Manfred Aumaier (digitale Anzeigengestaltung, -602)

IDG Global Solutions

Anzeigenpreise

Zahlungsmöglichkeiten

Erfüllungsort, Gerichtsstand

Online-Reichweite (IVW 05/2012)

für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger (ltd.) (-116)  
Es gilt stets die Preistabelle unter [www.GameStar.de/Mediadaten](http://www.GameStar.de/Mediadaten)  
Deutsche Bank München, Konto-Nr. 688 868 300, BLZ 700 700 10  
München  
76.146.631 Page Impressions, 13.878.936 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:





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](http://corsair.com/audio)

[facebook.com/corsair](https://facebook.com/corsair)

@CorsairMemory

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



GEHÄUSE



ARBEITSSPEICHER



SOLID-STATE DRIVES



CPU-KÜHLER



NETZTEILE



# TEST DRIVE®

*Lebe den Ferrari-Traum  
ab 29. Juni 2012*



## FERRARI RACING LEGENDS



**Ferrari**

OFFICIAL LICENSED PRODUCT



XBOX 360® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation. Alle nicht ausdrücklich genehmigten Rechte sind vorbehalten.

PS3® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sony Computer Entertainment Europe Limited.

FERRARI® ist ein eingetragenes Warenzeichen der FERRARI S.P.A. · TEST DRIVE® ist ein eingetragenes Warenzeichen der ATARI, INC.

Official Trailer

