



Die ganze Welt der PC-Spiele

AUGUST 09/2012

GameStar

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

Guild Wars 2

THEMEN Rome 2 • Arma 3 • Diablo 3 • The Secret World • Darksiders 2 • Ghost Recon: Future Soldier**DVDs** **VOLLVERSION** Tropico 3 Gold **KOMPLETTES SPIEL** World of Tanks + exklusive Code-Aktion**VIDEOS** Arma 3 • Guild Wars 2 • Tomb Raider • MoH: Warfighter • Die Redaktion: Max' Pein

SOO! MUSS ENTERTAINMENT

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



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

147 x IN DEUTSCHLAND

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



SATURN

SOO! MUSS TECHNIK



Achtung: Den Installations-Code für Tropico 3 bekommen Sie auf unserer Webseite: www.gamestar.de/keys/tropico-3

VOLLVERSION

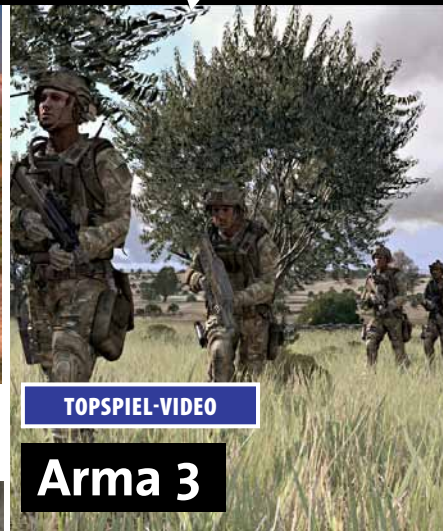
Tropico 3 Gold

+ Wohltäter oder Diktator? Wie Sie als Staatsoberhaupt einer Bananenrepublik zu Reichtum und Ruhm gelangen, ist in Kalypsos witzigem Aufbauspiel ganz Ihnen überlassen. Doch Vorsicht: Ihre Bürger sind alles andere als handzahn.

ArenaNets Online-Rollenspiel rückt mit großen Schritten näher. Wir haben die putzige Asura-Rasse für unser Video bis Level 20 gespielt.

VIDEO

Guild Wars 2



TOPSPIEL-VIDEO

Arma 3

+ Unter die Lupe genommen. Arma 3 soll ein echtes Taktik-Schwergewicht werden. Ob's klappt? Wir decken die Gameplay-Neuerungen auf, schauen uns die Technik an und klären, wo die Entwickler noch nachbessern müssen.

+ Zu Besuch bei Bohemia. Wie entwickelt man so eine Militär-Simulation überhaupt? Wir sind mit der Kamera durchs Studio gezogen und haben uns zeigen lassen, wie Arma 3 entsteht. Außerdem geben wir einen ersten Einblick in Bohemias ambitioniertes Parallelprojekt Carrier Command, einer Mischung aus Shooter und Strategiespiel.

Außerdem auf DVD

PREVIEWS

Dishonored

Tomb Raider

(+ Ab-18-Version)

Medal of Honor: Warfighter

(+ Ab-18-Version)

Need for Speed: Most Wanted

TESTS

Skyrim: Dawnguard

Battlefield 3: Close Quarters

(nur auf Ab-18-DVD)

The Walking Dead: Episode 2

Sins of a Solar Empire

Quantum Conundrum

Endless Space

SPECIALS

Die Redaktion 78: Max' Pein

Freispiel-Check

Rückblick 09/2002

GameStar hilft: Arma 2: DayZ

EXTRAS

Trailer: Total War: Rome 2

GameStar XL DVD

+ Für den perfekten Start: Sichern Sie sich unser exklusives Einsteiger-Paket, bestehend aus 500 Gold für den Ingame-Shop sowie einem dreitägigen Premium-Zugang.

+ Boni, Boni, Boni: Als Premium-Spieler erhalten Sie unter anderem 50 Prozent mehr Credits und Erfahrungspunkte im Gefecht sowie eine getunte Werkstatt und dürfen sogar Panzerkompanien gründen.

HD-VIDEO

World of Warplanes

Wir spielen den luftigen Quasi-Nachfolger zu World of Tanks – und sind hin- und hergerissen.

+ »Tod«sicherer Knüller? Wie sich der Sensenmann in THQs potenzieller Hit-Fortsetzung schlägt, erfahren Sie in unserem ausführlichen Preview-Video.

Achtung: Den Code für das exklusive Starter-Paket finden Sie auf der Innenseite der XL-DVD-Verpackung.

KOMPLETTES SPIEL

World of Tanks

**INKLUSIVE
500 GOLD +
3 TAGE PREMIUM
GRATIS!**

UND SO GEHT'S:

Einfach auf www.worldoftanks.eu ein neues Konto erstellen, E-Mail-Adresse und Benutzername festlegen und im Feld »Haben Sie einen Einladungscode?« unseren exklusiven Freischaltsschlüssel eintragen. Der dreitägige Premiumzugang wird dann direkt nach der Einrichtung des Kontos aktiviert.

HD-VIDEO

Darksiders 2

HD-VIDEO

Die Zukunft der 3D-Grafik

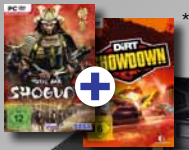
Spiele werden immer wirklichkeitsgetreuer. Wohin die Technik-Reise geht, klären wir in unserem Video.

MAXIMALER SPIELSPASS!

FÜR JEDES BUDGET!



★ GameStar PCs



★ GameStar PC

- ★ AMD FX 6100-Prozessor
- ★ AMD Radeon HD 6950 2,0 GB
- ★ 8,0 GByte Arbeitsspeicher
- ★ 1.000 GByte Festplatte

für nur **€ 799,-**



★ GameStar PC PRO

- ★ 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 XL

- ★ Intel Core i7 3770-Prozessor
- ★ NVIDIA GeForce GTX 670 2,0 GB
- ★ 8,0 GByte Arbeitsspeicher
- ★ 60 GByte SSD & 1.000 GByte HDD

für nur **€ 1.299,-**



★ GameStar PC ULTRA

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

für nur **€ 1.499,-**

* Steam-Gutscheine, solange der Vorrat reicht.

Exklusiv beim Kauf eines GameStar-PCs: 27-Zoll-Monitor iiyama G2773HS zum Sparpreis! **

iiyama G2773HS

- ★ Riesige 27 Zoll Diagonale
- ★ Full-HD-Auflösung 1920x1080
- ★ Geschmeidige 120 Hertz
- ★ Nur 1 ms Reaktionszeit
- ★ LED-Hintergrundbeleuchtung
- ★ HDMI, DVI & VGA

statt € 379,- für nur **€ 299,-**



** Angebotslaufzeit vom 26.07.2012 bis 31.08.2012

Mehr Infos und versandkostenfrei bestellen unter:

www.gamestarpc.de

Editorial



WHO IS WHO

Fabian Siegismund • Christian Schneider • Sigrun Rüb • Jochen Redinger
Maximilian Gercke • Michael Graf • Petra Schmitz • Florian Kaindl • Michael Trier
Tom Loske • Kristin Knillmann • Daniel Visarius • Christina Käsmayer • Malte Witt
Heiko Klinge • Daniel Matschijewsky • Florian Heider • Yassin Chakhchoukh

Das Endgame-Dilemma

Warum es wichtig ist, Online-Rollenspiele wochenlang zu testen.

Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad »Inferno« wird **Diablo 3** zu einem anderen Spiel. Die zuvor flüssige Monsterhatz stockt zum Überlebenskampf, jedes neue Ausrüstungs-Beutestück will mühsam erkämpft oder mit ebenso mühsam gesammeltem Gold im Auktionshaus erkauft werden. Vorbei also das unbeschwernte Schnetzel fest, erfahrene Helden leisten Schwerstarbeit. Was an sich kein Problem wäre, dafür sind hohe Schwierigkeitsgrade da. Das Problem besteht darin, dass sich viele Spieler für die Mühe unzureichend belohnt fühlen. Die unausgeglichene Ausrüstungsbeute und die zu früh entfallenden Levelaufstiege kosten Langzeit-Motivation, deshalb werten wir **Diablo 3** nachträglich um fünf Punkte ab. Damit ist Blizzards Monsterhatz noch lange kein schlechtes Spiel, aber eben ein schlechteres als ursprünglich gedacht.

Dass sich **Diablo 3** auf »Inferno« so unvorteilhaft entwickeln würde, war zum ursprünglichen Testzeitpunkt nicht abzusehen, schließlich steigen Helden erst nach Dutzenden von – übrigens überaus spaßigen – Spielstunden in die höchste Anspruchsstufe auf. Ab diesem Zeitpunkt funktioniert Blizzards Monsterhatz wie ein Online-Rollenspiel: Die Levelaufstiege entfallen, jeglicher Heldenfortschritt findet nur noch über die erbeutete (oder ersteigerte) Ausrüstung statt. **Diablo 2** war anders, es bot mehr Möglichkeiten, den Charakter weiterzuentwickeln – schon allein deshalb, weil Weltenretter bis Stufe 99 aufsteigen konnten statt nur bis Stufe 60. **Diablo 3** hingegen geizt zu sehr mit Belohnungen, um den Motivationsmangel und die Frustmomente auszugleichen. Dabei zeigen so gut wie alle anderen Online-Rollenspiele, wie überlebenswichtig es ist, im Endgame noch eine Schippe draufzulegen – etwa mit Raids, mit Item-Upgrades, mit vielschichtigem Crafting. Dass der **World of Warcraft**-Entwickler Blizzard das vernachlässigt hat, überrascht und enttäuscht.

Unsere Abwertung von **Diablo 3** ist daher kein plötzlicher Sinneswandel, sondern basiert auf der über Wochen hinweg gereiften Erkenntnis, dass das Spiel auf hohen Stufen längst nicht so gut funktioniert wie zuvor. Beim vielversprechenden **Guild Wars 2** droht ähnliche Ungewissheit, denn die dynamischen Events (das **Guild Wars**-Gegenstück zu den klassischen Quests) entpuppen sich in den ersten Durchläufen zwar als sehr unterhaltsam – doch motivieren sie auch dann noch, wenn man sie schon zigmal absolviert hat? Und auch **The Secret World** muss erst noch beweisen, wie es auf hohen Stufen weiter fesseln will. Kurzum: Online-Rollenspiele lassen sich erst dann abschließend bewerten, wenn man sie lange, lange gespielt hat. Und das gilt nun eben auch für **Diablo 3**.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,
Ihr GameStar-Team

Breaking News*

Kurz vor unserem Redaktionsschluss hat uns die Nachricht erreicht, dass die deutsche Xbox-Version des Skyrim-DLCs Dawnguard unter schweren technischen Problemen leidet. Spieler beschwerten sich unter anderem über Abstürze und unsichtbare Rüstungen, man spricht schon vom »Angriff der Unterhosen-Vampire«. Falls diese Probleme auch in der PC-Version auftreten sollten, werden wir darüber auf GameStar.de berichten. Einen Xbox-Patch hat Bethesda immerhin schon mal versprochen.

*Weil unser Heft von hinten nach vorne gedruckt wird, geht das Editorial mit als Letztes in Druck. Deshalb können wir hier noch brandaktuelle Meldungen unterbringen.

GameStar MMO August 2012

Wer die letzten Wochen im Raid-Fieber verbracht hat, hat's vielleicht noch gar nicht mitbekommen: Unser MMO-Magazin erscheint ab sofort quartalsweise. Umso gehaltvoller wird die nächste Ausgabe mit 196 Seiten. So liefern wir satte 140 Seiten hochdetaillierte Klassen-Guides zu **World of Warcraft** und geben Tipps zu den Dungeons von **Mists of Pandaria** – ab dem 8. August am Kiosk!

Sims Magazin 05/2012

Durch die nächste Ausgabe unseres Sims-Magazins spuken Vampire und Werwölfe! Denn wir werfen einen Blick auf **Supernatural**, das neue Addon zu **Die Sims 3**, das die Sims-Welt mit übernatürlichen Wesen bevölkert. Und menschliche Bewohner können dann magische Kräfte lernen. Darüber hinaus geben wir nach dem Motto »Schöner Wohnen« frische Deko-Tipps für Ihr Haus – ab dem 10. August am Kiosk!

Inhalt



Guild Wars 2

20 ArenaNets MMO-Hoffnung rückt mit großen Schritten näher. Wir haben die Beta-Server nächtelang unsicher gemacht und alles Wissenswerte über Guild Wars 2 für Sie zusammengetragen.



Arma 3

42 Arma 3 soll DAS Taktik-Schwergewicht werden. Ob das klappt – auch ohne Bugs?



Diablo 3

56 Diablo erhitzt die Gemüter. Zeit, dem Höllenfürsten erneut auf den Zahn zu fühlen.

Titelstory

- 20** Mega-Preview: Guild Wars 2
- 21** Die Charaktermenüs
- 22** So kommt der Held auf die Welt
- 23** 10 Dinge, die MMO-Fans an Guild Wars 2 nicht gefallen könnten
- 23** Der Item-Shop
- 24** Welche Rasse ist die richtige für mich?
- 25** Dynamisches Grawlverdreschen
- 26** Das Crafting
- 27** Welche Klasse ist die richtige für mich?
- 28** Das PvP
- 28** Wertungsprognose
- 30** Mega-Preview: Total War: Rome 2
- 32** Die Strategiekarte
- 36** Interview mit James Russell
- 38** Hintergrund: Das römische Reich

Aktuell

- 9** Borderlands 2
- 9** Medal of Honor: Warfighter
- 10** GTA 5
- 10** Jack Keane 2
- 12** World of Tanks
- 12** Carrier Command

Previews

- 40** Termin-Update
- 42** Arma 3
- 46** Darksiders 2
- 50** Geheimakte 3

Tests

- 52** Das Team
- 54** Hitlisten / So testen wir
- 56** Kontrollbesuch: Diablo 3
- 60** The Secret World
- 66** Ghost Recon: Future Soldier
- 70** Sins of a Solar Empire: Rebellion
- 72** Endless Space
- 76** The Walking Dead: Episode 2



Kaufberatung Prozessoren

106 AMD vs. Intel. Welche CPU bringt die meiste Leistung?



Der Crowdfunding-Boom

90 Immer mehr Entwickler lassen ihre Spiele von den Fans finanzieren. Ein Ausblick.



The Secret World

60 Erwachsen, originell, anders. Wie sich die Online-Rollenspiel-Überraschung der Age-of-Conan-Macher schlägt, klären wir im ausführlichen Vorabtest.



Total War: Rome 2

30 Remake und Revolution in einem. Creative Assembly hat mit der Strategiereihe Großes vor.

Freispiel

- 78** Mass Effect 3: Extended Cut
- 79** SimCity Social
- 79** Auto Club Revolution
- 79** Sphere
- 80** Angry Birds Friends
- 80** C&C: Tiberium Alliances
- 80** El Dorado
- 82** Kontrollbesuch: Drakensang Online
- 84** Skyrim: Dawnguard

Magazin

- 87** Verlosung
- 88** Leserbrief
- 89** Fehler!
- 90** Report: Der Crowdfunding-Boom
- 96** Report: Der ewige Krieg
- 100** Hall of Fame: Ultima 7

Rubriken

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

Hardware

- 102** Hardware-News
- SCHWERPUNKT**
- 106** Kaufberatung Prozessoren
- 112** CPU-Upgrades für jeden Geldbeutel
- REPORT**
- 116** Die Zukunft der 3D-Grafik
- SERVICE**
- 122** Einkaufsführer

Spiele in dieser Ausgabe

- | | | | | | |
|----------------------------------|----------------|----|---|----------------|-----|
| Angry Birds Friends..... | Freispiel..... | 80 | Guild Wars 2..... | Titelstory... | 20 |
| Arma 3..... | Preview..... | 42 | Jack Keane 2..... | News..... | 10 |
| Auto Club Revolution..... | Freispiel..... | 79 | Mass Effect 3: Extended Cut..... | Freispiel..... | 78 |
| Borderlands 2..... | News..... | 9 | Medal of Honor: Warfighter..... | News..... | 9 |
| C&C: Tiberium Alliances..... | Freispiel..... | 80 | SimCity Social..... | Freispiel..... | 79 |
| Carrier Command..... | News..... | 12 | Sins of a Solar Empire: Rebellion Test..... | 70 | |
| Darksiders 2..... | Preview..... | 46 | Skyrim: Dawnguard..... | Freispiel..... | 84 |
| Diablo 3..... | Test..... | 56 | Sphere..... | Freispiel..... | 79 |
| Drakensang Online..... | Freispiel..... | 82 | The Secret World..... | Test..... | 60 |
| El Dorado..... | Freispiel..... | 80 | The Walking Dead: Episode 2..... | Test..... | 76 |
| Endless Space..... | Test..... | 72 | Total War: Rome 2..... | Titelstory... | 30 |
| Geheimakte 3..... | Preview..... | 50 | Ultima 7..... | Klassiker... | 100 |
| Ghost Recon: Future Soldier..... | Test..... | 66 | World of Tanks..... | News..... | 12 |
| GTA 5..... | News..... | 10 | | | |

Spiele & Szene

News

Gebrauchte Software

Weiterverkauf ist legal

Gebrauchte Software darf weiterverkauft werden. Dies hat der Europäische Gerichtshof (EuGH) in Luxemburg im Urteil des Verfahrens zwischen dem deutschen Händler UsedSoft und dem amerikanischen Software-Produzenten Oracle entschieden. Es sei für den Weiterverkauf nicht von Belang, ob Software auf einem Datenträger oder komplett digital als Download erworben werde. Oracle hatte argumentiert, dass der Käufer bei Downloads lediglich die Lizenz zur Nutzung einer Kopie der Software erwerbe und nicht deren Eigentümer sei. Dem widersprach der EuGH in seinem Urteil. Aber: Mit dem Verkauf erlösche das Nutzungsrecht des Verkäufers an der Kopie. Es

ist also auch in Zukunft nicht legal, die Lizenz zu verkaufen und das Programm selbst weiterhin zu nutzen.

In zwei Punkten schränkt das Urteil des EuGH den freien Lizenzhandel aber ein. So ist zum einen die Aufteilung von Lizenzpaketen nicht rechtens. Sind etwa beim Kauf einer Software zehn Lizenzen im Kaufpreis inbegriffen, der Kunde benötigt aber nur acht davon, darf er die übrigen zwei nicht weiterverkaufen. Zum anderen liegt das Vervielfältigungsrecht für Software weiterhin ausschließlich beim Urheber. Software-Käufern ist es also nicht gestattet, Programme eigenständig zu duplizieren und weiterzuverkaufen.

Dem Urteil wird in Fachkreisen eine hohe Signalwirkung zugesprochen. Wie die Konsequenzen für den Spielmarkt sind, bleibt indes abzuwarten. Zwar ist es für Spielehersteller theoretisch ab sofort weniger sinnvoll, auf digitale Downloads zu setzen, um den Gebrauchtmärkte einzudämmen. Praktisch haben die Hersteller aber wegen der in Deutschland durch ein BGH-Urteil gedeckten Kontenbindung (Origin, Steam etc.) und geschlossenen Systeme (Xbox Live, PlayStation Network etc.) weiterhin volle Kontrolle darüber, wie oft ihre Produkte vervielfältigt und verkauft werden. Hier wird sich erst in den kommenden Monaten herausstellen, welches dieser beiden richtungsweisenden Urteile die Oberhand gewinnt. Eine erste Reaktion aus der Branche kam Mitte Juli von Valve: Der Entwickler verkündete, dass man erst mal keine Möglichkeit anbieten wolle, gebrauchte Spiele auf Steam weiterzuverkaufen. **DF**



News-Ticker

+++ **Ultima Forever:** Bioware Mythic arbeitet für EA an einem plattformübergreifenden Free2Play-Rollenspiel im Ultima-Universum. Termin: irgendwann 2013. +++ **Need for Speed:** Electronic Arts' Raser-Reihe wird verfilmt und soll 2014 in die Kinos kommen. Auf dem Regiestuhl nimmt Scott Waugh (Act of Valor) Platz. +++ **New Britannia:** Der Ultima-Erfinder Richard Garriott arbeitet an einem Social-Online-Rollenspiel, das 2013 für PC, mobile Plattformen und soziale Netzwerke erscheinen soll. +++ **LucasArts:** Einer offiziellen Stellenausschreibung zufolge arbeitet der Entwickler neben Star Wars: 1313 auch an einem Ego-Shooter im Star-Wars-Universum. Kommt Battlefront 3 vielleicht doch noch? +++ **Assassin's Creed:** Der deutsch-irische Hollywood-Schauspieler Michael Fassbender (Prometheus) übernimmt die Hauptrolle in der Verfilmung des Action-Adventures. +++

Leser-Charts Juli

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

Quelle: GameStar-Mitmacharten 08/2012. Mitmachen: GameStar-Quicklink: 4483

Borderlands 2

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

Schon der Vorgänger war nicht für seine grandiose Geschichte bekannt, und auch das, was wir bisher von **Borderlands 2** sehen konnten, zeugte eher von viel Ballerei und Sammelwahn als von einer gut durchdachten Handlung. Bei unserem letzten Anspielbesuch ließ sich Gearbox allerdings etwas mehr in die Karten blicken. In einer Mission, in der wir den Schlüssel zur Aktivierung einer mächtigen Waffe finden müssen, kommt es zum Wiedersehen mit Mordecai, dem Scharfschützen des ersten Teils. Dieser versorgt uns mit Infos und



Cooler Action. Aber auch eine coole Geschichte?

schickt uns zu Tiny Tina. Das irre Mädel ist nicht nur die tödlichste 13jährige der Welt, sondern bittet auch um Hilfe bei der Verteidigung ihrer Basis vor Banditen – cool. Natürlich wird **Borderlands 2** dadurch längst nicht zum Story-Schergewicht, die Einbindung alter Bekannter sowie die Einführung neuer, skurriler Charaktere scheint allerdings besser zu gelingen als noch im Vorgänger. So macht das Shoot'n'Loot-Gameplay gleich noch mehr Spaß. **FH**

Die meistgespielten Titel

Das kalifornische Forschungsinstitut DFC Intelligence hat errechnet, in welche Spiele amerikanische und europäische Fans in den letzten zwölf Monaten die meiste Zeit investiert haben. Überraschung: Mit knapp 1,3 Milliarden Stunden liegt das Online-Strategiespiel **League of Legends** weit vorn und hat sogar **World of Warcraft**, **Minecraft** und **Diablo 3** auf die hinteren Ränge verwiesen. Hier die Top 10 der meistgespielten Titel des vergangenen Jahres. **DM**

League of Legends	1.292.502.456 Spielstunden
World of Warcraft	622.378.909 Spielstunden
Minecraft	371.635.651 Spielstunden
Heroes of Newerth	184.520.156 Spielstunden
Diablo 3	172.907.605 Spielstunden
Battlefield 3	171.852.550 Spielstunden
Maple Story	165.503.651 Spielstunden
Starcraft 2	163.980.293 Spielstunden
World of Tanks	145.702.931 Spielstunden
Call of Duty: Modern Warfare 3	126.754.082 Spielstunden



Der größte Zeitfresser: League of Legends.

Medal of Honor: Warfighter

Entwickler: Danger Close Publisher: Electronic Arts Termin: 25. Oktober 2012 Quicklink: 7829

Ambitionierter Plan: Im Militär-Shooter **Medal of Honor: Warfighter** will Danger Close eine persönliche Geschichte erzählen. Preacher, einer der Protagonisten des Vorgängers, kehrt nach erfolgreichem Einsatz zu seiner Familie zurück, findet seine Ehe aber in Scherben vor. Als wäre das nicht schon schlimm genug, bedrohen Terroristen die Weltbevölkerung. Zusammen mit anderen Mitgliedern der Tier-1-Einheit zieht Preacher also wieder in die Schlacht für Familie und Vaterland – eine ordentliche Dosis Patriotismus inklusive. Im Multiplayer-Teil treten wir hingegen als Mitglieder einer von zwölf Spezialeinheiten wie dem deutschen KSK oder den amerikanischen Navy Seals gegen andere Spieler an. Und das in einem von Danger Close ausgetragenen internationalen Wettstreit – eine spannende Idee. Grafisch präsentiert sich **Warfighter** dank der aus **Battlefield 3** bekannten Frostbite-Engine 2 bereits von seiner besten Seite. Ob der Ego-Shooter auch spielerisch überzeugt, erfahren wir Ende Oktober. **FH**



Preacher ballert sich auch durch Somalia.

SUPERGÜNSTIG MOBIL SURFEN



6 MONATE

0€*

sonst ab 9,99 €/Monat*

1&1 NOTEBOOK-FLAT:

- ✓ Internet-Flatrate per HSDPA/UMTS
- ✓ Mit bis zu 14.400 kBit/s
- ✓ Beste D-Netz-Qualität

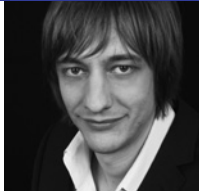


www.1und1.de
02602/9696

* 1&1 Notebook-Flat ab dem 4. Monat 6 Monate für 0–€, sonst 9,99 €/Monat. Ab einem Datenvolumen von 1 GB steht eine Bandbreite von max. 64 kBit/s zur Verfügung. 29,90 € Bereitstellungsgebühr. 24 Monate Mindestvertragslaufzeit.

Steam muss Weiterverkauf zulassen

Daniel Visarius
Mitglied der
Chefredaktion
daniel@gamestar.de



Mit dem Urteil zum Software-Wiederverkauf (§ 8) verwirft das EuGH die alte Argumentation der Software-Branche, Spiele oder Programme seien juristisch etwas anderes als beispielsweise Autos. Das EuGH bezieht sich auf per DVD und Download vertriebene Software ohne Aktivierungen oder Kontenbindungen. Auf Software, die sich eh weiter verkaufen lässt. Daneben steht das ältere »Half-Life-2«-Urteil des Bundesgerichtshofes, das Kontenbindung und Unmöglichkeit eines Wiederverkaufs als rechtmäßig beurteilt. Wie passt das zum neuen Urteil?

Ziemlich gut: Wenn Wiederverkauf und Aktivierungen legal sind, muss auch der Wiederverkauf von kontengebundener Software erlaubt sein. Ich denke an Steam, den App Store & Co. Grundlage ist hier ein Hinweis im EuGH-Urteil, in dem das Gericht ausführt, dass der Software-Entwickler mit dem ersten Verkauf sein Geld verdient. Solange nach dem Weiterverkauf sichergestellt ist, dass nur der Zweitkäufer die Software benutzen kann, entstehe dem Hersteller kein finanzieller Schaden. Technisch jedenfalls wäre das ein Kinderspiel. Natürlich werden weder Valve noch Apple dieser Interpretation freiwillig folgen, neue Klagen müssen die Anbieter erst dazu zwingen.

Das Urteil weist den Herstellern auch den Weg, wie sie Wiederverkäufe legal unterbinden können: den Trend zur Cloud verschärfen und damit den Wandel vom beim Kunden lokal vorhandenen Programmen hin zur Dienstleistung, zum Software-Mietmodell. Nicht in unserem Sinne, aber kaum zu verhindern.

Jack Keane 2

Entwickler: Deck 13 Publisher: Astragon Termin: 27. September 2012 Quicklink: 8028

Keine Angst: Auch wenn **Jack Keane und das Auge des Schicksals** ohne eine »2« im Titel auskommt, handelt es sich doch um einen waschechten Nachfolger des 2007 erschienenen Adventure-Hits **Jack Keane**. Fünf Jahre nach den Geschehnissen des Vorgängers sitzt Jack in einem Gefängnis in Shanghai. Was ist passiert? Darüber schweigt sich der deutsche Entwickler Deck 13 (**Ankh, Venetica**) momentan noch aus. Sicher ist jedoch, dass der Möchtegern-Held auf alte und neue Bekannte treffen wird, die ihn durch das Abenteuer begleiten. Auf seinen Reisen verschlägt es Jack diesmal unter anderem nach Afrika sowie an den Kili-



Dieser **Voodoo-Typ** ist einer der neuen Charaktere.

mandscharo. Auch wenn der unverwechselbare Comic-Stil des ersten Teils seinerzeit für breites Grinsen sorgte, leidet die Ogre-Engine mittlerweile deutlich an Altersschwäche. Das findet auch Deck 13 und kündigt für die Fortsetzung einen zeitgemäßen Grafikmotor an. Dieser soll auch dazu dienen, den neuen Action-Passagen die nötige Dynamik zu verleihen. Wir freuen uns drauf! **FH**

GTA 5

Entwickler: Rockstar North Publisher: Rockstar Termin: 1. Quartal 2013 Quicklink: 7644

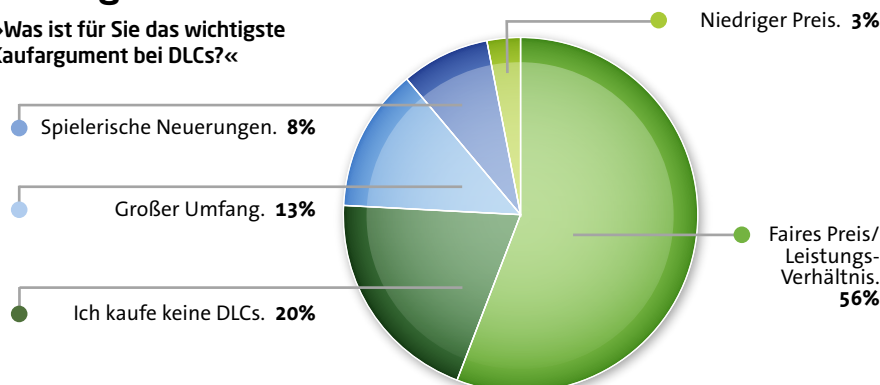
Es gibt Spiele, von denen man einfach weiß, dass sie gut werden. **GTA 5** etwa. Wie bei solchen Wunschtiteln häufig der Fall kollidiert die immense Vorfreude aber auch bei Rockstars fünftem Action-Abenteuer mit der zu langen Wartezeit bis zur Veröffentlichung. Vor allem, weil sich die Entwickler seit dem ersten Trailer im November letzten Jahres konsequent in Schweigen hüllen. Nun zeigten die Macher Erbarmen und veröffentlichten die ersten Screenshots zu **GTA 5**. Zudem kursiert derzeit ein geleaktes Video, das die eindrucksvolle Lichtberechnung des Spiels zeigt. Die Echtheit des Clips wurde von Rockstar aber weder bestätigt noch dementiert. Vielmehr sollten die Fans selbst entscheiden, was echt sei und was nicht. Wir bestaunen indes die neuen Screenshots und üben uns in Geduld. **FH**



GTA 5 erscheint eventuell bereits im Frühling 2013. Zumindest für die Konsolen.

Umfrage

»Was ist für Sie das wichtigste Kaufargument bei DLCs?«



Ergebnis: Kaum ein Spiel kommt heutzutage noch ohne DLCs aus. Wenn unsere Leser zu Download-Erweiterungen greifen (und das sind immerhin 80 Prozent), dann steht das Preis/Leistungs-Verhältnis an oberster Stelle. Es ist also prinzipiell egal, was ein DLC kostet. Hauptsache, er liefert genug Gegenwert. Dawnguard etwa, das Skyrim um rund 15 Stunden Spiel erweitert, könnte also durchaus gefragt sein, auch wenn es happige 20 Euro kostet. Dünne, aber teure Kartenpakete für Max Payne 3, Mass Effect 3 und Co. werden hingegen gerne ignoriert. Ein niedriger Preis allein reicht allerdings auch nicht aus. Nur drei Prozent unserer Leser kaufen DLCs, nur weil diese kaum etwas kosten.

Quelle: GameStar.de. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483

GEWINNSPIEL
ZUR POSTERBEILAGE

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

GROSSES GEWINNSPIEL ZUM POSTER IM HEFT

- 3x2 Tickets für die Gamescom 2012 (gültig für Freitag, den 17.08.2012)
- Fastpass für den Messestand von Medal of Honor: Warfighter
- An- und Abreise nach Köln
- Eine Übernachtung in Köln
- Medal of Honor: Warfighter-T-Shirt



Die Tier 1 Elite-Soldaten sind auf der ganzen Welt unterwegs – dank unseres Augmented Reality-Gewinnspiels triffst Du die Kämpfer vielleicht auf der Gamescom.

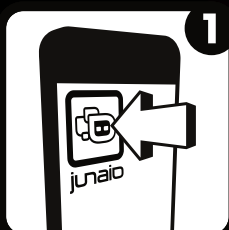
Egal ob auf den Philippinen, in England, Australien, Polen oder Deutschland – die Tier 1 Elite-Soldaten bestreiten Einsätze auf der ganzen Welt, denn ihr brandgefährlicher Auftrag lautet den Terrorismus an jedem nur erdenklichen Ort zu bekämpfen. Ein Glück, dass sie dabei in Medal of Honor: Warfighter nicht allein sind. Weitere Top-Einsatztrupps aus zehn Ländern, darunter auch Kämpfer des deutschen KSK, stehen den Männern zur Seite. Neben Medal of Honor-Veteranen wie Mother, Preacher oder Dusty wirst Du also während der explosiven Weltreise jede Menge neue Charaktere kennenlernen.

Packende Gefechte und eine emotionale Story

Während ihrer Reise um den Globus kämpfen die Tier 1-Soldaten nicht nur gegen die Terrorgruppe Abu Sayyaf, auch die Umgebung macht den Männern zu schaffen. Da tobt zum Beispiel ein Taifun über die philippinische Insel Basilan, der das Eiland in eine überschwemmte Trümmerlandschaft verwandelt. Das sorgt nicht nur für nasse Füße bei den Soldaten, sondern dämpft zum Beispiel auch den Wirkungsradius von Granaten – doof für die Kämpfer, aber nun mal realistisch! Apropos Realismus: Hirnloses Ballern ist in Medal of Honor: Warfighter nicht zielführend. Viel schlauer ist es etwa beim Erstürmen eines Gebäudes, sich links und rechts von der Tür zu postieren und mit Blend- oder Splittergranaten die Räume auszurauchern. Aber Vorsicht: Wenn hinter der Tür Geiseln gefangen sind, sollte man zur Blendgranate greifen!

In Medal of Honor: Warfighter gibt es zwar viel Action, doch auch die Emotionen der Kämpfer sowie ihre Hintergrundgeschichte kommen nicht zu kurz. Da telefoniert der eigentlich knallharte Kämpfer Preacher mit seiner Frau, die ihn zu verlassen droht. Solche persönlichen Geschichten und Einblicke in das Seelenleben der Elite-Einheiten sind es, die aus den Figuren in Medal of Honor: Warfighter spannende Charaktere machen. Ziel des Entwicklerteams von Danger Close ist es, zu jedem der Charaktere eine persönliche Geschichte zu erzählen und eine Reise durch die Gefühlswelt aller Beteiligten zu liefern – das gibt's in Shootern viel zu selten!

WAS MUSS ICH TUN?



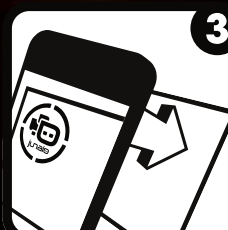
SCHRITT 1

Lade aus dem App Store bzw. von Google Play die App „junaio“ für Dein Smartphone herunter. Oder scanne einfach den QR-Code links unten.



SCHRITT 2

Wähle in junaio die Suche aus und gib „GameStar“ ein. Aktiviere den „GameStar MoH:Warfighter“-Channel



SCHRITT 3

Wenn der Channel geladen ist, starte beim Hotspot „Köln“ auf dem MoH:Warfighter-Poster. Folge den Anweisungen und schau dir die eingespielten Videos genau an.



SCHRITT 4

Trage die Lösungswörter ins Gewinnspielformular ein.

VIEL SPASS UND VIEL GLÜCK BEIM EINSATZ IN MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER!

*junaio ist verfügbar für iPhone 3GS und höher ab iOS 4.3, sowie auf vielen Android Geräten ab OS 2.2



**Wer kein Smartphone hat, geht auf
www.gamestar.de/mohw bzw. www.gamepro.de/mohw
Teilnahmeschluss ist der 08.08.2012**

© 2012 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Medal of Honor are trademarks of Electronic Arts Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. Except as expressly credited, no national armed forces, military units or weapon or vehicle manufacturer is affiliated with or has sponsored or endorsed this game.



World of Tanks

Entwickler: Wargaming.net Publisher: Wargaming.net Termin: bereits erschienen Quicklink: 7404

Ein Eintrag im Guinness-Buch der Rekorde für die meisten zur gleichen Zeit auf einem Server anwesenden Benutzer, insgesamt 24 Millionen angemeldete Spieler und 350 Millionen geschlagene Schlachten in einem Jahr –

World of Tanks feuert aus allen Rohren. Die Faszination des 2011 erschienenen Free2Play-Titels rührt wohl daher, dass er ein wenig an **Counter-Strike** auf Ketten erinnert. Zwei Teams mit je 15 Spielern treten auf riesigen Schlachtfeldern gegeneinander an. Fünf Panzerklassen stehen dabei zur Auswahl: Während leichte Panzer die Umgebung erkunden und Gegner markieren, eignen sich mittlere Panzer zum Durchbrechen der feindlichen Linien und für Flankenangriffe. Schwere Panzer hingegen halten sich vor allem an der Front auf, wo sie dem Feind im direkten Duell gegenüberstehen. Und während sich die Jagdpanzer als Scharfschützen auf Ketten verstehen, gibt die leicht verwundbare Artillerie aus sicherer Entfernung indirekte Feuerunterstützung. Ziel ist es, entweder die feindliche Basis einzunehmen oder das gegnerische Team komplett auszuschalten. Nach dem Kampf hagelt es Erfahrungspunkte und Silbermünzen. Erstere werden beispielsweise benötigt, um Waffen zu erforschen oder neue Panzer freizuschalten. Das Spielgeld hingegen wird für den Einkauf von Panzern und neuen Einzelteilen wie einem Feuerlöscher ausgegeben – die totale Suchtschneise. Noch eine Runde, um endlich genug Geld für ein neues Geschütz zusammen zu haben, und gleich danach wird für das neue Funkgerät gespart. Die Mischung aus spannenden Schlachten und der Hatz nach besserer Ausrüstung motiviert lange.

Weit wichtiger ist jedoch, dass sich der Entwickler Wargaming.net seit dem Erscheinen des Spiels liebevoll um sein Werk kümmert und die Fangemeinde regelmäßig mit Updates bei der Stange hält. Wo anfangs noch Balance-Probleme nervten, wurden diese konsequent ausgemerzt. Auch die Anzahl der Schlachtfelder und Panzer wurde nach und nach erhöht. Mittlerweile stehen weit über 150 Stahlkolosse zur Verfügung. Auch an weitere Spielmodi wurde gedacht. Neben »Angriff«, bei dem ein Team die eigene Basis verteidigt, während das andere versucht, diese einzunehmen, gibt es nun auch das so genannte »Begegnungsgefecht«. Hier kämpfen beide Parteien um eine neutrale Basis. Lobenswert ist auch, dass der Titel zwar einen Echtgeld-Shop besitzt, dessen Gebrauch für den Sieg aber nicht zwingend notwendig ist. Wer allerdings einen eigenen Clan gründen möchte, der kommt nicht um die kostenpflichtige Premium-Mitgliedschaft herum. Nur diese erlaubt unter anderem die Gründung eines Panzer-Verbandes, der über zwei Spieler hinausgeht. Sie sehen: In **World of Tanks** gibt's viel zu tun. Wer's noch nicht ausprobiert hat, dem bieten wir jetzt die perfekte Gelegenheit: Auf unserer Heft-XL-DVD finden Sie den aktuellen Client. Auf der Innenseite der XL-DVD-Hülle ist der Code für ein exklusives Starterpaket, bestehend aus 500 Goldmünzen sowie einer dreitägigen Premium-Mitgliedschaft. FH

In der Eroberungsphase kommt es häufiger zu hitzigen Nahkämpfen.



Wer braucht schon einen Sportwagen in seiner Garage, wenn er einen Panzer haben kann?

Carrier Command

Entwickler: Bohemia Interactive Publisher: Mastertronic Termin: 27. September 2012 Quicklink: 8029

Bei unserem Besuch der **Arma 3**-Macher in Prag haben wir auch gleich das zweite Spiel gesehen, an dem Bohemia Interactive derzeit werkelt: den Strategie-Action-Mix **Carrier Command: Gaea Mission**. In der stimmigen Neuauflage des 80-Jahre-Klassikers steuern wir einen futuristischen Flugzeugträger und sollen bis zu 33 Inseln erobern. Vom Träger aus geben wir vier fliegenden Mantis-Gleitern und vier Walross-Panzern Befehle. Cool: Auf Knopfdruck können wir auch direkt ins Cockpit springen und selbst die Kontrolle übernehmen. In der Story-Kampagne wird der normale Spielablauf zudem mit Ego-Shooter-Missionen aufgelockert. Die bringen zwar die Story gut voran, wirken bislang aber wie der spielerische Schwachpunkt eines ansonsten sehr vielversprechenden Nischentitels. CHS



Spannend: **Carrier Command** mischt Shooter mit Strategie.

Verkaufs-Charts Juli



Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Diablo 3
2	(2)	Max Payne 3
3	NEU	Battlefield 3 (Premium Edition)
4	(3)	Die Sims 3
5	(4)	The Elder Scrolls 5: Skyrim
6	(8)	Battlefield 3 (Limited Edition)
7	(7)	Call of Duty: Modern Warfare 3
8	(5)	Risen 2: Dark Waters
9	(9)	Anno 2070 (Limited Edition)
10	NEU	Civilization: Gods & Kings
11	(13)	Fifa 12
12	(11)	Mass Effect 3
13	(10)	Tera
14	(12)	Starcraft 2: Wings of Liberty
15	(16)	Die Sims 3: Einfach tierisch
16	(14)	Fussball Manager 12
17	NEU	Ghost Recon: Future Soldier
18	(17)	Die Sims 3: Showtime
19	(15)	Die Sims 3: Kate Perry Süße Welt
20	(18)	Port Royale 3

Stand: 12. Juli 2012, nach den Verkaufszahlen von Saturn.



UNDERCOVER,
ANDERE REGELN. ANDERE GESETZE.

SLEEPINGDOGS.NET

Limitierte Sonderedition exklusiv erhältlich
bei Media Markt und Saturn.



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.

EVER WEG IN DIE SPIELEBRANCHE MEHR ALS 400 OFFENE STELLEN*

...ENTWICKLER
CONCEPT ARTIST
PRODUCER
GAME DESIGNER
GRAPHIC ARTIST
PR-MANAGER
MEDIENGESTALT
PROGRAMMIER
ANALYST
DEVELOPER
GAME TESTER
ENGINEER...

15.8. BIS 18.8.
HALLE 10
STAND E60



POWERED BY
making
games

gamescom

JOBS + KARRIERE

KENNENLERNEN, INFORMIEREN,
BEWERBEN, DURCHSTARTEN!

PROGRAMM & INFOS:
WWW.MAKINGGAMES.DE/JOBS2012

* Alle ausgeschriebenen Stellen auf den folgenden Seiten richten sich selbstverständlich sowohl an weibliche als auch an männliche Bewerberinnen und Bewerber.

Frankfurt | www.crytek.com

Crytek zählt zu den weltweit etabliertesten Herstellern digitaler Unterhaltungsprodukte und -services. Auf Basis seiner proprietären 3D-Spitzen-Technologie, der CryENGINE, arbeiten die fast 680 Mitarbeiter aus über 40 Nationen kontinuierlich an der Umsetzung einzigartiger Spielerlebnisse. Aktuell befinden sich unter anderem der Free2Play-Titel Warface, die Multiplattform-Titel Crysis 3 und Homefront 2 sowie Ryse, Cryteks erster Exklusivtitel für Microsoft, in Entwicklung. Für all das und noch viel mehr suchen wir permanent nach kreativen und motivierten Mitarbeitern!

EURE ANSPRECHPARTNER VOR ORT



Yvonne Lipowicz
Recruitment Coordinator



Tatiana Hoejengaard
Recruiter

... ART DIRECTOR
ENVIRONMENT ARTISTS
CHARACTER ARTISTS
SENIOR LEVEL ARTISTS
CINEMATIC DESIGNER
NETWORK OPERATIONS MANAGER
AI ENGINEER
BUILD ENGINEER
ANIMATION PROGRAMMER
DEVELOPER SUPPORT ENGINEER
IOS DEVELOPER
UI ENGINEER
JAVA DEVELOPER
LEAD TOOLS PROGRAMMER
NETWORK PROGRAMMER
PIPELINE TOOLS ENGINEER
RENDERING ENGINEER
SENIOR PROGRAMMERS ...

**BIGPOINT**Hamburg | www.bigpoint.net

Mit über 270 Millionen registrierten Spielern zählt Bigpoint.com international zu den Top-Gaming-Portalen. Die über 900 Mitarbeiter aus 35 Ländern arbeiten Hand in Hand, um die besten Online-Games zu entwickeln und sie weltweit den größten Medienkonzernen als Content-Erweiterung anzubieten. Nicht nur im Hamburger Hauptsitz, sondern auch in Berlin, San Francisco, São Paulo, Paris, London, Madrid und Malta arbeiten wir mit dem Einsatz neuester Technologie an High-Quality-Games, die mittlerweile Kultstatus erreicht haben: Seafight, DarkOrbit, FARMERAMA, Drakensang Online oder das Original-Online-Game zur TV-Serie Battlestar Galactica.

EURE ANSPRECHPARTNER VOR ORT



Christopher Grundmann
Human Resources
Manager



Verena Zelfel
Human Resources
Manager

... PROJECT MANAGER
SENIOR GAME DESIGNER
MARKETING MANAGER
GAME DEVELOPER
KEY ACCOUNT MANAGER
SENIOR PHP DEVELOPER
INTERNATIONAL COMMUNITY MANAGER
PRODUCER
GRAPHIC ARTISTS
FLASH DEVELOPER
PRAKTIKANT IM GAME DESIGN
INTERNSHIPS ...



CDPROJEKT ^{RED} Warschau | www.cdprojekt.com

At CD Projekt RED studio we love gaming and try to share this passion through our games. Our latest title The Witcher 2: Assassins of Kings Enhanced Edition is praised by critics and fans for its superb gameplay, intriguing story and state of art visuals. We like to think of gaming as a form of art on every possible level. Our vision is to demonstrate to gamers, how much we can create of the things we can imagine and design. So if your imagination is limitless, check out our stand now and see how you can play a leading role among gaming artists.

EURE ANSPRECHPARTNER VOR ORT



Agnieszka Wiecek
HR Manager



Jonas Mattsson
Environment Artist

... ENVIRONMENT ARTIST
FLASH DESIGNER
CHARACTER ARTIST
ENGINE PROGRAMMER
VFX ARTIST
3D ARTIST
FLASH DESIGNER
WRITER
QUEST DESIGNER
TOOLS PROGRAMMER
AUDIO LEAD
SENIOR GAMEPLAY PROGRAMMER
SOUND DESIGNER
GAMEPLAY PROGRAMMER
NETWORK / MULTIPLAYER PROGRAMMER
GRAPHIC DESIGNER
GAMEPLAY ANIMATOR
GENERAL PROGRAMMER
ENVIRONMENT ARTIST
UI / FLASH DEVELOPER
CONCEPT ARTIST ...



**ProSiebenSat.1
Games**

München
www.prosiebensat1games.com

Der Games-Publisher ProSiebenSat. 1 Games ist eine Tochter der ProSiebenSat. 1 Group und konzentriert sich auf die europaweite Lizenzierung und Vermarktung von Onlinespielen sowie die Games-Partnerakquise. Zum Portfolio gehören unter anderen »S4 League«, »Maestia« und »Florensia«. Seit Anfang 2012 hält ProSiebenSat. 1 Games die europaweite Lizenz an mehreren Spielen von Sony Online Entertainment, darunter die großen Games-Blockbuster »DC Universe™ Online«, »EverQuest® II«, »Star Wars®: Clone Wars Adventures™«, »Free Realms®«, »Magic: The Gathering – Tactics®«, »Pox Nora®«, das kommende »PlanetSide® 2« und die Fortsetzung vom »EverQuest®«-Franchise.

EURE ANSPRECHPARTNER VOR ORT



Diana Pick
HR Business Partner



Steffen Oelschläger
Trainee People Development

... CUSTOMER SUPPORT
SENIOR MANAGER
NEW BUSINESS
COMMUNITY MANAGEMENT
ART DIRECTOR
PRODUCT MANAGER
PHP DEVELOPER
ACCOUNT MANAGER
PRAKTIKANTEN
PROJECT MANAGER
RUBY ON RAILS
ENTWICKLER
SALES MANAGER
MARKETING MANAGER ...





WORLD OF TANKS

GET IN YOUR TANK
AND FIGHT!

**SUPER
SPECIAL**

mopay

SCHAU DIR DEN WORLD OF TANKS TRAILER AN: [HTTP://WORLD OF TANKS.EU/MEDIA/SHOW/328/](http://worldoftanks.eu/media/show/328/)

MELDE DICH BEI WORLD OF TANKS AN: [HTTPS://WORLD OF TANKS.EU/REGISTRATION/DE/](https://worldoftanks.eu/registration/de/)

KAUFE DEIN GOLD MIT MOPAY
UND DU ERHÄLTST
15% BONUS
AUF JEDEN DEINER EINKÄUFE!

ZUR AKTIONSSSEITE: [HTTPS://WORLD OF TANKS.EU/PERSONAL/PAYMENT/](https://worldoftanks.eu/personal/payment/)

DIESES SONDERANGEBOT IST GÜLTIG VON 23. AUGUST BIS 30. AUGUST



WARGAMING.NET
LET'S BATTLE

München | www.traviangames.de

Travian Games zählt zu den weltweit erfolgreichsten Browsergames-Unternehmen und beschäftigt aktuell mehr als 230 Mitarbeiter. Auf 4.400 Quadratmetern können sich die Mitarbeiter im Norden Münchens kreativ ausleben. Das Unternehmen setzt vor allem auf Weiterentwicklungsmöglichkeiten und ein optimales Arbeitsumfeld. Dazu zählen auch monatliche Events wie Kickerturniere, LAN-Partys oder ein paar Runden Flipper. Travian Games lockt mittlerweile mehr als 120 Millionen Spieler aus aller Welt auf die eigenen Server.

EURE ANSPRECHPARTNER VOR ORT



Katrin Koch
Personalreferentin für
Personalmarketing &
Recruiting



Markus Perlowski
Forschung & Entwicklung



... SPIELEENTWICKLER
SYSTEMADMINISTRATOR
SOFTWAREENTWICKLER
COMMUNITY MANAGER
MARKETING MANAGER
KOOPERATIONEN UND
TV-MEDIAPLANUNG
SENIOR PRODUKTMANAGER
MOBILE
PRAKTIKANT QA-TESTER
PRAKTIKANT ONLINE-MARKETING
PRAKTIKANT HR
PRAKTIKANT PUBLIC RELATIONS
WERKSTUDENT ONLINE PAYMENT ...

Karlsruhe
corporate.gameforge.com

Mit einem eindrucksvollen Portfolio von rund 20 Titeln und über 300 Millionen registrierten Spielern ist Gameforge der führende Anbieter von Massively Multiplayer Online Games (MMOGs) in der westlichen Welt. Die international tätige Unternehmensgruppe mit Hauptsitz in Karlsruhe bietet ihre Online-Games in über 50 Sprachen an. Ihr Portfolio beinhaltet client-basierte Spielwelten wie AION, TERA, Europas erfolgreichstes MMOG Metin2, 4Story, Runes of Magic, Elsword, Wizard101, NosTale und RaiderZ sowie browserbasierte Online-Games wie die preisgekrönten Ikariam und OGame. Das Unternehmen beschäftigt rund 600 Mitarbeiter an den Standorten Karlsruhe und Berlin. Gameforge ist im Jahr 2003 von seinem Vorstandsvorsitzenden Alexander Rösner gegründet worden.

EURE ANSPRECHPARTNER VOR ORT



Karoline Streibich
Head of
Human Resources



Britta Kosog
Human Resources
Specialist

... WEBDESIGNER
(NATIVE) DEVELOPER MOBILE
FRONTEND DEVELOPER
GRAPHIC DESIGNER
PHP DEVELOPER
MARKETING MANAGER
PROJECT MANAGER
BACKEND DEVELOPER ...



Hamburg | career.innogames.com

Mit über 80 Millionen registrierten Spielern rund um den Globus ist die InnoGames GmbH in Hamburg einer der führenden Entwickler und Betreiber von Onlinespielen. Zu unseren Spielen gehören »Die Stämme«, »Grepolis«, »West Wars«, »The West«, »Lagoonia« und neu auch »Forge of Empires«. Wir zeichnen uns seit der Unternehmensgründung 2007 durch ein dynamisches Wachstum aus. Um unseren Erfolg weiter auszubauen und zur Verwirklichung neuer Projekte sind wir stets auf der Suche nach jungen Talenten, erfahrenen Professionals und kreativen Köpfen.

EURE ANSPRECHPARTNER VOR ORT



Wiebke Burrichter
HR Marketing Manager



Marianne Kraus
Trainee HR Marketing

... GRAPHIC ARTISTS
MOBILE DEVELOPER
GAME DESIGNER
SOFTWARE DEVELOPER BACKEND
MOBILE BUSINESS MANAGER
PRODUCT MANAGER
PRODUCER
QA ENGINEER
FRONTEND DEVELOPER
FLASH DEVELOPER
PHP DEVELOPER GAMES
COMMUNITY MANAGER
SYSTEM ADMINISTRATOR
PR MANAGER
INTERNSHIPS ...

Hamburg
www.goodgamestudios.com

Goodgame Studios ist die am schnellsten wachsende Spielefirma Europas. Mit über 200 Mitarbeitern entwickeln wir auf dem Free-2Play-Prinzip basierende Onlinespiele, wie »Goodgame Empire« oder »Goodgame Poker«, die jeden Monat von über 80 Millionen Menschen weltweit gespielt werden. Die Grundlage unseres Erfolgs bildet unser talentiertes und motiviertes Team aus erfahrenen Experten und engagierten Neueinsteigern. Wir suchen bis Ende 2013 600 neue Mitarbeiter, die Teil unserer Erfolgsstory werden wollen!

EURE ANSPRECHPARTNER VOR ORT

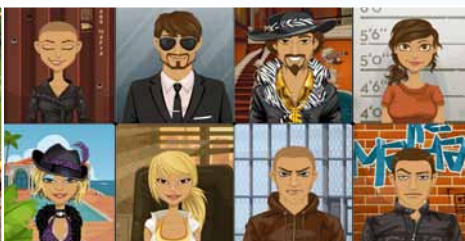


Hendrik Mainka
Head of
Human Resources



Sönke Petersen
HR Assistant

... SENIOR QA TECHNICIAN
PHP BACKEND DEVELOPER
PRAKTIKANT - HR / RECRUITING
GAME ANALYST
PRAKTIKANT - QUALITY ASSURANCE
KEY ACCOUNT MANAGER
GAME BALANCER
BUSINESS DEVELOPMENT MANAGER
FRONTEND DESIGNER
LEAD SYSTEM ADMINISTRATOR
HEAD OF PERFORMANCE MARKETING
IT PROJECT MANAGER
SENIOR PRODUCT MANAGER
SQL SPECIALIST
SEO MANAGER
SENIOR SEM MANAGER
GAME DESIGNER
STATISTICIAN / MATHEMATICIAN
SENIOR JAVA DEVELOPER
FLASH DEVELOPER ...



Guild Wars 2

Nach über 200 Stunden (!) Spielzeit freuen wir uns noch immer auf und über Guild Wars 2 - mehr als je zuvor. In unserer großen Titelgeschichte fassen wir für Sie die wichtigsten Infos über ArenaNets Mega-MMO zusammen, geben eine erste Wertungstendenz und verraten Ihnen, warum auch Sie sich freuen können. Von Petra Schmitz

Angespielt

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **NCsoft** Entwickler: **ArenaNet (Guild Wars: Eye of the North, GS 11/07: 91 Punkte)**
Termin: **28.8.2012** Status: **zu 95 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7703 Auf DVD: Asura-Video-Special

⊕ Stärken

- + dynamische Events
- + abwechslungsreiche Klassen
- + spannendes und forderndes Skill-System
- + großes und kleines PvP
- + wunderschöne Grafik

⊖ Schwächen

- Bleiben die dynamischen Events motivierend?
- Balance der Klassen im PvP könnte ein Problem sein

Gute Güte, nein! Wir wollen nicht, wie so viele andere, schon wieder einen »WoW-Killer« beschwören. Das ist in den vergangenen Jahren viel zu oft offen oder verklausuliert getan worden. Auch wir haben uns daran beteiligt, zuletzt bei **Star Wars: The Old Republic**. Nicht aus dem Wunsch heraus, **World of Warcraft** möge in der Versenkung verschwinden, sondern mit der Hoffnung, es möge sich am MMO-Markt endlich mal Entscheidendes tun.

Im Folgenden wird sicherlich das eine oder andere Mal **World of Warcraft** erwähnt werden. Allerdings höchstens zu Vergleichszwecken, ohne Totengesang-Unterton. Denn die momentan noch über zehn Millionen aktiven **WoW**ler kann auch ein **Guild Wars 2** nicht aus dem Stehgreif für sich gewinnen. Aber **Guild Wars 2** hat alle Chancen, sehr nah an Blizzards Welterfolg heranzukommen. Mit eigenen Mitteln.

Guild Wars 2 wird am 28. August erscheinen, ab dem 28. August dürfen wir alle also die runderneuerte Version des Fantasy-Reichs Tyria betreten, für Vorbesteller geht's sogar drei Tage früher los. Das hat ArenaNet vor ein paar Wochen verkündet – nach jahrelangem Still-schweigen über einen möglichen Release-Termin. Unsere Freude über diese Ankündigung war pur und ehrlich, denn nach sage und schreibe weit über 200 Stunden, die wir jetzt

schon im Spiel verbracht haben (spezielle Dauerzugänge für ausgesuchte Pressevertreter, Beta-Wochenenden), können wir mit Fug und Recht behaupten, dass da Großes auf die MMO-Gemeinde zukommt und dass GameStar das von Anfang an geahnt hat und auch von Anfang an dabei war.

Guild Wars 2 spielt etwa 200 Jahre nach den ersten Teilen und in dieser Zeit hat sich eine Menge in der Welt Tyria getan. Vergleicht man allein die aktuelle Version der Siedlung Löwenstein mit der Urfassung in **Guild Wars Prophecies**, dann werden die unterschiedlichen Dimensionen schnell klar. Wo früher ein paar Ruinen und wenige Händlerzelte standen, erstrahlt nun eine gigantische Küs-

Ted Rübennase ist einer der Story-Gegner, denen man sich als normal geborener Mensch stellen muss.



Veteranen der gleichen Stufe stellen kein allzu großes Problem dar, wenn man seinen Charakter im Griff hat.



tenmetropole in atemberaubender Architektur. Löwenstein gehört sicherlich zum Größten und obendrein Schönsten, was wir in Sachen Siedlung jemals in einem Spiel gesehen haben. Aber das Wachstum betrifft

nicht nur die Städte Tyrias. Das ganze Land ist förmlich aus den Fugen geplatzt. Kein Wunder, muss die Welt doch in **Guild Wars 2** nicht mehr immer nur einen Spieler beziehungsweise seine Gruppe beherbergen,

sondern nun zigtausend Helden auf einmal. Oder anders: Wo die ersten **Guild Wars**-Spiele noch auf eine komplette Instanzierung der Abenteuergelände setzten, erstreckt sich in **Guild Wars 2** eine persistente,

Die Charaktermenüs

1 Hier werden ausschließlich die **Ausrüstungsgegenstände** aus Ihrem Inventar angezeigt, die Sie Ihrem Recken entweder überziehen (Klamotten, Schmuck) oder in die Hände drücken (Waffen, Sammelwerkzeuge) können.

2 Untereinander weg die **Kleidung**, die Ihr Held gerade am Leib trägt. Der Schild auf den Schuhen zeigt an, dass diese einer Reparatur bedürfen.

3 Die **Waffensets**, die Ihr Held ausgerüstet hat. Unsere Waldläuferin kann zwischen Großschwert und Axt in Kombination mit Fackel hin- und herschalten.

9 Die **Unterwasserausrüstung**: Atemgerät und Unterwasserwaffen wie Harpunen oder Speere.

4 Kurz zusammengefasst, wir Ihr **Held** heißt, was der beruflich und auf welcher Stufe so treibt.

5 Die **Hauptattribute** Kraft, Präzision, Zähigkeit und Vitalität, die mit Levelaufstiegen automatisch in die Höhe klettern, durch Boni auf Ausrüstung und zusätzlicher Punktevergabe bei den Eigenschaften (Bild rechts unten) weiter gesteigert werden können.

6 Mindestens genauso wichtig wie die Hauptattribute: die sich daraus zum Teil errechnenden **Unterkategorien** wie die Chance auf kritische Treffer oder der Rüstungswert.

7 **Accessoires** wie Ringe oder Ketten. Auch diese bringen Boni für die Hauptattribute.

8 **Sammelwerkzeug** für Craftingmaterial: eine Sichel zum Ernten von Grünzeug und Pilzen, eine Axt zum Fällen von Bäumen und eine Pike zum Schürfen von Erzen.



Die **Eigenschaften** werden erst für Helden ab Stufe 11 interessant, denn erst dann dürfen Sie darauf zugreifen. Zuvor müssen Sie sich allerdings bei Ihrem Trainer ein Lehrbuch dafür kaufen. Im Grunde sind die ersten vier Eigenschaften zunächst deckungsgleich mit den Hauptattributen. Wer etwa beim Waldläufer die Gefechtsbeherrschung **A** in die Höhe jagt, erhält eine größere Chance auf kritische Treffer. Allerdings mit dem Nebeneffekt, dass auch der Schaden der kritischen Treffer mit ansteigt. Bei fünf, 15 und 25 **B** vergebenen Punkten wird ein voreingestellter Bonus vergeben. Bei Gefechtsbeherrschung wäre das beispielsweise Eile (schnelleres Laufen) bei einem Waffenwechsel. Bei zehn, 20 und 30 **C** vergebenen Punkten können Sie jeweils aus einem Bonus-Pool auswählen und sich bei Gefechtsbeherrschung zum Beispiel für die Chance, mit kritischen Treffern Blutungen zu verursachen, entscheiden.



Die so genannten **Slot-Fertigkeiten** erstelt man, indem man Punkte **A** ausgibt. Die nötigen Punkte für die Slot-Fertigkeiten verdient man sich bei Levelaufstiegen und bei besonderen Herausforderungen. Die Slot-Fertigkeiten sind gestaffelt: Erst müssen fünf Skills **B** aus der ersten Unterstützungsserie freigeschaltet werden, bevor man auf die Fähigkeiten in der zweiten Reihe zugreifen kann und so weiter. Auch die Slots **C**, in denen man die Skills ablegt, um sie benutzen zu können, müssen erst freigeschaltet werden. Das geschieht automatisch bei Stufenaufstiegen.



In diesem Fenster werden die **Waffenfertigkeiten** in der Übersicht dargestellt. Die Fertigkeiten sind an keine Punktevergabe gebunden. Man erlernt sie automatisch, indem man die jeweiligen Waffen wie Dolche, Schwerter, Fackeln oder Zauberstäbe ausrüstet und benutzt und nach und nach neue Skills freischaltet.



also zusammenhängende, sich für alle in gleicher Weise verändernde Welt vor uns.

Guild Wars 2 ist allerdings nicht nur in den Weltdimensionen gegenüber den Vorgängern gewachsen, sondern auch bei den

Es gibt keine Heiler in Guild Wars 2

spielbaren Rassen. Aus insgesamt fünf Völkern dürfen wir nun unseren Helden wählen und sind nicht mehr nur an die Menschen gebunden. Fünf Rassen, acht Klassen und deren zig unterschiedliche Ausrichtungen sorgen für ordentlich Spielefutter. Spie-

lefutter für Menschen, die gerne einfach erleben möchten, ohne sich großartige Gedanken um die besten Fertigkeiten- und Waffenkombinationen zu machen. Und Spielefutter für Menschen, die so tief in ein MMO eintauchen wollen, dass der Marianengraben neidisch noch weiter im Pazifik versinkt. Bei **Guild Wars 2** gilt wie schon bei den Vorgängern: einfach zu spielen, schwierig zu meistern. Letzteres sogar noch mehr als in anderen MMOs. Denn ein **Guild Wars 2**-Spieler muss umlernen. Er muss sich vom Gedanken verabschieden, dass irgendwo im Hintergrund ein Heiler steht, dessen Blick sich nur auf die Statusbalken seiner Mitstreiter heftet, um im richtigen Moment den richtigen Statusbalken anzuklicken und dann den rettenden Knopf zu drücken. Er muss sich vom Gedanken verabschieden,

dass ja da vorne der fette Tank steht und den meisten Schaden schluckt. Die heilige Dreifaltigkeit bestehend aus Heiler, Tank und Schadensausweiler gibt's in **Guild Wars 2** nicht. Genauso wenig wie überhaupt die Möglichkeit, auf irgendeinen Statusbalken oder gar befreundeten Spieler zu klicken. Aktive Buffs, aktives Heilen? Nicht in **Guild Wars 2**. Der Grund dahinter ist so simpel, wie die Umsetzung im eigentlichen Geschehen anspruchsvoll ist: ArenaNet will die Zusammenarbeit weg vom Interface hinein ins Spiel transportieren. Wer vor Schaden geschützt oder einfach nur geheilt werden will, soll sich gefälligst bei dem Mitspieler aufhalten, der auf Schutz und Heilung getrimmt ist und nicht darauf warten, dass jemand irgendwo im Hintergrund Knöpfchen drückt und deswegen nicht viel vom Kampf

So kommt der Held auf die Welt



Bevor man die Welt von Tyria betritt, muss man sich für eine von fünf **Rassen** entscheiden: Charr, Mensch, Norn, Asura oder Sylvari. Unsere nehmen einen Menschen.



Dann steht die Wahl der **Klasse** an: Elementarmagier, Krieger, Wächter, Techniker, Waldläufer, Nekromant, Dieb oder Mesmer? Wir entscheiden uns für eine Waldläuferin.



Im **Charakter-Editor** passen wir zuerst per Schieberegler die Körpergröße unserer Helden an. Das immerhin ging auch schon in den ersten drei Guild Wars-Spielen.



mitbekommt. Wie gesagt: Das erfordert Umdenken, das erfordert tiefstes spielerisches Miteinander. Weil das aber im normalen MMO-Betrieb außerhalb von schon lange miteinander verbundenen Gilden und

Niemand ist auf jemand anderes angewiesen

Gruppen nur selten möglich ist, kann in **Guild Wars 2** auch jeder zunächst einmal wunderbar für sich selbst sorgen. Jede Klasse verfügt über einen ganzen Pool an Möglichkeiten, sich zu heilen, sich Gegner vom Leib zu halten, sie für eine Zeit zu schwächen und – logisch – sie zu erledigen. Mehr

dazu in unserem Kasten zu den Klassen in **Guild Wars 2** auf Seite 27.

Dass zunächst mal niemand auf niemanden angewiesen ist, bedeutet allerdings nicht, dass es kein Gruppenspiel geben wird. Im Gegenteil. In **Guild Wars 2** werden unserer Einschätzung nach mehr Spieler Seite an Seite kämpfen als in jedem anderen derzeit aktuellen MMO. Ganz automatisch, weil das große Quest-System darauf ausgelegt ist. Weil jeder bei jeder Aufgabe einfach mitmachen kann, ohne zuvor irgendwo bei einem NPC einen Quest-Auftrag abholen zu müssen. In **Guild Wars 2** geht's also in etwa dauerhaft so zu wie bei den fetzigen Rift-Events in **Rift** oder bei den öffentlichen Quests in **Warhammer Online**. Nur deutlich varianten- und umfangreicher.

10 Dinge, die MMO-Fans an Guild Wars 2 nicht gefallen könnten

1. Anderes Skill-System als in den ersten Teilen
2. Nicht so viele Skills wie in den ersten Teilen
3. Keine Doppelklassen wie in den ersten Teilen
4. Keine feste Rollenverteilung bei den Klassen
5. Kein aktives Buffen von Verbündeten
6. Kein Gruppenzwang außerhalb von Dungeons
7. Viele überlappende Effekte auf dem Bildschirm
8. Kein klassisches Quest-System
9. Keine Reittiere
10. Ungewöhnliches Fantasy-Setting

Der Item-Shop



Große Aufregung gab's, als ArenaNet ankündigte, man werde einen Echtgeld-Shop in **Guild Wars 2** einbauen. Doch keine Sorge, wir haben bisher nicht einen Gegenstand darin gefunden, der Spielern einen Vorteil gegenüber anderen einräumt. Im Item-Shop kaufen mit zuvor mit Echtgeld erstandenen Diamanten ein: die Bequemem (Sofort-Reparatur-Kit), solche, die schneller leveln wollen (Erfahrungspunkte-Boosts), die Gierigen (Bonus auf Magiefund) und die Eitlen (schicke Ausgeklammotten).

Welche Preise ArenaNet letztlich veranschlagen wird, steht noch nicht fest. Wenn man sich allerdings an den Shop-Preisen der ersten Guild Wars-Teile orientiert, dann wird's gesalzen. Jedoch: Jedes Angebot ist optional. Wer nichts kauft, wird nach unserer Einschätzung keinerlei Späßeinbußen in **Guild Wars 2** haben.

Allen Mitarbeitern bei ArenaNet rollen sich die Zehennägel hoch, wenn man im Zusammenhang mit **Guild Wars 2** von »Quests« redet. Die Damen und Herren bevorzugen den Begriff »dynamische Events«. Und das trifft es auch deutlich besser, denn das meiste, was in **Guild Wars 2** passiert, löst eine Kette von Ereignissen aus. Wenn beispielsweise die Zentauren Neu-Ascalon angreifen und niemand einschreitet, dann nehmen die Pferdewesen die gesamte Stadt und die umliegenden Höfe in Beschlag. Wenn sich dann ein paar mutige Recken finden, die sich zusammen erfolgreich gegen die Zentauren stellen, dann ist die Freude zunächst groß. Aber die Pferdewesen lassen sich so etwas nicht gefallen und rücken daraufhin mit einer brutal wütenden Kriegsbestie an. Und wenn wir dem kleinen Rani in den



Neu allerdings: Die Optionen, das **Aussehen** nach den eigenen Wünschen zu gestalten. Nicht nur die Frisur lässt sich verändern, sondern auch Nasenlänge oder Pupillengröße.



Sobald die Optik festgelegt ist, geht's an den **Hintergrund** unserer Helden. In kurzen Ausfülltexten bestimmen wir so die persönliche Geschichte, die uns durchs Spiel führen wird.



Und ganz zum Schluss kommt das auf unsere persönliche Geschichte zugeschnittene **Intro**, das uns auf das kommende Abenteuer einstimmt. Und dann geht's endlich los.

Welche Rasse ist die richtige für mich?



Menschen

Für Fantasy- und vor allem für Guild-Wars-Traditionalisten die wohl beste Wahl: die Menschen. Immerhin stellen sie die einzige spielbare Rasse der Vorgänger. Sie sind in Götterfels, einer imposanten mittelalterlichen Trutzborg beheimatet. Wer einen Menschen spielen will, muss sich zu Beginn für seinen sozialen Status (arm, gewöhnlich, adelig), für ein großes Versäumnis in der Vergangenheit und für einen von sechs Göttern entscheiden. Die Menschen schlagen sich in ihrem Hoheitsgebiet vornehmlich mit streitlustigen Zentauren rum, die sich die Lande allenthalben unter die Hufe reißen wollen. Wer einen Menschen spielt, der wird sich in einem spannenden Wust aus Verrat und Ehre wiederfinden. Fast schon klassische Fantasy-Unterhaltung.

Asura

Nur weil die Asura das kleinste der Guild-Wars-Völker sind, heißt das noch lange nicht, dass sie Zwergenliebhaber ansprechen. Wer einen Asura wählt, hat vielmehr ein Faible für Ungewöhnliches. Die Wichtel haben Schlappohren, spitze Zähne und vor allem eine spitze Zunge. Der Umgangston bei den Asura ist von einer beständigen Besserwisseri durchzogen. Immerhin machen sie in Magie und Wissenschaft. Als Asura entscheidet man sich, an welchem Kolleg man studiert hat, welches das erste erfolgreiche Experiment war und wer der erste Studienberater war. Außerdem entscheidet man sich auch fürs Verlaufen. Denn die würfelförmige Hauptstadt Rata Sum ist verflüxt verwirrend aufgebaut.



Charr

Die Charr kennen wir bereits aus den Vorgängern, allerdings in der Rolle der Erzfeinde der Menschen. In Guild Wars 2 können wir die Tierwesen erstmals selbst spielen. Bei den Charr steht Krieg ganz oben auf dem Programm: Der Umgangston ist rau, und bei der Charaktergenerierung muss man sich entscheiden, zu welcher Legion man gehört, wer der engste Freund im Kriegstrupp ist und was für ein Mann der eigene Vater war. Held oder Geächteter? Die Charr, obwohl schon so lange ein Teil von Guild Wars, sind auch eher für Spieler geeignet, die das Ungewöhnliche bevorzugen. Die Optik lädt nicht dazu ein, einen »schönen« Helden zu entwerfen. Außerdem laufen sie auf allen Vieren, wenn sie keine Waffe gezückt haben.

Norn

Wem die Menschen zu eintönig, alle anderen Rassen in Guild Wars 2 indes zu abgedreht sind, der greift zu einem Norn. Die Nordmänner und -frauen unterscheiden sich nämlich optisch eigentlich nur in der Größe von den Menschen. Oder anders: Sie sind verflüxt riesig. Die Norn entspringen einer klischeehaften Vorstellung von Wikingern: rau-herzlicher Umgangston, Heldenverehrung und viel, viel Sauferei. Deswegen muss man bei der Charaktergenerierung auch wählen, welch unschöner, vom Alkohol geschwängelter Vorfall sich jüngst bei einem Fest in der Hauptstadt Hoelbrak zugetragen hat. Außerdem soll sich ein Norn für die seiner Meinung nach größte Qualität eines Helden und für einen Tiergeist entscheiden.



Sylvari

Baumkuschler. Das ist das erste und passendste Wort, das einem einfällt, wenn man die grünen Sylvari beschreiben will. Als jüngstes Volk der Guild-Wars-Welt leben sie im so genannten Hain, einem riesigen, ziemlich verwirrenden, aber traumhaft schönen Baumgebilde. Stichwort »traumhaft«: Bei der Charaktererstellung geht's unter anderem darum, sich für die Traum-Quest zu entscheiden. Obendrein beginnt das Abenteuer eines Sylvari im Traum der Träume, in der die Baumwesen das erste Mal Kontakt mit der Welt aufnehmen und obendrein die Erfahrungen anderer, bereits lebender Sylvari in sich aufnehmen. Wer also einen Sylvari spielt, der spielt eine Mischung aus Hippie, Esoteriker und Ficus Benjamina.

Wanderer-Hügeln helfen, seine Schnee-Schrott-Soldaten zu bauen, um die lästigen Grawl-Plünderer vom Hof seiner Familie fern zu halten, dann ist das zunächst eine tolle Sache, weil die Grawl von der falschen

Fleisch sammeln, kann er sein Geschäft wieder aufnehmen. Aber dann will er auch eine schön sichtbare Werbung, um Kunden anzulocken. Sein Sohn besorgt ihm mit unserer Hilfe einen Widderkopf, den Olaf über die Räucherkammer hängt, während seine Tochter, plötzlich ohne Aufsicht durch ihren nun wieder arbeitenden Vaters, die Bä-rengöttin beschwört und damit alle sich im Gebiet aufhaltenden Bären auf den Plan ruft. Die überfallen Olafs Hof und fressen das zuvor von uns gesammelte Fleisch und den Widderkopf. Womit alles wieder auf Anfang gesetzt wird.

Natürlich gibt's bei den dynamischen Events Schleifen, die man recht bald erkennt. Natürlich geht nicht immer alles endlos weiter. Und so bleibt von der Dyna-

mik nach ein paar Wiederholungen nicht mehr ganz so viel übrig, man weiß dann ja, was als Nächstes passiert. Aber trotzdem wird die **Guild Wars**-Welt durch die dynamischen Events lebendiger, als es jede andere MMO-Welt derzeit ist. Auch, weil wir zu-meist direktes und vor allem hörbares Feedback von den NPCs bekommen, denen wir geholfen haben oder die noch Hilfe von uns verlangen. Ein Fischer bedankt sich bei uns, weil wir die Lindwurm-Brutmutter, die an seinem Teich für Terror sorgte, erledigt haben. Olafs Sohn ruft uns, wenn wir für ihn den Widder platt machen sollen. Aus dem brennenden Fort Salma stürzen Soldaten heraus, die uns vor den angreifenden Zentauren warnen. Eine verärgerte Winzerin lässt uns wissen, dass sie Lord Beetlestone schlechten Wein unterjubeln will, weil der

Eine Welt voller dynamischer Schleifen

Armee in die Flucht geschlagen werden. Bis ein Grawl-Schamane den Betrug bemerkt und die falsche Armee kurzerhand in eine echte verwandelt, die für ihn kämpft. Und dann müssen wir wieder ran, um die Schamanen zu erledigen, sonst finden Rani und Familie nie Frieden (Kasten auf Seite 25). Wenn wir für den Räuchermeister Olaf

Die **Bewohner** von Tyria sprechen mit uns, wenn wir ihnen geholfen haben. Hörbar, weil vieles vertont ist.



keine Soldaten abgestellt hat, um ihre Weinberge von Plünderern zu befreien, nachdem wir für sie faule Trauben gesammelt haben.

Abseits der mal kleineren, mal größeren dynamischen Events gibt's noch die Herzchen-Aufgaben, also Aufgaben, die tatsächlich mit Herzchen markiert sind. Bei diesem Gedanken wiederum rollen sich bestimmt vielen MMO-Spielern die Zehennägel hoch. Hinter den Herzchen-Aufgaben verbergen sich einmalige Angelegenheiten, also Aufträge, die keinerlei Folgen haben und die man auch nur einmal erfüllen kann. Dafür stehen einem im Regelfall mehrere Optionen offen. Bei den Fischern nahe Beetletun etwa können wir Krebse in Fallen locken oder gefräßige Skals aufmischen. In der Gemeinde Totenteich können wir am Schießtraining teilnehmen oder uns gleich nebenan einem Nahkämpfer mit einem Schild in den Weg stellen und das Blocken lernen. Auf einem Hof im Königintal können wir Kühe füttern oder nervige Würmer von den Feldern vertreiben.

In einer Abtei können wir geklaute Bierfässer wiederbeschaffen, das Bier probieren oder die Weinstöcke von Schädlingen befreien.

MMO-Fans rollen sich die Zehennägel hoch

en. Selbst bei den Herzchen-Aufgaben, die im offenen Spiel noch am meisten an klassische Quests erinnern, auch wenn man dafür ebenso wenig wie bei den dynamischen Events einen Questgeber aufsuchen muss, weicht **Guild Wars 2** von Schema F ab. Schön! Trotzdem sollte man den NPC, der mit den Herzchen-Aufgaben verbunden ist und einem viele Hintergrundinformationen liefern kann, nicht einfach links liegen lassen. Nicht nur wegen der Hintergrundinformationen. Sondern auch, weil die Herzchen-NPCs deckungsgleich mit den Karma-Händlern sind. Dazu später mehr.

Auch bei der persönlichen Story, die wir in vergleichbarer Form bereits aus **Star Wars: The Old Republic** kennen, ist **Guild Wars 2** variantenreicher. Bevor es losgeht mit dem Spiel, müssen wir anhand von Lückentexten entscheiden, welche drei Hauptaspekte unsere Geschichte im Folgenden bestimmen werden (siehe Kasten zur Charaktergenerierung auf Seite 22). Drei mal drei Entscheidungsmöglichkeiten mal fünf Rassen: Das ist eine Menge Geschichte in

In einer der Story-Mission steht uns eine Super-Mesmerin bei, die zig **Illusionen** beschwören kann.



Dynamisches Grawlverdreschen

Tja, so kann's auch gehen. Da will man was Gutes tun und löst dank des dynamischen Event-Systems in **Guild Wars 2** einen noch größeren Schlamassel aus. Den man wieder aus der Welt schaffen muss.



Der kleine Rani hat uns gebeten, Metallschrott zu sammeln, damit er aus dem Schrott und Schnee eine falsche Armee bauen kann, die die fiesen Grawl vom Hof seiner Eltern fernhält.



Der Plan scheint zunächst aufzugehen. Beim nächsten Plünderbesuch lassen sich die Grawl von den vielen falschen Soldaten ins Bockshorn jagen. Man verkrümelt sich wieder.



Doch zwei Grawl schauen noch einmal genau hin und bemerken den Betrug. Der eine, ein Schamane, verwandelt die Schneesoldaten daraufhin kurzerhand in echte Eiselementare.



Woraufhin wir stundenlang auf den immer wieder auferstehenden Eis-Elementaren eindreschen können. Des Rätsels Lösung: die Grawl-Schamanen im nahen Lager umknüppeln. Dann erst hat der eisige Fluch ein Ende.

Das Crafting



Das Crafting ist nicht neu in der Guild Wars-Welt. In den früheren Teilen konnten wir auch schon bei speziellen NPCs Klamotten und Waffen gegen einen Goldbetrag aus gesammelten Rohstoffen zusammenschrauben lassen. In Guild Wars 2 lässt man uns allerdings endlich selbst ans Herstellen von fetten Rüstungen, riesigen Schwertern und pieksigen Dolchen. In den Hauptstädten und in einigen kleineren Siedlungen stehen Trainer, die einem die Grundlagen erklären, den gewünschten Beruf beibringen können und einen mit ein paar Handwerksmaterialien versorgen, die man nirgendwo findet. Etwa Runen der Lagerung, um größere Inventartaschen herstellen zu können. Gleich neben den jeweiligen Trainern die entsprechenden Werkbänke. Wir haben uns hier für eine Lederer-Karriere entschieden, um unserer

Waldläuferin immer schöne Fummel an den Leib schneiden zu können. Für die benötigten Rohstoffe verarbeiten wir mit einem Wiederverwertungs-Kit Tierhäute oder Lumpen, die Gegner fallen lassen. Dann geht's ans Herstellen. Im **Hauptbildschirm** 1 sehen wir, welche Klamotten beziehungsweise Klamottenteile wir schon herstellen können. Im **Entdeckungsfenster** 2 hingegen können wir hergestellte Dinge miteinander kombinieren, um nicht nur ein neues **Rezept** 3 zu erhalten, sondern auch einen neuen Ausrüstungsgegenstand und obendrein mächtig viele Crafting-Punkte. Das Praktische daran: Sobald man einen Gegenstand für eine Entdeckung ausgewählt hat, graut das Spiel automatisch alle für ein mögliches Rezept unbrauchbaren Komponenten aus. So entfällt lästiges, weil erfolgloses Ausprobieren.

Guild Wars 2. Vor allem, wenn man bedenkt, dass wir nicht einfach nur irgendwelche Textbrocken hingeworfen bekommen, sondern hoch unterhaltsamen Storys folgen, in denen es um Ehre, Verrat, Saufereien und deren Folgen, missglückte Experimente, die obendrein prächtig in Instanzen in Szene gesetzt und deren Dialoge vertont sind.

Überhaupt wird in **Guild Wars 2** ziemlich viel geplappert. Wer durch die Menschenhauptstadt Götterfels trabt, wird vielleicht eine Gruppe Bürger entdecken, die sich über den gigantischen Krater mitten in der Stadt unterhalten und dass daraus in jüngster Zeit Geräusche heraufdringen, die sich an-

ders anhören als die üblichen Erdbeben. Aha! Der findige Spieler weiß sofort: Da unten lauert etwas und wartet nur darauf, entdeckt (und wahrscheinlich getötet) zu werden. Gar einer der alten Drachen, die Tyria bedrohen? Gleich unter Götterfels? Nicht auszudenken!

Wir können's kaum erwarten, uns einmal einem solchen Drachen zu stellen. Wann und wie so etwas vonstatten geht, haben wir in unseren über 200 Stunden **Guild Wars 2** indes noch nicht herausgefunden. Sei's drum, wir hatten auch ohne Drachen unseren Spaß. Selbst das Craften, mit dem wir uns sonst nicht so recht anfreunden können,

weil's in den meisten Fällen einfach langweilig ist, hat uns für zig Stunden gefesselt. Das liegt daran, dass man die meisten Punkte nicht dafür bekommt, immer und immer wieder das Gleiche herzustellen, sondern dafür, dass man neue Rezepte entdeckt. Mehr dazu im Kasten oben.

Dass Craften nicht jedermanns Sache ist, weiß auch ArenaNet. Aber weil die erfahrenen MMO-Entwickler auch wissen, dass da draußen eine ganze Menge Menschen rumlaufen, die sich nicht besonders tief ins Spiel reinknien wollen, die niemals auf die Jagd nach supertollen Dungeon-Klamottensets gehen werden, sondern einfach nur gemü-

►►
weiter
auf
Seite 29



Mit unserem **Mesmer** mischen wir Piraten am Lornars Pass auf. Die Illusionen leisten dabei gute Dienste.

Welche Klasse ist die richtige für mich?

Die heilige Dreifaltigkeit bestehend aus Heiler, Tank und Schadensaussteiler gibt's in Guild Wars 2 nicht. Die Rollen sind durch eine Fülle von Fertigkeiten frei, abhängig von der Ausrichtung des Charakters. Obendrein ist aber zunächst einmal jeder für sich und sein Überleben selbst verantwortlich. Trotzdem stehen

reichlich Möglichkeiten zur Verfügung, die Helden aufs Gruppenspiel zu trimmen. Das wird spätestens vor einem Dungeonbesuch im bockschweren Erkundungsmodus auch bitter nötig. Und auch im kleinen PvP kann man nur Erfolg haben, wenn man sich mit seinen Mitspielern zuvor abspricht und Fertigkeiten

zuweist. Damit Sie vor der Erstellung Ihres Helden nicht wie der Ochs vorm Berg stehen, haben wir in unserer kleinen Klassenkunde die wichtigsten Eckdaten der Helden Tyrias zusammengefasst. Um die Rollen in der Tiefe zu erfassen, würden wir allerdings noch mal zehn Seiten benötigen. Mindestens!



Elementarmagier

Der Elementarmagier macht in Feuer, Wasser, Luft und Erde. Je nach Einstimmung auf ein Element verändern sich die Fertigkeiten der ausgerüsteten Waffen. Der Elementarmagier ist nicht nur auf Schaden ausgerichtet. Trägt er beispiels-

weise ein Zepter, kann er mit der Wassereinstimmung sogar Verbündete heilen. Mit einem Stab und Erdestimmung reflektiert er Projektile. Selbst mit Dolchen kann der »Ele« rumhantieren. Allerdings Vorsicht: Als Stoffträger sollte er nicht zu lange auf Tuchfühlung mit dem Feind bleiben.

Fazit: Anspruchsvoll, wenn man das gesamte Potenzial des Elementarmagiers ausschöpfen will.

Wächter

Der Wächter arbeitet mit Tugenden, um sich sowie Verbündete zu schützen oder zu heilen oder um Gegner zu verbrennen. Auch wenn der Wächter durch seine umfangreichen Schutzzauber schnell als die Klasse gelten wird, die am besten für die Gesundheit einer Gruppe sorgen kann, so taugt sie doch auch als ernstzunehmender Kämpfer. Mit einem Kurzsword ausgerüstet springt der Wächter einen Gegner an und lässt andere in der Nähe erblinden. Mit einem Langsword wirbelt er herum und verschießt dabei sogar Projektile.

Fazit: Prima Allrounder, kaum kaputt zu kriegen, wenn man ihn beherrscht. Könnte der Nerv-Gegner im PvP werden.



Krieger

Der Krieger setzt auf Adrenalin, das er im Kampf aufbaut. Er kann sich auf Schaden ausrichten oder darauf, Gegner zu schwächen beziehungsweise zu unterbrechen. Der Krieger verfügt dafür Kombo-Attacken. Er schleudert etwa sein

Sword in einen Gegner und verursacht so Blutung (»DoT«), um die Waffe dann für extra Schaden wieder herauszureißen. Der Krieger ist nicht auf Nahkampfausrüstung festgelegt. Er kann auch Bögen und Gewehre benutzen, um Gegner mit Verwundbarkeit zu belegen oder bewegungsunfähig zu machen.

Fazit: Traditionelle Klasse. Für Serienveteranen einfach zu spielen. Für Einsteiger auch eine gute Wahl.

Dieb

Der Dieb nutzt Initiativpunkte, um zu kämpfen und muss nicht wie alle anderen Klassen darauf warten, dass sich Skills wieder aufladen. Solange er genug Initiativpunkte zur Verfügung hat, kann er Angriff nach Angriff fahren.

So haut der Dieb massiven Schaden raus. Und das nicht nur im Nahkampf. Die Klasse kann auch Pistolen nutzen. Eine weitere Fähigkeit des Diebs ist der Skill-Diebstahl. Er mopst Gegnern temporär eine Fähigkeit, um sie selbst zu nutzen. Als Dieb ist man idealerweise ständig in Bewegung. Schon allein, weil man beim Zurückweichen wieder Initiativpunkte aufbauen kann.

Fazit: Für Profis, die nicht stillstehen können oder wollen.



Waldläufer

Anders als in den ersten Guild Wars-Teilen hat der Waldläufer in Guild Wars 2 immer einen Tierbegleiter dabei. Auf dem Weg durchs Spiel findet er stets neue Begleiter, die er zähmen kann. Während ein Verschlinger-Begleiter Gegner

mit Projektile über Distanz eindeckt, geht ein Bär in den Nahkampf über. Die Pets dienen im Kampf stets als Tank. Mit Pfeil und Bogen richtet der Waldläufer ebenso verheerenden Schaden an wie mit Großsword, Wurfaxt und Wurffackel. Allerdings kann er auch Geister beschwören, die Verbündete etwa heilen oder noch besser: wiederbeleben.

Fazit: Prächtig für Spieler, die am liebsten allein unterwegs sind.

Ingenieur

Die ungewöhnlichste Klasse im Spiel: der Ingenieur. Er hantiert mit Gewehren und Pistolen. Und mit einem schier endlosen Vorrat an Spezialfertigkeiten, die beispielsweise alle Waffenfertigkeiten durch Granaten-Skills oder Bomben-Skills ersetzen. Außerdem kann er einen Flammenwerfer oder eine Giftspritze tragen. Er baut Gewehr-, Feuer- oder Heiltürme. Elixiere, die er trinkt, spenden Heilung oder zufällige Buffs. Der Ingenieur überrascht somit nicht nur die Gegner, sondern auch sich selbst ständig.

Fazit: Exotenklasse, die von Grund auf von ArenaNet neu entworfen wurde. Schräg, trotzdem ein prima Heiler.



Nekromant

In den ersten Guild Wars-Spielen benötigte der Nekromant noch Gefallene, um seine untoten Helferlein zu beschwören. Die Gefallenen sind nun nicht mehr nötig. Allerdings befeuern erledigte Gegner seinen Spezialskill,

eine zeitlich begrenzte Verwandlung in eine Geistform, in der er noch mehr Angriffskraft besitzt. Ein Nekromant kann nicht nur mit Stäben rumhantieren, sondern auch mit einem Kriegshorn. Damit beschwört er einen Heuschreckenschwarm, der Gegner verkrüppelt. Mit Brunnen-Flächenzaubern kann er etwa negative Zustände auf Verbündeten in Segen verwandeln.

Fazit: Zu Beginn zähe Klasse, später eine Mordsmaschine.

Mesmer

Der neue Mesmer hat nicht mehr viel mit dem Debuff-Künstler aus den ersten Teilen zu tun. Wo der Mesmer früher im Hintergrund hantierte, geht er jetzt in die Offensive. Er setzt auf direkten Schaden. Und auf Illusionen. Über Waffen- und Slotskills zaubert er Abbilder von sich in die Welt, die gleichermaßen angreifen und verwirren. Absurd, aber mindestens genauso effektiv: ein Mesmer mit einem Großsword, das Energieblitze auf die Gegner schickt. Oder ein Mesmer mit Kurzsword für den Nahkampf und Pistole, um Gegner zu verwirren.

Fazit: Nicht mehr der Mesmer, den wir kennen, aber deswegen nicht schlechter. Nach unserem Empfinden noch etwas kraftlos.



Das PvP



Im großen **Welt-PvP** geht's um Wachtürme, Burgen und Minen. Der führende Server bekommt Boni zugeschrieben, auch fürs PvE.

Die ersten Guild Wars-Teile waren und sind noch immer für ihre PvP-Schlachten berühmt. Auch in **Guild Wars 2** werden wir anderen Spielern wieder auf die Rüstung geben können, allerdings in großen Teilen anders als wir es aus den Vorgängern kennen. **Guild Wars 2** kennt zunächst einmal nur zwei PvP-Spielarten. Wer jetzt stöhnt, weil das nach arg wenig klingt, der soll sich hier schnell eines Besseren belehren lassen.

Das Welt-PvP

Wer **Dark Age of Camelot** oder **Warhammer Online** gespielt hat, wird sich im Welt-PvP von **Guild Wars 2** schnell zurechtfinden. Zwar treten in **Guild Wars 2** keine Reiche gegeneinander an (weil's keine Reiche gibt), sondern drei Server, aber im Kern ist das Geschehen ähnlich wie in beiden anderen genannten MMOs. Auf einer riesigen Karte verfügen alle drei Server zunächst einmal über ein großes Heimatgebiet mit Burgen, Wachanlagen und Minen drin. In der Mitte der Karte dann die anfangs neutrale Zone mit Namen »Ewige Schlachtfelder«. Auch darin Burgen, Wachanlagen und Minen. Ziel des Welt-PvPs ist es, sich möglichst viele dieser Orte unter den Nagel zu reißen und über möglichst lange Zeit zu halten.

Burgen & Co. werden nicht nur mit Schwertern und Zauberstäben angegriffen beziehungsweise verteidigt, sondern auch mit Kriegsmaschinen wie Rammen oder Katapulten oder Ölkippern. Um die bauen zu können, benötigt man zunächst Pläne, die man bei bestimmten NPCs erwerben kann. Und dann Baumaterial, das schlicht als Vorrat bezeichnet wird. Die Vorräte lagern zunächst einmal in den Heimatgebieten der PvP-Karte, werden dann aber auch in neu eroberte Burgen transportiert. Gegner kann man also nicht nur dadurch unter Druck setzen, dass man deren Stützpunkte angreift, sondern auch durch Attacken auf Vorratskarawanen.



Im Welt-PvP tickt beständig die Uhr, in bestimmten Abschnitten wird die Karte ausgewertet und daraufhin eine Punktevergabe errechnet. Der Server, der führt, bekommt Boni ausgeschüttet. Boni, die sich nicht nur im PvP niederschlagen, sondern auch im PvE. Etwa einen Bonus aufs Craften, der zu besseren Ergebnissen führt. Oder einen Bonus auf Erfahrung, was schnelleres Leveln bedeutet. Zudem werden alle Server in einer Rangliste zusammengefasst. Auf dieser Rangliste basieren auch zukünftige Auseinandersetzungen, denn eine Welt-PvP-Runde geht nicht ewig, sondern dauert zwei Wochen. Danach werden neue Gegner zugewiesen, errechnet nach den Positionen in der Rangliste, um's fair und zugleich spannend zu gestalten. Ein Erfolg im Welt-PvP wird wohl weniger von Skill bestimmt als vielmehr von der Menge der Spieler, die ein Server für die Schlachten mobilisieren kann.

Das Arena-PvP

Im Arena-PvP wird auf kleineren Karten in kleinerem Stil gekämpft. Fürs Arena-PvP werden Charaktere wie im Welt-PvP auch auf Stufe 80 angehoben, bekommen aber obendrein auch noch alle Skills und Eigenschaften bis zur Maximalstufe freigeschaltet und extra-starke PvP-Klamotten über den Leib gestülpt. ArenaNet bleibt hier dem Prinzip der alten Teile treu: keiner soll aufgrund seiner Ausrüstung oder seines Levels gewinnen, sondern einzig wegen seiner spielerischen Überlegenheit. Trotzdem dürfen wir noch ein wenig nachhelfen, indem wir etwa Siegel in unsere Klamotten reinschrauben, die bestimmte Effekte verstärken. Die Siegel ändern indes nichts an den Grundwerten der Ausstattung. Aktuell sind die Siegel noch kostenlos. Zum Release rechnen wir allerdings damit, dass man Ruhmpunkte investieren muss, um sie zu erstehen.

In den Arenen treten zwischen zehn und 16 Spieler in zwei Gruppen aufgeteilt gegeneinander an. Es geht darum, bestimmte Punkte zu erobern und zu halten. Die Arenen betritt man über das Herz der Nebel, einer Art PvP-Lobby, in der man nicht nur einen NPC trifft, der einem alle Arena-Partien in einem Browser zeigt und einen Beitritt ermöglicht, sondern auch seine PvP-Klamotten verwalten und besondere Belohnungen für besondere PvP-Leistungen einsacken kann. Apropos Belohnungen: Erfolgreiche PvP-Spieler werden mit Tickets für besondere prestigeträchtige Turniere belohnt.



Bei den **Arena-Schlachten** zeigt sich schnell, wer seinen Helden beherrscht und welches Team am besten miteinander arbeitet.



In der PvP-Lobby lagern wir unsere PvP-Ausrüstung wie Siegel in einem speziellen **Schrank**.

Wertungsprognose

GRAFIK

Wunderschön, abwechslungs- und effektiv. Allerdings sehen die Boden-
texturen und einige Animationen ganz schön mau aus. Außerdem könnte es
in größeren Schlachten zu Performance-Einbrüchen kommen, die das Spielen
fast unmöglich machen würden. **7 - 9**

SOUND

Die großartige Musik von Jeremy Soule vermischt sich mit tollen Soundeffek-
ten und zumindest sehr guten englischen Sprechern. An der bisher mäßigen
deutschen Sprachausgabe arbeitet ArenaNet noch. **8 - 9**

BALANCE

Einfach zu spielen, aufgrund des komplexen Skillsystems schwer zu meistern.
Aber wie sieht's mit der Klassenbalance in Bezug aufs PvP aus? **8 - 10**

ATMOSPHERE

Die dynamischen Events suggerieren eine im MMO-Rahmen möglichst
lebendige Welt. Viele NPCs, viel Palaver auf den Straßen, pompöse Städte,
soweit alles prima. **9 - 10**

BEDIENUNG

Aufgeräumtes Interface. Tipps erklären das Nötigste, aber nicht alles!
Insgesamt eher komplex. Kämpfe erfordern viel Bewegung. **7 - 8**

UMFANG

Persönliche Story, Herzchenaufgaben, zig dynamische Events, zig Dinge zu
entdecken, Crafting, kleines PvP, großes PvP. Mit unserem Level-43-Waldläufer
hatten wir gerade mal 19 Prozent der Welt erkundet. **10**

QUESTS / HANDLUNG

Spannende und abwechslungsreiche Geschichten, viele Variationen, viele
Überraschungen, viel Humor, bis hinher alles bestens. **9 - 10**

CHARAKTERSYSTEM / TEAMWORK

Acht variantenreiche Klassen, die auf eine feste Rollenverteilung verzichten
und trotzdem vom Zusammenspiel profitieren, Waffen- sowie Slot-Skills und
Eigenschaften, um den Charakter zu pushen. Mal sehen, wie gut die Skills der
Klassen ineinander greifen. **7 - 9**

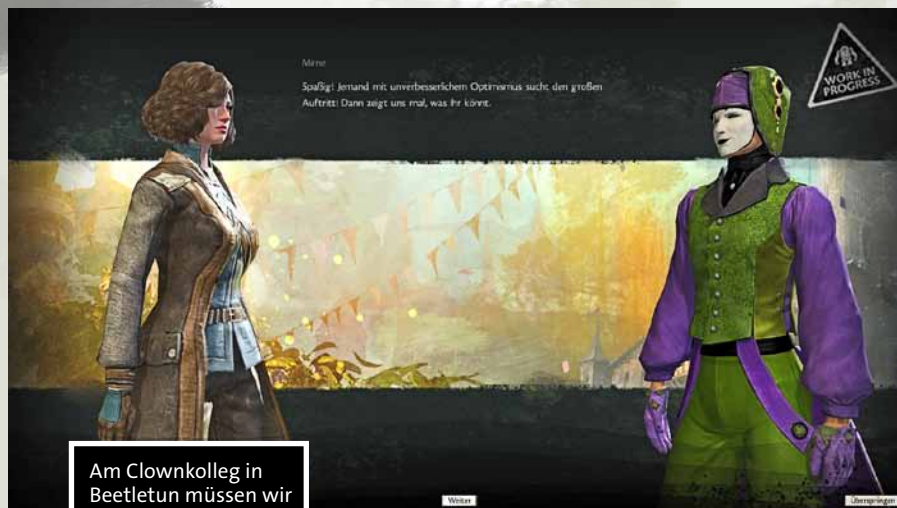
KAMPFSYSTEM

Sehr schnelle und durch aktives Ausweichen actiongeladene Kämpfe. Nicht
ganz einfach zu steuern, aber ungemein befriedigend, wenn man's perfek-
tioniert hat. Im Gruppenspiel viele Effekte, die schon mal verwirren können.
Die Waldläufer-Pets verweigern aktuell noch zu oft den Dienst. **8 - 10**

ITEMS

Zig brauchbare Gegenstände, Runensystem, Accessoires, motivierendes
Crafting, Karma-Händler, Dungeon-Sets. Mystische Schmiede. Fast schon zu
viel des Guten. **9 - 10**

WERTUNGSSPEKTRUM: 81 bis 96



Am Clownkolleg in
Beetletun müssen wir
mit einem Pantomi-
men um die Wette
pantomimen.



➤ lich bis 80 leveln möchten, gibt's die Karma-
Händler. Bei denen erstehen Recken gegen
Karma-Punkte, die man automatisch bei
den Events und den Herzchen-Aufgaben
einsackt, ziemlich gute Ausrüstung. Die ein-
zige Hürde: Man muss erst herausfinden,
welcher Karma-Händler welche Waren im
Angebot hat. Aber keine Sorge, die Karma-
Händler lassen sich nur recht schwer über-
sehen. Das sind nämlich, wie zuvor schon
gesagt, die Herzchen-NPCs. Und wenn man
schon dabei ist, die Gebiete nach den bes-
ten Klamotten beziehungsweise nach den
entsprechenden Händlern auf den Kopf zu
stellen, kann man auch gleich alle Punkte
abklappern, die nötig sind, damit eine Ge-

bietskarte als vollständig entdeckt gilt.
Dann bekommt man nämlich vom Spiel
eine Belohnungskiste zugesandt, in der im
besten Fall auch tolle Klamotten drin ste-
cken. Oder »nur« Zeug fürs Crafting. Aber
das kann man im schlimmsten Fall ja auch
noch an andere Spieler übers MMO-typi-
sche Auktionshaus verkaufen.

Wir prophezeien auch nach über 200 Spiel-
stunden noch immer nicht den Dolchstoß
für **World of Warcraft**. Aber wir haben hoff-
entlich einen recht umfangreichen Eindruck
davon geben können, warum wir glauben,
dass ArenaNets Mammutprojekt die Karten
im MMO-Geschäft nachhaltig neu mischen

könnte. In Zukunft wird's vermutlich zwei
riesige Online-Rollenspiele in der westlichen
Hemisphäre geben: das eine kennen wir seit
2005, das andere heißt **Guild Wars 2**. **PET**

Vielleicht DAS MMO!
Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Himmel, jetzt schon über 200 Stunden in
Guild Wars 2, und dabei ist das Spiel noch
nicht mal erschienen! Aber das hört sich ja
fast so an, als hätte ich gelitten. Das Gegen-
teil ist der Fall. Guild Wars 2 hat in meinen
Augen alle Chancen, das erfolgreichste
MMO nach World of Warcraft zu werden.
Sicherlich kann ich noch nicht sagen, wie's
mit der Balance der Klassen gerade im PvP
bestellt ist. Das wird sich erst nach und
nach im laufenden Betrieb und nach zig
Diskussionen mit anderen Spielern für
mich herauskristallisieren. Und ich weiß
auch noch nicht, ob die dynamischen
Events auf höheren Stufen ihren Varianten-
reichtum beibehalten. Aber wenn, ja wenn
ArenaNet die bisherige Qualität bis zur Ma-
ximalstufe prügelt, dann wird Guild Wars 2
das MMO-Gefüge zumindest für mich ge-
hörig durchrütteln und für kein anderes
Online-Rollenspiel Platz lassen. Und ich
glaube fest, dass es einigen Millionen ande-
rer Spieler ähnlich wie mir gehen wird.

Potenzial: Ausgezeichnet

Bei einem Karma-
Händler erstehen
wir gegen verdiente
Karma-Punkte brauch-
bare Ausrüstung.



Die Schlacht von Karthago befehligt **Scipio Aemilianus**, der Adoptivenkel des großen Scipio Africanus.

Total War Rome 2

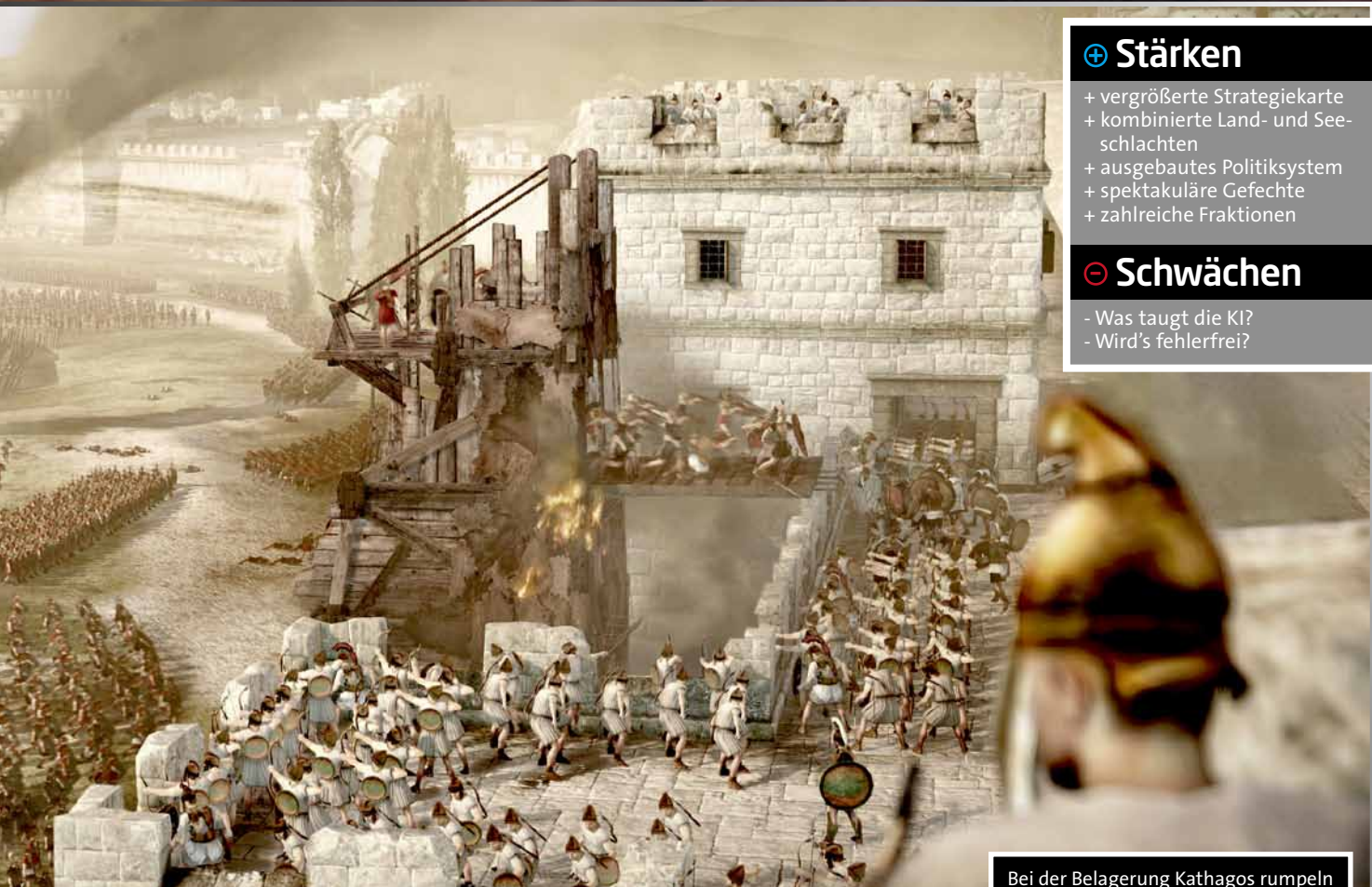
Der Caesar ist aus dem Sack: Creative Assembly setzt seine ruhmreiche Strategieserie mit Rome 2 fort. Das soll allerdings kein simples Remake werden - sondern die nächste Total-War-Revolution. Von Michael Graf

Angeschaut

Genre **Strategiespiel** Publisher **Sega** Entwickler **Creative Assembly (Shogun 2: Fall of the Samurai, GS 05/12: 88 Punkte)**
Termin **2013** Status **zu 50 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7950

Auf DVD: Trailer



➕ Stärken

- + vergrößerte Strategiekarte
- + kombinierte Land- und Seeschlachten
- + ausgebautes Politiksystem
- + spektakuläre Gefechte
- + zahlreiche Fraktionen

➖ Schwächen

- Was taugt die KI?
- Wird's fehlerfrei?

Bei der Belagerung Kathagos rumpeln die römischen Legionen in **Belagerungstürmen** zur von Bogenschützen besetzten Stadtmauer.

Was ist einen Meter fünfzig groß, meist in größeren Gruppen unterwegs und bis an die Zähne bewaffnet? Gut, könnte ein amerikanischer Sechstklässler sein, wir meinen aber – einen römischen Legionär! Die furchtlosen Krieger, die Besatzer Europas, die Stützpfiler des mächtigsten Militärapparats der Antike waren, nun ja, Zwerge. Und zugleich der beste Beweis dafür, dass Größe nicht alles ist, schließlich errichteten die Römer ein Weltreich, das sich in seiner Glanzzeit von Britannien bis in den heutigen Irak erstreckte. Gerade beobachten wir die Söhne der – damals noch recht jungen – Ewigen Stadt beim Sturm auf Karthago. Und zwar vor Ort beim englischen Entwickler Creative Assembly, der uns die ersten Szenen aus **Total War: Rome 2** vorführt, der Neuauflage des ersten **Rome** von 2004. Wobei **Rome 2** kein simples Remake werden soll, sondern der nächste Serien-Meilenstein, eine **Total War**-Revolution – und ein enorm umfangreiches Spiel. Wenn's nach Creative Assembly geht, ist Größe eben doch alles.

Traditionell macht die **Total War**-Serie nach jeweils zwei Teilen (Addons nicht mitgezählt) einen Entwicklungssprung: **Shogun** und **Medieval** boten Brettspiel-Strategiekarten und Pixelgefechte mit 2D-Einheiten; **Rome** und **Medieval 2** setzen auf dreidi-

mensionale Karten und Soldaten; **Empire** und **Shogun 2** erweiterten unter anderem die Forschung und den Gebäudebau außerhalb von Städten. Für **Rome 2** gibt Creative Assembly ein Motto aus, das an einen rückfälligen Fastfood-Fan nach der Abmagerungskur erinnert: »Wir gehen wieder in die Breite!« Nach dem eher schlanken **Shogun 2**, dessen Fraktionen sich allesamt ähnelten

Nach Osten, stets nach Osten

und dieselben Truppentypen ins Feld führten (wenn auch mit individuellen Vorteilen), soll **Rome 2** wieder deutlich mehr Vielfalt entwickeln. Denn neben den Römern mischen in der Antike natürlich zahlreiche andere, grundverschiedene Völker mit, von den barbarischen Stämmen West- und Mitteleuropas über die nordafrikanischen Königreiche bis hin zu den exotischen Völkern Vorderasiens. Letzteren dürfte diesmal deutlich mehr Gewicht zufallen, denn Creative Assembly erweitert die Strategiekarte nach Osten. Wo früher am Kaspischen Meer und im (heute irakischen) Zweistromland Schluss war, geht's in **Rome 2** also weiter. Davon dürften Völker wie die Parther und die Skythen profitieren, die im Vorgänger nur einen Randauftritt absolvierten.

Wie weit die Karte nach Osten reicht, verraten die Entwickler indes noch nicht – mögli-

cherweise können die Legionen sogar bis an den Westrand Indiens marschieren. Den erreichte der makedonische König Alexander III. (besser bekannt als Alexander der Große) schließlich bereits anno 365 v. Chr., als Rom noch ein bescheidenes Königreich in Mittelitalien war. Außerdem spielte Alexander die Hauptrolle in einem nach ihm benannten DLC fürs erste **Rome**, mit dem Karten-Ausbau gen Indien hat Creative Assembly also bereits Erfahrung. Diesmal würden wir den Subkontinent der kleinohrigen Elefanten und heiligen Kühe gerne auch im Hauptspiel erobern, wenn schon nicht mit den Römern, dann mit den Germanen, Ägyptern oder Skythen. Wie viele und welche spielbaren Fraktionen es geben wird, steht zwar noch nicht fest, allerdings sollen diesmal auch die nicht-römischen Völker vom Kampagnenbeginn an zur Wahl stehen. Anders als im Vorgänger müssen wir sie nicht erst besiegen, um sie freizuschalten.

Besiegt werden nun ohnehin erst mal die Karthager – und zwar in der Echtzeit-Schlacht, die uns Creative Assembly präsentiert. Zum Beginn zoomt die Kamera auf einen römischen General. Der entpuppt sich als Scipio Aemilianus, der Adoptivnkel des großen Scipio Africanus, der die Karthager im Zweiten Punischen Krieg (den mit Hannibal und den alpinen Elefanten) besiegt



hat. Der Nachkomme des ruhmreichen Feldherren erteilt gerade einem Untergebenen den Angriffsbefehl, die Kamera fährt dabei so nah an sein Gesicht heran, dass wir seine Lippenbewegungen erkennen und ihm beim Blinzeln zuschauen können. Für **Total War** ist das ein völlig neuer Detaillevel, auch wenn die Gesichtszüge des Anführers noch hölzerner wirken als die einer Caesar-Mariette. Aber daran kann sich bis zum anvisierten Verkaufsstart im Jahr 2013 ja noch

einiges ändern. Viel interessanter ist sowieso, wo der General gerade steht – nämlich an Bord eines Schiffs. Aber geht es nicht um den Angriff auf eine Stadt? Doch, in der Echtzeit-Schlacht greift die römische Flotte Karthago an, Schiffe und Landeinheiten dürfen in **Rome 2** erstmals auf derselben 3D-Karte kämpfen

und gegeneinander antreten. Denn Creative Assembly reißt die Grenzen zwischen Land- und Seengefechten ein.

Schiffe gegen Städte

So landen die römischen Truppentransporter unter feindlichem Beschuss an der kar-

thagischen Küste, die Legionäre springen von Bord, formieren sich und stapfen in Richtung der bereits umzingelten Stadtmauer. Weit über ihren Helmen zischen Flammengeschosse durch die Luft, abgefeuert von verbündeten Katapultschiffen, die eine Bresche in den Wall hämmern sollen. Die Szenerie erinnert frappierend an den D-Day, nur eben in einer antiken Version. Wobei die Römer hier Glück haben, dass die Karthager keine eigenen Schiffe ins Feld führen. Sonst müsste sich die römische Flotte erst mal an der karthagischen vorbeikämpfen, epochengerecht spielen zur See Ramm- und Entermanöver eine wichtige Rolle. Interessant ist zudem die Wechselwirkung zwischen Segeln und Rudern: Die Schiffe der Antike haben beides und können so entweder schnell mit dem Wind segeln oder langsam dagegen anrudern. Doch das ist erst mal vertagt, Karthago will schließlich an Land zerstört werden.

Dort kraxeln die Legionäre in Belagerungstürme, die Richtung Mauer rumpeln. Dabei schaltet Creative Assemblys Pressesprecher Al Bickham von der

Die Strategiekarte



Die Strategiekarte des ersten **Rome** (innerhalb des Rahmens) will Creative Assembly nach Osten erweitern. Wie weit, ist jedoch noch unklar. Als wir James Russell fragen, ob auf der Karte neben Karthago noch ein weiteres, weiter östlich gelegenes Land mit Elefanten (im Klartext: Indien) auftauchen würde, grinst er nur und meint: »Mal sehen.« Schon jetzt steht allerdings fest, dass auch die altbekannten Landstriche in mehr Regionen samt Städten unterteilt werden als im mit 103 Provinzen ohnehin bereits umfangreichen Vorgänger. Gemessen an der Anzahl der Landstriche könnte **Rome 2** damit die größte Karte der Total War-Geschichte bieten. Wer schon jetzt mit alten Römern neue Ländereien erobern will, kann die **Rome-Mod Mundus Magnus** (GameStar.de/Quicklink/7952) ausprobieren, die neben einer deutlich vergrößerten Strategiekarte viele weitere Änderungen wie zusätzliche Rohstoffe und historisch korrektere Fraktionen bringt.



Nach der Landung formieren sich die Legionen, der **Zenturio** (Mitte) führt seine Untergebenen ins Gefecht.

Ein mit einem Katapult bewaffnetes römisches Transportschiff rammt einen karthagischen **Kahn**. Auch Entermanöver sollen zur See eine wichtige Rolle spielen.

regulären, dreh- und zoombaren Ansicht in die neue Mittendrin-Perspektive. Dabei heftet sich die Kamera direkt über das anvisierte Regiment, sodass wir die Schlacht beinahe durch die Augen der Soldaten verfolgen. Sinnvolle Befehle lassen sich so natürlich nicht erteilen, dafür soll die Perspektive an-

dere Vorteile bringen. »Die Aufmerksamkeit des Spielers ist ein wertvolles Gut«, begründet der Lead Designer James Russell. »Wenn er diese Aufmerksamkeit auf eine einzelne Einheit richtet und den Rest seiner Armee vernachlässigt, dann soll er auch etwas davon haben.« Aber was? Darüber grübelt Creative Assembly noch, mehrere Lösungen sind denkbar – etwa ein Moralbonus für den anvisierten Trupp. Eine Einheit in der Mittendrin-Ansicht nach Action-Manier direkt zu steuern, hielten wir indes für unsinnig – schließlich würden wir nicht nur einen Mann lenken, sondern ein ganzes Bataillon mit Dutzenden von Soldaten. Und die alle

per Mausclick gleichzeitig zuschlagen zu lassen, brächte was? Richtig: gar nix.

Was die ungewohnte Perspektive hingegen schon jetzt bringt, ist Stimmung. So heftet sich Bickham mit der Mittendrin-Kamera an einen Trupp, der gerade im Belagerungsturm gen Stadtmauer rumpelt. Kurz bevor sich die Rampe des Turms öffnet und die wartende Legionärsmeute auf die Verteidiger loslässt, wirbelt der Zenturio, also der Truppführer, herum und stachelt seine Jungs an: »Zum Ruhme Roms!« Dann kracht

Das Praxisstudium der Medienbranche

Kurse | Ausbildung | Studium

Diploma, Bachelor- und Masterabschlüsse*
in den Fachbereichen:



Game Art &
3D Animation



Game
Programming



sae
INSTITUTE

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

Besuche uns und gewinne einen Golf GTI
Gamescom // Köln, 15.08. – 19.08.2012

Halle 10.1/Stand F064

www.sae.edu/games

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

Um den **Tempelberg** im Zentrum Karthago zieht sich ein weiterer Mauerring. Die Verteidiger dürfen sich dort allerdings nicht einfach verschanzen, weil in der Stadt mehrere Siegpunkte verteilt sind.

An diesem **Strand** können die Transportschiffe römische Soldaten absetzen. An Land sind bereits Palisaden errichtet und Belagerungstürme aufgebaut.

Durch diese Maueröffnung können die Kriegsschiffe das **Hafenbecken** befahren, um mit ihren Katapulten weiter ins Stadttinnere hinein zu feuern.

In **Rome 2** vermischt Creative Assembly Land- und Seeschlachten, die römische Flotte attackiert hier **Karthago**, eine der größten Städte im Spiel.

die Rampe auf den Wall, mit gezückten Gladius-Schwertern stürmen die Soldaten hinaus, um die Karthager zu metzeln. Das sieht wie eine skriptgesteuerte Szene in der (übrigens komplett von selbst ablaufenden) Belagerungsschlacht aus, soll auf den Schlachtfeldern von **Rome 2** aber ständig vorkommen: Zenturios stürmen an vorderster Front ins Getümmel und brüllen ihren Kriegern Mut zu; Legionäre zucken zusammen, wenn die Kameraden neben ihnen von Pfeilen durchbohrt werden, Kriegselefanten heben Soldaten mit dem Rüssel hoch und schleudern sie weg – all das soll die Gefechte beleben. Ein Atmosphäre-Plus wär's allemal.

Und damit zurück zur Schlacht und zum kompletten Gegenteil der Mittendrin-Ansicht, der ebenfalls neuen Taktikkarte. Darin zoomt die **Rome 2**-Kamera weit heraus in eine Vogelperspektive, in der (sichtbare) eigene und feindliche Einheiten durch geometrische Symbole markiert werden. Das erinnert an **Supreme Commander**, verschafft uns einen wunderbaren Überblick über das Schlachtfeld und erweist sich somit als ausgesprochen nützlich bei der taktischen Planung. Wohlgermerkt nicht auf einer separaten Karte, sondern auf einer sehr weit herausgezoomten Version des regulären

Schlachtfelds. So können wir nach wie vor sehen, wie Flammenkugeln durch die Luft zwischen Mauern zusammenkrachen und Regimenter aufeinander prallen – nur eben alles in ganz klein. In der normalen Ansicht sehen die Schlachten entsprechend spektakulärer aus, beispielsweise beobachten wir, wie ein Gebäude detailliert zerbröselt und Soldaten vom Dach stürzen. Die meisten Bauwerke sind allerdings unzerstörbar oder bereits mit vorgegebenen Schäden (Löcher

Mittendrin statt obendrüber

in Decken, lodernde Feuer) versehen. »Die Stadt soll so aussehen, als wäre sie schon vor dem Angriff belagert und beschossen worden«, begründet James Russell. Wir können also nicht einfach eigene Schneisen in die Häuserblocks bomben – schade.

Apropos Häuserblocks: Karthago ist die größte und detaillierteste Stadt, die wir in **Total War** jemals gesehen haben. Vor der äußeren Stadtmauer erstreckt sich die Küste samt Sandstrand, an dem die römischen Truppen landen. Eine Lücke im Bollwerk dient als Zufahrt zu einem riesigen Hafen-

becken, in das die Kriegsschiffe tatsächlich einlaufen können. Und hinter Häuserblocks und Prachtplätzen thront im Stadtzentrum ein Hügel samt Tempelanlage, umgeben von einer weiteren, inneren Mauer – der letzte Zufluchtsort für Verteidiger. Anders als in **Shogun 2** dürfen die sich aber nicht einfach im Allerheiligsten verschanzen, weil's pro Stadt mehrere Siegpunkte gibt. Wer sich's im inneren Mauerring gemütlich macht, verliert im Nu den äußeren Wall, den Hafen oder den Marktplatz. Welche Nachteile das bringt und wie viele Punkte der Angreifer letztlich erobern muss, steht zwar noch nicht fest, wohl aber die Absicht dahinter: Creative Assembly will

dynamische Schlachten fördern, in denen an mehreren Brennpunkten gleichzeitig gekämpft wird. So auch in der Demo-Schlacht: An der Front stürmen Legionäre aus dem Belagerungsturm auf die Mauer und schalten die Verteidiger aus, um das Torhaus zu erobern und die Stadttore für die römische Reiterei zu öffnen. Gleichzeitig schießen die Katapultschiffe in Hafennähe eine Bresche in die Mauer, durch die weitere Truppen eindringen. Wie in **Napoleon** können wir auch wieder einen Teil unserer Armee einem KI-General überlassen. Der kämpft dann beispielsweise an der rechten Flanke, während

Karthago reicht zwar bis auf die umliegenden **Hügel**, ist jedoch nicht komplett begehbar. Das ist aber auch nicht nötig, weil es trotzdem der Stadt genügend Straßen und Plätze gibt (siehe Bild unten).



In den **Straßen Karthagos** ringen Angreifer und Verteidiger um mehrere Siegpunkte. So wollen die Entwickler für dynamische Gefechte sorgen.



wir uns auf die linke konzentrieren. In Karthago prallen derweil römische und karthagische Regimentern in engen Straßen und auf weiten Plätzen aufeinander. Die Präsentation endet mit einem Zenturio, der auf eine Rauchwand zugeht und seinen Legionären »Bewahrt Ruhe! Bewahrt Ruhe!« zuruft – woraufhin vor ihm ein Kriegselefant durch den Qualm bricht. Schwarzblende.

Okay, die Botschaft ist angekommen: Spektakuläre Schlachten konnte **Total War** schon

immer inszenieren, **Rome 2** wird seinen Vorgängern in nichts nachstehen. Bei Karthago handelt es sich laut Al Bickham allerdings um einen »Bosskampf«, also um den Angriff auf eine voll ausgebaute Hauptstadt. Attacken auf Außenposten und Barbarendörfer fallen entsprechend weniger umfangreich aus. Zudem wird's mehrere Möglichkeiten geben, wie eine Schlacht beginnen kann. Neben der altbekannten Aufstellungsphase (man postiert die eigene Armee, klickt auf »Start« und los geht's) gehört dazu die Inva-

sion von Seeseite, bei der wir direkt ins Geschehen springen und unsere Schiffe ans Ufer manövrieren. Dass Landeinheiten und Schiffe nun auf derselben Karte kämpfen dürfen, erfordert auch ein Umdenken auf der Strategiekarte: Die Trennung zwischen Armeen und Flotten wird aufgehoben, bei beiden handelt es sich nun um gleichwertige Truppenteile. Möglicherweise lassen sich Landheere einfach aufs Wasser bewegen und so automatisch in »Transportschiffe« umwandeln – wobei das seltsam wäre, wie

Interview mit Chefredakteur James Russell



Mit, nun ja, neuartigen Interview-Methoden entreißt Michael Graf dem Lead Designer **James Russell** die KI-Geheimnisse von Rome 2.

GameStar Wir stellen gleich die Total-War-Gretchenfrage: James, wie hältst du's mit der KI, dem alten Sorgenkind der Serie?

James Russell Oh, wir haben da einiges vor! ► **Wenn wir jedes Mal einen Euro bekämen, wenn ihr das verspricht, könnten wir inzwischen im Alleingang die spanischen Banken retten.**

◄ Aber wir haben nun mal große Pläne, an der KI arbeiten mehr Entwickler als jemals zuvor. Das

beginnt schon bei den Computergegnern auf der Strategiekarte, die früher zwei getrennte Systeme für Diplomatie und Expansion nutzten.

► **Die KI konnte mir also den Krieg erklären, selbst wenn sie eigentlich mein bester Freund war?**

◄ Nicht ganz so krass, denn die beiden Systeme kommunizierten ja miteinander. Da sagte dann etwa die Expansions-KI: »Hey, die Provinz da drüben könnten wir brauchen, da gibt's wertvolle Rohstoffe!«, woraufhin die Diplomatie-KI antwortete: »Aber wir sind doch mit den Jungs befreundet, da dürfen wir nicht angreifen!« Das hat funktioniert. In Rome 2 wollen wir die Systeme trotzdem vereinen, damit die Diplomatie noch nachvollziehbarer wird. Dadurch sollen sich die computergesteuerten Fraktionen wirklich wie echte Menschen anfühlen, die beispielsweise einen Groll gegen dich hegen, weil du sie mal verraten hast. Danach richten die Völker dann ihre Aktionen aus.

► **Das war früher ja ähnlich.**

◄ Richtig, nur sollen die Spieler diesmal besser verstehen, warum die KI welche Entscheidung trifft. Dieses »Warum« ist überhaupt die Kernfrage: Warum will ein anderes Volk nicht mit mir handeln? Warum greift mich die KI an, obwohl ich ihr Tribut für einen Friedensvertrag bezahlt habe? Letzteres könnte beispielsweise daran liegen, dass der Gegner eine bestimmte Provinz unbedingt haben will – solche Details kann man durch Spionage herausfinden. Zudem wird es Textmeldungen geben wie: »Danke, erbärmlicher Römer, dass du mit deinem Gold unsere Armeen finanziert hast, die nun deine Städte niederbrennen!« Das soll der KI mehr Glaubwürdigkeit und Persönlichkeit verleihen.

► **Persönlichkeit ist das eine, Intelligenz das andere. Im ersten Rome konnten wir feindliche Armeen komplett mit Katapulten abräumen, weil die Soldaten bei Beschuss einfach stehen blieben.**

◄ Oh Gott, ja, beim Fernkampf hatte Rome große Probleme. Seit Empire haben wir allerdings sehr viel mehr Erfahrung mit Aus-

einandersetzungen auf Distanz gesammelt. Ihr könnt davon ausgehen, dass die Feinde diesmal auf Beschuss reagieren. Wobei ich noch kurz anmerken möchte, dass sich Katapulte nicht wirklich dazu eignen werden, feindliche Truppen zu dezimieren – dafür feuern sie viel zu ungenau.

Man sollte sie dafür einsetzen, Gebäude zu schleifen, für Attacken auf Menschen gibt's präzisere Waffen.

► **Mal unabhängig davon, wer oder was da schießt: Wäre es möglich, dass feindliche Soldaten zurückweichen, wenn sie ein Geschoss auf sich zu fliegen sehen?**

◄ Klar! Und nicht nur der Feind kann ausweichen, das wäre auch bei deinen eigenen Truppen möglich.

► **Aber wäre das nicht ein Kontrollverlust für den Spieler, wenn seine Jungs automatisch wegrennen, weil sie Angst haben, getroffen zu werden?**

◄ Ich denke nicht, dass sich das wie ein Kontrollverlust anfühlen würde. Es wäre eher eine Komfortfunktion, man will ja nicht ständig einzelne Legionen hin und her schieben. Außerdem würde es die Schlachten lebendiger und glaubwürdiger machen. Man befiehlt da nun mal keine Mordroboter, sondern menschliche Soldaten, die menschliche Reaktionen zeigen.

► **Zum Beispiel?**

◄ Zum Beispiel zucken sie zusammen, wenn ein Kamerad neben ihnen von einem Pfeil durchbohrt wird. Generell sollen die Kämpfer ihre Umgebung viel besser wahrnehmen und dadurch viel nachvollziehbarer auf das Schlachtgeschehen reagieren. Das ist unsere größte KI-Herausforderung.

► **Überarbeitet ihr auch das Moralsystem?**

◄ Das ist nicht unsere größte Baustelle. Wir wissen aber, dass das Moralsystem in Shogun 2 seine Macken hatte, Heere flohen gerne zu früh. Daran feilen wir.

► **Eine deutlich größere KI-Baustelle dürfte die Zusammenlegung von Land- und Seeschlachten eröffnen. Schließlich müsst ihr dem Gegner beibringen, dass er mit Schiffen plötzlich auch Landtruppen bekämpfen kann – und umgekehrt. Von Belagerungen und Strand-Invasionen direkt in der Echtzeit-Schlacht ganz zu schweigen.**

◄ Stimmt, wir haben einiges an Arbeit. Aber ich bin der Meinung, dass wir auch schon in den Vorgängern Fortschritte gemacht haben, die Belagerungen von Shogun 2 klappten besser als die von Empire.

► **... aber bei Weitem nicht perfekt.**

◄ Gut, ja, aber wir arbeiten nun mal daran, uns immer weiter zu verbessern und aus den Fehlern der Vergangenheit zu lernen.

soll sich eine Legion mal eben eine Transportflotte samt Besatzung zimmern?

Fest steht, dass man sich nun weniger um das Verschieben einzelner Regimenter kümmern soll als um komplette Truppenverbände. »Caesar hat auf seinem Gallien-Feldzug doch auch nicht einzelne Trupps verschoben, sondern komplette Armeen mit Tausenden von Soldaten«, sagt James Russell. Wobei man aber nach wie vor entscheiden darf, wie genau sich die Heere zusammensetzen, möglicherweise, indem man Nachschub wie in **Empire** direkt über die Anführer rekrutiert. Einzeln bewegen lassen sich die Regimenter aber wohl nicht mehr, zumal man diesmal nicht beliebig viele Armeen ins Feld führen darf. Beiläufig erwähnt Russell, dass beim Ausheben von Truppen »Manpower« eine wichtige Rolle spielt, also die zur Verfügung stehende Arbeitskraft. Wahrscheinlich hängt die Anzahl und Größe der Heere also von der Bevölkerungszahl des Reichs ab. Auch rekrutierbare Söldner wird es wieder geben, diesmal sollen die Mietsoldaten laut James Russell aber »eine andere Dynamik entwickeln«. Was das bedeutet, möchte der Lead Designer noch nicht verraten. Wir spekulieren einfach mal: Vielleicht treten Söldner in den Schlachten als komplett computergesteuerte Einheiten auf, die selbstständig ihrem Kriegshandwerk nachgehen. Oder sie wenden sich gegen uns, wenn wir sie zwingen, ihre eigenen Brüder zu bekämpfen – Germanen werden sicher nicht sonderlich erfreut sein, anderen Germanen die Köpfe einschlagen zu müssen.

Angeführt werden die Streitkräfte wieder von Feldherren mit individuellen Eigenschaften, von denen es je nach Kultur unterschiedliche Typen geben soll. Gut möglich, dass Reitervölker wie die Skythen eher fähige Kavalleriegeneräle ausbrüten, begnadete Seefahrer wie die Karthager hingegen Er-

Caesar mikromanagt nicht

folgsadmirale. Hinzu kommt ein weiteres System, das Creative Assembly »Legion Legacy« nennt: Auch die Armeen selbst entwickeln mit der Zeit Eigenschaften, die von ihren Einsätzen abhängen. Eine Legion, die ständig in harte Grenzkämpfe verwickelt ist, braucht andere Fähigkeiten als eine, die nur im friedlichen Hinterland herumlungert. Dadurch sollen sich die Armeen wie Charaktere, mit eigenen Stärken und Schwächen anfühlen, die diejenigen ihrer aktuellen Befehlshaber überdauern – und das gilt natürlich nicht nur für römische Truppen, sondern für alle Fraktionen. Außerdem plant Creative Assembly Verhaltensbefehle für die Heere, beispielsweise wird ein auf »Hinterhalt« eingestellter Truppenverband dem Gegner Fallen stellen, während sich eine »defensive« Armee in Forts eingräbt. Auch hier müssen sich die Spieler also nicht mehr ums Mikromanagement kümmern und

Der römische **General** blickt auf das verheerte Karthago hinab. Ein Teil der Zerstörungen ist fest vorgegeben, man darf nicht die ganze Stadt selbst niederreißen.

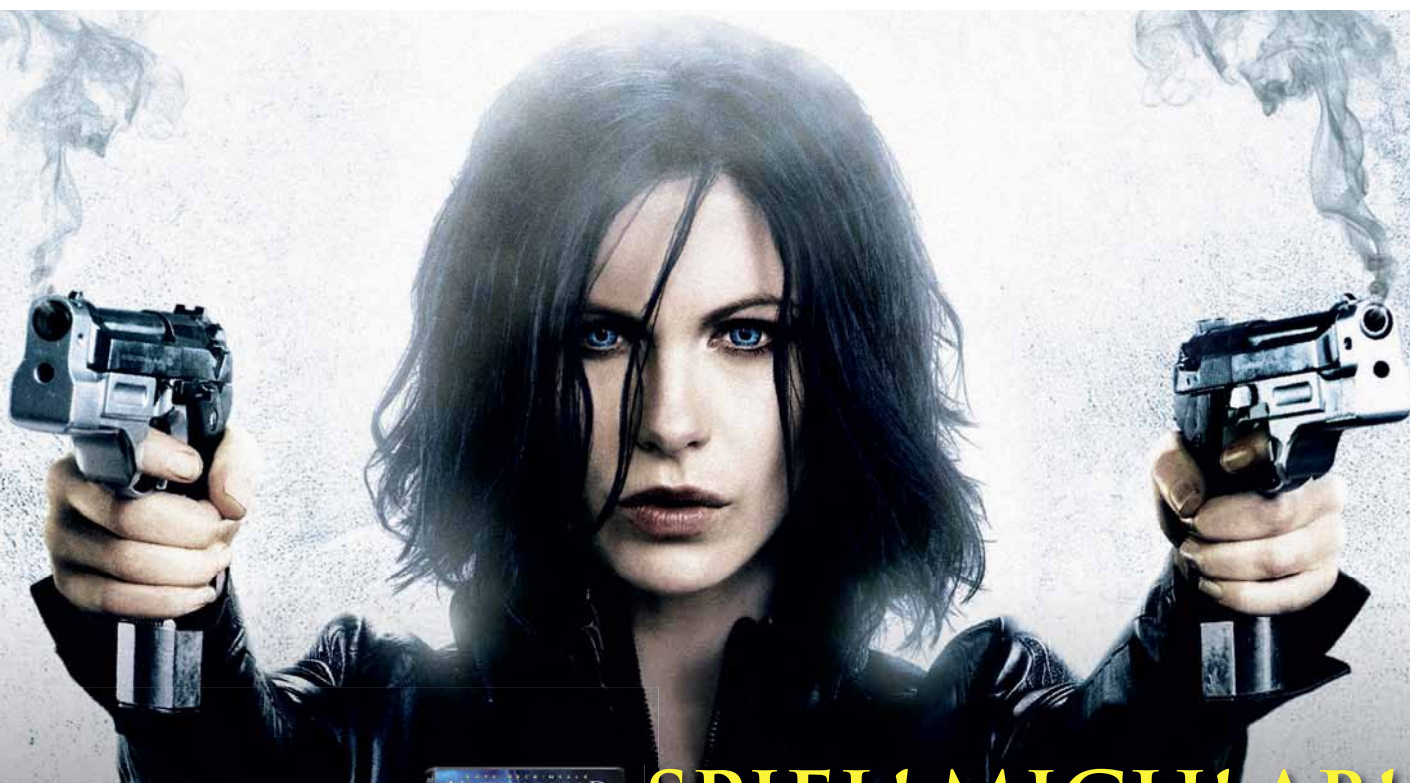


etwa Festungen von Hand errichten oder Heere in Wälder bewegen. Zumindest, falls die Entwickler ihre Idee tatsächlich umsetzen. Insgesamt soll das generalüberholte Militärsystem laut James Russel dazu führen, dass es in **Rome 2** »weniger, dafür aber bedeutsamere Schlachten« gibt.

Das zurückgeschraubte Mikromanagement betrifft auch die Reichsverwaltung, zunächst mal wollen die Entwickler die sowie schon vergrößerte Strategiekarte von **Rome 2** allerdings auch noch in deutlich mehr Regionen unterteilen als die des Vor-

gängers, sodass es auch deutlich mehr Städte gibt. »Anders als in Empire kann man nicht mehr riesige Landstriche erobern, indem man nur eine zentrale Siedlung besetzt«, begründet James Russell. Gute Idee, im Vorwärtsgang konnten wir beispielsweise ganz Frankreich unterjochen, indem wir lediglich Paris an uns rissen. Nun hingegen müssen wir uns Stadt für Stadt, Region für Region vorankämpfen. Um die Verwaltung zu vereinfachen und das Mikromanagement zu reduzieren, fasst **Rome 2** allerdings mehrere Metropolen zu Provinzen zusammen, für die wir übergreifende Regeln auf-

stellen – beispielsweise legen wir einen gemeinsamen Steuersatz fest oder investieren ins Straßennetz. Einzelne Bauprojekte hingegen lassen sich auch weiterhin für jede Stadt einzeln anordnen – wer die volle wirtschaftliche Kontrolle will, darf sich weiterhin um jedes Detail kümmern. Die Provinzgrenzen legen wir allerdings nicht selbst fest, sie sind vorgegeben – was dazu führt, dass die Ländereien mehrere Besitzer haben können. Beispielsweise halten die Germanen den nördlichen Teil von Germania Inferior, die Römer hingegen den südlichen – da sind Grenzkonflikte vorprogrammiert.



SPIEL! MICH! AB!

KATE BECKINSALE BESTIMMT IN **UNDERWORLD AWAKENING** ALS VAMPIR-KRIEGERIN SELENE DIE REGELN – JETZT AUF BLU-RAY 3D™, BLU-RAY™, DVD & ALS VIDEO ON DEMAND!

© 2012 Lakeshore Entertainment Group LLC. All Rights Reserved.

© 2012 Layout and Design Sony Pictures Home Entertainment Inc. All Rights Reserved.

LAKESHORE ENTERTAINMENT

SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT

SCREEN GEMS

SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT

Hintergrund Das römische Reich

Wir geben einen kurzen Überblick über die Geschichte des römischen Reichs, das zu seiner Glanzzeit vom heutigen England bis in den Irak reichte, aber auch immer wieder unter Intrigen sowie Machtkämpfen litt – und schließlich unterging.



753 v. Chr.: Gemäß der Sage gründen die von einer Wölfin gesäugten Brüder Romulus und Remus die Stadt Rom. Um diese Zeit schließen sich wohl tatsächlich mehrere kleine Bauerndörfer zu einer größeren Siedlung zusammen.

700-509 v. Chr.: Unter der Herrschaft von Königen aus dem Stamm der Etrusker (einem italienischen Volk) entwickelt sich Rom zum mächtigen Stadtstaat.

Um 509 v. Chr.: Das römische Volk vertreibt den letzten etruskischen König und ruft eine Republik aus, deren Anführer-Duo (die beiden Konsuln) gewählt wird.

509-387 v. Chr.: In »Verteidigungskriegen« erobert die römische Republik mehrere angrenzende Städte der Etrusker und Latiner.

387 v. Chr.: Gallische Kelten fallen in Italien ein und brennen Rom nieder. Angesichts dieses Desasters bremsen die Römer ihre Expansion, errichten eine Stadtmauer und reorganisieren ihr Militär. Fortan kämpfen die römischen Soldaten statt mit griechischen Speeren mit Gladius-Schwertern.

353-290 v. Chr.: In weiteren Kriegen unterwerfen die Römer ganz Mittelitalien.

289-275 v. Chr.: Rom wendet sich gen Unteritalien und besiegt im Pyrrhischen Krieg den griechischen Feldherrn Pyrrhus. Der Triumph macht schließlich auch die restlichen Mittelmeervölker auf die wachsende römische Militärmacht aufmerksam.

264-241 v. Chr.: Der Stadtstaat Karthago, der den westlichen Mittelmeerraum kontrolliert, fordert den Rückzug der Römer aus Sizilien. Rom lehnt ab, es kommt zum Ersten Punischen Krieg, in dem die Römer schließlich die karthagische Flotte versenken. In Folge des Friedensvertrags besetzt Rom Sizilien, Korsika und Sardinien.

225 v. Chr.: Rom beginnt seine erfolgreiche Expansion in Oberitalien.

218-201 v. Chr.: Im Zweiten Punischen Krieg dringt der karthagische Feldherr Hannibal von Spanien über die Alpen bis nach Italien vor und fügt den Römern verheerende Niederlagen zu – ohne aber endgültig die Oberhand zu gewinnen. Nach einem langen Abnutzungskrieg gelingt das schließlich Rom, das die Karthager zudem in Spanien und Nordafrika besiegt. Damit endet Karthagos Großmacht-Status.

215-146 v. Chr.: In den Makedonischen Kriegen erringt Rom die Vormacht in Griechenland,

zugleich festigt das Reich seine Herrschaft über Oberitalien sowie Spanien und schlägt mehrere Sklavenaufstände nieder.

149-146 v. Chr.: Die Tatsache, dass Karthago ohne römische Erlaubnis Plünderer zurückschlägt, dient den Römern als Vorwand für eine erneute Kriegserklärung. Im Dritten Punischen Krieg machen sie die Stadt endgültig dem Erdboden gleich und errichten die nordafrikanische Provinz Africa.

136-82 v. Chr.: Ungeachtet innenpolitischer Machtkämpfe unterjochen die Römer Südgallien sowie Restspanien und bekriegen die nordafrikanischen Numider.

82 v. Chr.: Nach einem Bürgerkrieg und dem Tod beider Konsuln lässt sich der Feldherr Sulla zum Diktator ernennen, der die ersten politischen Säuberungen der Geschichte Roms anordnet. Kein Wunder, dass er nur drei Jahre später ermordet wird.

60 v. Chr.: Gaius Julius Caesar (Bild), der Feldherr Pompeius und der reiche Crassus bilden das Triumvirat, ein Herrscher-Trio, das die Macht des Senats beschneidet.

58-51 v. Chr.: Julius Caesar erobert Gallien. Ganz Gallien? Nun, ja, ganz Gallien.

52-46 v. Chr.: Nach schweren Unruhen kommt es zum Bürgerkrieg, in dem Caesar seinen Ex-Verbündeten Pompeius besiegt und eine Affäre mit der ägyptischen Herrscherin Kleopatra eingeht. Danach lässt sich Caesar zum Diktator auf zehn Jahre ernennen.



44 v. Chr.: Caesar ernannt sich zum Diktator auf Lebenszeit und wird kurz darauf ermordet.

43-27 v. Chr.: Caesars Großneffe, der Feldherr Octavian, erringt im folgenden Machtkampf die Oberhand und lässt sich zum »Ersten Bürger« (»princeps«) ernennen – der Prototyp des späteren Kaisers. Der Senat verleiht Octavian den Beinamen Augustus (»der Erhabene«). Das markiert das Ende der römischen Republik und den Beginn des Kaisertums.

2-9 n. Chr.: Römische Legionen überschreiten die Elbe, werden jedoch im Teutoburger Wald vom Cherusker Arminius aufgegeben.

42 n. Chr.: Römische Truppen besetzen das südliche Britannien.

64 v. Chr.: Unter Kaiser Nero wütet in Rom ein verheerendes Feuer, an dem Nero – anders als oft dargestellt – keine Schuld trägt.

70 n. Chr.: Rom erobert Jerusalem.

79 n. Chr.: Der Vesuv bricht aus und begräbt die römische Stadt Pompeji.

98-117 n. Chr.: Unter Kaiser Trajan erreicht das römische Reich seine größte Ausdehnung, in Vorderasien entstehen die Provinzen Armenien, Assyrien und Mesopotamien, der östlichste Zipfel Roms liegt im Zentrum des heutigen Irak.

118: Um das Reich besser verteidigen zu können, verlegt Kaiser Hadrian die Ostgrenze wieder zurück in die heutige Türkei und lässt in Britannien den Hadrianswall errich-

ten, eine Mauer quer über die Insel. Es folgt die kulturelle Blütezeit Roms.

202: Es kommt zu ersten, blutigen Christenverfolgungen im römischen Reich.

235-250: Eine Führungskrise (im Jahr 238 werden – teils gleichzeitig – sechs Kaiser ernannt) sowie andauernde Angriffe der Germanen und der persischen Sassaniden schwächen Rom massiv.

250: Das von allen Seiten bedrängte Rom zieht sich aus allen Provinzen östlich des Rheins und nördlich der Donau zurück.

Um 255: Erste Germanenheere marodieren auf italienischem Boden.

Um 260: Rom gibt den Limes-Grenzwall auf, der als Bollwerk gegen die nordeuropäischen Stämme gedacht war.



306-337: Kaiser Konstantin (Bild) besiegt seine Rivalen, vereinigt das Reich und beendet die Christenverfolgungen. Außerdem erweitert er die ehemals griechische Kolonie Byzantion zur neuen Hauptstadt Konstantinopel, dem späteren Byzanz und heutigen Istanbul.

Ab 375: Die Invasion der Hunnen in Mitteleuropa veranlasst viele Völker zur Flucht Richtung Westen und Süden, die große Völkerwanderung beginnt.

380: Mit dem Dreikaiseredikt wird das Christentum zur römischen Staatsreligion.

395: Mit Theodosius I. stirbt der letzte gesamtromische Kaiser, nach seinem Tod zersplittert das Reich in einen West- und einen Ostteil, die von seinen Söhnen regiert werden und sich immer weiter entfremden.

400: Westrom räumt Britannien.

406: Vandalen, Sueben und Alanen überschreiten den Rhein und fallen in von Westrom besetzten Gallien ein.

408-410: Die Westgoten belagern, erobern und plündern Rom.

476: Nachdem Westrom von Nordafrika bis Gallien immer mehr ehemalige Provinzen verloren hat und abermals geplündert wurde, endet das weströmische Kaisertum mit der Absetzung des letzten Herrschers Romulus Augustulus.

533-552: Oströmische Truppen erobern erst Nordafrika, dann Italien zurück.

568: Die Langobarden fallen in Oberitalien ein und schlagen Ostrom zurück.

Ab 610: Das oströmische Reich, das sich nach seiner Hauptstadt Byzanz (dem ehemaligen Konstantinopel) auch Byzantinisches Reich nennt, kann dank innenpolitischer und militärischer Reformen sein Kerngebiet verteidigen und schlägt auch die mächtigen Ostgoten zurück.

632: Der Tod des Propheten Mohammed im arabischen Medina markiert den Beginn der islamischen Expansion.

1453: Auch wenn sich die Byzantiner lange gegen die zahlenmäßig weit überlegenen Feinde wehren, endet die Herrschaft der Erben Ostroms schließlich mit der Eroberung von Byzanz durch die Türken.

Dieser Römer schubst einen Karthager vom **Dach**. Wir gehen davon aus, dass es sich dabei um eine gestellte Szene handelt, die im fertigen Spiel nicht vorkommt.

Kriegselefanten dürften die Moral der Legionäre wieder schwer belasten. Zudem können sie Soldaten hochheben und durch die Luft schleudern (siehe Lupe).

Nettes Detail: An dieser Tempelmauer prangt ein antikes **Graffiti**. Laut James Russell ist es dort allerdings immer zu sehen und lässt keine Rückschlüsse auf den Zustand der Stadt oder die Zufriedenheit der Bürger zu.

»Die Römer« sind nun übrigens wirklich ein einheitliches Volk, Creative Assembly hebt in **Rome 2** die Trennung zwischen den drei Familienclans (Julier, Scipionen, Brutii) auf. Was nicht heißt, dass es im Reich harmonisch zugeht, gegen die römische Innenpolitik wirkt jeder EU-Krisengipfel wie ein Freudenfest. Intrigen und Attentate sind an der Tagesordnung, in Rom residiert der mächtige Senat, der wie im Vorgänger

eine wichtige Rolle spielen soll. Im Extremfall drohen sogar Bürgerkriege, erfolgreiche und beliebte Generäle etwa können gegen den Senat aufbegehren, sich zum Diktator oder Kaiser erklären – und mit ihren Legionen gen Rom marschieren, um diesen Anspruch durchzusetzen. Das ließe sich elegant verhindern, indem wir aufstrebende Möchtegern-Herrscher präventiv meucheln, bevor sie auf dumme Ideen kommen. Dadurch berauben wir unsere Heere allerdings fähiger Feldherrn, eine interessante Zwickmühle. Falls ein Bürgerkrieg ausbricht, können wir uns entscheiden, ob wir den Senat und damit die Republik verteidigen, oder ob wir uns selbst zum Alleinherrscher aufschwingen. Letzteres gibt uns mehr Entscheidungsfreiheit (kein Senat, keine Befehle), weckt aber eventuell den Neid anderer Generäle, sodass wir erst mal langwierig Revolten niederschlagen müssen, bevor wir uns wieder an außenpolitische Projekte wagen können. Insgesamt soll **Rome 2** den antiken Machtzirkus deutlich vielfältiger und detaillierter darstellen als der Vorgänger, der sich auf optionale Senatsmissionen und den Marsch auf Rom als Siegbedingung beschränkte. »Wir wollen, dass sich Rom wie eine lebende, atmende Macht anfühlt, nicht wie eine statische Nation«, umreißt James Russell das Ziel der Entwickler. Für andere

Fraktionen dürfte der Politzirkus indes keine größere Rolle spielen, sie konzentrieren sich einfach aufs Erobern und Verwalten.

Die Forschung aus **Empire** ersetzt Creative Assembly in **Rome 2** mit kulturellen Reformen, über die wir die Ausrichtung unseres Reichs bestimmen. Wie in **Shogun 2** soll's

zudem historische Ereignisse geben, bei denen wir folgeschwere Entscheidungen

treffen. So könnten wir beispielsweise überlegen, wie wir zur Sklaverei stehen. Zudem soll's Ereignisketten geben, die uns immer wieder mit unserer Wahl konfrontieren. Wenn wir die Christen gewähren lassen, fragen sie eventuell irgendwann, ob sie Kirchen errichten dürfen – was wiederum für Unruhe in der Bevölkerung sorgen könnte. Zudem sollen in den Ereignis-Geschichten historische Persönlichkeiten wie Julius Caesar und Cleopatra auftreten. »Die Antike war eine Zeit, in der einzelne Menschen die Welt verändert haben«, sagt James Russell. »Diese Menschen packen wir ins Spiel – und erlauben dem Spieler, mit ihnen die Geschichte umzuschreiben.« Und zwar nicht nur auf römischer Seite, Ereignisse gibt's auch für die anderen Fraktionen.

Unterm Strich möchte Creative Assembly mit der erweiterten Strategiekarte, den Ereignissen, der Politik, der Reichsverwaltung und dem generalüberholten Militärsystem alle Facetten des antiken Lebens (und Sterbens) abbilden. Das dürfte **Rome 2** zum bislang umfangreichsten **Total War**-Spross befördern, vielfältiger noch als das bisherige Serien-Schwergewicht **Empire**. Dessen zahlreiche Probleme haben Creative Assembly allerdings auch bewusst gemacht, dass Vielfalt enorme Fehlergefahr birgt. »Das macht

es ja gerade so verdammt schwer, dieses Spiel zu entwickeln«, seufzt James Russell halb ernst und halb scherzhaft. Aber wie schon der Römergelehrte Livius sprach: »Tempus est etiam maiora conari!« Übersetzt: »Es ist der richtige Zeitpunkt, auch Größeres anzugehen!« Viel Erfolg! **GR**

Game of Thrones auf Lateinisch

Die römische Revolution

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Rome 2, hach, das weckt nostalgische Gefühle. Der Test von Rome war seinerzeit mein erster großer GameStar-Artikel, mein erster ernsthafter Flugversuch als Redakteursküken. Heute, fast acht Jahre und drei Total-War-Teile später, bin ich Stellvertreter Chefredakteur – und die Römer kehren zurück. Dass Creative Assembly nach dem schlanken, aber dadurch auch erfreulich runden Shogun 2 wieder auf mehr Vielfalt setzt, ist vielversprechend und riskant zugleich. Vielversprechend, weil's den kulturellen Reichtum der Antike widerspiegelt, von den intriganten Römern über die wilden Barbaren des Nordens bis hin zu den exotischen Königreichen des östlichen und südlichen Mittelmeerraums. Riskant, weil die Vielfalt auch die Fehleranfälligkeit von Rome 2 potenziert – hoffentlich haben die Entwickler aus dem riesigen, aber problembehafteten Empire gelernt und investieren diesmal mehr Sorgfalt. Und hoffentlich treibt der unter Finanzproblemen leidende Publisher Sega, der kürzlich sogar seine deutsche Niederlassung schließen musste, das Spiel nicht überhastet und unfertig in die Händlerregale. Denn auch wenn ich Empire nach wie vor für ein großartiges Spiel und den bisherigen Höhepunkt der Seriengeschichte halte, liegt über dem letzten Generationensprung ein Schatten. Bei Rome 2 wär's mal wieder Zeit für eine Total-War-Revolution ohne Ärgernisse.

Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Gearbox	06/12	–	12. Februar 2013
UPDATE	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	09/12	Sehr gut	1. Quartal 2013
	Assassin's Creed 3	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	06/12, 08/12	–	30. Oktober 2012
	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	Irrational Games	12/10, 08/11	Ausgezeichnet	26. Februar 2013
	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
UPDATE	Brick-Force	Multiplayer-Shooter	Exe Games	05/12	Befriedigend	3. 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
	Counter-Strike: Global Offensive	Taktik-Shooter	Hidden Path	11/11, 02/12	–	21. August 2012
	Crysis 3	Ego-Shooter	Crytek	07/12	–	Februar 2013
UPDATE	Darksiders 2	Action-Adventure	Vigil Games	09/11, 04/12, 06/12, 09/12	Ausgezeichnet	17. August 2012
	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	28. November 2012
	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, 09/12	Ausgezeichnet	28. August 2012
UPDATE	Geheimakte 3	Point & Click	Animation Arts	11/11, 09/12	Sehr gut	31. August 2012
	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	–	–	10. August 2012
	Medal of Honor : Warfighter	Ego-Shooter	Danger Close	05/12	–	25. Oktober 2012
	Metro: Last Light	Ego-Shooter	4A Games	09/11	–	1. Quartal 2013
	Prey 2	Ego-Shooter	Human Head	–	–	2013
	Prototype 2	Action	Radical Entertainment	04/12	–	27. Juli 2012
	Rainbow Six: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft Montreal	02/12	–	2013
	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
	Tomb Raider	Actionspiel	Crystal Dynamics	03/11, 07/11	–	5. März 2013
NEU	Total War: Rome 2	Echtzeit-Strategie	Creative Assembly	09/12	–	2013
UPDATE	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	03/12	Sehr gut	28. August 2012
	Warco: The News Game	Action	Defiant Development	–	–	2012
	Watch Dogs	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
	XCOM: Enemy Unknown	Rundenstrategie	Firaxis	03/12	–	12. Oktober 2012

NEU

In dieser Ausgabe erstmals vorgestellt.

UPDATE

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

Preview

Darksiders 2

Auch wenn's komisch klingt: Krieg war klasse, doch wie sieht's mit Tod aus? Schafft es Darksiders 2 seinen erstklassigen Vorgänger sogar noch zu überbieten?



Das kommt im August

Euro Truck Simulator 2	SCS Software	01.08.2012
Death Rally	Remedy	03.08.2012
Legends of Pegasus	Novacore Studios	10.08.2012
The Amazing Spider-Man	Beenox	10.08.2012
Sleeping Dogs	United Front	17.08.2012
Darksiders 2	Vigil Games	17.08.2012
Transformers: Untergang von Cybertron	High Moon Studios	21.08.2012
Counter-Strike: Global Offensive	Hidden Path	21.08.2012
22 Experiments	22 Cans	22.08.2012
Dark Souls: Prepare to Die Edition	FromSoftware	24.08.2012
Alarm für Cobra 11: Undercover	Synetic	24.08.2012
Guild Wars 2	ArenaNet	28.08.2012
Torchlight 2	Runic Games	28.08.2012
Geheimakte 3	Animation Arts	31.08.2012
Guns of Icarus Online	Muse Games	August 2012
The Walking Dead: Episode 3 – Long Road Ahead	Telltale Games	August 2012

Darauf warten die GameStar-Leser

1	Assassin's Creed 3	↑	2
2	Grand Theft Auto 5	↑	3
3	Guild Wars 2	↓	1
4	Crysis 3	—	4
5	Command & Conquer: Generals 2	↑	6
6	XCOM: Enemy Unknown	↑	11
7	Dishonored: Die Maske des Zorns	↑	10
8	Far Cry 3	↑	13
9	The Elder Scrolls Online	↑	17
10	Dragon Age 3	↓	5
11	Darksiders 2	↑	12
12	Bioshock Infinite	↓	8
13	Watch Dogs	↑	—
14	Starcraft 2: Heart of the Swarm	↑	—
15	Aliens: Colonial Marines	↑	18
16	Tomb Raider	↑	20
17	Battlefield 4	↓	14
18	Half-Life 3	↓	7
19	Thief 4	↑	24
20	Call of Duty: Black Ops 2	↓	9
21	Geheimakte 3	↑	—
22	Star Wars: 1313	↑	—
23	Torchlight 2	↓	22
24	Borderlands 2	↓	19
25	Fifa 13	↑	—

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 08/12



+ Stärken

- + authentische Spielwelt
- + viele Technikverbesserungen
- + spielerische Freiheit
- + anspruchsvoll

- Schwächen

- Funktionieren KI und Bedienung?

Die **Spielwelt** von Arma 3 ist mehr als 300 Quadratkilometer groß und auf zwei Inseln verteilt.

Arma 3

Die nahe Zukunft ist »in«: Black Ops 2 wagt sich ins Jahr 2025, Arma 3 legt noch mal 10 Jahre oben drauf – und eine offene Spielwelt und authentische Kämpfe und einen riesigen Fuhrpark. Aber auch eine bessere KI und Bedienung?

Von Christian Schneider

Angespielt

Genre: **Militärsimulation** Publisher: – Entwickler: **Bohemia Interactive (Arma 2: Operation Arrowhead, GS 09/10: 79 Punkte)**
Termin: **2. Quartal 2013** Status: **zu 70 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7468 Auf DVD: Topspiel-Videos

Dieses Spiel ist keine realistische Militärsimulation. Nicht nur, weil es in der Zukunft spielt. Und auch nicht nur, weil es Waffen und Fahrzeuge zeigt, die es (noch) nicht gibt. **Arma 3** ist deshalb nicht realistisch, weil es die Vorgängerspiele auch nicht waren. Aber sie waren anspruchsvoll, komplex, glaubwürdig und vielseitig – da kann und konnte kein klassischer Ego-Shooter mithalten. Und genau diesen Anspruch will auch der dritte Serienteil erfüllen.

Wir haben Bohemia Interactive in der Nähe von Prag besucht, eine Alpha-Version von **Arma 3** angespielt und mit dem Team über die bereits umgesetzten und die geplanten Verbesserungen für die Militärsimulation gesprochen. Denn wer die **Arma**-Serie kennt, weiß auch, das es für jedes Feature, für jede Möglichkeit, die Technik und Spieldesign bieten, mindestens eine Schraube gibt, die noch nicht ganz festgezogen ist.

Die Gegenwart war gestern, mit **Arma 3** macht die Serie einen Zeitsprung ins Jahr 2035. Die politischen Machtverhältnisse haben sich geändert, in Europa und dem Rest

der Welt: Immer mehr Nato-Staaten verlassen das Militärbündnis und gehen Kooperationen mit Russland und China ein – im Gegenzug für Öl. Die USA fechten im Pazifik

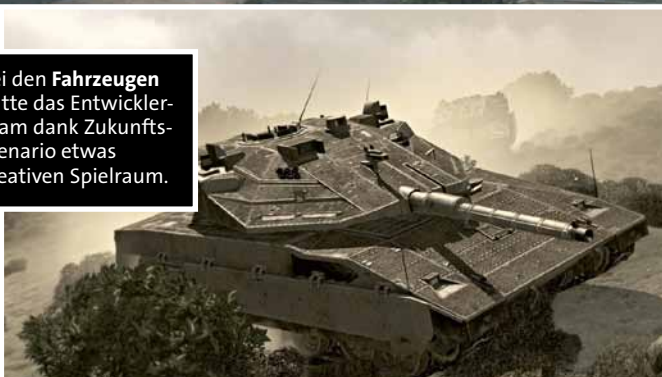


Die **Fahrzeuge** steuern sich dank PhysX-Einbindung glaubwürdiger, so ganz rund läuft die neue Physikberechnung aber noch nicht.

Der **Comanche** ist der modernste Hubschrauber im Fuhrpark von Arma 3.



Bei den **Fahrzeugen** hatte das Entwickler-Team dank Zukunftsszenario etwas kreativen Spielraum.



Ganz neu: Erstmals in der Serie können wir **tauchen**, um beispielsweise Minen zu entschärfen.



Stellvertreterkriege mit China aus. Die Türkei ist von iranischen Truppen besetzt worden, nachdem das Land von einer Serie verheerender Naturkatastrophen heimgesucht wurde. Jetzt stehen sich Nato-Truppen und iranische Armee auf der griechischen Ägäis-Insel Limnos gegenüber. Das ist die Ausgangssituation für **Arma 3**.

In der neuen Solo-Kampagne, die diesmal nicht im Koop-Modus spielbar ist, schlüpfen wir zunächst in die Rolle von Corporal Ben Kerry, einem US-Soldaten. Später werden wir für einige Missionen wohl auch andere Figuren steuern, etwa Panzerfahrer und Hubschrauber-Piloten. Auf Details wollte Creative Director Jay Crowe bei unserem Be-

cher Soldat in Infanteriekämpfe ziehen, als Panzerkommandant unsere Crew befehligen und als Pilot mit Hubschraubern und Flugzeugen den Luftraum erobern. In der Kampagne bekommen wir nach und nach mehr Ressourcen zur Verfügung gestellt und kommandieren später große Einsatzgruppen. Im Gegensatz zu **Arma 2** wird uns dabei wohl auch das westliche Arsenal häufiger zur Verfügung stehen. Bleibt nur zu hoffen, dass die späteren Kampagnen-Missionen nicht wieder zu einfalllosem Dauerobern aller Ortschaften in der Spielwelt verkommen – das macht nur im Multiplayer-Modus mit 30 oder mehr Spielern wirklich Spaß. Besagte Spielwelt (mehr als 300 Quadratkilometer groß!) wurde für **Arma 3** um eine Ebene erweitert, denn diesmal gehen wir in den Küstenregionen vor Stratis und Limnos auf Tauchgang – vielleicht die auffälligste Neuerung des Spiels, aber nicht die wichtigste. In den Unterwasser-Missionen sollen wir Minen entschärfen und liefern uns auch mal Schießereien mit anderen Tauchern. Wir sind gespannt, was dem Team sonst noch so an Einsatzideen einfällt, oder der Community. Denn auch bei **Arma 3** ist der Missions-Editor gleich dabei.

Arma 3 liefert viel neue Technik, in der Spielwelt und unter der Haube. Die Grafikkengine läuft spürbar flüssiger, die Nachtbeleuchtung hat einen gewaltigen Qualitätssprung

gemacht, die Animationen sind geschmeidiger. Ragdoll-Effekte lassen getroffene Gegner glaubwürdig purzeln und dank PhysX-Einbindung sollten sich auch Fahrzeuge und

Arma 3 ist nicht realistisch

sich aber nicht eingehen, wir konnten auch noch keine Mission aus der Kampagne spielen. Aber immerhin haben wir bereits die Startinsel von **Arma 3** erkundet, denn die Kampagne beginnt nicht gleich auf Limnos, sondern auf der vorgelagerten Insel Stratis. Die dient in der Kampagne als Tutorial-Umgebung, hier sollen wir die Grundlagen des Spiels kennen lernen.

Das grundsätzliche Spielprinzip der Serie bleibt unangetastet. Wir können als einfa-

Und was ist mit DayZ?



Jay Crowe, Creative Director für Arma 3, und DayZ-Erfinder Dean Hall.

Dass die erfolgreiche Zombie-Mod DayZ fester Bestandteil von Arma 3 wird, ist eher unwahrscheinlich. Dean Hall, Bohemia-Mitarbeiter und Erfinder der Mod würde sein Baby lieber mit der Arma-3-Technik als eigenständiges Spiel veröffentlichen. Im Moment sind mehrere Finanzierungsmodelle im Gespräch, von Free2Play bis zur Minecraft-Variante: eine eigenständige Version also, die von der Alpha- bis zur Release-Version stetig teurer wird. Wer früher zugreift, zahlt dann weniger, muss aber vorerst mit mehr Fehlern leben.



Die **Nachtbeleuchtung** war eine der Grafikschwächen der Vorgänger, diesmal wirkt sie deutlich überzeugender.

Drohnen versorgen uns auch in Arma 3 mit Aufklärungsdaten, seit Arma 2: Operation Arrowhead können wir sie schon fernsteuern.



Mit PhysX kommen auch realistische **Ragdoll-Animationen** ins Spiel. Arma 3 könnte so aber auch der erste Serienteil mit einer USK-18-Freigabe werden.

andere physikalische Objekte glaubwürdiger verhalten. Die etwas roboterhaften Bewegungsmuster konnte das Team seinen KI-Soldaten allerdings nicht ganz austreiben. Über die versprochenen Verbesserungen bei den computergesteuerten Einheiten werden wir erst urteilen, wenn wir die angekündigte Community-Alpha ausgiebig gespielt haben. Mit der will Bohemia schon vor dem geplanten Release von **Arma 3** im ersten Quartal 2013 viel Spieler-Feedback

sammeln. Und natürlich ein Bug-Desaster wie bei der Veröffentlichung von **Arma 2** verhindern. Wir sind sehr gespannt, wie das Entwickler-Team auf die Rückmeldungen aus der Community reagiert und ob wir dann vielleicht auch mutige Neukonzeptionen sehen werden, beispielsweise beim oft kritisierten Befehlssystem oder bei der Funkkommunikation. Die Alpha-Version wird voraussichtlich nach der Spielemesse Gamescom 2012 veröffentlicht.

Neben den technischen Neuerungen sind es auch die neuen Fahrzeuge, Hubschrauber und Waffen, die für frischen Wind in **Arma 3** sorgen sollen. Dabei betont man beim Entwickler, dass das futuristische Waffenarsenal seine Wurzeln in der Gegenwart habe. Bohemia hat lediglich existierende Technologie weitergesponnen oder Gerätschaften ins Spiel eingebaut, die bislang nur als Prototypen existieren, beispielsweise den Tarnkappen-Hubschrauber Comanche.

Der **Infanteriekampf** ist auch bei Arma 3 Kernelement, die KI soll diesmal besser werden – muss sie auch.



Wenn man durch die **Arma**-Community-Foren streunert, scheinen viele Fans das neue Setting, sowohl Griechenland-Insel als auch Zukunftsszenario, noch mit Skepsis zu beäun-

Iraner in der Türkei

gen. Für das Entwickler-Team hingegen hält beides viele Möglichkeiten bereit und sorgte laut Jay Crowe für kreativen Aufwind bei der Truppe. So ist Limnos eine Mischung aus der waldreichen Spielwelt von **Arma 2** und der kargen Landschaft des Addons **Operation Arrowhead**. Mit seinen 50 Ortschaften soll die Insel die perfekte Umgebung für jede Art von Mission sein, vom Häuserkampf bis zur Panzerschlacht. Der Sprung in

die Zukunft erlöst das Team zudem vom Realismus-Anspruch, den es sowieso noch nie erfüllen konnten – sonst hätte es die Hardcore-Mod **ACE** nie gebraucht. Stattdessen können die Designer auch bei den Waffen und Fahrzeugen etwas freier hantieren. Die Ambition auf eine authentisch wirkende

Großer Qualitätssprung

Spielwelt hat man aber längst nicht aufgegeben. Es wird noch immer auf große Entfernungen gekämpft, ein Treffer kann noch immer tödlich sein und ohne taktisch kluges Vorgehen wird man auch in **Arma 3** nicht lange überleben.

Von einer schleichenden »Ver-Casualisierung« in Richtung gradliniger Shooter kann bei **Arma 3** keine Rede sein. Trotzdem bemüht sich das Team sichtlich um mehr Zugänglichkeit. Da wäre beispielsweise das neue Inventar. Dessen Bedienung ist zwar immer noch etwas umständlich, aber für **Arma**-Verhältnisse eine gewaltige Verbesserung. Über das neue Inventar können wir endlich Attachments wie Zielfernrohr, Schalldämpfer oder Laserpointer an die Waffen anbringen, müssen also nicht mehr ganze Waffen austauschen, nur um den Schalldämpfer aufzuschrauben. Besonders gut gefällt uns auch die neue Waffenhaltung, die ist jetzt deutlich ruhiger, eher wie

in einem normalen Shooter. Das nervige Rumgewackel aus dem Vorgänger wird also deutlich reduziert. Auch das Hineinzoomen beim Blick über Kimme und Korn geht jetzt einen angenehmen Tick zackiger. Die neuen Nachladeanimationen tun ihr Übriges, um den Gesamteindruck viel runder wirken zu lassen. Neueinsteiger werden aber auch bei **Arma 3** viel zu lernen haben, vielleicht wird der Spielstart aber mit den überarbeiteten Tutorials etwas leichter. Die werden jetzt situationsabhängig und auf Spielerwunsch auch in der Kampagne angezeigt und erklären Schritt für Schritt, wie wir Artillerieschläge anfordern oder Kampfhubschrauber auf ein Ziel hetzen.

Und was ist mit dem Multiplayer? Für viele Fans der Serie ist der Mehrspieler-Part das Herzstück des Spiels. Aber den konnten wir noch nicht sehen, und richtig konkret wollte Bohemia Interactive zu eventuellen Neuerungen und Verbesserungen auch nicht werden. Obwohl ausgerechnet hier viel Handlungsbedarf herrscht. Ein neuer Serverbrowser, Freundeslisten, bessere Team-Menüs und -Kommunikationsoptionen, viel mehr Hilfe für Neueinsteiger – unsere Wunschliste ist lang. Aber da werden wir uns wohl bis zur Community-Alpha gedulden müssen. Gleiches gilt für das verbesserte Funksystem und die Menüs für die Truppenkommandos. Beides war bei unserem Besuch noch in der Revision und konnte nicht gezeigt werden. Beides wird verbes-

sert, allerdings sollten wir laut Jay Crowe keine Revolution erwarten. Schade eigentlich, denn besonders das Kommando-Menü wird von vielen Spielern immer wieder massiv kritisiert. Aber vielleicht erreichen die Rufe der Spieler das Team ja demnächst in der Community-Alpha, wir werden die nächste große Militärsimulation auf jeden Fall genau im Auge behalten. **CHS**



Offene Fragen

Christian Schneider
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Arma 2 war mir eine Lektion, ich werde mich also hüten, davon zu schwärmen, wie vielversprechend **Arma 3** aussieht. Aber nach dem Besuch bei Bohemia freue ich mich umso mehr auf die Community Alpha. Denn es sind noch so viele Fragen offen. Neue Features hin oder her, wirklich wichtig sind mir die Verbesserungen bei der Steuerung, dem Interface, der KI und dem Feedback, das ich aus der Spielwelt bekomme, sei es nun von meinen Computer-Kollegen oder speziell bei Verwundungen. Deshalb werden die nächsten Monate für mich besonders spannend, wenn wir mit der Community Alpha endlich ganz tief in die Spielmechanik von **Arma 3** abtauchen können. Und dann muss ich wahrscheinlich wieder mit dem Schwärmen anfangen.

Potenzial: Sehr gut

DEAD ISLAND

**WILLKOMMEN AUF BANOI –
EINEM PARADIES ZUM STERBEN SCHÖN!
WILLKOMMEN AUF DER INSEL DER LEBENDEN TOTEN**

IM BUCHHANDEL ERHÄLTlich



**DEAD ISLAND –
DER OFFIZIELLE ROMAN**
ISBN 978-3-8332-2448-5



Auf der Oberwelt wimmelt es nur so vor **Gegnern**, die uns Erfahrungspunkte, Gold und Gegenstände spendieren.

Darksiders 2

Wenn alles verloren scheint, wird ausgerechnet der Sensenmann zur letzten Hoffnung der Menschheit. Wir haben Tods postapokalyptisches Abenteuer ausführlich in der Redaktion gespielt – und wollten gar nicht mehr aufhören. Von Kai Schmidt

Angespielt

Genre: **Actionspiel** Publisher: **THQ** Entwickler: **Vigil Games (Darksiders, GS 11/10: 86 Punkte)**
Termin: **17. 8. 2012** Status: **zu 95 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7185

Auf DVD: Preview-Video

A

ls der apokalyptische Reiter Krieg im ersten **Darksiders** unbeabsichtigt das Jüngste Gericht auslöst und dafür in den tiefsten Kerker der Hölle geworfen wird, ruft das seine drei Geschwister auf den Plan. Die sind gar nicht erbaut darüber, dass irgendwer eine Menge Spaß beim Auslöschen der Menschheit hat und den Schlamassel ihrem kleinen Bruder in die Schuhe schiebt. In **Darksiders 2** über-

nehmen wir die Rolle von Tod, der parallel zu Kriegs Gefängnisstrafe versucht, dessen Namen reinzuwaschen. Wie sich der grimmige Maskenmann als Weltenretter

macht, konnten wir herausfinden, als uns THQ mit einer fast fertigen Version von **Darksiders 2** in der Redaktion besuchte.

Wir steigen mit einem Besuch beim Krähenvater ein: Tod konfrontiert den allwissenden Tattergreis in seinem Thronsaal und verlangt nach einer Lösung für Kriegs »Problem«. Der Reiter ist der Auffassung, dass alles wieder gut wird, wenn er die Apokalypse rückgängig macht und die Menschheit ins Leben zurückbringt. Der Krähenvater hat dafür sogar die passende Lösung parat: den Baum des Lebens. Sollte Tod es schaffen, bis zu diesem sagenumwobenen Baum vorzudringen, könnte sein Vorhaben gelingen. Doch plötzlich kommt es zum Duell mit einem überraschenden Gaststar, und prompt findet sich Tod in der Unterwelt wieder. Doch die ist in **Darksiders 2** keine Hölle oder unterirdische Welt, sondern eine Paralleldimension mit Sonne, Himmel, Wolken und allem drum und dran.

Hier steht auch der Baum des Lebens. Doch bevor Tod an sein Ziel gelangt, muss er einige Hürden nehmen.

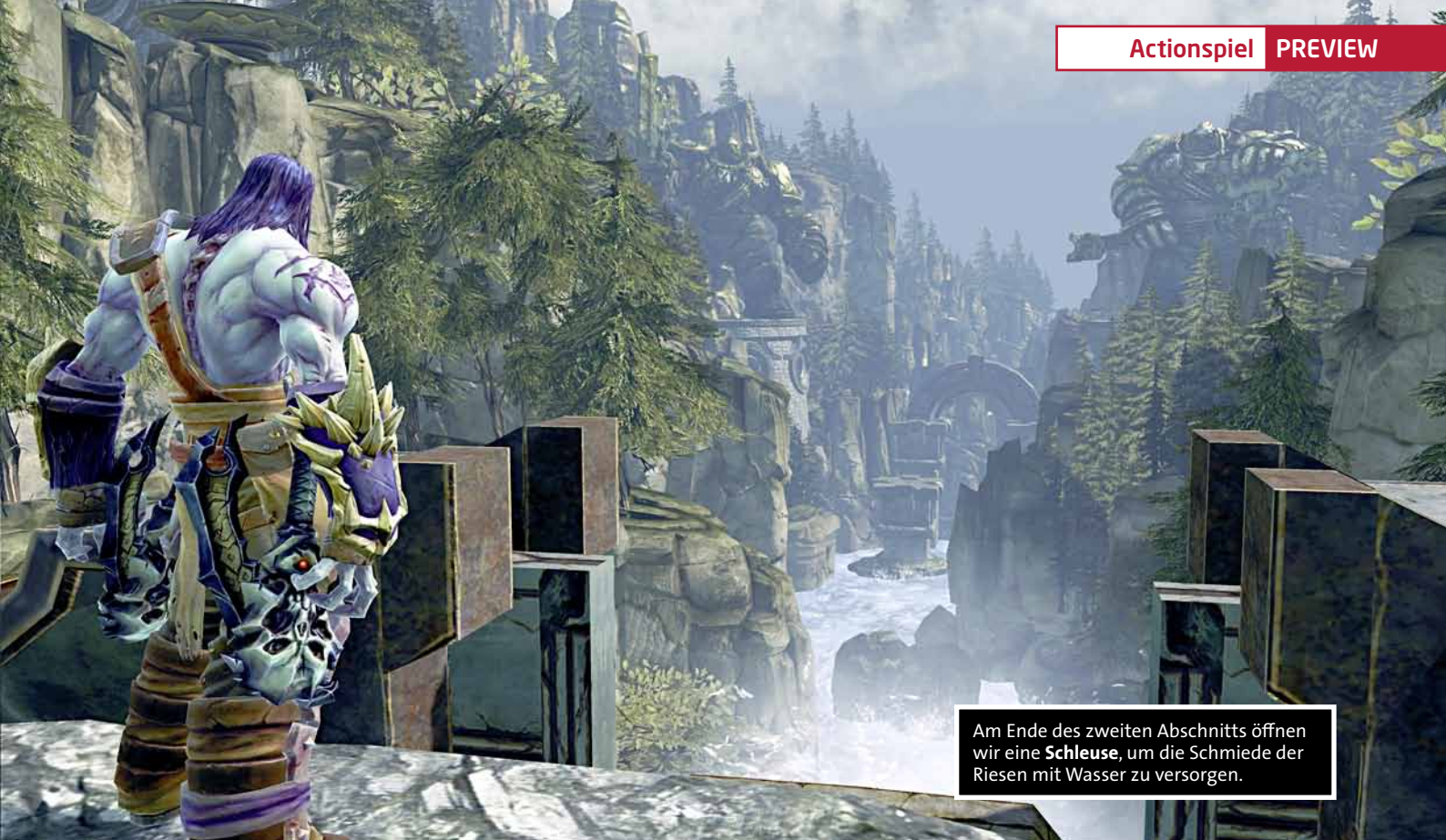
Kaum in der Unterwelt angekommen trifft Tod auf einige Riesen, deren ehemals prächtige Festung samt zugehöriger Schmiede grade ziemlich vor sich hin gammelt. Sie klagen dem Reiter ihr Leid. Tod jedoch will bloß zu dem verflixten Baum und hat keine Zeit, den Schmiedemeistern beim Renovieren zu helfen. Doch schließlich muss er einsehen, dass eine Hand die andere wäscht und willigt ein, den Riesen zu helfen, wenn sie ihn im Gegenzug bei seiner Suche nach dem Lebensbaum unterstützen. Hier erleben wir die erste Neuerung: **Darksiders 2** hat ein Dialogsystem, über das wir uns mit NPCs unterhalten können. Dabei gibt's zwar keine folgenschweren Entscheidungen zu treffen, doch wir erfahren interessante Details über die Spielwelt und können Nebenmissionen annehmen.

⊕ Stärken

- + eindrucksvolle Spielwelt
- + gelungene Rätsel
- + neues Loot-System

⊖ Schwächen

- vergleichsweise veraltete Technik



Am Ende des zweiten Abschnitts öffnen wir eine **Schleuse**, um die Schmiede der Riesen mit Wasser zu versorgen.

Dann geht's endlich los: Wir schreiten durch ein Tor und verlassen die Festung, zu der wir allerdings immer wieder zurückkehren werden, um neue Aufträge anzunehmen oder Waffen einzukaufen. Doch bevor das funktioniert, müssen wir erst einmal die Schmiede in einen betriebsbereiten Zustand versetzen. Auf geht's in den ersten Dungeon, wo wir den sabotierten Schmelzofen wieder in Gang bringen sollen. Auf dem Rücken unseres treuen Rosses »Verzweiflung« galoppieren wir über die Oberwelt, die wir relativ frei bereisen können. Auf dem Weg zum ersten Dungeon sind wir nicht alleine. Bizarre Monster schwingen ihre Keulen nach uns, während wir vorbeireiten. Mit einem Druck auf die entsprechende Taste lassen wir wie im ersten **Darksiders** unser Streitross verschwinden und stellen uns den Widersachern. Doch die Kampfmechanik ist noch etwas ungewohnt: Tod kämpft anders als sein Bruder Krieg, nämlich viel agiler. Zudem ist sich die coole Socke offenbar zu fein zum Blocken. Stattdessen müssen wir per Rückwärtssalto oder Seitwärtsrolle immer wieder

den gegnerischen Attacken ausweichen. Gut, dass die Monster in diesem frühen Bereich der Spielwelt noch nicht allzu clever sind. So finden wir schnell heraus, wie wir die Ausweichsprünge in unsere Kombos einarbeiten müssen, um möglichst unbeschadet aus den Scharmützeln herauszukommen.

Als wir die Gegner zersäbelt haben, stechen uns deren Hinterlassenschaften ins Auge. Erledigte Finsterlinge hinterlassen Gold und Gegenstände, die wir in bester **Diablo**-Tradition in unser Inventar packen und inspizieren. Gut, dass Tods Taschen nahezu bodenlos sind, denn es sammelt sich eine Menge Krempel an. Das Spiel überlässt es uns, jeden Gegenstand vor dem Einsacken zu begutachten oder in den Optionen auf »automatisches Einsammeln« umzustellen. Nach Abschluss eines Dungeons geht's dann zum nächsten Händler, wo wir den ganzen unbrauchbaren Ramsch verschauern. Apropos Händler, auf halbem Weg zum ersten Dungeon treffen wir auf einen alten Bekannten: Vulgrim, der in der englischen Version wie-

der von Mark »Luke Skywalker« Hamill gesprochen wird, versorgt uns im Gegenzug dafür, dass wir ihm die überall verstreuten Seiten des »Buchs der Toten« beschaffen, mit neuen Fähigkeiten. Er taucht wie im Vorgänger an bestimmten Stellen auf, zu denen wir nach Lust und Laune zurückkehren können, wenn wieder ein paar neue Seiten des Buches ins Inventar geflattert sind. Die finden sich nicht nur in den Dungeons, sondern sind an allen möglichen und unmöglichen Orten versteckt. Wer hartnäckig nach solchen Stellen Ausschau hält, der wird im Lauf des Spiels auch mit so genannten Sets belohnt, die besonders mächtig sind.

Doch genug der Ablenkung, wir wollen schließlich die Story vorantreiben. Der erste Dungeon ist noch sehr simpel gestrickt und soll den Spieler auf das Einstimmen, was da noch kommt. In einem Raum stehen wir vor einer versperrten Tür. Uns stechen Bodenmarkierungen ins Auge, die von der Tür bis zu einer mysteriösen Mulde reichen. Als wir uns im Raum ein wenig genauer umsehen,



Mentor oder Verräter? Der allwissende **Krähenvater** hat mit Tod ganz spezielle Pläne.

Auf dem Rücken unseres **Pferdes** Verzweiflung erkunden wir die weitläufige Oberwelt.

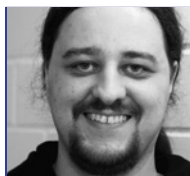




Mit solchen **Energiekugeln** meistern wir teils knifflige Schalterrätsel.

bemerken wir eine Kugel, die genau in die Vertiefung passen könnte. Also bugsieren wir das Ding dort hinein und erkennen, dass die Kugel eine Batterie ist, die ihre Energie an den Schließmechanismus der Tür abgibt. Weiter geht's: Wir prügeln uns durch einige Räume, ziehen Schalter, öffnen verschlossene Türen mit speziellen Schlüsseln, die irgendwo fernab des Weges in Truhen versteckt sind, und treffen schließlich auf einen besonders starken Bossgegner. Hier merken wir, dass sich die Kämpfe in der Oberwelt durchaus bezahlt gemacht haben, denn unser Kampfstil ist sehr viel koordinierter, als in den ersten paar Handgemengen. Beinahe wie in einer Tanzchoreographie dreschen wir auf den Obermütz ein, drücken genau dann, wenn er zum Schlag ausholt, auf die Ausweichen-Taste, gehen wieder auf Tuchfühlung und treiben ihm seine böse Seele schließlich mit einer letzten Sensenkombo aus.

Als wir den Dungeon schließlich geschafft und den Schmelzofen der Riesenschmiede wieder benutzbar gemacht haben, teleportieren wir uns per Schnellreisefunktion zurück zur Festung der Schmiedemeister, um uns den nächsten Auftrag (und eine neue Waffe) abzuholen. Hier finden wir auch einen Drachenschrein, über den sich im fertigen Spiel unter anderem auch künftige DLCs herunterladen lassen. Doch unser erster ausgedehnter Abstecher in die Welt von **Darksiders 2** neigt sich leider seinem Ende zu. Wir sind begeistert: Die offene und weit größere Spielwelt, die Dialogmöglichkeiten, die dynamischeren Kämpfe, das neue Loot-System – all das macht **Darksiders 2** zu einer Fortsetzung, die den bereits großartigen Erstling von 2010 locker übertrumpfen kann. Bleibt nur abzuwarten, ob der Spielspaß, der sich in unserem Probespiel von Anfang an entfaltete, über die gesamte Dauer erhalten bleibt, oder ob sich nicht doch ärgerliche Längen einschleichen. Wir sind allerdings zuversichtlich, dass Tod nicht sein eigenes Grab schaufeln wird und freuen uns sehr auf **Darksiders 2**. **KS / DM**



Mehr vom Großartigen

Kai Schmidt
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Am großartigen ersten Darksiders hatte ich kaum etwas auszusetzen. Was also will Vigil Games überhaupt noch verbessern? Eine ganze Menge, wie ich nun beim ausführlichen Anspielen feststellen durfte. Darksiders 2 ist größer, vielseitiger und komplexer als sein Vorgänger und macht mir deshalb schon in der Preview-Version eine Menge Spaß. Wenn das komplette Spiel dieses hohe Niveau hält, steht uns im August ein »tod«sicherer Hit ins Haus.

Potenzial: Ausgezeichnet

Das neue Loot-System



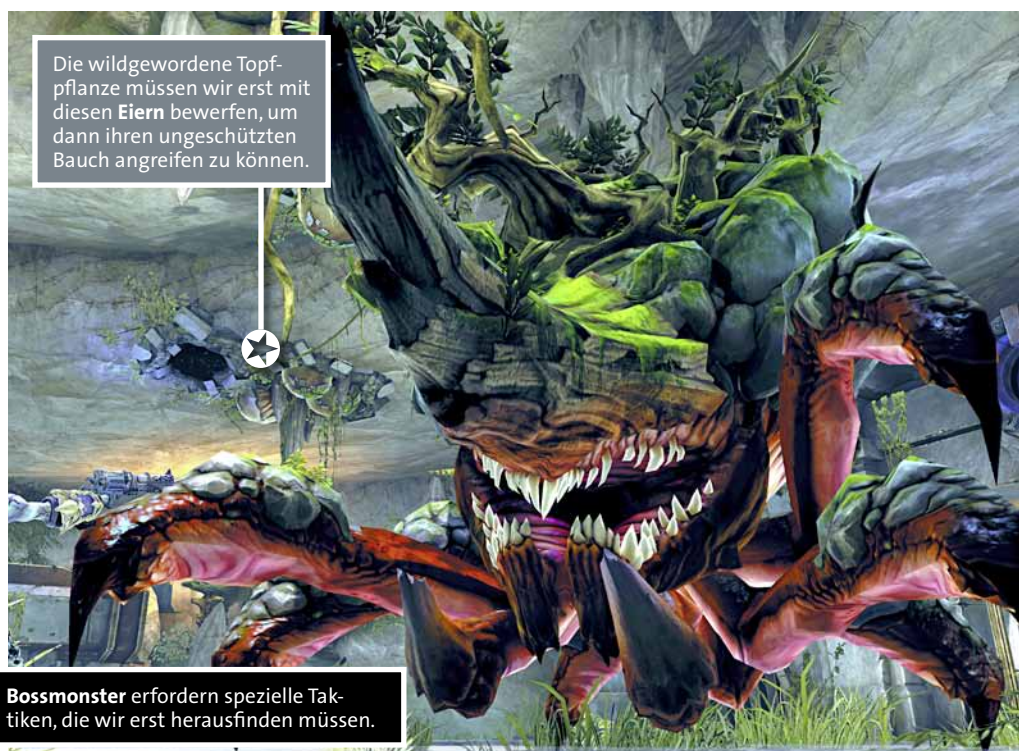
Ähnlich wie in Diablo 3 sammeln wir laufend neue Waffen und Rüstungsteile, die wir im **Inventar** genau unter die Lupe nehmen.



Alter Bekannter: Der sarkastische und aus dem ersten Darksiders bekannte Dämon **Vulgrim** verkauft uns gegen gesammelte Seiten des Totenbuches neue Waffen und sogar Fertigkeiten.



Nachdem wir die **Schmiede der Riesen** wieder in Gang gebracht haben, gibt es bei der Riesin Alya besonders mächtige, aber auch besonders teure Sensen für unseren knochigen Helden.



Die wildgewordene Topfpflanze müssen wir erst mit diesen **Eiern** bewerfen, um dann ihren ungeschützten Bauch angreifen zu können.

Bossmonster erfordern spezielle Taktiken, die wir erst herausfinden müssen.

ESET MASTERS 2012

Fedebonale Action mit XMG und ESET auf der gamescom 2012

Zwei Erfolgsmodelle, der Antivirenhersteller ESET und der Notebook-Spezialist XMG, machen dieses Jahr bei der gamescom gemeinsame Sache und heizen Euch in der ESL-ARENA so richtig ein!

ERLEBE AUF UNSERER RIESIGEN BÜHNE TÄGLICH FEDEBONALE ACTION UND ESPORT VOM FEINSTEN:

- **LIVE - GRAND FINALS** der ESET Summer Masters 2012 mit vier der weltweit besten Starcraft 2 Spieler – live gecastet von Homerj
- **spektakuläre Showmatches, Trailershows, Shootouts & Raffles**
- **sensationelles ENTERTAINMENT** mit Acts wie Jan Hegenberg
- **heiße AFTERSHOWPARTY** mit DJs & coolen Drinks

WANN: 15.08.-19.08.2012

WO: Koelnmesse, Halle 8

Weitere Infos gibt's unter:

<https://www.facebook.com/ESET.Masters>

www.eset-masters.de

www.homerj.de

<https://www.facebook.com/mySN.de>



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.





Geheimakte 3

Nina ist zurück! Vier Jahre nach Geheimakte 2 ist der charmant-redselige Rot-schopf einer neuen Verschwörung auf der Spur. Von Julian Freudenhammer

Angespielt

Genre: **Point & Click-Adventure** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Animation Arts (Geheimakte 2: Puritas Cordis, GS 10/08: 86 Punkte)**
Termin: **31.8.2012** Status: **zu 90 % fertig**

Nach **Geheimakte Tunguska**, **Geheimakte 2** und dem eingeschobenen **Lost Horizon** wird die Geschichte um das Abenteuer-Duo Nina Kalenkov und Max Gruber weitererzählt. Aber keine Bange: Auch wenn Sie die bisherigen Teile nicht gespielt haben (was Adventure-Fans dringend nachholen sollten), finden Sie sich schnell in das Szenario ein. Der Prolog des dritten Teils der erfolgreichen deutschen Adventure-Serie entführt uns zu Beginn in die Antike. Genauer gesagt in eine düstere Gasse Alexandrias im Jahr 48 v. Chr. In der Rolle des Ein-

richtige Kletterroute ist schnell gefunden, die gewaltige Bibliothek liegt vor uns.

Spielerische Einlagen wie diese Kletterpassage begegnen uns in **Geheimakte 3** immer wieder und sorgen für eine nette Abwechslung vom herkömmlichen Knobelalltag. Insgesamt aber ist auch der dritte Teil der Serie ein sehr klassisches Point & Click-Adventure. Dank hervorragender Maussteuerung und übersichtlichem Inventar geht die Suche nach hilfreichen Gegenständen gut von der Hand. Kommen wir nicht weiter, hilft uns die Hotspot-Funktion beim Aufspüren der Interaktionspunkte. Ganz in Genre-Tradition durchstöbern wir detailliert vorgeordnete 2D-Bildschirmhintergründe nach Brauchbarem, kombinieren Items und lösen so spannende Rätsel. Die sind im Übrigen alle mit dem nötigen Maß an Fantasie und logischem Denken lösbar; wirklich unfairen

oder absurden Knobeleien sind wir in unserer Preview-Version bisher nicht begegnet. So lenken wir zu Beginn einen Wachposten ab, indem wir die Pferde im Stall nebenan mit einer Schlange aufscheuchen. Im Spielverlauf bekommen wir es aber auch mit kniffligeren Aufgaben zu tun: Mit einem zuvor im Eisfach eines Kühlschranks eingefrorenen Stuckateuren überlisten wir zum Beispiel den Wärmesensor einer Klimaanlage, um die Raumtemperatur zu verändern – coole Idee!

Moment mal – eine Klimaanlage im antiken Ägypten? Das hätte die hitzegeplagten Pharaonen sicherlich gefreut, entspricht aber nicht ganz der Wahrheit. Nach unserem kurzen Ausflug ins antike Alexandria landen wir nämlich wieder in der Gegenwart. Hier planen Nina und ihr Verlobter Max gerade ihre Hochzeit. Doch das Glück des Vorzei-

+ Stärken

- + spannende und mitreißende Geschichte
- + knackige Rätsel
- + stilsichere Gesamtopik

- Schwächen

- veraltete Technik
- teils ausufernde Monologe

brechers Menis Ra erhalten wir von zwei zwielichtigen, verummten Gestalten den Auftrag, in die Bibliothek der ägyptischen Metropole einzusteigen und einige angeblich »völlig unwichtige« Dokumente zu vernichten. Nun, so unwichtig können die Papyrusrollen wohl nicht sein. Immerhin ist die Bezahlung ordentlich, das Gebäude schwer bewacht und zudem von einer meterhohen Mauer umgeben. Sei's drum. Wir stellen keine Fragen und kraxeln mit Brandsätzen im Gepäck die massive Sandsteinbarriere hinauf. Spalten im Mauerwerk zeigen uns, wo wir uns festhalten können. Die

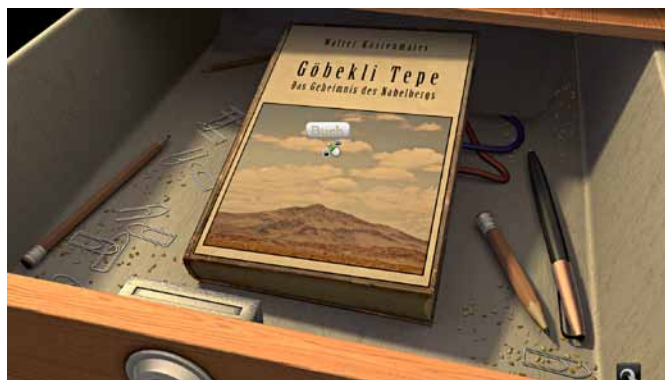
Ninas Alpträume sind erst der Anfang einer Verkettung mysteriöser Ereignisse.





Die Farbe der Küche ist der eindeutige Beweis dafür, dass man Männer keine Möbel aussuchen lassen sollte. Aber die Wohnung gehört nun mal Max, und er steht auf rot.

Auch wenn Nina die Küche nicht gefällt: Die **Hintergründe** sind toll.



Ob wir in diesem **Buch** Hinweise auf Maxens Verbleib finden?



Um das Fax zu lesen, müssen wir die Schnipsel **zusammenfügen**.



Die rasanten **Zwischensequenzen** sind gut inszeniert.

Pärchens wird nicht nur von Ninas mysteriösen Alpträumen gestört, sondern in erster Linie von der plötzlichen Entführung ihres zukünftigen Ehegatten. Nina macht sich auf die Suche nach ihrem Geliebten und er-

»Es liegt im Müll, es muss wichtig sein«

fährt schon bald, dass Archäologe Max bei Ausgrabungen am Nabelberg in der Türkei auf etwas Eigenartiges gestoßen sein soll, das den Verlauf der Weltgeschichte maßgeblich verändern könnte.

Aber wie passt das alles zusammen? Ein Brandanschlag auf eine weltberühmte Bibliothek im alten Ägypten, eigenartige und verstörende Alpträume, der mysteriöse Fund ihres Verlobten am Nabelberg – und dann noch seine Entführung? Harter Verschwörungstobak, den uns die Jungs von Animation Arts da vorsetzen, den Fans der Serie wird's vorzüglich munden. Spannende, wendungsreiche und gut inszenierte Geschichten sind seit jeher eine der großen Stärken des Entwicklers aus Halle. Die von uns gespielten Kapitel bilden da keine Ausnahme, zu viel wollen wir hier aber noch nicht verraten, zumal wir schon jetzt ungeduldig auf die Testversion warten. Bleibt nur zu hoffen, dass der bisher vielversprechenden Handlung auf der Zielgeraden nicht die Puste ausgeht. Oder besser gesagt eine der Zielgeraden. Abhängig von den Entscheidungen des Spielers soll das fertige Adventure vier unterschiedliche Enden enthalten. Ob es Nina und Max noch vor den Altar schaffen, liegt also in unserer Hand.

Geheimakte 3 bedient sich im Hinblick auf seine Story des gleichen Kniffs wie schon **Geheimakte: Tunguska**: Ein real existierendes Mysterium unserer Zeit wird mit fiktiven Elementen unterfüttert. Die Geschichte, die dann dabei herauskommt, liefert aber Antworten, die jedem Verschwörungstheoretiker ein breites Grinsen aufs Gesicht zaubern. Ganz schön clever, wie sieht das in **Geheimakte 3** im Detail aus? Die Grabungsstätte am Nabelberg in der Türkei existiert wirklich, genauso wie die zahlreichen offenen Fragen über die Herkunft der dortigen Tempelanlage. Wie konnten die damaligen Menschen tausende Jahre vor der Erbauung der Cheops-Pyramide solch einen Tempel errichten? Max scheint der offenbar heiklen Antwort zu nahe gekommen zu sein.

Auf der Suche nach Ninas Verlobtem schlüpfen wir im Verlauf des Spiels auch immer wieder in die Rolle anderer Figuren und erleben die Geschichte aus einer anderen Perspektive. Auch wenn die Sprachausgabe in unserer Version noch nicht final ist, sind es vor allem die professionellen Synchronsprecher, die den Protagonisten gehörige charakterliche Tiefe verleihen. Ninas ehemalige Sprecherin Solveig Duda wurde allerdings von Melanie Manstein (Rip van Winkle aus **Hellsing**) abgelöst. Das tut der insgesamt hervorragenden Sprachausgabe aber keinen Abbruch. Einzig die stellenweise ausufernden Monologe unserer Heldin sind etwas zu viel des Guten. Auch wenn **Geheimakte 3** ernster daherkommt als seine Vorgänger, bleibt der serientypisch trockene Humor nicht auf der Strecke. In einer Szene beispielsweise ziehen wir mit Nina eine Fahrradspeiche aus einer Mülltonne. »Es liegt im Müll, also muss es wichtig sein«,

kommentiert der Rotschopf das Geschehen. »Alles, was im Müll herumliegt, ist wichtig.« Adventure-Veteranen dürften dieses Phänomen schon des Öfteren erlebt haben. Umso sympathischer, dass **Geheimakte 3** so offen und selbstironisch damit umgeht.

Geheimakte 3 ist beileibe kein Grafikbrett, das will es aber auch gar nicht sein. Auch wenn die Entwickler im Vergleich zum Vorgänger wieder an den Animationen geschrubt haben, wirken viele Bewegungen etwas staksig. Dafür gefallen uns die schicken, detaillierten Hintergründe um so mehr. Hübsch sind auch die vorgerenderten Videozwischensequenzen, die die Geschichte zwischen den Spielabschnitten gekonnt und rasant vorantreiben. Bis Mitte August bleibt den Adventure-Machern von Animation Arts noch Zeit für den Feinschliff, dann wird geheiratet. Oder auch nicht. **JF / MT**



Story-Leckerbissen

Julian Freudenhammer
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Auch wenn ich eigentlich kein Fan von Verschwörungstheorien bin, hat es mir **Geheimakte 3** echt angetan. Bei der vielversprechenden Story, den tollen Charakteren, guten Synchronsprechern und der perfekten Bedienung kann ich es kaum erwarten, die Verschwörung zu lösen und Nina und Max vor den Altar zu schleifen. Dabei stört mich die angestaubte Technik zwar nur ein kleines bisschen, aber für die nächste Folge wäre echt mal 'ne neue Engine fällig.

Potenzial: Sehr gut



Michael Trier, Chefredakteur

michael@gamestar.de

Zuletzt gesehen Nackte Kanone 1-3

Zuletzt gedacht Blizzard sollte die Probleme im Diablo 3-Endspiel in den Griff kriegen, jeder Kredit ist mal aufgebraucht. **Zuletzt gehört** Meinen dreijährigen Nefen, der auf meine Aufforderung hin, die »PS 3« (also Playstation 3) auszumachen, fragt: »Was ist Penis 3?«

Meine Meinung zu:

The Secret World Die Quests sind toll, das Szenario spannend, ich bleib dran.

★★★★

Endless Space Weltraumstrategie mit guten Ansätzen, Kämpfe nachbessern!

★★★

Ghost Recon: Future Soldier Nicht mehr richtig Ghost Recon, aber sehr Spaßig!

★★★★

Petra Schmitz, Redakteurin

petra@gamestar.de

Zuletzt gesehen Nochmal The IT Crowd. Und wie viel besser die zweite Staffel ist!

Zuletzt gedacht Okay, es ist entschieden. Ich spiel einen Asura ... vielleicht ...

Zuletzt gehört Saudumme Hörbuch-Thriller. Aber super von Franziska Pigulla vorgelesen.

Meine Meinung zu:

The Secret World Interessant, aber diese Animationen! Funcom, so hölzern bewegen sich Menschen nicht mal, wenn sie tot sind.

★★★

Endless Space Nicht gespielt.

—

Ghost Recon: Future Soldier Ganz okaye Knallbude mit irreführendem Namen. Ubisoft, bitte den beim nächsten Teil überdenken.

★★★



Daniel Visarius, Mitglied der Chefredaktion

daniel@gamestar.de

Zuletzt gesehen Viel zu viel Regen.

Zuletzt gedacht 42

Zuletzt gehört Immer mehr mechanische Tastaturen in den Redaktionsbüros.

Meine Meinung zu:

The Secret World Ein Online-Rollenspiel mit interessantem Setting. Aber ich muss es zugeben: Die Technik ist mir einfach zu schlecht. Gerade offene Welten müssen für mich auch abseits der Quests lebendig sein.

★★★

Endless Space Nicht gespielt.

—

Ghost Recon: Future Soldier Unterhaltender Ego-Shooter mit gar nicht so weit her geholten Gadget-Ideen.

★★★★

Daniel Matschijewsky, Redakteur

danielm@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Snow White and the Huntsman«. Schön düstere Variante des Märchens. Gerne mehr davon.

Zuletzt gedacht Bin ich eigentlich der letzte Mensch auf Erden, der Diablo 3 noch nicht mal auf Albtraum durch hat?

Zuletzt gehört Soundtrack zu »Skyrim«.

Meine Meinung zu:

The Secret World Cooles Szenario, aber Abo-Gebühren sind irgendwie out.

★★★★

Endless Space Weltall? Strategie? Ne!

★

Ghost Recon: Future Soldier Hat mir zu wenig Anspruch, trotzdem ganz launig.

★★★



GameStar



Michael Graf, Mitglied der Chefredaktion

micha@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Akte X« im Original. Mir gefällt die coole deutsche Scully-Stimme besser als die quietschige englische.

Zuletzt gelesen Gerüchte über das iPhone 5. Oder doch lieber auf Android umsteigen?

Zuletzt gedacht Muss mal wieder Civilization 2 rauskramen. Und Master of Orion 2.

Meine Meinung zu:

The Secret World Ich mag Verschwörungsgeschichten, siehe »Zuletzt gesehen«.

★★★★

Endless Space Abgesehen vom Schere-Stein-Papier-Unfug einfach wunderbar.

★★★★★

Ghost Recon: Future Soldier Für meinen Geschmack zu taktik- und schleimarm.

★★

GameStar-Leser fragen Michael Graf*

Was war die erinnerungs- oder merkwürdigste Begegnung deiner Redakteurskarriere?

Als ich damals zum ersten Mal Petra traf, mit der ich im Auto zu einer Party fuhr, die Heiko geben musste, weil er eine Redaktions-Videokamera in einer Münchner U-Bahn hatte liegen lassen, und Petra mir während eben jener Fahrt diverse Seltsamkeiten über wiederum andere Kollegen erzählte – das war schon erinnerungswürdig. Noch erinnerungswürdiger war allerdings Jahre darauf mein Besuch beim Ultima-Schöpfer Richard Garriott, der seinerzeit an Tabula Rasa arbeitete und eine Journalistenmeute in seine texanische Villa einlud. In deren Gruselkeller präsentierte er stolz eine Falkenmumie, in Gläsern eingelegte ... Dinge sowie einen ausgestopften Gorilla. Auf dem Dach des von Geheimgängen und -fächern durchzogenen Gemäuers thront ein Observatorium, ein paar Monate später flog Garriott selbst ins All. Der Mann (übrigens Sohn eines NASA-Astronauten) ist einfach einer der letzten echten, unglaublich liebenswerten Freaks der Spielebranche, ein Original, das mir tausendmal lieber ist als jeder PR-genormte Blizzard- oder Ubisoft-Pappdesigner.



Heiko Klinge, Redakteur

heiko@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Crazy Heart«. Große Gefühle.

Zuletzt gedacht Wie schlecht die meisten Dialoge in Computerspielen sind, wird einem erst bewusst, wenn man Telltales The Walking Dead gespielt hat.

Zuletzt gelesen Die Gerüchteküche auf transfermarkt.de. Bei Felix Magath's Einkaufstouren ist es gar nicht so einfach, auf dem Laufenden zu bleiben.

Meine Meinung zu:

The Secret World Endlich mal interessante Quests und spannende Geschichten!

★★★★

Endless Space Mir eine Spur zu komplex.

★★★

Ghost Recon: Future Soldier Call of Recon.

★★



Fabian Siegmund,
Redakteur

fabian@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Texas Killing Fields« (DVD). Klingt dramatisch, ist aber langweilig.

Zuletzt gedacht Ich muss weniger zocken und dafür mehr pennen. Dringend.

Zuletzt gelesen »The Night Eternal«, Del Toro / Hogan. Hihi, der Held besorgt sich ein Nachtsichtgerät aus der Collector's Edition von Modern Warfare 2.

Meine Meinung zu:

The Secret World Schusswaffen in einem MMO finde ich immer irgendwie komisch.

★★★★

Endless Space Nicht gespielt.

—

Ghost Recon: Future Soldier Diese merkwürdigen Hologramme überall stören mich.

★★

Tom Loske,
Trainee

redaktion@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Taken« (Blu-ray). Warum lautet der deutsche Titel »96 hours«?

Zuletzt gedacht Der Rückstand an guten Spielen wird einfach nicht weniger.

Zuletzt gehört »Pennywise All or Nothing.« Zori Teglas und Pennywise: Grandios!

Meine Meinung zu:

The Secret World Mir gefällt die Stephen-King-Ctuhullu-Illuminaten-Sonstwas-Story.

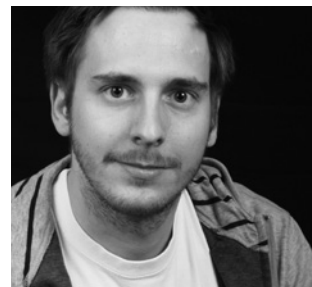
★★★★

Endless Space Nicht gespielt.

—

Ghost Recon: Future Soldier Solide. Es gibt aber besseren Action-Stoff aus dem Tom Clancy-Dunstabereich.

★★★



Kristin Knillmann,
Redakteurin

kristin@gamestar.de

Zuletzt gesehen Indie Game: The Movie, sehenswerter Streifen!

Zuletzt gedacht Warum plagt mich der Heuschnapfen, obwohl es diesen Sommer dauernd regnet? Unfair!

Zuletzt gehört The Plot Against Common Sense. Rotzig, laut und verdammt clever!

Meine Meinung zu:

The Secret World Endlich mal ein MMO, dessen Setting und Humor mich anspricht.

★★★★

Endless Space Strategie muss für mich nicht sein, Weltraum schon eher.

★★

Ghost Recon: Future Soldier Die Gadgets hätte ich gern im echten Leben.

★★★

GastStars

Patrick C. Lück

Kaum jemand weiß, dass das »C« in Patrick's Namen für »Cosmos« steht. Was vermutlich daran liegt, dass das gelogen ist. Unser Experte für Weltraum-Strategie bleibt er trotzdem.



Martin Deppe

Da spielt einer seit zehn Jahren Civilization 2?! Das ist ein Fall für Martin Deppe! Der hat den Dauerdaddler für eine Reportage interviewt. Mit Langsamkeit kennt er sich als Westfale schließlich bestens aus.



Jochen Gebauer

Jochen lebt ohnehin in einer Welt voller Monster, Magie und schöner Frauen. Damit war er prädestiniert für den Test von The Secret World. Das hat ihm so gut gefallen, dass Jochen fortan in drei Parallelwelten zuhause ist.



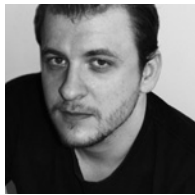
Dennis Kogel

Dennis kennt sich mit Crowdfunding aus: Jeden Tag sammelt er am Bahnhof Spenden für seine abendliche Dose Ravioli. Weil das nicht immer so gut klappt, hat er einen Artikel über Fan-Finanzierung geschrieben. Zum Dank gibt's von uns zwei Dosen Erbsensuppe.



Sebastian Klix

Wir werden ihn einfach nicht los! Sebastian erhebt sich diesen Monat erneut aus seinem Ex-Praktikanten-Grab, um die zweite Episode von The Walking Dead für uns zu testen. Wenigstens sind seine Umgangsformen kultivierter als die des gemeinen Zombies. Ein bisschen.



Christian Schneider

Wir nennen ihn liebevoll »Arma-Fritz«, weil er sich wie kein Zweiter mit der Serie auskennt. Entsprechend traurig war er, als er die Entwickler nach seiner Preview zu Arma 3 wieder verlassen musste. Arma Fritz!



Team



Hendrik Weins,
Redakteur

hendrik@gamestar.de

Zuletzt gesehen Das Staffelfinale von »How I met your mother – Season 7«. Schee wars.

Zuletzt gedacht Gamescom rückt immer näher und ich freu mich drauf.

Zuletzt gehört Die zarten Schreie meines Neffen! Und da die religiöse Erziehung damit mir obliegt, kann der Kleine sich warm anziehen!

Meine Meinung zu:

The Secret World Cooler Anfang, aber WoW hat mich von MMOs geheilt.

★★★★

Endless Space Interessiert mich null.

—

Ghost Recon: Future Soldier Im Koop sehr spaßig, sonst nur mittelmäßig interessant.

★★★★★



Florian Klein,
Redakteur

florian@gamestar.de

Zuletzt gesehen Mich selbst in Tracht...!o!

Zuletzt gedacht An Banzai & Halleluja! – meine eigene Hochzeitseinladung.

Zuletzt gehört Schon wieder ein Zahn!!1« codiert als Schrei meines Sohnes.

Meine Meinung zu:

The Secret World Ich mag Spiele, die einen nicht dauernd an die Hand nehmen. Technisch und inhaltlich aber mit Mängeln.

★★★

Endless Space Mich hat der Weltraum gleich gepackt, obwohl ich das Genre seit Jahren nicht mehr beachtet habe.

★★★★★

Ghost Recon: Future Soldier Mir zu leicht, zu unrealistisch, einfach zu wenig Hardcore.

★★

Malte Witt,
Trainee

redaktion@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Who am I?« Nicht Jackie Chans bester Film.

Zuletzt gedacht Schon wieder so spät? Wenn ich nicht aufpasse, macht mich DayZ selbst zum Zombie.

Zuletzt gehört Brian Burrows – Canon in D (Remix). Top.

Meine Meinung zu:

The Secret World Cooles Szenario, aber ich warte lieber auf Guild Wars 2.

★★★

Endless Space Nicht gespielt.

—

Ghost Recon: Future Soldier Nicht die Ghosts, die ich von früher kenne. Macht aber trotzdem Spaß.

★★★★



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 / Ratgeber
1	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda/Bethesda	01/12	91	8	9	8	10	8	10	9	9	10	10
2	Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	EA Games/Bioware	05/12	90	7	10	9	9	9	9	10	10	8	9
3	The Witcher 2 Enhanced Ed.	Rollenspiel	Namco Bandai/CD Projekt	06/12	89	10	10	8	10	8	9	9	8	9	8
4	Deponia	Adventure	Daedalic	03/12	88	9	10	8	10	9	7	8	10	10	8
5	World of Warcraft: Cataclysm	Online-Rollenspiel	Blizzard/Blizzard	02/11	88	7	9	9	9	9	9	10	9	8	9
6	Fallout: New Vegas	Rollenspiel	Bethesda/Obsidian	12/10	88	7	9	7	9	8	10	9	10	9	10
7	Rift	Online-Rollenspiel	Trion	05/11	87	8	8	8	8	9	10	9	9	8	10
8	Dragon Age 2	Rollenspiel	Electronic Arts/Bioware	04/11	87	7	9	9	9	8	8	9	10	9	9
9	Lost Horizon	Adventure	Deep Silver/Animation Arts	10/10	87	7	9	10	9	9	8	9	8	8	10
10	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	EA/Bioware	03/12	86	7	9	7	9	9	9	9	9	9	9
11	Harveys neue Augen	Adventure	Rondomedia/Daedalic	10/11	86	7	8	9	10	8	7	10	9	10	8
12	Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Deep Silver/Piranha Bytes	06/12	86	7	10	9	9	9	9	8	8	8	9
13	Lost Chronicles of Zerzura	Adventure	dtp/Cranberry Production	03/12	86	7	9	9	10	9	7	9	8	9	9
14	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	NEU	85	8	9	8	9	9	9	8	7	10	8
15	Black Mirror 3	Adventure	dtp/Cranberry Production	03/11	85	6	9	8	9	9	10	9	8	8	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 / Endlosspiel
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 Eintiger zuschlagen? Das hilft Ihnen dabei, zu überprüfen, ob ein Spiel Ihrem Erfahrungsniveau entspricht.

6 PC-Konfiguration

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

7 Spielspaß-Wertung

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

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

8 Preis / Leistung

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

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

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 28.6.2012

PREIS 45 Euro

USK ab 18 Jahren

Ghost Recon Future Soldier

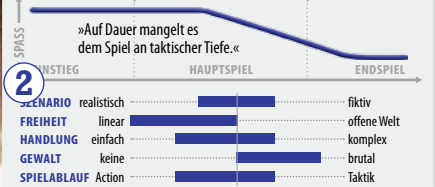
Taktik-Shooter

Publisher Ubisoft
Entwickler Ubisoft Paris
Sprache Deutsch, Englisch, Franz., Ital.
Ausstattung DVD-Box,
2 DVDs, 6 Seiten Handbuch
Kopierschutz Ubisoft Game Launcher



GENRE-CHECK

ACTIONSPIEL



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (4), Guerilla (4), Konflikt (8), Köder (8), Saboteur (2), Belagerung (8) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** Nein
VERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 15 Stunden
WERTUNG Sehr gut
»Der Koop-Modus macht Spaß, auch wenn die Taktik zu kurz kommt.«

GRAFIK

4 aufwändige Animationen
+ präzise Feuer- und Raucheffekte + schwammige Texturen
+ generelle Detailarmut + Beleuchtung

SOUND

+ gelungene Waffeneffekte und Explosionen
+ dynamische Musik + gute englische Sprecher
+ deutsche Vertonung nur mäßig

BALANCE

+ drei Schwierigkeitsgrade + Kampagne wird stetig kniffliger
+ nützliche Hilfen
+ Taktiker werden chronisch unterfordert

ATMOSPHÄRE

+ spannende Schleichensätze + lebendige Umgebungen
+ Zwischensequenzen ...
+ ... die aber nur wenig Hintergrund vermitteln

BEDIENUNG

+ präzise Maus- und Tastatursteuerung + übersichtliche Menüs
+ nützliche Tastenkürzel
+ Deckungssystem etwas fummelig

UMFANG

+ angemessene Solo-Spielzeit + cooler Koopmodus
+ zusätzliche Herausforderungen
+ geringer Wiederspielwert

LEVELDESIGN

+ stimmig und abwechslungsreich gebaut
+ gelegentliche Alternativrouten
+ teils unlogische Levelgrenzen + recht detailarm

KI

+ KI-Kameraden agieren selbstständig und clever
+ Abschlüsse werden gut ausgeführt
+ Gegner arg stupide + seltene Wegfindungsprobleme

WAFFEN & EXTRAS

+ coole futuristische Gadgets und Hilfsmittel
+ großes Waffenarsenal ...
+ ... das man aber kaum benötigt + keine Teambefehle

HANDLUNG

+ unterhaltsame Antiterror-Geschichte
+ greifbare Hauptfiguren
+ Story insgesamt etwas wendungs- und ideenarm





Ein Mönch und ein Dämonenjäger treffen auf einen Elite-Ziegenkrieger, der sie nicht nur in Mauern und Magiegefängnisse einperrt, sondern auch noch mit Feuer- und Eisbomben traktiert.

➕ Stärken

- + großartige Kämpfe
- + herausragender Spielfluss
- + dichte Atmosphäre

⊖ Schwächen

- auf »Inferno« weniger motivierend
- unausgeglichene Beutestücke
- teils frustig schwer

Diablo 3

Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad »Inferno« mutiert Blizzards Monsterhatz zu einem völlig anderen Spiel. Das wirkt sich auch auf unsere Wertung aus. Von Michael Graf

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

GameStar.de/Quicklink/7027

Klarer hätte Alex Curelea seinen Blogbeitrag nicht überschreiben können: »Warum Diablo 3 weniger süchtig macht als Diablo 2«, das sitzt. Anhand von Beispielen aus der Verhaltenspsychologie umreißt der kanadische Software-Entwickler den Unterschied zwischen den Beutesystemen der beiden Blizzard-Spiele. Die wissenschaftlichen Details wollen wir an dieser Stelle überspringen, uns geht's um Cureleas Schlussfolgerung: Während **Diablo 2** seine hochstufigen Spieler in eine Belohnungsspirale saugt, strudeln sie im Endspiel von **Diablo 3** in eine Frustspirale.

Durchsterben statt durchspielen

Wer in **Diablo 2** einen nützlichen Gegenstand findet, fühlt sich stärker, metzelt sich leichter durch die Monsterhorden und ist so motiviert, wieder ein Weilchen weiterzuspielen bis zur nächsten Belohnung. **Diablo**

3 sollte eigentlich genauso funktionieren, erweist sich auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad »Inferno« aber als so knüppelhart, dass die Helden schnell in Sackgassen geraten, weil die Monster zu stark sind. Das bremsst den Spielfluss aus, bessere Ausrüstung gibt's nur noch selten. Also wenden sich die Spieler dem Auktionshaus zu, um Gegenstände zu ersteigern und ihren Frust zeitweise zu lindern – bevor sie auf die nächste Stelle stoßen, an der sie nicht weiterkommen. Daraus destilliert Curelea den Vorwurf, das komplette Item-System von **Diablo 3** sei aufs Auktionshaus ausgelegt. Im Langzeit-Test stellen wir das Endgame der Monsterhatz daher auf die Probe, denn um es klar zu sagen: Mit derart gravierenden Schwächen hätte **Diablo 3** keine 90er-Wertung mehr verdient.

Cureleas Blogbeitrag ist weder Einzel- noch Präzedenzfall, er steht einfach stellvertretend für die Beschwerden vieler Spieler über das Charakter- und Beutesystem von **Diablo 3**. Weil die Helden-Höchststufe 60 bereits am Ende der zweithöchsten Anspruchsstufe

»Hölle« erreicht ist, entfallen auf »Inferno« die Levelaufstiege als Motivationsmotor. Fortschritt findet nur noch über die Ausrüstung statt; wer besser kämpfen will, braucht schärfere Schwerter und dickere Rüstungen, so einfach ist das. Die meisten Online-Rollenspiele funktionieren genauso, auf der Höchststufe geht's ums Optimieren der Gegenstände, um Werteboni, Zahlenspiele. Bei **World of Warcraft & Co.** weiß man aller-

Bosse mit dem Talent »Unverletzliche Diener« hüllen ihre Helfer in undurchdringliche Schilde.



dings meist im Voraus, wo es hochwertige Beute gibt – bei Raids, PvP-Kämpfen, Fraktionshändlern. Das **Diablo**-Beutesystem basiert hingegen auf Zufall, niemand weiß, ob das nächste Monster ein »Kümmerliches Stöckchen der Einfalt« oder die »Axt der absoluten Zerstörung« fallen lässt. Das macht es auch so trocken, sich auf »Inferno« durch die Monsterhorden zu hacken – man weiß nicht, ob dabei überhaupt etwas herauskommt oder die Schnetzelmüh' umsonst ist. Um sich diesen Frust zu ersparen, gehen viele Spieler lieber direkt ins Auktionshaus.

Nun müssen wir fairnesshalber ergänzen, dass Curelea seinen Blogbeitrag schon Anfang Juni verfasst hat. Seitdem hat sich einiges getan, die Entwickler scheinen die Probleme erkannt zu haben – zumindest ansatzweise. Mit dem Patch 1.3 hat Blizzard die Beutechance auf brauchbare Gegenstände spürbar erhöht, Waffen und Rüstungen der maximalen Item-Stufe 63 finden »Inferno«-Helden nun bereits im ersten Story-Akt. Wobei »maximale Item-Stufe« nicht automatisch »maximal gute Gegenstände« bedeutet, ein Großteil der Beute bleibt Schrott und das Auktionshaus eine wichtige Anlaufstelle für Spieler, die nicht tagelang kämpfen möchten, um endlich mal wieder etwas Nützliches zu finden.

Derweil antwortet Blizzard auch direkt auf Cureleas Vorwürfe: Das Beutesystem sei keineswegs darauf ausgelegt, die Spieler ins Auktionshaus zu treiben, erklärt der Designer Wyatt Cheng. Vielmehr sei es völlig normal, dass bessere Gegenstände entsprechend seltener vorkämen und die Spieler irgendwann an den Punkt stießen, an dem sie lange nach neuer nützlicher Beute suchen müssten. Das lässt sich nicht von der Hand weisen, in **Diablo 2** war's schließlich genauso: Auf »Hölle« und mit einem Level-70-Charakter konnte es Wochen, wenn nicht sogar Monate dauern, bis man wieder etwas Sinnvolles erbeutet hatte. Das Auktionshaus von **Diablo 3** hält den Spielern nun jedoch stets eine Karotte vor die Nase – und macht sie damit unzufrieden. Denn hier gibt's haufenweise bessere Items, die man ganz einfach ersteigern kann – wenn man vorher genügend Gold sammelt (zu den Echtgeld-Auktionen kommen wir gleich). Wer schnelle Erfolge will, muss also stumpfsinnig Klimpermünzen anhäufen, was nun



Wer auf das **Auktionshaus** verzichtet, muss noch mehr Frustmomente in Kauf nehmen.

mal weniger Spaß macht, als die Ausrüstung im Kampf zu erbeuten. Durch das Auktionshaus lagert Blizzard also eine Belohnungsmechanik aus, die eigentlich im Spiel greifen sollte. Noch dazu könnten die Versteigerungen komfortabler ablaufen, uns fehlt unter anderem eine Sortierfunktion nach der verbleibenden Auktionszeit oder ein Vergleichsfenster für beide aktuell ausgerüsteten Ringe statt nur für einen.

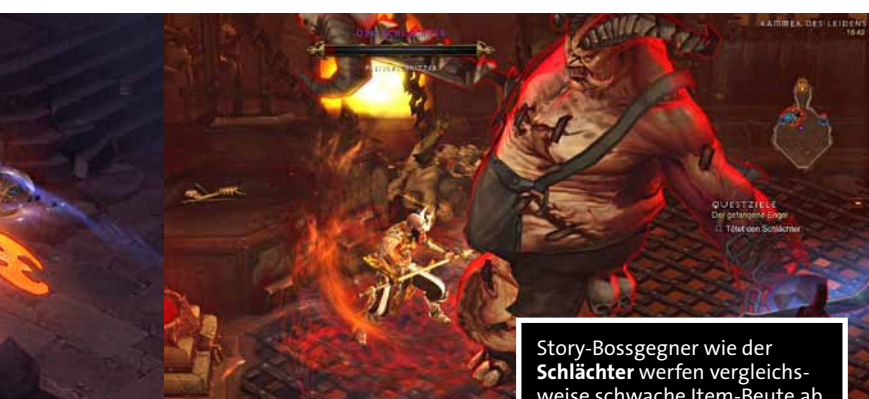
Cureleas lässt Chengs Einwand gelten, ergänzt aber: »In einem Punkt lasse ich trotzdem nicht locker – obwohl ich erst jetzt merke, dass ich ihn ursprünglich gar nicht gemacht hatte: Selbst wenn man das Auktionshaus beiseitelässt, »fühlt« sich Diablo 3 weniger belohnend an als Diablo 2.« Und damit hat er vollkommen Recht. Das beginnt schon damit, dass legendäre Gegenstände – vermeintlich die mächtigste und mit Abstand seltenste Item-Klasse – wesentlich zu schwach sind. Viele Spieler finden nach Monaten ihr erstes legendäres oder gar Set-Item und können es sofort wieder wegwerfen, weil selbst seltene (»gelbe«) Gegenstände im Regelfall mächtiger ausfallen. Damit entzieht Blizzard just dem Beute-Nonplusultra seinen Daseinsgrund – kein Vergleich zu den einzigartigen Gegenständen oder den Ausrüstungs-Sets des Vor-

gängers **Diablo 2**, die sich auch tatsächlich einzigartig und mächtig anfühlten.

Ebenfalls nicht zu unterschätzen sind die Folgen der entfallenen Levelaufstiege. Es mag in **Diablo 2** ewig gedauert haben, von Stufe 75 auf Stufe 76 aufzusteigen, trotzdem empfanden es Langzeit-Spieler als mo-

Schlichtweg übermächtige Gegner

tivierend, den Level- Fortschrittsbalken in jeder Partie ein paar Pixel wachsen zu sehen – schließlich versprach er die nächste Belohnung in Form von Attributs- und Talentpunkten. Durch die vergleichsweise früh erreichte Maximalstufe entfällt in **Diablo 3** der Antrieb, wirklich jedes Karteneck zu erkunden und jede Monstergruppe umzupusten. Denn Erfahrungspunkte gibt's keine mehr, und gute Beute hinterlassen die Normalo-Monster sowieso viel zu selten. Und nicht nur die, auch Quest-Bosse und Kapitel-Endgegner werfen größtenteils Schrott ab. Die in **Diablo 2** beliebten »Boss-Runs« auf Mephisto & Co. sind damit nun sinnlos, stattdessen muss man sich zur Beutesuche durch reguläre Spielabschnitte kämpfen.



Story-Bossgegner wie der **Schlächter** werfen vergleichsweise schwache Item-Beute ab.

Auch blau gefärbte **Monster-Champions** sind auf »Inferno« brandgefährlich.



Umfragen

Auf GameStar.de haben wir über 10.000 Diablo-3-Spieler nach ihrer Meinung gefragt. Hier die zentralen Erkenntnisse.

»Wie weit sind Sie in Diablo 3?«

Mindestens einmal auf »Hölle« durchgespielt	49,2%
Mindestens einmal auf »Alptraum« durchgespielt	15,8%
Mindestens einmal auf »Normal« durchgespielt	15,6%
Mindestens einmal auf »Inferno« durchgespielt	13,5%
(Noch) nicht durchgespielt	5,9%

Ergebnis: Wer Diablo 3 kauft, spielt es auch gerne mehrfach durch – möchte dafür aber auch angemessen belohnt werden.

»Welche Änderung wünschen Sie sich am meisten?«

Höhere Chance auf brauchbare Gegenstände	43,9%
Klassisches Charaktersystem mit Talentbäumen	17,5%
Offline- und LAN-Modi	11,8%
Höhere Maximalstufe	5,9%
Besser ausbalancierte Talente	4,5%
Niedrigerer Schwierigkeitsgrad auf »Inferno«	3,9%
Mehr und bessere Handwerksrezepte	3,2%
Keine, das Spiel kann so bleiben	1,2%
Sonstige	8,1%

Ergebnis: Die größten Unzufriedenheitsherde der Umfrage-Teilnehmer sind das Beute- und das Charaktersystem, am »Inferno«-Schwierigkeitsgrad stören sich nur wenige Spieler.

»Vermissen Sie PvP-Kämpfe in Diablo 3?«

Nein	62,2%
Ja	37,8%

Ergebnis: Für den überwiegenden Teil der Umfrage-Teilnehmer bleibt Diablo 3 ein Koop-Spiel, in dem man gemeinsam kämpft und nicht gegeneinander. Der PvP-Modus, den Blizzard im nächsten großen Update nachliefern möchte, wird vielen Spielern also nur wenig zusätzliche Langzeit-Motivation bescheren.

»Haben Sie das Spielgold-Auktionshaus benutzt?«

Ja, für Käufe und Verkäufe	67,5%
Ja, für Käufe	6,5%
Ja, für Verkäufe	5,7%
Nein	20,3%

Ergebnis: Über zwei Drittel der Spieler tummeln sich im Gold-Auktionshaus, um ihre Ausrüstung zu optimieren.

»Haben Sie das Echtgeld-Auktionshaus benutzt?«

Nein	86,1%
Ja, für Verkäufe	9,9%
Ja, für Käufe und Verkäufe	3,0%
Ja, für Käufe	1,0%

Ergebnis: Nur ein verschwindend geringer Teil der Umfrage-Teilnehmer kauft Ausrüstung im Echtgeld-Auktionshaus.

Die wichtigsten Beutelieferanten auf »Inferno« sind Elite- und Champion-Ungeheuer. Wer die besiegt, lädt nämlich den bis zu fünfmal steigerbaren »Nephalem-Buff« auf, eine passive Verzauberung, die die Beutechance für Gold und magische Ausrüstung deutlich erhöht. Und das braucht man auch, ohne Nephalem-Hilfe fällt die Beute schließlich noch magerer aus als sowieso schon. Und selbst dann finden wir immer noch Massen niedrigstufiger Items, mit denen wir in »Inferno« nichts anfangen können – da könnte uns das Spiel auch einfach Goldhaufen vor die Stiefel kippen, weil wir den Kram sowieso verkaufen. Noch dazu wollen selbst die Nephalem-Belohnungen hart verdient sein, Elite-Monster entpuppen sich nämlich zugleich als die größten Frustklötze von **Diablo 3**. Denn die Supermonster teilen nicht nur übel aus und stecken viel ein, sondern haben auch noch jeweils vier ausgewürfelte Spezialfähigkeiten. Und hier gibt's Kombinationen, die normal ausgerüstete Helden einfach nicht besiegen können.

Ein Beispiel: Gehörnte Rammbestien sind an sich schon gefährlich genug, weil sie auf Helden zustürmen und dabei heftigen Schaden anrichten. Eine Elite-Bestie vervielfacht nun nicht nur diesen Schaden, sondern hat auch noch diverse Untergebene dabei, die natürlich ebenfalls fleißig drauflos rammen. Das alleine wäre schon eine Herausforderung. Und nun stelle man sich zusätzlich vor, dass die Bestienmeute auf dem Boden Flammenspuren hinter sich herzieht, Giftlachen ausspuckt und flüchtende Helden per »Vortex« immer wieder in Ramm-, Flammen- und Gift-Reichweite heransaugt. Reicht nicht? Klar, es fehlt ja noch die vierte Eigenschaft »Unverletzliche Diener«: Nur das (hammerstarke) Elite-Monster kann angegriffen werden, alle anderen hüllen sich in undurchdringliche Schutzschilde. Oh, und haben wir erwähnt, dass sich Boss-Ungeheuer nach wenigen Minuten in den »Enraged«-Modus versetzen und dem Helden rasant schnell die Lebensenergie absaugen? Man sollte sie also nicht ewig hinter sich herziehen (»kiten«), sondern rasch besiegen. Nur wie? WIE?! Wer da nicht vor Frust mehrere Maus kabel durchbeißt, hat sich verdammt gut im Griff. Oder eine Funkmaus.

Noch dazu ist das nur eine von vielen übermächtigen Monster-Kombinationen (Hat jemand »Feuerketten« gesagt?), besonders in engen Räumen und Gängen bedeuten Elite-Monster oft den sicheren und mehrfachen Tod samt hohen Ausrüstungs-Reparaturkosten. Das einzige wirksame Gegenmittel bleibt bessere Ausrüstung. Wer seinen Schaden und seine Elementar-Resistenzen nicht immer weiter hochschraubt, geht auf »Inferno« schneller ein als eine Gehirnzelle am Ballermann – da greift wieder Culeas Frustspirale. Noch dazu offenbaren sich auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad Abgründe in der Klassenbalance, fernkämpferische Dämonenjäger sind leichter zu spielen als Haudrauf-Helden wie Mönche und Barbaren, die sich ins tödliche Getümmel stürzen müssen. Immerhin sind fast alle Talente nützlich, es gibt unzählige Möglichkeiten, den eigenen Helden zu spielen und auf »Inferno« zu überleben – zumindest, solange man nicht auf ein übermächtiges Bossmonster trifft.



All das soll nicht heißen, dass das Endgame von **Diablo 3** schlecht ist, anders als in den niedrigen Anspruchsstufen kann man sich eben nicht mehr müheles durchschneiteln, sondern muss wirklich überlegen, mit welcher Taktik man welchen Gegner angeht und welches Monster man wie zuerst ausschaltet. Nicht umsonst wünschen sich die meisten **Diablo 3**-Spieler in unserer Umfrage (siehe Kasten unten) eine höhere Beutechance statt eines niedrigeren Schwierigkeitsgrads. Wobei die »Inferno«-Schlachten im Koop-Modus ab drei Spielern schon so schwer werden, dass allenfalls gut abgestimmte und ausgerüstete Gruppen eine Chance haben – schließlich steigt die Monsterstärke mit der Anzahl der Helden. Öffentliche Partien mit mehr als zwei Helden enden fast zwangsläufig im tödlichen Chaos.

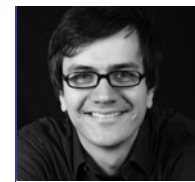
Gleichzeitig wird mit steigender Spieldauer immer deutlicher, dass es dem Item-System von **Diablo 3** an Tiefgang fehlt. So werden zwar die Zahlenwerte von der Angriffsschwindigkeit bis zu den Resistenzen immer

baren Gegenstand ausspuckt. Da geht man besser gleich ins Auktionshaus, das spart Zeit und Gold, kann aber auch Geld kosten.

Was uns zum letzten Punkt bringt: den Echtgeld-Auktionen, für die Blizzard viel Schelte hat einstecken müssen. Und das ist nur verständlich, schließlich mögen es die Spieler nicht, wenn ein Entwickler aus ihrem Frust auch noch Profit schlagen möchte. Denn das Kalkül hinter dem Echtgeld-Auktionshaus liegt auf der Hand: Wer schnelle Erfolge sucht, kann neben Spielgold auch reale Euro Münzen investieren, um bessere Ausrüstung zu ersteigern – und daran verdient Blizzard natürlich mit. Dass Blizzard **Diablo 3** komplett auf die Echtgeld-Auktionen ausgerichtet hat, stimmt allerdings nicht. Denn weil es auch im Gold-Auktionshaus jederzeit brauchbare Ausrüstung (wenn auch teils nur gegen Millionenbeträge) gibt, ist letztlich kein Spieler gezwungen, Echtgeld zu investieren. Er muss dann eben nur länger Beute und Gold sammeln – so wie seinerzeit in **Diablo 2**. Denn auch beim Vorgänger wurden Items und sogar komplette Helden versteigert, nur eben auf Ebay statt in einem internen Auktionshaus. Wer schnelle Erfolge wollte, konnte schon damals in die Tasche greifen. Diesmal verdient Blizzard zwar daran mit, liefert aber auch eine eigene Plattform. Wie gesagt das muss man nicht mögen, es dürfte dem Ruf des Entwicklers geschadet haben. Eine Abwertung rechtfertigen die Echtgeld-Auktionen aber nicht.

Die anderen Probleme von **Diablo 3** sind hingegen sehr wohl wertungsrelevant. Für den Frustraktor von »Inferno« ziehen wir einen Balance-Wertungspunkt ab. Aufgrund der zu schwachen legendären Items und der generell unausgebalancierten Beute büßt **Diablo 3** zwei Zähler in der Item-Wertung ein. Die Charactersystem-Wertung verliert ebenfalls einen Punkt, weil die Levelaufstiege zu früh als Motivationsmotor wegfallen. Und einen letzten Punkt, diesmal in der Umfangswertung, kostet das teils ermüdende Gold- oder Beute-Farming. Unterm Strich sinkt die Gesamtwertung also auf 85, **Diablo 3** bleibt ein sehr gutes Action-Rollen-

spiel. Für ein ausgezeichnetes fehlt ihm der Feinschliff. Wer hätte gedacht, dass wir das über ein Spiel sagen müssten, das zehn Jahre lang in der Entwicklung war? GR



Welke Perfektion

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Ein nachträglicher Wertungsabzug von fünf Punkten, das ist ein Novum in der GameStar-Geschichte. Ich kann jeden verstehen, der sich nun fragt: Warum nicht gleich so? Weil zum ursprünglichen Testzeitpunkt noch nicht absehbar war, wie sich **Diablo 3** in den Folgewochen und auf »Inferno« entwickeln würde. Ich bleibe dabei, dass Blizzards Monsterhatz auf den niedrigen Anspruchsstufen einen Heidenspaß macht und die 90er-Wertung verdient. Im Endgame mutiert **Diablo 3** aber zu einem anderen Spiel. Genauer gesagt: zu einem schlechteren Spiel. Nicht etwa wegen des Item-Farmings, bei einem Action-Rollenspiel gehört die langwierige Sammelei dazu. Auch ins erste und zweite **Diablo** sowie in **Titan Quest** habe ich Monate, ach, Jahre investiert, nur um bessere Ausrüstung zu ergattern.

Doch genau hier liegt der **Diablo 3**-Hase im Höllenpfeffer: Blizzard hat das Item-System offenkundig nicht durchdacht, neben ausgeglichenen Fundstücken fehlt einfach die Abwechslung. Schon klar, das war in **Diablo 2** kaum anders, doch das bot zusätzlich noch Levelaufstiege. Und inzwischen zeigt fast jedes MMO, wie's besser geht: mit facettenreichem Crafting, mit Upgrades, mit Verzauberungen. Die fehlende Vielfalt hat jüngst selbst Blizzards Community Manager Bashioke zugegeben: »Wir haben erkannt, dass die Item-Jagd nicht genug Langzeit-Motivation im Endgame bietet.« Eine überraschend klare Selbstkritik.

Noch mal: **Diablo 3** ist kein schlechtes Spiel, ganz im Gegenteil. Es inszeniert großartige Kämpfe, wie keine andere Monsterhatz vermittelt es ein direktes, ein knalliges, ein gutes und einfach richtiges Kampfgefühl. Ich werde **Diablo 3** bestimmt noch monatelang weiterspielen. Aber ich bin eben auch sehr empfänglich für simple Beutesammel-Tretmühlen. Anderen Spielern geht das anders, sie steigen schon beim ersten Elite-Frustgegner oder nach der ersten Farming-Woche aus. Und genau das soll unser Wertungsabzug widerspiegeln.

Blizzard verschenkt Item-Potenzial

wichtiger und komplexer, mit den Gegenständen selbst lässt sich aber nur wenig anfangen. Dass Blizzard vor dem Verkaufsstart die Mystikerin gestrichen hat, bei der sich Ausrüstung aufrüsten ließ, hat uns in den niedrigeren Schwierigkeitsgraden nicht gestört, auf »Inferno« hingegen sehr wohl. Schließlich hätte sie immerhin eine weitere Möglichkeit eröffnet, das Beutesuch-Einerlei zu durchbrechen. Auch der Schmied böte viel mehr Potenzial, das Blizzard aber nicht ausschöpft. Ursprünglich war geplant gewesen, dass man ihn durch die Dauerproduktion der immer gleichen Items (etwa von Äxten) weiter verbessern und so spezialisieren kann. Auch das hätte zur Motivation beigetragen. In seiner aktuellen Form bringt der Schmied nahezu nichts, weil man zu viele Ressourcen und Goldmünzen investieren muss, bis er endlich mal einen brauch-

Schatzkobolde (rechts) sind auf »Inferno« gern gesehen, weil sie viel Beute abwerfen.



TERMIN 15.5.2012	PREIS 60 Euro	USK ab 12 Jahren
Diablo 3		
Action-Rollenspiel		
Publisher	Activision Blizzard	
Entwickler	Blizzard	
Sprache	Deutsch, Englisch, 7 weitere	
Ausstattung	DVD-Box im Schubser, 1 DVD, 36 Seiten Handbuch	
Kopierschutz	Anmeldung	
BALANCE	9	8
UMFANG	10	9
CHARAKTERSYSTEM	8	7
ITEMS	10	8
85		

Gleich zu Beginn: Frische **Zombies** in Kingsmouth. Und wir mit einem Flächenangriff mittendrin.



The Secret World

Schluss mit Fantasy-Kitsch und 08/15-Quests: The Secret World inszeniert nicht nur ein kurzweilig erwachsenes MMO-Vergnügen, sondern auch ein erfrischend originelles. Von Jochen Gebauer



Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Funcom** (Age of Conan, GS 08/2010: 90 Punkte)
Termin: **3.7.2012** Spieler: **unendlich** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch** Preis: **40 Euro + 15 Euro pro Monat**

GameStar.de/Quicklink/7570 Auf DVD: Test-Video

Im MMO-Markt gibt es seit fast acht Jahren eine Konstante: Erst kommt **World of Warcraft**, und dann kommt der ganze Rest. Angriffe auf das Bayern München der Online-Rollenspiele gab es viele; so richtig gelungen ist bislang keiner. **Herr der Ringe Online** versuchte es mit einer starken Lizenz, **Rift** versuchte es mit dynamischen Events, **The Old Republic** versuchte es mit vollvertonten Dialogen und **TERA** versuchte es mit einem Action-Kampfsystem. An der

denn Funcoms neues Online-Rollenspiel könnte zumindest ein Hinweis darauf sein, wie das eben doch klappen kann mit einem **WoW**-Killer. Vielleicht nämlich braucht es dazu einfach mehrere Alleinstellungsmerkmale – und nicht nur ein einziges.

The Secret World bricht zwar nicht mit allen eingesessenen Genre-Konventionen, aber es bricht mit vielen. Das fängt bereits beim Setting an: Statt Fantasy-Kitsch oder Sci-Fi-Tamam setzt **Secret World** auf moderne Horror-Elemente und zeitgenössische Ver-

⊕ Stärken

- + tolle Investigativ-Missionen
- + abgedrehte, spannende Geschichte
- + flexibles Skill-System
- + vertonte Dialoge

⊖ Schwächen

- potthässliche Menüs
- verschweigt Spielzusammenhänge

Genre-Hackordnung hat das wenig geändert; die ambitionierte Konkurrenz zankt sich um die Brotkrumen, die **World of Warcraft** trotz sinkender Abo-Zahlen übrig lässt. Was das alles mit **The Secret World** zu tun hat? Eine ganze Menge,

Die **Dialoge** sind nicht immer hübsch, aber sehr gut inszeniert – und toll geschrieben.





Da hat's sich ausgetempelt: In der **Fasang-Zone** kloppen sich alle drei Fraktionen um Kontrollpunkte.

schwörungsmysen. Zu Beginn des Spiels entscheiden wir uns für einen von drei Geheimbünden: Die halbwegs ehrenhaften Templer, die überhaupt nicht ehrenhaften Illuminaten oder die anarchischen Drachen. Die Fraktionswahl beeinflusst dabei in erster Linie die Hauptstory und das PvP – aber dazu später mehr. Denn nun geht's erst mal ganz schön zur Charaktererschaffung, und dort offenbart sich zum ersten Mal die Schattenseite des originellen Vergnügens: der bisweilen offensichtliche Mangel an Feinschliff. Die Gestaltungsmöglichkeiten sind hier nämlich ausgesprochen dürftig. Dürftig ist auch ein gutes Stichwort für die anschließende Einführung in die Geschichte des Spiels. Wir fassen mal zusammen: Unser Held verschluckt im Schlaf eine seltsame Biene, kann anschließend Magie wirken, wird von einem Anwerber der zu Beginn gewählten Fraktion rekrutiert, durchlebt als Flashback einen Terroranschlag in Tokio, der eigentlich gar

kein Terroranschlag ist, absolviert in der Geheimbund-Zentrale einen Waffenschnellkurs und wird anschließend über den Weltenbaum der hohlen Erde (ja, genau!) nach Neu England geschickt, wo Zombies und Cthulhu-Kreaturen im verschlafenen Städtchen Kingsmouth ein Gemetzel anrichten. Hä?! In der ersten Stunde bombardiert uns **The Secret World** mit so vielen (und teils absurden) Story-Elementen, dass die Glaubwürdigkeit auf der Strecke bleibt, weil der erzählerische Kontext fehlt.

Das allerdings ändert sich in Kingsmouth schlagartig: Hier beginnt **The Secret World** mit einer so stimmungsvoll und atmosphärisch dicht inszenierten Horror-Geschichte, dass wir den verwirrenden Holterdiepolter-

Einstieg kurzerhand vergessen. Und wenn uns das Spiel im weite-

ren Verlauf in das »verlassene« Overlook-Motel führt (na, haben Sie die Stephen-King-Anspielung bemerkt?), in einen verfallenen Vergnügungspark und bis nach Ägypten und Transsilvanien, dann ist das er-

zählerisch wunderbar konzipiert und wird von toll in Szene gesetzten Dialogen untermauert. In denen glänzt unser Charakter zwar mit der Gesprächigkeit einer Dachlatte, aber gekonnte Kamerafahrten und wunderbar geschriebene (sowie vertonte) NPCs machen das wieder wett – jedenfalls im englischen Original, zu dem wir an dieser Stelle raten. Die Dialoge von **The Secret World** machen auch nach 30 Stunden noch Spaß, weil die Figuren einen individuellen Touch und eine gewisse Tiefe besitzen.

Womit wir den Bogen zum zweiten Alleinstellungsmerkmal geschlagen hätten: den Quests. **The Secret World** kommt zwar auch



In **Ägypten** kommen wir einem geheimnisvollen Kult auf die Schliche. »Die Mumie« lässt grüßen.

Die finale Wertung

Zum Zeitpunkt der Drucklegung für dieses Heft war **The Secret World** erst eine Woche im Handel – zu kurz für die seriöse Abschlussbewertung eines so komplexen MMOs. Die finale Wertung liefern wir natürlich nach, wenn wir auch fortgeschrittene Instanzen »live« gespielt haben und sich eine aussagekräftige Balance im PvP entwickelt hat.

Stephen King trifft Deus Ex

Eine feine Verschwörung

In **The Secret World** geben sich populäre Verschwörungstheorien die Klinke in die Hand. Welche genau? Na, zum Beispiel:



Geheimbünde

Da stecken doch garantiert die **Illuminaten** dahinter! Stimmt. Wenn's um Geld, Drogen, Macht und die besten Partys der Stadt geht, dann sind die Erleuchteten tatsächlich nicht weit. Die geben das sogar offen zu – was uns in der englischen Originalversion am besten gefällt.



Hohle Erde

Die **hohle Erde** dient in der geheimen Welt als Schnellreise-Knotenpunkt. Dass diese Theorie inzwischen wissenschaftlich komplett widerlegt ist, macht das Schnellreisen übrigens nicht langsamer – und stört auch nicht die Vertreter dieser Theorie in den einschlägigen Foren.



Das Summen

Nicht nur im Spiel ein Rätsel: Das so genannte **Summen** gibt's tatsächlich, nachzulesen etwa unter »Brummtton-Phänomen« bei Wikipedia. Für Verschwörungstheoretiker natürlich ein gefundenes Fressen, im Spiel wird das aber nur als Bereicherung der Welt eingesetzt.



Men in Black

Schwarz gekleidete Leute, die komische **Wesen** obduzieren? Im Spiel gehören die zur mysteriösen Orochi-Gruppe, in der Realität werden sie gerade in den USA für so ziemlich alles verantwortlich gemacht, was den Leuten nicht passt. Blitzdingen, zum Beispiel.



Das Kampfsystem

- 1 Mehr als 500 Skills hin oder her: Gleichzeitig benutzen dürfen wir pro »Deck« immer nur sieben. Hinzu kommen noch maximal sieben passive Fähigkeiten.
- 2 In der pinkfarbenen Leiste bauen wir mit unserer »Build« bis zu fünf Klingensressourcen auf – und verbrauchen die dann mit einem besonders starken Klingenangriff.
- 3 In der rechten Leiste bauen wir gleichzeitig Sturmgewehr-Ressourcen auf. Auch die dürfen wir für einen besonderen Skill verbrauchen; zum Beispiel eine Heil-Fähigkeit.
- 4 Der Ring am äußeren Bildrand verrät uns: Dieser Gegner bereitet eine Flächenattacke vor. Jetzt wäre ein guter Zeitpunkt zum manuellen Ausweichen.
- 5 Über unserem Gesundheitsbalken werden die aktiven Effekte eingeblendet – beim Gegner 6 genauso.
- 7 Inventar-Beutel dürfen wir auf dem Bildschirm »festkleben«. Das erleichtert die Benutzung von Heiltränken.
- 8 Die Erfahrungsleiste am unteren Bildschirmrand gibt Aufschluss, wann wir die nächsten Kraft- und Fähigkeitspunkte freischalten.

nicht ohne genre-typische Jäger- und Sammler-Quests aus, das Spiel legt aber viel Wert auf so genannte Investigativ-Missionen. Die »Detektiv-Aufgaben« können Sie sich ruhig wie eine komplexe Rätselkette in einem Adventure vorstellen. In einer frühen Mission beispielsweise sollten wir den Kingsmouth-Code knacken und folgen Illuminati-Symbolen bis zu einer Gedenktafel für Frans Hals. Wer das ist? Das schlagen wir kurzerhand im integrierten Internet-Browser nach und erfahren, dass Frans Hals ein holländischer Portraitmaler war. Mit dieser Information wiederum finden wir im nächsten Quest-Schritt ein Gemälde – das uns gleich vor den nächsten kryptischen Hinweis in Form einer Bibelzitat-Andeutung stellt.

Funcom pflegt einen vergleichsweise sparsamen Umgang mit genauen Anweisungen. Wo wir in anderen MMOs quasi im Blindflug von Kartenmarkierung zu Kartenmarkierung eilen, fehlen die in **The**

Secret World gerne mal. Dann müssen wir tatsächlich aktiv mitdenken und Hinweise auswerten. Das kann durchaus frustrieren; gerade zu Beginn, wenn

Wer zum Kuckuck ist Frans Hals?

sich die eigenen Synapsen noch im genretypischen Standby-Modus befinden und die Rätsel beinahe unlösbar erscheinen. Haben wir das Gehirn aber erst einmal hochgefahren, dann kann das Resultat auch sehr befriedigend sein, weil es sich tatsächlich anfühlt, als hätten wir eine Eigenleistung erbracht, anstatt wie dressierte Äffchen einer Spur von Bananen nachzurennen. Einen kleinen, aber feinen Haken hat das Ganze allerdings: verbugte Quests. Klar, die gibt's bei jedem MMO-Release, und sie halten sich in **The Secret World** sogar lobenswert in

Drei Quest-Varianten



Action-Missionen

Kampf-Aufträge funktionieren wie typische MMO-Quests: Wir gehen irgendwo hin und hauen einer gewissen Anzahl von Monstern auf den Schädel. Oder sammeln eine gewisse Anzahl von Gegenständen. Oder beides – meist in mehreren Stufen.



Investigativ-Missionen

In den mitunter schwierigen **Investigativ-Missionen** lösen wir Rätsel. Hier etwa stößt uns der holländische Maler Frans Hals auf einen Hinweis aus der Bibel – aber davor müssen wir rausfinden, was mit den »Händen der Zeit« gemeint sein könnte.



Sabotage-Missionen

Krude, aber abwechslungsreich sind die **Sabotage-Missionen**: Dort weichen wir Gegnern wie bei einem Schleich-Shooter aus. Warum das krude ist? Weil wir gar nicht schleichen können – die Wachen bemerken uns trotzdem so gut wie nie.



ULTRAFORCE
ENJOY THE DIFFERENCE

Kostenlose Service- & Bestellhotline
0800-22 777 99

SOMMERAKTION

FIX mit AMD FX

Bei allen AMD PC Systemen* mit FX Prozessor gilt:

- + GRATIS AMD Performance RAM-Verdopplung
- + GRATIS SSD 60GB von Patriot

PATRIOT
MEMORY



DDR3 AMD Performance 16GB 1600 RAM

120 GB SATA3 Patriot Pyro SSD

AMD HD 7850 2GB Grafik

AMD FX 8120 @ 4.2 GHZ CPU

Gigabyte 990X Mainboard

CM Storm Enforcer Gehäuse

Cooler Master 600w 80+ Bronze NT

Xigmatek HDT-S1283 120mm CPU Kühler

1TB SATA3 Marken HDD

DVD Markenbrenner 24x

**BEGRENZTE
STÜCKZAHL**

Art. Nr. 61883

€ **999,-**

Versandkostenfrei

* PC Systeme mit AMD CPU und AMD HD Grafik

ALLE SOMMERAKTIONEN PC SYSTEME FINDEN SIE HIER: WWW.ULTRAFORCE.DE/SOMMER/



DDR3 AMD Performance 8GB 1600 RAM

60 GB SATA3 Patriot Pyro SSD

Art. Nr. 60504

€ **559,-**

Versandkostenfrei

AMD HD 7750 1GB Grafik

AMD FX 4170 @ 4.6 GHZ CPU

Gigabyte 970A Mainboard

Rasurbo Vort-x U3 Gehäuse

Real Power 600w 80+ Bronze NT

Xigmatek HDT-S1283 120mm CPU Kühler

500GB SATA3 Marken HDD

DVD Markenbrenner 24x



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.

Technik-Check The Secret World

Grafikdetails im Vergleich



1920X1080, MAXIMALE DETAILS, FXAA-HQ

Stephen King wäre stolz. In maximalen Details gefällt uns die düstere Atmosphäre des MMOs. Die Schatten sind detailliert **1**, die Texturen fein gezeichnet **2** und bis in weite Entfernungen scharf **3**.



1920X1080, MINIMALE DETAILS, KANTENGLÄTTUNG AUS

Aus Gruselstimmung wird Gruseloptik: In den niedrigsten Einstellungen fehlen alle Schatten **1**, die allgemeine Texturqualität leidet **2**, und schon im Nahbereich kommt es zu Perspektivfehlern **3**.

Wichtige Grafikoptionen

1 Um die Bildwiederholrate zu erhöhen, reduzieren Sie die Auflösung. Pro Stufe gewinnen Sie rund zehn Prozent Leistung.

2 Ob Sie im Vollbild, im rahmenlosen Fenster oder im klassischen Windows-Fenster spielen, hat keine Auswirkungen auf die Performance. Ihre Vorliebe entscheidet.

3 Ohne Kantenglättung kommt es an vielen Stellen zu hässlichen Pixeltreppen. FXAA und FXAA-HQ wirken hier gut dagegen, nur die Bildschärfe leidet ein wenig. Die FXAA-Modi kosten etwa zehn bis 15 Prozent Leistung. In einem Patch soll zudem das neue TXAA hinzugefügt werden. Diese Technik versucht, die Vorteile der Shader-Kantenglättung FXAA mit denen der Hardwarekantenglättung MSAA zu vereinen. Sprich: Die Bildschärfe soll annähernd so hoch sein wie bei MSAA, aber nur wenig mehr Leistung kosten als



FXAA. Allerdings werden nur GeForce-GTX-600-Besitzer diesen Modus nutzen können. Die Treiberversion muss auf jeden Fall der aktuellste Beta-Treiber 304.79 sein.

4 Ob Sie die Einstellung »Hohe Qualität« oder »Niedrige Qualität« wählen, macht weder bei der Performance noch bei der Bildqualität einen wesentlichen Unterschied.

5 Tessellation steht nur unter DirectX 11 zur Verfügung. Ab einer GeForce GTX 460 oder einer Radeon HD 6850 sollten Sie »Boden und Welt« auswählen. Die Spielwelt wird dann dynamisch mit mehr Polygonen versehen, was bis zu 15 Prozent Leistung zieht.

6 Die SSAO-Schatten kosten erfreulich wenig Performance. Aktivieren Sie die Option wenn möglich. Objekte fügen sich dank dieser Umgebungsschatten natürlicher in die Welt ein und wirken weniger aufgeklebt.

So läuft The Secret World auf Ihrem PC

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

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

4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1680x1050 Qualitätseinstellungen Mittel Kantenglättung aus	läuft so flüssig: 1920x1080 Qualitätseinstellungen Mittel Kantenglättung FXAA	läuft so flüssig: 1920x1080 Qualitätseinstellungen Maximal Kantenglättung FXAA-HQ
	ruckelt stark			

Technik-Tipps

- ▶ Verwenden Sie bei der anisotropen Filterung immer hohe Einstellungen, ansonsten vermaschen Texturen schon im Nahbereich stark.
- ▶ Mit einem 32-Bit-Betriebssystem können Sie maximal mittlere Details auswählen. Damit geht viel Atmosphäre verloren.
- ▶ The Secret World benötigt viel Arbeitsspeicher. Mit weniger als 4,0 GByte ist das Spiel teils extrem ruckelig. RAM ist weiterhin günstig wie nie – Aufrüsten lohnt sich.
- ▶ Die Ladezeiten mit einer herkömmlichen Festplatte sind enorm lang. The Secret World profitiert spürbar von einer SSD.

Systemanforderungen

- ▶ Zweikern-CPU
- ▶ 2,0 GByte RAM
- ▶ 30,0 GByte Speicherplatz
- ▶ 512 MByte Grafikspeicher
- ▶ DirectX 9.0c

TL



Zweckmäßig, aber potthässig: Das Inventar- und Charaktermenü präsentiert sich in einer mehr als spartanischen Optik.

Grenzen. Aber wo wir in anderen MMOs schnell erkennen, dass eine Quest verbuggt ist, etwa, weil der Zaunkönig keine Zaunkönigleber fallen lässt, stellt sich hier immer mal wieder die Frage: Ist die Quest gerade buggy – oder sind wir gerade dumm?

Eine Eigenleistung ist auch beim so genannten Krafttrad erforderlich – die Funcom-Alternative zu den sonst üblichen Talentbäumen. Zwar sammeln wir wie gewohnt Erfahrungspunkte, Erfahrungsstufen kennt **The Secret World** aber nicht. Stattdessen erhalten wir nach und nach Kraftpunkte, mit denen wir über 500 Skills freischalten können. Diese Skills sind an insgesamt neun Waffengattungen wie beispielsweise Blutmagie, Pistolen oder Schrotflinten gekoppelt. Zwei Waffen dürfen wir



gleichzeitig tragen; idealerweise welche, bei denen sich die Skills ergänzen. Zum Beispiel, indem wir mit der Schusswaffe einen Gegner »pullen« und ihn in den Behindert-Zustand versetzen, um ihn anschließend mit einem Nahkampfangriff, der den Behindert-Zustand ausnutzt, für Extraschaden zu vermobeln. So komplex dieses System durch etliche Synergie-Effekte und seine enorme Flexibilität auch ist, so schnell kann es Einsteiger erschlagen. Wenn wir einfach munter drauflos spielen, dann ist es problemlos möglich, unseren Charakter hoffnungslos zu »verskillen«. So etwas erklärt **The Secret World** nur rudimentär oder gleich gar nicht, wer tiefgehendere Informationen sucht, muss sich an Online-Guides wenden.

Das Endgame von **The Secret World** ist momentan recht dünn. Zwar gibt's acht Gruppen-Instanzen in drei Schwierigkeitsgraden und im PvP warten zwei Kriegsgebiete sowie eine persistente PvP-Zone, aber ob das nach Abschluss der Hauptstory ausreicht, um die inzwischen nomadische MMO-Population hoch zu halten, wird sich erst in einigen Wochen zeigen – **The Old Republic** könnte ein Liedchen davon singen. Außerdem fehlen klassische Raids momentan noch komplett, und auch an den Wartezeiten für die Kriegsgebiete muss Funcom feilen. Das gilt übrigens auch für die teils dürftigen Animationen und die, mit Verlaub, potthässlichen Menüs, für die sich so manche Beta in den Boden schämen würde.

Jochen Gebauer / FAB

Das Krafttrad ersetzt den Talentbaum – und kann Einsteiger erschlagen. Am besten folgen wir zunächst einem vorgefertigten Deck (links).

TERMIN 3.7.2012 PREIS 40 Euro + 15 Euro/Monat USK ab 16 Jahren

The Secret World

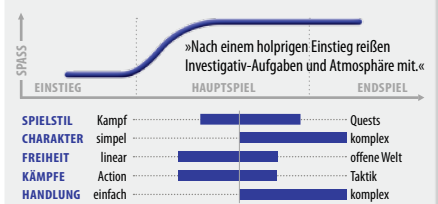
Online-Rollenspiel

Publisher Electronic Arts
Entwickler Funcom
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch
Ausstattung –

Kopierschutz Kontobindung



GENRE-CHECK STRATEGIE



GRAFIK

- abwechslungsreiche Gebiete + hohe Weitsicht
- spartanische, hässliche Menüs + teils magere Animationen
- teils hässliche Charaktere + hässliches Interface

SOUND

- stimmungsvolle Musik-Unterlegung
- sehr gute englische Sprecher ...
- ... aber einige deutsche Fehlbesetzungen

BALANCE

- flotte Anfängerzone + knackige Rätsel + auch solo angenehm fordernd
- verschweigt wichtige Zusammenhänge
- Verskillen möglich + Wie ausbalanciert ist das PvP?

ATMOSPHÄRE

- stimmungsvolle Schauplätze + toll inszenierte Dialoge
- detailliert ausgearbeitete Spielwelt
- Spielfigur bleibt stumm

BEDIENUNG

- übersichtliches Interface + meist sehr gute Quest-Führung
- Inventarbeutel lassen sich frei konfigurieren
- Interface kaum individualisierbar

UMFANG

- etliche Nebenmissionen + nahezu alle Quests lassen sich wiederholen
- epische Geschichte + riesige PvP-Schlachten
- (noch) nicht viel Endgame-Content

QUESTS/HANDLUNG

- spannende Fraktionsstory + originelle Investigativ-Einsätze
- trotzdem Jäger- und Sammler-Quests + Unterhält das Spiel auch nach Abschluss der Story?

CHARAKTERSYSTEM

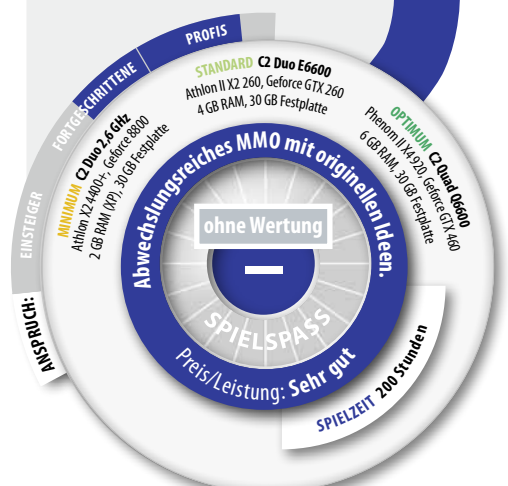
- freies Skillensystem + sehr flexibel + unzählige Skills ...
- ... die sich oft nur in Details unterscheiden + viel Einarbeitungszeit nötig
- Skillt am Ende doch jeder gleich?

KAMPFSYSTEM

- etliche verschiedene Decks möglich + manuelles Ausweichen
- viele Skills prima aufeinander abgestimmt + nur sieben aktive Fähigkeiten gleichzeitig

ITEMS

- typische Auszeichnungshändler + Gegenstände zerleg- und wieder herstellbar
- Items lassen sich upgraden + Handwerk recht simpel
- relativ wenige Slots + wirken austauschbar



Ghost Recon Future Soldier

Ubisofts Taktik-Shooter-Reihe bekommt immer weniger Taktik und immer mehr Shooter spendiert. Ob's trotzdem Spaß macht? Von Julian Freudenhammer und Daniel Matschijewsky

Genre: **Taktik-Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Paris (XIII, GS 12/03: 80 Punkte)**
Termin: **28.6.2012** Spieler: **1 - 8** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7470 Auf DVD: Test-Video

Unbedingt unauffällig bleiben«, hatte uns der Commander bei der Einsatzbesprechung eingebläut. »Das ist eine verdeckte Operation«, hieß es. Wir riskieren einen flüchtigen Blick über das ausgebrannte Autowrack, hinter dem wir in Deckung gegangen sind. Sofort zischen Kugeln an uns vorbei, und eine Granate explodiert wenige Meter von uns entfernt. »Na, das haben wir ja gehörig vermässelt«, kommentiert Pepper die Lage treffend. Da bricht plötzlich ein Panzer durch eine nahe gelegene Hauswand und eröffnet das Feuer auf uns. Die angeforderte Luftunterstützung kommt keine Sekunde zu früh. Wir steuern die Lenkrakete punktgenau auf den feindlichen Panzer, der daraufhin in einem gewaltigen Feuerball explodiert.

Klingt nicht gerade nach **Ghost Recon**, eine Serie, die 2001 ihren Anfang nahm und sich als knallharte Taktik-Simulation einen Namen machte. Doch **Future Soldier**, der neueste Teil der Shooter-Reihe, setzt die temporäre Marschrichtung, die sich bereits in den Vorgängern **Advanced Warfighter 1** und **2** zeigte, konsequent fort und präsentiert uns ein Action-Spektakel, das nicht selten an **Call of Duty** erinnert. Wie der Name

bereits verrät, schickt uns **Future Soldier** in die nahe Zukunft, mitsamt entsprechendem Sci-Fi-Gerät, das unser Elitesoldaten-Leben erheblich erleichtert. Neben den genre-typischen Nachtsichtgeräten,

Blendgranaten und Rotpunktvisieren ist die neue Aktiv-Tarnung das Highlight unserer Ausrüstung. Winzige, in den Stoff verarbeitete Kameras filmen die Umgebung vor uns und projizieren das Bild auf unseren Rücken

Praktisch: Vorab markierte Feinde sind sogar durch dickste Wände hindurch sichtbar.



– und umgekehrt. Das macht uns zwar nicht völlig unsichtbar, entfernte Gegner können uns so aber nicht aufspüren.

Eine praktische Ergänzung sind die so genannten Sensorgranaten, die uns in schlecht einsehbaren Arealen die Position und Bewaffnung aller Gegner im Umkreis anzeigen. Wer auf Nummer sicher gehen möchte, der greift zur ferngesteuerten UAV-Drohne. Mit der können wir Gebiete nicht nur auskundschaften und Feinde aufspüren, sondern diese auch gleich mit einem Schockimpuls kurzzeitig außer Gefecht setzen, um einen Überraschungsangriff einzuleiten. Was nach taktischer Planung und bedachtem Vorgehen klingt, entpuppt sich schnell als vergleichsweise anspruchslose Shooter-Kost. Das »verdankt« **Future Soldier** vor allem dem neuen Simultanabschuss. Ähnlich wie in Ubisofts **Splinter Cell: Conviction** können wir bis zu vier Feinde markieren und durch unsere KI-gesteuerten Kollegen auf Knopfdruck lautlos ausschalten lassen. Wenn wir dabei nicht gerade exponiert in der Gegend rumstehen, lassen sich mit

dem Simultanabschuss selbst schwer bewachte Posten problemlos säubern.

Überhaupt kommt das Ghost-Team unserer Meinung nach etwas zu leicht voran. Der Tarnanzug etwa fliegt sogar dann nicht auf, wenn wir in nur fünf Metern Entfernung vor einem Grüppchen Gegner hocken, und die vorhin erwähnte Aufklärungsdrohne wird vom Feind bisweilen nicht mal als Bedrohung erkannt. Dazu kommt, dass sich die Gegner nicht allzu clever verhalten. Zwar hechten sie bei Beschuss in Deckung und treffen sehr gut, weitere Manöver haben die Burschen aber nicht drauf. Wo der Feind schwächelt, legt das eigene KI-Team so richtig los. Unsere Kollegen Ghost

⊕ Stärken

- + viel Abwechslung
- + sehr gute Kollegen-KI
- + gut auf den PC portiert

⊖ Schwächen

- veraltete Technik
- kaum taktischer Anspruch
- ideenarme Handlung

Ubisoft Game Launcher

Wie fast jedes Ubisoft-Spiel muss **Ghost Recon: Future Soldier** online über den Game Launcher aktiviert werden. Eine dauerhafte Internet-Verbindung ist zum Spielen nicht nötig. Mit der Aktivierung wird das Programm allerdings dauerhaft mit Ihrem Ubisoft-Konto verknüpft. Ein Weiterverkauf des Spiels ist somit nicht mehr möglich.



Lead, Pepper und 30K bewegen sich komplett selbstständig durch die Spielwelt, suchen bei Feindkontakt Schutz hinter Deckungen, geben sich gegenseitig Feuerschutz und helfen verwundeten Teammitgliedern (auch uns) wieder auf die Beine.

Bei so viel Selbstständigkeit und Eigenverantwortung vergessen die Kollegen aber stellenweise das Wichtigste: den Spieler. Während wir das Gelände noch aus sicherer Entfernung in Ruhe inspizieren wollen, laufen unsere Kameraden gelegentlich schon mal vor und gehen in Stellung. Die etwas fummeligen Teambefehle aus den Vorgängern wurden zwar gestrichen. Das beraubt uns aber auch der Möglichkeit, komplexe Strategien und Vorgehensweisen bis ins kleinste Detail auszutüfteln, was vor allem eingefleischten Taktikfans sauer aufstoßen dürfte. Auf der anderen Seite ist die Kameraden-KI insgesamt so gut, dass sie für einen besseren Spielfluss sorgt und uns die fehlende taktische Tiefe zumindest zum Teil vergessen lässt. Cool: Wer drei Freunde zur Hand hat, der kann die komplette Kampagne auch kooperativ meistern. Zwar wird **Future Soldier** dadurch nicht taktischer, Spaß macht die gemeinsame Terroristenjagd aber allemal. Allerdings nur über das Internet, ein LAN-Modus fehlt leider.

Trotz des heruntergeschraubten Anspruches macht **Future Soldier** viel Spaß. Das hat das Spiel vor allem seiner spannenden Inszenierung zu verdanken. Wenn wir mit unseren Jungs bei völliger Dunkelheit durchs Unterholz schleichen, die Umgebung mit Sensorgranaten auskundschaften und uns vorsichtig mit aktivierter Nachtsicht an Feinde heranpirschen, ist das an Intensität kaum zu überbieten. Über Funk flüstern uns die Teammitglieder die Positio-

Die coolsten Gadgets der Ghosts





Die **Moorhuhn-Einlagen** sind stupide, lockern das Spiel aber immer wieder auf.

nen neu entdeckter Gegner zu, Blätter rascheln im Wind, und der dezente Soundtrack sorgt für die richtige Thriller-Stimmung. Dann wieder bricht das totale Inferno los und wir müssen etwa ein brennendes Flugzeugwrack gegen anstürmende Gegner verteidigen oder uns mit einer befreiten Geisel im Schlepptau durch die Gassen einer namibischen Stadt

Krawall mit Köpfchen. Wenn auch mit kleinem ...

ballern, während um uns herum unzählige Zivilisten panisch kreischend umher rennen, was es verdammt schwer macht, Freund von Feind zu unterscheiden.

Das abwechslungsreiche Leveldesign tut sein Übriges, dass keine Langeweile aufkommt. So erkunden wir die verwinkelten Straßen Moskaus, kämpfen uns durch einen gewaltigen Sandsturm oder schleichen auf der Suche nach einem Waffenschieber durch ein afrikanisches Flüchtlingscamp. Die Areale fallen dabei aber vergleichsweise überschaubar und linear aus, kein Vergleich zu den riesigen Karten des ersten **Ghost Re-**

con. Da stört es doppelt, dass Ubisoft die Levels recht trist gebaut hat. Sowohl bei der Vegetation als auch bei der generellen Detailfülle hinkt **Future Soldier** der aktuellen Genrekonzurrenz oft weit hinterher.

Teilweise wieder wettgemacht wird dieses Manko durch die Handlung. Unser Alter Ego Staff Sergeant John Kozak hat es nach vielen Jahren treuen Militärdienstes in die Group for Specialized Tactics geschafft und bildet zusammen mit seinen Kollegen Ghost Lead, Pepper und 30K ein neues Ghost-Team. Das Spezialkommando soll die Drahtzieher eines hinterhältigen Bombenanschlags ausfindig machen, die Terroristen stoppen und zukünftige Waffenlieferungen unterbinden. Dabei stellt sich allerdings heraus, dass hinter dem Attentat viel mehr steckt als ursprünglich angenommen und (natürlich!) nicht weniger als die Sicherheit der gesamten Welt auf dem Spiel steht.

Die Handlung, die über Einsatzbesprechungen, Dialoge und schicke Zwischensequenzen erzählt wird, ist zwar abgegriffen (Terroristen, Elite-Soldaten, gefährdeter Weltfrieden etc.), unterhält aber trotzdem über die gesamte Dauer des Spiels. Das hat **Future Soldier** vor allem seinem Helden-Quartett zu verdanken, das auf dem Schlachtfeld immer wieder nette Kommentare zum Besten gibt und den Figuren so viel Tiefe verleiht.

Future Soldier ist beileibe keine Augenweide. Vor allem die schwammigen Texturen und die generell niedrige Polygondichte fallen negativ auf. Zudem hat Ubisoft sämtliche Charaktere zwar aufwändig animiert, die Gesichter wirken aber vergleichsweise leblos. Immerhin machen die Feuer- und Raucheffekte viel her, was vor allem die Ballerszenen eindrucksvoll in Szene setzt. Beim Sound gibt es hingegen kaum Anlass zur Kritik. Die Waffen knattern in ordnungsgemäßem Surround, die Umgebungsgeräusche passen, und die Sprecher leisten durch die Bank gute Arbeit – auch wenn die deutsche Synchronisation ihrem englischen Pendant dezent hinterher hinkt. Gut, dass wir jederzeit zwischen den Sprachen wechseln dürfen. Julian Freudenhammer / DM

TERMIN 28.6.2012 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

Ghost Recon Future Soldier

Publisher Ubisoft
Entwickler Ubisoft Paris
Sprache Deutsch, Englisch, Franz., Ital.
Ausstattung DVD-Box, 2 DVDs, 6 Seiten Handbuch
Kopierschutz Ubisoft Game Launcher

GENRE-CHECK ACTIONSPIEL

»Auf Dauer mangelt es dem Spiel an taktischer Tiefe.«

	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SZENARIO realistisch			
FREIHEIT linear			
HANDLUNG einfach			
GEWALT keine			
SPIELABLAUF Action			

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (4), Guerilla (4), Konflikt (8), Köder (8), Saboteur (2), Belagerung (8) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** Nein

SERVERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 15 Stunden

WERTUNG Sehr gut

»Der Koop-Modus macht Spaß, auch wenn die Taktik zu kurz kommt.«

GRAFIK

- aufwändige Animationen
- hübsche Feuer- und Raucheffekte
- schwammige Texturen
- generelle Detailarmut
- Beleuchtung

7/10

SOUND

- gelungene Waffeneffekte und Explosionen
- dynamische Musik
- gute englische Sprecher
- deutsche Vertonung nur mäßig

9/10

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade
- Kampagne wird stetig kniffliger
- nützliche Hilfen
- Taktiker werden chronisch unterfordert

7/10

ATMOSPÄRE

- spannende Schleichensätze
- lebendige Umgebungen
- Zwischensequenzen ...
- ... die aber nur wenig Hintergrund vermitteln

8/10

BEDIENUNG

- präzise Maus- und Tastatursteuerung
- übersichtliche Menüs
- nützliche Tastenkürzel
- Deckungssystem etwas fummelig

9/10

UMFANG

- angemessene Solo-Spielzeit
- cooler Koopmodus
- zusätzliche Herausforderungen
- geringer Wiederspielwert

8/10

LEVELDESIGN

- stimmig und abwechslungsreich gebaut
- gelegentliche Alternativrouten
- teils unlogische Levelgrenzen
- recht detailarm

8/10

KI

- KI-Kameraden agieren selbstständig und clever
- Abschlüsse werden gut ausgeführt
- Gegner arg stupide
- seltene Wegfindungsprobleme

8/10

WAFFEN & EXTRAS

- coole futuristische Gadgets und Hilfsmittel
- großes Waffenarsenal ...
- ... das man aber kaum benötigt
- keine Teambefehle

9/10

HANDLUNG

- unterhaltsame Antiterror-Geschichte
- greifbare Hauptfiguren
- Story insgesamt etwas wendungs- und ideenarm

7/10

ANSPRUCH EINSTIEG HAUPTSPIEL PROFIS

MINIMUM Cpu E4300, A64 X2 4400+, 2 GB RAM, 150 GB Festplatte

STANDARD C2 Duo E7400, A64 X2 6000+, Radeon HD 5770, 4,0 GB RAM, 15,0 GB Festplatte

OPTIMUM C2 Quad 6600, Phenom II X2 550, GeForce GTX 460, 4,0 GB RAM, 15,0 GB Festplatte

Launiger, aber anspruchloser (Taktik-)Shooter.

80 SPIELSPASS

Preis/Leistung: Befriedigend

SPIELZEIT 10 Stunden



Kurzweil statt Taktik

Daniel Matschijewsky
 Redakteur
 danielm@gamstar.de

Kaum noch Taktik in Ghost Recon. Einmal mehr entwickelt sich eine etablierte Serie weg vom Nerd-Programm und hin zur massenkompatiblen Popcorn-Unterhaltung. So auch Future Soldier, das quasi nichts mehr von der anspruchsvollen Militär-Simulation hat, durch die Ghost Recon einst berühmt wurde. Doch als ich das verdaut hatte, machte mir das Spiel erstaunlich viel Spaß. Die Missionen unterhalten bestens, und die Zusammenarbeit mit meinen überaus klugen KI-Kameraden motiviert. Denn auch wenn nun deutlich mehr Kawumm-Action drin steckt, eine stupide Sempel-Schießbude ist Future Soldier trotzdem nicht.



BLOODY BITE

DIE KREATUREN DER NACHT
EROBERN DIE WELT

Sins of a Solar Empire Rebellion

Die alleine lauffähige Erweiterung Rebellion schleift Sins of a Solar Empire endgültig zum Weltraumstrategie-Juwel. Wie genau, das verrät unser Test. Von Patrick C. Lück

Genre: Strategiespiel Publisher: Stardock Entwickler: Ironclad Games (Sins of a Solar Empire, GS 05/08: 69 Punkte)
Termin: 12.6.2012 Spieler: 1 bis 8 Sprache: Englisch Preis: 30 Euro

GameStar.de/Quicklink/7945

Auf DVD: Test-Video

➕ Stärken

- + komplex und fordernd
- + mächtige Titanen
- + Fraktionenzahl verdoppelt

➖ Schwächen

- technisch durchschnittlich
- für Veteranen wenig Neues

Eine Rebellion kann eine gute Sache sein. Wenn sie einen Diktator zum Teufel jagt, ein Unrechtsregime stürzt – oder den Wiederspielwert eines Weltraum-Strategietitels erhöht. Letzteres trifft auf das alleine lauffähige Addon **Sins of a Solar Empire: Rebellion** zu. Denn in **Rebellion** spalten sich die bislang drei spielbaren Fraktionen in jeweils zwei Untergruppen auf, sodass wir unser Sternreich nun mit sechs unterschiedlichen Parteien errichten können. Da alle über eigene Spezialeinheiten und Technologien verfügen, fangen wir neue Partien künftig umso lieber an. Und das ist noch nicht einmal die wichtigste Neuerung, **Rebellion** hat noch Größeres in petto. Um nicht zu sagen: Titanisches.

Zum Verkaufsstart 2008 hatte der Weltraum-Strategietitel **Sins of a Solar Empire** noch unter mangelndem Tiefgang gelitten, inzwischen ist das Spiel allerdings deutlich gewachsen und gereift – vor allem dank der beiden Addons **Entrenchment** (2009) und **Diplomacy** (2010). Die dritte und bisher umfangreichste Erweiterung **Rebellion** koppelt der Entwickler Ironclad als alleine lauffähiges Spiel aus, das auch alle Errungenschaften des Hauptprogramms enthält. Vetera-

Steam & Co.

Sins of a Solar Empire: Rebellion nutzt sowohl die Online-Plattform Steam als auch die Stardock-Account-Registrierung als Kopierschutz. Vor dem ersten Spielstart müssen Sie sowohl bei Steam als auch bei Stardock einen kostenlosen Account erstellen, um das Spiel dort zu registrieren. Danach lässt sich das Strategiespiel auch offline spielen, aber nicht mehr weiterverkaufen.



Rebellion spaltet jede Fraktion in zwei Untergruppen auf.

nen, die bereits das **Trinity**-Pack von **Sins of a Solar Empire** (also das Hauptspiel samt der bisherigen Addons) besitzen, müssen **Rebellion** trotzdem zum Vollpreis von rund 30 Euro kaufen, erhalten auf der Stardock-Homepage aber wenigstens 10 US-Dollar Rabatt – nachdem sie das Spiel dort pflichtgemäß registriert haben. Trotzdem: Eine preisgünstigere Upgrade-Version für Veteranen hätte schon drin sein können.

Im Gegensatz zum bis heute unerreichten Weltraumstrategie-Klassiker **Master of Orion 2** und ähnlicher Konkurrenz wie **Galactic Civilizations 2** oder **Sword of the Stars** läuft

Sins of a Solar Empire in Echtzeit, die sich auch pausieren und beschleunigen lässt. So verwalten wir wie üblich unser galaktisches Imperium. Im Orbit unserer Planeten errichten wir Forschungslabore, Werften, Abwehrplattformen, Handelsposten oder Sternbasen; wir bauen Rohstoffe ab, erheben Steuern, betreiben Handel, bewegen uns auf diplomatischem Parkett und schicken natürlich Kriegsflotten in Raumschiffen. Letztere schlagen wir gegen bis zu zehn computergesteuerte oder menschliche Kontrahenten, die auf der stufenlos zoombaren Galaxiekarte um die Oberhand ringen. Die Startbedingungen legen wir individuell fest,

Spiel und Addons



Sins of a Solar Empire (2008)

Als das Hauptspiel vor vier Jahren erschien, war es für Weltraum-Strategie-Fans bereits interessant, allerdings fehlte in einigen Bereichen noch die nötige Spieliefe.



Entrenchment (2009)

Mit der ersten von zwei kostenpflichtigen Erweiterungen bekamen Defensiv-Strategen neue Werkzeuge an die Hand, zum Beispiel modular ausbaubare Sternbasen.



Diplomacy (2010)

Die zweite Erweiterung baute die Diplomatie stark aus. Das Original-Spiel samt beider Addons gab's fortan auch als Sins of a Solar Empire: Trinity getauftes Bundle.



Mein Welt- raum-Favorit

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Von allen aktuellen Weltraum-Strategiespielen (so viele gibt's ja leider nicht) ist **Sins of a Solar Empire** mein Favorit. Denn es bietet den derzeit besten und umfangreichsten Mix aus Reichtsaufbau, Forschung, Diplomatie und Schlachten. Zudem fordert mich das Spiel schon in den mittleren Schwierigkeitsgraden gehörig. Mit **Rebellion** verfeinern die Entwickler ihren über die Jahre gereiften Titel nun weiter. Allerdings setzt **Rebellion** gute Englischkenntnisse voraus.

etwa die Kartengröße, die sechsstufige Gegner-KI oder Rahmenereignisse wie regelmäßige Piratenüberfälle. Mit **Rebellion** kommen zudem neue Siegmöglichkeiten hinzu, etwa durch Diplomatie oder Forschung. So kann sich jeder Spieler eine Maßpartie zu-rechtschneiden – klasse!

Zudem zwingen uns die mittlerweile komplexe Spielmechanik und die fordernde Gegner-KI dazu, unsere nächsten Schritte stets vorsichtig abzuwägen. Denn fast jedes Ziel können wir auf mehreren Wegen erreichen. Wer keine Lust auf Defensive hat, der investiert eben in Flotten und bleibt mobil; wer lieber friedlich siegt, der erforscht diplomatische Neuerungen. Die sowieso schon

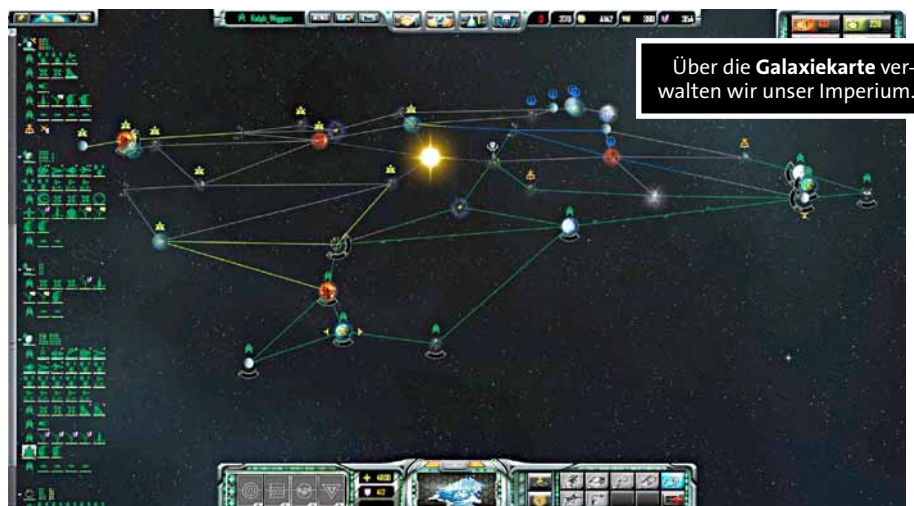
durchdachten Spielsysteme erweitert **Rebellion** um zusätzliche Technologien, optimierte Tutorials, dezent aufgeborene Grafikeffekte und sogar eine neue Schiffsklasse, die Korvetten. Der prominenteste Neuzugang sind allerdings die Titanen.

Dabei handelt es sich um riesige Flaggschiffe, von denen jeder Spieler nur eines bauen darf – und das ist auch gut so, denn die Kolosse erweisen sich als ausgesprochen mächtig. So fährt jede der sechs Parteien einen schicken, individuellen Titan mit eigenen Spezialfähigkeiten auf. Für den Bau unserer fliegenden Festung müssen wir allerdings erst mal einen vierstufigen Forschungszweig freischalten, genügend Flotten- und Crewkapazitäten bereitstellen, eine Titanenwerft errichten und Massen an Geld, Ressourcen sowie Geduld aufbringen – denn die Arbeit dauert.

Als Lohn der Mühe winkt ein großes und großartiges Flaggschiff, das oft als letzter Retter in der Not dient. Besonders spektakulär wird es, wenn zwei von Titanen angeführte Flottenverbände aufeinandertreffen – im folgenden Großgefecht hagelt es Explosionen wie Tomaten nach einem schlechten Konzert. Übermächtig sind die Titanen aber nicht, denn an hochgerüsteten Sternenbasen sowie riesigen Flottenverbänden beißen sie sich ohne Unterstützung die Zähne aus. Da stimmt bei aller Größe auch weiterhin die Balance. Unterm Strich erwei-



Unser **Titan** und seine Begleitflotte stürzen sich auf den Gegner.



Über die **Galaxiekarte** verwalten wir unser Imperium.

tert **Rebellion** die Spielmechanik von **Sins of a Solar Empire** also sinnvoll und durchdacht, vom reinen Umfang des Addons dürften Veteranen aber ein wenig enttäuscht sein. Umso mehr, da sie für die Neuerungen noch einmal das 30 Euro teure Komplettpaket kaufen müssen. Patrick C. Lück / GR

TERMIN	PREIS	USK
12.6.2012	30 Euro	ab 12 Jahren

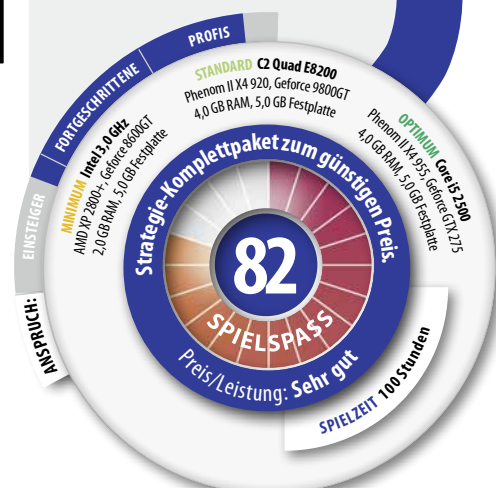
Sins of a Solar Empire Rebellion

Publisher Stardock
Entwickler Ironclad Games
Sprache Englisch
Ausstattung Download

Kopierschutz Steam & Stardock-Account

MULTIPLAYER
SPIELMOD (SPIELER) Maps mit einstellbaren Siegbedingungen (2-10)
SPIELTYPEN Internet, LAN **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 20 Stunden
WERTUNG Befriedigend
 »Die komplexe Mechanik reduziert sich leider oft auf Schnellgeklücke.«

Kategorie	Details	Notiz
GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> ansehnliches Weltall hübsche Effekte aufgeräumte Menüs generell detailliert hässliche Planeten 	6/10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> ordentliche Musik- und Effektkulisse nur wenige Texte vertont Sprachfetzen wiederholen sich ständig 	6/10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> Gegner-KI in sechs Stufen regelbar Rahmenbedingungen individuell einstellbar für Fortgeschrittene und Profis fordernd... für Einsteiger überfordernd 	9/10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> spannende Imperiums-Expansion im Weltall Hauen und Stechen um Planeten mit anderen Völkern große Raumschlachten sterile und leblose Galaxie 	7/10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> Pause und Zeitbeschleunigung Auto-Save Cloud-Save stufenloser Zoom Automatik-Funktionen Interface nicht immer intuitiv aufgebaut 	9/10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> viele Szenarien, Map-Editor sowie Zufallskarten zahllose Einstellmöglichkeiten erhöhter Wiederspielwert dank sechs Rassen kein Völker- oder Schiffseditor 	9/10
STARTPOSITIONEN	<ul style="list-style-type: none"> Startbedingungen zum Teil einstellbar faire Startpunkt- und Planetenverteilung vereinzelt unglückliche Ressourcenverteilung 	9/10
KI	<ul style="list-style-type: none"> schon auf mittleren Schwierigkeitsgraden fordernd zieht Flotten für Entscheidungsschlachten zusammen zieht sich bei Unterlegenheit zurück gelegentlich sinnlose Kleinangriffe 	8/10
EINHEITEN	<ul style="list-style-type: none"> ebenso coole wie mächtige Titanen Korvetten als neue Schiffsklasse Erfahrungszuwachs für Schiffe und Sternenbasen fast alle Typen nützlich 	10/10
ENDLOSSPIEL	<ul style="list-style-type: none"> umfangreicher Forschungsbaum ständiges Abwägen wegen knapper Ressourcen unterschiedliche Strategien möglich Ausbau auf Planetenoberfläche weiterhin mager 	9/10



Endless Space

Am Erstlingswerk des jungen Entwicklerstudios Amplitude durfte die Community aktiv mitwirken. Ist das, was Spieler wollen, tatsächlich das, was Spieler wollen? Von Patrick C. Lück

Genre: Strategiespiel Publisher: Iceberg Interactive Entwickler: Amplitude Studios (Erstlingswerk)
Termin: 4.7.2012 Spieler: 1 bis 8 Sprache: Englisch, Deutsch, Französisch Preis: 30 Euro

GameStar.de/Quicklink/8027

Auf DVD: Test-Video

+ Stärken

- + acht unterschiedliche Rassen plus Editor
- + hohe Spieltiefe
- + unterschiedliche Strategien möglich
- + fordernd

- Schwächen

- Kampfsystem bemüht
- Bedienung und Übersicht verbesserungswürdig

Da haben wir Kritiker ausnahmsweise mal leichtes Spiel. Wenn uns am Weltraum-Strategietitel **Endless Space** etwas nicht gefällt, dann sind daran diesmal nicht die Entwickler schuld, sondern Sie, die Leser beziehungsweise Spieler. Schließlich durfte die Community im Rahmen des »Games2Gether« (siehe Kasten) genannten Design-Prozederes aktiv an der Entstehung des Spiels mitwirken. Also: Selbst schuld, Sie haben es ja nicht anders gewollt!

Nein, ganz so einfach machen wir uns das natürlich nicht, zumal hier von Schuld sowieso keine Rede sein kann, schließlich ist

Endless Space ein durchaus gelungenes Weltraum-Strategiespiel. Denn zum einen wollen auch Spieler, die nicht jeden Tag mit den Entwicklern diskutiert haben, wissen, wie es um **Endless Space** steht, zum anderen steckt in dem Spiel ein ziemlich guter Vertreter der so genannten 4X-Weltraumspiele (wie etwa **Galactic Civilizations**). Deren Genre-König **Master of Orion 2** hat mittlerweile 14 Jahre auf dem Buckel und wartet bislang vergeblich auf eine würdige Ablösung. Noch zum Jahreswechsel enttäuschte das wegen akuten Geldmangels völlig unfertig veröffentlichte **Sword of the Stars 2** die Genre-Fans, aber in diesem Sommer scheint sich die Lage zu bessern. Die Echtzeit-Variante **Sins of a Solar Empire** verfeinerte ihr Kon-

zept im Addon **Rebellion**, demnächst erwartet uns mit **Legends of Pegasus** ein Schwergewicht und Hoffnungsträger aus deutschen Landen, das ebenfalls unter Mitwirkung der Fans entstanden ist. Und jetzt besinnt sich **Endless Space** nicht zuletzt dank des Fan-Inputs ganz auf die Tugenden von Strategie-Klassikern wie **Civilization** und eben **Master of Orion 2**.

Ähnlich wie in diesen Vorbildern wählen wir zu Beginn des Spiels eine von acht Rassen, die sich in ihrer Spielweise zum Teil deutlich voneinander unterscheiden. Die Menschen des aggressiven United Empire setzen beispielsweise auf Wirtschaft und Militär, während die friedliebenden Amöben (!) mehr

So funktionieren die Kämpfe

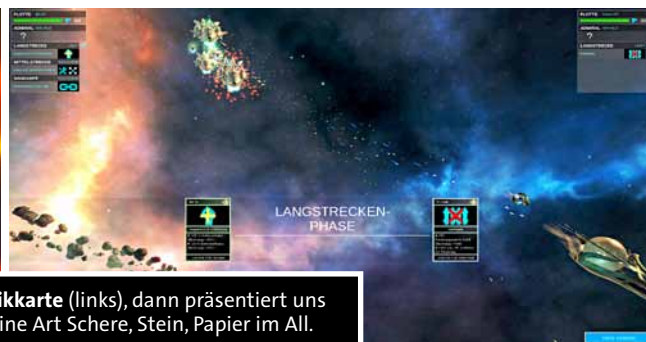
Die Kämpfe in **Endless Space** laufen vollautomatisch ab. Auf Basis der Schiffsausstattung berechnet der Computer den Ausgang der Schlacht. Wer manuell eingreifen will, kann dies in einem Fünf-Phasen-Kampf tun, wobei die erste Phase zur Vorbereitung und die letzte zum Ausklingen dient. Entscheidend sind die drei Abschnitte in der Mitte: Das Gefecht beginnt mit dem Fernkampf, bei dem vor allem Raketen ihr zerstörerisches Potenzial entfalten. In der Mittelstrecken-Phase sind Strahlenwaffen am effektivsten, im Nahkampf schließlich die kinetischen Geschütze. Gegen jeden Waffentyp gibt es eine entsprechende Schutzmaßnahme (etwa Schilde gegen Laser), darauf müssen wir beim Schiffsbau achten.

In jeder Phase können wir zudem eine Aktions-Karte ausspielen, die Boni und Mali für Waffen, Schilde oder andere Spezialfertigkeiten

verteilt. Jede Aktionskarte ist dabei einer bestimmten Ausrichtung zugeteilt (Angriff, Verteidigung, Taktik, Technik, Sabotage) und sticht ihrerseits jeweils eine andere aus. Wenn wir zum Beispiel eine Verteidigungskarte ziehen, die einen »Konter für Angriffe« enthält, können wir die gegnerische Angriffskarte ausstechen und dem Gegner so empfindliche Nachteile beibringen. Umgekehrt läuft es genauso. Wenn weder wir noch der Gegner die passende Konterkarte ausspielen, kommen beide Karten durch. So beeinflussen wir den Schlachtausgang, können aber keine absolute Übermacht ausgleichen. Die KI stellt sich dabei gut auf den Spieler ein. Wer in drei Schlachten hintereinander dieselben Blätter spielt, muss sich nicht wundern, am Ende ausgesiegt zu werden. Insgesamt ein interessantes System, das aber auch viel vom Glück abhängt, die richtige Karte zu erwischen.



Zunächst wählen wir eine **Taktikkarte** (links), dann präsentiert uns das Spiel die Auswirkungen – eine Art Schere, Stein, Papier im All.





Die **Schiffsmodelle** sind äußerst gelungen und detailreich ausgestattet. Nur optisch individualisieren lassen sie sich nicht.

die Diplomatie bemühen. Die Mischung der acht unterschiedlichen Rassen ist bunt und interessant, vom sich immer wieder selbst klonenden Horatio bis zu den Säer-Maschinenwesen, die eben tun, wozu sie programmiert wurden. Wer mit den vorgegebenen Fraktionen nicht zufrieden ist, kann sich im umfangreichen Rassen-Editor sein Wunschvolk sogar selbst zusammenbasteln. Die Hintergründe zu den Rassen sind in knappen und stimmungsvollen Texten ausgeführt, zu Beginn erwartet uns ein Einführungsfilmchen. Doch leider

endet damit jeder Anflug von Story. Über die Spieldauer hinweg bekommen wir von der Identität unserer Rasse nur noch in Form von Vor- und Nachteilen sowie einigen exklusiven

Steuern senken allein reicht nicht

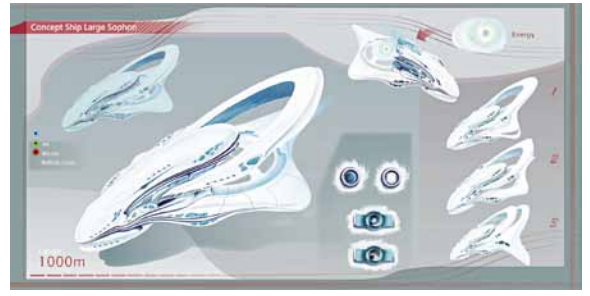
Technologien etwas mit. Ein roter Story-Faden wie die Antaraner aus **Master of Orion 2** fehlt leider.

Dafür spiegelt die KI sehr gut die Eigenschaften der jeweiligen Völker wider. Wer als Gegenspieler vor allem aggressive Rassen wählt, kann sich die Erforschung diplomatischer Errungenschaften sparen und gleich die Rüstungsindustrie vorantreiben. Wählen wir friedliebende Völker, sind Handel und Diplomatie die bevorzugten Optionen. Dabei verhält sich die KI durchaus nachvollziehbar. Besiedeln wir Planeten in unmittelbarer Nähe ihrer Reichsgrenze, antwortet sie darauf ebenso verschuppt wie auf größere Flottenbewegungen. Wer die computergesteuerten Feinde auf den höheren der sieben Schwierigkeitsgrade bezwingen will, muss sich wirklich ins Zeug legen, denn hier verzeihen sie weder Fehler noch Verzögerungen.

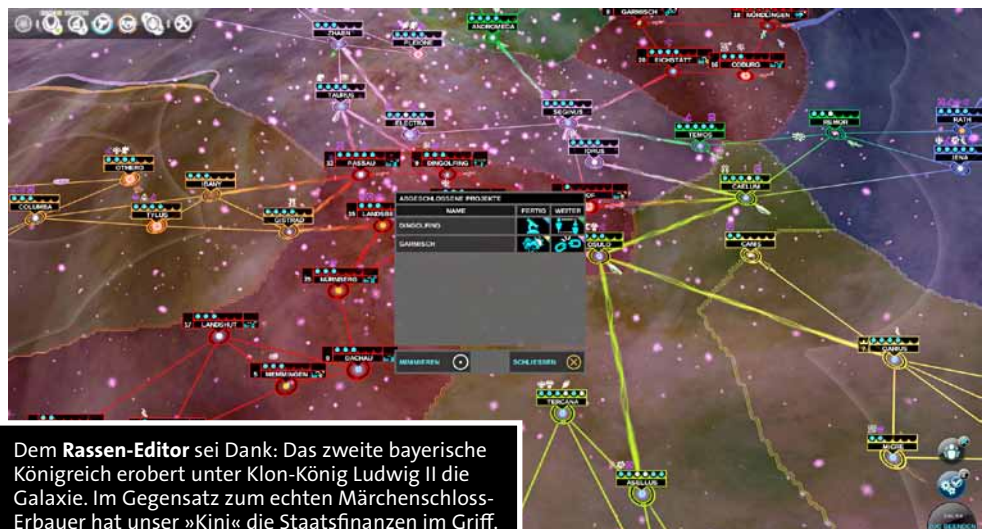
Endless Space ist daher vor allem ein Fest für fortgeschrittene Weltraum-Strategen, denn Einsteiger dürften von der Komplexität zu Beginn etwas überfordert sein. Zwar erklären gut gemachte Tutorial-Bildschirme die wichtigsten Funktionen, bleiben aber entscheidende Informationen schuldig. Den absurd unübersichtlichen Forschungsbaum etwa müssen wir uns über mehrere Partien hinweg selbst erschließen. Erst so lernen wir, welche Projekte tatsächlich notwendig sind und welche nicht. Hat man aber das Prinzip endlich durchschaut, bietet der Technologiebaum Raum für unterschiedliche Strategien. Rüsten wir möglichst schnell unsere Schiffe hoch, setzen wir auf Expansion über Planetenkolonisation, steigern wir unsere Industrie- und Wirtschaftsleistung oder begeben wir uns aufs diplomatische Parkett? Für jede Vorgehensweise gibt's passende Forschungsprojekte, wobei es unserer Erfahrung nach nie schaden kann, über genügend Feuerkraft zu verfügen – man weiß ja nie.

Das Games2gether-Prinzip

Das neugegründete französische Indie-Studio Amplitude setzte bei der Entwicklung von **Endless Space** auf das von ihnen so getaufte »Game2gether«-Prinzip. So blumig umschreiben die Designer die aktive Miteinbeziehung der Community in den Entwicklungsprozess. Neben dem üblichen Forums-Feedback dienten vor allem Abstimmungen über Design-Entscheidungen als Grundlage für die Gestaltung des Spiels. Je aktiver ein Mitglied sich beteiligte, umso mehr Gewicht wurde seiner Stimme verliehen. Aber auch Konzepte oder Grafiken, die ihren Weg ins fertige Spiel fanden, stellten aktive Community-Mitglieder her. Doch mit dem Verkaufsstart ist die Arbeit nicht erledigt. Noch immer gibt es Abstimmungen und Diskussionen über weitere Verbesserungen. Soll es zum Beispiel eine »Auto-Explore«-Funktion für Flotten geben? Ähnlich wie viele Crowdfunding-Projekte setzt auch das »Games2gether«-Prinzip auf den Enthusiasmus und die Hilfsbereitschaft von Spielefans, die »ihre« Spiele verwirklicht sehen wollen. Es liegt bei jedem Spieler selbst, ob er dies als unbezahlte Arbeit (sprich: Ausbeutung) oder lohnende Investition in sein Lieblings-Hobby ansieht.



Die grundsätzliche Spielmechanik lässt sich als eine gelungene Mischung aus **Master of Orion 2** und **Civilization** beschreiben. Rundenweise kolonisieren und verwalten wir in einer Galaxis Sonnensysteme, die im Idealfall gleich mehrere Planeten aufweisen. Planeten wie Systeme können wir dann über zahlreiche Verbesserungen ausbauen. So steigern wir die Produktion von Nahrung, Industrie, Forschung und Dust (der Währung des Spiels). Außerdem können wir uns am Terraforming sowie an Verteidigungsanlagen versuchen und



Dem **Rassen-Editor** sei Dank: Das zweite bayerische Königreich erobert unter Klon-König Ludwig II die Galaxie. Im Gegensatz zum echten Märchenschloss-Erbauer hat unser »Kini« die Staatsfinanzen im Griff.



Starkes Debüt

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Endless Space ist (noch) nicht perfekt, aber auf dem Weg dahin bereits ein gutes Stück vorangekommen. Für ein Erstlingswerk ist das Spiel erstaunlich komplex, fordernd und motivierend. Außerdem hat es sich als überraschend bug-frei erwiesen, was so kurz nach dem Release heutzutage (leider!) keine Selbstverständlichkeit ist. Wem die Echtzeit-Komponente bei Sins of a Solar Empire zu stressig ist und wer auf ein ausgefeiltes Kampfsystem nicht allzu viel Wert legt, sollte sich Endless Space in jedem Fall anschauen. Für einen günstigen Preis gibt es hier zig Stunden Weltraum-Spielspaß. Und wenn das nicht reicht, der kann sich gerne bei den Entwicklern melden und an der Weiterentwicklung mitfeilen. Das Spiel hat es verdient. Und die Spieler auch.

Helden anheuern, die Systeme oder Flotten stärken. Stets müssen wir dabei die Akzeptanz der Bevölkerung des Systems im Auge behalten. So wie es bei **Civilization** zu Revolten unzufriedener Bürger kommt, müssen hier mit Streiks rechnen, die die Produktion zum Stillstand bringen. Schließlich lebt niemand gerne auf einem verstrahlten Lava-brocken. Die Zufriedenheit können wir entweder über teure Verbesserungen anheben, oder wir senken die Steuern. Ganz wie im

Aufbau vs. Zufriedenheit

echten Leben sorgt das zwar kurzfristig für mehr Akzeptanz, aber wenn wegen fehlender Steuereinnahmen die Investitionen stocken, dann gucken alle blöd aus der Wäsche. Hier müssen wir also stets die Balance zwischen Aufbau und Zufriedenheit wahren.

Wichtige Infos wie die Zufriedenheit und deren Gründe suchen wir allerdings mü-

sam aus einem Planetensystem-Untermenü heraus, denn Warnmeldungen über streikende Systeme suchen wir vergeblich. Womit wir beim Interface wären. Das funktioniert im Grundsatz sehr flüssig und übersichtlich, weist aber im Detail kleinere Mängel auf. So können wir den an **The Witcher 2** erinnernden Forschungsbaum in drei Zoomstufen erkunden, von denen aber keine ideal ist. Die höchste gibt alle wichtigen Infos preis, lässt aber die Übersicht vermissen, während die niedrigste wegen mangelnder Informationen praktisch komplett nutzlos ist. Ähnlich verhält es sich mit den Zoomstufen auf der Galaxiekarte. Auch die Flottenverwaltung erweist sich als etwas fummelig, der Schiffseditor als unübersichtlich. Aber das ist Kritik auf relativ hohem Niveau, da sich die restlichen Elemente des Spieles recht einfach und intuitiv steuern lassen.

Grafisch ist **Endless Space** (für das Genre) recht hübsch geraten, vor allem die Schiffsmodelle gefallen uns sehr. Allerdings können wir die Schiffe optisch weder individualisieren noch einfärben, was sie etwas zu austauschbar macht. Und bei den großen Partien geht im späteren Spielverlauf die Performance etwas runter. Kein Wunder, machen doch alle Parteien ihre Züge gleichzeitig. Bei fortgeschrittenen Spielständen fällt so eine Menge Rechenarbeit an, die sich in teils heftigen Rucklern niederschlägt.

Etwas zu sehr vereinfacht haben die Entwickler das Kampfsystem (siehe Kasten). Das basiert im Wesentlichen auf ausgewürfelten Kämpfen, basierend auf den Statistikwerten der Schiffe. Wer manuell in die Schlacht eingreift, kann über ein Kartenspiel nach Stein-Schere-Papier-Prinzip den Verlauf noch etwas beeinflussen. Hier wird also auf einen wertegestützten Zufallskampf noch ein Glücksspiel obendrauf gepfropft. Das ist Geschmackssache, öffnet aber dem Glücksfaktor sowie »Speichern-Kämpfen-Laden«-Strategien Tür und Tor. Doch auch für Freunde von eher fähigkeitenbasierten Auseinandersetzungen besteht noch Resthoffnung. Denn auch nach dem Release verbessern die

Entwickler zusammen mit der aktiven Community das Spiel noch weiter. Wenn sie jetzt noch gemeinsam die wenigen Schwächen wie die Kämpfe oder die Bedienungsfehler in den Griff kriegen, dann könnte bald die Wachablösung für **Master of Orion 2** da sein – sie haben es ja so gewollt! [PCL](#) / [MT](#)

TERMIN 4.7.2010 PREIS 30 Euro USK ab 12 Jahren

Endless Space

Strategiespiel

Publisher Iceberg Interactive
Entwickler Amplitude Studios
Sprache Englisch, Französisch, Deutsch
Ausstattung Keine Angabe

Kopierschutz Steam

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Maps mit einstellbaren Siegbedingungen (2-8)
SPIELTYPEN Internet **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 30 Stunden
WERTUNG Befriedigend
»Nix für Schnellspieler. Spielersuche zäh, am besten geht's mit Freunden.«

GRAFIK

- hübsche und detaillierte Schiffsmodelle
- ordentliche Weltalldarstellung
- Planeten verändern sich in der Nahansicht
- mäßige Effekte
- vielen austauschbar

SOUND

- gute Sound- und Effekt-Kulisse
- keine Sprachausgabe

BALANCE

- sieben gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade
- viele Einstellmöglichkeiten
- fordern für Fortgeschrittene und Profis ...
- ... überfordernd für Einsteiger

ATMOSPHERE

- motivierendes Expansionsrennen in der Galaxis
- stimmungsvolle Rassen-Hintergründe ...
- ... die im Spiel kaum zum Tragen kommen
- keine echte Story
- dröge Schlachten

BEDIENUNG

- Autosave
- automatische KI-Verwaltung
- im Prinzip aufgeräumtes und sortiertes Interface ...
- ... das in vielen Details fummelig geraten ist
- teils fehlende Feedbacks

UMFANG

- acht Rassen plus Rassen-Editor sorgen für riesigen Wieder-spielwert
- Schiffseditor
- enorme Spieldauer
- nur wenige Galaxien zur Auswahl

STARTPOSITIONEN

- fair designte Galaxien, zum Teil mit separaten Armen
- Wurmlocher sorgen in den ersten Runden für Schutz
- Startbedingungen einstellbar

KI

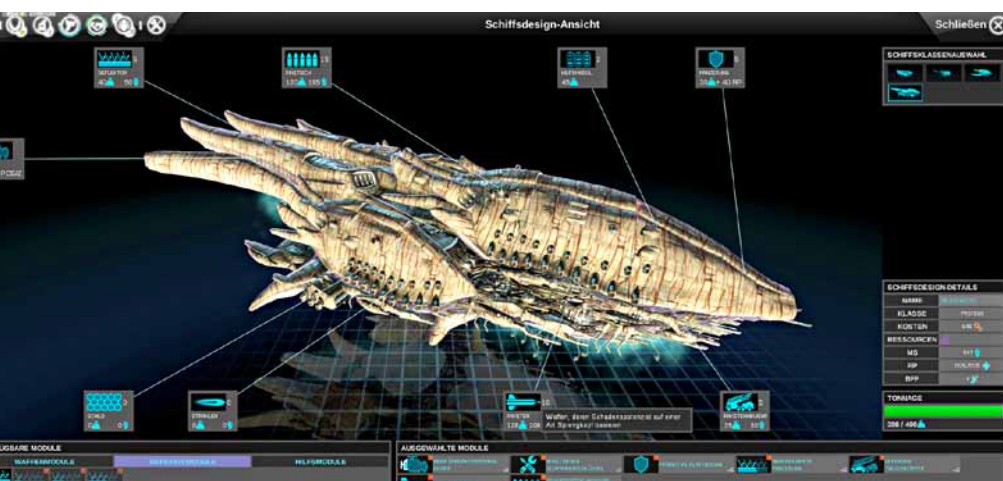
- schon auf mittleren Schwierigkeitsgraden fordernd
- gibt gut die Eigenheiten der Rasse wieder
- handelt nachvollziehbar in der Diplomatie
- gelegentlich sinnlose Kleinangriffe

EINHEITEN

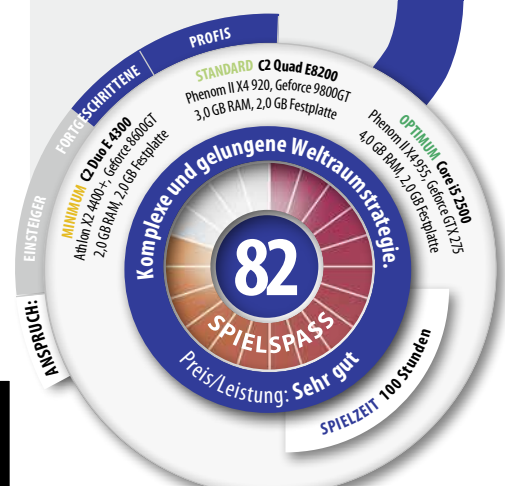
- zahllose Verbesserungen für Planetensysteme
- mehrere Schiffsklassen
- Helden
- Schiffseditor für individuelle Ausrüstung ...
- ... aber nur drei Waffentypen

ENDLOSSPIEL

- riesiger Forschungsbaum
- unterschiedliche Strategien möglich
- Planeten-Akzeptanz sehr wichtig
- glücks- und zufallsbasiertes Kampfsystem



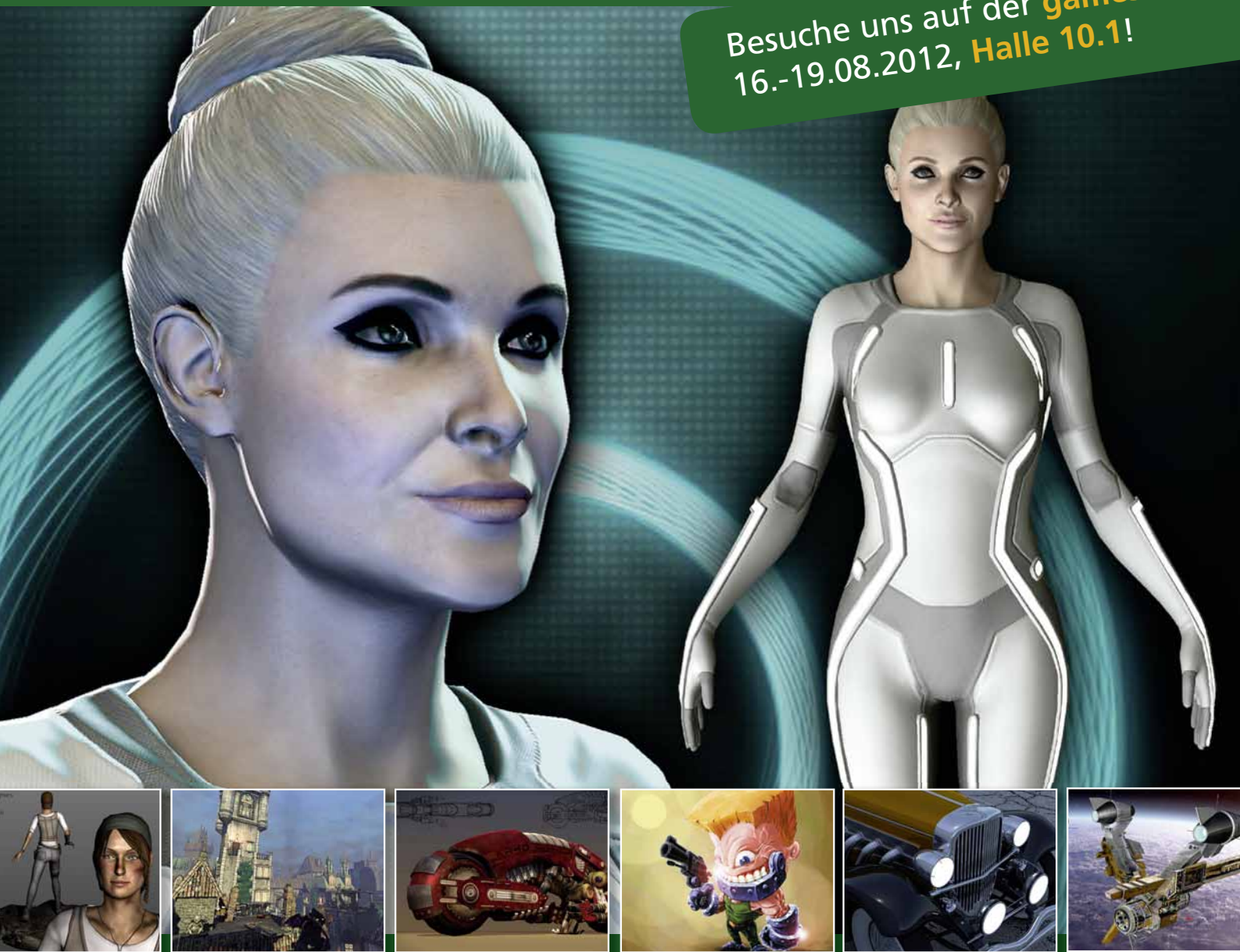
Im **Schiffs-Editor** basteln wir unsere Traumschiffe zusammen. Im Grunde einfach zu bedienen, nimmt allerdings das eher unbedeutende Bild den meisten Platz ein, während die wichtigen Icons und Statistiken an den Rändern schwer zu entziffern sind.



LERNE VON DEN BESTEN!

Europas führende Schule für interaktive Unterhaltungsmedien – gegründet 2000.

Besuche uns auf der **gamescom**,
16.-19.08.2012, **Halle 10.1!**



GAME DESIGN
GAME ART & ANIMATION
GAME PROGRAMMING
GAME PRODUCTION

FILM ART & ANIMATION
INTERACTIVE AUDIO DESIGN
COMIC DESIGN

START APRIL & OKTOBER!
GAMES-ACADEMY.DE

☎ 0180 500 42 80

14 CENT AUS DEM DT. FESTNETZ





Im Mittelpunkt der Episode stehen zwar die zwischenmenschlichen Probleme, ungefährlich werden die **Zombies** dadurch aber nicht.



Die **Quicktime-Events** sind zwar simpel, aber gut inszeniert.

The Walking Dead Starved for Help

Die zweite Episode des interaktiven Zombie-Adventures legt gegenüber der Einstiegsfolge noch mal eine kleine Schippe obendrauf. Indem man die Untoten etwas in den Hintergrund rückt. Von Sebastian Klix

Genre: **Adventure** Publisher: **Telltale** Entwickler: **Telltale** (**Tales of Monkey Island: Season One**, GS 02/11: 77 Punkte)
Termin: **29.6.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **25 Euro** (für alle Episoden)

GameStar.de/Quicklink/8026

Auf DVD: Test-Video

Einen Monat länger als geplant mussten wir uns nach dem gelungenen Einstieg **A New Day** auf **Episode 2: Starved for Help** des interaktiven Zombie-Adventures **The Walking Dead** gedulden. Die zusätzliche Wartezeit hat sich aber wenigstens gelohnt: **Starved for Help** steht Episode 1 nicht nur in nichts nach, es setzt bei einigen Qualitäten sogar noch einmal eins obendrauf. Das beginnt schon bei der grundlegenden Thematik des Spiels. Denn auch wenn die Zombies nach wie vor über die postapokalyptische Erde wandern, so liegt das Hauptproblem von Protagonist Lee, seinem Mündel

Clementine und den restlichen Überlebenden woanders: bei den Menschen.

In Spielzeit sind inzwischen drei Monate ins Land gekrochen. Die Überlebenden der Zombie-Apokalypse rund um Hauptakteur Lee Everett haben ein Motel in eine improvisierte Festung umgewandelt. Das einzige große Ziel: überleben. Was angesichts der Umstände aber nicht so einfach ist. Obendrein kommt es zu Spannungen zwischen den Charakteren. Und dann wäre da noch

der bereits im Titel angedeutete Hunger, der zu noch mehr Spannungen führt. Eine unserer ersten Aufgaben in **Starved for Help** reibt es uns so richtig rein: Wir sollen entscheiden, welche der Überlebenden, inklusive der Kinder, essen dürfen. Zum einen unterstreicht dies die Ausweglosigkeit, in der sich Lee & Co. befinden, zum anderen ist dies nur eine der diversen Entscheidungen, die wir auch in dieser Episode treffen müssen und welche Einfluss auf den weiteren Handlungsverlauf haben können. Das reicht

⊕ Stärken

- + beklemmende Atmosphäre
- + unangenehme Entscheidungen
- + glaubwürdige Charaktere

⊖ Schwächen

- spielerisch anspruchslos
- knappe Spielzeit

Wo kaufen?

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



Kann **Protagonist Lee** (links) den neu hinzugestoßenen Überlebenden vertrauen?



Von Monstern und Zombies

Sebastian Klix
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Bei *Starved for Help* saß ich bereits nach fünf Minuten schweißgebadet vor dem Bildschirm, da ich vor Situationen und Entscheidungen gestellt wurde, die mir ein äußerst mulmiges Gefühl im Magen bescherten. Die Spiele, die das in den letzten 15 Jahren geschafft haben, kann ich an einer Hand abzählen. Bei der Handlung sind die Entwickler zudem den mutigen Schritt gegangen und haben dieses Mal nicht die Untoten in den Mittelpunkt gestellt, sondern die Konfrontationen zwischen den Überlebenden – vorlagengetreu und gelungen. Her mit der nächsten Episode, ich will wissen, wie es weiter geht!

erneut von »Wer hat mich lieb und wer nicht?« bis hin zu Kalibern der Marke »Wer darf leben und wer muss sterben?«. Und gerade die Letzteren fallen dabei noch mal einen Tick härter, überraschender und auch schockierender aus als noch in *A New Day*.

Bereits in den ersten paar Minuten stellt uns *Starved for Help* (gerne unter Zeitdruck) vor Situationen, bei denen wir ein mehr als mulmiges Gefühl im Bauch haben. Episode 2 legt also von Beginn an ordentlich los. Logisch, muss sie sich doch nicht mehr auf die Einführung der Charaktere konzentrieren, abgesehen natürlich vom ein oder anderen Neuzugang. Bei so banal anmutenden Aufgaben wie der Essensausgabe bleibt es also nicht. In der Überlebenden-Gruppe gibt's auch grundsätzliche Reibereien darum, wer das Sagen hat und bestimmt, wo's lang geht. Außerdem treiben sich kaltblütige Banditen in den Wäldern herum, und obendrauf lauert auch noch eine Portion Rassismus an der einen oder anderen Ecke. Bei derartigen Problemen aus den »eigenen Reihen« verkommen die Zombies fast schon zur Nebensache. Fast, denn dadurch gera-

ten die Hirnfresser-Attacken nur noch überraschender. Da erscheint es für Lee und seine Gefährten wie ein Wink des Himmels, als plötzlich ein Brüderpaar beim Motel Halt macht und der Gruppe das Paradies in Aussicht stellt. Die wohnen mit ihrer Mutter auf einer gut gesicherten, idyllischen Farm, auf der reichlich Essensvorräte lagern. Lee und Gespann sind herzlich eingeladen, an der gedeckten Tafel Platz zu nehmen, bis ... Klar, dass die Sache einen Haken hat.

Bei der Spielmechanik an sich hat sich gegenüber *A New Day* praktisch nichts verändert. Nach wie vor besteht unsere Hauptaufgabe zum einen darin, oftmals unter Zeitdruck Dialoge mit unseren Mitmenschen zu führen. Antworten wir etwa zu spät, denkt sich unser Gegenüber irgendwann seinen Teil selbst – und reagiert. Zum anderen absolvieren wir erneut immer wieder gelungene Quicktime-Events, in denen wir vorrangig gegen Zombies um unser Überleben kämpfen. Die sind zwar nicht wirklich herausfordernd, vor lauter Schreck haben wir während des Tests aber hin und wieder schlicht vergessen, die richtige Taste zu drücken, was definitiv für die Inszenierung spricht. Hier herrscht Spannung pur! Selten werden auch äußerst simple, wenn auch logische »Rätsel« eingestreut. Nach wie vor richtet sich *The Walking Dead* aber nicht an Freunde klassischer Adventures, die

eine Kopfnuss nach der nächsten knacken wollen, sondern möchte

eine intensive und erwachsene, interaktive Geschichte erzählen – und das gelingt dem Spiel auch mit Bravour.

Technisch präsentiert sich *Starved for Help* ebenfalls wie Episode 1, im Positiven wie im Negativen. Doch obwohl immer wieder mal weniger hoch aufgelöste Texturen und die eine oder andere detailarme Ecke aus der grundsätzlich gelungenen Cel-Shading-Optik hervorstechen, schafft es *The Walking Dead* auch manchmal, regelrechte Gemälde auf den Bildschirm zu zaubern. Insgesamt steht Episode 2 ihrer Vorgängerin also in

Zwischen Essenslieferung und blauen Bohnen



Unter den Überlebenden hängt der Haussegen schief.

nichts nach und liefert sogar ein paar packende Momente mehr ab. Dafür ist die Anzahl der unterschiedlichen Schauplätze recht überschaubar, und einige Ereignisse in der Handlung sind zumindest zu errahnen. Wenn Telltale jetzt noch für die folgenden Episoden ein wenig an der immer noch etwas ungenauen Steuerung arbeitet und vielleicht noch ein paar mehr Polygone verbrät, gäbe es an *The Walking Dead* fast nichts mehr auszusetzen – außer natürlich für die Rätselfreunde unter uns. **SKX**

TERMIN 29.6.2012

PREIS 25 Euro (alle Episoden)

USK ab 18 Jahren

The Walking Dead

Starved for Help

Publisher Telltale
Entwickler Telltale
Sprache Englisch
Ausstattung (Download)
Kopierschutz Steam

GRAFIK

- gute Gesichtsanimationen
- vorlagengetreuer Comiclook
- gelegentliche Detailarmut und mäßige Texturen
- etwas abgehackte Bewegungsanimationen

SOUND

- gute englische Sprecher
- sparsamer, aber gekonnter Einsatz von Effekten und Musik
- nicht einmal mehrsprachige Untertitel

BALANCE

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

ATMOSPHÄRE

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

BEDIENUNG

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

UMFANG

- dank Dialoge und Entscheidungen hoher Wiederspielwert
- episodenbedingt sehr kurze Spielzeit

HANDLUNG

- spannend und beklemmend inszeniert
- Entscheidungen und Konsequenzen
- keine Vorkenntnisse über Comic oder Serie nötig ...
- ... und trotzdem genug Aha-Momente für Fans

CHARAKTERE

- interessanter Haupt-, gut besetzte Nebencharaktere
- glaubwürdige und nachvollziehbare Charakterzeichnung
- manchmal etwas klischeehaft

DIALOGE

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

QUICK-TIME-EVENTS

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

7/10

9/10

8/10

10/10

7/10

4/10

10/10

7/10

10/10

10/10

PROFIS

STANDARD C2 Duo E6600

AMD A64 6000+, Geforce 8800 GTS

3,0 GB RAM, 2,0 GB Festplatte

OPTIMUM C2 Duo E6600

Phenom II X2-260, Geforce 8800 GTS

3,0 GB RAM, 2,0 GB Festplatte

MINIMUM P2 2 GHz

AMD XP 1600+, Geforce 8800 GTS

2,0 GB RAM, 2,0 GB Festplatte

82

HAÛT DAS NIVEAU DER ERSTEN EPISODE.

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Befriedigend

SPIELZEIT 2 Stunden

ANSPRUCH

EINSTIEGER

Freispiele

Mass Effect 3 Extended Cut

Mit dem kostenlosen DLC schreibt Bioware das kontrovers diskutierte Ende seines Action-Rollenspiels zwar nicht um, verleiht ihm aber mehr Tiefe und Logik.

DLC

WAS **DLC für Mass Effect 3** WER **Bioware** WO **Gamestar.de/Quicklink/7230**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Das Ende von **Mass Effect 3** wurde in Fan-Kreisen viel diskutiert und noch viel mehr kritisiert. Zu uninspiriert hätte der Entwickler Bioware sein Science-Fiction-Epos zum Abschluss gebracht, zu viele Fragen unbeantwortet gelassen. Als der Community-Sturm seinen Höhepunkt erreichte, gelobte Bioware Besserung und veröffentlichte am 26. Juni den so genannten **Extended Cut**, ein kostenloser DLC, der das Finale des Rollenspiels besser erzählen soll.

Der Extended Cut beginnt kurz vor der finalen Konfrontation mit Shepards Gegenspieler. Statt zusätzlicher Spielabschnitte fügt der DLC lediglich eine Reihe von Dialogen und Zwischensequenzen ein, um diverse, für Fans bislang eher undurchsichtige Ereignisse zu beleuchten. Die neuen Clips sorgen dafür, dass die **Mass Effect**-Trilogie insgesamt besser ausklingt. Bioware nimmt sich mehr Zeit, die dramatischen Ereignisse wirken zu lassen und zeigt in zusätzlichen Szenen, was mit den Hauptfiguren und den Völkern passiert, die in den Konflikt involviert sind. Ob einem dieser Ausblick gefällt, bleibt indes fraglich. Bioware hat keines der drei möglichen und von den Fans kontrovers diskutierten Enden verändert. Zwar gibt es nun ein viertes, optionales Finale, doch auch das liefert nicht das große Happy End, das sich viele Anhänger nach sechs Jahren des Kampfes gegen die Reaper gewünscht hätten.



Neue **Spielabschnitte** gibt es im Extended Cut nicht.

Klasse: Der **Extended Cut** stopft einige vermeintliche Logiklöcher in der Geschichte. So klären die neuen Clips unter anderem, was Normandy-Pilot Joker während des letzten Gefechts treibt oder wie es Shepards Teamkameraden geschafft haben, an einem Ort aufzutauchen, an dem sie eigentlich gar nicht sein dürften. Auch wenn es verwundert, dass derartige Fragen erst durch einen DLC beantwortet werden müssen, finden wir: Besser spät als nie. Und auch wenn beinharte **Mass Effect**-Fans mit dem Ausgang der Geschichte nach wie vor



Der DLC erklärt, was **Joker** während des letzten Gefechts treibt.

nur bedingt zufrieden sein dürften, so hat es Bioware mit dem **Extended Cut** immerhin geschafft, »seine« Vision des Finales nachvollziehbarer zu gestalten. Das allein schon macht den DLC zur Pflicht-Installation. **DM**

Fazit: Ein Muss für Fans

SimCity Social

**Social
Game**

WAS **Aufbauspiel** WER **Maxis** WO **Gamestar.de/Quicklink/7946**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Vom Dorf zur Stadt. Schon im Namen **SimCity Social** hat Electronic Arts sein ambitioniertes Ziel verpackt, dem übergroßen Konkurrenten **CityVille** auf Facebook den Rang abzulaufen. Auf den ersten Blick scheint der Plan aufzugehen. Maxis' Aufbauspiel ist hübscher und bietet mehr Interaktionsmöglichkeiten als das Zynga-Vorbild. Auf Dauer spult aber auch **SimCity Social** die für solche Spiele üblichen, ewig gleichen Klick-Mechanismen ab. Die kurzweiligen Quests sowie die ständigen Belohnungen motivieren zwar. Schon nach kurzer Zeit kommt man aber nur noch dann voran, wenn man die Pinnwände seiner Freunde laufend mit Anfragen zukleisert. Zudem krankt **SimCity Social** derzeit noch an diversen (Absturz-)Bugs sowie der schwachen Performance. Tipp: Wechseln Sie in den Vollbild-Modus, dann läuft das Programm flüssiger. Fans von **CityVille** mit Lust auf ein neues Städtebau-Spielchen können aber trotz der Fehler mal Probe regieren. **DM**

Fazit: Für kontaktfreudige Bürgermeister

SimCity Social sieht aus wie CityVille und spielt sich auch fast so.



Auto Club Revolution

Free2Play

WAS **Rennspiel** WER **Eutechnyx Limited** WO **Gamestar.de/Quicklink/7601**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**



Eutechnyx präsentiert mit der Rennsimulation **Auto Club Revolution** eine unterhaltsame Mischung aus Client- und Browser-Spiel. Während wir den Client für das eigentliche Renngeschehen benötigen, werkeln wir im Browser an Fahrzeuganpassungen oder treten mit der Community in Kontakt. Dank der übersichtlichen Menüs finden wir bereits nach kurzer Zeit genügend Mitspieler für spannende Kopf-an-Kopf-Rennen. Für die grafisch hübschen Turniere erhalten wir Credits, die wir beispielsweise für Tuningteile verbraten. Rennspiel-Neulinge freuen sich über zuschaltbare Fahrhilfen. Wer keine Lust auf Multiplayer hat, der muss seine Runden alleine in Zeitrennen drehen, eine KI fehlt nämlich. Außerdem erhalten wir nur wenige der lizenzierten Flitzer kostenlos. Wer sich also gerne einen Ford GT in die virtuelle Garage stellen will, der muss dafür mit barer Münze löhnen. **FH**

Fazit: Unbedingt antesten!

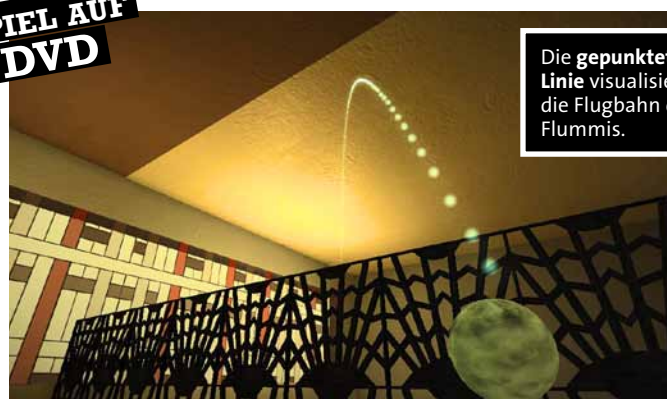
Sphere

Freeware

WAS **Knobelspiel** WER **Team Sphere**
WO **Gamestar.de/Quicklink/7947**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Bei **Sphere** kommen Erinnerungen hoch. Erinnerungen an die Zeit, in denen ein Flummi reichte, um uns stundenlang zu beschäftigen. Naja, meist eher minutenlang, denn die kleinen Dinger waren immer so schnell verschwunden. In **Sphere** spielen wir nun ebenfalls mit einem Flummi. Der ist zwar virtuell, kommt uns aber wenigstens nicht abhanden. Anfangs scheint das Spielprinzip recht unspektakulär: In der Ego-Perspektive werfen wir den Flummi gegen Wände und Ecken, um Schalter zu betätigen und so weiterzukommen. Nach kurzer Zeit überrascht aber ein Twist: Unser Kautschukbällchen wird magisch aufgeladen, sodass unsere Spielfigur fortan der Flugbahn der Kugel folgt, sowie wir sie geworfen haben. Ein einfaches Praxisbeispiel: Ein hoher Zaun versperrt uns den Weg. Wir werfen also erst den Flummi in hohem Bogen drüber und folgen dann der exakten Flugbahn auf die andere Seite. So leicht bleibt es freilich nicht, alsbald müssen wir buchstäblich um viele

**SPIEL AUF
DVD**



Ecken denken. Allerdings nur rund 30 Minuten lang – das tolle **Sphere** ist leider viel zu schnell vorbei. Bitte weiterentwickeln! **MW**

Fazit: Unbedingt spielen!

Angry Birds Friends

**Social
Game**

WAS **Geschicklichkeitsspiel** WER **Rovio Entertainment** WO Gamestar.de/Quicklink/7949
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Angry Birds als Social-Game? Wie soll man denn mit seinen Freunden kooperieren, wenn es nur darum geht, Schweine mit Vögeln abzuschießen? Die simple Antwort: gar nicht. Ihre Facebook-Freunde dienen in **Angry Birds Friends** lediglich als Ansporn, deren High-scores zu knacken. Und das ist kniffliger, als es klingt. Denn wo das Original-**Angry Birds** schon recht anspruchsvoll ausfällt, setzt **Friends** in den über 100 neuen Levels noch einen drauf. Gut, dass wir im Facebook-Ableger auf diverse Spezialwaffen zurückgreifen können, etwa eine riesige Rakete, die das komplette Areal in Schutt und Asche legt. Das Prekäre dabei: Sind die Boni aufgebraucht, müssen wir das Kontingent durch echtes Geld wieder aufstocken. Oder versuchen, die bockschweren Missionen ohne Hilfe zu schaffen. Da wünscht man sich schon fast die Möglichkeit zurück, seine Freunde mit Pinnwand-Anfragen nerven zu können. **DM**

Fazit: Für nervenstarke Schweinejäger



Angry Birds Friends ist weit kniffliger als sein großer Bruder.

C&C Tiberium Alliances

**Browser-
spiel**

WAS **Strategiespiel** WER **EA Phenomic** WO Gamestar.de/Quicklink/7951 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**



In unserer **Basis** holen wir Rohstoffpakete ab, werten Gebäude auf oder bauen neue.

Command & Conquer: Tiberium Alliances mischt Tower Defense mit Aufbaustrategie auf vier Ebenen. Auf einer großen Karte (Ebene 1) sehen wir die verschiedenen Basen und Banditenlager und koordinieren die Angriffe. In einer unserer Basen (Ebene 2) ziehen wir Gebäude hoch, die uns Rohstoffe einbringen. Die dritte und vierte Ebene bilden den Tower-Defense-Part, in dem wir Verteidigung und Angriffstruppen zusammenstellen. Die Kämpfe laufen dann ähnlich wie in **Clash of Heroes** ohne unser Zutun ab. **C&C: Tiberium Alliances** versorgt uns mit jeder Menge Missionen und Belohnungen, sodass wir immer wieder reinschauen und darin hängen bleiben. Da sich die Mechanik ganz auf Krieg, Basisaufbau und Forschung konzentriert, bleibt die Übersicht, aber auch die taktische Tiefe gewährleistet. Auch wenn sich dieses **C&C** so gar nicht wie ein echtes **C&C** spielt, sollten Strategiefans mal reinschnuppern. **MAX**

Fazit: Unbedingt antesten!

El Dorado

Freeware

WAS **Geschicklichkeitsspiel** WER **Realtroll** WO Gamestar.de/Quicklink/7847
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

El Dorado lässt sich theoretisch in unter zehn Minuten meistern. Wir haben trotzdem mindestens zwei Stunden damit verbracht, bis zum Abspann zu spielen. Denn **El Dorado** ist unfassbar schwierig, ja geradezu unfair. Denn: Jeden der zehn Abschnitte müssen wir in unter einer Minute abschließen. Das Ziel ist immer ein Edelstein, den der chronisch blanke Held Hernando einsammeln muss. Auf dem Weg dorthin gibt es aber unzählige Möglichkeiten, das Zeitliche zu segnen, und **El Dorado** verzichtet auf jeglichen Hinweis, was denn nun gefährlich ist und was nicht. Nicht zuletzt die witzigen Arten zu sterben, motivieren aber immens: Von Steinen erschlagen, von einem Drachen zerbrützelt, von einem Vogel zu Tode gepickt oder von einem Eingeborenen zerstampft – das Ableben kommt überraschend, aber immer mit einer urkomischen Animation. Ein spaßiger Zeitvertreib für die Mittagspause. **MW**

Fazit: Toll für zwischendurch

**SPIEL AUF
DVD**



Schon im **ersten Level** erwarten Hernando mindestens vier Todesarten – und das ist noch der leichteste Abschnitt.



COMBAT READY!

Kaufen Sie beim mehrfachen Testsieger* - sofort lieferbar!

Topseller 1 AMD FX6100 7750 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 7750
- 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 HD7750 500GB



INTEL Core i5 2500 4x 3.30 GHz
8192MB DDR3 1333Ram
1024MB ATI HD7750
500 GB HDD



- GIGABYTE GA-H67MA-USB3-B3 H67 LGA 1155
- Intel® Core™ i5 2500 4x 3.40 GHz 6MB
- 8192MB DDR3-1333 Samsung Kit
- 1024MB ATI Radeon HD 7750
- 500GB HDD
- 450W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x LG DVDRW

659.95
oder 36x 21,30 € 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, 1700h/1600v, 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 i7-3770 HD7850 1.0TB 8GB



Intel® Core i7 Processor i7-3770
8192MB DDR3 1600 Ram
2048MB ATI HD 7850
1.0 TB SATA III HDD



- GIGABYTE GA-Z77M-D3H mit Intel Z77 Chipsatz
- Intel® Core™ i7 Processor i7-3770 4x 3.4GHz
- 8192 MB DDR3-1600 Kingston KIT
- 2048MB ATI Radeon HD 7850
- 1.0 TB SATA III HDD
- 550W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x LG DVDRW

1049.95
oder 36x 33,80 € mtl.*

COMBAT READY! PC System i5-3550 HD7870 IceQX Turbo



Extrem
Leise bei hoher
Leistung

Intel® Core i5 Processor i5-3550
8192MB DDR3 1600 Ram
2048MB ATI HD 7870
1.0 TB SATAIII HDD



- GIGABYTE GA-Z77M-D3H mit Intel Z77 Chipsatz
- Intel® Core™ i5 Processor i5-3550 4x 3.3GHz
- 8192 MB DDR3-1600 Kingston KIT
- 2048MB HIS ATI Radeon HD 7870 IceQX Turbo
- 1.0 TB SATA III HDD inkl. Silence Kühler
- 550W be quiet! 80Plus Netzteil
- 64GB Samsung SSD
- 22x LG DVDRW

1199.95
oder 36x 38,70 € mtl.*

COMBAT READY! PC System i7-3930K GTX560 1.0TB 16GB



INTEL Core i7 3930 6x 3.2 GHz
16384MB DDR3 1333Ram
3072MB nVidia GTX560
1.0 TB SATAIII HDD



- GIGABYTE GA-X79-UD3 X79 LGA 2011
- Intel® Core™ i7 Processor i7-3930K
- 8192MB 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 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!

Drakensang Online

Der Free2Play-Neustart der Rollenspielserie verlief vor einem Jahr eher holprig, ist inzwischen aber mit über 8,5 Millionen registrierten Freizeithelden mächtig ins Rollen gekommen. Was ist passiert?! Von Heiko Klinge



Die PvP-Modi wie **Capture-the-Flag** sind prinzipiell unterhaltsam, leiden aber immer wieder an unfair zusammengewürfelten Teams.



Unsere **Waldläuferin** setzt im Kampf mit einem Bossgegner auf eine Pilzfalle und ihren Präzisionsschuss.

Kontrollbesuch

WAS **Action-Rollenspiel** WER **Bigpoint Berlin**
WO **GameStar.de/Quicklink/7155** GELD **kostenlos**

Auf DVD XL: Kontrollbesuch-Video

Als **Drakensang Online** im Juli 2011 erschien, hatte es mit seinen Serienvorgängern **Drakensang** und **Drakensang: Am Fluss der Zeit** ungefähr so viel gemein wie **Diablo 3** mit **Dragon Age**. Die schlechte Nachricht für Fans der Reihe: Daran hat sich nichts geändert. Nach wie vor metzelklicken wir uns in klassischster Action-Rollenspiel-Bauart durch Hundertschaften an Monstern, hamstern tonnenweise Gegenstände und führen Dialoge nur deshalb, weil sie uns die nächste »Töte dies«- oder »Sammel das«-Quest liefern.

Die gute Nachricht für alle anderen: Bis auf das generelle Spielprinzip haben die Entwickler kaum einen Stein auf dem anderen gelassen und so eine uninspirierte, umfangarme Klickmaschine in eine überraschend unterhaltsame, langfristig motivierende

und außerdem noch kostenlose Alternative zu **Diablo 3** und **Torchlight 2** verwandelt.

Gerade mal zwei Heldenklassen, fünf überschaubare Oberwelt-Gebiete und eine Handvoll Dungeons: Ein großes Problem von **Drakensang Online** war zu Beginn vor allem der mickrige Spielumfang. Selbstverständlich, dass die Entwickler hier nachgebessert haben. Weniger selbstverständlich, in welchem Maßstab das passiert ist. Fast 40 Abenteuerspielplätze dürfen wir nun erkunden. Und da ist mittlerweile wirklich alles dabei, was das Genre so hergibt: Wälder, Sümpfe, Höhlen, Kerker, Zwergenminen, Wikingerdörfer und natürlich auch der obligatorische Lava-Dungeon. Besonders gut gefallen hat uns das neueste Gebiet »Atlantis«, das mit seiner antiken Architektur wohligh an den Genre-Klassiker **Titan Quest** erinnert und sogar mit Unterwasser-Dungeons überrascht. Wer wirklich alles sehen und das derzeitige Maximallevel 40 erreichen möchte, ist in **Drakensang Online** wochen-, wenn nicht monatelang beschäftigt.

Deutlich überschaubarer schaut es an der Heldenfront aus: Neben Drachenkrieger und Zirkelmagier gibt es mit dem Waldläufer nur einen einzigen Neuzugang, der – wer hätte es gedacht – vor allem auf Fernkampf, Fallen und Tierbeschwörung setzt. Damit wäre zwar das klassische Triumvirat aus Haudrauf, Zauberer und Fernkämpfer komplett, wirklich ungewöhnliche Kampffähigkeiten suchen wir jedoch vergebens.



Verlangt Selbstbeherrschung

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Ich habe zwei unterhaltsame Wochen mit **Drakensang Online** verbracht und bislang 1,99 Euro ausgegeben. Bei vielen Vollpreisspielen hatte ich weitaus weniger Spaß für weitaus mehr Geld. Zumal dank der grundlegenden Reform des Skill-Systems auch Kostenlosspieler alles sehen und bezwingen können, sie brauchen halt nur länger.

Ein wenig Disziplin sollten Sie dennoch mitbringen. Zum einen, weil es natürlich an jeder Ecke verlockende Investitionsmöglichkeiten für Ihr hart erarbeitetes oder bezahltes Andermant gibt. Zum anderen, weil **Drakensang Online** trotz der gerade wegen seiner simplen Mechanik einmal ähnlichen Motivationsog erzeugt wie seine Vollpreis-Konkurrenten. Also einfach mal ausprobieren, kostet ja nichts.

Auch die Monster bestechen zwar mittlerweile durch ihre Artenvielfalt vom kleinen Goblin bis zum riesigen Zyklopen, spulen ansonsten aber nur das Standardprogramm aus Nah- und Fernkampf plus ein wenig Beschwörungs- und Verlangsamungsmagie ab. Da auch Resistenzen nur eine untergeordnete Rolle spielen, bleiben echte Überraschungs- und Aha-Momente in den Kämpfen die Ausnahme. Einzig bei den Endgegnern bekommen wir es mit an-

Was ist neu bei Drakensang Online

- komplett überarbeitetes Skill-System
- zwei große neue Gebiete: Nordlande und Atlantis
- ein zusätzlicher Held: Waldläufer
- viele Items, Monster und Dungeons
- Deathmatch- und Capture-the-Flag-PvP



Auf den Inseln des neuen Spielgebiets **Atlantis** bekämpfen wir Satyrkrieger und felsschleudernde Zyklopen (rechts oben).

spruchsvolleren Angriffsmustern zu tun, auf die wir uns taktisch einstellen müssen.

Auch wenn wir in 95 Prozent der Fälle immer die gleichen Manöver aneinanderreihen, sind die Kämpfe fast durchweg unterhaltsam, was vor allem an den schicken Spezial- und Physikeffekten liegt. Wir fühlen uns einfach so richtig schön mächtig, wenn wir eine Horde Skelette erst per Frostwind schockgefrieren und anschließend mit einem Feuerball nicht nur die Skelette, sondern auch die Umgebung in ihre Einzelteile zerlegen. **Drakensang Online** wurde im Verlauf der zahlreichen Updates immer weiter aufgehübscht und sieht in seinen besten Momenten nur wenig schlechter aus als Über-Konkurrent **Diablo 3** – was vor allem deshalb bemerkenswert ist, weil das Spiel standardmäßig komplett im Browser läuft.

In **Drakensang Online** kommen wir zwar auch als Einzelkämpfer gut voran, mehr Spaß macht es aber natürlich in der Gruppe. Mitstreiter finden sich dank eines neuen Spielersuche-Menüs und der vollen Server meist binnen Sekunden. Eine Ausnahme zur Regel bilden jedoch ausgerechnet die Dungeons, die im Gegensatz zu den Oberwelten instanziiert werden. Hier sind wir nach wie vor auf die Chat-Funktion angewiesen, um eine passende Gruppe zu finden. Das ist vorsintflutlich und vor allem deshalb ein nerviges Ärgernis, weil die teils knüppelhaften Endbosse eine Gruppe fast schon zwingend voraussetzen. Noch ärgerlicher: Das sagt uns keiner. Wenn man also als Level-26-Held die Level-26-Quest »Töte Khalys« annimmt und bereits bei der ersten Flächenattacke der mächtigen Nekromatin aus den Latschen kippt, dann möchte man sei-

nen nächsten Feuerball am liebsten in Richtung Entwickler schleudern.

Wer seine Wut über unfaire Bossgegner stattdessen an anderen Spielern auslassen möchte, kann in **Drakensang Online** an Arenakämpfen teilnehmen, in denen sich Helden entweder im Deathmatch auf die Mütze hauen oder Capture-the-Flag spielen. Wenn sich gleichstarke Teams zusammenfinden, kann das erstaunlich Spaß sein, weil sich

Auch ohne Moos was los.

die Fähigkeiten der Klassen tatsächlich gut ergänzen. Dummerweise patzt aber immer mal wieder das Matchmaking, sodass wir regelmäßig entweder hoffnungslos unter- oder überlegen sind. Auch hier müssen die Entwickler noch nachbessern und außerdem weitere Spielmodi sowie Arenen nachschieben, um gerade hochstufige Spieler langfristig bei der Stange zu halten.

Denn je länger wir spielen, desto mehr können wir ausgeben. Die Spielwährung Andermant finden wir zwar auch in spärlichen Mengen beim Gegner, den schnellen Reichtum gibt's aber nur gegen echtes Geld. Die schnelle Armut bekommen wir hingegen kostenlos, denn an jeder Ecke des Spiels locken mehr oder weniger sinnvolle Investitionsmöglichkeiten: Wir können mit Andermant Reisezeiten verkürzen, nach dem Tod an Ort und Stelle wieder auferstehen und natürlich haufenweise Gegenstände kaufen.

Drakensang Online lässt sich jedoch anders als zu Beginn auch ohne Geldeinsatz gut

spielen, was vor allem am grundlegend veränderten Skillssystem liegt. So benötigen wir keine (find- und kaufbaren) Essenzen mehr, um starke Fähigkeiten auszulösen. Alle Skills werden stattdessen durch Stufenaufstiege automatisch freigeschaltet und sind von da ab ohne Einschränkungen einsetzbar. Die ehemals so wichtigen Essenzen dienen nur noch der optionalen Schadenserhöhung, was aber lediglich bei Endgegnern sinnvoll ist – und dafür hatten wir eigentlich immer genügend Essenzen im Inventar.

Außerdem belohnt **Drakensang Online** nicht nur Geldausgeber, sondern auch Vielspieler. So bekommen wir bei regelmäßigen Logins durchaus wertvolle Geschenke oder können uns an einer Werkbank aus vier Gegenständen der einen Kategorie einen Gegenstand der nächsthöheren zusammenbasteln. So weit, so fair – wirklich gierig ist **Drakensang Online** eigentlich nur noch bei den so genannten Kristallen der Wahrheit, die wir zwingend zum Identifizieren von Gegenständen benötigen, aber auch bei langem Spielen viel zu selten finden. **HK**

TERMIN 1.8.2011	PREIS kostenlos	USK ab 12 Jahren
-----------------	-----------------	------------------

Drakensang Online

Action-Rollenspiel

Publisher Bigpoint
Entwickler Bigpoint Berlin
Sprache Deutsch, Englisch, 19 weitere Sprachen

SOUND	6	7
BALANCE	6	8
ATMOSPHÄRE	6	7
UMFANG	4	8
QUESTS	5	6
CHARAKTERSYSTEM	6	7
ITEMS	6	8

NEUWERTUNG

72

Skyrim Dawnguard

Bis(s) zum Morgengrauen haben wir uns in den Vampir-DLC zu Bethedas Riesen-Rollenspiel gestürzt. Hat Dawnguard das Zeug zum Pflicht-Download?

Von Florian Kurzmaier und Daniel Matschijewsky

DLC

WAS **DLC für Skyrim** WER **Bethesda**

WO **Gamestar.de/Quicklink/7271** WANN **August 2012** GELD **ca. 20 Euro**

Auf DVD: Test-Video

Jeder anständige Blutsauger würde wohl in seiner Holzkiste rotieren, wenn man ihn auf Glitzer-Edward aus der **Twilight-Reihe** anspräche. Ob die Vampire deshalb in **Skyrim** keine tragende Rolle mehr spielten? Unwahrscheinlich, aber auch unwichtig. Viel wichtiger ist, dass der erste **Skyrim-DLC Dawnguard** die Blutsauger mit großem Tamtam ins Rollenspiel zurückbringt.

Abgesehen vom Geisterreich »Soul Cairn« (dazu gleich mehr) erweitert **Dawnguard** die Spielwelt nicht, das Abenteuer spielt größtenteils im altbekannten Himmelsrand. Nach einem Gespräch mit einer Wache in einer der größeren Städte führt eine Quest-Markierung unseren Dovahkiin zum Startpunkt der DLC-Quest. Der liegt östlich von Riften an einem Durchgang, hinter dem sich die Burg Dämmerwacht verbirgt. Eine imposante Festung, die allerdings schon mal bessere Zeiten gesehen hat. Genauso übrigens wie die Vampirjäger der Dämmerwacht-Fraktion, die in der Burg Quartier wohnen. Ihr erster Auftrag schickt uns in eine Höhle, in der wir nach einem Vampirartefakt suchen sollen. Doch irgendwie fühlt



sich das komisch an ... die Dämmerwacht kennt uns keine fünf Minuten, und schon werden wir für eine wichtige Mission ins Vertrauen gezogen? Ein doch arg konstruierter Einstieg in die **Dawnguard**-Story.

In der Höhle wimmelt es von durstigen Blutsaugern. Sobald die erledigt sind, dür-

fen wir uns an einem der wenigen Rätsel von **Dawnguard** probieren, ein simples Verschiebepuzzle, das eine Säule zum Vorschein bringt. Als wir das Teil öffnen, stolpert Serana heraus, eine jung aussehende, aber schon ein paar Hundert Jahre alte Vampirin. Sofort sticht uns das Ding ins Auge, das sie auf dem Rücken trägt: eine der



F.A.Q.

- Gibt es eine Level-Untergrenze, die ich mindestens erreicht haben muss, um Dawnguard spielen zu können?

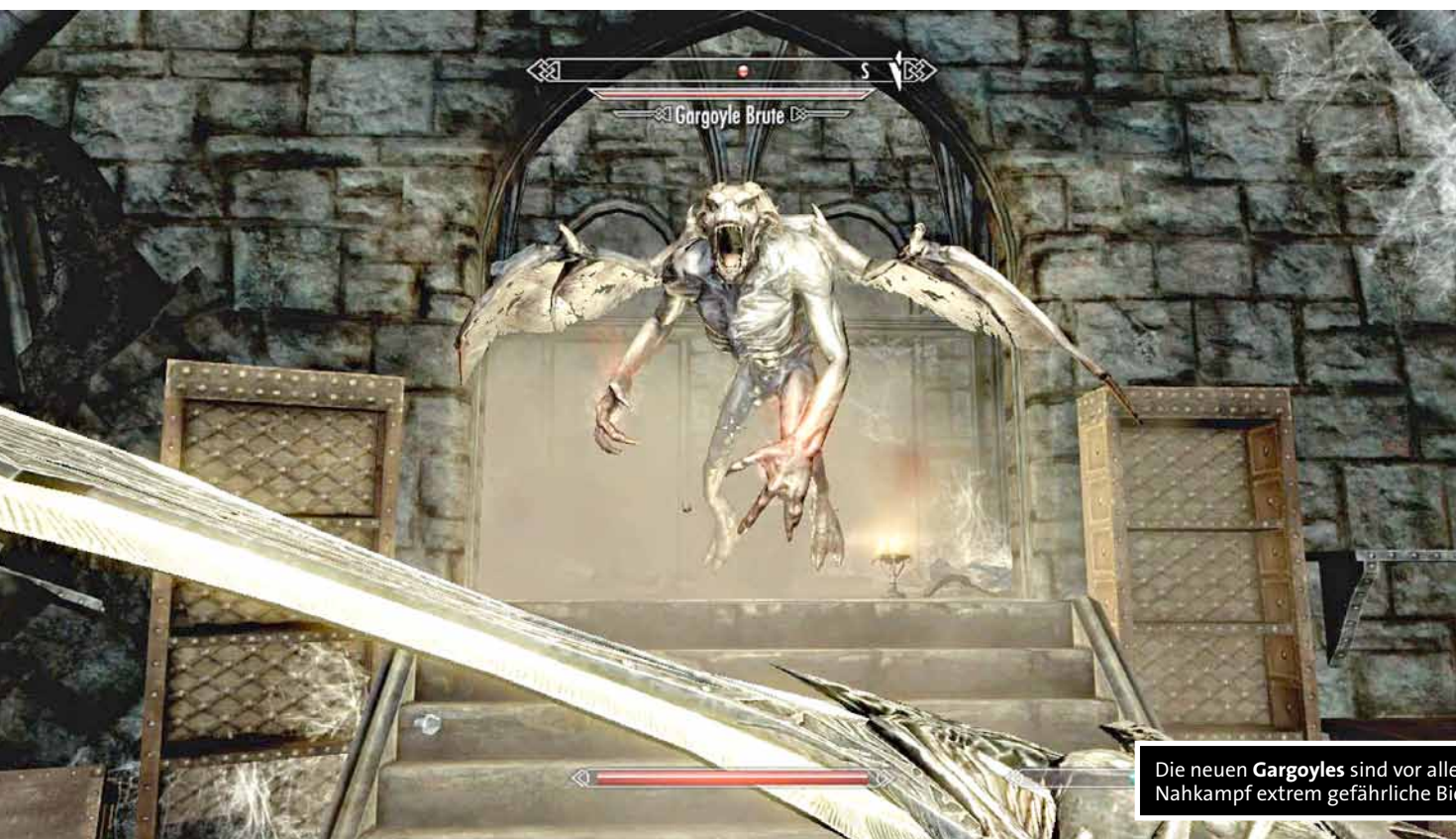
Ja, Sie sollten einen Charakter haben, der mindestens Level 10 erreicht hat.

- Wo liegt die Level-Obergrenze für Hardcore-Spieler?

Die liegt in Dawnguard bei Stufe 81.

- Darf ich die Fähigkeiten und Waffen nach dem Ende von Dawnguard weiter benutzen?

Klar, alle Fähigkeiten und Gegenstände bleiben auch nach dem Durchspielen der DLC-Quests erhalten.



Die neuen **Gargoyles** sind vor allem im Nahkampf extrem gefährliche Biester.

aus **Skyrim** bekannten Schriftrollen der Alten! Das muss das Vampirartefakt sein. Unsere neue Begleitung bittet uns prompt, sie nach Hause zu bringen, wir willigen ein. Ein Blick auf die Karte offenbart, dass Seranas Zuhause, Schloss Volkihar, am nördlichsten Zipfel von Himmelsrand liegt. Als wir per Schnellreise-Funktion zum Zielort springen, stehen wir vor einer eindrucksvollen, mit Gargoyle-Statuen verzierten Burg. Drinnen bietet uns Seranas Vater, der Obervampir Harkon, eine Belohnung für die Heimkehr seiner Tochter an: Er möchte uns zum Vampir befördern. Dies ist ein wichtiger Wendepunkt in der Story, denn ab hier läuft die **Dawnguard**-Geschichte auf Seiten der Blutsauger weiter, – oder wir verweigern die neue »Gabe« und werden zum Vampirjäger.

Als Vampir verfolgen wir den diabolischen Plan, mit Hilfe der Alten Schriften den Himmel über Tamriel zu verdunkeln, um unsere Opfer rund um die Uhr aussaugen zu kön-

nen. Ob Himmelsrand tatsächlich in ewiger Finsternis versinkt, verraten wir lieber nicht. Nur so viel: Wer **Dawnguard** auf Vampirseite durchspielt, kann hinterher ... interessante Dinge mit der Sonne anstellen. Wenn wir uns hingegen auf die Seite der Kämpfer der Dämmerwacht stellen, gilt es, die Katastrophe abzuwenden. Unsere Mission führt uns dabei auch in den »Soul Cairn«. Diese neue Zwischenwelt der rast- und ruhelosen Seelen ist zwar definitiv kein Urlaubsparadies, aber dennoch einen Abstecher wert. Denn in der von Nebelschwaden durchzogenen und von Blitzen durchzuckten Paralleldimension gibt es einiges zu sehen und zu holen. In Nebenmissionen können wir uns beispielsweise das untote Pferd Arvak besorgen und fortan auch im normalen Himmelsrand beschwören. Außerdem treffen wir auf den mächtigen Drachen Durnehviir.

Wenn wir uns dem Blutsauger-Dasein verweigern, lässt uns Harkon gnädigerweise

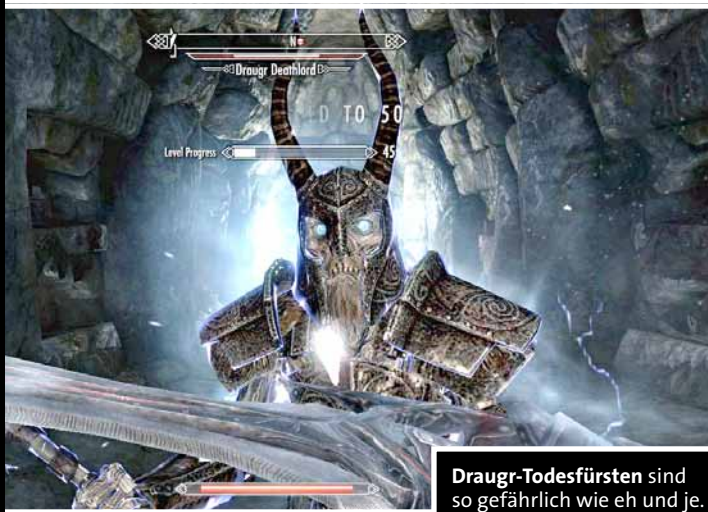
unbehelligt von dannen ziehen. Anschließend zeigt uns eine alte Bekannte eine Möglichkeit auf, die Krise noch abzuwenden. Und damit uns das auch gelingt, haben die Entwickler der Dämmerwacht-Fraktion ein paar neue Gegenstände verpasst. So dürfen wir neben den aus dem Hauptspiel bekannten Drachenrüstungen nun auch Waffen aus Drachenknochen schmieden. Die sind stärker als die bislang mächtigsten daedrischen Prügel, dafür aber auch schwerer. Zudem erweitert die neue Armbrust das Arsenal für den Fernkampf um eine praktische Alternative. Denn der Fernwaffe bleibt – einmal geladen – feuerbereit, auch wenn wir damit umherrennen. Magiebegabte Spieler können die Bolzen der Armbrust zudem verzaubern. Zu guter Letzt haben die Vampirjäger noch ein weiteres Ass im Ärmel: Trolle, eine domestizierte, stubenreine und vor allem mit einer Eisenrüstung gepanzerte Ausgabe der aus **Skyrim** bekannten Fellbestien. Neue Fertig-



Bei den **Vampiren** geht es rustikal zu. Der Festschmaus besteht aus... Menschenfleisch.



Wir haben unsere neue **Armbrust** gleich mal mit einem Frostzauber aufgewertet.



Draugr-Todesfürsten sind so gefährlich wie eh und je.

keiten gibt es für die Dämmerwacht-Fraktion indes nicht. Lediglich Helden, die im Hauptspiel bereits das Werwolf-Talent erlangt haben, dürfen sich über einen neuen Fertigkeitenbaum freuen. Beispielsweise können wir mit »Totem of the Ice Brothers« ein Rudel Frostwölfe herbeijaulen. Wenn das immer noch nicht reichen sollte, um den Feinden Herr zu werden, schalten wir mit der passiven Fähigkeit »Bestial Strength« einen 100-prozentigen Nahkampf-Schadensbonus frei. Zudem gibt es drei neue Worte der Macht. Mit »Drain Vitality« etwa lässt sich Magie- und Lebensenergie absaugen. »Soul Tear« wiederum entreißt dem Gegner seine Seele und macht ihn zum hilfreichen Zombie.

Wenn wir uns für das blutige Angebot von Harkon entscheiden, erwartet uns die wohl größte Neuerung von **Dawnguard**. Als Blutsauger dürfen wir jederzeit zum »Vampire Lord« mutieren, einen ebenso hässlichen wie mächtigen Über-Vampir. Da unser Held in dieser Form keine Waffen trägt, kämpft er bevorzugt mit Toten- und Monsterbeschwörung. So können wir gefallene Feinde (und Freunde) als Marionetten wiederbeleben und erneut in den Kampf schicken oder einen Gargoyle als Helfer beschwören. Sollte mal eine Gegnergruppe zu stark sein für den Vampir-Lord, kann er mit einfachem Tastendruck einen Fledermausschwarm beschwören, der ihn einige Meter weiter teleportiert. Praktisch und elegant, denn so können wir ausweichen und anschließend Feinde gezielt angreifen, etwa mit dem »Vampiric Grip«, der Gegner würgt.

Klasse: **Dawnguard** fühlt sich an, als sei es schon immer ein Teil von **Skyrim** gewesen. An Optik und Sound gibt es nichts auszusetzten, die neuen Features sind allesamt gelungen und gut eingebaut. Da wir den DLC mit einem weit fortgeschrittenen Krieger in Angriff genommen haben, der bereits alle großen Quest-Reihen

Mehr als nur ein einfacher DLC zu Skyrim!



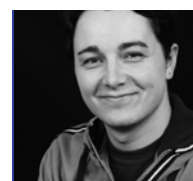
Neues mit Patch 1.6

Kurz vor **Dawnguard** hat Bethesda den Patch 1.6 veröffentlicht. Neben einigen Detailverbesserungen, Bugfixes und neuen Killcam-Einstellungen bringt das Update eine von den Fans lange ersehnte Neuerung: Waren Pferde bislang »nur« Transportmittel, kann jetzt auch vom Rücken der Rösser zugeschlagen werden. Allerdings mit Einschränkungen: Denn Zweihandwaffen (irgendwie logisch) sind genauso wie Zauber (irgendwie unlogisch) nicht vom Pferd aus benutzbar. Dafür kann man die Feinde elegant mit Einhändern und Bögen sowie der neuen Armbrust attackieren. Lustig: Ähnlich wie bei den Riesen scheint Bethesda ein Problem mit der Kollisions- und Trefferabfrage zu haben, denn vom Pferd aus getroffene Feinde fliegen in hohem Bogen durch die Luft.



des Hauptspiels absolviert hatte, bleiben die coolen neuen Fähigkeiten nach den **Dawnguard**-Quests nur schmückendes Beiwerk, weil wir sie schlicht nicht mehr brauchen. Für Spieler, die noch mitten in der Story des Hauptspiels stecken, lohnt sich der DLC-Abstecher hingegen, da sie die Blutsauger-Fähigkeiten danach auch weiterhin sinnvoll nutzen können.

Bei den versprochenen 12 bis 15 Stunden Spielzeit hält Bethesda dafür Wort. In unserem Test haben wir das Ende der **Dawnguard**-Handlung nach rund elf Stunden gesehen. Wer am Wendepunkt der Story einen Speicherpunkt erstellt und beide Handlungs- zweige sehen will, der kommt locker auf weitere sechs Stunden in Himmelsrand. Die Erfüllung dieses Versprechens erkaufte sich Bethesda jedoch mit einigen unnötigen Längen. So sollen wir beispielsweise an fünf Schreinen beweisen, dass wir würdig sind, ein heiliges Artefakt zu finden. Diese Passage führt uns zwar durch verschiedene Areale und Höhlen, wirkt aber extrem schlauchartig, verlängert und aufgesetzt. Alles in allem aber ist **Dawnguard** allein schon seiner vielen Möglichkeiten wegen keine 08/15-Erweiterung, sondern entpuppt sich vielmehr als vollwertiger Story-DLC, der sich beinahe wie ein richtiges Addon anfühlt. [FKU](#) / [DM](#)



Ein Muss für Skyrim-Spieler

Florian Kurzmaier
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Mir hat **Dawnguard** richtig gut gefallen, auch wenn nicht alles Gold ist, was glänzt. Eine spannende Geschichte, verbunden mit vielen neuen Fähigkeiten und Gegenständen – all das macht aus dem ersten DLC eine runde Sache. Über die kleinen Schwächen beim Story-Einstieg und die Längen gegen Ende kann ich als Serienfan zwar hinweg sehen. Beim nächsten DLC sollte Bethesda aber unbedingt versuchen, neue Fähigkeiten auch mit Hinblick auf hochstufige Charaktere zu gestalten.

Mitmachen & Gewinnen



20th Century Fox DVDs oder Blu-rays kaufen und dafür Geld zurückbekommen? Das geht nun bei 20th Century Fox. Denn wer ab dem 6. Juli vier Filme des Hollywood-Riesen kauft und die auf der Packung aufgeklebten Sticker sammelt, der erhält 5 Euro zurück. Fast 100 Blu-rays und DVDs stehen hierfür zur Verfügung.

Anlässlich dieser Treueaktion verlosen wir gemeinsam mit Acer (www.acer.de) ein leistungsstarkes Gamer-Paket. Der **Acer Predator G3610** ist dank des Intel Core i5-2400-Prozessors, 8 Gbyte Arbeitsspeicher sowie Nvidias GTX 560Ti die erste Wahl für Spieler. Dazu packt Acer den 3D-fähigen Monitor **HN274HBMiiid**. Das 27 Zoll-Display (68,6 cm) ist mit seinem schnellen 120-Hz-Panel (2 ms), der mitgelieferten aktiven »Nvidia 3D Vision Lightboost V2« Shutterbrille und seiner 1.080p-Full-HD-Auflösung speziell für die Wiedergabe von 3D-Inhalten geeignet. Ein weiterer Gewinner freut sich über das Blu-ray-Doppelpack mit **Rocky** und **Rocky 2**.

Wert: rund 1.500 Euro

So nehmen Sie teil

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter www.gamestar.de/mitmachkarte oder unter /Quicklink/3980. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit Namen, Adresse und der Nummer der Ausgabe. Der Einsendeschluss ist der **20. August 2012**.



Total Recall »Willkommen bei Rekal, der Firma, die Ihre Träume in echte Erinnerungen verwandelt.« Für den Fabrikarbeiter Douglas Quaid (Colin Farrell) die perfekte Möglichkeit, seinem tristen Alltag zu entfliehen. Doch als bei der Programmierung etwas schief läuft, befindet er sich plötzlich als Spion ohne Gedächtnis auf der Flucht vor der Polizei. Aber was ist Traum und was Realität? Regie bei diesem doppelbödigen Science-Fiction-Thriller führte Len Wiseman (**Underworld**), in weiteren Rollen brillieren Kate Beckinsale, Jessica Biel und Bill Nighy.

Anlässlich des Kinostarts von **Total Recall** am 23. August verlosen wir gemeinsam mit T400 Energy (www.t400energy.com) eine einwöchige Reise für zwei Personen nach Los Angeles inklusive Flug und Hotel.

Wert: rund 3.000 Euro



www.total-recall-film.de



**EINWÖCHIGE REISE
FÜR ZWEI PERSONEN
NACH L.A.**

Gewinner 07/2012

T. Abele, Sersheim • F. Büttner, Frankfurt am Main • D. Calado, Rechterfeld • S. Claßen, Geldern • T. Goldenbaum, Bagteheide • N. Hedemann, Hamburg • S. Heidemann, Burg • R. Helbig, Neuss • D. Jeschke, Stein • P. Junk, Gießen • G. Kampmann, Hannover • U. Liebke, Börde-Hakel • M. Mähling, Norderstedt • M. Marschall, Düsseldorf • M. Neidert, Steinbach • L. Petrich, Kenn • T. Pfennings, Overath • S. Reifschneider, Nordhorn • I. Reissmann, Krefeld • D. Rosehr, Lüneburg • S. Roßburg, Oberteuringen • J. Roth, Eschborn • S. Schauer, Düren • P. Schieman, Neubrandenburg • S. Schlothane, Waiblingen • S. Schweer, Laatzen • M. Sehr, Bisingen • D.-R. Simon, Lüneburg • S. Weber, Olching

Gewinner der Abo-Verlosung 09/2012 D. Bütow, Datteln • F. Grosse, Berlin • S. Gnass, München • T. Grenzdörfer, Dresden • T. Paries, Berlin



Artikellängen

Kürzere Artikel, dafür mehr

► Auf eure Nachfrage in der letzten Ausgabe hin spreche ich mich klar für kürzere Preview-Artikel aus. Selbst wenn es ein Spiel ist, auf das ich mich seit Jahren freue, finde ich die Artikel teilweise zu lang. Warum nicht auch kleineren, unbekannten Spielen und Tests mehr Text spendieren?

Daniel Zehner

Zu viel des Guten

► Meiner Meinung nach sollten Previews kurz und prägnant sein, um eben den Preview-Charakter und damit auch den etwas »mystischen« Teil der Spielvorstellung zu unterstreichen. Zumal ich glaube, dass man auch die Leserschaft eher zufrieden stellt, wenn man als Spielmagazin nicht jeden noch so kurzen Call-of-Duty-Trailer zu einem zehnteiligen Analyseartikel aufbläst.

Antonio Günther

Weniger Previews, mehr Tests

► In bin klar für mehr, dafür kleinere Tests. Insbesondere in einer Zeit, in der die Anzahl erscheinender PC-Spiele gefühlt stark zurückgeht, finde ich es wichtig, möglichst über alle Titel zumindest kurz informiert zu werden. Der Hauptgrund, warum ich GameStar abonniert habe, ist, immer über das aktuelle Angebot an Titeln Bescheid zu wissen. Ich spiele auch gerne etwas exotische Spiele, was aber nur geht, wenn ich von ihrer Existenz weiß.

Roman Vetter

Immer weniger Zeit

► In Zeiten von Micro-Blogging und Twitter sind es die Menschen gewohnt, eher kurze Texte zu lesen als Zehn-seitige Berichte. Ich verfolge eure Zeitschrift schon seit über zwölf Jahren, erst als Schüler, dann als Student und nun als Berufstätiger. Meine Freizeit ist dabei kontinuierlich weniger geworden. Für 10-Seiten-Artikel fehlt mir schlicht die Zeit. Eine halbe, ganze oder zwei Seiten kann man immer mal zwischenschieben, für zehn muss man sich die Zeit aber explizit nehmen.

Michael Düppjohann

Leserbriefe

In aller Ausführlichkeit

► Ich muss dem Leserbrief von Peter Peinelt in Ausgabe 08/2012 mit Nachdruck widersprechen. Gerade die ausführlichen und detailreichen Artikel sind meiner Meinung nach wichtig! Zum einen kann man so schon Monate vor dem Erscheinen des Spieles relativ sicher einschätzen, ob es einem die 30 bis 60 Euro wert ist. Und zum anderen steigert es bei den großen Berichten (wie etwa Diablo 3, Skyrim oder Anno 2070) die Vorfreude auf das Spiel um 200 Prozent. Also hört bitte bloß nicht auf mit euren großartigen, ausführlichen Artikeln!

Georg Hofmann

Spiele-Distribution

Spiele als Service?

Was an Steam ist denn bitte einfacher und bequemer als der alte Weg: CD rein, installieren, spielen? Ich möchte nicht von einem Online-Dienst abhängig sein, um mein Single-Player-Offline-Spiel zu spielen. Und ich möchte meine Spiele(lizenz) auch wieder verkaufen können, wenn ich sie nicht mehr will. Ein weiterer Schritt in der Entwicklung der Computerspiele ist das jedenfalls nicht. Wenn ich das im Editorial lese, kann ich nur mit dem Kopf schütteln. Die Käufer laufen den Firmen weg, weil sie nicht derartige Hindernisse beim Spielen wollen. Doch das Einzige, was den Publishern einfällt, ist noch mehr solcher Gängelungen einzubauen. Ich möchte keine Spiele als Services. Ich möchte Spiele haben, die ich auch spielen kann, ohne vorher einen Lebenslauf auszufüllen oder meine Netzleitung aufzurüsten und dann zu hoffen, dass die Server funktionieren. Ich denke, wenn es wieder mehr Spiele à la »Verpacken und 45 Euro draufschreiben« gäbe, hätte der PC-Spiele-Markt eher eine Zukunft als mit den aktuellen Modellen.

Chefe7 (via GameStar.de)

Gewalt in Spielen

Immer mehr Effekthascherei

► Mir ist aufgefallen, dass Gewalt immer mehr als Effekthascherei und »Feature« eingesetzt wird. Man hat regelrecht das Gefühl, dass ganz konkret eine Zielgruppe von Jungs so um die 15 Jahre angesprochen werden soll, die sich in Spielen abreagieren wollen. Irgendwie finde ich diese Entwicklung bedenklich. Schließlich besteht der kommerzielle Markt von Actiontiteln ja nicht nur aus Jugendlichen, und mich persönlich stört solch extreme Gewaltdarstellung. Warum werde ich als Käufer also ignoriert? In seinem Vorwort zu den Titeln der E3 erwähnt Michael Graf das Thema Gewalt kurz als eben jene Effekthascherei. Aber: Nach dieser Aussage relativiert er sofort und stellt sicher, dass bloß niemand denkt, er habe etwas gegen Gewaltdarstellung. Warum? Ist es peinlich, ungewöhnlich, lächerlich oder zu »soft«, wenn man keine Gewaltexzesse sehen möchte, sondern wenn einem schlichtere Sterbesequenzen reichen?

Christian Kupsch

◀ Es ist weder peinlich noch lächerlich, es ist einfach Geschmackssache. Ich persönlich mag ebenfalls keine Splatter-Filme und -Spiele, bin mir aber durchaus bewusst, dass sie viele Fans haben. Und das ist auch durchaus okay, Gewaltdarstellung kann und darf ein Teil von Erwachsenenunterhaltung sein. Was etwa wäre die Matrix-Trilogie ohne ihre Zeitlupen-Schießereien, die letztlich auch nichts anderes sind als ästhetisierte Gewalt? Was mich auf der diesjährigen E3 gestört hat, ist das stumpfe Blutkonzert, mit dem die Entwickler von ihrer Innovationsarmut ablenken wollen. Sie reduzieren das eigene kreative Können vielfach auf immer effektvollere Kopfschüsse. Und das ist erbärmlich.

Michael Graf



Gewalt in Spielen: »Ist es peinlich, wenn man keine Gewaltexzesse sehen will?«



Kontobindung Nun auch bei Adventures

► Ich habe von Edna bricht aus bis Deponia alle Adventures von Daedalic sofort nach Erscheinen gekauft. Zum einen weil die Spiele wirklich genial sind und mir viel Freude bereiten. Zum anderen waren es noch einige der wenigen Titel, die kein DRM hatten. Mit Satinavs Ketten geht diese Tradition zu Ende. Es ist das erste Adventure von Daedalic, das ich mir nicht kaufen werde. Der Grund ist die Bindung an Steam. Wahrscheinlich ist das heute unumgänglich, um Erfolg bei einem Spiel zu erzielen. Doch ich sehe es nicht ein, viel Geld für ein Spiel auszugeben und es dann an ein Konto zu binden. Bei Nichtgefallen oder technischen Problemen ist mir der Weiterverkauf nicht mehr möglich. Naja, das Ganze hat natürlich auch eine positive Seite: Ich spare viel Geld, weil ich kaum noch Spiele kaufe.

Andreas Möller

Werbung Irrführendes Layout

► Ich bin ein langjähriger Leser eures Magazins und es ist mir immer eine besondere Freude, wenn ich eure Zeitschrift in meinem Briefkasten finde. In letzter Zeit finde ich allerdings immer häufiger Werbung, die in ih-

rer Aufmachung stark an eure Tests angelehnt ist. So habt ihr zum Beispiel in der Ausgabe 07/2012 eine doppelseitige Anzeige für Aion (Seite 46/47), die in ihrem Layout sowie der Schreibweise beinahe als Test daher kommt (inklusive GameStar typischer, leicht humoristischer Überschriften). Der Sinn dieser Aufmachung ist offensichtlich, einem unaufmerksamen Leser vorzugaukeln, es handle sich hierbei um einen legitimen GameStar-Artikel. Nun ist mir natürlich klar, dass Werbung zur Finanzierung des Heftes notwendig ist. Allerdings geht solch vorsätzlich irreführende Werbung meiner Meinung nach einen Schritt zu weit und hat in einem seriösen Magazin nichts zu suchen.

Markus Sommer

◀ Die genannte Aion-Werbung ist als Anzeige gekennzeichnet und weicht gestalterisch deutlich von einem GameStar-Artikel ab – von der anderen Schriftart über das Spiellogo als Überschrift bis hin zu den fehlenden Meinungs- und Wertungskästen. Es ist also klar erkennbar, dass es sich nicht um einen redaktionellen Beitrag handelt. Diese Werbeform ist in seriösen Zeitungen und Magazinen übrigens bereits seit langem üblich, beispielsweise auch im Spiegel und in der Zeit.

Michael Trier

So erreichen Sie uns

- Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de
Bitte achten Sie darauf, bei Briefen und E-Mails Ihren vollständigen Namen und Ihre Postadresse anzugeben.
- Bei Fragen zur GameStar-DVD schreiben Sie bitte an dvd@gamestar.de
- Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 0711/7252-275, Fax: 0711/7252-377, E-Mail: shop@gamestar.de.
Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

Die Redaktion Hamburger Bier in München

► Ich lege heute meine DVD der aktuellen GameStar-Ausgabe rein und denke mir: »Hey, ich schaue mir mal die neue Redaktions-Folge an.« Dann ab Minute 0:57 sehe ich es: Es ist klein, es ist rot, es sieht zum Anbeißen lecker aus. Stand da wirklich eine Astra-Rotlicht-Bierflasche auf dem Schreibtisch hinterm Monitor? Bei euch in München ein Kult-Getränk aus Hamburg? Wenn das stimmt, steigt ihr bei mir im Ansehen nochmal eine Stufe auf! Das Bier ist das Leckerste, was ich je getrunken habe.

Johannes Gierloff

◀ Gut gesehen, das ist tatsächlich eine Flasche Astra-Rotlicht-Bier, original mit dem roten Ankerherz auf dem Etikett. Dieses lokalpatriotische Getränk hat uns der Hamburger Publisher Dtp mal mitgebracht, als er uns in der Redaktion besucht hat. Mit dabei hatte das Team auch eine Portion Labskaus. In einer Konservendose. Anders als beim Bier haben wir uns da aber nicht getraut, sie zu öffnen.

Daniel Matschijewsky

Fehler!

Nach dem Aktenvernichtungs-Skandal im Bundesamt für Verfassungsschutz im Juli werden immer mehr Stimmen laut, die behaupten, dass es nun auch in der GameStar-Redaktion zu Vertuschungsaktionen gekommen sei. Branchen-Insider wollen erfahren haben, dass jede Menge fehlerhafter Artikel und Videos kurzerhand zerschreddert oder von den Redakteursfestplatten gelöscht worden sind. Nun hat man unabhängige Aufklärer beauftragt, die Täter auszumachen und ihre Fehler an brief@gamestar.de zu melden.

Es dauert nicht lange, bis Henner Schröder, knallharter Skandal-Aufdecker, eine hektisch hechelnde Petra Schmitz im Keller des IDG-Gebäudes ausmacht, als sie gerade die Hall of Fame zu Max Payne panisch durch den Aktenvernichter zu drücken versucht. Darin behauptet die Actionspezialistin nämlich, Remedys Klassiker von 2001 wäre das allererste Spiel überhaupt gewesen, das auf Zeitlupe-Ballereien setzt. In Wahrheit hatte aber der polnische Shooter The Devil Inside schon ein Jahr zuvor sogar stufenlos regelbare Bullet-Time erlaubt. Schröders Kollege Burkhardt von Klitzing setzt noch einen drauf und nennt Requiem: Avening Angel (1999) als den wahren Erfinder der gespielten Zeitlupe. Während die letzte Artikelseite durch den Shredder rattert, winkt Frau Schmitz blasiert ab: »Die beiden Spiele kennt doch nun wirklich keiner mehr«.

In der Küche wird Lukas Ferger fündig, der einen diabolisch gackern den Michael Graf dabei ertappt, wie er seine Festplatte in der Mikrowelle grillt. Darauf befindet sich nämlich Michaels fehlerhafte Titelseite zu Skyrim: Dawnguard. Im »Vampire gegen Werwölfe«-Kasten reihte das Mitglied der Chefredaktion mit »Power oft he Grave« und »Was dieses Talent bwrkt, ...« nämlich gleich zwei bizarre Buchstaben dreher aneinander. »Daran bin nicht ich, sondern ist die verflixte kabellose Tastatur schuld«, murmelt der GameStar-Mann und schiebt – nervös um sich schauend – sein »defektes« Keyboard gleich mit in die Röhre, wo es grell blitzend in Rauch aufgeht.

Zu guter Letzt erwischt Lars Naurath Fabian Siegismund dabei, wie er seinen Test zu Max Payne (in Zeitlupe) zu verspeisen versucht. Darin hat er nämlich im oberen Teil des Wertungskastens die Genre-Check-Kategorien vertauscht, was zu falschen Balkendiagrammen führte. Siegismund verweist zur Layout-Abteilung, doch dort ist man sich keiner Schuld bewusst und verweist zurück zum Täter, der den Fehler ja schon so im Rohtext fabriziert haben soll. Doch als der nicht eben für seine Schnelligkeit bekannte Naurath zum Überführten zurückkehrt, ist der schon längst über alle Berge (in Zeitlupe).

Wer hätte gedacht, dass so viele Menschen für uns spenden?

Wer solche Fans hat, braucht keine Publisher mehr!

Zu Tim Schafers Double Fine Adventure gab's bislang nur dieses fliegende Firmenmaskottchen zu sehen.

DER CROWDFUNDING-BOOM

Immer mehr Entwickler lassen ihr Spiele direkt von den Fans finanzieren. Macht dieser Trend klassische Publisher überflüssig? Von Dennis Kogel

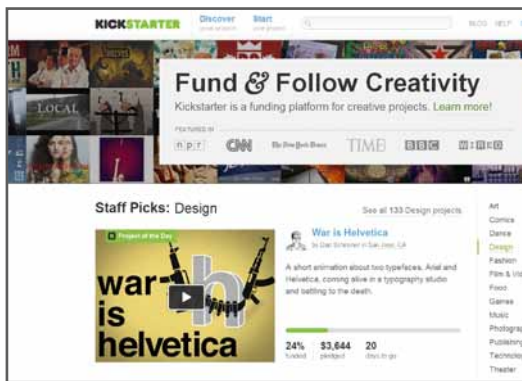
Falls jemals die Geschichte bedeutender Knopfdrücke geschrieben werden sollte – die Starttaste, die Apollo 11 gen Mond katapultiert; das erste Mal, dass der A-Button einen italienischen Bildschirm-Klempner auf einen Goomba hüpfen lässt – dann wird der Klick, den der Spielmacher Tim Schafer und der Produzent Greg Rice in einem Hotelzimmer in Las Vegas machen, wohl nicht mal als Randnotiz auftauchen. Dafür ist ihr schwarzer Laptop zu schlicht, die Kulisse zu wenig feierlich. Es ist die Nacht des 8. Februar 2012 und Schafer, der Vater klassischer LucasArts-Adventures wie **Monkey Island** und **Day of the Tentacle**, stellt auf der Online-Plattform Kickstarter sein neues Projekt vor. Er möchte wieder ein Adventure entwickeln, etwas, wovon ihn große Publisher bis jetzt abgehalten haben. Doch Schafer fehlt das Geld, also bittet er seine Fans um Hilfe: Auf Kickstarter erfragt er 400.000 Dollar. Spender sollen im Gegenzug T-Shirts, Poster und später das fertige Spiel bekommen. Mit seinem Klick startet Schafer eine Diskussion über die Zukunft der Spieleindustrie: Können sich professionelle Studios künftig direkt von den Spielern finanzieren lassen? Zu diesem Zeitpunkt ahnt Schafer nicht, dass sein Experiment schon einen Tag später als ernsthafte Alternative zu klassischen Publi-

hern gehandelt werden wird – und damit als Revolution der gesamten Branche.

»Die Idee war ziemlich verrückt«, erinnert sich Greg Rice, Produzent bei Schafers Studio Double Fine und rechte Hand des Spielermachers. »Tim und ich waren in Vegas auf der Entwicklerkonferenz D.I.C.E., um Publishern Spielideen vorzuschlagen, aber wir hatten schon vorher über Kickstarter nachgedacht. Und dann haben wir gemerkt, dass wir jetzt loslegen könnten, einfach so. Dann könnten wir nämlich die Game Developer Conference (GDC) dafür nutzen, nochmal mehr Werbung zu machen. Und dann, nun, dann ist das wohl alles ein bisschen explodiert.« Nur acht Stunden nach Schafers erstem Klick sind die 400.000 Dollar zusammen, bis zur Million dauert es nur etwas mehr als einen Tag. »Die gesamte Konferenz haben Tim und ich damit verbracht, auf unsere Telefondisplays zu starren und uns gegenseitig die Summe zuzurufen«, erzählt Rice. Währenddessen bricht – zumindest gefühlt – das halbe Internet in Begeisterungstürme aus. »Hat Double Fine gerade den Publishern den Todesstoß ver-

passt?«, fragt etwa das britische Magazin Edge und legt damit den Finger in die Wunde. Knapp 30 Tage später ist Schafers Kickstarter-Kampagne vorbei, und 87.142 Fans haben 3,3 Millionen Dollar in die Kassen von Double Fine gespült. So avanciert der vorläufig **Double Fine Adventure** getaufte Titel aus dem Stand zum erfolgreichsten Projekt der Kickstarter-Geschichte. Inzwischen wurde es zwar von einer zehn Millionen Dollar schweren Smartwatch übertroffen, doch die Botschaft ist klar: Wenn man so schnell so viel Geld anhäufen kann, braucht man dann noch Publisher?





»Wir haben aus Versehen dieses riesige Statement aus unserer Kickstarter-Kampagne gemacht«, erzählt Rice mehrere Monate später. »Auf der D.I.C.E. standen wir in einem Raum voller Publisher und haben denen diese völlig neue Art gezeigt, wie Spiele finanziert werden können. Wir wurden zum Stadtgespräch bei den Besuchern der D.I.C.E., und das Thema, zu dem jeder etwas sagen musste, das war Kickstarter.« Das **Double Fine Adventure** ist freilich nicht das erste Kickstarter-Projekt, aber das erste, das einer breiteren Masse von Spielefans das »Crowdfunding« nähergebracht hat: das Sammeln von Spendengeldern für Projekte, die sonst keine Chance hätten. Für kreative Köpfe bieten Kickstarter und ähnliche Seiten wie IndieGoGo oder RocketHub eine in-

»Und dann ist alles ein bisschen explodiert«

teressante Möglichkeit, Projekte zu verwirklichen, die keine Bank und kein Investor in gutem Glauben unterstützen würden, Fans und Optimisten aber schon. Macher erzählen in Videos und Blogposts, wie viel Geld sie brauchen, was sie damit vorhaben und wie sie ihre Unterstützer belohnen wollen. Spender können zudem oft selbst entscheiden, wie viel sie geben wollen; für Großinvestoren gibt's wertvollere Dreingaben. Wer Tim Schafer 15 Dollar schickt, darf sich auf ein fertiges Spiel als Download und Zugang zum Dokumentarfilm über die Entstehung

Mit seinem Studio Double Fine schuf **Tim Schafer** (links) unter anderem das abgedrehte Jump&Run **Psychonauts**.



Kickstarter.com ist eine der größten Crowdfunding-Seiten – nicht nur für Spiele, sondern für alle möglichen Projekte von der Bio-Käserei über neue Musikalben bis hin zur Robocop-Statue in Detroit.

Kickstarter in Zahlen

- **Gründungsdatum:** 2008
- **Projekte insgesamt:** 62.808
- **Erfolgreiche Projekte:** 25.974 (44 Prozent)
- **Gesamt-Spendensumme:** 276 Millionen Dollar
- **Davon für erfolgreiche Projekte:** 232 Millionen Dollar
- **Spieleprojekte (Video- und Brettspiele):** 2.414
- **Erfolgreiche Spieleprojekte:** 749 (34 Prozent)
- **Erstes Millionenprojekt:** Ein iPhone-Dock-Entwurf des Designers Casey Hopkins häufte am 9. Februar 2012 erstmals über eine Million Dollar an. Am selben Tag überquerte auch das Double Fine Adventure die Millionengrenze – obwohl es erst 24 Stunden vorher gestartet worden war.
- **Höchste Spendensumme:** Über 10 Millionen Dollar kamen für die Pebble E-Paper Watch zusammen, eine Uhr, die mit Smartphones kommuniziert.

Stand: 9. Juli 2012

freuen, für 100 Dollar kommen ein T-Shirt sowie Spiel und Film auf DVD hinzu.

Entwickler, die ihr selbstgestecktes Spendenziel erreichen, bekommen das Geld ausbezahlt, erfolglose Projekte werden eingestellt. Die Crowdfunding-Plattform bleibt dabei nur Mittler, hebt interessante Projekte hervor und kümmert sich ums Finanzielle. Kickstarter behält dafür fünf Prozent der Spenden ein, weitere drei bis fünf Prozent gehen an den Versandhändler Amazon, der den Zahlungsverkehr abwickelt. Für seine über drei Millionen Spendendollar hat Double Fine also rund 300.000 Dollar Gebühren bezahlt. Den Rest des Geldes und die Rechte an ihrem Projekt behalten die Macher. Zum Zeitpunkt von Schafers Hotelzimmer-Klick ist Kickstarter bereits seit etwas über vier Jahren im Geschäft, Videospiele sind allerdings nur ein winziger Teil aller veröffentlichten Projekte. Der Großteil der Erfolge entfällt auf technische Gadgets, Film- und Musikprojekte sowie eine Robocop-Statue

in Detroit. Ja, eine Robocop-Statue. Große Spieleprojekte gibt es kaum, Kickstarter ist ein Anlaufpunkt für idealistische Indie-Entwickler, die um Kleinbeträge für ihr Traumspiel bitten.

»Wir haben uns für Kickstarter entschieden, weil wir nicht wussten, was wir sonst tun sollten«, sagt Keith Burgun und fügt schnell hinzu: »Außer uns jahrelang unbezahlt für unser Spiel abzumühen.« Burgun gehört zu einer stetig wachsenden Gruppe von Indie-Entwicklern, die alleine und ohne Hilfe von Publishern an kleinen, cle-

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.¹⁾

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.¹⁾

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 %.

Die Früchte des Crowdfunding

Noch gibt es wenige tatsächlich fertige Spiele, die über Crowdfunding finanziert wurden. Wir stellen zwei besonders interessante Ergebnisse der Fan-Spendensammlung vor.



Cardinal Quest: Auf der Games-Crowdfunding-Plattform 8-Bit-Funding sammelte Ido Yehieli 5.000 Dollar für ein kleines Action-Rollenspiel. Mit Krieger, Dieb und Zauberer darf man sich hier durch Pixeldungeons prügeln. Ein netter Zeitvertreib für zwischendurch, allerdings fehlt dem Titel die Tiefe von komplexen Artgenossen wie **Stone Crawl Soup**. Dafür ist die Steuerung intuitiv, das Spielprinzip aus Klicken und Sammeln spaßig und ein Echtgeld-Auktionshaus plagt hier auch niemanden. Nach dem Erfolg von **Cardinal Quest** arbeitete Ido Yehieli eine Zeit lang an **Auro** mit.



Trip: Der chilenische Künstler Alex Shokk sagt, er habe »das Herz eines Wanderers«. Darum hat er seine Leidenschaft des Wanderns und Erkundens mit seiner Liebe zu abstrakter Kunst verbunden und zusammen mit ein paar Freunden **Trip** geschaffen. Es ist ein Spiel über das Wandern in einer Spielwelt, die aussieht wie eine Mischung aus kaputter Grafikkarte und LSD-Trip. Völlig ohne Spielelemente geht es nur darum, durch die berausende Landschaft zu spazieren und Musik und Atmosphäre aufzusaugen. Nur 500 Dollar wollte Alex haben, um seine Künstlerfreunde bezahlen zu können. Kickstarter bescherte ihm das Dreifache, und in nur drei Monaten entstand ein kleines, beeindruckendes Spiel. »Über 100 Leute wollten das haben. Es tut so gut, Fans zu sehen, die Experimente haben wollen«, sagt Shokk. Ein **Trip** im besten Sinne.

sind für mich keine Konsumgüter. Gute Spiele sind wie Tennis, wie Schach, wie ein Musikinstrument: etwas, das man erlernt. **Auro** ist so ein Spiel, und Publisher wollen das nicht haben.« Ende 2011 starteten Burgun und Reynolds ihre Kickstarter-Kampagne. Sie bitten um 15.000 Dollar, um sich ganz auf **Auro** konzentrieren zu können. Als Mitte 2011 erstmals auf Technikblogs und in Tageszeitungen über das Phänomen Crowdfunding berichtet wird, landen monatlich bereits über 2.000 neue Projekte auf Kickstarter. Über 10.000 haben seit dem Start der Seite ihr Finanzierungsziel erreicht, aber nur etwas über 100 davon sind Videospiele. **Auro** gehört nicht dazu. Das Vorstel-

Das größte Projekt war eine Robocop-Statue

lungsvideo ist für Außenstehende unverständlich, das unfertige Charakterdesign des titelgebenden Prinzen **Auro** zu obskur. Nur 3.500 Dollar wollen die 111 Unterstützer spenden. Burgun und Reynolds gehen leer aus und müssen wieder Nebenjobs annehmen, um weiter an **Auro** arbeiten zu können. Nicht jedes Kickstarter-Spiel wird automatisch so riesig wie das **Double Fine Adventure**, erst recht nicht damals, vor dem Hype.

»Als ich als Produzent zu **Double Fine** gestoßen bin, war es meine Aufgabe, zu überlegen, ob wir nicht ein kleines Spiel, irgendwas fürs iPhone oder so, über Kickstarter finanzieren könnten«, erzählt Greg Rice. »Aber die Summen, die Spieleentwickler auf Kickstarter eingenommen haben, waren zu klein. Wir sind ein Studio mit 60 Angestellten mitten in San Francisco, das ist richtig, richtig teuer. Unsere Spiele, selbst kleinere Titel, die wir mit Publishern gemacht haben, wie **Stacking** oder **Costume Quest**, haben jeweils über zwei Millionen Dollar gekostet. Und das lag weit über dem, was auf Kickstarter gängig war.« Selbst die erfolgreichsten Spieleprojekte sind damals meilenweit von einem Budget entfernt, das ein Studio wie **Double Fine** brauchen würde. Als erfolgreichste Projekte entpuppen sich Spiele wie **In Profundis**, ein Höhlenforscher-Adventure des Spiele-Kolumnisten und Entwickler John Harris, der 5.000 Dollar einsammelt.

Ein hoffnungsloses Umfeld für **Double Fine** – so scheint es zumindest. »Aber dann haben wir die Dokumentarfilmer von 2 Player Production getroffen, die Tim für eine **Minecraft**-Doku interviewt haben«, erinnert sich Rice an den Wendepunkt, an dem sich **Double Fine** doch noch für Crowdfunding entscheidet. »Die Jungs haben auf Kickstarter 210.000 Dollar für einen Dokumentarfilm über **Minecraft** eingenommen. Nun wollten sie einen Film machen darüber, wie wir ein Spiel entwickeln. Und wir dachten uns: Zusammen könnten wir es schaffen!« **Double Fine** profitiert also von der Kickstarter-Erfahrung der Filmemacher, die die unterhalt-

veren Spielen arbeiten. Mit seinem Kumpel Blake Reynolds betreibt er das kleine Studio **Dinofarm Games**, unterrichtet Kunst, Musik und Gamedesign in New York und kommt mit Nebenjobs und Aufträgen für Webentwickler gerade so über die Runden. Seit dem Erfolg ihres iPhone-Rollenspiels **100 Rogues** träumen die beiden vom rundenbasierten Taktikspiel **Auro**, das sie in dieselbe Liga katapultieren soll wie **Super Meat Boy**,

Braid und **Fez**. »Ich habe bereits über zwei Jahre in **Auro** gesteckt, ich habe es geschliffen, wieder und wieder und wieder«, erzählt Burgun. »Wir mussten große Opfer bringen, um überhaupt Zeit in das Spiel stecken zu können. Jeder Tag, den wir daran unbezahlt arbeiten, ist ein Tag, an dem alles auseinanderfallen könnte.« Mit einem Publisher möchte Burgun trotzdem nicht arbeiten: »Ich habe eine starke Philosophie. Spiele



Keith Burgun (links) muss gar nicht so leidend schauen, schließlich hat er es geschafft, sein Runden-Taktikspiel **Auro per Crowdfunding** zu finanzieren.



samsten Spendenaufrufs-Videos stricken, die es für ein Spieleprojekt je gab. Im Gegenzug bekommt 2 Player Production eine einzigartige Gelegenheit für einen Film.

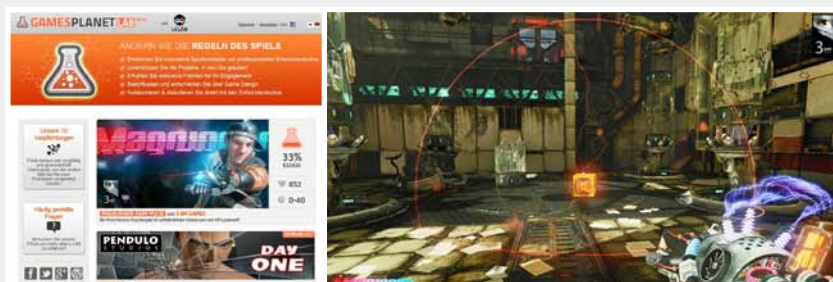
Als Double Fine mit ihrer Kickstarter-Kampagne in Las Vegas die Publisher aufrüttelt, sind es aber nicht nur Fans, die aufhorchen, sondern auch eine ganze Reihe Spielermacher, die sich ähnlich wie Tim Schafer mit Klassikern aus den 80ern und 90ern einen Namen gemacht haben. Der erste ist Brian Fargo, der Macher des postapokalyptischen Rollenspiels und indirekten **Fallout**-Vorgängers **Wasteland**. Über 2,9 Millionen Dollar sammelt Fargo für den Nachfolger **Wasteland 2**, das damit zum bis dato dritterfolgreichsten Kickstarter-Projekt avanciert. Andere Designer ziehen mit Neuauflagen ihrer Klassiker nach: Chris Jones und Aaron Conners mit **Tex Murphy**, Al Lowe mit **Leisure Suit Larry**, Scott Murphy und Mark Crowe mit **Space Quest**. Ebenfalls sehr erfolgreich

ist Jordan Weisman, der für das taktische Cyberpunk-Rollenspiel **Shadowrun Returns** (das außer dem Tabletop-Szenario nichts mit dem durchwachsenen Shooter **Shadowrun** von 2007 zu tun hat) über 1,8 Millionen Dollar sammelt. Und auch Jane Jensen, die Autorin der einflussreichen und beliebten Adventure-Reihe **Gabriel Knight**, erscheint wieder auf der Bildfläche. Zuletzt hatte die Veteranin bis Ende 2010 am ordentlichen Adventure **Gray Matter** mitgewirkt, nun stellt sie von ihrer Farm an der US-Ostküste aus über Kickstarter ihr neues Studio Pinkerton Road auf die Beine.

»Ich wollte wieder Adventures machen, und es gibt Leute, die Adventures spielen wollen. Im Weg waren nur die Publisher«, erzählt uns Jane Jensen über eine wackelige Skype-Verbindung, während im Hintergrund die Farmvögel zwitschern. »Mein Mann und ich, wir haben uns schon letztes Jahr dazu entschlossen, ein Studio zu gründen. Wir haben

Die Kickstarter-Alternativen

Was die gesammelten Spendensummen angeht, ist Kickstarter der Crowdfunding-Primus. Entwickler ohne Bankkonto in den USA können die Website aber leider nicht nutzen. RocketHub und IndieGoGo geben auch europäischen Designern eine Plattform für ihre Projekte. Die Erfolgchancen sind zwar geringer als bei Kickstarter, dafür dürfen Projektgründer alles behalten, was gespendet wird – egal, ob das selbst gesetzte Ziel erreicht wurde oder nicht. Die kleine Seite 8-Bit Funding kümmert sich ausschließlich ums Spiele-Crowdfunding, seit Kickstarter aber auch Entwickler anzieht, herrscht hier tote Hose. Dafür brachte 8-Bit Funding mit Cardinal Quest einen der ersten größeren Crowdfunding-Erfolge hervor. Spannend könnte das GamesPlanet Lab werden: Mithilfe der älteren Plattform Ulule wird hier an einem Anlaufpunkt gearbeitet, der sich speziell um die Fan-Finanzierung größerer Spiele wie des First-Person-Puzzletitels **Magrunner** dreht.



Die Crowdfunding-Plattform **GamesPlanet Lab** (links) ist derzeit in der Betaphase und auf Titel wie das an Portal erinnernde Puzzlespiel **Magrunner** ausgerichtet.



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.¹⁾



**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.¹⁾

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

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 %.

sogar ein kleines E-Book für Kinder gemacht, um das Geld zusammenzukriegen. Aber wir wussten schon, dass das für ein Spiele-Budget nicht reichen würde.« Jane Jensens Geschichte ähnelt der von Tim Schafer, auch wenn sie weniger Beachtung in Mainstream-Medien findet. Jensen machte sich in den 90ern einen Namen mit klassischen Adventures über den blonden Mystery-Autor **Gabriel Knight**, musste jedoch den Fokus wechseln, als komplexe Adventures Ende der 90er in den USA unpopulär wurden. Jahrelang arbeitete sie an Casual Games für Big Fish Games und Zynga. »Wir haben

Sogar Jane Jensen erscheint wieder auf der Bildfläche

schon seit Dezember über Crowdfunding für die Gründung von Pinkerton Road nachgedacht«, sagt Jane. »Aber dann kamen Tim Schafer mit seinem Adventure und Brian Fargo mit Wasteland 2, das hat alles beschleunigt.« Die Erfolge von Schafer und Fargo verändern Kickstarter für Videospiele. Die Fans, die Schafer unterstützt haben, bleiben auf der Seite und spenden für andere Projekte, weitere rund drei Millionen Dollar in nur sechs Wochen nach Schafers Urknall.

In nur drei Wochen konzipierte Jane Jensen ihre Kickstarter-Kampagne mit einem Grafikdesigner, filmte ein amüsantes Video über



Wasteland 2, der Nachfolger des legendären Endzeit-Rollenspiels von 1988 (kleines Bild), entsteht ebenfalls über Crowdfunding.

den Besuch auf ihrer mit **Gabriel Knight**-Horrorgeistern gefüllten Farm und schlug ein neues Studiokonzept vor. »Wir sind mit unserer Farm Mitglied bei einer Reihe von Community Supported Agriculture, auch Solidarische Landwirtschaft genannt. Da abonnierst du eine Farm und bekommst jede Woche einen Korb mit ihren Produkten, mit Milch, Wolle und Fleisch«, erklärt Jensen. »Dieses Modell wollen wir auch für Pinkerton Road benutzen. Wer uns unterstützt, kriegt jedes Spiel, das wir innerhalb eines Jahres entwickeln.« Fast 450.000 Dollar sammelt Jensen damit und beschafft Pinkerton Road so das nötige Startkapital. Das

erste Spiel, **Moebius**, ein modernes Mystery-Adventure über den Antiquitätenhändler Malachi Rector, ist bereits in Entwicklung. Ein **Gabriel Knight**-Nachfolger soll folgen. Kickstarter avanciert so in kürzester Zeit zum Synonym für Revivals totgeglaubter Genres und vergessener Designlegenden; Trittbrettfahrer überschütten die Plattform mit Spielideen – allerdings ohne vorprogrammierten Erfolg. »Das war schwerer, als ich dachte«, ächzt selbst Jane Jensen. »Du musst mit den Leuten kommunizieren, dich an die Öffentlichkeit drängen, immer neue Updates bringen. Ich bin keine öffentliche

Spannende Kickstarter-Projekte



Banner Saga: Über eine halbe Million Dollar haben ehemalige Mitarbeiter der Bioware-Studios gesammelt, um ein Rollenspiel mit Rundenkampf-Elementen über heimatlose Wikinger zu entwickeln. Bereits jetzt beeindruckt die Animationen der Vorabversion, die glatt aus einem Zeichentrickfilm stammen könnten.



Republique: Über 550.000 Dollar kamen auf Kickstarter für dieses ambitionierte Adventure für PC und iOS zusammen, in dem die Spieler die Widerstandskämpferin Hope vor einem totalitären Regime beschützen. Und zwar, indem sie sich in Überwachungssysteme wie Kameras hacken, um Hope den Fluchtweg zu ebnen.



Ouya: Kurz vor unserem Redaktionsschluss haben Entwickler auf Kickstarter diese Konsole vorgestellt, die auf Googles Android-Betriebssystem basieren und sich auf Free2Play-Spiele konzentrieren soll. Binnen eines Tages kamen dafür über zwei Millionen Dollar zusammen – dabei hatten die Entwickler nur um 950.000 gebeten.



Dead State: Ja, klar, Zombies sind auch irgendwie nicht mehr der letzte Schrei, aber Dead State ist anders. Im Taktik-Rollenspiel muss eine Gruppe Überlebender ähnlich wie in Jagged Alliance durch die Zombie-Apokalypse gesteuert werden, Nahrungsknappheit und wachsende Feindschaften in der Gruppe inklusive.



Grim Dawn: Eine Gruppe ehemaliger Entwickler des mythologischen Action-Rollenspiels **Titan Quest** hat genug von weichgespülter Monsterjagd und versucht sich mit **Grim Dawn** an einem komplexeren Genre-Vertreter. Sieht schon jetzt nach einer Alternative aus für Spieler, die sich am Cartoon-Stil von **Torchlight 2** stören.



Clang: Eigentlich ist der US-Autor Neal Stephenson für den Cyberpunk-Roman Snow Crash bekannt, seine wahre Leidenschaft ist aber der Schwertkampf. Auf Kickstarter hat er mit 500.000 Dollar **Clang** finanziert, eine Software, die realistische Schwertduelle in Spielen ermöglichen soll. Und ein kleines Spiel als Beweis gibt es gleich dazu.

Person, ich bin eine Autorin, eine Einsiedlerin.« Auch Greg Rice weiß, dass das Buhlen um Unterstützer neue Herausforderungen aufwirft: »Wenn du einem Publisher ein Spiel vorschlägst, dann geht es immer um den finanziellen Standpunkt. Bei Kickstarter musst du den Leuten eine einzigartige Geschichte geben und dich zugleich um jedes Detail kümmern. Zum Beispiel darum, dass auch Leute ohne Kreditkarte und Amazon-Account spenden können.« Eine Kickstarter-Kampagne erfordert eine Unmenge an Planung. Erfolgreich zu sein, ist ein Ergebnis harter Arbeit. Wobei Double Fine natürlich neben dem strahlkräftigen Namen von Tim Schafer auch von dem seines Freundes und Co-Entwicklers Ron Gilbert profitiert, einem weiteren LucasArts-Veteran. Denn es liegt auf der Hand, dass Spender eher etablierte Designer unterstützen als Neulingen. Um auch weniger bekannten Studios zu helfen, hat der **Wasteland**-Vater Brian Fargo die Initiative »Kick it Forward« gegründet, eine lose Gruppe erfolgreicher Kickstarter-Entwickler, die einen Teil ihrer späteren Verkaufserlöse in andere Projekte investieren wollen.

Für namhafte Indie-Entwickler wie Double Fine hat Crowdfunding

schon jetzt neue Möglichkeiten eröffnet. »Mit einem Publisher wäre die Doku über uns nie möglich gewesen«, erklärt Greg Rice. »Aber jetzt können wir unseren Fans eine offene, transparente Dokumentation unseres Spiels geben. Alleine die Filme sind es wert, uns zu unterstützen. Und in den Foren zum Double Fine Adventure sind unsere Spender bereits sehr aktiv.« Tim Schafer berichtet dort etwa über seinen Schreibprozess, zeigt neue Konzeptzeichnungen oder fragt nach Anregungen. Jane Jensen lässt ihre Community gleich über die nächsten Spiele von Pinkerton Road abstimmen, und Brian Fargo hat unlängst einen detaillierten Entwurf für sein **Wasteland 2** veröffentlicht. So fordert und fördert das Crowdfunding einen offenen Entwicklungsprozess, der bisher nur kleineren Indie-Studios möglich war – etwa den Amplitude Studios. Die Franzosen haben ihre Fans beim Weltraum-Strategiespiel **Endless Space** über wichtige Designentscheidungen abstimmen und so an der Entstehung des Spiels teilhaben lassen. Beim Crowdfunding ist das sogar Pflicht – schließlich möchten die Investoren auch wissen, was mit ihrem Geld geschieht.



Jane Jensen (links) entwickelt derzeit das von Fans finanzierte Mystery-Adventure Moebius, hätte alternativ aber eine Liebesgeschichte auf einer Farm angeboten.



Dass Crowdfunding den Publishern den Todesstoß versetzt, ist aber Unsinn. Die meisten von den Fans finanzierten Spiele sind noch in der Entwicklung, erst nächstes Jahr stehen erste große Ergebnisse an – und an denen muss sich die Zukunft der Fan-Finanzierung messen. Vereinfacht gesagt: Wenn beim Crowdfunding nur Müll herauskommt, wird es schnell eingehen. Großprojekte vom Zig-Millionen-Umfang eines **Call of Duty** hat es auf Kickstarter & Co. zudem noch nicht gegeben, sie bleiben finanzstarken Herstellern vorbehalten. Das Crowdfunding bedroht eher die kleinen Publisher. In Zukunft werden es sich Entwickler doppelt überleben, mit Vertriebspartnern um ein paar Tausend Euro zu feilschen, wenn sie

genauso gut einen Spendenaufruf starten könnten. Denn im Crowdfunding manifestiert sich die

Hoffnung von Spielern und Spielernachfolgern, die den Glauben an die Publisher verloren haben; die Spiele wollen, die eine Marketingabteilung für unprofitabel hält. »Ich glaube nicht, dass Kickstarter nur ein Trend ist«, sagt Jane Jensen. »Es gibt uns eine Alternative, Kunst zu machen ohne Publisher.«

Das vermeintliche Indie-Eldorado ist Kickstarter aber längst nicht, von bis dato über 62.000 gestarteten Projekten hatten nur 2.400 mit Brett- oder Videospielen zu tun. Die Erfolgschance für Spieleprojekte liegt mit 34 Prozent zudem niedriger als der Durchschnitt von 44 Prozent. Für Keith Burgun und Dinofarm Games war Kickstarter letztlich dennoch ein Erfolg. Knapp 15.000 Dollar nahmen sie Anfang Juli mit einem zweiten Versuch auf Kickstarter ein, mit besserem Video, klareren Ansagen und durchdachtem Charakterdesign. **Auro** ist schon fast zur Hälfte fertig, Burgun und Reynolds sind auf dem richtigen Weg, ganz ohne Publisher, ohne Altherren-Revival und ohne große Namen. Und das alles dank eines Klicks, der es wohl nie in die Geschichtsbücher schaffen wird. Dennis Kogel / 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.¹⁾



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.¹⁾

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 %.



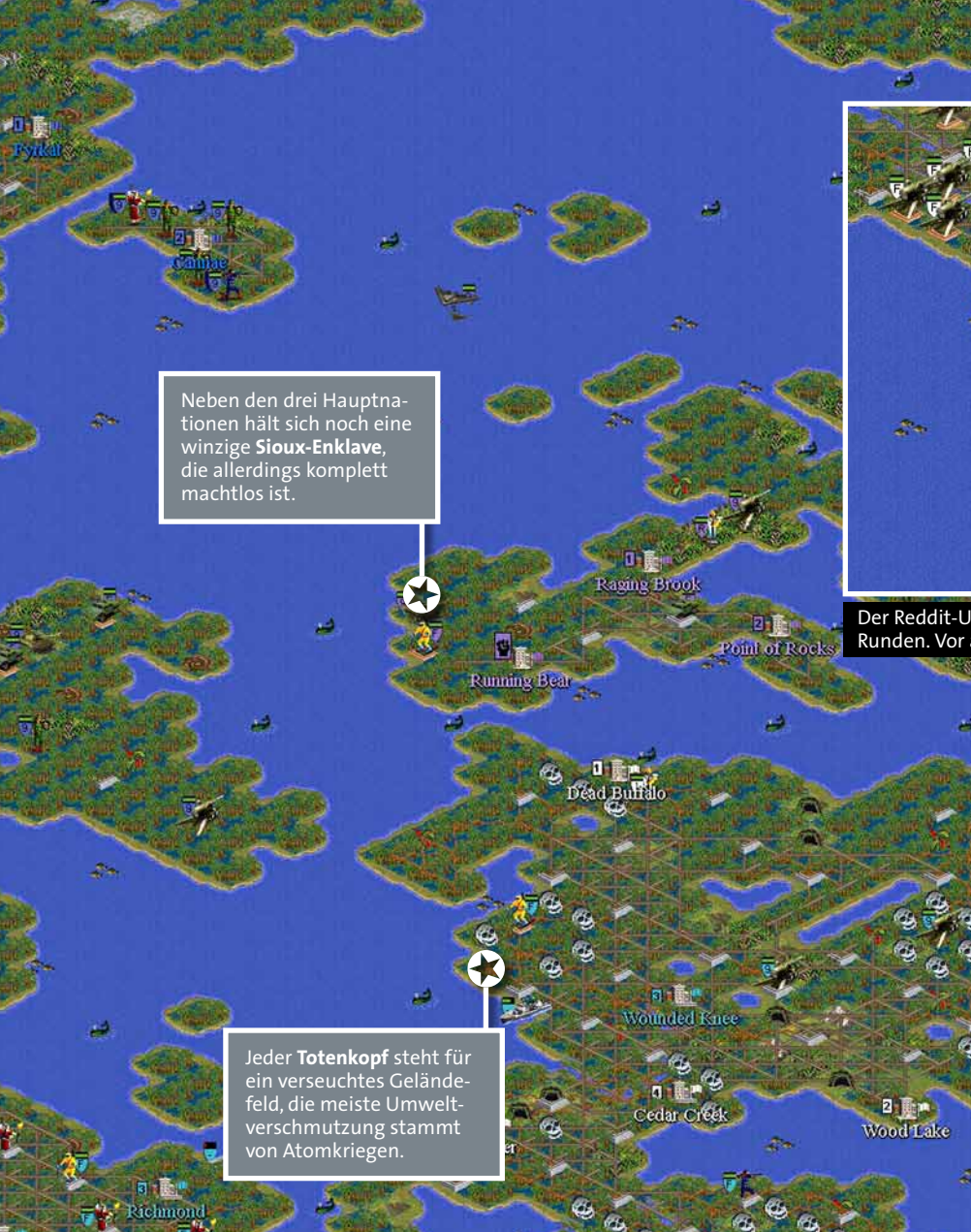
Der ewige Krieg

James Moore spielt zehn Jahre lang Civilization 2. An einer einzigen Partie. Seine Erlebnisse veröffentlicht er – und löst damit ein Medienecho aus, das es so noch nie gab. Wir haben mit dem in Texas lebenden Ire gesprochen. Von Martin Deppe

Zehn Jahre sind in der Spielewelt eine Ewigkeit. In dieser Zeit veröffentlicht EA zehn **Fifas**, Activision fünf **Call of Dutys** und Blizzard 0,8 **Diablos**. Dass ein Mann die ganze Zeit über dem gleichen PC-Spiel treu bleibt, ist also eher ungewöhnlich. Noch ungewöhnlicher ist es, wenn der Mann diese zehn Jahre an einer einzigen Partie spielt. Und zwar in **Civilization 2**, dem globalen Rundenstrategie-Klassiker von 1996. Im Jahr 2002 beginnt James Moore seine Partie. Er spielt die Kelten, zu-

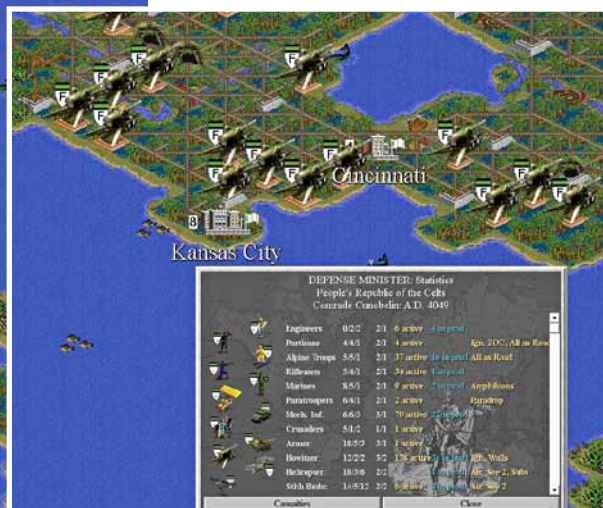
sammen mit computergesteuerten Amerikanern, Wikingern, Sioux, Griechen, Japanern. Seinen Spielstand kopiert er in Texas lebende Ire im Laufe der Jahre auf jeden neuen Computer, setzt sich immer mal wieder an **Civilization 2**, hier mal ein Zug, da mal ein Krieg. Auf der Social-News-Plattform Reddit veröffentlicht James schließlich unter dem Spitznamen »Lycerius« am 12. Juni 2012 ein Posting über den aktuellen Stand seiner zehnjährigen Partie – die ein Medienecho hervorruft, wie wir es bislang nur von Blockbustern wie **GTA 4** kannten.

Denn mittlerweile ist James im Jahr 3991 angekommen und unser Planet am Ende. Nur drei Nationen existieren noch: Neben James' Kelten ringen Amerikaner und Wikingern um die Vorherrschaft, seit 1.700 Jahren herrscht Krieg zwischen den drei Mächten, die sich alle anderen Völker nach und nach einverleibt haben. Nur die Sioux dümpeln auf einer winzigen Insel vor sich hin und versuchen mit einem armen Ingenieur eine Straße durch den Wald zu ziehen. Durch Nuklearschläge verursachte Umweltverschmutzung hat die Polkappen schon 20



Neben den drei Hauptnationen hält sich noch eine winzige **Sioux-Enklave**, die allerdings komplett machtlos ist.

Jeder **Totenkopf** steht für ein verseuchtes Geländefeld, die meiste Umweltverschmutzung stammt von Atomkriegen.



Der Reddit-User »Stumpster« gewann die Partie in nur 58 Runden. Vor allem durch den Einsatz von 138 (!) **Haubitzen**.

Regierungsform auf Fundamentalismus um!«, »Städte erst mit Spionage-Atombomben schwächen, dann mit einem Fallschirmjäger erobern!« James lädt seinen Spielstand hoch, zahlreiche **Civ**-Profis schrauben daran. Und siehe da, innerhalb weniger Spieljahre entschärfen sie die Situation und erringen die Weltherrschaft. Der wichtigste Schritt ist tatsächlich die Umstellung der Regierungsform. James' Kommunismus ist ineffizient, also schalten Veteranen auf Fundamentalismus, denn dann murren das eigene Volk nicht mehr, die Städte unterhalten mehr Einheiten, Unterhaltungsbauwerke produzieren Geld statt Zufriedenheit. Der größte Nachteil des Fundamentalismus ist keiner mehr: Die Forschung leidet zwar massiv, was aber egal ist, da James sowieso schon alles Erforschbare erforscht hat. Ein Spieler schafft es noch am selben Tag, James' Welt in nur 58 Runden komplett zu erobern. Das ist ungefähr so, als ob ein Fußballspieler zehn Jahre verzweifelt versucht, das Tor zu treffen – bis ihm jemand zeigt, dass es hinter ihm steht.

Nach entsprechenden News auf einschlägigen **Civilization**-Fanseiten berichten noch am selben Tag allgemeine Spiele-Webseiten wie PC Gamer und Game Informer über James' Posting, über Nacht schwappt das Thema über den Atlantik, und Sites wie die französische Jeux Vidéo PC und natürlich GameStar berichten. Auch das ist nicht ungewöhnlich. Aber es geht weiter. Viel wei-

Auf Frieden folgt der atomare Erstschlag

Mal abschmelzen lassen, ja, das geht in der Spiellogik von **Civilization 2**. Und es lässt die Spielwelt schrumpfen, Küsten werden überflutet, Städte weggespült. Gleichzeitig hat die globale Erwärmung jedes halbwegs fruchtbare Stückchen Land in einen ebenso unfrucht- wie unwegsamen Dschungel verwandelt, zusätzlich verstrahlt von Atomkriegen. Landwirtschaft gehört der Vergangenheit an, Millionen verhungern, viele Städte verschwinden ganz von der Landkarte oder

der »Verlust von 20 Panzern nichts ausmacht, denn es strömen ständig neue an die Front«, so James. An den Fronten stoßen riesige Heere aufeinander, umkämpfte Städte wechseln alle paar Runden den Besitzer. Auf die seltenen Waffenstillstands- oder gar Friedensverträge antworten die KI-Gegner schon in der nächsten Runde mit einem erneuten Erstschlag, meist regnet es Nuklearraketen. Allerdings fast ausschließlich auf Einheitsgruppen außerhalb der Städte, denn Letztere sind durch die SDI-Raketenabwehr geschützt. Die wiederum lässt sich mit Spionen umgehen, die Atombomben in die Metropolen schmuggeln. Auch das passiert ständig und mündet normalerweise in einer Kriegserklärung aller Nationen – aber hey, es bekriegen sich ja sowieso schon alle! Kurzum: James' **Civilization**-Welt ist eine höllische Mischung aus **Big Brother** und **Fallout**, die grauenhafte Zukunftsvision einer Welt, die nicht mehr am Abgrund steht, sondern längst drin liegt.

Zwischen den drei verbleibenden Weltmächten herrscht nicht nur Dauerkrieg, sondern auch eine Pattsituation. Alle drei sind dermaßen hochgerüstet, dass selbst

Die Reaktionen auf James' Reddit-Posting sind anfangs vorhersehbar. Andere **Civilization**-Fans geben noch am gleichen Tag mehr oder weniger sinnvolle Tipps: »Stell Deine



Das britische Traditionsblatt **The Guardian** (1821 gegründet) zog etwas hochtrabend Parallelen zu Orwells 1984 – und verwendete ein Bild aus Civilization 5.

ter. Denn das Posting wird auch in traditionellen Medien aufgegriffen, an die man beim Thema Computerspiele kaum denken würde. Am schnellsten ist die altehrwürdige britische BBC: Unter der Schlagzeile »Can PC Game Civilization predict the future?« strahlt der Britische Sender schon einen Tag später ein siebenminütiges Interview mit James Moore aus, das auch auf der BBC-Website veröffentlicht wird – abgesehen von der britischen, in diesem Fall falschen Schreibweise (Civili»s«ation statt Civili»z«ation) ist der Beitrag sehr kompetent. Was auch daran liegt, dass sich Moderator Justin Webb fachkundige Beratung vom Traditionsblatt Daily Telegraph geholt hat: Daniel Knowles, Assistant Comment Editor, ist selber **Civ 2**-Fan und beschreibt das Spiel seinem BBC-Kollegen etwas hochtrabend als »eine Art soziologischen Simulator« und »riesiges ökonomisches Modell«.

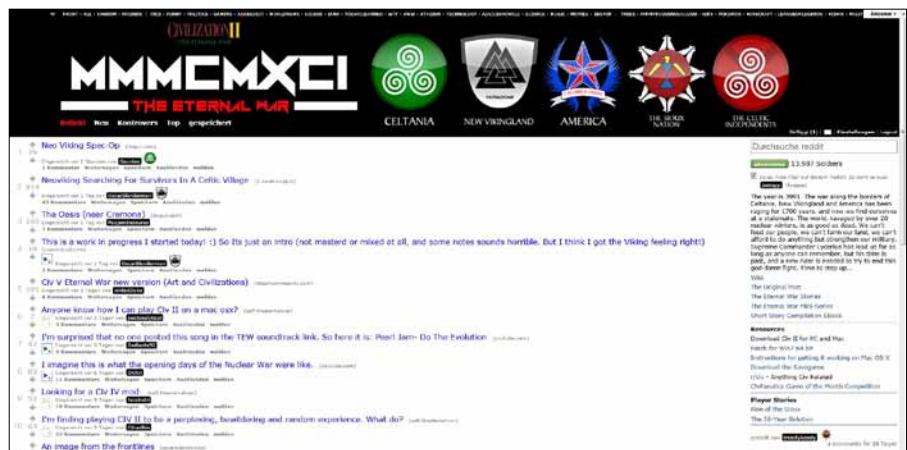
Der ewige Krieg geht um die Welt

Noch akademischer, ja geradezu philosophischer wird die britische Ur-Tageszeitung The Guardian, denn die schreibt am gleichen Tag online: »Von Civilization zu Big Brother: Wie ein Spiel George Orwells 1984 nachbildet«. Dummerweise prangt unter der Schlagzeile ein Bild des 14 Jahre jüngeren **Civilization 5**, was der Guardian nach einigen sanften Leserhinweisen entschuldigt: »Wir konnten in unserer Bilder-Datenbank keinen Screengrab von Civ 2 finden, also haben wir einen aus Civ 5 genommen – nach dem Motto besser der als gar keiner. Aber wir suchen weiter«. Bis heute haben sie das Bild nicht ausgetauscht.

Die New Yorker Website Mashable.com wendet sich sogar an den **Civilization**-Vater höchstpersönlich. »Wir haben nie damit gerechnet, dass jemand so lange an einer Runde Civ sitzen würde«, sagt Sid Meier im Interview. Und auf die düstere Lage im Jahr 3991 angesprochen: »Es war nicht unsere Absicht, den Spielern eine Lektion über die Zukunft zu erteilen. Civ wurde designt, um jeden Spieler eine eigene Geschichte schreiben zu lassen, es gab nie ein vorgegebenes Ende oder eine Botschaft der Designer.« PR-gestählt holt der alte Branchenhasse noch weiter aus: »Civ soll den Spielern die Freiheit geben, so zu herrschen und zu erobern, wie es ihnen gefällt. Am wichtigsten ist aber, dass es ihnen Spaß macht!«



Als wäre die Verseuchung nicht schlimm genug, gibt's auch noch **Aufstände**.



Lycerius-Fans gründeten sogar ein Reddit-Unterforum namens »MMMCMXCI – The Eternal War«, entwarfen **Logos** für die Kriegsparteien und schreiben an Kurzgeschichten.

Währenddessen berichten weitere große Medien über James Moore und sein Jahrzehnt mit **Civilization 2**. CNN ist dabei, Forbes, Yahoo Finance, La Repubblica, Spiegel Online. Das Schöne an der Berichterstattung: Statt reißerischer Artikel auf Regenbogenpresse-Niveau sind sämtliche Berichte sachlich und schaffen es, die Faszination von **Civilization** rüberzubringen. Auch wenn einige die Aussagekraft des Spiels überdramatisieren und Parallelen zum echten Weltgeschehen ziehen, merkt man, dass sich die Verfasser auskennen oder zumindest informiert haben. Das schlägt sich auch in den zahlreichen Kommentaren wieder, die gerne mit »Hach, Civilization, das habe ich damals nächtelang gespielt!« beginnen und mit persönlichen Erfahrungsberichten enden. Offenbar vergisst man auch nach vielen Jahren nicht, wie das eigene Schlachtschiff von einem Speerträger versenkt wurde.

Aber wie kommt es, dass ein Forenbeitrag in einer Spieler-Community derart weite Kreise zieht, sogar in der Tagespresse und im Radio landet – also dort, wo höchstens mal über **GTA 4**, **Counter-Strike** oder den **Land-**

wirtschafts-Simulator berichtet wird? Es dürfte mehrere Gründe dafür geben, etwa das Sommerloch, denn Reptiliensichtungen in schottischen Lochs oder bayrischen Bädern werden irgendwann auch mal langweilig. Und natürlich ziehen vermeintlich pädagogisch wertvolle Weltuntergangs-Szenarien sowie **Big Brother**-Vergleiche (»Passt auf unsere Erde auf, sonst geht alles den Bach runter!«) ebenso wie der Guinnessbuch-Effekt einer zehnjährigen Partie – offensichtlich hatten einige Kommentatoren gedacht, dass James Moore zehn Jahre am Stück gespielt habe. Die Verbreitung eines eigentlich speziellen Postings, das sich um ein einziges Computerspiel dreht, sowie die Reaktionen darauf zeigen aber auch, wie das Medium Spiele mittlerweile in der breiten Gesellschaft angekommen ist. Natürlich ist **Civilization** ein vergleichsweise »seriöses«, trockenes Spiel, das sich in der Berichterstattung nicht so negativ verdrehen lässt wie etwa ein **Counter-Strike**. Trotzdem zeigt die extrem hohe Zahl sachlicher Berichte, dass auch die weniger spieleaffine Presse kompetent über unser Hobby berichten kann. Endlich. Martin Deppe / GR



Interview

Am 12. Juni 2012 postet **James »Lycerius« Moore** einen Bericht über seine Civilization-2-Partie.

GameStar Hast du mit einer derartigen Resonanz auf dein Posting gerechnet?

James Moore Überhaupt nicht. Ich dachte, dass vielleicht ein paar Civ-Nerds wie ich es gerne lesen, und das wär's dann. Ich habe echt nicht erwartet, dass das Posting außerhalb der Spieler-Community auf Reddit so viel Interesse auslöst.

► **Deine Geschichte ging nicht nur in den Spiele-Medien um die Welt, sondern auch in »seriösen« Magazinen. Warum haben deiner Meinung nach so viele Medien die Story aufgegriffen? Was ist daran auch für Nicht-Spieler so faszinierend?**

◄ Ich glaube, dass ich bei vielen eine gewisse morbide Neugier erweckt habe, was unsere Zukunft bringt und wie sich unsere

eigene Welt in einigen Punkten des Spiels widerspiegelt. Menschen sind, genau wie ich, immer an Vorzeichen und Omen interessiert, die unsere eigene Zukunft betreffen. Ich denke, dass ich da bei vielen wirklich einen Nerv getroffen habe. Obwohl mal gesagt werden muss, dass Civilization kein komplexer globaler Simulator ist, aus dem man politische Schlüsse ziehen sollte.

► **Es gibt Civilization 3, 4, 5 ... warum hängst du so an Civ 2? Was macht es besser als die anderen Teile der Serie?**

◄ Ich habe tatsächlich alle Nachfolger gespielt und habe gerade viel Spaß mit dem Addon zu Civilization 5, Gods & Kings. Ich denke, dass ich Teil 2 vor allem noch aus Nostalgie spiele, weil es mein erstes Computerspiel und mein erstes Civilization war. Die Serie spricht mich auf verschiedenen Ebenen an. Ich mag Strategiespiele und interessiere mich leidenschaftlich für Geschichte. Es hat einfach gepasst.

sharkoon



DARKGLIDER



GAMING LASER MOUSE



MACH DICH BEREIT

FÜR DIE ENTSCHEIDENDE SCHLACHT

Verlass Dich auf die herausragende Präzision Deiner DarkGlider. Egal ob Monsterhorden oder der gegnerische Sniper – die DarkGlider ist das Mittel der Wahl in jeder Gefechtssituation:

-  6000 DPI
-  256 KB interner Speicher
-  Weight-Tuning-System
-  10 programmierbare Tasten
-  Programmierbares Scrollrad
-  Einzigartige Keramik-Gleitfüße
-  LC-Display zur DPI-Anzeige

Der Kampf beginnt – greif an!



Become a Fan on
Facebook



Hall of Fame Ultima 7

Von verfressenen Gefährten, kleptomanischen Tugendwächtern und verdächtigen Initialen: Eine Liebeserklärung an das beste Rollenspiel aller Zeiten. Von Jochen Gebauer

Auf XL-DVD: Video-Special

Ob der **Guardian** mit der Fellowship unter einer Decke steckt?



Jochen Gebauer
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ach, **Ultima 7**. Was haben wir zusammen erlebt. Wir haben eine Welt gerettet und Brot gebacken, haben die Nacht auf einem fliegenden Teppich durchgezogen und bei Tagesanbruch ein kleines Wunder entdeckt, haben gestaunt und gelacht und bei »Rule, Britannia!« leise mitgesungen, aber das muss ja niemand wissen. Wie oft habe ich dich durchgespielt? Fünf Mal? Sechs Mal? Ich weiß es nicht mehr;

aber ich weiß, dass ich wahrscheinlich nie wieder ein Spiel spielen werde, das mich so wunderbar verzaubert. Vielleicht bin ich dazu inzwischen auch einfach zu alt.

Dabei wäre das beinahe nichts geworden mit **Ultima 7** und mir. Als es 1992 bei meinem Spielehändler mit den Augen klumpert, verschweigt es mir nämlich geflissentlich, dass mein von Luft, Liebe und Taschengeld nur notdürftig zusammengehaltener 386er seinen hohen Ansprüchen nicht genügt. Und dass mich meine von **Ultima 5** und **Ultima 6** gestählten Englisch-Kenntnisse schneller im Stich lassen würden als Ratten

das sinkende Schiff. Okay, **Ultima 7** gab's auch auf Deutsch, aber da klang der böse Guardian wie ein verschnupfter Frosch. Keine Chance, ein Wörterbuch musste her und ein 486er auch. Das Wörterbuch war schnell beschafft, »ist doch für die Schule«, aber die Sache mit dem 486er gestaltete sich problematisch. Zum Ausgleich musste ich tatsächlich Chemie lernen. Chemie! Doch als ich meinen Vater endlich soweit hatte und **Ultima 7** zum Laufen brachte, da war's einfach zu verdammt gut. Ich will gar nicht von der Grafik anfangen; wer damals jung war, der versteht, was ich meine, und wer die Gnade der späten Geburt genießt, der wird wahr-

Eine einblendbare **Karte** hilft bei der Orientierung in der völlig offenen Spielwelt.





Deswegen legendär

- glaubhafte Spielwelt
- fantastische Geschichte
- das letzte »echte« Ultima
- dämliches Kampfsystem
- Brot backen!

scheinlich nie so ganz verstehen, was diese alten Leute an diesem bunten Pixelbrei wunderschön finden. Ich will mich auch nicht lange mit der Sprachausgabe (Sprach! Aus! Gabel!) aufhalten oder dem Umstand, dass kein Ladebildschirm die zusammenhängende Spielwelt störte. Stattdessen will ich viel lieber von der Geschichte erzählen.

Die ging so: Seit meinem letzten Besuch in Britannia waren mehr als 200 Jahre vergangen und in der Zwischenzeit hatte sich dort eine Sekte häuslich eingerichtet. Diese »Fellowship« faselte esoterischen Kram, erinnerte frappierend an Scientology und war meinem 14jährigen Spielverstand schon alleine deshalb suspekt, weil sie die acht Tugenden als altmodischen Quatsch ablehnte. Altmodisch! Meine acht Tugenden! Mit denen ich in **Ultima 4** verschmolzen war, die ich in **Ultima 5** vor den tyrannischen Perversionen von Lord Blackthorn geschützt habe und wegen denen mich in **Ultima 6** beinahe die Gargoyles abgemurkst hätten. Ich war garantiert nicht zum Avatar der acht Tugenden aufgestiegen und hatte mich durch die gletscherartigen Ladezeiten von **Ultima 6** auf dem C64 gequält, damit ein paar Esoterik-Heinis mit Britannia Schlitten fahren!

Der zweite Teil



Unter dem Titel **Ultima 7 Part Two: The Serpent Isle** erschien 1993 eine Fortsetzung, die direkt an die Ereignisse von **Ultima 7** anknüpft, die gleiche Engine benutzt und sich genauso großartig spielt. Produzent war übrigens ein gewisser Warren Spector.

Und so schaffte **Ultima 7** etwas, an dem andere Rollenspiele immer noch reihenweise scheitern: Es nahm mich emotional mit, machte mich selbst und mein bislang Erlebtes zum Mittelpunkt der Geschichte. Ich wusste verdammt gut, dass an dieser »Fellowship« irgendwas gewaltig faul war – bloß nachweisen ließen sich das die aalglatten Teflon-Typen unter Sektenguru Batlin nicht. Selbst mein alter Kumpel Lord British ließ die Bande gewähren. Also machte ich mich auf die Suche nach Beweisen – und entdeckte die vielleicht liebevollste Spielwelt aller Zeiten. Eine Welt nämlich, in der jeder Bewohner seine eigene kleine Geschichte besaß, in der ich Brot backen und Garn weben durfte, in der es förmlich wimmelte von kleinen und großen Geheimnissen, dem mysteriösen Verschwinden der Magie, einer geheimnisvollen Sternenkongregation ... und in der mir meine Gefährten fast die Haare vom Kopf gefressen hätten.

Ultima 7 inszenierte seine Welt nämlich so konsequent, dass meine Party-Kameraden in regelmäßigen Abständen einen Happen einwerfen mussten. Das wäre keine große Sache gewesen, aber weil ich natürlich jeden alten Spezi von Iolo bis Shamino in meine Gruppe aufnehmen musste, fraß sich die achtköpfige Mischpoke in beängstigendem Tempo durch Würstchen, Rehkeulen und Käse. »I must have food«, würde Dupre sagen, und ich würde panisch durch Rucksäcke wühlen, in denen es permanent aussah wie bei Hempels unterm Bett, auf der Suche nach einem letzten Käselaib, von dem ich hätte schwören können, dass er drin ist, was er natürlich nicht ist, weil ihn Shamino bestimmt verputzt hat, als ich mal kurz nicht hingeguckt habe.

»I must have food«

Ich sage ganz unbescheiden: Wenn ich mein Essen gekauft hätte, würden die Bauern und Schlachter von Britannia heute noch in Goldstücken und Edelsteinen baden. Dass sie das nicht tun, liegt ursächlich an einer streng geheimen neunten Tugend. Sie lautet: Was nicht festgenagelt ist, darf vom Avatar eingesteckt werden. Das Problem mit dieser neunten Tugend ist, dass sie außer mir niemand kennt. Ich sollte mich also nicht dabei erwischen lassen, wie ich dem Metzger das Fleisch oder dem Bürgermeister von Britain das Gold stibitze. Auch von meinen eigenen Kameraden nicht, denn

sonst sagen die Sachen wie »Ist das tugendhaft, Avatar?« und verlassen wutentbrannt meine Party. So geht's natürlich nicht, denn ich brauche die Kerle für das heillose Durcheinander, das **Ultima 7** ein Kampfsystem nennt. Also lasse ich meine Kumpel stibitzen: Wenn ich erst den Rucksack von Dupre aufmache, dann die Kiste vom Bürgermeister, und erst jetzt den Inhalt des einen ins andere verschiebe, ist es so, als habe Dupre geklaut. Klappt astrein – so lange der Bürgermeister im Nebenzimmer schlummert.

Was meinem 14jährigen Spielverstand damals entgeht, ist der Umstand, dass sich der Entwickler Origin diverse Seitenhiebe auf Electronic Arts erlaubt. So bilden die drei Fellowship-Generatoren, die ich im weiteren Spielverlauf zerstören muss, das damalige EA-Logo. Und ein mörderisches Sektenpäpchen, dem ich durchs halbe Spiel erfolglos nachjage, heißt nicht umsonst Elizabeth und Abraham – man beachte die Initialen. Die Pointe: Ein paar Monate nach dem Release von **Ultima 7** wurde Origin geschluckt – und zwar von, wem sonst, EA.

Ach, **Ultima 7**. Hier sitzen wir immer noch, zwanzig Jahre, einen tollen zweiten Teil und zwei missglückte Nachfolger später, du und ich, wie in alten Zeiten. Origin gibt's längst nicht mehr, geschluckt und geschlossen, und ich soll über dich schreiben. Morgen ist Abgabe, sagt die Chefredaktion. 5.000 Zeichen sollen es werden, 5.000 Zeichen, in denen ich irgendwie erklären muss, warum du das verdammt nochmal beste Rollenspiel aller Zeiten bist. Aber vorher – tanzen wir noch eine Nacht auf dem fliegenden Teppich? Du weißt schon, um der alten Zeiten willen. Jochen Gebauer / GR

Ultima 7

PUBLISHER	Origin Systems
ENTWICKLER	Origin Systems
QUELLE	gog.com, Ebay
SPRACHE	Englisch
MINIMUM	386 DX mit 33 MHz und 4 MB RAM
SO LÄUFT'S	Mit DOSBox läuft Ultima 7 auch auf modernen Systemen. Eine gute Alternative zu DOSBox ist die kostenlose Exult-Mod.



Fazit Glaubwürdiger wurde eine fiktive (Rollenspiel-)Welt noch nie inszeniert.

Hardware News

Radeon HD 7970 GHz Edition ist da

GameStar.de/Quicklink/7953

Als erste Grafikkarte durchbrach die Radeon HD 7770 die Marke von 1.000 MHz beim für die Performance so wichtigen Chiptakt. Um mit der Radeon HD 7970 den Thron der schnellsten Grafikkarte mit einem einzelnen Grafikchip von der GeForce GTX 680 zurückzuerobern, hebt AMD nun auch deren Takt von 925 auf werbewirksame 1.000 MHz an, die automatische Übertaktung beschleunigt die Karte weiter auf 1.050 MHz. In der Spielepraxis hat dies aber kaum Auswirkungen, da die Karte selbst mit Boost lediglich rund acht Prozent mehr leistet und so den Rückstand auf die GeForce GTX 680 nur auf vier Prozent verkürzen kann. Zudem kostet die **Radeon HD 7970 GHz Edition** rund 50 Euro mehr als die derzeit rund 420 Euro teure Standardvariante, und der Lüfter brüllt mit ohrenbetäubenden 6,6 statt 5,0 Sone. Angeblich ist auch eine Radeon HD 7950 GHz Edition im Anmarsch. **HW**



Die Radeon HD 7970 GHz Edition ist zwar schneller als die normale HD 7970, aber auch **lauter und teurer**.

Referenzklassen Spiele-PCs

Hardware-Details

	Standard-PC	Mittelklasse-PC	High-End-PC
Prozessor	Core 2 Duo E8500	Phenom II X4 955	Core i5 2500
Arbeitsspeicher	2,0 GByte	4,0 GByte	8,0 GByte
Grafikkarte	GeForce 8800 GT	GeForce GTX 460	Radeon HD 7870

Spiele-Details

Anno 2070	1680x1050, niedrige Details	1920x1080, hohe Details, Post-Effekte mittel	1920x1080, sehr hohe Details, Post-Effekte
CoD: Modern Warfare 3	1680x1050, 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	1680x1050, hoch (ohne AO, Bewegungsverzerrung)	1680x1050, ultra, 2xAA ohne Bewegungsverzerrung	1920x1080, ultra, 4x AA
The Elder Scrolls 5: Skyrim	1680x1050, 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 7870 300 €	HD 7950 330 € HD 7970 420 € 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 670 380 € 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 965 90 € X4 980 160 € X6 1100T 200 €	
FX	4100 110 €	4170 130 € 6100 130 € 6200 150 € 8120 160 € 8150 190 €	
Core 2	E6600 150 € E8500 170 € Q6600 150 €	Q9400 170 € Q9650 270 €	
Core i	i3 540 100 € i5 650 160 €	i5 760 190 € i7 870 260 € i5 3450 180 € i5 2500 200 €	i5 3570K 220 € i7 2600K 280 € i7 3770K 320 € i7 3960X 920 €

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.

News-Ticker

Tablet-PCs: Microsoft und Google trauen den PC-Herstellern offenbar nicht mehr zu, eine starke Konkurrenz zum iPad auf die Beine zu stellen. Beide haben mit dem auf Windows 8 basierenden Surface beziehungsweise dem Nexus 7 für Android eigene Tablets angekündigt, die noch vor Weihnachten erhältlich sein sollen.

AMD: Wer bis zum 31. August einen Bulldozer-Prozessor der FX-Serie kauft, bekommt 10 Euro (FX 4100 und 4170), 15 Euro (FX 6100 und 6200) beziehungsweise 20 Euro (FX 8120 und FX 8150) zurück. Die teilnehmenden Händler finden Sie unter Quicklink: 7954.

Futuremark: Die 3DMark-Entwickler arbeiten an ihrem neuen Benchmark »3DMark for Windows«, der unter Windows Vista, 7 und 8 laufen soll. Der erste Trailer wirkt grafisch jedoch sehr unspektakulär.

SSD-Preise im Sinkflug

GameStar.de/Quicklink/7955

Eine SSD beschleunigt die Ladezeiten erheblich. Seit 2011 werden die schnellen Flashspeicher-Laufwerke kontinuierlich erschwinglicher. Mittlerweile haben einige SSDs die Marke von einem Euro pro Gigabyte Speicherkapazität unterschritten. So kosten 128-GB-SSDs wie etwa die Samsung **SSD 830** bereits weniger als 100 Euro, und auch 256-GB-Laufwerke liegen mittlerweile deutlich unter einem Euro pro Gigabyte – je nach Händler und Hersteller kosten die mehr als ausreichend großen SSDs nur noch 180 bis 220 Euro statt wie vor einem Jahr noch oft über 300 Euro. Die kleineren 64-GB-Varianten dagegen sind mit mindestens 60 Euro vergleichsweise teuer. **DV**



Noch sind **SSDs** teurer als konventionelle Festplatten. In den nächsten Jahren könnte sich das aber ändern, wenn sich die aktuelle Entwicklung fortsetzt.



Logitech G600 für MMO-Spieler

GameStar.de/Quicklink/7962

Mit der **G600 MMO Gaming Mouse** hat Logitech seine erste speziell für Spieler von Online-Rollenspielen entwickelte Maus vorgestellt. Die **G600** hat wie die Razer **Naga** an der linken Seite ein großes Tastenfeld mit zwölf Tasten, die sich zusätzlich doppelt belegen lassen. Auch hat die Logitech **G600** eine dritte Feuertaste – ein lange aus der Mode gekommenes, aber sehr praktisches Extra. Für höchste Präzision sorgt ein Laser-Sensor mit einer maximalen Abtastrate von 8.200 dpi, der über den (nur per Download erhältlichen) Treiber in 50-dpi-Schritten eingestellt werden kann. Mit Erscheinen dieses Heftes soll die Logitech **G600 MMO** in den zwei Farben Weiß und Schwarz im Handel stehen – für sehr teure 80 Euro. **DV**

Upgrade auf Windows 8 kostet 40 Dollar – oder mehr

GameStar.de/Quicklink/7884

Noch im Juli soll die Entwicklung von **Windows 8** abgeschlossen sein und erste Versionen an die großen PC-Hersteller ausgeliefert werden, damit diese ihre Produkte an den Windows-7-Nachfolger anpassen können. Ab September oder Oktober erwarten wir dann die fertige Version im Handel, auch die Preise stehen mittlerweile fest. So soll ein Upgrade von Windows XP, Vista oder 7 auf Windows 8 lediglich 40 US-Dollar kosten, wenn Sie sich die Installationsdatei selber herunterladen. Im Handel soll die DVD-Variante mit 70 US-Dollar allerdings wesentlich teurer werden. Die Euro-Preise gab Microsoft noch nicht bekannt, wir gehen aber davon aus, dass sie wie in der Vergangenheit weitgehend dem numerischen Dollar-Preis entsprechen. **HW**

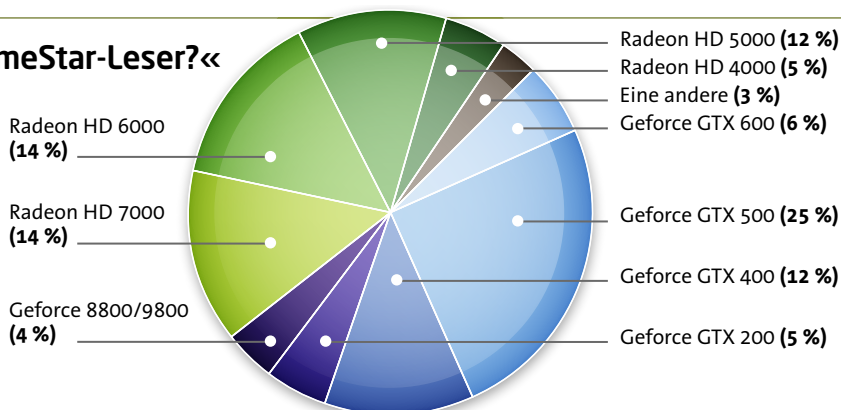
Wer derzeit einen **Komplett-PC** mit **Windows 7** kauft, muss sogar nur 14,99 Euro für Windows 8 bezahlen.



»Welche Grafikkarte haben die GameStar-Leser?«

Insgesamt vertraut eine kleine Mehrheit von 52 Prozent der GamerStar-Leser auf GeForce-Grafikkarten, rund 45 Prozent haben eine Radeon. Dabei ist vor allem die GeForce-GTX-500-Baureihe mit 25 Prozent weit verbreitet. In der aktuellen Generation liegt AMD mit der Radeon HD 7000 (14 Prozent) vor Nvidias GeForce-GTX-600-Karten mit sechs Prozent, wobei denen noch eine verkaufstarke Mittelklasse-Karte fehlt. Rund 14 Prozent der GameStar-Leser spielen noch mit einer DirectX-10-Grafikkarte und dürften im laufenden Jahr aufrüsten.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 6.522 Teilnehmer



XMV

HIGH PERFORMANCE SYSTEMS

PC Systeme direkt vom Hersteller!!!
Alle Systeme versandkostenfrei!¹⁾



Watercooled

CORSAIR®



DVI

HDMI

USB 3.0

SATA 3

Artikel-Nr.: 50158

Intel® Core™ i5-3550 Prozessor

@ 4 x 4.2 GHz übertaktet!

- » 8 GB High End DDR3 Corsair XMS 3 PC1600
- » 4096 MB NVIDIA® GeForce® GT 630
- » 500 GB SATA 3 16 MB Cache, 7200 U/Min.
- » 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- » Interne Hochleistungswasserkühlung
- » 500 W Bitfenix Shinobi Tower
- » ASRock Z77 Pro3
- » inkl. GRATIS Spiel Torchlight

679,-* €

ab 17,34€ mtl., Laufzeit: 48 Monate²⁾

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
- » 500 W IN WIN Mana 136 Tower
- » ASRock Z77 Pro3

799,-* €

ab 17,13€ mtl., Laufzeit: 60 Monate²⁾

DVI

Mini HDMI

SATA 3

DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50146

Watercooled

CORSAIR®



Alpenföhn®

Hochleistungs-
Luftkühlung:
Alpenföhn Matterhorn Pure

CORSAIR®



2 x DVI

HDMI

Mini-Displayport

USB 3.0

SATA 3

Artikel-Nr.: 50103

Mehr Kerne. AMD

Mehr Cashback.

20€ Cashback

AMD FX-Series FX-8120 Prozessor

@ 8 x 3.8 GHz übertaktet!

- » 8 GB High End DDR3 Corsair XMS 3 PC1600
- » 2048 MB AMD Radeon® HD 6950
- » 1000 GB SATA3 32 MB Cache, 7200 U/Min.
- » 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- » Hochleistungs-Luftkühlung: Alpenföhn Matterhorn Pure
- » 600 W Silverstone Strider / Raidmax Blackstorm
- » Gigabyte GA-970A-UD3
- » inkl. GRATIS Spiel DIRT Showdown

819,-* €

ab 16,34€ mtl., Laufzeit: 66 Monate²⁾

¹⁾ Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. * Abbildung enthält Sonderausstattung.



0180 1 994041

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 994041 Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag 10-18 Uhr

(3,9 Cent/Min.
Festnetz der T-COM;
max. 42 Cent/Min. aus
dem Mobilfunknetz)

Schneller

Leiser

Besser



Watercooled

CORSAIR®

2 x DVI

HDMI

USB 3.0

SATA 3

DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50163

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 670

» 1000 GB SATA 3 32 MB Cache, 7200 U/Min.

» 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner

» Interne Hochleistungswasserkühlung

» 550 W BeQuiet / Coolermaster CM 690 II Basic Tower

» ASRock Z77 Pro3

1099,-*

ab 20,57€ mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾

Intel® Core™ i7-3770 Prozessor

@ 4 x 4.1 GHz übertaktet!

» 8 GB High End DDR3 Corsair XMS 3 PC1600

» 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 670

» 1000 GB SATA 3 32 MB Cache

» 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner

» Hochleistungsauflüftung: Alpenföhn Matterhorn

» 550 W BeQuiet / NZXT Phantom Tower 410

» ASRock Z77 Pro3

1249,-*

ab 23,38€ mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾

2 x DVI

HDMI

USB 3.0

SATA 3

DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50148

Watercooled

CORSAIR®



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

» Hochleistungsauflüftung: Alpenföhn Matterhorn

» 700 W Silverstone Strider / Coolermaster Strom Trooper

» Gigabyte GA-Z77X-D3H

1699,-*

ab 31,81€ mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾

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



Kaufberatung Prozessoren

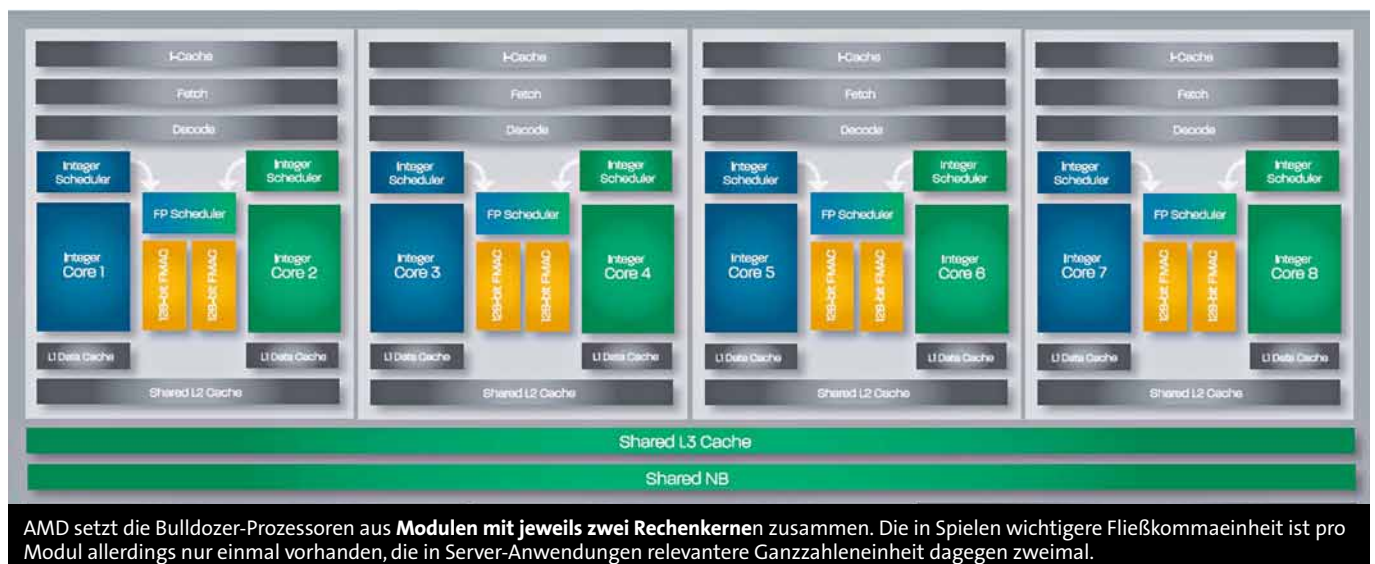
Seit kurzem ist Intels neue CPU-Generation mit Codenamen Ivy Bridge auf dem Markt, AMD kontert mit höher getakteten Bulldozer-Prozessoren. Wir testen, welche Modelle die meiste Spieleleistung fürs Geld liefern. Von Florian Klein und Daniel Visarius

Bei den einschlägigen Online-Versendern tummeln sich fast einhundert Prozessoren mit neun verschiedenen Sockeln in den Preislisten – allein für Desktop-PCs. Nur ein Bruchteil davon eignet sich für Spieler. Die meisten Angebote haben entweder nicht genug Leistung, passen nur in ältere Mainboards

oder sind schlichtweg überteuert. Im Fall eines Neukaufs inklusive Hauptplatine sowie gegebenenfalls DDR3-Arbeitsspeicher und Kühler engt sich die Auswahl derzeit auf zwei Prozessorfassungen ein. Aktuelle Intel-Chips mit Codenamen Ivy Bridge wie der **Core i7 3750K** und die ungefähr ein Jahr alten Sandy-Bridge-Nachfolger nehmen im Sockel 1155 Platz, AMDs FX-Prozessoren mit

Bulldozer-Architektur verlangen nach AM3+-Boards, in denen sich auch die älteren Phenom-II-CPU-Modelle wohlfühlen, solange sie DDR3 unterstützen.

Prozessoren für andere Sockel sind nur interessant, wenn Sie ein altes System ein letztes Mal aufrüsten wollen, ganz bestimmte vom klassischen Spiele-PC abweichende



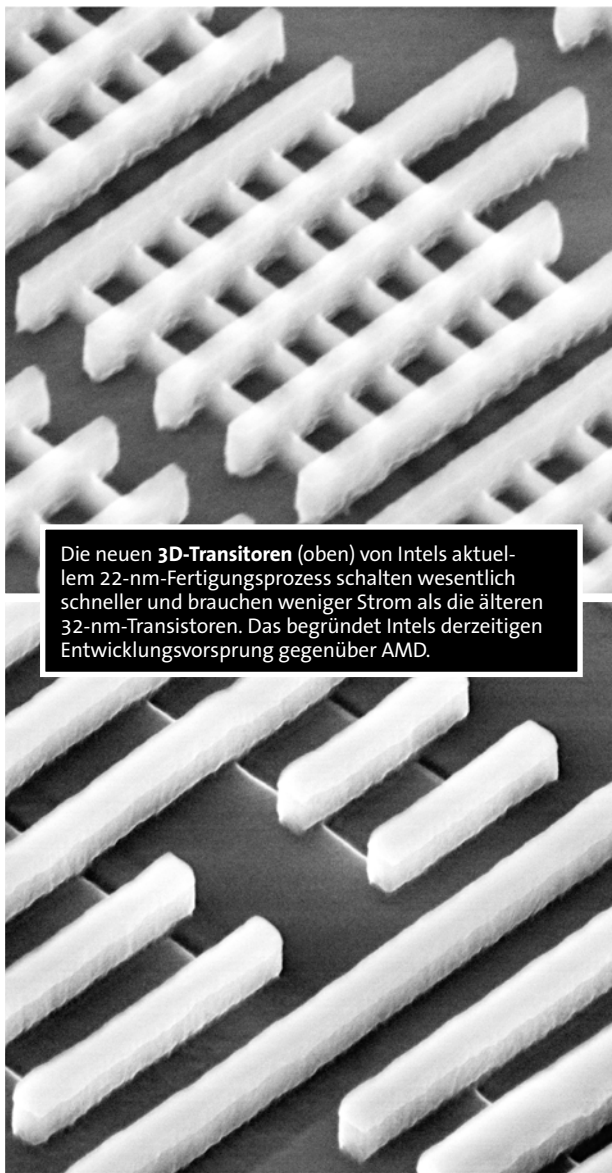
Vorstellungen haben oder den absolut schnellsten Prozessor brauchen – koste es, was es wolle. Die zum Aufrüsten geeigneten CPUs verkauft zumindest Intel aber so teuer, dass Sie unterm Strich mit einem Neukauf meist besser fahren. So rechnet sich etwa eine neue CPU für den drei Jahre alten Sockel 1156 nur dann, wenn Sie von zwei auf vier Kerne wechseln (der einzige für diese CPU-Fassung noch erhältliche Prozessor ist der Core i7 870 für teure 300 Euro). Einige Hundert Megahertz mehr Taktfrequenz bringen allein keinen relevanten Geschwindigkeitsschub mehr. Bei AMD sieht es für preisbewusste Aufrüster etwas besser aus. Zwar werden die nach wie vor sehr schnellen Phenom-II-X6-Modelle nicht mehr hergestellt, aber für ältere Dual-Core-Systeme auf AM2+- und AM3-Basis gibt es durchaus günstige Upgrades für weniger als 100 Euro, insofern das vorhandene Mainboard mit der neuen CPU zusammenspielt.

Außer den Sockeln 1155 und AM3+ werden aber auch die Prozessorfassungen FM1 (AMD) und Sockel 2011 (Intel) mit neuen Modellen versorgt. Vom FM1 sollten Spieler jedoch unbedingt die Finger lassen. Zwar bieten die leistungsfähigsten dafür verfügbaren CPUs wie etwa der **A8-3870K** (110 Euro) mit vier Rechenkernen und 3,0 GHz in Spielen genug Leistung, kosten aber mehr als schnellere AM3-Prozessoren wie der 80 Euro preiswerte **Phenom II X4 945** (ebenfalls vier Rechenkerne und 3,0 GHz). Demnächst erscheint zudem die nächste A-Generation auf Basis des weiterentwickelten Bulldozer-Designs »Piledriver«, die einen eigenen FM2-Sockel bekommt, während die normalen Piledriver-Modelle mit ziemlicher Sicherheit wie ihre Vorläufer in den Sockel AM3+ passen dürften. Auch funktionieren die Phenom-II-Modelle, egal ob alt oder neu, in den aktuellen AM3+-Mainboards für die FX-Prozessoren, sodass Sie hier erst das Mainboard und später die CPU aufrüsten können, wenn das Budget gerade knapp ist. Der eigentliche Vorteil der A-Serie liegt in der integrierten Radeon-Grafik mit DirectX-11-Unterstützung, die für Casual Games und anspruchslosere Spiele wie **Diablo 3** vor allem wegen ihres ausgereifteren Treibers ungleich besser geeignet ist als Intels Onchip-Grafikeinheit HD 4000 in den aktuellen Ivy-Bridge-Prozessoren. Technisch fordernde Titel wie **Battlefield 3** verlangen aber weiterhin nach

einer ausgewachsenen PCI-Express-Grafikkarte. Intels Sockel-2011-Prozessoren fehlt es dagegen an nichts außer einem vernünftigen Preis, zumal alle drei Angebote noch auf der Sandy-Bridge-Generation basieren – bereits das Einstiegsmodell mit vier Rechenkernen kostet 300 Euro und bietet praktisch keine Vorteile gegenüber dem **Core i3770K** mit Ivy-Bridge-Kern für den Sockel 1155. Um die besten Angebote aus der unübersichtlichen Masse herauszusieben, haben wir insgesamt 29 Prozessoren für diesen Schwerpunkt auf ihre Spieleleistung geprüft und die Ergebnisse in Relation zum Preis gesetzt. Dabei berücksichtigen wir zum Vergleich auch manch älteres Modell, das noch bei dem einen oder anderen Leser im Rechner steckt, aber langsam endgültig seinen Zenit überschritten hat: Beispielsweise der **Core 2 Duo E6600** von 2006 hat für aktuelle Top-Titel einfach nicht mehr ausreichend Leistung. Alle Prozessoren stellen wir auf unseren bewährten CPU-Prüf-

Für Spieler nur Sockel AM3+ oder 1155

tigen Preis, zumal alle drei Angebote noch auf der Sandy-Bridge-Generation basieren – bereits das Einstiegsmodell mit vier Rechenkernen kostet 300 Euro und bietet praktisch keine Vorteile gegenüber dem **Core i3770K** mit Ivy-Bridge-Kern für den Sockel 1155. Um die besten Angebote aus der unübersichtlichen Masse herauszusieben, haben wir insgesamt 29 Prozessoren für diesen Schwerpunkt auf ihre Spieleleistung geprüft und die Ergebnisse in Relation zum Preis gesetzt. Dabei berücksichtigen wir zum Vergleich auch manch älteres Modell, das noch bei dem einen oder anderen Leser im Rechner steckt, aber langsam endgültig seinen Zenit überschritten hat: Beispielsweise der **Core 2 Duo E6600** von 2006 hat für aktuelle Top-Titel einfach nicht mehr ausreichend Leistung. Alle Prozessoren stellen wir auf unseren bewährten CPU-Prüf-

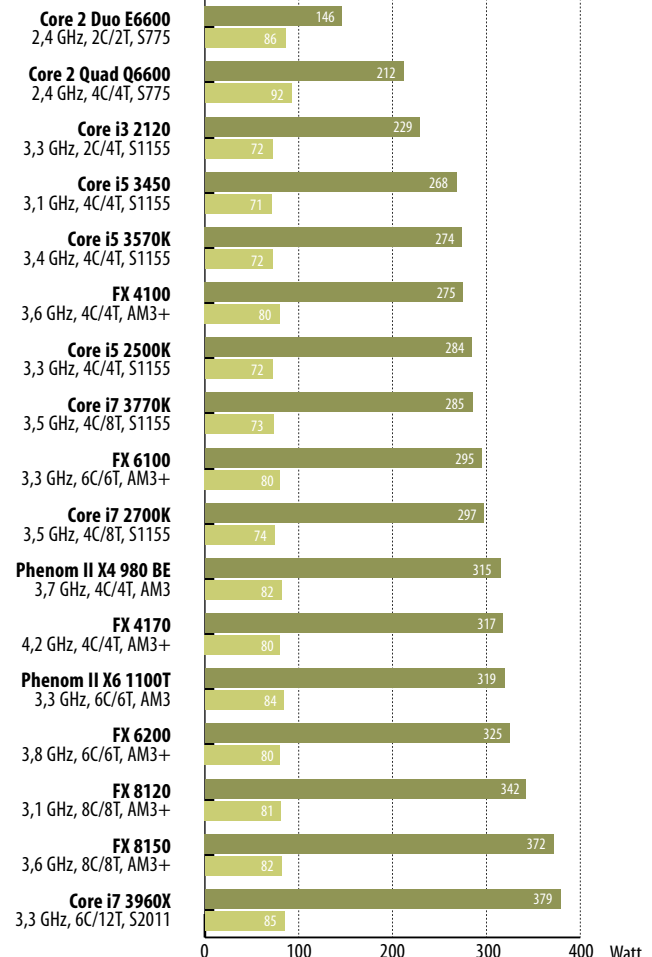


Die neuen **3D-Transistoren** (oben) von Intels aktuellem 22-nm-Fertigungsprozess schalten wesentlich schneller und brauchen weniger Strom als die älteren 32-nm-Transistoren. Das begründet Intels derzeitigen Entwicklungsvorsprung gegenüber AMD.

Benchmarks

Stromverbrauch Testsystem mit GeForce GTX 680

■ Volllast ■ Leerlauf



stand aus beliebten Spielen und wichtigen Multimedia-Benchmarks. Dabei verwenden wir neben **Anno 2070** und **Batman: Arkham City** auch **F1 2011**, **H.A.W.X. 2** und **Skyrim**. Um praxisnahe Ergebnisse zu gewährleisten, ziehen wir für das Performance Rating die gängige Auflösung von 1920x1080 in maximalen Details heran. Allerdings ohne Kantenglättung, um den Einfluss der GeForce GTX 680 nicht zu groß werden zu lassen. Ohne Einfluss auf die Spiele-Benchmarks ermitteln wir zusätzlich die Multimedia-Leistung mit dem **Cinebench R11.5**, der alle Rechenkerne durch die Berechnung aufwändiger Render-Grafik vollständig auslastet. Eine Aussage über die Geschwindigkeit beim Umwandeln von Videos trifft dazu der **x264-HD-Benchmark** in der Version 4.

Auf den folgenden Seiten geben wir Kaufempfehlungen quer durch alle Preisbereiche und zeigen die Unterschiede zwischen den einzelnen Modellen auf. Unser großes Schaubild ordnet übersichtlich, welcher Chip aus dem aktuellen Angebot am meisten Performance für Geld bietet, offenbart aber auch das absolute Leistungsgefüge. Die Preisangaben richten sich dabei nie nach dem billigsten Internet-Händler, sondern sind ein realistischer Mittelwert inklusive Versandkosten. Dass einige Chips mehr kosten als das nächst-schnellere Modell, liegt bei manchen AMD-CPU an der auslaufenden Produktion. Intel dagegen verkauft seine weiter hergestellten CPUs für ältere Sockel traditionell fast genauso teuer wie kurz nach der originalen Veröffentlichung. Im Anschluss an die Leistungsübersicht haben wir vier Aufrüstkombinationen aus Prozessor, Mainboard, Arbeitsspeicher und Kühler zusammengestellt. Damit können Sie bereits ab 205 Euro Ihren PC grundlegend modernisieren und in der Regel alle ansonsten vorhandenen Komponenten weiter benutzen. Im Prinzip ist vor allem die Höhe des Kühlers zu beachten, weil ältere oder kleinere Gehäuse oft nicht genügend Platz bieten für die modernen Hochleistungskühlaggregate in Turmbauweise.

Unterhalb von 100 Euro sind für Spieler nur die teureren CPUs ab 80 Euro interessant. Wer heute eine neue CPU für einen Spielerechner kauft, sollte dabei unbedingt zu einem Quad Core greifen. Schon heute nutzen die meisten 3D-Engines mehr als zwei Kerne. Neue Spiele auf Basis von Unreal Engine 4, Frostbite 2.0 und Cryengine 3 werden

noch intensiveren Gebrauch von den Viererpacks machen. Weil Intel in diesem Preissegment nur leistungsreduzierte Dual-Core-Prozessoren unter dem altherwürdigen

Phenom II attraktiver als FX-Nachfolger

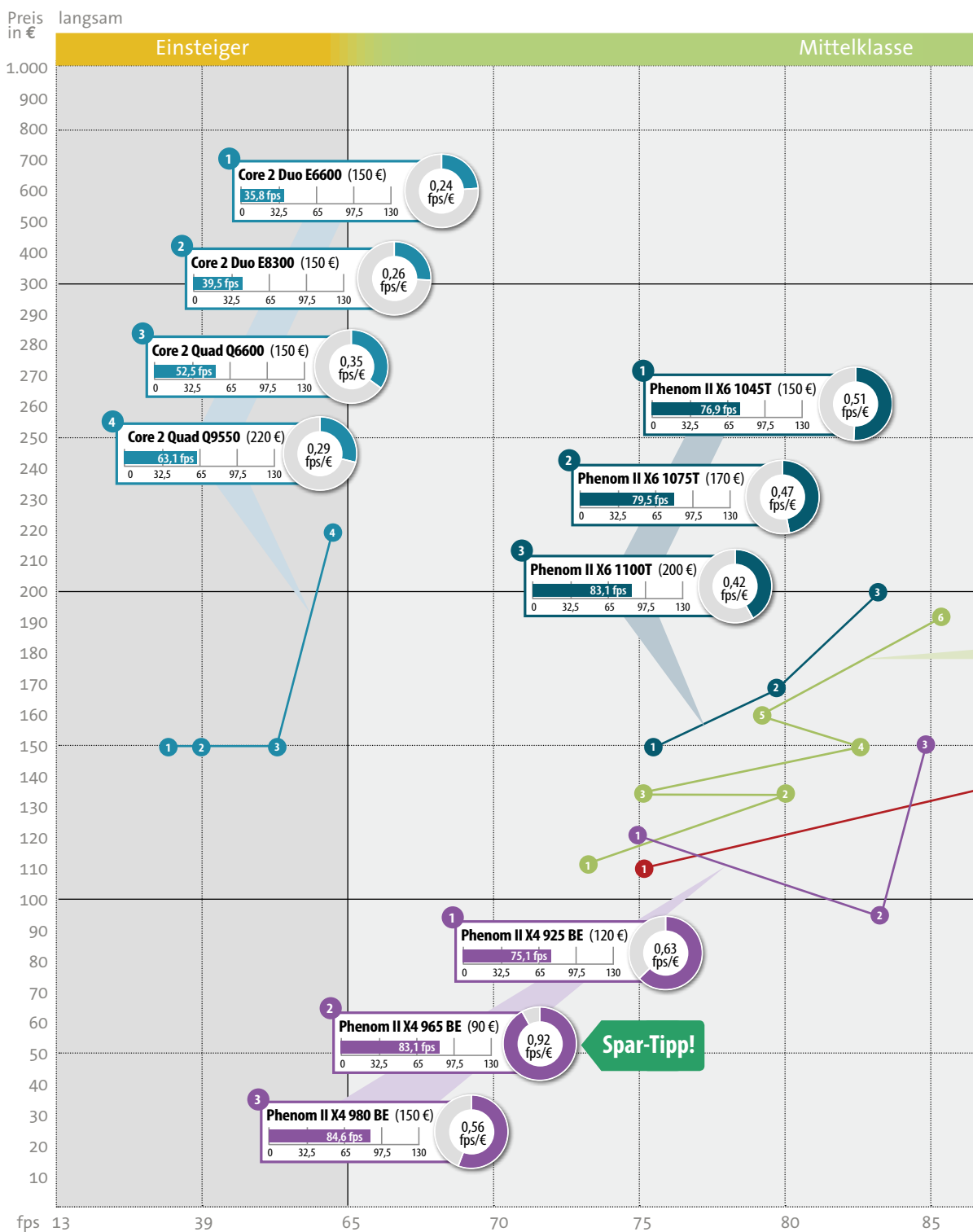
Pentium-Markennamen im Portfolio hat, fahren Sie mit AMD-Vierkernern aus der letzten Generation am besten (die neueren FX-Chips kosten noch mindestens 100

Euro). So arbeitet etwa der 80 Euro preiswerte AMD **Phenom II X4 945** mit 3,0 GHz bei gleicher Taktfrequenz in Spielen bis zu 50 Prozent schneller als ein Dual Core. Für

lediglich 15 Euro mehr gibt es auch den **Phenom II X4 965** mit spürbar schnelleren 3,4 GHz und 83,1 fps im Performance Rating – wegen des geringen Aufpreises unser Kauf-Tipp unterhalb von 100 Euro. Beide AM3-Prozessoren passen in AM3+, aber auch in die neueren AM3+-Mainboards. Von den zu den gleichen Sockeln kompatiblen und besonders billigen Athlon-II-Prozessoren raten

Prozessoren passen in AM3+, aber auch in die neueren AM3+-Mainboards. Von den zu den gleichen Sockeln kompatiblen und besonders billigen Athlon-II-Prozessoren raten

Preis-Leistungs-Überblick

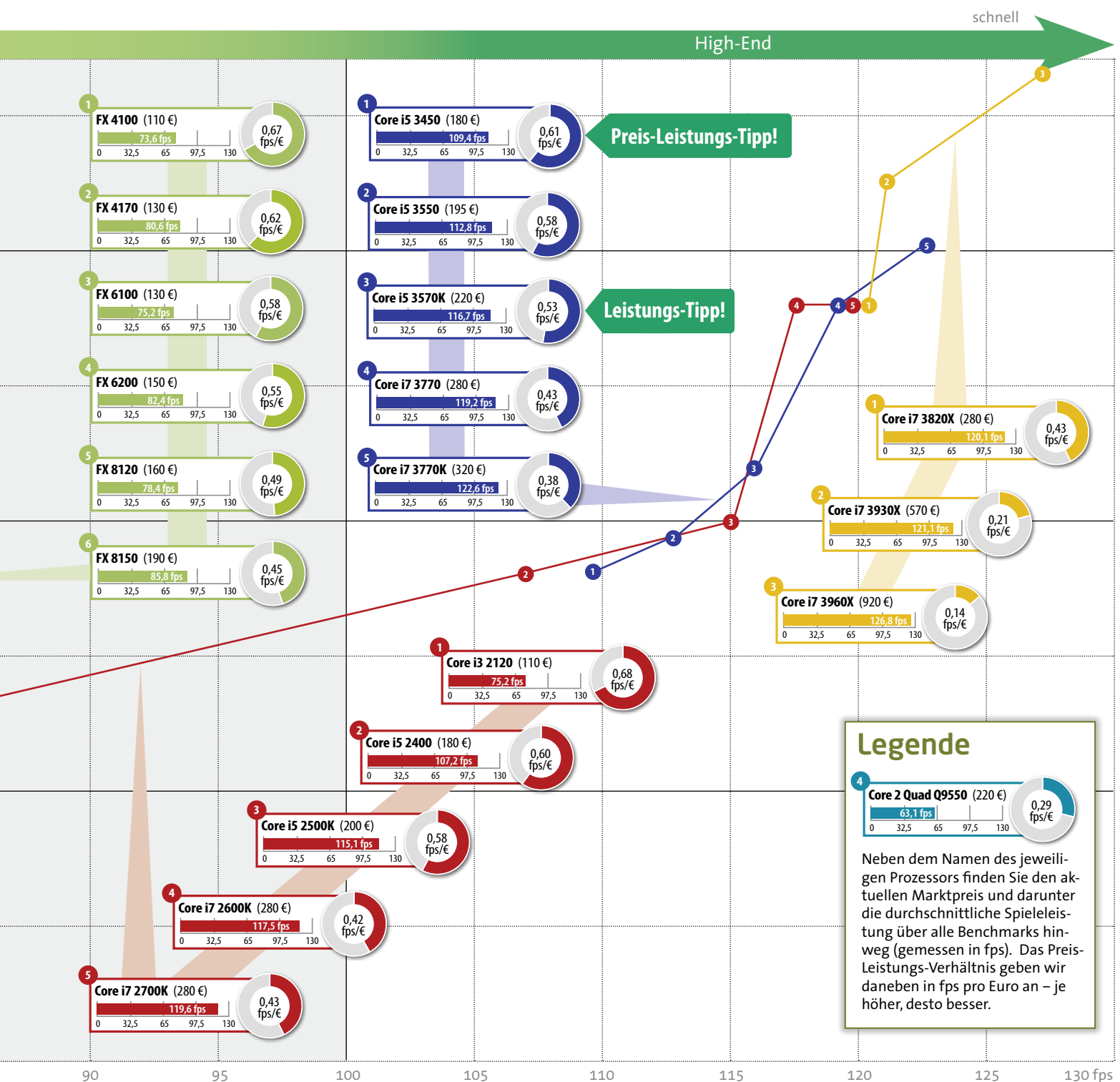


wir hingegen ab. Das Vierkernmodell **Athlon II X4 640** zum Beispiel kostet genauso viel wie der **Phenom II X4 965**, rechnet aber langsamer. Und die billigeren Zwei- und Dreikern-Athlonen sind zwar für reine Schreibmaschinenrechner preislich eine Option, für Spieler von technisch aufwändigeren Titeln wegen zu geringer Leistungsreserven aber auf keinen Fall zu empfehlen.

Auch zwischen 100 und 150 Euro bietet Intel ausschließlich Dual-Core-Prozessoren an. Los geht's mit dem knapp 110 Euro teuren **Core i3 2120**, der mit 75,2 fps aber hinter

dem **Phenom II X4 965** zurückbleibt. Der Dual Core basiert auf dem im 32-nm-Prozess gefertigten Sandy-Bridge-Kern von 2011 und erreicht durch die Unterstützung von Hyperthreading ordentliche Bildwiederholraten. Mittels Hyperthreading kann er vom Betriebssystem vier statt zwei Aufgaben gleichzeitig annehmen und bearbeiten, um die vorhandenen Recheneinheiten besser auszulasten. Im Gegensatz zu den teureren Core-i7-Vierkernern bringt Hyperthreading beim Core i3 auch in Spielen und nicht nur in Multimedia-Anwendungen einen Vorteil. Wie chaotisch Intel seine Prozessormo-

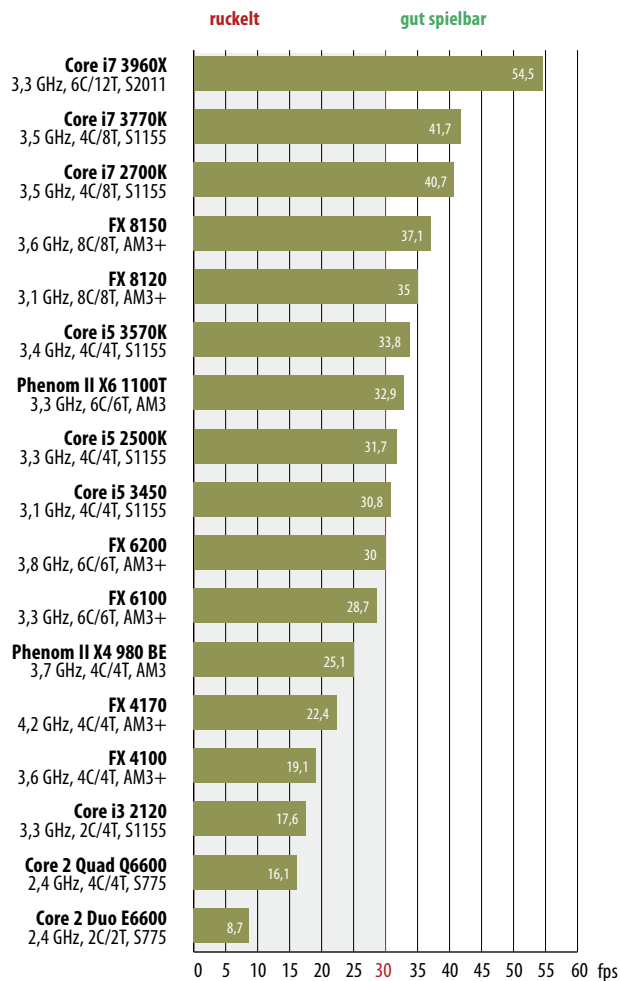
delle benennt, ob mit Absicht, um die Kunden zu verwirren, oder nicht, sei einmal dahingestellt. In jedem Fall drängen sich um den 3,3 GHz schnellen **i3 2120** noch der 5 Euro teurere und trotzdem 200 MHz langsamere **Core i3 2100**, der **Core i3 2120T** für 120 Euro mit nur 2,6 GHz, dafür aber einer von 65 auf 35 Watt TDP reduzierten Leistungsaufnahme sowie der technisch identische **Core i3 2125** mit 3,3 GHz für 130 Euro und der mit 140 Euro unverhältnismäßig teure **Core i3 2130** mit 3,4 GHz. Somit ist der **Core i3 2120** die einzig empfehlenswerte Intel-CPU zwischen 100 und 150 Euro. Für Wohn-



Multimedia-Benchmarks

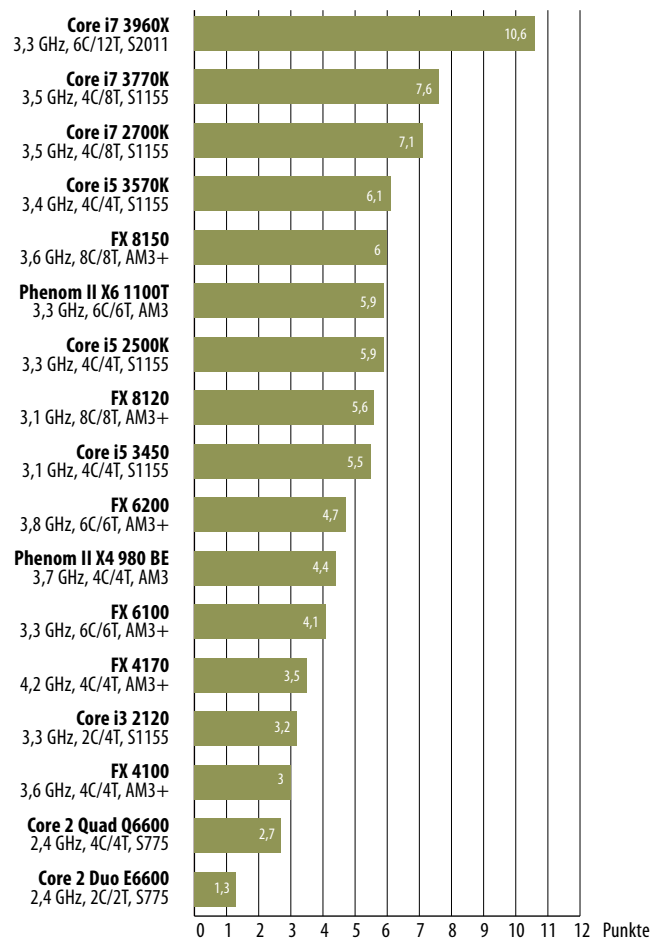
x264 HD Benchmark Pass 1

■ Bilder pro Sekunde



Cinebench 11.5 Multi-Core-Benchmark

■ Cinebench-Punkte



zimmer-PCs eignet sich aber auch der **i3 2120T** wegen des geringen Stromverbrauchs bei noch verschmerzbarem Leistungsverlust.

Direkter Konkurrent des **Core i3 2120** ist der **AMD FX 4100** für 110 Euro. Wie alle FX-Prozessoren braucht er ein Mainboard mit AM3+- oder AM3-Sockel, sofern der jeweilige Hersteller das betreffende Board für die FX-CPU freigegeben hat. Durch die Bulldozer-Architektur verfügt der **FX 4100** aber nicht

über vier echte Kerne, wie die Produktbezeichnung andeutet. Vielmehr werden die Bulldozer-Chips aus Modulen mit jeweils zwei Kernen zusammengesetzt, die sich ihrerseits aber einige wichtige Bauteile teilen müssen. Ein Vierkern-Bulldozer besteht aus zwei Modulen, die zusammengenommen zwei Fließkomma- und vier Ganzzahleneinheiten haben, während bei den Intel-Vierkernern auch die Spielen wichtigen Fließkommaeinheiten pro Kern und damit vierfach vorhanden sind. So liegt der **FX 4100** mit einem Performance-Rating von 73,6 fps auf einem Niveau mit dem **Core i3 2120** (75,2 fps), braucht gemessen über das gesamte Testsystem dazu aber 275 statt

229 Watt. Wirklich empfehlen können wir also beide CPUs nicht, weil sie hinter die bei vielen Leser noch im Einsatz befindlichen, aber mittlerweile nicht mehr verfügbaren Phenom-II-X6-Chips von 2010 zurückfallen und selbst mit den Phenom-II-Vierkernern für 80 Euro zu kämpfen haben. Vereinzelt ist als einziges Sechskernmodell noch der

Phenom II X6 1045T zu finden, das mit 2,7 GHz langsamste Modell aus dieser Baureihe. Mit 120 Euro kostet er etwas we-

niger als der AMD **FX 6100** mit sechs Bulldozer-Kernen und 3,3 GHz und der **FX 4170** mit vier Kernen, aber extremen 4,2 GHz (beide 130 Euro). Trotz seines Alters leistet der **X6 1045T** mit einem Performance-Rating von 76,9 fps sogar mehr als **FX 6100** mit 75,2 fps und **FX 4170** mit 80,6 fps, obwohl er dabei weniger Strom verbraucht. Eine wirkliche Kaufempfehlung können wir für keine der CPUs zwischen 100 und 150 Euro aussprechen. Der Leistungsvorsprung gegenüber dem 80-Euro-Prozessor **Phenom II X4 945** ist einfach zu gering.

Das Segment ab 150 Euro beginnt mit dem vermeintlichen Sechskernprozessor AMD **FX**

6200, der wie der **FX 4170** mit einer sehr hohen Taktfrequenz läuft (in diesem Fall 3,8 GHz) und laut Hersteller ebenfalls bis zu 125 Watt Verlustleistung produziert. Im Performance Rating liegt der **FX 6200** mit 82,4 fps deutlich vor dem 500 MHz langsameren **FX 6100** (75,2), aber nur geringfügig vor dem **FX 4170** (80,6 fps). Wie wenig die Bulldozer-Architektur in Spielen leistet, beweist der **FX 8120** für rund 160 Euro. Trotz seiner vermeintlichen acht Kerne arbeitet er wegen der niedrigeren Taktfrequenz langsamer als der **FX 6200** und ist damit nicht zu empfehlen. Ab 170 Euro dominieren schließlich Intels Vierkernprozessoren. Günstigster Vertreter ist der **Core i5 2320** mit 3,0 GHz aus der Sandy-Bridge-Baureihe (170 Euro). Aber für lediglich 10 Euro Aufpreis bekommen Sie bereits unseren Kauf-Tipp **Core i5 3450** mit 3,1 GHz und Ivy-Bridge-Kern, der gegenüber dem **FX 6200** mit 109,4 zu 82,4 fps fast ein Drittel schneller rechnet und sich mit einem Gesamtsystemverbrauch von 268 statt 325 Watt unter Vollast begnügt. Die zum gleichen Preispunkt erhältlichen, anderen Intel-Prozessoren wie der **Core i5 2390T**, der **Core i5 2400** und diverse S- und T-Varianten mit einer auf 65 beziehungsweise 35 Watt reduzierten Verlustleistung und entsprechend niedrigerem

Bulldozer räumt sich selbst weg



Wenn Geld keine Rolle spielt, schlägt ein **Socket-2011-System** mit Sechskernprozessor und Quad-Channel-RAM jede andere Konfiguration.

Takt lohnen sich nur in Ausnahmefällen wie Kompaktrechnern. Die P-Varianten sind normale Sandy Bridge- (95 Watt) beziehungsweise Ivy-Bridge-CPU's (77 Watt) ohne integrierte Grafik, aber genauso teuer. Für Übertakter nicht ungeeignet, alle anderen empfehlen wir die Variante mit Grafik, etwa für den Fall, dass die Grafikkarte defekt ist – so lässt sich immerhin noch surfen.

Zwischen 180 und 200 Euro gibt es noch die leicht schnelleren **i5 3470** mit 3,2 GHz (190 Euro) sowie **i5 3550** mit 3,3 GHz (200 Euro). Ihr Leistungsvorteil gegenüber dem **i5 3450** fällt vernachlässigbar klein aus. Wieder tummeln sich auch hier verschiedene S-, T- und P-Varianten. Weil die Vorjahresprozessoren mit den 2000er-Modellnummern bei gleichem Takt zudem etwas langsamer arbeiten als die Ivy-Bridge-Chips mit den 3000er-Modellnummern, können wir auch von **Core i5 2500** und **2500K** wegen des höheren Stromverbrauchs nur abraten. Zum Preis des **Core i5 3550** mit 112,8 Bildern pro Sekunde gibt es auch AMDs aktuelles Spitzenmodell, den **FX 8150** mit acht nominellen Kernen und einem Takt von 3,6 GHz. Weil der jedoch im Performance-Rating nur 85,8 fps schafft und unterdessen gemessen über das gesamte Testsystem 372 Watt verballert, ist zwar auch dieser Bulldozer schnell genug für alle Spiele, aber angesichts des gewaltigen Rückstands selbst gegenüber einer 20 Euro günstigeren Intel-CPU dennoch keine echte Alternative.

Mit Ausnahme eines **FX 8150** mit beigelegter Wasserkühlung für 270 Euro hat AMD keine Prozessoren oberhalb von 200 Euro im Angebot. In Intels Portfolio wiederholt sich das S-, K- und T-Durcheinander, wobei die Sandy-Bridge-Chips wieder genauso viel kosten wie ihre gleich getakteten, aber minimal schnelleren Ivy-Bridge-Nachfolger mit geringerer Stromaufnahme und deshalb links liegen gelassen werden sollten. Für knapp 215 Euro ist der **Core i5 3570** mit 3,4 GHz erhältlich. Die K-Variante mit freiem Multiplikator ist aber nur fünf Euro teurer und wesentlich besser zu übertakten. Und übertakten sollten Sie diese CPU, um den Unterschied zum **i5 3450** überhaupt wahrzunehmen. Dazu sind die standardmäßige Taktdifferenz von 300 MHz oder umge-

rechnet zehn Prozent einfach zu wenig. Der etwas langsamere **Core i5 2550K** mit ebenfalls 3,4 GHz schlägt mit 220 Euro zu Buche und zeigt einmal mehr, dass Intel offenbar überhaupt kein Interesse hat, die älteren Sandy-Bridge-Chips zu attraktiven Preisen loszuwerden.

Danach klappt eine große Lücke, die den Übergang von den

Vierkernern ohne Hyperthreading (Core i5) zu denen mit Hyperthreading (Core i7) markiert. Für Spieler bringt diese Technik nur geringe Vorteile. Wer aber häufiger Videos umwandelt oder andere Aufgaben erledigt, die mit steigender Kernzahl gut skalieren, erhält durch Hyperthreading bis zu 20 Prozent mehr Performance bei gleichem Takt, weil sich der Prozessor mit doppelt so vielen virtuellen Kernen beim Betriebssystem meldet, um seine Ausführungseinheiten besser auszulasten. Die erste CPU ist ein Sandy-Bridge-Modell, der im Performance Rating 117,5 fps schnelle **Core i7 2600K** mit 3,4 GHz und freiem Multiplikator für rund 280 Euro. Der **2700K** mit 3,5 GHz kostet praktisch genauso viel und erreicht kaum schnellere 119,6 fps. Die ähnlich teure Ivy-Bridge-CPU **Core i7 3770** (280 Euro) arbeitet mit 3,4 GHz und kommt auf 119,2

Core i5 die beste Wahl für gehobene Ansprüche

fps, hat aber keinen freien Multiplikator. Übertakter greifen also zum **2600K** oder **2700K**, alle anderen zum etwas Stromsparenderen **i7 3770**. Neben den üblichen S- und T-Varianten für den Sockel 1155 liegt auch der **Core i7 3820** für den Sockel 2011 noch unterhalb von 300 Euro. Der Preis von rund 280 Euro für 120,1 fps bei einer Taktfrequenz von 3,6 GHz lassen diese CPU interessanter erscheinen, als sie tatsächlich ist: Zum Betrieb ist ein Sockel-2011-Mainboard erforderlich, das momentan mindestens 200 Euro und damit mehr als doppelt so viel kostet wie eine Sockel-1155-Platine. Um die maximale Performance aus dem **i7 3820** zu holen, müssen zudem alle vier Speichersteckplätze bestückt werden (Quad statt Dual Channel). Auch weil die Sockel-2011-CPU's trotz ihrer 3000er-Modellnummer auf dem Sandy-Bridge-Kern basieren, schlucken sie laut Hersteller bis zu 130 Watt TDP.

Ab 300 Euro finden sich nur drei (Intel)-Prozessoren auf dem Markt. Zum einen das Spitzenmodell für den Sockel 1155, der 3,5 GHz schnelle **Core i7 3770K** mit freiem Multiplikator (320 Euro). Die 122,6 fps im Performance Rating machen ihn zur derzeit zweitschnellsten Spiele-CPU. Allerdings fällt der Vorsprung von rund zwölf Prozent im Vergleich zum **Core i5 3450** viel zu klein aus.

Viel mehr Leistung bekommen Spieler auch bei den derzeit teuersten Desktop-CPU's nicht. 570 Euro werden etwa für den Sechskerner **Core i7 3930K** mit 3,2 GHz und freiem Multiplikator fällig. Bei einem Performance-Rating von 121,1 fps sollten Spieler einen großen Bogen um ihn machen, auch wegen der bereits erwähnten, deutlich höheren Systemkosten – selbst der günstigere **i7 3770K** arbeitet einen Tick flotter. Seinen

Mehr als 200 Euro brauchen Spieler nicht auszugeben

Vorteil spielt der **3930K** in erster Linie in Multimedia-Anwendungen aus, wo er sich von den Vierkernern absetzen kann. Praktisch die gleiche CPU verkauft Intel mit mickrigen 100 MHz mehr als **Core i7 3960X** für vollkommen abgehobene 920 Euro.

Zusammengefasst müssen wir feststellen, dass alle AMD-Prozessoren außer den günstigen Phenom II X4 sich für Spieler höchstens dann rechnen, wenn sie in bereits vorhandene Mainboards passen. Da dann aber in der Regel ein schneller Phenom II X4 oder X6 im Rechner steckt, bringen selbst die schnellsten Bulldozer-Varianten keine lohnende Leistungssteigerung. Somit empfehlen wir bei einem günstigen Neukauf derzeit den **Phenom II X4 965** für 90 Euro, weil dessen vier Kerne in Spielen mehr Performance liefern als die günstigen Intel-Dual-Cores wie der **i3 2120**. Wer mehr Geld auszugeben bereit ist, sollte unbedingt mindestens 170 Euro in einen Intel-Vierkerner aus der Core-i5-Baureihe investieren, das beste Preis-Leistungs-Verhältnis bietet hier der **Core i5 3450**. Die 20 Euro weniger für einen Bulldozer-Chip wie den **FX 6200** rechtfertigen den großen Rückstand nicht, zumal die Mainboards genauso viel kosten wie die Intel-Platinen. Der Core i5 dagegen ist sein Geld wert, leistet deutlich mehr als Phenom II, Core i3 und AMD Bulldozer und kaum weniger als die teureren Core-i7-Modelle. **DV**



Preiskampf Fehlanzeige

Daniel Visarius, Mitglied der Chefredaktion
daniel@gamstar.de

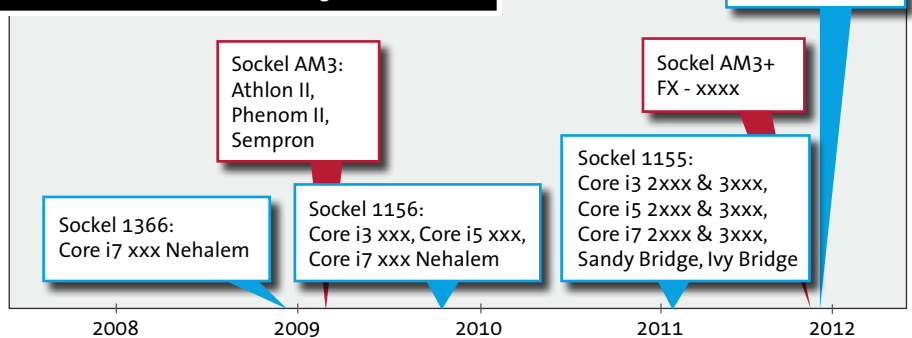
Für 90 Euro einen zwei Jahren alten Phenom-II-Vierkerner oder ab 170 Euro einen aktuellen Intel-Vierkerner – dazwischen nur Notlösungen wie Dual Cores von Intel oder die im Vergleich zu Vorgänger und Konkurrenz viel zu schwachen FX-Prozessoren. Selten war der Prozessormarkt so einseitig, selten lagen die empfehlenswerten Prozessoren preislich so weit auseinander. Dass Intel seine Preise mangels Konkurrenz trotzdem nicht nach oben schraubt, lässt AMD kaum Spielraum zum Geldverdienen – schnellstens muss also eine neue CPU her, um den Anschluss an Intel nicht vollends zu verlieren.

CPU-Upgrades für jeden Geldbeutel

Wir empfehlen vier Aufrüstpakete aus Prozessor, Arbeitsspeicher, Mainboard und Kühler ab 200 Euro - da ist für jeden Spieler was dabei. Von Hendrik Weins

In diesem Artikel stellen wir Ihnen vier Beispielkonfigurationen vor, wie Sie Ihren Rechner mit einem Schlag optimal für die nächsten drei bis fünf Jahre vorbereiten. Zwar hat die Grafikkarte den mit Abstand größten Einfluss auf die Spieleleistung, aber auf alltägliche Arbeiten wirkt sich ein schnellerer Prozessor noch immer stärker aus. Zumal in den letzten Jahren nicht mehr die Megahertzzahl im Vordergrund stand, sondern vor allem die Effizienz. Und bei dieser Messgröße wie auch der absoluten Geschwindigkeit hinkt AMD derzeit Intel deutlich hinterher. Dementsprechend empfehlen wir für teurere und leistungsfähigere Systeme grundsätzlich eines mit Core-i-Prozessor, für AMD spricht derzeit nur der sehr günstige Preis. Da drei von vier Beispielsystemen auf Intel-CPU

Während sich bei AMD seit 2009 wenig beim **Prozessorsockel** getan hat, ist Intel mit vier unterschiedlichen Prozessorfassungen am Markt, für die es allesamt noch CPUs zu kaufen gibt.



basieren, können Sie diese auch untereinander mischen und so zum Beispiel den günstigen Core i5 3450 unserer Preis-Leistungs-Empfehlung

mit dem umfangreicher ausgestatteten Mainboard oder dem stärkeren Kühler unserer High-End-Konfiguration kombinieren.

Spar-Tipp für 205 Euro

Schnelle Spielerechner müssen nicht teuer sein. Bereits für knapp 200 Euro gibt es eine potente CPU samt stabilem Mainboard, 4,0 GByte Arbeitsspeicher und leisem Kühler.

AMD spielt derzeit zwar nicht in der Oberklasse der Prozessoren mit, aber dafür bieten sie konkurrenzlos günstige CPUs mit ordentlicher Leistung unterhalb von 100 Euro. Herz unserer Spar-Kombi ist ein 3,4 GHz schneller **Phenom II X4 965 BE** mit vier Rechenkernen. Die Quad-Core-CPU liefert auch ohne High-End-Preis genügend Leistung, um alle aktuellen Spiele in maximalen Details zu genießen. Der 90 Euro günstige Prozessor steckt in einem Mainboard mit AMDs 970-Chipsatz, wir empfehlen das sehr preiswerte, aber dennoch umfangreich ausgestattete Gigabyte **GA-970A-D3**. Wer andere

Markenpräferenzen hat, kann auch zu diesen greifen – das Gigabyte-Brett gehört aber zu den günstigsten Vertretern. Wenn Sie nur eine Grafikkarte verwenden, sind Mainboards mit 970-Chipsatz ausreichend, wer mehr GPUs nutzen will, der muss zu einem Board mit AMDs 990X-Chipsatz oder dem Top-Modell 990FX greifen. Da wahrscheinlich auch die kommenden AMD-Prozessoren mit Codenamen Piledriver in den Sockel AM3+ passen, dürfte sich das Mainboard auch für die neuen Bulldozer-CPU eignen.

Für Ruhe im PC sorgt der 15 Euro günstige Prozessor-Kühler Arctic **Alpine 64 Plus**, der den Phenom II X4 auch in anspruchsvollsten

Szenarien ausreichend kühlt und dabei nicht nervig aufdreht. Zwar hält auch der von AMD mitgelieferte Boxed-Kühler die Wärmeentwicklung des Prozessors im Zaum, allerdings auf Kosten der Lautstärke. Denn bei starker Rechenlast wie zum Beispiel in Spielen dreht das AMD-Modell deutlich hörbar auf – kein Vergleich zum leiseren, aber eben auch 10 Euro teureren Arctic-Exemplar. Wer die verbaute CPU übertakten will, der sollte zu stärkeren Modellen greifen, wie zum Beispiel dem fünf Euro teureren **Freezer 7 PRO Rev. 2** vom gleichen Hersteller. Beim Arbeitsspeicher empfehlen wir in dieser Preisklasse derzeit 4,0 GByte, mehr hat nur in wenigen Spielen Auswirkungen.



Prozessor

Produkt AMD Phenom II X4 965 BE Boxed
ca. Preis 90 Euro

Bewertung

3,4 GHz & vier Rechenkern & freier Multiplikator & Lüfter hörbar

Fazit: Fast drei Jahre alt, aber immer noch leistungsfähig und mit einem Preis unter 100 Euro ein absoluter Kauf-Tipp – der Phenom II X4 965.



Kühler

Produkt Arctic Alpine 64 PLUS
ca. Preis 10 Euro

Bewertung

leise & leistungsfähig & kompakte Bauweise & für massive Übertaktung zu schwach

Fazit: Der Arctic Alpine 64 Plus kostet nur zehn Euro und kühlt den Prozessor wesentlich leiser und effizienter als das AMD-Standardmodell.



Mainboard

Produkt Gigabyte GA-970A-D3
ca. Preis 80 Euro

Bewertung

zwei PCIe-16x-Steckplätze & SATA3- und USB-3.0-Schnittstellen & UEFI & CrossfireX

Fazit: Umfangreich ausgestattetes und topaktuelles Mainboard mit allen aktuellen Schnittstellen, passend für sämtliche AM3- und AM3+-CPUs.



Arbeitsspeicher

Produkt Corsair XMS3 4,0 GByte DDR3
ca. Preis 25 Euro

Bewertung

DDR3-1600 & stabil & günstig & 4,0-GByte-Kit aus zwei Riegeln

Fazit: 4,0 GByte RAM reichen für jedes Spiel locker aus. Sollten Sie in Zukunft mehr benötigen, können Sie später problemlos aufrüsten.

Preis-Leistungs-Sieger für 310 Euro

Neueste Technik gepaart mit einem starken Kühler sowie schnellen Komponenten – die 100 Euro Aufpreis lohnen sich.

Unsere Preis-Leistungs-Kombination setzt nur auf aktuellste Techniken zu erschwinglichen Preisen. Der 3,1 GHz schnelle Vierkernprozessor **Core i5 3450** von Intel basiert auf der aktuellsten Architektur mit Codenamen Ivy Bridge und ist nicht nur außergewöhnlich rechenstark, sondern aufgrund der kleinen Strukturbreite von 22 nm auch noch sehr stromsparend. In Spielen zeigt der **i5 3450** keine Schwächen und liefert genügend Leistung für maximale Details, lediglich bei spielefremden Anwendungen wie dem Videoencodieren oder Ähnlichem können sich schnellere, aber auch teurere Modelle deutlich absetzen. Gekühlt

wird der 180-Euro-Prozessor von einem **Arctic Freezer 7 PRO Rev. 2** für rund 15 Euro, der auch an heißen Sommertagen für genügend Frischluft sorgt. Nur wenn Sie stark übertakten wollen, empfehlen wir Ihnen ein stärkeres Modell wie zum Beispiel den Scythe **Mugen 3** für 35 Euro.

Die ideale Unterlage für den Core i5 ist ein Mainboard mit Intels Z77-Chipsatz, der im Gegensatz zu Z75 oder H77 nicht nur Übertaktungsfunktionen, sondern auch bis zu drei PCI-Express-3.0-Steckplätze bietet, um mehrere Grafikkarten parallel zu betreiben. Eines der günstigsten Mainboards ist das Asrock **Z77 Pro3**, obwohl die Ausstattung nahezu keine Wünsche offen

lässt. Beim Speicher kommen wieder 4,0 GByte DDR3 zum Einsatz. Ob Sie dabei zu den hier empfohlenen Modulen von Geil oder zur gleich teuren Variante von Corsair greifen, ist eine Frage des Geschmacks.



Im Bios-Nachfolger UEFI navigieren Sie bequem mit Maus und Tastatur.



Prozessor

Produkt Intel Core i5 3450 Boxed
ca. Preis 180 Euro

Bewertung

3,1 GHz vier Rechenkerne neueste Architektur sehr sparsam

Fazit: Der Intel Core i5 3450 ist die günstigste Empfehlung aus Intels aktueller Ivy-Bridge-Generation für den Sockel 1155.




Kühler

Produkt Arctic Freezer 7 PRO Rev. 2
ca. Preis 15 Euro

Bewertung

sehr leise leistungsfähig günstig
mit 13 cm hoch

Fazit: Der Freezer 7 PRO Rev. 2 ist einer der derzeit günstigsten Turmkühler und trotz des niedrigen Preises leise und leistungsfähig.



Mainboard

Produkt Asrock Z77 Pro3
ca. Preis 90 Euro

Bewertung

2x PCIe-16x-3.0 SATA3 USB 3.0
integrierte Grafik CrossfireX

Fazit: Günstiges Mainboard mit Intel Z77-Chipsatz und allen aktuellen Schnittstellen wie PCI Express 3.0, USB 3.0, SATA3 und HDMI-Ausgang.



Arbeitsspeicher

Produkt Geil DIMM 4 GByte DDR3-1600 Kit
ca. Preis 25 Euro

Bewertung

DDR3-1600 stabil günstig
4,0-GByte-Kit aus zwei Riegeln

Fazit: 4,0 GByte RAM genügen noch für jedes Spiel. Dank zweier freier Slots auf dem Mainboard können Sie später problemlos aufrüsten.

LC-POWER

MIRA-1

10,1" - TABLET COMPUTER

LC10TAB-A10 - MIRA-1

- ▶ ANDROID 4.0
- ▶ CPU: 1,2 GHZ A10
- ▶ RAM: 1GB DDR3
- ▶ MEMORY: 8 GB NAND-FLASH

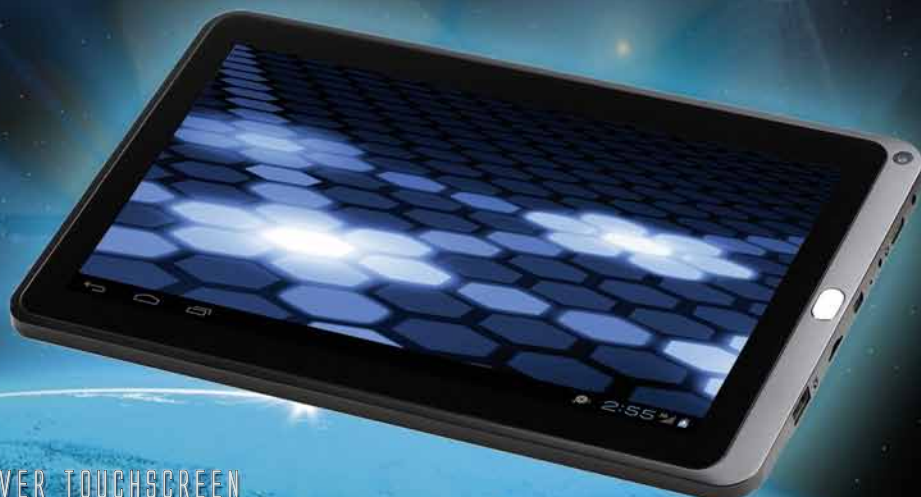
▶ 10,1" (26,66CM) KAPAZITIVER TOUCHSCREEN

▶ TF CARDEADER, FRONT-KAMERA, WIFI, HDMI, FULL HD / 3D VIDEO PLAYBACK



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

www.lc-power.com



Oberklasse für 425 Euro

Vor allem Übertakter kommen bei der Oberklasse mit potentem Kühler, dem K-Modell des Core i5 3570 und 8,0 GByte RAM auf ihre Kosten.

Prozessor plus Mainboard, Kühler und Arbeitsspeicher für 415 Euro sind kein Schnäppchen. Allerdings lohnt sich die Investition durch größere Leistungsreserven und vor allem, wenn Sie den Prozessor übertakten wollen. Der 3,4 GHz schnelle Vierkerner Intel **Core i5 3570K** verfügt über einen freien Multiplikator, damit können Sie dem Prozessor wesentlich schneller und komfortabler mehr Leistung entlocken als bei den normalen Modellen. Aktuelle Spiele benötigen diesen Zusatzschub aber nicht, weil der **Core i5 3570K** auch so jederzeit genug für maximale Details leistet. Vor allem Anwendungen zum Umwandeln von Videos können aber

spürbar von einer Übertaktung profitieren. Damit die CPU auch bei einem Betrieb außerhalb der Spezifikationen möglichst kühl bleibt, empfehlen wir den riesigen, aber leistungsstarken Kühler **Mugen 3** von Scythe. Der Turmkühler mit einem 120-mm-Lüfter wiegt über 800 Gramm, was an der soliden Bauweise und den dicken Kupfer-Heatpipes liegt. Als Mainboard empfehlen wir entweder das Asrock **Z77 Pro3** (90 Euro) wie in der günstigeren Konfiguration oder das teurere, aber besser ausgestattete Gigabyte **GA-Z77X-D3H**. Im Gegensatz zum Asrock-Brett verfügt das Gigabyte-Modell über drei statt zwei PCI-Express-Steckplätze und unterstützt zudem auch den Betrieb von zwei oder mehr Geforce-

Karten per SLI. Wer diese Extras nicht braucht, greift ruhigen Gewissens zum günstigeren Asrock-Modell. Passend zum High-End-Anspruch empfehlen wir 8,0 GByte Arbeitsspeicher. Die sind für aktuelle Spiele zwar etwas überdimensioniert, aber wer weiß, was die Zukunft bringt.



Das Gigabyte-Mainboard **GA-Z77X-D3H** bietet neben sechs USB-3.0-Schnittstellen auch drei Video-Ausgänge (VGA, DVI und HDMI) sowie einen vollwertigen 5.1-Soundchip.



Prozessor

Produkt Intel Core i5 3570K Boxed
ca. Preis 220 Euro

Bewertung

↗ 3,4 GHz ↗ vier Rechenkerne ↗ neueste Architektur ↗ sehr sparsam

Fazit: Mit einem Standardtakt von 3,4 GHz und einem Turbotakt von bis zu 3,8 GHz ist der Core i5 3570K einer der schnellsten Intel-Vierkerner.



Kühler

Produkt Scythe Mugen 3
ca. Preis 35 Euro

Bewertung

↗ sehr leise ↗ sehr leistungsfähig ↗ preiswert
↘ mit 16 cm sehr hoch

Fazit: Der Scythe Mugen 3 liefert außergewöhnliche hohe Kühlleistung und bleibt dabei stets leise – ist aber sehr groß.



Mainboard

Produkt Gigabyte GA-Z77X-D3H
ca. Preis 130 Euro

Bewertung

↗ 3x PCIe-16x-3.0 ↗ SATA3 ↗ USB 3.0
↗ integrierte Grafik ↗ CrossfireX ↗ SLI

Fazit: Umfangreich ausgestattetes, aber noch bezahlbares Mainboard mit Intels Z77-Chipsatz und Unterstützung für Crossfire und SLI.



Arbeitsspeicher

Produkt Mushkin DIMM 8 GByte DDR3
ca. Preis 40 Euro

Bewertung

↗ 8,0-GByte-Kit aus zwei Riegeln
↗ DDR3-1600 ↗ stabil ↗ günstig

Fazit: Wem 4,0 GByte zu wenig sind, der greift für rund 15 Euro mehr zur doppelten Menge, beziehungsweise zu zwei Paketen.

Spitzenklasse für 560 Euro

Mehr Leistung geht (fast) nicht: Unsere High-End-Konfiguration bietet maximale Spieleleistung zu einem dennoch halbwegs erschwinglichen Preis.

Intels High-End-Prozessoren **Core i7 3820** (280 Euro), **i7 3930K** (560 Euro) sowie **i7 3960X** (900 Euro) passen nur in mindestens 200 Euro teure Mainboards mit dem Sockel 2011 und basieren noch auf dem Sandy-Bridge-Design. Daher empfehlen wir stattdessen das Top-Modell für den Sockel 1155, den **Core i7 3770K**. Der arbeitet in Spielen nur minimale drei Prozent langsamer als der über 900 Euro teure Sechskerner **Core i7 3960X**. Wie der **Core i5 3570K** aus der vorherigen Konfiguration können Sie den **i7 3770K** durch den freien Multiplikator besonders leicht übertakten, wenn Ihnen

die 3,5 GHz Taktfrequenz des Vierkerners wider Erwarten zu langsam sein sollten. Spielt Übertakten für Sie keine Rolle, empfehlen wir Ihnen den **Core i7 3770**, der irrelevante 100 MHz langsamer läuft, aber rund 40 Euro weniger kostet. Jede Core-i7-CPU gaukelt dem System per Hyperthreading vier zusätzliche Rechenkerne vor, um die Einheiten des Prozessors besser auszulasten – in Spielen hat das keinen Vorteil, aber in Multimedia-Anwendungen.

Gekühlt wird die CPU von dem extrem leistungsstarken Noctua **NH-U9B SE2**, der auch für massive Übertaktungen noch Leistungs-

reserven besitzt. Für den normalen Betrieb reicht auch die Leistung günstigerer Modelle wie die des bereits von uns empfohlenen Scythe **Mugen 3** (35 Euro) aus. Alles zusammen nimmt Platz auf dem 150 Euro teuren Mainboard Asus **P8Z77-V LE Plus**, das wie das Gigabyte **GA-Z77X-D3H** drei PCI-Express-Steckplätze sowie Crossfire und SLI unterstützt. Im Gegensatz zur Gigabyte-Hauptplatine bindet Asus aber alle drei PCIe-Steckplätze mit schnellen 16 Leitungen an, anstatt Anschluss zwei und drei mit acht beziehungsweise vier Leiterbahnen anzusteuern. 8,0 GByte Arbeitsspeicher sind für ein derart schnelles System Pflicht. **HW**



Prozessor

Produkt Intel Core i7 3770K Boxed
ca. Preis 310 Euro

Bewertung

↗ 3,5 GHz ↗ vier Rechenkerne
↗ Hyperthreading ↗ freier Multiplikator

Fazit: Dank des freien Multiplikators ist der Core i7 3770K leicht zu übertakten, Hyperthreading hilft bei Multimedia-Anwendungen.



Kühler

Produkt Noctua NH-U9B SE2
ca. Preis 50 Euro

Bewertung

↗ extrem leise ↗ leistungsfähig
↘ mit 13 cm hoch ↗ teuer

Fazit: Der Noctua NH-U9B SE2 ist einer der leisesten Luftkühler und hält auch einen übertakten Core i7 zu jeder Zeit stabil.



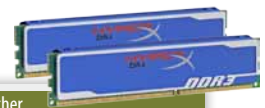
Mainboard

Produkt Asus P8Z77-V LE Plus
ca. Preis 150 Euro

Bewertung

↗ 3x PCIe-16x-3.0 ↗ SATA3 ↗ USB 3.0
↗ integrierte Grafik ↗ CrossfireX ↗ SLI

Fazit: Teures, aber sehr gut ausgestattetes Mainboard mit Unterstützung von 3-Wege-CrossFireX und Quad-SLI.



Arbeitsspeicher

Produkt Kingston HyperX 8,0 GByte DDR3
ca. Preis 50 Euro

Bewertung

↗ DDR3-1600 ↗ flotte Timings ↗ stabil
↗ 8,0-GByte-Kit aus zwei Riegeln

Fazit: Ob es nun Mushkin oder doch die teureren Kingston-Riegel sind, ist meist egal. Vorteil Kingston: die minimal schnelleren Zugriffszeiten.



CASEKING.de

auf der gamescom 2012 in Köln

gamescom
2012 in Köln
16.-19.08.2012

GRÖßER, NEUER, SPEKTAKULÄRER:

Endlich ist es wieder so weit: Die weltweit größte Messe für Computer- und Videospiele öffnet vom 16.-19.08.2012 ihre Pforten in Köln und der **Caseking-Stand** stellt dieses Mal mit über 110m² alles bisher dagewesene in den Schatten!

Spektakuläre Bühnenshows, brandaktuelle Produktneuheiten, Hammer-Preise und heiße Girls erwarten Euch in **Halle 9 auf Stand B 40!**



COOLE SHOWS



HAMMER PREISE



HEISSE GIRLS



outfitted by **GamersWear**

Unsere Partner:

akasa

Alpenföhn

AVEXIT



EVGA

GIGABYTE



MIONIX

NZXT

ozone

PHANTEKS

PROLIMA

SILVERSTONE

VTX



gamescom



Celebrate the Games

16.-19.08.2012 in Köln
Halle 9, Stand B 40



www.caseking.de/gamescom

Partikel, Physik und Plattformen

So spielen wir morgen

Zum Glück für PC-Spieler neigen sich die Lebenszyklen der aktuellen Konsolen dem Ende zu. Erste Tech-Demos zeigen, wie sich die Entwickler die Next-Generation vorstellen. Wir wagen einen Ausblick auch anhand der neuen Unreal Engine 4. Von Tom Loske

Auf DVD: Video

Schon 2011 hat der **Unreal**-Entwickler Epic Games mit der »Samaritan Demo« einen ersten Eindruck der kommenden Grafikgeneration gezeigt. Die Szenen basierten dabei noch auf der weiterentwickelten Unreal Engine 3, der Version 3.5. Die Systemvoraussetzungen waren enorm: Gleich drei GeForce GTX 580 rechneten im SLI-Modus, um die Bilder flüssig darzustellen. Ein Jahr später, auf der diesjährigen E3, stellte Epic nun die »Elemental Demo« vor. Eine grafisch ebenso beeindruckende Tech-Demo, die mit ihren realistischen Partikel- und Physik-Effekten glänzt. Als Grafikmotor dient die brandneue Unreal Engine 4, die auch alle Funktionen der »Samaritan Demo« beherrscht. Die Systemanforderungen sind im Vergleich zum Vorjahr gesunken: Bereits mit nur einer GeForce GTX 680 läuft die »Elemental Demo« flüssig (zum Vergleich: Bereits zwei GTX 580 sind schneller als eine GTX 680).

Auch Square Enix sorgten mit ihrer »Agni's Philosophy«-Demo für Staunen auf der E3. **Final Fantasy**-Fans dürfen sich zum einen wohl auf einen neuen Serienteil für die Next-Gen-Konsolen Xbox 720 und Playstation 4 freuen. Zum anderen haben wir derart fein gezeichnete Haare und Textilien bisher nicht

gesehen – höchstens in vorberechneten Render-Trailern. Auch wenn der Entwickler Square Enix damit einen Eindruck von der Grafik der nächsten Konsolen vermitteln will, in der Vergangenheit sahen solche Demos meist besser aus als die eigentlichen Spiele – von ihren technischen Fähigkeiten her entsprechen die kommenden Konsolen zwar aktuellen PCs, die Leistungsfähigkeit dürfte aber wie immer wesentlich geringer ausfallen als bei aktuellen High-End-PCs. Insbesondere

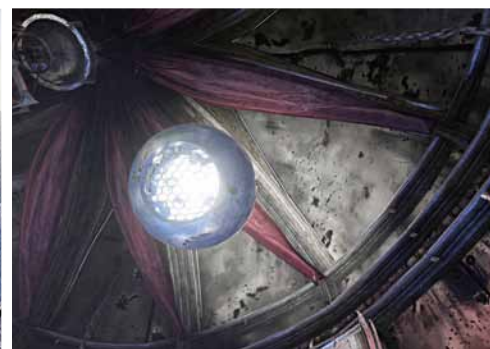
Natürlich schön dank Tessellation

weil Konsolen in kleineren Gehäusen Platz finden und deutlich weniger kosten müssen. Durch die über den gesamten Lebenszyklus gleichbleibende Hardware lassen sich die Konsolen zwar besser optimieren, aber aus einer angenommenen Radeon HD 7670 wird trotzdem keine HD 7970.

Schon 2009 wurde mit DirectX 11 Tessellation eingeführt. Mit dieser Technik werden Objekten in der Spielwelt, egal ob Charakteren oder Umgebung, dynamisch zusätzliche Polygone hinzugefügt. Weit entfernte Gegenstände oder Spielfiguren werden mit relativ wenigen Dreiecken dargestellt, um

Ressourcen zu sparen, im direkten Umfeld des Spielers kann der Detailgrad mit Tessellation hingegen drastisch steigen. Das sorgt für einen plastischeren Eindruck und trägt so maßgeblich zum Gefühl einer »echten« Spielwelt bei. Titel wie **Crysis 2** haben punktuell bereits gezeigt, was Tessellation bewirken kann. Allerdings unterstützen nur der PC und eingeschränkt die Xbox 360 Tessellation, entsprechend sporadisch wurde die Technik bislang eingesetzt. Die Bedeutung von Tessellation wird mit den neuen Konsolen weiter zunehmen und macht durch die dynamisch erhöhte Polygondichte enorm detaillierte Oberflächen und Charaktere möglich. In Zukunft wird wohl kaum ein Titel auf diese Technik verzichten können.

Auch dynamische Beleuchtung ist an sich ein alter Hut. Bereits seit **Doom 3** gehört Per-Pixel-Lighting, die pixelgenaue, dynamische Berechnung von Licht und Schatten, zum Alltag. Die »Real-time dynamic global Illumination« der Unreal Engine 4 geht jedoch noch einen Schritt weiter. Der virtuelle Lichtstrahl trägt dabei alle Informationen der Objekte, mit denen er unterwegs in Kontakt gekommen ist, mit sich. Wenn beispielsweise ein Scheinwerfer auf eine blaue Fliese strahlt, so haben alle indirekt von diesem Licht angestrahlten Objekte einen leichten Blaustich.



Dieses Prinzip wird so lange fortgeführt, bis der Lichtstrahl die Intensität null erreicht und erlischt. Gerade bei zerstörbaren Umgebungen bietet das interessante Möglichkeiten. Wird beispielsweise eine Wand eines fensterlosen, künstlich beleuchteten Raums eingerissen, fällt nun Tageslicht herein und verändert die Lichtstimmung drastisch und viel glaubwürdiger als bisher (siehe Video auf DVD). Da die Beleuchtung nunmehr komplett dynamisch ist, müssen Programmierer auch keine Skripte mehr verwenden, um den gewünschten Effekt zu erzielen. Dabei berücksichtigt die Beleuchtung automatisch den Tag-Nacht-Zyklus.

Tim Sweeney, der Gründer von Epic Games, legt zudem großen Wert darauf, dass in der Unreal Engine 4 keine Lightmaps mehr zum Einsatz kommen, also Texturen mit vorberechneten Schatten. Alle Lichteffekte, egal ob direkt oder indirekt, werden in Echtzeit Bild-für-Bild berechnet. Die gewonnenen Informationen landen statt in Lightmaps in Voxeln, dreidimensionale Pixel mit eigenem Volumen. Da Licht auch in der Realität nicht zweidimensional ist, wirkt eine mithilfe von Voxeln ausgeleuchtete Szene natürlicher als eine, bei der klassische Lightmaps zum Einsatz kommen. Nachdem alle Voxel berechnet sind, stellt die Unreal Engine 4.0 schließlich nur die dar, die im endgültigen Bild zu sehen sein werden.

Die Partikeleffekte stellen einen der größten Fortschritte gegenüber den gegenwärtigen Grafik-Engines dar. Durch verbesserte Berechnungsmethoden könnte die Partikelzahl gegenüber der aktuellen Technikgeneration drastisch ansteigen. Allein die schiere Masse an in der Unreal-Demo herumwirbelnden Teilchen, etwa Funken oder Eiskristalle, erhöht die Intensität der Spielszenen. Zudem erzeugen die Partikel ein realistischeres Volumen als bisher. In Verbindung

Die Unreal Engine 4 nutzt mit GPU-Partikeln, Tessellation und Global Illumination alle Fähigkeiten der aktuellen High-End-Grafikkarten aus.



mit der Physik-Engine bewegen sich alle Partikel glaubwürdig im Raum, beispielsweise auch bei äußerlichen Einwirkungen durch Windeffekte oder andere Objekte. Gerade Explosionen dürften in Zukunft deutlich besser aussehen, indem Partikeleffekte mit herumfliegenden Trümmerteilen verwoben werden. So soll ein authentischerer Eindruck von tatsächlicher Zerstörung entstehen als bei lediglich grell lodernden Feuerbällen der aktuellen Generation. Die Next-Generation-Engines werden komplizierte Partikelgebilde wie beispielsweise Rauch nachvollziehbar beleuchten, wenn Lichtquellen darauf strahlen oder sich durch die Wolke hindurch bewegen. Partikelwolken werden nicht mehr nur von außen an-

geleuchtet, sondern, wenn es die Situation erfordert, auch von innen. Beispielsweise wenn Flammen dunkle Rauchschwaden je nach Intensität des Feuers erhellen oder verdunkeln. Sogar die Temperatur des Feu-

Noch bessere Beleuchtung

ers könnte Auswirkungen haben. Ein anderes Anwendungsbeispiel wären Scheinwerfer oder Laternen entlang einer nebligen Straße, die die Wassertröpfchen in der Luft korrekt ausleuchten. Gerade in düsteren Spielen wie **Alan Wake** wäre dies ein enorm starkes Atmosphäre-Plus.

Unklar ist allerdings noch, wie Epic diese Fülle von Partikeln auf allen Zielplattformen umsetzen will, gerade in Bezug auf Multiplattformentwicklungen. Offenbar verwendet Epic in seiner Demo Nvidias PhysX, um die Physik- und Partikeleffekte auf der Grafikkarte zu berechnen. Nur nutzen nach aktuellem Stand sowohl die Xbox 720 als auch die Playstation 4 genauso wie ungefähr die Hälfte aller Spiele-PCs einen Radeon-Grafikchip. Die Berechnung von PhysX auf Grafikprozessoren behält Nvidia bislang den eigenen Geforce-Chips vor, und CPUs sind für diese Partikelmengen zu langsam. Mit OpenCL und DirectCompute existieren zwei alternative Verfahren, die mit allen Chip-typen zusammenspielen. Vielleicht wird Epic dies auch unterstützen oder Nvidia öffnet seine PhysX-Technologie für andere GPUs – was uns überraschen würde.

Die Geschichte der Unreal-Engine



1998

Dank hochau aufgelöster Texturen und weitläufiger Außengebiete stößt die **Unreal Engine 1** id Software's Quake-2-Engine vom Grafikthron. Neben einem Software-Renderer wird die damals weit verbreitete 3dfx-Glide-API sowie Direct3D und OpenGL unterstützt.



2002

Das Lizenzgeschäft ist bereits in vollem Gange. Bestes Beispiel dafür: Der erste Titel, der auf Unreal-Engine-2-Basis veröffentlicht wird, stammt nicht aus der Feder von Epic. Das war nämlich 2002 America's Army, ein beliebter Taktik-Shooter von der US-Army. Auch das 2011 erschienene **Duke Nukem Forever** basiert noch auf dieser zehn Jahre alten Engine.



2006

Der erste auf Unreal Engine 3 basierende Titel, **Gears of War**, demonstriert die Leistung der Xbox 360. Epic präsentiert Microsoft eine frühe Version des Spiels und überzeugt damit den Xbox-Hersteller, den Grafikspeicher der Konsole von 256 auf 512 MByte zu verdoppeln. Wie gut die Engine erweiterbar ist, zeigt die nur für den PC verfügbare Samaritan-Demo von 2011, die einen ersten Ausblick auf die Unreal Engine 4 gibt.



2012

Viel zu sehen gab es noch nicht von der Unreal Engine 4. Die Informationen, die wir aus der Elemental-Demo und der Entwicklerpräsentation ziehen konnten, sind jedoch schon sehr vielversprechend. Insbesondere die beeindruckenden Physik- und Partikeleffekte. Wir sind gespannt auf weitere Details.

»Subsurface Scattering« bezeichnet die Lichtstreuung in teilweise lichtdurchlässigen Körpern wie etwa der Haut. Bisher wurden Gesichter und Haut in Videospielen hauptsächlich durch höher aufgelöste Texturen, überzogen mit Bump- und Normal-Maps, realistischer gestaltet. Das sind allerdings Behelfslösungen, weil die Haut im Gegensatz zu einer Textur keine zweidimensionale Oberfläche ist, sondern Tiefe besitzt. Auftreffendes Licht wird nicht nur an der Oberfläche reflektiert, sondern teilweise erst nachdem dem Eindringen in die Haut. Ähnliches gilt für Marmoroberflächen oder Wolken. Um das Aussehen solch halbtransparenter Körper zu verbessern, bringt das neue Grafikgerüst Epics »Subsurface Scattering« mit, das seit Version 3.5 unterstützt wird. Auch Cryteks Cryengine 3 unterstützt diese Technik. Objekte in PC-Spielen können nicht nur Licht reflektieren, sondern auch ausstrahlen. Die Besonderheit im Vergleich zu einer klassischen Lichtquelle: Je nach Temperatur, Materialbeschaffenheit oder anderen Faktoren variiert die Stärke der Beleuchtung dynamisch. So können beispielsweise die Sterne im Sternenmodell der Unreal-Demo in ihrer Umgebung Licht und Schatten genauso hervorrufen wie etwa ein Lavastrom. Das ist nicht zu vergleichen mit einer leuchtenden Textur, die nur für sich ihre Farbe ändert, ohne ihrerseits Schatten von anderen Objekten zu erzeugen.

So natürlich wie in Agni's Philosophy wirkte Haar noch nie in einem Computerspiel.





Alpenföhn Gotthard

- CPU-Kühler • für Sockel 775, AM2, AM2+, 1366, 1156, AM3, 1155, AM3+, FM1, 2011
- Abmessungen: 140x155x167 mm
- 6 Heatpipe-Verbindungen
- 140-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLESA



GIGABYTE GA-Z77-DS3H

- ATX-Mainboard • Sockel 1155
- Intel® Z77 Express Chipsatz • 4x DDR3-RAM
- USB 3.0 • Gigabit-LAN • HD-Sound
- 2x SATA 6Gb/s, 3x SATA 3Gb/s, 1x mSATA 3Gb/s
- PCIe 3.0 x16, PCIe 2.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1, 2x PCI

GREG65



GeIL 16 GB DDR3-2400 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • GEW316GB2400C11ADC
- Timing: 11-12-12-30
- DIMM DDR3-2400 (PC3-19.200)
- Kit: 2x 8 GB

IEIF8JAD



Samsung SyncMaster T27A550 LED

- LED-Monitor • 68,6 cm (27") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 5 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 5.000.000:1 • Helligkeit: 300 cd/m²
- DVB-T/C-Tuner • 2x HDMI, 1x VGA, 1x SCART, Audio

V6LU1F



Intel® Core™ i7-3770K

- Sockel-1155-Prozessor • Ivy Bridge
- 4x 3.500 MHz Kerntakt • 1 MB Level-2-Cache
- 8 MB Level-3-Cache
- Intel® GMA HD 4000 Grafikkern

HR7111



300-GB-SSD



Intel® 320series 2,5" SSD

- 300-GB-Solid-State-Drive
- „SSDSA2CW300G310“
- 270 MB/s lesen • 205 MB/s schreiben
- TRIM-Support • SATA 3Gb/s
- 2,5"-Bauform

IMJMWf



Corsair 16 GB DDR3 Quad-Kit

- Arbeitsspeicher-Kit
- „CMZ16GX3M4A1600C9“ • Vengeance-Serie
- 4x 4-GB-Module • DDR3 - 1600 (PC3 - 12800)
- Timing: 9-9-9-24 (CL-TRCD-trp-tRAS)

IEIF57J4



ADATA XPG SX900 2,5" SSD 512 GB

- Solid-State-Drive • 512 GB Kapazität • 540 MB/s lesen • 465 MB/s schreiben
- SandForce SF-2281 • 85.000 IOPS • SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMJMVM



EVGA Geforce GTX 670

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 670
- 915 MHz Chiptakt (Boost: 980 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (6,0 GHz)
- 1.344 Cud Cores • DirectX 11.1, OpenGL 4.2
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXYZ6



XFX Radeon HD 7850 Dual Fan Black Edition

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

JDXXXD



Sharkoon DarkGlider Mouse

- optische Lasermaus • 6.000 dpi
- 10 frei belegbare Tasten • Beschleunigung 30G
- Scrollrad • 256 KB On-Board-Speicher für Makros
- Weight-Tuning-System

NMZS57



Sennheiser PC 360 G4ME

- Headset • 15 Hz bis 28 kHz • 50-mm-Treiber
- automatische Stummschaltung des Mikrofons
- für PC & Notebook
- 2x 3,5-mm-Klinkenstecker

KH#577

Alle modernen Engines, also Unreal Engine 4, Frostbite 2.0 (**Battlefield 3** & Co.), Cryengine 3 (**Crysis 2**) und vermutlich auch die Luminous-Engine basieren auf »Deferred Shading«. Im Gegensatz zu herkömmlichen Bildberechnungsmethoden wird dabei das Bild in viele kleine Kacheln geschnitten, einzeln berechnet und anschließend wieder zusammengefügt. Das spart einiges an Leistung, da nur noch die Bildteile berechnet werden müssen, die auch tatsächlich sichtbar sind. Konsequenterweise müssen auch nur die übrig bleibenden Objekte beleuchtet werden, was eine drastisch erhöhte Zahl an dynamischen Lichtquellen erlaubt. Diese Technik wird alternativ auch »Deferred Rendering« genannt. Ein neuer Anwendungsbereich sind die »Deferred Decals« der Unreal Engine 4. So genannte Decals weisen den Oberflächen im Spiel ihre Materialeigenschaften zu (Stein, Glas, Textilien usw.), die der Level-designer vorab festlegt, aber die die Engine auch dynamisch manipulieren kann, etwa wenn eine Kugel Glas splintern lässt oder schmelzendes Eis auf den Boden tropft. Wir hoffen, dank dieser erhöhten Variabilität in jedem Genre noch abwechslungsreichere und dynamischere Levels zu erleben, durch die wir uns kämpfen können.

Physik & Partikel sind die Zukunft

Spieleentwicklung ist ein komplexer Prozess. Bereits kleinste Änderungen am Quelltext können dafür sorgen, dass der gesamte Titel neu kompiliert werden muss, was bei derartigen Anwendungen schnell mehrere Stunden dauert. Das kostet Geld und Nerven, vor allem, wenn der Entwickler feststellt, dass die Änderungen nicht die gewünschte Wirkung haben. Dann muss intensive Fehlersuche betrieben werden, die noch mehr Zeit kostet. Sowohl die Unreal Engine 4 als auch die Luminous Studio Engine von Square Enix setzen hier an. Nach den bisher gezeigten Videos funktioniert das mit Epics Engine aktuell besser. Die Arbeit im Editor der Luminous Engine wirkt vergleichsweise zäh und läuft scheinbar mit einer deutlich reduzierten Bildwiederholrate. Beide erlauben den Entwicklern aber, aus dem Editor heraus Änderungen am Code vorzunehmen, die sofort, noch während die Engine weiter



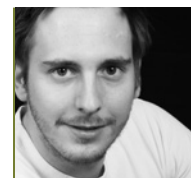
Erst durch Deferred Rendering werden in Echtzeit so **zahlreiche Lichtquellen** wie in diesem Screenshot möglich.

läuft, neu kompiliert und direkt ins Spiel eingebaut werden. Die Entwickler sehen also unmittelbar die Auswirkungen ihrer Arbeit. Das soll nicht nur die Fehlersuche vereinfachen, sondern auch beim Design helfen. Bei der Charaktererstellung erkennen die Designer schneller, ob das Ergebnis ihren Vorstellungen entspricht. Dass das gemessen am frühen Entwicklungsstadium recht gut funktioniert, zeigten beide Firmen im Rahmen ihrer Präsentationen. Auch die Cryengine 3 setzt auf ein »What You See Is What You Play«-Konzept (Was du siehst, ist was du spielst). Alle durchgeführten Änderungen sind auch hier direkt im Editor zu sehen. Sowohl Epics »Elemental Demo« als auch Square Enix' »Agni's Philosophy« führen uns vor Augen, welches Niveau Spielgrafik in den nächsten Jahren erreichen kann. Der Samaritan-Trailer von 2011 markiert den Grundstein der Unreal Engine 4 und hat bereits eine ähnliche grafische Qualität. Auch Cryengine 3 und Frostbite 2.0 halten grafisch mit den Konkurrenten mit. Ob die Entwicklungsumgebung auf Augenhöhe ist, können hingegen nur Programmierer beurteilen. Auch der Hardware-Hunger der neuen Engines lässt sich mangels Spielen noch nicht abschätzen. Ein aktueller High-End-PC ist aber vermutlich bereits gewappnet.

Am meisten beeindruckt haben uns bei der Unreal-Demo die Partikel- und Physikeffekte. Millionen von Funken, die sich physikalisch korrekt durch die Szene bewegen, von

äußeren Faktoren wie Wind beeinflusst werden und sich gleichzeitig selbst etwa auf die Beleuchtung auswirken. Durch die nun scheinbar plattformunabhängige Verfügbarkeit und die deutlich höhere Leistung der kommenden Konsolen gehen wir davon aus, dass Physik und Partikel das technische Schlüsselement der nächsten Spielgeneration werden könnten.

Nach aktuellem Stand ist vor dem Winter 2013 nicht mit Spielen zu rechnen, die auf der Unreal Engine 4.0 oder der Luminous Engine basieren. Mit **Crysis 2** und dem Free2Play-Shooter **Warface** sind bereits zwei Cryengine-3-Titel erschienen. Hohe Erwartungen stellen wir an **Watch Dogs**, ein potenzieller Launch-Titel für die kommende Konsolengeneration. Der im Gameplay-Video gezeigte Detailgrad ist auf aktueller (Konsolen-)Hardware jedenfalls kaum machbar. **TL**



Überfällig

Tom Loske
Trainee Hardware
tom@gamestar.de

Die Zeit für neue Grafikengines ist mehr als reif. Die meisten Hoffnungen setze ich dabei auf die neueste Version der Unreal Engine, weil sie vermutlich wieder flächendeckend zum Einsatz kommen wird. Zwar zaubern auch Cryengine 3 und Frostbite 2.0 sehr schicke Ergebnisse auf den Bildschirm, werden aber noch eher selten lizenziert. Obwohl atemberaubend schön, weckt der »Agni's Philosophy«-Trailer von Square Enix am wenigsten mein Interesse. Zum einen weil ich bezweifle, diese optische Qualität auf den Next-Gen-Konsolen geboten zu bekommen, zum anderen weil es fraglich ist, ob die Engine jemals ihren Weg in die Hände anderer Entwickler finden wird. Auf jeden Fall dürfen auch wir PC-Spieler uns auf die neue Konsolengeneration freuen. Denn erst wenn wieder alle drei großen Plattformen leistungstechnisch halbwegs auf Augenhöhe sind, werden wir wieder grafisch hochklassige Titel zu spielen bekommen, auch weil Multiplattform-Spiele in Zukunft eher noch an Bedeutung gewinnen.



Volumetrischer Rauch wird von innen lodernden Flammen voll dynamisch beleuchtet.

BLEIBEN SIE IN FÜHRUNG MIT AMD.

Geballte Gaming-Power durch AMD FX Sechs-Kern Prozessor & AMD Radeon™ HD 7850 Grafikkarte.



ALTERNATE Gamer-PC Windows 7

- PC-System • AMD FX-6100 Prozessor (3,3 GHz) • 8 GB DDR3-RAM
- 64-GB-SSD, 1-TB-HDD • AMD Radeon HD7850 Grafikkarte • DVD-Brenner
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM) mit Upgrade Option auf Windows 8 für 14,99 Euro (sobald verfügbar)
- Steam-Code für PC-Spiel „DiRT 3 – Showdown“

899,-



S9AXA2



239,90



XFX Radeon HD 7850 Dual Fan

- Grafikkarte • AMD Radeon HD7850 • 860 MHz Chiptakt • 2 GB GDDR5-RAM
- 5,0 GHz Speichertakt • DirectX 11.1 und OpenGL 4.2
- 2x Mini-DisplayPort, 1x HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXXXA



129,90



AMD FX-6100

- Sockel-AM3+ - Prozessor • Zambezi • 6x 3,3 GHz Kerntakt • TurboCore bis 3,9 GHz
- 6 MB Level-2-Cache, 8 MB Level-3-Cache • Boxed inkl. CPU-Kühler

HA6A01

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. 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. 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 oder 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 © 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 08.08.2012

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

seit 1992
20 JAHRE ALTERNATE

ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 9 | 35440 Linden | Fon: 01805-905040* | Fax: 01805-905020* | mail@alternate.de

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

Bei den Soundkarten haben wir eine neue Kaufempfehlung, die Creative Recon 3D. Wer auf umfangreiche Ausstattung wert legt, greift zu Retail-Version, alle anderen sparen mit der Bulk-Variante. Bei den Tastaturen bis 50 Euro gibt es einen neuen Preistipp, die Sharkoon Skiller.

Legende

NEU markiert Neuzugänge.
UPDATE kennzeichnet Preis- oder Wertungsänderungen mittels ▼ und ▲.

PREISTIPP Produkte mit besonders gutem Preis-Leistungs-Verhältnis.

KAUFTIPP Redaktionsempfehlungen für Produkte ohne vollständige Liste.

1 2 zeigt Platzierungsänderungen im Vergleich zum Vormonat an.

Mehr Hardware-Bestenlisten: Quicklink: 6630

Alle Hardware-Tests im Internet: Quicklink: 5102

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC



750-Euro-PC



1.000-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel AM3	UPDATE
Phenom II X4 965 BE Boxed	90 €
Prozessorkühler	
Zalman CNPS7X LED	25 €
Mainboard Sockel AM3	
MSI 970A-G45	75 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX 4,0 GByte DDR3 Kit	25 €
Grafikkarte	
XFx Radeon HD 6870 Dual-Fan	140 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7.2 500 GByte	70 €
SSD	
keine	0 €
DVD-Brenner	
Sony Optiarc AD-7280S	20 €
Gehäuse	
Bitfenix Shinobi	50 €
Netzteil	
XFx Core Edition Pro 550W	55 €
GESAMTPREIS	550 €
Schnellere Grafikkarte	+60 €
MSI N560GTX-Ti Twin Frozr II	200 €
Bessere Soundkarte	+55 €
Creative X-Fi Titanium Bulk	55 €

Fazit Flotter Spiele-PC für wenig Geld, der mit allen aktuellen Titeln fertig wird. Dank etablierter Standards auch zukünftig leicht aufzurüsten.

Preis/Leistung Sehr gut

	Preise
Prozessor Sockel 1155	UPDATE
Core i5 3450 Boxed	180 €
Prozessorkühler	
Scythe Katana 3	20 €
Mainboard Sockel 1155	
Asrock Z77 Pro3	95 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX 4,0 GByte DDR3 Kit	25 €
Grafikkarte	
Sapphire Radeon HD 7850	225 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7.2 500 GByte	70 €
SSD	
keine	0 €
DVD-Brenner	
Sony Optiarc AD-7280S	20 €
Gehäuse	
Antec One	55 €
Netzteil	
NesteQ E²CS X-Strike XS 600 Watt	70 €
GESAMTPREIS	760 €
Bessere Soundkarte	+55 €
Creative X-Fi Titanium Bulk	55 €
Blu-ray-Combo	+35 €
LG CH10LS20	55 €

Fazit Schneller Spiele-Rechner mit sehr gutem Preis-Leistungs-Verhältnis, mit dem Sie bestens gewappnet sind für aktuelle und zukünftige Spiele.

Preis/Leistung Sehr gut

	Preise
Prozessor Sockel 1155	
Core i5 3570K Boxed	220 €
Prozessorkühler	
Enermax T40-TB	35 €
Mainboard Sockel 1155	
Asrock Z77 Pro3	95 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX 8,0 GByte DDR3 Kit	45 €
Grafikkarte	
Powercolor Radeon HD 7870 PCS+	310 €
Soundkarte	NEU
Creative Soundblaster Recon 3D	60 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7.2 500 GByte	70 €
SSD	
keine	0 €
DVD-Brenner	
Sony Optiarc AD-7280S	20 €
Gehäuse	
Lancool K58	65 €
Netzteil	
Xigmatek GoGreen 700 Watt	80 €
GESAMTPREIS	1.000 €
Schnellere Grafikkarte	+110 €
Asus GTX 670 Direct CU II Top	420 €
Blu-ray-Combo	+35 €
LG CH10LS20	55 €

Fazit Sehr schneller Rechner mit über-
ragendem Preis-Leistungs-Verhältnis.
Mehr Geld müssen auch anspruchsvolle
Spieler nicht investieren.

Preis/Leistung Sehr gut

Grafikkarten

GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO



► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 MSI N560GTX-Ti Twin Frozr II
 ►77 ►190 € ►online ►Quicklink: 7957
 sehr schnell, leicht hörbar / GeForce GTX560 Ti / 1,0 GByte

2 Palit GeForce GTX 560 Ti Sonic **UPDATE**
 ►76 ►190 € ►04/11 ►Quicklink: 7959
 sehr schnell, leise bis hörbar / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

3 Gigabyte N5600C-1GI
 ►76 ►190 € ►08/11 ►Quicklink: 7958
 schnell, hörbar unter Last / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

4 Club 3D GeForce GTX 560 Ti
 ►75 ►190 € ►online ►Quicklink: 7960
 schnell, stets leise / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

5 MSI N560GTX Twin Frozr II OC
 ►75 ►190 € ►online ►Quicklink: 7961
 schnell, leise bis hörbar / GeForce GTX 560 / 1,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

6 HIS Radeon HD 6850 IceQ X Turbo
 ►74 ►190 € ►online ►Quicklink: 7963
 schnell / Radeon HD 6850 / 1,0 GByte

7 Asus Radeon HD 7770 Direct CU **PREISTIPP**
 ►73 ►130 € ►online ►Quicklink: 7964
 schnell, stets leise / Radeon HD 7770 / 1,0 GByte

8 Sapphire Radeon HD 6850 **UPDATE**
 ►72 ▼100 € ►online ►Quicklink: 7965
 schnell / Radeon HD 6850 / 1,0 GByte

9 XFX Radeon HD 6870
 ►72 ►160 € ►online ►Quicklink: 7966
 schnell, hörbar unter Last / Radeon HD 6870 / 1,0 GByte

10 Zotac GeForce GTX 550 Ti AMP!
 ►68 ▲130 € ►online ►Quicklink: 7967
 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.
 ►92 ►620 € ►08/12 ►Quicklink: -
 schnellste Karte im Segment, leise / GeForce GTX 680 / 2,0 GByte

2 Palit GeForce GTX 680 Jetstream
 ►90 ►500 € ►08/12 ►Quicklink: 7968
 extrem schnell, laut / GeForce GTX 680 / 2,0 GByte

3 Asus GTX 670 Direct CU II TOP
 ►89 ►420 € ►08/12 ►Quicklink: 7969
 extrem schnell / Radeon HD 7950 / 3,0 GByte

4 Powercolor Radeon HD 7950 PCS+ **UPDATE**
 ►86 ▼340 € ►online ►Quicklink: 7970
 extrem schnell, sehr leise / Radeon HD 7950 / 3,0 GByte

5 Sapphire Radeon HD 7950 OC **UPDATE**
 ►86 ▼350 € ►08/12 ►Quicklink: 7971
 extrem schnell / Radeon HD 7950 / 3,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

6 Gainward GeForce GTX 670 Phantom
 ►86 ▼370 € ►08/12 ►Quicklink: 7972
 extrem schnell, leise / GeForce GTX 670 / 2,0 GByte

7 Club 3D Radeon HD 7970 royalKing
 ►84 ►430 € ►08/12 ►Quicklink: -
 sehr schnell, leise / Radeon HD 7970 / 3,0 GByte

8 Zotac GeForce GTX 670 AMP!
 ►84 ►430 € ►08/12 ►Quicklink: -
 sehr schnell, relativ laut / GeForce GTX 670 / 2,0 GByte

9 Powercolor Radeon 7870 PCS+ **PREISTIPP**
 ►83 ▼290 € ►online ►Quicklink: 7973
 extrem schnell, leise / Radeon HD 7870 / 3,0 GByte

10 Gigabyte Radeon 7950 Windforce **UPDATE**
 ►83 ▼320 € ►08/12 ►Quicklink: 7974
 extrem schnell, leise / Radeon HD 7950 / 3,0 GByte



uRage – Die Zockerausrüstung



Gaming-Headset uRage Paradox 7.1

- 7.1 Gaming-Headset mit ohrumschließenden Ohrmuscheln für stundenlange Gaming- und Voicechat-Sessions
- Bass Vibration für ein volles Sounderlebnis
- Blue Illuminating Effect: blauer Leuchteffekt, der die LEDs von innen nach außen strahlen lässt
- Lautstärkeregler, Mikrofonstummuschaltung und Ein-/Ausschalter für Vibrationen direkt am Headset
- extra langes Kabel (2,5 m) • Anschluss: USB

KH#H23

49,99



14,99

Gaming-Headset uRage xPlode

- Stereo-Sound (brilliant Bässe)
- Lautstärkeregler und Mikrofonstummuschaltung im Kabel integriert
- gepolsterte Ohrmuscheln für bequemen Tragekomfort • extra langes Kabel (2,5 m)
- 3,5-mm-Klinkenstecker

KH#H24



14,99

Gaming-Maus uRage

- DPI-Umschalter (bis zu 2.400 dpi)
- 6 reaktionsschnelle Präzisionstasten
- 5 programmierbare Tasten
- besonders gleitfähige Teflonfüße
- USB

NMZH70



19,99

Gaming-Maus uRage evo.

- DPI-Umschalter (bis zu 3.200 dpi)
- 6 reaktionsschnelle Präzisionstasten
- 5 programmierbare Tasten
- LED Lightning Rubber Grip
- spezielle Omron-Tastenschalter für eine lange Lebensdauer der Maustasten • USB

NMZH71



14,99

Gaming-Keyboards uRage Exodus

- Quick Reaction Keys • 105 Tasten
- Präzisionsanschlag für extreme Reaktionsfähigkeit
- Anti-Ghosting Effekt
- Blue Illuminating Effect
- USB-Funkempfänger

NTZH22

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis 08.08.2012

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

seit 1992
20 JAHRE ALTERNATE

ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 9 | 35440 Linden | Fon: 01805-905040* | Fax: 01805-905020* | mail@alternate.de

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

Monitore



27-ZOLL-TFTs

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Samsung Syncmaster S27A850D UPDATE

►87 ▼650 € ►04/12 ►Quicklink: 7975
spieletauglich, Auflösung 2560x1440, kein HDMI, HDCP

2 Asus VK278Q PREISTIPP

►84 ►270 € ►04/12 ►Quicklink: 7976
voll spieletauglich, Full-HD-Auflösung, HDMI, HDCP, Webcam

3 Iiyama ProLite B2776HDS

►83 ►280 € ►04/12 ►Quicklink: 7977
voll spieletauglich, hohe Helligkeit, Full-HD-Auflösung, HDCP

4 Philips 273GDH5B

►81 ►420 € ►04/12 ►Quicklink: 7978
voll spieletauglich, gutes Bild, 3D Modus, kein DL-DVI für 120 Hz

5 Acer S273HLAbmii UPDATE

►77 ▼260 € ►04/12 ►Quicklink: 7979
voll spieletauglich, gutes Bild, spartanische Ausstattung, 1920x1080



120-Hz-TFTs

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 BenQ XL2420T

►95 ►370 € ►online ►Quicklink: 7980
voll spieletauglich, 3D Vision 2, sehr hohe Helligkeit in 3D, 24 Zoll

2 Asus VG278H UPDATE

►89 ▼500 € ►03/12 ►Quicklink: 7981
voll spieletauglich, 3D Vision 2, hell in 3D, 27 Zoll

3 BenQ XL2410T PREISTIPP

►86 ▼290 € ►online ►Quicklink: 7982
voll spieletauglich, in 3D dunkel, niedriger Stromverbrauch, 23,6 Zoll

4 Acer HN274Hbmiid UPDATE

►86 ▲470 € ►online ►Quicklink: 7983
voll spieletauglich, sehr hohe Helligkeit, inkl. 3D Vision Kit, 27 Zoll

5 Samsung Syncmaster S27A950D UPDATE

►83 ▼490 € ►03/12 ►Quicklink: 7984
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: 7985
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

►92 ►260 € ►07/12 ►Quicklink: 7986
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Indilinx-Controller

4 OCZ Vertex 3 240 GByte

►91 ►210 € ►online ►Quicklink: 7621
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Sandforce-2281-Controller

5 Intel SSD 520 240 GByte

►91 ►300 € ►online ►Quicklink: 7987
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Sandforce-2281-Controller

Notebooks



BIS 17 ZOLL

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Asus G75

►90 ►1.800 € ►online ►Quicklink: 7988
sehr schnell, 3D Vision, 17,3 Zoll Full HD

2 Alienware M17x R4

►89 ►2.400 € ►online ►Quicklink: 8023
schnell wie Desktop-PC, sehr laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD

3 Samsung Serie 7 Gamer 700G7A PREISTIPP

►87 ►1.600 € ►online ►Quicklink: 7989
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

►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: 8024
perfekter Klang, tiefer Bass, Fernbedienung, keine PC-Kabel

2 Edifier S550

►93 ►380 € ►03/10 ►Quicklink: 7990
toller Klang, sehr pegelfest, 6 Endstufen, Kabel und Adapter dabei

3 Teufel Concept E 300

►92 ►300 € ►08/09 ►Quicklink: 8025
hervorragender Klang, pegelfest, 6 Endstufen, keine PC-Kabel

4 Logitech Z-906 PREISTIPP

►86 ►260 € ►online ►Quicklink: 7991
toller Klang, druckvoller Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive

5 Logitech Z-5500

►86 ►400 € ►05/10 ►Quicklink: 7992
toller Klang, tiefer Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive

HEADSETS



► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Sennheiser PC 360

►92 ►160 € ►online ►Quicklink: 7993
sehr komfortabel, hochpräziser Klang, kräftige Bässe, offene Bauweise

2 Sennheiser PC 350 PREISTIPP

►91 ►130 € ►online ►Quicklink: 7994
komfortabel, hochpräzise, kräftige Bässe, geschlossene Bauweise

3 Beyerdynamic MMX 300

►91 ►270 € ►online ►Quicklink: 7995
extrem präziser, druckvoller Klang, robust, optionale USB-Soundkarte

4 Razer Megalodon

►90 ►120 € ►online ►Quicklink: 7996
komfortabel, präziser Raumklang, kräftige Bässe, USB-Soundkarte

5 Logitech G930

►90 ►140 € ►10/11 ►Quicklink: 7997
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: 7998
extrem präzise, toll verarbeitet, drei Daumentasten, nur rechte Hände

2 Logitech G400 PREISTIPP

►92 ►30 € ►online ►Quicklink: 7999
sehr präzise, perfektes Handling, 3.600 dpi, nur für rechte Hände

3 Roccat Kova+

►92 ►30 € ►online ►Quicklink: 8000
sehr präzise, Makros, Profile, flexibler Treiber, auch für linke Hände

4 Gigabyte M8000X

►91 ►45 € ►online ►Quicklink: 8001
viele Funktionen, interner Speicher, 5.040 dpi, nur für rechte Hände

5 Raptor Gaming M3 Platinum

►89 ►45 € ►online ►Quicklink: 8002
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: 8003
extrem präzise, für linke und rechte Hände, Profile

4 SteelSeries Xai

►95 ►70 € ►04/10 ►Quicklink: 8004
extrem präzise, guter Treiber, für linke und rechte Hände

5 Roccat Kone+

►95 ►70 € ►10/10 ►Quicklink: 8005
extrem präzise, flexibler Treiber, nur für rechte Hände

TASTATUREN
BIS 50 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Microsoft Sidewinder X4

►83 ►35 € ►04/10 ►Quicklink: 8006
präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, Makros

2 Microsoft Sidewinder X6

►82 ►50 € ►12/08 ►Quicklink: 8007
präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, bis zu 30 Makros

3 Roccat Arvo

►80 ►50 € ►03/10 ►Quicklink: 8008
kleines Layout, Makrofunktion, guter Tastendruckpunkt und Anschlag

4 Cherry G80-3000 LPCDE-2

►68 ►50 € ►online ►Quicklink: 8009
günstige mechanische Tastatur, keine Extras, billige Verarbeitung

5 Sharkoon Skiller NEU PREISTIPP

►66 ►20 € ►online ►Quicklink: 8021
solide Tastatur mit guter Ausstattung, mäßige Verarbeitung

TASTATUREN
AB 50 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 CoolerMaster CM Storm Trigger

►88 ►120 € ►online ►Quicklink: 8011
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

2 Qpad MK-85 Pro Gaming UPDATE

►88 ▼120 € ►online ►Quicklink: 8012
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

3 Logitech G510 PREISTIPP

►87 ►80 € ►11/10 ►Quicklink: 8013
Display, Soundchip, Makrotasten, abnehmbare Handballenaufklappe

4 Razer Black Widow Ultimate

►87 ►110 € ►online ►Quicklink: 8014
maximale Präzision, mechanische Tasten, USB-Durchleitung, Makros

5 Logitech G19

►87 ►125 € ►06/09 ►Quicklink: 8015
Luxustastatur mit Farbdisplay, Makrotasten und USB-Hub

GAMEPADS



► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

KAUFTIPP **Microsoft Xbox 360 Wireless**

►89 ►40 € ►04/07 ►Quicklink: 8016
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: 8017
extrem präzise, knackiges Force Feedback

PREISTIPP **Logitech Driving Force GT**

►84 ►95 € ►08/10 ►Quicklink: 8018
präzises, starkes Force Feedback, insgesamt gut

SOUNDKARTEN



► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

KAUFTIPP **Creative SB Recon 3D Retail** NEU

►85 ►85 € ►08/12 ►8022
toller Raumklang, EAX Advanced HD 5.0, komfortable Handhabung

PREISTIPP **Creative SB Recon 3D Bulk** NEU

►84 ►60 € ► - ►Quicklink: 8022
sehr guter Klang, EAX Advanced HD 5.0, separater Headset-Anschluss

JOYSTICKS



► Note ► Preis ► Test in

KAUFTIPP **Logitech Freedom 2.4**

►86 ►90 € ►02/07 ►Quicklink: 8020
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 730.000 Kunden &
9 Jahre Erfahrung!

GEWINNE BEIM ONE.DE - WORLDofTANKS TURNIER

GEHE AUF **CUP.ONE.DE**
UND SICHERE DIR RUHM,
COOLE PREISE UND DIE
EHRE DER ESPORT-SZENE.



**1337.-€ PREISGELD
FÜR DEN 1. PLATZ**



Logitech Z523 black

Die Klangwiedergabe dieser Lautsprecher ist überall im Raum gleich rein und klar – selbst wenn Sie sich hinter ihnen befinden.

49.⁹⁹ 3) €

Art-Nr. 11066



Logitech G110 black

Zwölf programmierbare G-Tasten

59.⁹⁹ 3) €

Art-Nr. 7033

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36 % p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. 3) Sonderpreis gültig bis 18. August 2012 und nur solange Vorrat reicht!

0180 1 957777

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 957777
(3,9 Cent/Min. Festnetz der T-COM; max. 42 Cent/Min. aus dem Mobilfunknetz)
Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

Details zu den
Angeboten finden
Sie im Internet.
Einfach den
QR-Code scannen.
Oder unter
www.one.de/gamestar





Intel® Core™ i7-3770 Prozessor
mit bis zu 4 x 3.9 GHz

8192 MB DDR3 PC1333MHZ Speicher

4096 MB NVIDIA® GeForce® GT 630

500 GB SATA III 16 MB Cache, 7200 U/Min.

Art-Nr. 21860

669.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 17,09 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate

+ GRATIS
SPIEL

ERLEBEN SIE THE EXPENDABLES 2 MIT ONE UND 50 FREUNDEN + WEITERE TOLLE PREISE

Hauptpreis: Eine exklusive private Kinovorstellung von The Expendables 2 für den Gewinner und 50 Freunde.

2. bis 10. Preis: Ein Actionfilm-Paket mit jeweils drei Blu-rays.

11. bis 20. Preis: Merchandise Paket, mit z.B. T-Shirt, Goodies, etc.

DVD±Brenner, Gigabyte GA-B75M, USB 3.0,
SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB,
HDMI, DVI, DirectX 11, 500W IN WIN IW-J629

****Teilnahme und Teilnahmebedingungen unter: www.one.de/expendables2**



Mehr Kerne. AMD
Mehr Cashback.
10€ Cashback

AMD FX-4100 Prozessor
mit 4 x 3.6 GHz

8192 DDR3 PC1333MHZ Speicher

1024 MB AMD Radeon™ HD 6450

500 GB SATA II 16 MB Cache

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, HDMI, DVI, DirectX 11, Designtower

359.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 16,63 €/mtl. Laufzeit: 24 Monate

+ GRATIS
SPIEL + MAUS



Mehr Kerne. AMD
Mehr Cashback.
15€ Cashback

AMD FX-6100 Prozessor
mit 6 x 3.6 GHz

8192 DDR3 PC1333MHZ Speicher

2048 MB AMD Radeon™ HD 6570

1000 GB SATA II 16 MB Cache

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, 8x USB 2.0, LAN, HDMI, DVI, DirectX 11, Sharkoon Vaya

439.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 14,24 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

+ GRATIS
SPIEL



Intel® Core™ i5-3550 Prozessor
mit bis zu 4 x 3.7 GHz

8192 DDR3 PC1333MHZ Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GT 610

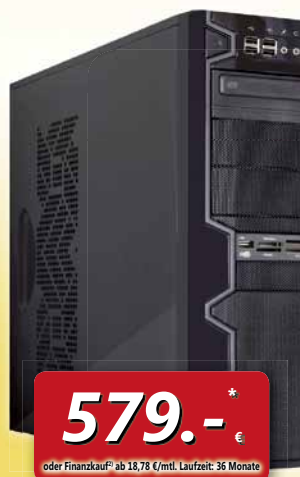
500 GB SATA II 16 MB Cache

DVD±Brenner, Gigabyte GA-B75M, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, HDMI, DVI, DirectX 11, edles Designgehäuse

479.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 15,54 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

+ GRATIS
SPIEL



Intel® Core™ i5-3550 Prozessor
mit bis zu 4 x 3.7 GHz

4096 DDR3 PC1333MHZ Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 550 Ti

500 GB SATA III 16 MB Cache, 7200 U/Min.

DVD±Brenner, Gigabyte GA-B75M, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, HDMI, DVI, DirectX 11, Vort-X

579.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 18,78 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36 % p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar.

Versandkostenfreie Lieferung!¹⁾

1) Bei Vorkassebestellungen ab 500 € Bestellwert (nur innerhalb Deutschlands).

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung +
DHL DHL Transportversicherung versendet!

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

STALLONE STATHAM LI LUNDGREN NORRIS CREWS COUTURE HEMSWORTH MIT VAN DAMME MIT WILLIS UND SCHWARZENEGGER

THE EXPENDABLES 2

AB 30. AUGUST NUR IM KINO!

WWW.EXPENDABLES2-FILM.DE

splendid film



Intel® Core™ i7-3770K Prozessor
mit bis zu 4 x 3.9 GHz

16384 MB Corsair 1600MHz Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 680

2000 GB SATA III 64 MB Cache, 7200 U/Min.

Art-Nr. 21753

1449.- €

oder Finanzkauf ab 27,13 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-Z77X, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, mSATA, 7.1 HD Audio, Front USB, HDMI, DVI, DirectX 11, 600W Silverstone / Xilence Black Hornet



Jetzt ONE auf Facebook liken und Vorteilsangebote sichern! www.facebook.com/onecomputer

Mehr Kerne. AMD
Mehr Cashback.
15€ Cashback



+ GRATIS SPIEL

739.- €

oder Finanzkauf ab 17,19 €/mtl. Laufzeit: 54 Monate

AMD FX-6100 Prozessor
mit 6 x 3.3 GHz

8192 DDR3 PC1333MHz Speicher

2048 MB AMD Radeon™ HD 7850

1000 GB SATA III 32 MB Cache, 7200 U/Min.

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, HDMI, DVI, 2xDisplayport, DirectX 11, 500W Raidmax Blackstorm



Intel® Core™ i5-3570K Prozessor
mit bis zu 4 x 3.8 GHz

8192 DDR3 PC1333MHz Speicher

1280 MB NVIDIA® GeForce® GTX 570

1000 GB SATA III 32 MB Cache, 7200 U/Min.

DVD±Brenner, Gigabyte GA-H77M, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, Mini-HDMI, DVI, DirectX 11, 500W Silverstone / IN WIN Mana 136

859.- €

oder Finanzkauf ab 18,41 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

Mehr Kerne. AMD
Mehr Cashback.
20€ Cashback



+ GRATIS SPIELE

ONE Game Bundle –
"Three for Free"
(Dirt Showdown / Nexuiz /
Deus Ex: HR)

999.- €

oder Finanzkauf ab 18,70 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

AMD FX-8120 Prozessor
mit 8 x 3.1 GHz

16384 DDR3 PC1333MHz Speicher

3072 MB AMD Radeon™ HD 7950

1000 GB SATA III 32 MB Cache, 7200 U/Min.

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, HDMI, DVI, Displayport, DirectX 11.1, 500W Silverstone / NZXT Phantom

+ GRATIS SPIELE

ONE Game Bundle –
"Three for Free"
(Dirt Showdown / Nexuiz /
Deus Ex: HR)

2399.- €

oder Finanzkauf ab 44,91 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Intel® Core™ i7-3960X Prozessor
mit bis zu 6 x 3.9 GHz

16384 DDR3 PC1333MHz Speicher

3072 MB AMD Radeon™ HD 7970

2000 GB SATA III 64 MB Cache, 7200 U/Min.

DVD±Brenner, Gigabyte GA-X79, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, HDMI, DVI, Displayport, DirectX 11, 1000W Silverstone Strider / Corsair Graphite 600T

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. TM & © Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. **Teilnahme und Teilnahmebedingungen unter: www.one.de

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



GameStar Premium Vollversion im August:

Tom Clancy's H.A.W.X.

Tom Clancy's HAWX im Jahr 2012. Immer mehr Nationen werden zunehmend abhängig von privaten militärischen Organisationen, Elitekämpfern, die das Recht selber in die Hand nehmen. Setzen Sie sich ins Cockpit von über 60 bekannten Flugzeugen und tragen Sie Luftkämpfe über realistischen, modernen Landschaften aus, die seit Jahren unter den Nachwirkungen des Krieges leiden.



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 €)

Schon ab

1,99
pro Monat*

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

Infos & Anmeldung:

www.gamestar.de/premium

Gamescom 2012

Die weltweit größte Spielemesse Deutschlands naht, und wir verraten Ihnen schon jetzt die angesagtesten Locations und geheimsten Geheimtipps. Von Michael Graf



DAS Erlebnis in **Halle 6** ist der Messestand von Blizzard, wo sich die World of Warcraft-Spieler sechs Stunden lang anstellen, um mit einem Level-1-Panda drei Minuten lang durchs Startgebiet von Mists of Pandaria hoppeln zu dürfen. Direkt daneben steht ein Diablo 3-Server zum Angucken. Aber Achtung, bloß nicht anfassen – er könnte bei der kleinsten Belastung tagelang zusammenbrechen! Außerdem kann man hier den Diablo-Chefentwickler Jay Wilson treffen, der in einer mit Geld aus Auktionshaus-Erlösen gefüllten Badewanne durch die Messeflure getragen wird. Und auf dem Weg Gabe Newell abklatscht, der seinerseits in einer mit Steam-Erlösen gefüllten, noch größeren Badewanne unterwegs ist.



Im **Messerrestaurant** gibt's allerfeinste Spezialitäten aus der Region, vom Klassiker »Bockwurst mit Kartoffelsalat« bis hin zum nicht minder legendären »Bockwurst mit Kartoffelsalat (kleine Portion)«. Das einzig Gesalzene sind wie immer die Preise: kleines Wasser 4,20 Euro, muffelnde Schimmelschrippe 8,90 – da kommt Stimmung auf wie im ICE-Bordrestaurant zwischen Meppen und Osnabrück. Liebevoll serviert werden die Speisen von Ludmilla, die nach ihrer olympischen Kugelstoßerinnenkarriere endlich eine neue Berufung gefunden hat. Marketing-Coup: Direkt im Restaurant präsentiert Astragon den Kantinen-Simulator 2013. Untertitel: »Das Schnitzel von heute ist der Hackbraten von morgen«.



Die preisgekrönte Architektur der Messehallen bewundern (von außen), in der Kölner Spätsommersonne rumflackern und Tausende nette Leute kennenlernen – all das und noch viel mehr können Sie am Samstag beim traditionellen Open-Air-Festival vor dem **Nordeingang**, wenn die Messe wegen Überfüllung, äh, wegen »des erwarteten hohen Andrangs« dicht macht. Vertreiben Sie sich die Zeit mit Freiluft-Spieleklassikern à la »Wie viele nutzlose Eintrittskarten kann ich essen?«, malen Sie gemeinsam mit den anderen »Besuchern« clevere Spruchbänder (»Lasst uns Rhein, sonst gibt's Auf-Ruhr!«) oder stimmen Sie ein munteres Liedchen an (»Mer losse de Mess' en Leipzig, denn do jehööt ze hin!«). Hier steht also nicht nur eine Menschenmenge vor der Tür, sondern auch ein echtes Großereignis!



Wie seit Jahren gefordert, wurde **Halle 4** endlich in eine reine Ab-18-Halle umgewandelt, in der an jedem Stand Trailer laufen, in denen es vor Zeitlupen-Kopfschüssen und Messerstechereien nur so wimmelt – sogar bei Hello Kitty Online! Wie's der deutsche Jugendschutz verlangt, müssen Besucher beim Einlass ein rotes Armbändchen, ihren Personalausweis sowie ihre Geburtsurkunde vorlegen, danach einen Nacktscanner passieren und schließlich Testfragen meistern, die nur ein Erwachsener beantworten kann. Zum Beispiel: »Wie hieß das erste Spiel von Peter Molyneux?«. (Achtung, Fangfrage. Richtige Antwort: »Peter Molyneux kann gar keine Spiele entwickeln, weil er dafür ja mit dem Reden aufhören müsste.«)



Wo wären Boulevard-Journalisten besser aufgehoben als – auf dem **Messe-Boulevard**! Zu den Gamescom-Klassikern gehört seit dem Vorjahr das Kamerateam von RTL, das für kardinalseriöse Nachrichtenbeiträge nach möglichst schwarz gekleideten, unrasierten und möglichst muffelnden Besuchern fahndet. Tipp: Einfach mal vorbeischaun und mordlüstern grinsend was von »Kettensägen«, »Kuschelhäsen« und »Yerli« ins Mikro raunen, danach 15 Sekunden Ruhm in der RTL-Primetime genießen und dem Sondereinsatzkommando dabei zugucken, wie es den Crytek-Stand kontrolliert sprengt.



Die kommenden Spiele-Highlights von Microsoft, Sega, THQ und Nintendo, von Gears of Wars: Judgement über Aliens: Colonial Marines und Metro: Last Light bis hin zum Start-Line-Up der brandneuen Wii U – all das und noch viel mehr gibt's in **Halle 9** natürlich nicht zu sehen, weil Microsoft, Nintendo, Sega und THQ dieses Jahr überhaupt nicht auf der Gamescom sind! Und damit auch keinen wertvollen Hallenplatz mit ihren hässlichen Messeständen verschandeln, jawoll! Die Freifläche verwendet Electronic Arts, um die Anspiel-Schlange für Battlefield 3: Armored Kill zu verlängern. Statt langweilig-klassischer Schilderkost à la »Ab hier »nur« noch vier Stunden Wartezeit« informiert der Publisher die wartenden Shooter-Freunde mit originellen Anzeigen wie »Wenn Sie sich hier anstellen, erlebt Ihr Urkel vielleicht noch mit, wie das Spiel ein paar Leute vor ihm kommentarlos abschmiert, um danach nie wieder zu starten«.

Die GameStar-Ausgabe 10/2012 erscheint am 29.08.2012



Grafikkarten-Test

- 1 **Gamescom Preview** Rund 400 Firmen werden auf der Gamescom vertreten sein. Wir stürzen uns in den Trubel und liefern alle Infos von der Kölner Spielemesse.
- 2 **15 Jahre GameStar Magazin** Wie die Zeit verfliegt! In der kommenden Ausgabe wagen wir den Blick zurück auf 180 Ausgaben und feiern 15 Jahre GameStar.
- 3 **Darksiders 2 • Torchlight 2 Sleeping Dogs Test** Bitte warm anziehen! Gleich drei potenzielle Toptitel stehen zum Test bereit.
- 4 **Neue Grafikkarten Hardware** Bald rechnen wir mit Nvidias neuer GeForce GTX 660. Im Schwerpunkt vergleichen wir die mit der Radeon-HD-7800-Serie.

IMPRESSUM

Verlag

IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118
E-Mail: brief@gamestar.de Internet: www.idgmedia.de

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

Druck und Beilagen
Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, digiCon AG, Osswald GmbH & Co, Megapac

Inhaber- und Beteiligungsverhältnisse

Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, eine 100%ige Tochter der International Data Group, Inc., Boston, USA. Aufsichtsratsmitglieder der IDG Communications Media AG sind: Patrick J. McGovern (Vorsitzender), Edward Bloom, Toby Hurlstone.

REDAKTION

Redaktion GameStar

Anschrift des Verlags
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652, E-Mail: brief@gamestar.de

Verlagsleiter und Mitglied der Geschäftsleitung

André Horn
Michael Trier (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlags)
Michael Graf, Daniel Visarius, Frank Maier

Florian Klein, Heiko Klinge, Daniel Matschewsky, Petra Schmitz, Fabian Siegmund, Hendrik Weins, Malte Witt, Florian Kaindl, Maximilian Gercke, Kristin Knillmann, Florian Heider

Online
René Heuser (ltd.), Christian Merkel, Michael Obermeier, Christian Schneider, Daniel Feith, Martin Le, Maximilian Walter, Ben Sikasa

Director Mobile Content & Applications

Medien-Produktion

David Bhulapatna (ltd.), Alexander Beck, Christoph Klapetek, Sascha Mutschler, William Patin, Bernd Fischer, Marco Giesel, Hoang Dang Vu, Christina Kásmayr

Layout und Design

Sigrun Rüb (ltd.), Eva Zechmeister, Sabine Hell (Entwurf), Uwe C. Beyer (Wertungskasten), H2DESIGN.de (Titel)

Redaktionsassistentin

Isa Stamp, Anita Thiel

Freie Mitarbeiter

Uwe Miethe, Anita Blockinger, Daphne Cisneros, Kosta Christinakis, Jochen Gebauer, Patrick C. Lück, Martin Deppe, Dennis Kogel

Leitung CRM und Marketing

Matthias Weber (-154)

Fotos

Einsendungen

Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der unberechtigt geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

Haftung

Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.

ABO SERVICE

Abonnement

Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger
GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH

Postfach 810580, 70522 Stuttgart

Telefon: 0711/72 52-275, Fax: -377

Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15

Web: www.gamestar.de/shop, E-Mail: kundenservice@gamestar.de

Jahresbezugspreise

XL-Version (2 DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €)

Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €)

Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 SFR)

Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten

Vertrieb Handelsauflage

Postgiraamt Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70

MZV GmbH & Co. KG

Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim

Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113

E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de

ISSN-Nummern

DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547,

Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886

Erscheinungsweise:

GameStar erscheint monatlich.

ANZEIGEN

Anzeigen GameStar

Ansprechpartner

Ralf Sattelberger (-730) (ltd.), Kerstin Wöhring (-625), Susanne Schreiner (-670), Patrick Yahya (-609), Daniela Kretschek (-691), Pia Aschenbrenner (-655), Maria Frank (-607), Stefanie Kussler (-451), Fax: -99691, Jakob Scheikl (Designer), Nino Kerl (Conceptioner), Manfred Aumaier (digitale Anzeigengestaltung, -602)

IDG Global Solutions

Anzeigenpreise

Zahlungsmöglichkeiten

Erfüllungsort, Gerichtsstand

Online-Reichweite (IVW 06/2012)

für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschlager (ltd.) (-116)

Es gilt stets die Preistabelle unter www.GameStar.de/Mediadaten

Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10

München

68.223.846 Page Impressions, 12.214.012 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:

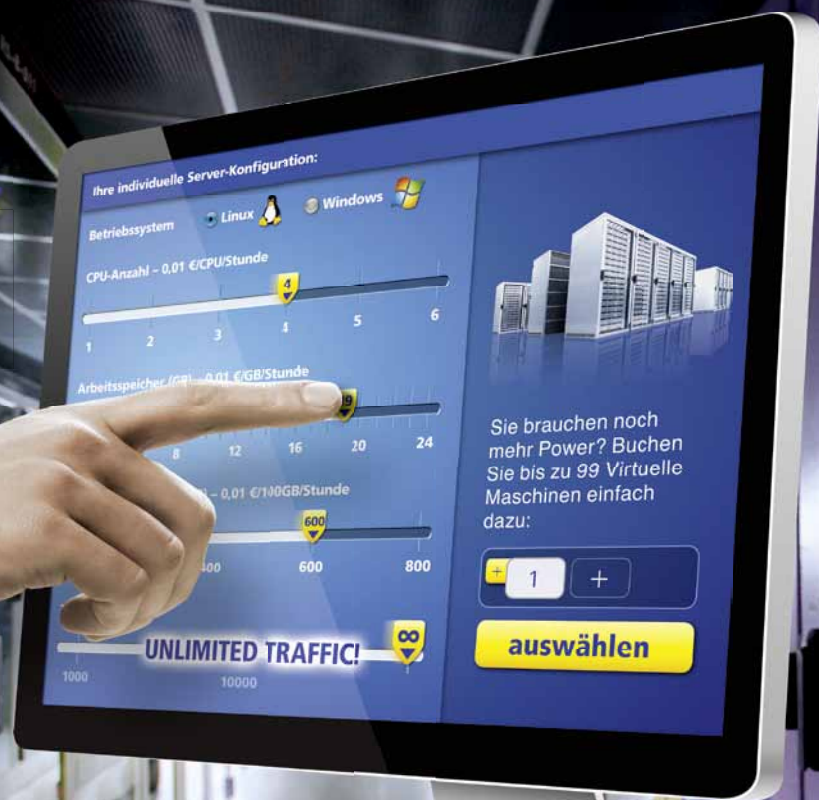


TÖDLICH BIS INS DETAIL



www.RTL-Crime.de

BUCHEN SIE BIS ZU
99 VIRTUELLE
MASCHINEN!



1&1 DYNAMIC CLOUD SERVER: BLITZSCHNELL MEHR POWER NUTZEN!

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

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





**1&1 DYNAMIC CLOUD SERVER
3 MONATE FÜR**

0,- €/Monat, danach ab 39,99 €/Monat*



**Infos und
Bestellung:**

 **0 26 02 / 96 91**
 **0800 / 100 668**

www.1und1.info

* 1&1 Dynamic Cloud Server Basiskonfiguration 3 Monate 0,- €/Monat, danach 39,99 €/Monat. Performance Features ab 0,01 € pro Stunde und Einheit zubuchbar. Konfiguration und Leistungsberechnung jeweils stundengenau. Einmalige Einrichtungsgebühr 39,- €. 12 Monate Mindestvertragslaufzeit. Preise inkl. MwSt.