



Die ganze Welt der PC-Spiele

SEPTEMBER 10/2012

GameStar

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

Warface

**Ausführlich angespielt: Der neue Shooter von Crytek ist komplett gratis!
Ist das Crysis-Qualität für lau oder Free2Play-Augenwischerei?**

THEMEN CoD: Black Ops 2 • Baldur's Gate: Enhanced Edition • C&C: Generals 2 • Anno 2070: Die Tiefsee

DVDs **VOLLVERSION** Prince of Persia: Die vergessene Zeit • UFO: Afterlight **GRATISSPIEL** El Dorado 2

VIDEOS Guild Wars 2 • Darksiders 2 • Assassin's Creed 3 • Hitman: Absolution • Sleeping Dogs • Day Z



**UNDERCOVER,
ANDERE REGELN. ANDERE GESETZE.**

SLEEPINGDOGS.NET

Limitierte Sonderedition exklusiv erhältlich
bei Media Markt und Saturn.



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX
LIVE



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.

GameStar 10/2012

Vollversion

UFO: Afterlight

Der Mars macht mobil! Der dritte Teil der berühmten Strategiereihe mischt abermals motivierendes Planetenmanagement mit anspruchsvollen Taktikkämpfen. Anders als in den Vorgängern geht's diesmal auf unserem Nachbarplaneten Mars zur Sache.

USK ab 16 freigegeben

Demo:

Pro Evolution Soccer 2013

Pro Evo 2013 bringt einige spannende Neuerungen mit sich. Ob die Spaß machen, können Sie mit unserer Demo kurzerhand selbst ausprobieren – alleine oder im Mehrspieler-Modus.

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

10/2012

VOLLVERSION UFO: AFTERLIGHT

GameStar

GameStar

DVD-Inhalt 10/2012

Daten

VOLLVERSION
UFO: Afterlight



DEMO
Pro Evolution Soccer 2013

FREWARE-SPIEL
El Dorado 2

SPECIAL
GameStar Geheime Erstaussage

Videos

TOP-SPIEL

Path of Exile
- Das Spiel
- Das Charaktersystem
- Die Klassen
- Preview: Grim Dawn

PREVIEWS

Guild Wars 2
Anno 2070: Die Tiefsee
Assassin's Creed 3

Hitman: Absolution
(+ Ab-18-Version)
End of Nations
Warface (nur auf Ab-18-DVD)

TESTS

Darksiders 2
Prototype 2 (+ Ab-18-Version)
Sleeping Dogs
Orcs must die! 2
Kontrollbesuch: Heroes of Newerth

Kontrollbesuch: Need for Speed: World

SPECIALS

Die Redaktion 79: Volles Pfund aufs Maul
Freispiel-Check
Rückblick 10/2002
Minecraft-Welten

EXTRAS
Special: Garry's Mod

Highlights



TOP-VIDEO

PATH OF EXILE



PREVIEW

GUILD WARS 2

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

GameStar

VOLLVERSION UFO: AFTERLIGHT

10/2012

GameStarXL 10/2012

Ihnen war Prince of Persia von 2008 zu simpel? Dann sollten Sie unsere Vollversion ausprobieren. Die vergessene Zeit kehrt zu den Serienwurzeln zurück und schickt den Prinzen in knackige Kämpfe, knifflige Rätsel und vor allem: anspruchsvolle Klettereinlagen.

Achtung: Für die Aktivierung wird eine Internet-Verbindung benötigt. Anschließend ist das Programm auch offline spielbar. Den Freischalt-Code finden Sie unter www.gamestar.de/quicklinks/8048

USK ab 16 freigegeben

Vollversion

Prince of Persia: Die vergessene Zeit

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

10/2012

VOLLVERSION PRINCE OF PERSIA: DIE VERGESSENE ZEIT

GameStarXL

GameStarXL

DVD-XL-Inhalt 10/2012

Programme, Daten, Videos

KOMPLETTES SPIEL
PRINCE OF PERSIA: DIE VERGESSENE ZEIT

GameStar hilft: Battlefield 3
GameStar hilft: Arma 2: DayZ (Teil 2)

HD-VIDEOS

Preview: Dota 2
Preview: Borderlands 2
Preview: Resident Evil 6
Hall of Fame: Master of Orion 2
Special: Jubiläums-Rückblick 1997 – 2001



VOLLVERSION

PRINCE OF PERSIA: DIE VERGESSENE ZEIT

Highlights



HD-VIDEO

DOTA 2



HD-VIDEO

BORDERLANDS 2



HALL OF FAME

MASTER OF ORION 2

Anregungen und Kritik bitte an: dvd@gamestar.de

Gewährleistungshinweis: Benutzungs der DVD auf eigene Gefahr! Für eventuelle Schäden, die durch die Verwendung dieser DVD entstehen, übernehmen wir keine Haftung. Umtausch: Falls in dieser Ausgabe eine GameStar-DVD fehlt, wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler. Sollte eine DVD sichtbare Schäden aufweisen, schicken Sie sie bitte zum Umtausch an: GameStar-Kundenservice ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580/70522, Stuttgart, shop@gamestar.de, Service-Telefon: 0711/72 52-275.



VOLLVERSION

UFO: Afterlight

- +** **Schritt für Schritt zum Sieg.** Nach Aftermath und Aftershock setzt Cenega seine kultige Rundenstrategie-Reihe zur Abwechslung mal auf dem Mars fort. Beim Anspruch und der taktischen Tiefe bleibt sich das dritte UFO aber treu.

Darksiders 2 ist größer, komplexer und abwechslungsreicher als sein ohnehin schon großartiger Vorgänger. Wurde der Actionhit aber auch gut auf den PC portiert?

TEST-VIDEO

Darksiders 2



TOPSPIEL-VIDEO

Path of Exile

- +** **Diablo-Konkurrenz.** Torchlight 2 ist nicht das einzige Action-Rollenspiel, das sich derzeit in Lauerstellung befindet, um frustrierte Diablo-Spieler abzuwerben. Auch Path of Exile schickt sich an, Jäger und Sammler für Monate an den Monitor zu fesseln. Wir fühlen der ambitionierten Monsterhatz in drei Videos ganz genau auf den Zahn.
- +** **Kampf der Titanen.** Schuster, bleib bei deinen Leisten. Das dachten sich wohl auch einstige Titan-Quest-Entwickler und liefern mit Grim Dawn ein weiteres reinrassiges Action-Rollenspiel ab. Wir zeigen erste bewegte Bilder.

Außerdem auf DVD

PREVIEWS

Guild Wars 2
Anno 2070: Die Tiefsee
Hitman: Absolution (+ Ab-18-Version)
Assassin's Creed 3
End of Nations
Warface (nur auf Ab-18-DVD)

TESTS

Prototype 2 (+ Ab-18-Version)
Sleeping Dogs (nur auf Ab-18-DVD)
Orcs must die! 2
Kontrollbesuch: Heroes of Newerth
Kontrollbesuch: Need for Speed: World

SPECIALS

Die Redaktion 79: Volles Pfund aufs Maul
Freispiel-Check
Rückblick 10/2002
Minecraft-Welten

EXTRAS

Special: Garry's Mod

GameStar XL DVD

- +** **Zurück zu den Wurzeln:** Während der persische Prinz im Vorgänger noch nicht mal sterben konnte, setzt Die vergessene Zeit wieder auf das, was wir an der Actionserie so lieben: knackige Kämpfe und anspruchsvolle Klettereinlagen.

- +** **Ice, ice, baby!** Die Zeit zurückspulen? Viel cooler ist es doch, wenn man die Zeit auch anhalten und so Wasser in festes »Eis« verwandelt.

HD-VIDEO

Dota 2

Genre-Dreikampf: Wie sich das kommende Dota 2 im Vergleich zu Heroes of Newerth und League of Legends schlägt, klären wir in einem ausführlichen Preview-Video.

- +** **Die Redaktion erinnert sich.** Im ersten Teil unserer Jubiläums-Videoreihe schauen wir auf die Top- und Flop-Spiele der Jahre 1997 bis 2001.



VOLLVERSION

Prince of Persia Die vergessene Zeit

Achtung: Für die Aktivierung wird eine Internet-Verbindung benötigt. Anschließend ist das Programm auch offline spielbar. Den Freischalt-Code finden Sie unter www.gamestar.de/quicklink/8048

VIDEO-SPECIAL

15 Jahre GameStar Jubiläums-Rückblick

Außerdem auf XL-DVD

HD-VIDEOS

Preview: Resident Evil 6
Hall of Fame: Master of Orion 2
GameStar hilft:
Arma 2: DayZ (Teil 2)

TREIBER

ATI Catalyst v12.2
Nvidia Geforce v296.10

HD-VIDEO

Borderlands 2

Wir haben Gearbox' quietschbunte Koop-Ballerei angespielt – und wollten gar nicht mehr aufhören.



Holen Sie sich unser Geburtstagsgeschenk!

WWW.GAMESTAR.DE/GESCHENKT



Editorial



WHO IS WHO

(Von l.n.r.) Fabian Siegismund • Florian Heider • Maximilian Gercke
Michael Graf • Malte Witt • Petra Schmitz • Michael Trier • Daniel Visarius
Kristin Knillmann Daniel Matschijewsky • Heiko Klinge • Tom Loske



GameStar MMO September 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!

15 Jahre GameStar – Vergangenheit und Zukunft

180 Ausgaben gibt es uns jetzt schon, volle 15 Jahre ist es her, dass eine Bande Spielverrückter, angeführt von Jörg Langer, Charles Glimm und Toni Schwaiger auszog, um mit einem neuen Spielmagazin die Szene aufzumischen. Aus dem Stand war das Projekt **GameStar** außerordentlich erfolgreich, schon mit Heft 01/2000 errang die **GameStar** die Marktführerschaft unter den einschlägigen deutschen Fachzeitschriften und gab sie bis heute nicht mehr ab. Seit über 12 Jahren oder genau 153 Ausgaben (diese optimistisch schon mitgerechnet) ist die **GameStar** das meistverkaufte Magazin, das sich ausschließlich mit PC-Spielen beschäftigt. Und das sogar weltweit.

Seit dem Start 1997 hat sich viel getan. Wir haben die **GameStar** vom monatlich erscheinenden Spielheft weiterentwickelt zur kompletten Medienmarke. **GameStar.de** ist laut IVW die größte deutschsprachige Spiele-Website, unser Youtube-Netzwerk mit Partnern wie **Gronkh**, **Sarazar** und **Piet Smiet** (der seine Karriere übrigens 2010 als Praktikant bei uns begann) hatte im Juli 83,5 Millionen(!) Videoabrufe, im August steuern wir grade die neue Höchstmarke von knapp 100 Millionen an. Darauf sind wir stolz und feiern darum mit Ihnen, unseren Lesern, dieses Jubiläum mit einem großen Report, einer besonderen Verlosung und vielen Aktionen auf **GameStar.de**. Feiern Sie mit!

Ebenfalls historisch: Die Gamescom 2012. Auf der weltgrößten Spielemesse gab es vor und hinter den Kulissen nur ein Schlagwort: Free2Play. Mal gehandelt als Schlüssel zur erfolgreichen Zukunft der Spielebranche, mal verteuft als unfaires Knebelinstrument, das Spieler bevormundet und mit wissenschaftlich errechneten Algorithmen die Taschen leert. Eine wichtiges und hochspannendes Thema, das auch die Dramaturgie dieser Ausgabe bestimmt: Mit **Warface**, **C&C: Generals 2** und den Topspiel-Videos zu **Path of Exile** beleuchten wir die unterschiedlichen Aspekte dieses in der Spielcommunity hitzig diskutierten Themas. Und setzen mit einer großen Story zu **Call of Duty: Black Ops 2** ein großes, traditionelles Vollpreisspiel dagegen, das seinen Weg in die Zukunft nicht durch ein neues Konzept, sondern mit Detailverbesserungen sucht. Auch wenn der Publisher Activision ebenfalls schon eine Free2Play-Alternative in der Hinterhand hat ...

Man sieht also: Die Spieleindustrie wandelt sich. Auch die nächsten 15 Jahre werden also aufregend, unserer Meinung nach so aufregend wie nie. Wir werden für Sie weiterhin dabei sein, Sie informieren und unterhalten. Auf allen Kanälen.

In diesem Sinne:
Viel Spaß beim Lesen und Spielen,
Ihr GameStar-Team 2012!



Das Edi-Bild des Gründungsteams von 1997

(Von l.n.r.) Peter Steinlechner • Heinrich Lenhardt • Mick Schnelle • Toni Schwaiger
Jörg Langer • Charles Glimm • Martin Deppe • Michael Galuschka

Inhalt



Call of Duty Black Ops 2

16 Für die Mehrspieler-Schlachten von Black Ops 2 hat sich Treyarch jede Menge spannende Neuerungen einfallen lassen – und uns kurzerhand eingeladen, diese selbst anzutesten.



Baldur's Gate Enhanced Edition

48 Das Remake des Bioware-Klassikers ist nicht viel hübscher, dafür aber größer.



Warface

26 Hochwertige Multiplayer-Action und Free2Play in einem? Crytek sagt: Das geht!

Titelstory

- 16** Mega-Preview:
Call of Duty: Black Ops 2
- 18** Call of Duty Online
- 19** Multiplayer-Hits im Vergleich
- 20** Interview mit David Vonderhaar
- 26** Preview: Warface
- 26** Der Body-Climb
- 27** Klassentreffen
- 28** Interview mit
Cevat Yerli und Peter Holzapfel

Aktuell

- 9** Battlefield 4
- 9** Dishonored
- 9** Far Cry 3
- 9** Need for Speed: Most Wanted
- 10** Chaos Chronicles
- 10** Assassin's Creed 3
- 11** Dead Space 3
- 11** Dark
- 12** Remember Me
- 12** Fifa 13
- 12** Pro Evolution Soccer 2013
- 14** Crysis 3
- 14** Dota 2
- 15** Path of Exile
- 15** End of Nations

Previews

- 24** Termin-Update
- 32** Company of Heroes 2
- 36** Command & Conquer: Generals 2
- 40** SimCity
- 44** Anno 2070: Die Tiefsee
- 48** Baldur's Gate: Enhanced Edition

Magazin

- 86** Leserbrief
- 87** Fehler!
- 88** Jubiläums-Verlosung
- 92** Report: 15 Jahre GameStar
- 104** Hall of Fame: Master of Orion 2

Rubriken

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



Kaufberatung Mittelklasse-Karten

108 Wie viel Grafikleistung gibt's für 180 bis 300 Euro?



Darksiders 2

58 Größer, komplexer, abwechslungsreicher. Darksiders 2 übertrifft seinen Vorgänger.



Gamescom 2012

08 Spiele, Spiele, Spiele! Wir waren auf der Gamescom in Köln und haben die spannendsten Titel der kommenden Monate für Sie zusammengetragen.



15 Jahre GameStar

92 Blicken Sie mit uns zurück auf eineinhalb Jahrzehnte voller erinnerungswürdiger Momente.

Tests

52	Das Team
56	Hitlisten / So testen wir
58	Darksiders 2
64	Prototype 2
68	Sleeping Dogs
72	Geheimakte 3
74	Orcs Must Die! 2
76	Legends of Pegasus

Hardware

106	Hardware-News
	SCHWERPUNKT
108	Kaufberatung Mittelklasse-Grafikkarten
112	10 Grafikkarten im Test
118	Grafikkarte: Nvidia Geforce GTX 660 Ti
	SERVICE
122	Einkaufsführer

Freispiel

78	F1 Online: The Game
79	El Dorado 2
79	Sands of the Coliseum
79	GIRP
80	Goodgame Empire
80	Kingdom Rush
80	Slender
82	Kontrollbesuch:
	Heroes of Newerth
84	Kontrollbesuch:
	Need for Speed: World

Spiele in dieser Ausgabe

Anno 2070: Die Tiefsee..... Preview	44	Geheimakte 3..... Test	72
Assassin's Creed 3..... News	10	GIRP	Freispiel..... 79
Baldur's Gate: Enhanced Edition . Preview	48	Goodgame Empire..... Freispiel.....	80
Battlefield 4..... News	9	Heroes of Newerth	Freispiel..... 82
Call of Duty: Black Ops 2..... Titelstory...	16	Kingdom Rush..... Freispiel.....	80
Chaos Chronicles..... News	10	Legends of Pegasus..... Test	76
Command & Conquer:		Master of Orion 2..... Klassiker..	104
Generals 2..... Preview	36	Need for Speed: Most Wanted... News	9
Company of Heroes 2	Preview	32	Need for Speed: World..... Freispiel.....
Crysis 3..... News	14	Orcs Must Die! 2..... Test	74
Dark	News	11	Path of Exile..... News
Darksiders 2..... Test	58	Pro Evolution Soccer 2013..... News	12
Dead Space 3..... News	11	Prototype 2..... Test	64
Dishonored	News	9	Remember Me..... News
Dota 2	News	14	Sands of the Coliseum
El Dorado 2	Freispiel.....	79	SimCity..... Preview
End of Nations..... News	15	Sleeping Dogs..... Test	68
F1 Online: The Game..... Freispiel.....	78	Slender	Freispiel..... 80
Far Cry 3..... News	9	Warface	Preview..... 26
Fifa 13	News	12	



gamescom News



Die Gratis-Gefahr

Michael Graf, Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Das Modewort dieser Gamescom heißt »Free2Play«. Electronic Arts verwandelt C&C: Generals 2 in einen Kostenlos-Titel mit Echtgeld-Shop, Crytek präsentiert nicht nur Crysis 3, sondern auch seinen Free2Play-Shooter Warface, und Ubisoft strickt wie am Fließband Gratis-Ableger zu seinen großen Marken: Anno Online, Might & Magic Heroes Kingdoms, Ghost Recon Online, Silent Hunter Online – »Assassin's Creed Online« und »Splinter Cell Online« scheinen nur noch eine Frage der Zeit.

Die Gamescom führt den Wandel der Spieleindustrie so deutlich vor Augen wie nie zuvor, Free2Play ist keine Randerscheinung mehr, sondern mittendrin im Markt, mittendrin in den Portfolios und an den Ständen auch der klassischen Publisher. Dass das wirtschaftliche Gründe hat, dass Free2Play-Newcomer wie Wargaming.net (World of Tanks) neidische Blicke aus den Chefetagen von EA, Ubisoft & Co. ernten dürften, all das haben wir schon erklärt.

Ebenfalls auf der Hand liegt, dass Free2Play Vorteile bringt: Bei Online-Spielen wie League of Legends oder dem bald erscheinenden

Dota 2 können die Hersteller problemlos auf Feedback reagieren und das nachliefern, was die Spieler wollen. Spiele, so das Branchencredo, seien dann eben »Services«, Dienstleistungen also, die sich immer weiter entwickeln und so wachsen, wie es die Community wünscht. Besonders deutlich wird dieser Trend bei den Online-Rollenspielen: Kaum ein MMO kann sich noch über das althergebrachte Abo-Modell finanzieren. Reihenweise sind große Titel auf Free2Play umgestiegen – durchaus mit Erfolg, wie Herr der Ringe Online zeigt.

Zugleich wird das Free2Play-Genre immer noch von vielen GameStar-Lesern kritisch beäugt. Und auch das hat gute Gründe. Das beginnt bei der Gefahr des »Pay2Win«, also des Verkaufs von unfairen Vorteilen in Multiplayer-Partien. Wenn sich ein bezahlender Spieler den »Zwölfläufigen Atomraketenwerfer des Durch-die-Wand-Schießens« für fünf Euro besorgen kann, während man selbst mit der Gratis-Erbsenpistole antreten muss – dann macht das keinen Spaß. Eine faire Lösung wären getrennte Multiplayer-Ligen für Premium- und Gratis-Kunden. Doch dann könnten die Hersteller nicht ihre wichtigsten Verkaufsargumente einsetzen: Neid und Frust.

Denn Free2Play-Titel müssen gar nicht darauf ausgelegt sein, Spaß zu machen. Sie müssen darauf ausgelegt sein, ihren Spielern das Geld aus der Tasche zu ziehen. Okay, das mag überspitzt formuliert sein. Dass Gratisspiele eine andere Art von Spieldesign erfordern als klassische Verkaufstitel, lässt sich aber nicht bestreiten. Große Hersteller wie der Farmville-Gigant Zynga beschäftigen ganze Abteilungen, die Spielern auswerten und Belohnungsschleifen optimieren. Spieldesign im Free2Play-Zeitalter dreht sich nicht mehr um abstrakten »Spaß«, es dreht sich um Wissenschaft. Und es dreht sich oft genug darum, dass Gratisspiele ab einem bestimmten Punkt so zäh oder langweilig werden, dass man ohne Bezahlung nur noch alle paar Ewigkeiten einen Glücksmoment genießen darf.

Die Free2Play-Hersteller müssen diesen Problemen aktiv entgegenreten; sie müssen – nicht mit Worten, sondern mit ihren Spielen – überzeugen, dass eben nicht das Geld an erste Stelle steht, sondern die Unterhaltung; nicht die optimierten Belohnungen, sondern die originellen, intelligenten Mechanismen. Sonst wäre die Free2Play-Zukunft eine wahrlich finstere.

News-Ticker

+++ **Bioshock Infinite:** Irrational hatte zwei Mehrspieler-Modi in der Mache. Die stellten sich in der Entwicklung aber als unbefriedigend heraus und wanderten in den Papierkorb. Ob es nun überhaupt Mehrspielerunterstützung geben wird, ist noch offen. +++ **Castle Crashers:** Die bisher konsolenexklusive Koop-Metzelei soll in naher Zukunft auch über Steam für den PC erscheinen, Gamepad-Unterstützung und Online-Mehrspielermodus inklusive. +++ **DayZ:** Die populäre Zombie-Mod sagt sich vom Basis-Spiel Arma 2 los und wird zum eigenständigen Titel. Wie Minecraft soll die Standalone-Version in der frühen Entwicklungsphase günstig zu haben sein und dann bis zum finalen Release teuer werden. Da die Standalone-Entwicklung aber noch ein Weilchen dauert, wird die Mod-Version parallel dazu weiter mit Updates versorgt. +++ **Steam:** Bislang bietet Valves Online-Plattform nur Spiele an, im September wird das Angebot um andere Software erweitert. Die üblichen Komfortfunktionen wie automatische Updates und Steam Cloud sollen auch hier nicht fehlen. +++ **Star Wars: The Old Republic:** Im September erscheint die neue Highlevel-Operation »Schrecken der Tiefsee«. Bald darauf sollen ein neues PvP-Kriegsgebiet und eine Reihe von Weltraummissionen für Level-50-Spieler folgen. +++ **Doom 3 BFG Edition:** Angeblich soll die enthaltene und hierzulande indizierte Erweiterung Resurrection of Evil für den deutschen Markt angepasst werden. +++ **Anno Online:** Der Free2Play-Ableger der Aufbau-Strategiereihe soll im Herbst dieses Jahres erscheinen. +++ **World of Tanks Generals:** Wargaming arbeitet an einem kostenlosen Sammelkarten-Strategiespiel mit über 200 Einheiten, PvP-Gefechten und historischen Schlachten. +++ **XCOM: Enemy Unknown:** Publisher 2K Games kündigt einen kompetitiven Multiplayer-Modus für das Rundenstrategiespiel an. +++ **Castlevania: Lords of Shadow 2:** Die Fortsetzung des Actionspiels wird auch für den PC erscheinen.

Battlefield 4

Entwickler: DICE Publisher: Electronic Arts Termin: 2013 Quicklink: 8053

Schon vor der Gamescom 2012 wurde bekannt, dass DICE bereits an einem **Battlefield 4** arbeitet. Am Ende eines Trailers zu **Medal of Honor: Warfighter** verkündete ein Schriftzug, dass Vorbesteller der Limited Edition des Shooters automatisch an der Beta von **Battlefield 4** teilnehmen dürfen. Die soll Ende 2013 an den Start gehen. Laut DICE wird **Battlefield 4** kein neues Szenario nutzen, man wolle sich nach wie vor an der Gegenwart orientieren. Futuristisches Kriegsgerät fällt also flach. Finden wir nicht schlimm, das gibts schließlich in **CoD: Black Ops 2** zu Hauf. Was wir allerdings von dem sich aufdrängenden Gedanken halten, dass **Battlefield 4** im Rahmen der Neuausrichtung von Publisher Electronic Arts genau wie **C&C: Generals 2** (Seite 36) ein Free2Play-Titel werden könnte, wissen wir aber noch nicht so genau. **PET**

Am Ende des Trailers zu **Medal of Honor: Warfighter** die Ankündigung von **Battlefield 4**.



Dishonored: Die Maske des Zorns

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

Dishonored hat Hit-Potenzial. Dies zeigt sich uns abermals in einer neuen Mission, die wir schon kurz vor der Gamescom beim Publisher

Bethesda in Frankfurt anspielen konnten: Auf einem Maskenball sollen wir in der Rolle des Helden Corvo eine der drei Boyle-Schwestern töten. Die Dame steht nämlich mit dem Lord Regenten im Bunde. Und der ist augenscheinlich die treibende Kraft hinter

allem Bösen in **Dishonored**. Das erste Problem: Wir haben keine Einladung zur Party. Dank Corvos magischer Fähigkeit »Beherrschung« schlüpfen wir daher kurzerhand in den Körper eines Karpfens und schwimmen über einen Abflussschacht auf das Gelände. Auf der Feier das nächste Problem: Die Schwestern tragen allesamt Masken, wie sollen wir wissen, welche die richtige ist? Deshalb schleichen wir uns als Ratte in die Privatgemächer der Frauen und finden anhand eines Briefs heraus, unter welcher der Kopfbedeckungen sich unsere Zielperson verbirgt. Kurz bevor wir zuschlagen wollen, bittet uns ein Mitwisser, die Dame zu verschonen. Wir stehen vor der Wahl: Lady Boyle eiskalt ermorden (und den Bittsteller gleich mit) oder Gnade walten lassen? Eine von vielen Entscheidungen, die wir in **Dishonored** treffen können (aber nicht müssen), und das macht den Titel auch so verdammt spannend. **FH**

Eine Aufgabe, viele Möglichkeiten: Auf dem Maskenball gilt es, die Zielperson zu finden.



Need for Speed: Most Wanted

Wer sich auskennt in **Need for Speed: Most Wanted**, nimmt einfach den schnellen Weg über die Dächer.



Entwickler: Criterion Publisher: Electronic Arts Termin: 31. Oktober 2012 Quicklink: 7932

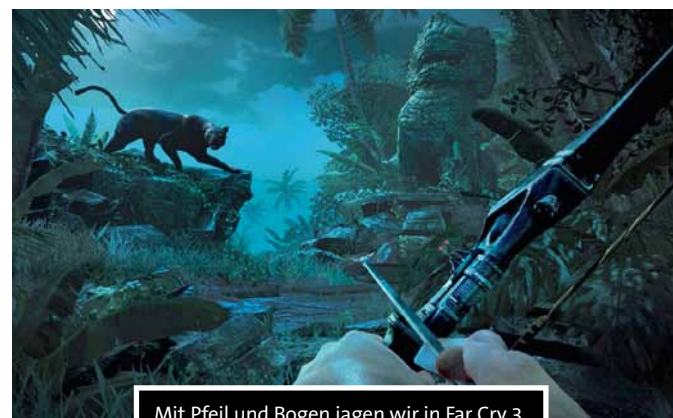
Es hat denselben Namen wie die Saure von 2005, ist dann aber doch ziemlich anders. **Need for Speed: Most Wanted** von Criterion (**Burnout**) wirft ein paar der etablierten Regeln der Rennspielserie über den Haufen und macht dabei, soweit es wir nach unserem Antesten auf der Gamescom beurteilen können, alles richtig. Im Solomodus entfällt das bekannte Freischalten von neuen Karren. Wer einen flotten Porsche haben will, sucht ihn sich einfach, knackt ihn und braust los, um damit an Rennen teilzunehmen. Das rudimentäre Tuning läuft nicht in einem ausgelagerten Menü ab, sondern bequem im Cockpit. Im Multiplayer hingegen geht's dann zunächst klassisch zur Sache, schnellere Wagen wollen verdient werden. Aber ansonsten hustet Criterion's **Most Wanted** auf brave Straßenrennen. Da wird gedrängelt, geschupst, da werden Gegner aufgeschaltet und von der Strecke gestoßen. Wenn man denn überhaupt von Strecken sprechen kann, denn Leitplanken-Abgrenzungen soll's nicht geben. Das dürfte selbst für Kenner eine Herausforderung sein. Dank der aktuellen Frostbite-Engine gibt's noch schöne Zerstörungseffekte. Kurz: Lange haben wir uns nicht mehr so auf ein **Need for Speed** gefreut. **PET**

Far Cry 3

Entwickler: Ubisoft Montreal

Publisher: Ubisoft Termin: 28. November 2012 Quicklink: 7462

Auf der Gamescom konnten wir **Far Cry 3** das erste Mal wirklich lange anspielen. Was wir im Dschungel-Shooter erlebt haben, hat uns ausnehmend gut gefallen. Ständig neu auftauchende Gegner an Schlüsselstellen wie im Vorgänger entfallen. Stattdessen können wir nun Camps dauerhaft übernehmen. Unter anderem mit Hilfe von Rebellen, die uns nach einem Zufallsprinzip zur Seite stehen. Prima auch das rudimentäre Skillsystem, das uns etwa besser aus der Hüfte schießen lässt, wenn wir entsprechend Punkte investieren, die wir zuvor verdient haben. **Far Cry 3** scheint außerdem deutlich mehr alternative Beschäftigungen in petto zu halten als **Far Cry 2**. Auf der Gamescom haben wir uns unter anderem mit einem Messerwerf-Wettstreit amüsiert. **PET**



Mit Pfeil und Bogen jagen wir in **Far Cry 3** auch **Raubtiere**, deren Felle wir verkaufen.



© 2012 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Borderlands, Gearbox Software, and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC in the U.S. and other countries. Borderlands is published and distributed by 2K Games. 2K Games and the 2K Games logo are registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. in the U.S. and other countries and used here under license. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved.



Bereit zum Entern: Connor macht nicht nur in freier Wildbahn, sondern auch bei Seeschlachten eine gute Figur.

Assassin's Creed 3

Entwickler: Ubisoft Montreal Publisher: Ubisoft
Termin: 22. November 2012 Quicklink: 7830

Ein Halb-Indianer sticht in See: Auf der Gamescom konnten wir erleben, wie Connor, die Hauptfigur von **Assassin's Creed 3**, sein Glück als Schiffskapitän versucht. Dass die Seeschlachten keinen Simulationsanspruch haben, sondern viel mehr auf Action und schicke Inszenierung setzen, ist klar. Trotzdem kommt mit der Wahl zwischen mehreren Kanonenkugeln zumindest etwas Taktik ins Spiel. Standardkugeln beispielsweise reißen Löcher ins Holz, wohingegen Kettengeschosse zum Zerstören von Masten eingesetzt werden. Nach dem Entern geht es mit Connors üblichen Waffen weiter. Das Ganze sieht schick aus und sorgt für Abwechslung im Meuchelmörder-Alltag. **FH**

Zahl des Monats

275.000

So viele Besucher hatte die Gamescom in diesem Jahr. Damit bleibt sie in auf dem Stand von 2011, auch wenn ein Ausstellerwachstum von 8 Prozent und ein Fachbesucherzuwachs von 14 Prozent zu verzeichnen war. Das bedeutet im Umkehrschluss, dass weniger Endkunden, also Spieler, die Gamescom 2012 besuchten.



Chaos Chronicles

Entwickler: Coreplay Publisher: bitComposer
Termin: 1. Quartal 2013 Quicklink: 8056

Der deutsche Entwickler Coreplay (**Jagged Alliance: Back in Action**) feilt derzeit an diesem Oldschool-Rollenspiel, das von Klassikern wie **Ultima 5** und **Pool of Radiance** inspiriert ist. In **Chaos Chronicles** bewegt man seinen bis zu fünfköpfigen Heldentrupp auf einer Weltkarte von Schauplatz zu Schauplatz, in Städten lassen sich Begleiter anheuern und Talente trainieren. Auf Reisen drohen Zufallskämpfe; Kerker, Krypten & Co. erkunden die Spieler in der 3D-Nahansicht. Die Erkundung läuft in Echtzeit; sobald die Recken auf Feinde treffen, schaltet das Spiel in den Rundenmodus. Dann geht's auf Hexfeldern in den Taktikkampf. Dabei spielt die Formation eine wichtige Rolle, zumal die Gefechte wie in den Klassikern extrem schwer ausfallen sollen. Das Regelsystem ist an **Dungeons & Dragons** angelehnt, aber von Coreplay selbst entwickelt. Wir hoffen, dass man mehr Mühe in den abschließenden Feinschliff investiert als bei **Back in Action**. **GR**



Klassisch: In **Chaos Chronicles** legen wir uns mit Orks und Skeletten an.



Neu: Die **Waffen-Werkbank** ermöglicht nun Selbstbau-Ballermänner.

Dead Space 3

Entwickler: Visceral Games Publisher: Electronic Arts
Termin: 7. Februar 2013 Quicklink: 7913

Die Gamescom erbringt den Beweis: **Dead Space 3** kann auch gruselig. In der von uns angespielten Demo macht sich Serienveteran Isaac Clarke mit einer Militäreinheit auf, Ellie Langford (eine Figur aus dem Vorgänger) zu suchen. Langford soll sich an Bord einer verlassenen Raumstation befinden. Dort angekommen findet Clarke weder Besatzung noch Elektrizität vor, aber Gänsehaut-Momente in finsternen Gängen. Obwohl wir ja befürchtet hatten, dass dem Spiel durch den mitteilichen, von der KI gesteuerten Mitstreiter John Carver (dessen Part ein zweiter Spieler im Drop-In-Koop übernehmen kann) jeglicher Grusel abhanden käme. John bleibt aber mit den anderen NPCs am Landedock zurück. Eine Bestätigung der Entwickler blieb zwar bisher aus, wir hoffen jedoch, dass wir **Dead Space 3** auch komplett alleine genießen können, also ohne Carver und dafür mit Grusel. **FH**

The Walking Dead: The Video Game



Nach der Zombie-Apokalypse herrscht Chaos. Dieser **Supermarkt** wurde bereits geplündert.

Entwickler: Terminal Reality Publisher: Activision Termin: 2013 Quicklink: 8052

Da haben wir die Comics, eine Fernsehserien-Umsetzung und eine Adventure-Reihe. Jetzt soll mit **The Walking Dead: The Video Game** ein Survival-Spiel folgen. Die bereits in der TV-Serie vorkommenden Hinterwäldler-Brüder Daryl und Merle Dixon übernehmen die Hauptrollen. Die Entwickler lieferten uns auf der Gamescom einige Infos. Ziel des Spiels ist es, von Georgia nach Atlanta zu gelangen, um dort in der Militärsicherheitszone Schutz vor den wandelnden Toten zu finden. Wie wir das anstellen, bleibt uns überlassen. Wie teilen wir uns das Benzin am besten ein? Retten wir Menschen in Not? Diese und ähnliche Fragen sollen wir uns laut der Entwickler auf unserer Reise stellen. Jetzt fehlt nur noch eine anspielbare Version. **FH**

Zitat des Monats

»Mein Gott, diese Typen sind so viel klüger als ich.«

Warren Spector über John Carmack und Tim Sweeney von id Software. Spector forderte Carmack und Sweeney auf, ihre Energie in glaubwürdige KI zu stecken. »Ich habe keine Ahnung, wie man das Problem lösen kann, aber sie könnten das vielleicht.«

BORDERLANDS 2

AB 21. SEPTEMBER IM HANDEL

2K GAMES

gearbox software

XBOX 360 PC PS3

Pro Evolution Soccer 2013

Entwickler: Konami Computer Entertainment Tokyo Publisher: Konami Termin: 4. Quartal 2012 Quicklink: 7543

Pro Evolution Soccer 2013 sieht seinem Vorgänger auf den ersten Blick zum Verwechseln ähnlich, immerhin sind's beides Fußballspiele. Kaum ertönt aber der Anpfiff, setzen sich die Spieler mit so detailverliebten Animationen in Bewegung, dass man sich fast wie bei einer Live-Übertragung fühlt. Die Partien sehen aber nicht nur realistisch aus, sie steuern sich auch besser. Wir können nun Angreifer den Laufweg verstellen und sie damit verlangsamen, bis unsere Jungs nachgerückt sind. Pässe steuern wir wahlweise komplett manuell, ein Pfeil auf dem Rasen zeigt dann unsere gewählte Zielrichtung an. Auch die Ballannahme geht leichter von der Hand – zum Glück, denn das Leder verspringt häufiger oder geht gar ins Aus. Das Spiel wird also anspruchsvoller, trotz des leicht reduzierten Tempos. Da müssen die KI-Kicker natürlich mitziehen: Unsere Mannschaftskollegen erkennen freie Räume besser, unsere Gegner greifen zielgerichteter an. Sorgenkind der Serie bleiben die Lizenzen. Zwar gibt es eine Reihe Ligen aus Europa und Südamerika, aber für deutsche Fußballfans sieht die Lage eher dürr aus. **MA**



Die Stärken von Stars wie **Christiano Ronaldo** zeigen sich auch in ihren Spielerverten.



Pässe sind nun gefährlicher, wenn sich die **Verteidiger** in der Nähe tummeln.

Fifa 13

Entwickler: Electronic Arts Canada Publisher: Electronic Arts Termin: 27. September 2012 Quicklink: 7543

Im jährlichen Duell der Fußballspiele hatte **Fifa** schon immer die Lizenznase vorn: Über 500 Vereine können wir in **Fifa 13** auf den Platz schicken, unter anderem die komplette erste und zweite deutsche Bundesliga. Das Spielgeschehen soll dieses Jahr dynamischer und anspruchsvoller werden. So gehen Pässe jetzt auch mal daneben oder kommen ungünstig auf der Schulter des Spielers auf. Das kostet Zeit und schlimmstenfalls den Ball. Besonders, wenn ein Spieler weit entfernt oder von Verteidigern umringt ist, müssen wir uns genau überlegen, ob wir ihm das Rund zuspiesen wollen. Dafür erkennen unsere KI-gesteuerten Mannschaftskollegen nun besser, wenn wir in die Offensive gehen und versuchen, sich entsprechend für Pässe in Stellung zu bringen. Spielen wir gegen die KI, soll diese ihrerseits auch selbst kreativer angreifen. Das klappt nicht immer, aber der Computer macht uns das Leben spürbar schwer. Dafür geht die Steuerung ähnlich wie in **Pro Evolution Soccer 13** leichter von der Hand: Beispielsweise können wir als Angreifer schneller die Richtung wechseln, die Kontrolle über die Spieler fühlt sich deutlich direkter an. **MA**

Heldin Nalin ist auf der Suche nach ihren gestohlenen Erinnerungen.



Remember Me

Entwickler: Dontnod Entertainment Publisher: Capcom Termin: Mai 2013 Quicklink: 8051

Auf der Gamescom kündigte Publisher Capcom **Remember Me** an. Schauplatz des momentanen beim Entwicklerstudio Dontnod Entertainment entstehenden Action-Adventures ist das so genannte Neo-Paris des Jahres 2048. Erinnerungen sind mittlerweile zum öffentlichen Gut verkommen und können sowohl verkauft als auch verändert werden. Protagonistin Nalin wurde selbst Opfer eines Gedächtnisdiebstahls und ist nun auf der Suche nach ihrer Vergangenheit. Im Verlauf des Abenteuers zapft die Martial-Arts-Expertin nicht nur die Erinnerungen anderer an und manipuliert diese, sondern legt sich auch mit den Soldaten und Robotern des herrschenden Regimes an. Das Ganze wirkt auf uns bisher wie eine sehr gelungene Mischung aus **Assassin's Creed**, **Syndicate** und **Mirror's Edge**. **FH**

Verkaufs-Charts August



Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Diablo 3
2	NEU	The Elder Scrolls 5: Skyrim - Dawnguard
3	(4)	Die Sims 3
4	(3)	Battlefield 3 (Premium Edition)
5	(5)	The Elder Scrolls 5: Skyrim
6	NEU	Darksiders (First Edition)
7	(6)	Battlefield 3
8	(2)	Max Payne 3
9	(9)	Anno 2070 (Limited Edition)
10	(15)	Die Sims 3: Einfach tierisch
11	(7)	Call of Duty: Modern Warfare 3
12	(18)	Die Sims 3: Showtime
13	(6)	Battlefield 3 (Limited Edition)
14	(14)	Starcraft 2: Wings of Liberty
15	(16)	Die Sims 3: Einfach tierisch
16	NEU	Prototype 2
17	(8)	Risen 2: Dark Waters
18	WIEDER DA	Guild Wars 2 (Vorverkauf-Edition)
19	NEU	The Secret World
20	NEU	Spec Ops: The Line

18. August 2012, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

1&1 ALL-NET-FLAT

✓ **FLAT** FESTNETZ

✓ **FLAT** ALLE
HANDY-NETZE

✓ **FLAT** INTERNET

19,99 ~~29,99~~ €/Monat*

D-NETZ
BESTE QUALITÄT,
BESTER PREIS!

1&1

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



*1&1 All-Net-Flat Basic in den ersten 12 Monaten für 19,99 €/Monat, danach 29,99 €/Monat. 24 Monate Mindestvertragslaufzeit, kundenseitiges Sonderkündigungsrecht zum Ende des 12. Monats. Einmaliger Bereitstellungspreis 29,90 €, keine Versandkosten.

Path of Exile

Unsere Zauberin (Mitte) flammiert eine Gegnerhorde per **Flammenhagel**.



Entwickler: Grinding Gear Games Publisher: – Termin: 2012 Quicklink: 8045

Auf den ersten Blick mag **Path of Exile** wie ein **Diablo**-Doppelgänger wirken, doch im Betatest glänzt die Free2Play-Monsterhatz mit eigenständigen Stärken – allen voran das komplexe Charaktersystem. Während **Diablo 3** für seinen Mangel an Individualisierung viel Schelte eingesteckt hat, dürfen wir unsere **Path of Exile**-Helden nach Lust und Laune spezialisieren. So gibt's vielfältige Item-Upgrades sowie einen umfangreichen Talentbaum, in dem wir passive Kampfboni freischalten. Beispielsweise entwickeln wir unseren Tempel, einen der sechs Heldentypen, entweder Richtung Nahkampf oder Magie – oder wir mischen beides. Aktive Talente (Feuerball, Machthieb etc.) lernen wir durch Kristalle, die wir in gesockelte Ausrüstung

einsetzen und die wie unser Weltenretter im Level aufsteigen. Insgesamt entfaltet das System eine enorme Vielfalt, für Heldenbastler ist **Path of Exile** eine vielversprechende **Diablo**-Alternative – auch wenn sich die Kämpfe längst nicht so flott und dynamisch anfühlen wie im Blizzard-Konkurrenten. Dafür wird **Path of Exile** komplett kostenlos spielbar sein, per Echtgeld-Shop will der Indie-Entwickler Grinding Gear Games lediglich kosmetische Gimmicks und Dienstleistungen wie Charakter-Transfers auf andere Server verkaufen. Wer Genaueres wissen will, muss sich nur die Topspiel-Videos auf unserer DVD anschauen, in denen wir unter anderem das Charaktersystem und die Klassen vorstellen. Sowie mit **Grim Dawn** eine weitere Monsterjagd-Alternative von ehemaligen **Titan Quest**-Machern. GR

End of Nations

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

Free2Play-Strategiespiel **End of Nations**; im Betatest haben wir uns schon mal in die Online-Schlachten gestürzt. Für Großgefechte zwischen 52 Spielern waren die Server noch zu leer, doch auch die kleineren Scharmützel erwiesen sich als unterhaltsam. Beispielsweise kämpfen wir in



1-gegen-1-Duellen nicht nur gegen unseren menschlichen Rivalen, sondern auch gegen computergesteuerte Invasoren, die beide Spieler angreifen. Zwischen den Einsätzen stellen wir unser Einheiten-Deck zusammen; durch Siege verdiente Levelaufstiege bringen Techpunkte, mit denen wir Spezialattacken wie mächtige Luftangriffe freischalten. Laut Petroglyph will man auf Pay2Win-Items verzichten. Gegen Echtgeld soll's lediglich Komfort-Vorteile geben, alle Einheiten und Boni lassen sich allerdings auch mit Spielgeld beschaffen. Insgesamt ein knalliges und munteres Echtzeit-Spektakel, das Fans ruhig mal anspielen sollten – kostet ja nix. GR

Mit einem mächtigen **Luftangriff** schwächen wir unseren Multiplayer-Feind.

Crysis 3

Entwickler: Crytek Publisher: Electronic Arts Termin: Februar 2012 Quicklink: 7869

Auf der Gamescom haben wir zwei der zwölf angekündigten Multiplayer-Modi von **Crysis 3** gespielt. Während »Absturzstelle« an das klassische »King of the Hill« erinnert und nicht sonderlich innovativ daher kommt, machte uns »Jäger« bereits in der Vorabversion jede Menge Spaß. In diesem Modus schlüpfen zwei zufällig ausgewürfelte Spieler in die Rolle der Jäger, die nur mit dem Bogen bewaffnet sind, dafür aber ständige Unsichtbarkeit und erhöhte Sprungkraft genießen. Die restlichen zehn Teilnehmer müssen lediglich eines:



Im Modus »Absturzstelle« kämpfen wir um Alien-Kapseln, die immer wieder ihre Position ändern.

überleben. Der Clou dabei: Erledigte Gejagte respawnen ihrerseits als Jäger, so dass das jagende Team immer größer, das gejagte hingegen immer kleiner wird – Hochspannung, die uns dank des coolen Nano-suits angenehm an den Hightech-Kampf als Predator in **Aliens vs. Predator 2** erinnert. Nicht gerade die schlechteste Vorlage, wenn man mit aufregenden Mehrspieler-Gefechten punkten will. **DM**

Selbst ausgegrenzt

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamstar.de



Anfang August 2013 soll die erste Spielmesse speziell für Homosexuelle starten, die GaymerCon. Das an sich ehrenwerte Ziel der Veranstalter: schwulen und lesbischen Spielern eine sichere Umgebung zu schaffen, sich mit Gleichgesinnten treffen zu können. Zudem wolle man auf Diskriminierung aufmerksam machen. Klingt gut? Finde ich nicht. Denn eine Spielmesse speziell für Homosexuelle ins Leben zu rufen, ist meiner Meinung nach nicht zu Ende gedacht. Klar, es gibt den Christopher Street Day, der ebenfalls Aufmerksamkeit auf und Anerkennung für die Gay-Community erzeugt. Doch das gelingt nur, weil der CSD auf offener Straße stattfindet, als knallbunte Party in den Fußgängerzonen der größten Städte weltweit. Die GaymerCon hingegen verbarrikadiert sich hinter den dicken Türen einer Messehalle. Zwar seien auch Heterosexuelle eingeladen, die Veranstaltung zu besuchen. Doch warum sollten die das tun? Um Spiele zu sehen, gibt es andere Events. Und so dürfte der hehre Wunsch, auf sich aufmerksam zu machen und Missstände aufzuzeigen, nicht nur ungehört verpuffen, sondern die Messe könnte im schlimmsten Fall sogar den gegenteiligen Effekt haben. Durch die bewusste Ghettoisierung der Bewegung entsteht Distanz. Zumal wir eine solche Trennung nicht brauchen, »Gayme together« sollte das Motto vielmehr lauten. Die Spieler sind ein buntes Völkchen; Schwule und Lesben sind lediglich eine schillernde Facette davon.

Dota 2

Entwickler: Valve Publisher: Valve Termin: 2012 Quicklink: 7159

Dota 2 wird Free2Play – kein

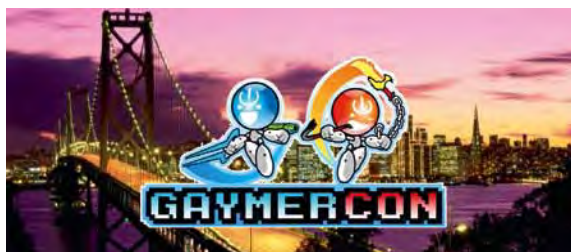
Wunder, schließlich sind bereits die beiden **Defense of the Ancients**-Ableger **League of Legends** und **Heroes of Newerth** kostenlos spielbar. Da kann Valve nun schlecht mit einem Bezahlspiel ankommen. Den Echtgeld-Shop haben die Entwickler jüngst im Betatest eröffnet, zu kaufen gibt's in erster Linie Kosmetik-Items, die Helden aufhübschen, aber keinerlei Vorteile bringen. Die Gegenstände lassen sich zudem mit anderen Spielern tauschen und auch gratis verdienen, vor allem durch Profil-Levelaufstiege. Dank der Einbindung des Steam Workshops können Community-Künstler eigene Items basteln und einreichen. Wenn Valve die Werke in den Shop aufnimmt, bekommen deren Schöpfer einen Teil der Erlöse. Ein cleverer Kniff der Designer, die so ohne eigenen Aufwand für steten Item-Nachschub sorgen. **GR**



Der **Echtgeld-Shop** von Dota 2 bietet hauptsächlich kosmetische Items feil.

GaymerCon

Nein, wir haben uns bei der Überschrift nicht vertippt. Am 3. August 2013 soll in San Francisco tatsächlich die erste Spielmesse speziell für Homosexuelle ihre Pforten öffnen. Das über die Crowdfunding-Plattform Kickstarter finanzierte Event will schwulen und lesbischen Spielern »eine sichere Umgebung bieten, sich mit Gleichgesinnten zu treffen«, so Benjamin Williams, Mitgründer und Director of Strategy der GaymerCon im Interview mit uns. Zudem habe man das Ziel, die Öffentlichkeit auf Missstände wie Diskriminierung beispielsweise in Spielchats aufmerksam zu machen und entsprechend aufzuklären. »Sexualität ist längst in unserem digitalen Leben angekommen«, heißt es auf der offiziellen Webseite, und sie sollte



kein Hindernis sein, gemeinsam mit anderen Spielern seinem liebsten Hobby zu frönen. Ob das in den richtigen Ohren ankommt, bleibt indes fraglich. Zwar sind Heterosexuelle durchaus eingeladen, die GaymerCon zu besuchen, das Primärziel der Messe sei das aber nicht, so Initiator Williams. **DM**

Leser-Charts August

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

Quelle: GameStar-Mitmacharten 09/2012. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483

Call of Duty Black Ops 2

Activision lädt zur Black Ops 2-Multiplayer-Enthüllung. Wir gehen hin und sind überrascht: Black Ops 2 dürfte dank Änderungen an Kernelementen zum besten Mehrspieler-Serienteil werden. Von Malte Witt

Angespielt

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

GameStar.de/Quicklink/7891

Was wir bis vor kurzem von **Call of Duty: Black Ops 2** wussten (oder zu wissen glaubten), war nicht sonderlich spektakulär: Wir ballern jetzt in der Zukunft mit leicht futuristischen Waffen herum, es gibt ein paar neue Kill-Streaks und Perks, ansonsten schien alles beim Alten zu bleiben. Auf dem Multiplayer-Enthüllungsevent in Köln konnten wir nun aber einige Neuerungen entdecken, die **Black Ops 2** für Shooter-Fans sehr interessant machen dürften. Aber jetzt erst mal der Reihe nach. **Black Ops 2** schickt uns ins Jahr 2025. Laser- oder andere Energiestrahlwaffen erwarten uns dort nicht, Treyarch bleibt mit seiner Vision der Zukunft ganz nah am Hier und Jetzt. Die meisten eingesetzten Technologien sind dementsprechend Weiterentwicklungen von aktuell schon vorhandenem Kriegsgerät. Auf dem Schlachtfeld der nahen Zukunft spielen vor allem kleine, ferngesteuerte Drohnen, Roboter und künstliche Intelligenz eine wichtige

Rolle. Warum **Black Ops 2** das Szenario aus den 60er-Jahren in die Zukunft verlegt, erklärt David Vonderhaar, Game Design Director bei Treyarch, in einleuchtenden Worten: »Die Projektion des Geschehens in eine nahe und damit nachvollziehbare Zukunft bietet uns den größten Sandkasten, die meisten Möglichkeiten, Spielzeuge, Technologien und Gadgets in die Hände der Spieler zu legen. Es war außerdem eine große Inspiration für die vielen Änderungen an der Spielmechanik.«

Die interessanteste Änderung an der (Multiplayer-)Spielmechanik hat allerdings nicht direkt etwas mit Zukunftstechnologien zu tun. Treyarch hat den Soldatenbaukasten überarbeitet. Als wir uns im Klasseneditor einen neuen Soldaten basteln, tun sich plötzlich völlig neue Möglichkeiten auf. Denn

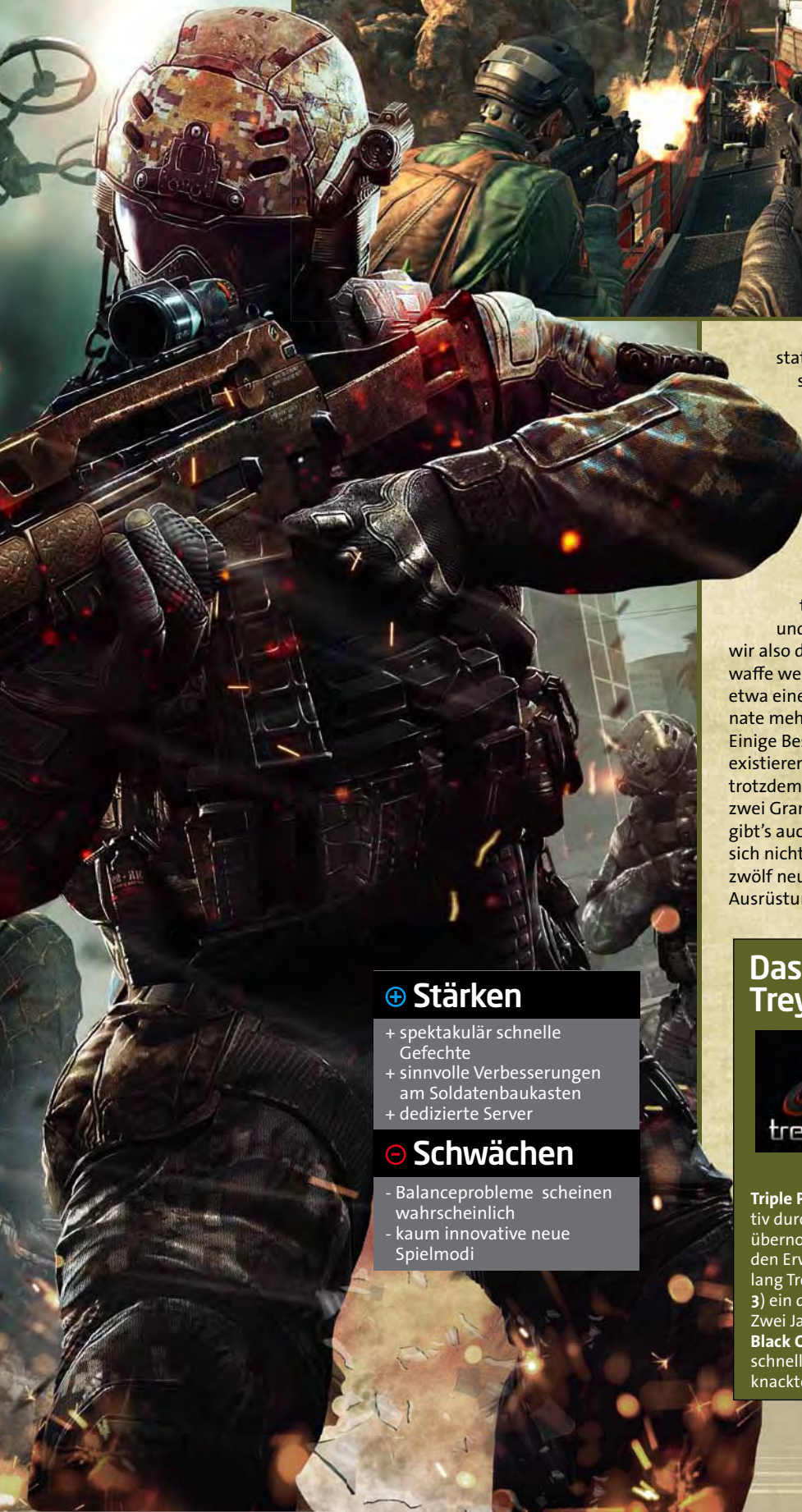
Der Zombie-Modus

Der beliebte Überlebenskampf-Modus aus **Black Ops**, in dem wir uns mit drei Mitstreitern gegen Horden von Zombies wehren mussten, findet auch seinen Weg in **Black Ops 2**. Allerdings wird alles größer: Fortan dürfen wir mit bis zu acht Spielern in die Schlacht ziehen, auf größeren Karten mit richtiger Hintergrundgeschichte. Neben neuen Fallen und anderen Wegen, den wandelnden Toten Herr zu werden, freuen wir uns besonders darauf, das neue, futuristische Arsenal gegen das untote Volk ins Feld zu führen.



Mit etwas ungewöhnlicheren Waffen als im Hauptspiel ballern wir uns im **Zombiemodus** von Black Ops durch Untoten-Horden.

Die die Primärwaffe ersetzenden **Assault Shields** können wir in *Black Ops 2* jederzeit in den Boden rammen und unsere Sekundärwaffe ziehen.



statt jeden einzelnen Slot zwingend belegen zu müssen, dürfen wir in **Black Ops 2** alles, was wir nicht benötigen, einfach weglassen. Spezialgranaten sind doof? Einfach weglassen. Die Sekundärwaffe benutzt man eh nie? Einfach weglassen! Stellt sich natürlich die Frage: Warum sollte man irgendwas gar nicht erst mitnehmen? Die Antwort: Weil man dann mehr anderes, nützlicher erscheinendes Zeug einpacken darf. Treyarch nennt dieses neue System »Pick10«. Uns stehen insgesamt zehn Punkte zur Verfügung. Jede Waffe, jeder Waffenaufsatz und jedes Ausrüstungsteil kostet einen Punkt. Lassen

wir also die Sekundärwaffe weg, können wir etwa eine Spezialgranate mehr mitnehmen. Einige Beschränkungen existieren natürlich trotzdem. Mehr als zwei Granaten dürfen wir nicht tragen, Waffenaufsätze gibt's auch maximal zwei, und mehr als drei Perks lassen sich nicht auswählen. Es sei denn, wir benutzen eine der zwölf neuen Wildcards. Die verbrauchen ebenfalls einen Ausrüstungszähler, erlauben uns aber, im Gegensatz zu den

Pro-Perks gibt's nicht mehr

+ Stärken

- + spektakulär schnelle Gefechte
- + sinnvolle Verbesserungen am Soldatenbaukasten
- + dedizierte Server

- Schwächen

- Balanceprobleme scheinen wahrscheinlich
- kaum innovative neue Spielmodi

Das Entwicklerstudio: Treyarch



Obwohl der in Santa Monica, Kalifornien ansässige Entwickler Treyarch für PC-Spieler erst mit **Call of Duty: World at War** (2008) interessant wurde, existiert das Studio schon deutlich länger. Seit 1996 um genau zu sein. Die abgelieferten Titel wie **Die by the Sword**, **Max Steel**,

Triple Play 2001 oder **Spider Man** waren allerdings qualitativ durchwachsen. 2001 wurde das Studio von Activion übernommen, die Qualität der Titel blieb aber meist unter den Erwartungen. Erst mit **Call of Duty: World at War** gelang Treyarch (nach dem konsolenexklusiven **Call of Duty 3**) ein durchweg überzeugender fünfter Teil der Reihe. Zwei Jahre später legten die Kalifornier mit **Call of Duty: Black Ops** noch mal nach, es avancierte zum bis dahin am schnellsten verkauften Spiel der Videospiegelgeschichte und knackte sogar die Milliarden-Dollar-Umsatzmarke.

Zwei MQ-27-Quadrocopter, ein AGR-Roboter und gleich sechs Spieler auf einem Screenshot – eine sehr seltene Situation im flotten Black Ops 2-Multiplayer.



»normalen« Punkten zum Beispiel doch einen dritten Waffenaufsatz oder ein viertes Perk zu verwenden.

Auch die Perks und Waffenaufsätze selbst wurden überarbeitet. Die üblichen Spielerverbesserungen wie »Geist« oder »Marathon« gibt es immer noch, wenn auch stellenweise etwas modifiziert. Um mit »Geist« von gegnerischen Drohnen nicht aufgespürt zu werden, müssen wir fortan in Bewegung sein – unsichtbares Campen trotz eines Feinde aufdeckenden UAVs entfällt, juhu! Im Gegenzug haben die Entwickler allerdings Perks, die das Waffenverhalten

verändern, komplett abgeschafft. Tschüss »Flinkheit«, »Gestählt« und »Ruhige Hand«. Um das zu kompensieren, werden die bisher perk-exklusiven Effekte auf die Waffenaufsätze ausgelagert. Fürs schnellere Nachladen brauchen wir demnächst den Fast-Mag-Aufsatz, ein Laserpointer erhöht die Präzision aus der Hüfte. Angenehmer Nebeneffekt: Geübte Augen erkennen auf einen Blick, was ein Gegner so mit sich trägt und welche Vorteile ihm die jeweilige Ausrüstung bringt. Aufmerksame Spieler können so ihre Kampftaktik optimieren. Ganz nebenbei schafft Treyarch auch noch die Pro-Varianten der Perks ab. Wer im Vorgän-

ger einen Perk oft genug verwendet hat, konnte ihn zum Pro-Perk aufleveln und so noch einen zusätzlichen Bonus erhalten. Aber alle Theorie ist grau, am Ende des Tages zählt doch nur die Praxis. Bei unserer ausführlichen Anspielsession machte dieses System schon mal einen sehr guten Eindruck. Weil wir für unseren Spielstil nicht benötigtes Zeug einfach ignorieren dürfen, fallen unsere selbst erstellten Klassen auf einmal viel spezialisierter aus als noch im ersten Teil, für

Call of Duty Online - Der Free2Play-Ableger

Free2Play, wohin das Auge reicht. Erst Cryteks Multiplayer-Shooter **Warface**, aus heiterem Himmel EAs **Command & Conquer: Generals 2** und nun auch noch **Call of Duty Online**. Letzteres kommt zwar nur für den chinesischen Markt, aber wenn der Gratisableger im fernen Osten gut läuft, dann wird Activision ihn auch hierzulande verfügbar machen. **Call of Duty Online** wird ein reiner Multiplayer-Shooter. Im offiziellen Ankündigungs-Trailer ist ein Mix aus bekannten Karten der **Modern Warfare**-Reihe zu sehen. Trotz der reinen Multiplayer-Ausrichtung soll das Spiel durch eine Art Rahmenhandlung zusammengehalten werden. Finanzieren wird sich das Ganze über Mikrotransaktionen, zum Kauf sollen unter anderem neue Ausrüstung, Waffenmodifikationen und Perks bereitstehen.



Die Ankündigung von **Call of Duty Online** lässt darauf schließen, dass auch Activision sich nach neuen Geschäftsmodellen umsieht. EA macht es knallhart vor. Für uns Spieler bedeutet das, dass traditionelle Vollpreisspiele möglicherweise bald auch im Blockbuster-Bereich durch Free2Play-Titel abgelöst werden. Was grundsätzlich nicht schlecht sein muss – sofern die Qualität der Titel stimmt und wir Spieler nicht auf unsere Rechte (Stichwort Kontenbindung) und faires Balancing auch für Nicht-Zahler verzichten müssen. **Warface**, **C&C: Generals 2** und eben **Call of Duty Online** werden zeigen, womit wir zu rechnen haben.

Der **Guardian**-Turm setzt Feinde mit Mikrowellen außer Gefecht. Die sind zwar nicht direkt tödlich, behindern unsere Widersacher aber in ihrem Bewegungs- und Sehvermögen.



jede Situation haben wir die richtige Klasse zu Auswahl. Uns stellt sich während der Partien allerdings die große Frage, ob Treyarch die Balance hinbekommt. Selbst unsere paar Stunden Erfahrung mit Pick10 haben schon gereicht, eine extrem schnelle Klasse hinzubiegen: schnelleres, ausdauerndes Sprinten in Kombination mit schnellerem Zielen, schnellerem Nachladen, schnellerem Waffenwechsel, schnellerem Nahkampf – selbst für ein Spiel mit allgemein hohem Tempo, wie **Black Ops 2** eines ist, waren wir verflucht flott unterwegs. Klar, laut Treyarch wird das alles überhaupt kein Problem. Wir sind trotzdem gespannt, was die ersten Wochen nach Release so bringen, denn wegen der unzähligen Kombinationsmöglichkeiten schafft es sicher ein findiger Fan, einen unfair starken Soldaten zu bauen.

Was das neue Zukunftsszenario sicherlich beeinflusst hat, sind die neuen Kill-Streaks, die wir immer dann auflösen dürfen, wenn wir eine bestimmte Anzahl von Gegnern am Stück erledigt haben. Wo bei, Kill-Streaks gibt's ja gar nicht mehr, stattdessen spendiert uns

Black Ops 2 so genannte Score-Streaks. Anstatt also wie im Vorgänger als Belohnung für ausgeschaltete Gegner direkt an UAV, Predator-Rakete, Sentry Gun & Co. zu gelangen, brauchen wir in **Black Ops 2** dafür nun Punkte.

Kill-Streaks werden abgeschafft

Und die gibt es jetzt für deutlich mehr Aktionen als bloßes Gegner abballern. Wenn unser UAV in der Luft ist, erhalten wir etwa Punkte für jeden vom Team erlegten Widersacher. In der Praxis funktioniert das so: Eine Partie Capture the Flag, wir rennen zum Flaggenpunkt und schnappen uns das wertvolle Stück Stoff – 100 Punkte. Volle Kraft zurück, im Sprint zur eigenen Basis. Auf dem Weg läuft uns ein Gegner vor die Flinte – 200 Punkte für den Kill statt 100, weil wir der Flaggenträger sind. Macht insgesamt 300 Punkte, womit wir unser kostbares UAV freigeschaltet haben – mit nur einem Kill. Wenn wir sterben, wird der Zähler natürlich wieder auf 0 zurückgesetzt, Punkte anhäufen über den Tod hinaus funktioniert wie gewohnt nicht. Wir finden's super, weil Score-Streaks so das Teamplay

Gibt's das wirklich?

Treyarch bleibt sich mit seiner Vision der Zukunft des Jahres 2025 ziemlich nah an der (wahrscheinlichen) Wirklichkeit. So wird die Technologie, auf der der Guardian basiert, heute schon von den USA eingesetzt. Das so genannte »Active Denial System« (ADS) benötigt zwar derzeit noch einen fahrbaren Untersatz und einen großen, satellitenschüsselartigen Aufbau, an kleineren, tragbaren Versionen wird aber schon gearbeitet. Die Dragonfire-Drohne ist im Grunde genommen nichts anderes als ein via Smartphone gesteuerter Quadrocopter mit MG-Aufsatz. Selbst die etwas abgefahreneren Technologien wie ein Gewehrvisier, das per spezieller Strahlung Feinde hinter Mauern ausmacht, sind nicht undenkbar. Prototypen für derartige Aufsätze existieren schon heute.



Multiplayer-Hits im Vergleich

Nicht nur **Black Ops 2** steht in nächster Zeit an, auch **Crysis 3** und **Medal of Honor: Warfighter** wollen ein Stück vom Multiplayer-Kuchen abhaben. Wir vergleichen die drei Schwergewichte.



Crysis 3 wird, serientypisch, erneut einen Multiplayer-Modus bieten. Dank des Nano-Suits entfalten sich interessante Schlachten, vor allem im neuen »Hunter«-Modus. Darin versuchen zwei Jäger, die restlichen Mitspieler zu erwischen und so ihrerseits zu Jägern zu machen. Der Clou: Jeder Jäger genießt dauerhafte Unsichtbarkeit und erhöhte Sprungkraft, ist dafür aber auch »nur« mit dem bereits bekannten High-Tech-Bogen ausgerüstet – Aliens vs. Predator lässt grüßen.



Medal of Honor: Warfighter muss sich sowohl gegen Battlefield 3 als auch gegen Black Ops 2 behaupten. Dabei bietet das Spiel einige interessante Ideen, allen voran das neue »Fireteam«. Jeder Spieler bekommt einen Partner zugewiesen, der mit einer fetten, grünen Silhouette gekennzeichnet ist. In dessen Nähe können wir Munition anfordern, werden schneller geheilt und sogar direkt an seiner Position wiederbelebt. Jedenfalls wenn er kurz nach unserem Tod denjenigen erwischt, der uns niedergestreckt hat. Mit seinem »Fireteam-Buddy« zusammenzuleben, lohnt sich also sehr, was dem Teamplay auf öffentlichen Servern nur zuträglich sein kann.



Black Ops 2 liefert wieder genau das, was Fans erwarten: Sehr temporeiche Gefechte auf engem Raum. Black Ops 2 wagt aber Änderungen an Kernelementen, etwa dem Soldatenbaukasten. Zukünftig steht uns ein flexibles Punktesystem zur Verfügung, mit dem wir uns viel gezielter als bisher einen Kämpfer basteln können, der genau unserer Spielweise entspricht. Weitere Änderungen und neue Spielmodi machen Black Ops 2 nach unserem jetzigen Kenntnisstand zum besten Multiplayer-CoD bisher.

HITMAN™

ABSOLUTION



**BESTELLE HEUTE HITMAN: ABSOLUTION VOR, ERHALTE DIE EXKLUSIVE
PRE-ORDER-BOX UND SPIELE SOFORT DIE HITMAN SNIPER CHALLENGE***

THE ORIGINAL ASSASSIN

PC | DVD
ROM



PS3
PlayStation 3

XBOX 360

XBOX
LIVE

io-Interactive

SQUARE ENIX®



DIE PRE-ORDER-BOX UND DIE EXKLUSIVE HITMAN SNIPER CHALLENGE IST VOM 15. MAI 2012 BIS 19. NOVEMBER 2012 ERHÄLTlich

*Die Bestellbedingungen für die Pre-Order-Box können variieren, gegebenenfalls ist eine Zahlung notwendig. Bitte beachten Sie die jeweiligen Bestell- und/oder Kaufbedingungen. Dieses Angebot kann den Geschäftsbedingungen des jeweiligen Händlers unterliegen. ©2012 IO INTERACTIVE A/S. IO INTERACTIVE and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. HITMAN ABSOLUTION and the HITMAN logo are trademarks of Square Enix, Ltd. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. "PS", "Playstation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the properties of their respective owners.

Der Singleplayer-Modus

Auch in **Black Ops 2** wird es einen Singleplayer-Modus geben. Der soll in erster Linie der typischen **Call of Duty**-Dramaturgie folgen: Explosionen im Sekundentakt, eine spektakuläre Skriptsequenz nach der anderen, adrenalinfördernde Einkesselungssituationen und hordenweise Kanonenfutter. Eine große Neuerung findet aber doch ihren Weg ins Spiel: die Strike-Force-Missionen. Darin übernehmen wir nach Belieben die unterschiedlichsten Einheiten, von Fußsoldaten über Kampfroboter bis hin zu Überwachungsdrohnen, um festgelegte Ziele innerhalb eines Zeitlimits zu absolvieren. Unser Abschneiden soll den Fortgang der Geschichte verändern und so für einen höheren Wiederspielwert sorgen. Etwa zwei Drittel der Kampagne erleben wir im Jahr 2025, ein Drittel in den späten Achtzigern. Ein Wiedersehen mit einigen bekannten Charakteren soll es auch geben, unter anderem mit Alex Mason, dem Protagonisten des ersten Teils. Für die Story, in der die Spannungen zwischen den USA und China im Mittelpunkt stehen, zeichnet der Autor David Goyer verantwortlich, der auch an der **The Dark Knight**-Trilogie mitgeschrieben hat.



Dieser nette Kerl, Harper sein Name, begleitet uns im Singleplayer-Modus von Black Ops 2 durch das zerstörte Los Angeles.

fördern und Spieler belohnt werden, die aktiv Flaggen einnehmen, verteidigen oder mit sich herumtragen. Das ganze Spielgefühl wird so dynamischer, die eigene Macht scheint zu wachsen, denn die eigenen Möglichkeiten, am Spielgeschehen schnell massiv etwas zu ändern, sind so weitaus größer als noch im Vorgänger.

Die Score-Streaks selbst unterscheiden sich nicht fundamental von dem, was wir aus dem Vorgänger und den **Modern Warfare**-Teilen kennen. UAV, Konter-UAV und Vorratskisten sind wieder mit an Bord, genau wie die Hellstorm-Rakete, eine leicht modifizierte Predator-Rakete. Natürlich hat sich Treyarch auch ein paar neue Spielzeuge ausgedacht, zum Beispiel die Dragon-fire-Drohne. Diesen Quadcopter steuern wir manuell. Wirklich cool: Wir können das kompakte Viech auch in Häuser hineinfliegen lassen. Oder wohin auch immer wir wollen. Dann ballern wir mit dem MG auf Gegner, bis sich die Drohne nach einiger Zeit selbst zerstört. Während wir das Gerät aus der Egoperspektive steuern, sitzen wir allerdings ungeschützt am Boden. Neu ist auch der Guardian, den wir ähnlich wie das alte MG platzieren, nur dass der Guardian keine Kugeln verschießt, sondern Mikrowellen. Die brutzeln Gegner nach einiger Zeit weg, sorgen aber vor allem dafür, dass unsere Widersacher sich deutlich langsamer bewegen und ihre Sicht verschwimmt. Perfekt,

Stärkere Spezialisierung beim Soldatenbau

um die Flagge zu sichern. Perfekt, um Gegnerreihen zu lichten, ist der A.G.R., ein kleiner, ferngesteuerter Roboter mit Maschinengewehr-Armen. Wo der hin schießt, wächst kein Gras mehr! Um ihn freizuschalten, brauchen wir jedoch einen 1.400-Punkte-Score-Streak. Praktisch: Wir können die Kontrolle des kleinwüchsigen Robo-Kriegers jederzeit der KI überlassen. Auch das ist neu in **Black Ops 2** und soll genauso bei anderen Abschlussbelohnungen funktionieren.

Apropos Belohnungen: Natürlich steigen wir auch in **Black Ops 2** im Level auf und erhalten dafür neue Gegenstände. Allerdings hat Treyarch auch hier ein bisschen herumgedoktert. Insgesamt haben ambitionierte Spieler 605 Ränge vor sich, aufgeteilt auf 55 Level pro Prestige-Rang, wovon es zehn geben wird. Laut David Vonderhaar soll ein durchschnittlicher Spieler für 55 Ränge etwa 24 Stunden brauchen. Für genug Langzeitmotivation sollte also gesorgt sein. Besonders deshalb, weil die aus dem Vorgänger bekannten Cod-points der Schere zum Opfer gefallen sind. Die waren zwar toll, weil sie dem Spieler eine Menge Freiheit gelassen haben. Allerdings konnte man mit ihnen theoretisch schon sehr früh alle Gegenstände besitzen, die man brauchte, was das weitere Aufleveln im Grunde überflüssig gemacht hat. **Black Ops 2** löst dieses Problem sehr schlau. Pro Level lässt sich nun eines von sieben

HITMAN™ SNIPER CHALLENGE

SO ERHÄLTST DU DIE HITMAN SNIPER CHALLENGE:



BESTELLE
HITMAN ABSOLUTION VOR



ERHALTE DIE HITMAN SNIPER
CHALLENGE PRE ORDER BOX GRATIS



SPIELE SOFORT UND POSTE
DEINEN PUNKTESTAND ONLINE



SCHALTE ZUSATZINHALTE FÜR
HITMAN: ABSOLUTION FREI



Interview mit David Vonderhaar

David Vonderhaar ist Game Design Director bei Treyarch. Von der Spielerschaft wird er oft als inoffizieller Community Manager wahrgenommen, besonders wegen seiner Aktivität auf Twitter.

GameStar: Dose ist ja mit der Veröffentlichung von *Close Quarters* für *Battlefield 3* quasi in »eure« Multiplayer-Nische eingedrungen. Was denkst du darüber?

David Vonderhaar: Ich denke da überhaupt nicht viel drüber nach. Uns geht es darum, den Call-of-Duty-Multiplayer-Spielern das bestmögliche Erlebnis zu bieten. Schnelle Action auf engem Raum, immer vorangetrieben werden. In *Black Ops 2* tun wir das auf vielerlei Weisen. Etwa mit dem Ghost-Perk, das jetzt nur dann funktioniert, wenn der Spieler sich bewegt.

► Überlegt ihr nun, im Gegenzug größere Maps oder vielleicht sogar Fahrzeuge einzubauen, oder konzentriert ihr euch ganz auf das typische Call of Duty-Gefühl?

◀ Treyarch hat ja schon vorher Spiele mit Fahrzeugen entwickelt. Call of Duty 3 hatte Fahrzeuge genau wie World at War. Ich möchte nichts ausschließen, wir experimentieren viel herum und versuchen Wege zu

finden, um den Fans neue Spielerlebnisse zu liefern. Und natürlich gibt es schon eine Art Fahrzeuge: Du kannst das RC-XD fahren, du kannst die Dragon Fire-Drohne fliegen. Wir versuchen aber, diese Vehikel direkt in die sehr schnellen Kämpfe zu integrieren, so dass du immer direkt an der Action bist. Das ist unsere »Fahrzeug-Philosophie«.

► Du hast heute eine Menge über E-Sport geredet. Wird es auf dem PC irgendwelche besonderen Features geben oder bleibt das Angebot auf allen Plattformen das gleiche?

◀ Unsere Absicht ist es, alle Spielinhalte, die wir heute vorgestellt haben, auf alle Plattformen zu bringen.

► In *Black Ops* gab es für den PC Dedicated Server – bleibt ihr dabei?

◀ Absolut.

► Kurz und prägnant: Warum würdest du persönlich sagen, sollte ich *Black Ops 2* Mul-

tiplayer spielen, wenn ich schon *Black Ops* besitze? Welches neue Spielelement gefällt dir am besten?

◀ Die Wettbewerbs-Features! League Play, CODcasting, Livestreaming, diese Features ermöglichen es dem Spieler, das Spiel völlig neu zu erfahren. Als ich das erste Mal League Play gespielt habe, hat es mich auf einmal wieder interessiert, ob ich verliere oder gewinne. Ich hab mir eine Rolle ausgesucht. Ich wurde zu dem Typen, der bei Capture the Flag die Flagge verteidigt. Ich bin immer schön hinten geblieben, hab keine Heldentaten versucht, bin nicht nach vorne gerannt und gestorben. Und mein Team, das aus mittelmäßigen Spielern bestand, hat gegen eines der besten Teams des Studios gewonnen. Es war ein toller Moment, als ich gemerkt habe: Mich kümmert es wieder, ob ich gewinne oder verliere. Du musst zusammenarbeiten und taktisch vorgehen, um zu gewinnen, und ich glaube, die Spieler werden das annehmen.

Items freischalten, die Auswahl umfasst alles von Waffen bis Perks. Auf Level 55 sind also maximal 55 Gegenstände freigeschaltet. Um Zugriff auf sämtliche Score-Streaks, Perks und Waffen zu erhalten, reicht das nicht. Dafür stehen dann die Prestige-Ränge bereit, weiter Erfolge sammeln ist also angesagt.

Die Levelle geht aber noch einen Schritt weiter, das Aufstiegssystem schlägt noch einen zusätzlichen neuen Weg ein: In **Black Ops 2** wird es ein Ligasystem geben. Jeder Spieler wird nach den ersten paar Partien abhängig von seinem Können in eine Liga eingestuft, ähnlich dem Divisionen-System aus **Starcraft 2**. Je nachdem, wie er sich dort schlägt, steigt er entweder auf oder ab. Das soll garantieren, dass ein Online-Match nicht wegen eines einzelnen, sehr starken Spielers in einem der Teams für alle anderen frustrierend wird. Wenn dieses »League Play« funktioniert wie versprochen, dürfte es den Frustgrad besonders für Neueinsteiger deutlich senken.

League Play zeigt aber auch ganz deutlich, in welche Richtung Treyarch mit **Black Ops 2** gehen möchte: »In Call of Duty geht es hauptsächlich um den Wettbewerb. Es ist ein Sport«, sagt Studiochef Mark Lamia. **Call of Duty** soll E-Sport weiter massentauglich machen. League Play ist ein erster Schritt in diese Richtung, Treyarch geht aber noch weiter: In **Black Ops 2** wird es möglich sein, laufende Spiele über ein spezielles Interface live zu kommentieren und zu streamen. »CODcasting« wurde dieses Feature getauft. Die Live-Präsentation dieser Funktion sah schon mal sehr beeindruckend aus. Der »CODcaster« hat mehrere Blickwinkel zur Verfügung, zwischen denen er hin- und herschalten kann, meist sehen wir das Kampfgeschehen aber aus der direkten Perspektive der beteiligten Spieler. Das HUD schaltet der CODcaster beliebig an und aus. Zugriff auf die Punktetabelle und eine Draufsicht

gibt es ebenfalls, wobei Letzteres wirklich praktisch ist, um die Taktiken von gut eingespielten Teams nachzuvollziehen. Auf Knopfdruck lässt sich sogar der Sprachchat der einzelnen Teams abhören. Besondere Hardware benötigt niemand für diese Spielerei, wohl aber eine sehr gute und vor allem verlässliche Internetverbindung. Wenn man nicht vor dem Rechner hocken möchte, lässt sich der Stream sogar locker auf der Couch mit dem Tablet anschauen.

Die vier Karten, auf denen wir gekämpft haben, sind typische **Call of Duty**-Kost. Auf

»Aftermath« kämpfen wir in den Ruinen von Downtown Los Angeles nach einem Drohnenangriff. Die Map ist eher flach, dafür aber recht verwinkelt. »Cargo« spielt am wimmeligsten Frachthafen von Singapur, wo sich einzelne Container ständig in Bewegung befinden. Mitdenken hat hier höchste Priorität, weil

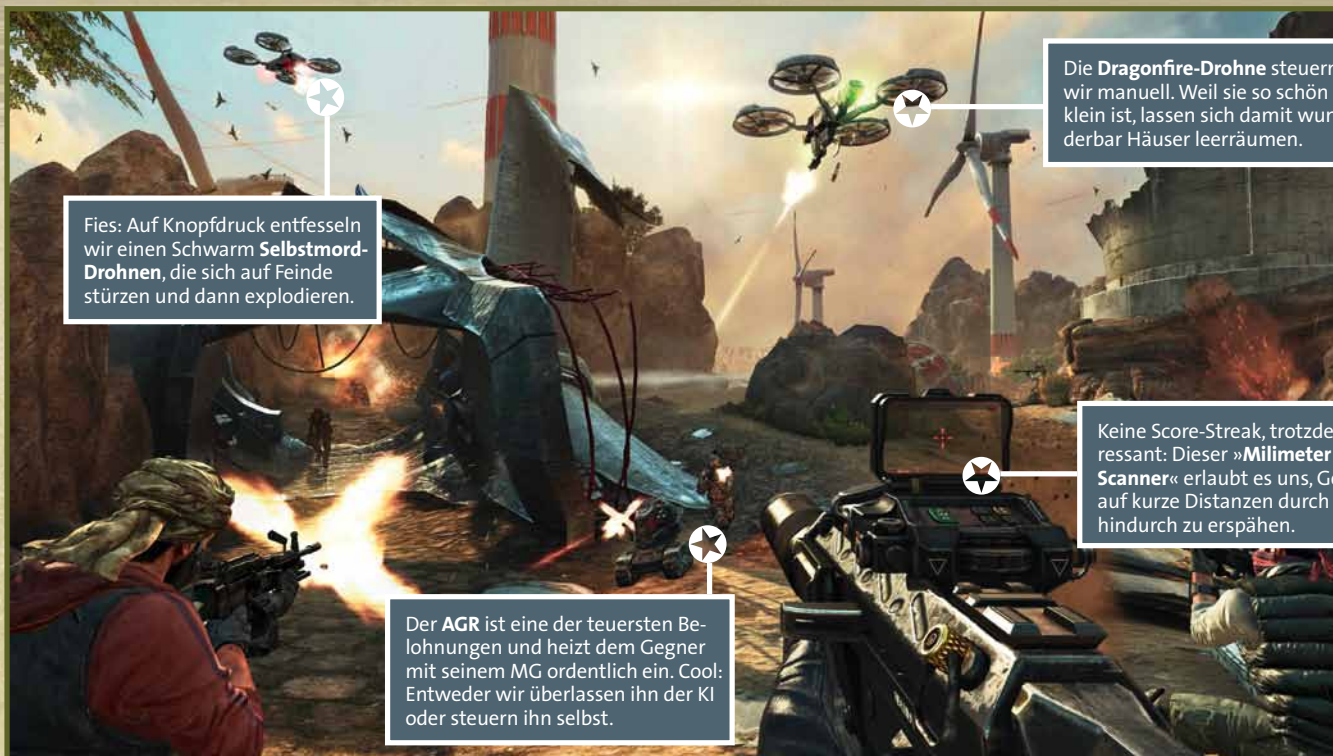
Teamspiel lohnt sich



Auf **Aftermath** kämpfen wir uns durch das nach einem Drohnenangriff zerstörte Los Angeles.



Der futuristische Frachtkran auf der Karte **Cargo** verschiebt ständig die Deckung in der heiß umkämpften Mitte der Karte.



Fies: Auf Knopfdruck entfesseln wir einen Schwarm **Selbstmord-Drohnen**, die sich auf Feinde stürzen und dann explodieren.

Die **Dragonfire-Drohne** steuern wir manuell. Weil sie so schön klein ist, lassen sich damit wunderbar Häuser leerräumen.

Keine Score-Streak, trotzdem interessant: Dieser »**Milimeter Wave Scanner**« erlaubt es uns, Gegner auf kurze Distanzen durch Wände hindurch zu erspähen.

Der **AGR** ist eine der teuersten Belohnungen und heizt dem Gegner mit seinem MG ordentlich ein. Cool: Entweder wir überlassen ihn der KI oder steuern ihn selbst.

sich die Deckungssituation besonders in der heiß umkämpften Mitte der Karte ständig ändert. »Turbine« ist die aus dem Multiplayer-Trailer bekannte Karte mit den Windrädern. Ein umgestürztes Windrad in der Mitte bietet gute Deckung vor Snipern, bei denen diese Karte wegen ihrer guten Scharfschützen-Verstecke besonders beliebt ist. »Yemen« schließlich offeriert genau das, was man von **Call of Duty** erwartet: Enge Gassen und viele unterschiedliche Ebenen sorgen für sehr schnelle Gefechte – und häufiges Ableben, wenn wir nicht ständig auf der Hut sind.

Kein neues **Call of Duty** ohne neue Spielmodi. So richtig spektakulär sind die in **Black Ops 2** bisher nicht. »Hardpoint« nennt sich der erste und ist eine Mischung aus den alten Modi »Hauptquartier« und »Herrschaft«. Wie in Hauptquartier befindet sich immer nur ein Ziel auf der Karte, das immer wieder die Position wechselt. Wie in Herrschaft erhält immer das Team kontinuierlich Punkte, das den Punkt grade hält. Rich-

tig neu und frisch spielt sich »Hardpoint« also nicht, eine Menge Spaß macht's aber trotzdem. Noch etwas interessanter dürfte »Multi-Team« sein. Wobei Multi-Team eigentlich kein echter neuer Spielmodus ist, sondern eher eine Modifikation. So können wir zum Beispiel Multi-Team-Deathmatch spielen oder Multi-Team-Hardpoint. Der einzige Unterschied zu den Standard-Modi besteht darin, dass sich bis zu sechs Teams gleichzeitig um den Sieg balgen anstatt bloß zwei, was für quirlige Action sorgt.

Fest steht: Wer bislang nichts mit dem Multiplayer-Modus der **Call-of-Duty**-Serie anfangen konnte, den wird auch **Black Ops 2** nicht überzeugen – **Call of Duty** bleibt eben auch mit **Black Ops 2 Call of Duty** und mutiert nicht plötzlich zu einem anderen Spiel, und das ist auch gut so. Für Fans der Reihe ist hier nach unseren bisherigen Spielerlebnissen der beste Multiplayer-Part der gesamten Serie im Anmarsch. Denn die Änderungen und Neuerungen wurden genau an den richtigen Stellen gemacht. Das neue

Klassensystem Pick10 und die Score-Streaks hören sich nicht nur in der Theorie gut an, sondern funktionieren auch im laufenden Spiel blendend. **Black Ops 2** fließt mehr denn je. Wenn Treyarch die Standard-Disziplinen (Herausforderungen, Replay-Funktion, etc.) nicht versemmelt, dann wird **Black Ops 2** ganz große Klasse. **MW**



Sinnvolle Änderungen!

Malte Witt
Trainee
redaktion@gamestar.de

Ach, Mist! Ja, ich ärgere mich. Denn **Black Ops 2** wird mich wieder Hunderte Stunden Lebenszeit kosten, in denen ich ... – puh, keine Ahnung, Krebs heilen könnte oder so etwas. Stattdessen wird mich der Multiplayer-Teil von **Black Ops 2** wieder mit Haut und Haaren verschlingen. Ich stehe sowieso total auf die schnellen Gefechte und die kleinen Maps, insofern bietet das Spiel wieder genau das, was ich von einem **Call of Duty**-Multiplayer erwarte, nur eben noch besser. Die Änderungen wurden nämlich genau an den richtigen Stellen gemacht. Ich persönlich freue mich besonders darauf, mit dem Pick10-System rumzuspielen. Dass Perks und Waffenaufsätze stärker voneinander getrennt werden und Pro-Perks weggelassen, finde ich durchweg großartig.

Bei aller Freude über sinnvolle Änderungen sollte man aber nicht vergessen, was alles noch in die Hose gehen kann. Funktioniert League Play so, wie es soll? Wie wird es um die Serverstabilität zum Release stehen? Und das Wichtigste: Stimmt die Balance? Pick10 lässt dem Spieler so viele Freiheiten, dass übermächtige Klassen fast schon vorprogrammiert sind. Ich bin extrem gespannt, wie Treyarch damit umgehen wird.

Potenzial: Ausgezeichnet

Auf der Karte »Turbine« sollen wir auf sämtliche Objekte raufklettern können. Exponiert auf dem Felsen per **Tablet** eine Drohne zu steuern, ist aber keine so gute Idee.



Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Gearbox	06/12	–	12. Februar 2013
UPDATE	Anno 2070: Die Tiefsee	Aufbau Strategie	Related Designs	06/12, 10/12	Ausgezeichnet	4. Oktober 2012
	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	09/12	Sehr gut	1. Quartal 2013
UPDATE	Assassin's Creed 3	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	06/12, 08/12	–	22. November 2012
NEU	Baldur's Gate: Enhanced Edition	Rollenspiel	Overhaul Games	10/12	Gut	3. Quartal 2012
UPDATE	Battlefield 3: Armored Kill	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions	08/12	Ausgezeichnet	11. September 2012
	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	Irrational Games	12/10, 08/11	Ausgezeichnet	26. Februar 2013
	Borderlands 2	Action-Rollenspiel	Gearbox	10/11, 05/12, 06/12	Sehr gut	21. September 2012
	Call of Duty: Black Ops 2	Ego-Shooter	Treyarch	07/12	–	13. November 2012
	Chaos auf Deponia	Adventure	Daedalic	05/12	–	14. September 2012
UPDATE	Command & Conquer: Generals 2	Echtzeit-Strategie	Bioware Victory	02/12, 10/12	–	2013
NEU	Company of Heroes 2	Echtzeit-Strategie	Relic	10/12	Sehr gut	1. Quartal 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
	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
	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
	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	Arenanet	10/10, 05/11, 09/11, 04/12, 05/12, 09/12	Ausgezeichnet	28. August 2012
	Hitman: Absolution	Action-Adventure	IO Interactive	08/11, 03/12	–	20. November 2012
	Homefront 2	Ego-Shooter	Crytek Nottingham	–	–	2013
UPDATE	Jagged Alliance Online	Rundenstrategie	Cliffhanger	03/12	Gut	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
	Rainbow Six: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft Montreal	02/12	–	2013
UPDATE	SimCity	Aufbau-Strategie	Maxis	04/12, 08/12, 10/12	Ausgezeichnet	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	–	05. März 2013
	War: Rome 2	Echtzeit-Strategie	Creative Assembly	09/12	–	2013
NEU	Warface	Taktik-Shooter	Crytek	10/12	Sehr gut	2012
	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
UPDATE	World of Warcraft: Mists of Pandaria	Online-Rollenspiel	Blizzard	01/12, 06/12	Gut	25. September 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

Warface

Ein Shooter mit Vollpreis-Qualitäten für lau? Crytek will mit seinem ersten Free2Play-Titel beweisen, dass es möglich ist.



Das kommt im September

HdRO: Die Reiter von Rohan	Turbine	05.09.2012
Die Sims 3: Supernatural	Maxis	06.09.2012
R.A.W.: Realms of Ancient War	Wizarbox	07.09.2012
Chaos auf Deponia	Daedalic	14.09.2012
Borderlands 2	Gearbox	21.09.2012
F1 2012	Codemasters	21.09.2012
Air Conflicts: Pacific Carriers	Games Farm	21.09.2012
World of Warcraft: Mists of Pandaria	Blizzard	25.09.2012
Der Planer 5	Mode6	25.09.2012
Jack Keane und das Auge des Schicksals	Deck 13	27.09.2012
Carrier Command: Gaea Mission	Bohemia Interactive	27.09.2012
Fifa 13	EA Canada	27.09.2012
Of Orcs and Men	Spiders	28.09.2012
Das Testament des Sherlock Holmes	Frogwares	September
Test Drive: Ferrari Racing Legends	Slightly Mad	September
Guns of Icarus Online	Muse Games	September
War of the Roses	Fatshark	September
Jagged Alliance: Back in Action: Crossfire	Coreplay	September
Caribbean!	Snowbird	September

Darauf warten die GameStar-Leser

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

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 09/12

Wie wir bewerten:

Wir bewerten das Potenzial eines Spiels in drei Stufen: Gut, Sehr gut und Ausgezeichnet. Allerdings nur Titel, die von uns (möglichst lange) angespielt wurden. Haben wir vielversprechende Spiele nur bei Präsentationen oder auf Screenshots angeschaut, gibt's keine Potenzial-Note.

Ausgezeichnet: Diese Einstufung gibt es nur für weit fortgeschrittene Spiele mit Potenzial auf eine hohe 80er-Wertung oder gar einen der seltenen 90er.

Sehr gut:

Dieses Potenzial attestieren wir allen Spielen, die wir für sehr vielversprechend halten. Auch mögliche Superhits, die wir noch nicht ausführlich genug selbst spielen konnten, bekommen vorerst nur ein »Sehr gut«.

Gut: Spiele mit »gutem« Potenzial sollten Sie unbedingt im Auge behalten, denn für Genrefans kommt mit einiger Sicherheit ein spannender Titel heraus. Und mit deutlichem Tuning ist bis zum Erscheinungstag sogar noch mehr drin.

Warface

Mit Warface will Crytek die Qualität eines Spitzen-Vollpreis-Shooters ins Free2-Play-Modell übersetzen und verspricht: Pay2Win wird's mit uns nicht geben. Stimmt das? Wir haben angespielt und nachgehakt. Von Jochen Gebauer

Angespielt

Genre: Ego-Shooter Publisher: Trion Worlds Entwickler: Crytek (Crisis 2, GS 05/11: 90 Punkte)
Termin: 2012 Status: zu 80 % fertig

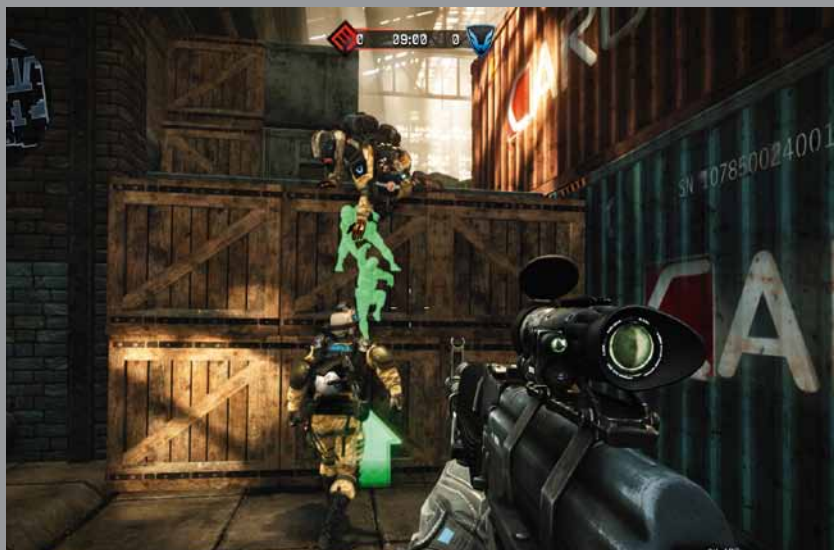
GameStar.de/Quicklink/7231

Auf DVD: Preview-Video

Es ist trendy, erfolgreich, genießt aber bei enthusiastischen Spielern den zweifelhaften Ruf einer Kaffeefahrt: Free2Play erobert die Welt. Asien und Osteuropa sowieso, aber inzwischen eben auch die USA oder Großbritannien, wo die Umsätze mit Vollprestiteln immer neue historische Tiefstände knacken. Doch ein kleiner Teil will gar nicht erobert werden, bildet gewissermaßen jenes gallische Dörfchen in einem globalen Markt, der sich vom klassischen Vertriebsmodell längst verabschiedet hat. Woher kommt dieses anrühige Image von Free2Play unter deutschen Spielern? »Da wurden in der Vergangenheit natürlich rufschädigende Produkte auf den Markt geworfen«, sagt Crytek-Chef Cevat Yerli, der mit **Warface** nicht weniger als eine Revolution plant. Einen Shooter mit Vollpreisqualität ohne Abstriche verspricht Yerli, dazu das »fairste und flexibelste Geschäftsmodell«. Er nennt es vollmundig »Triple-A for Free«. Stimmt das auch?

Der erste Eindruck jedenfalls ist positiv: Das von Crytek Kiev entwickelte und in Russland bereits gelaunchte **Warface** sieht dank CryEngine 3 richtig schick aus. Trotzdem bleiben die Hardware-Anforderungen moderat, um User-Zahlen in zweistelliger Millionenhöhe zu generieren. Eine Geforce 8600 und gerade mal ein Gigabyte Arbeitsspeicher, so sagt uns Produzent Peter Holzapfel, reichen aus, um **Warface** auf hohen Details flüssig zu spielen. Also spielen wir

Der Buddy-Climb



Für Abkürzungen und gute Sniper-Positionen braucht's **Teamwork** beim Klettern. Um sich vor einer Kletterpartie zu verständigen, gibt's in Warface eine Signalsprache.

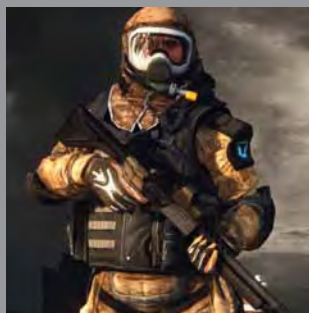


Ein Finger bedeutet: Ich helfe dir auf die Sniper-Position und bleibe, wo ich bin.

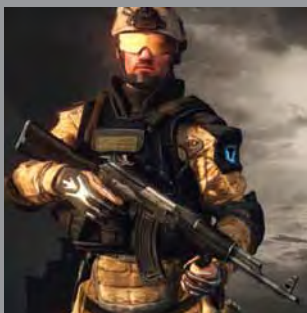


Zwei Finger bedeuten: Ich helfe dir hoch und du ziehst mich anschließend rauf.

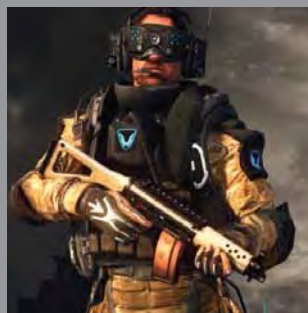
Klassentreffen



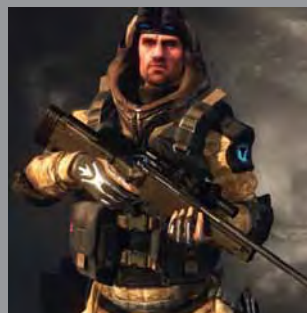
Sanitöter! Sanitöter! **Der Medic** kann nämlich beides: Gefallene Kameraden mit dem Defibrillator wiederbeleben (im PvP allerdings nur einmal) und feindliche Kameraden mit der Schrotflinte aus den Latschen ballern. Gerade in verwinkelten Maps kann so ein Medic richtig tödlich sein ...



Die Frontsau von Warface räumt mit dem Sturmgewehr ordentlich auf – egal, ob auf kurze oder nahe Distanz. Außerdem kann **der Rifleman** seinen Kameraden mit Munition aushelfen, was ihn fast so nützlich macht wie einen Medic. Aber nur fast. Tot und voll munitioniert ist auch doof.



Als **Pionier** ziehen wir mit einer Maschinenpistole in die Schlacht und legen wahnsinnig gerne tödliche Tretminen an häufig frequentierten Passagen aus. Und wenn wir gerade mal kurz Luft haben, dann stellen wir die Rüstungswerte beschossener Kameraden wieder her.



Alle Klassen haben eine Unterstützungsfunktion – bloß **der Sniper** nicht. Der snipert halt. Effektiv tut er das aber erst dann, wenn uns ein Kumpel mit dem Buddy-Climb zu guten Schusspositionen befördert. Alleine erreichen wir die besten Sniper-Spots auf vielen Maps nicht.

⊕ Stärken

- + CryEngine 3
- + kurzweilige Koop-Missionen
- + viele Individualisierungsmöglichkeiten

⊖ Schwächen

- Steuerung (noch) umständlich
- Steckt genug Abwechslung drin?

mal – und stolpern direkt über eine skurrile russische Eigenart. Wenn wir nämlich in Richtung Getümmel rennen wollen, dann müssen wir höllisch aufpassen, dass wir nicht

Hals über Kopf am Getümmel vorbeirennen, weil unser virtueller Soldat das Rennen erst dann wieder bleiben lässt, wenn wir die dazugehörige Shift-Taste für den Sprint nochmal drücken; loslassen reicht nicht. Offenbar rennt man in Russland gerne. Bis zum weltweiten Release gegen Jahresende, so Holzapfel, werde man solche Details noch

an die gängigen Standards anpassen, um allen Spielern ihre Lieblingskonfigurationen für die Steuerung zu ermöglichen.

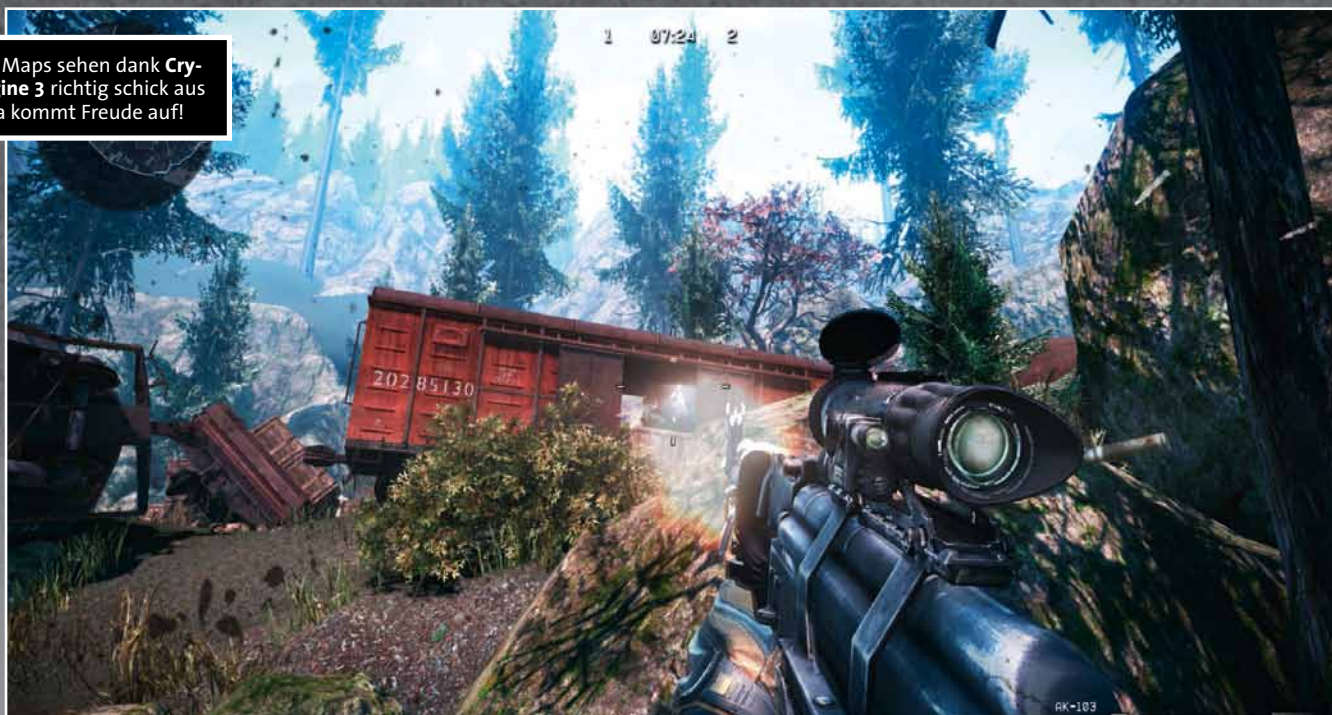
Aber das ist jetzt auch erst mal egal, schließlich wollten wir ja spielen. Und das machen wir dann auch endlich – wenn wir nicht tot am Boden liegen. Das nämlich passiert uns in den ersten **Warface**-Matches recht häufig und liegt nicht nur an der ungewohnten Steuerung und dem Umstand, dass wir uns mit Crytek-Mitarbeitern anlegen, die jeden Winkel auswendig kennen. **Warface** setzt ganz bewusst auf schnelle Matches mit maximal 16 Spielern pro Map, die Spawn-Zeiten sind betont kurz gehalten, der Schwerpunkt liegt ausdrücklich auf einer hohen Zugänglichkeit. »Eine 16-gegen-16-Map kann schon sehr schnell sehr unübersichtlich werden«, sagt Holzapfel. »Und wenn man ein bisschen später zum Spiel findet, dann kann man sich schon verloren

fühlen.« Das passiert uns bei **Warface** in der Tat nicht: Wir sind ruckzuck »drin«, kennen die Map im Handumdrehen und haben, salopp gesagt, unkomplizierten Shooter-Spaß, der sehr an die Multiplayer-Matches der neuen **Call of Duty**-Teile erinnert, auch wenn Crytek für **Warface** auf Klassen setzt,

Russen rennen gerne

wie wir sie aus **Battlefield 3** kennen. Okay, die Grundzüge sind klar, aber kein Free2Play-Shooter ohne freischaltbaren Kram. Wir schauen in den Shop (den wir aber nicht in einem Screenshot festhalten dürfen): Der offenbart eine vergleichsweise große Zahl von unterschiedlichen Ausrüstungsgegenständen, säuberlich unterteilt in

Die Maps sehen dank **Cry-Engine 3** richtig schick aus – da kommt Freude auf!





»Die Wölfe kommen mit Panzerfäusten«

Cevat Yerli (links) ist Gründer und CEO von Crytek. Peter Holzapfel (rechts) verantwortet als Produzent die Anpassung von Warface für den westlichen Markt.

GameStar Crytek hat gerade im Core-Bereich einen gewissen Namen. Gibt's da keine Bedenken, dass der Gang in den kontroversen Free2Play-Markt das Image schädigt?

Cevat Yerli Ich glaube nicht. Gerade Core-Gaming heißt ja in der Regel hohe Qualität, und genau das wollen wir beweisen: dass sich hohe Qualität und Free2Play nicht ausschließen. Deshalb haben wir unsere Idee auch »Triple-A for Free« genannt, weil sie nicht ins klassische Free2Play reinpasst.

► **Welchen Vorteil verspricht ihr euch denn vom Free2Play-Modell?**

◄ Unser Ziel besteht darin, mit unseren Titeln wegzukommen von Produkten, die zwei bis drei Monate Geld im Einzelhandel erzielen, und bei denen die Spieler mehr Patches und Updates wollen, wir es uns aber finanziell nicht erlauben können, das zu machen. Bei einem Serviceprodukt funktioniert das andersrum; da hat man ein Live-Team, das für die nächsten drei bis fünf Jahre nichts anderes macht als die Weiterentwicklung und Pflege des Projekts.

► **Trotzdem genießt Free2Play unter Core-Gamern keinen guten Ruf. Wie wollt ihr dem entgegen wirken?**

◄ Die bisherigen Free2Play-Spiele haben natürlich eine gewisse Rufschädigung verursacht, aber das Modell an sich genießt weltweit einen sehr populären Ruf. Wenn man sich mal die Industrie in Asien anschaut, in Korea oder China oder jetzt auch in Russland, dann funktioniert das Modell dort besser als der normale Produkthandel. Wenn man dann auf die westliche Welt schaut, ist Free2Play eine neue Thematik, und natürlich wurden rufschädigende Produkte auf den Markt geworfen, die schlecht aus Asien portiert wurden und qualitativ nicht mit den Titeln im Handel mithalten konnten. Ich denke, der schlechte Ruf kommt letztlich ausschließlich durch die Qualität, und wir wollen natürlich beweisen, dass wir mit Free2Play das fairste und flexibelste Geschäftsmodell anbieten können. Ein Spiel, das umsonst ist, kann per Definition gar nicht verkehrt sein.

► **Wie umsonst ist es denn tatsächlich? Frei heraus gefragt: Wird Warface Pay2Win? Wird man als »Bezahler« also übermächtig?**

Peter Holzapfel Die einfache Antwort lautet: nein. Gerade im Westen würden wir ja genau in dieses Vorurteil reinlaufen, wenn wir anfangen, Pay2Win zu machen. Davon wollen wir uns im Westen fernhalten, einfach weil es uns in erster Linie um den Community-Aufbau und um die Zusammenarbeit mit der Community geht.

► **Aber mit irgendwas müsst ihr ja Geld verdienen. Ganz billig war das Spiel in der Entwicklung wahrscheinlich nicht.**

Cevat Yerli Bei Free2Play-Spielen geht es ja um Booster-Pakete ...

► **Was genau boosten die denn?**

◄ XP-Punkte, zum Beispiel. Oder es gibt auch Luxusgüter – die goldene Version von der schwarzen Version. Aber nichts, was das Spielverhalten verändern würde. Das heißt, dass Geld dem Spieler niemals exklusiven Zugang zu etwas verschafft, das der nicht zahlende Spieler nicht auch bekommen könnte.

► **Geld dient also ausschließlich als Beschleuniger?**

◄ Geld ist Zeit oder Geld ist Luxus, eins von beidem. Aber kein Luxus, der das Spiel verändert.

► **Also Ziergegenstände, schönere Rüstungen und so?**

◄ Genau. Das ist eine ganz wichtige Sache, denn das funktioniert im asiatischen Bereich auch nicht anders. Die Spiele, die Pay2Win machen, die leben nicht lange – das merken die Kunden doch. Wer möchte schon ein Schaf sein, sag ich mal, wenn er weiß, die Wölfe kommen mit Panzerfäusten?

► **Wenn das so super funktioniert – warum überhaupt noch Retail-Spiele entwickeln? Da könnt ihr das nächste Crysis doch auch gleich Free2Play machen ...**

◄ Ich sehe die Zukunft tatsächlich zumindest langfristig im Free2Play-Bereich. Für mich ist das so sicher wie das Amen und die Steuer. Ich kenne fast keinen mehr, der unter 18 ist und noch Spiele kauft. Das ist ein klares Zeichen. Wenn man über die Zukunft Bescheid wissen will, dann schaut man sich einfach um in der Jugend: Was spielen die, wie spielen die, was kaufen die ... und wenn die nix mehr kaufen, dann ist die Zukunft Free2Play. Da brauche ich kein Prophet zu sein. Was wir dann mit dem nächsten Crysis machen diesbezüglich ... das lasse ich jetzt mal außen vor.

► **Das dürfte nicht bei allen Spielern gut ankommen. Keine Angst vor einem Shitstorm?**

◄ Warum sollte jemand verärgert sein, wenn er ein Spiel umsonst spielen kann?

► **Da muss man ja nur mal in einschlägige Foren und Kommentare schauen ...**

Peter Holzapfel Bisher gibt es noch nicht viele Beispiele auf dem Qualitätslevel, auf dem wir jetzt kommen. Bei Crytek-Qualität mit Free2Play werden diese Argumente einfach wegfallen.

Cevat Yerli Nach Warface werden es Triple-A-Shooter schwer haben, ohne Free2Play zu überleben. Davon bin ich fest überzeugt.



Dem KI-gesteuerten **Heavy Gunner** müssen wir den Rucksack wegschießen.

drei Kategorien und mit vorbildlicher Vergleichsfunktion beim Mouseover. Lassen Sie sich vom Begriff »Shop« nicht in die Irre führen – wir »kaufen« dort nämlich auch kostenlose Waffen, nachdem wir sie freigespielt haben. Das funktioniert über so genannte »Soft Coins«, die wir im PvP sammeln oder über eine gesonderte PvE-Währung (dazu später mehr). Welche Gegenstände uns zur Verfügung stehen, hängt nicht zuletzt von Bruder Zufall ab, denn wir legen lediglich fest, aus welcher Kategorie (Waffen, Rüstungen oder Zubehör wie beispielsweise Zielfernrohre) der nächste freigespielte Gegenstand kommen soll. Den Gegenstand selbst wiederum ermittelt das Spiel anschließend zufällig; es kann also passieren, dass wir schon früh in der Karriere mit einer seltenen Waffe beglückt werden oder als Rifleman (siehe Kasten) eine Schrotflinte für den Medic freispielen. Mit diesem System will Crytek nicht nur eine gewisse Spannung aufbauen, sondern auch verhindern, dass wir erst die Ausrüstung für eine Klasse komplett freispielen und anschließend keine Lust mehr haben,



Wenn wir Rot sehen, dann heißt das: Ein Sniper hat uns im Zielfernrohr.



Mit »Sliding« lassen sich Gegner prima überraschen. Aber wir haben aufgepasst.

die ganze Arbeit für die drei anderen Klassen zu wiederholen. Echtgeld-Bezahl-Inhalte sollen sich laut Crytek auf Erfahrungspunkte-Booster und kosmetischen Kram wie spezielle Looks beschränken.

Ob der Zufallskniff bei der Ausrüstung ein probates Mittel gegen Abnutzungerscheinungen ist, sei mal dahin gestellt. Spielerisch hat **Warface** aber auf jeden Fall doch ein bisschen mehr auf der Pflanze als die meisten Konkurrenz-Titel der Sparte Free-2-Play. Das allein hebt den Titel bereits ab. Wollen wir es uns beispielsweise als Sniper auf einer guten, weil hochgelegenen Schussposition gemütlich machen, dann brauchen wir einen Kumpel, der uns per Räuberleiter hinaufhilft – und dürfen den

anschließend optional auch zu uns hochziehen. »Buddy-Climb« nennt Crytek dieses Feature, bei dem wir an den entsprechend grün markierten Stellen in die Hocke gehen und mit den Fingern anzeigen, ob wir bloß Hilfestellung geben möchten oder selbst hinaufwollen. Ebenfalls cool: das so genannte »Sliding«. Mit der F-Taste schlittern wir dabei wie schon in **Crysis 2** aus dem Sprint heraus mit den Füßen nach vorne – wie ein Kind auf einer Rutschbahn. Das wiederum eignet sich prima, wenn wir hinter der nächsten Ecke einen Gegner vermuten; der nämlich dürfte instinktiv auf Kopfhöhe zielen, und wenn wir nun rutschend um die Ecke rauschen und aus allen Rohren feuern, haben wir mit ziemlich hoher Wahrscheinlichkeit ei-

nen verdutzten Gegner weniger. In der Praxis jedenfalls erweisen sich diese »Slide-Kills« als befriedigend, sie erfordern allerdings einiges an Übung, Timing und Fingerspitzengefühl.

Insgesamt sechs Spielmodi soll **Warface** zum Release bieten. Neben den erwähnten Deathmatches kommen auch »Capture the Flag«- und »King of the Hill«-Varianten zum Einsatz, ebenfalls dabei sind ein Domination-Modus sowie das aus **Counter-Strike** bekannte »Plant the Bomb«. Über die genaue Zahl der verfügbaren Maps hüllt sich Crytek hingegen in Schweigen. Fest steht lediglich, dass **Warface** bei Erscheinen mit zwei Schauplätzen arbeiten wird: dem Kosovo und Afghanistan. An dieser Stelle würden

NEUE VIDEOGAME-ROMANE VON PANINI



978-3-8332-2438-6



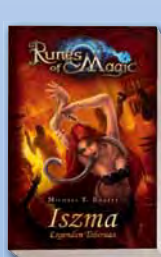
978-3-8332-2530-7



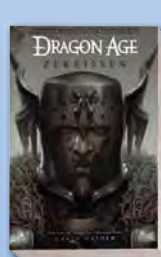
978-3-8332-2448-5



978-3-8332-2442-3



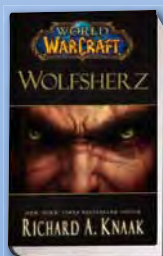
978-3-8332-2527-7



978-3-8332-2530-7



978-3-8332-2443-0



978-3-8332-2233-7



978-3-8332-2528-4



978-3-8332-2373-0



978-3-8332-2447-6



978-3-8332-2440-9



978-3-8332-2445-4



978-3-8332-2446-1



978-3-8332-2524-6



978-3-8332-2370-9



978-3-8332-2437-9



978-3-8332-2326-6

JETZT IM BUCHHANDEL ERHÄLTlich!

panini BOOKS

www.paninicomics.de

Der Koop-Modus in einer Beispielmision



Während des kurzen **Missions-briefings** werden wir mit dem Helikopter in eine so genannte »Hotzone« befördert.



Anschließend ballern wir uns durch KI-gesteuerte Gegnerhor-den. Die **Schildträger** erweisen sich dabei als überraschend taff.



Am Ende eines Einsatzes wartet immer ein Bossgegner. Diesen **Mech** knacken wir am besten mit bereitliegenden Raketenwerfern.



Ist der Boss erledigt, werden wir mit dem **Helikopter** wieder ausgeflogen. Zwischendrin gibt's übrigens faire Checkpoints.

Afghanistan-Beige: eine der Lieblingsfarben von Crytek Kiev.



Ein Soldaten-Multiplayer ohne **Claymour-Minen**? Undenkbar!

wir ihnen jetzt gerne was zur Story erzählen, aber offen gestanden gibt's da (noch?) nicht viel zu sagen. In der nahen Zukunft dreht ein privates Sicherheitsunternehmen namens Blackwood krumme und korrupte Dinger auf der ganzen Welt. Dem Warface-Team wird das zu bunt, und schon haben wir den Salat. Was denn das Warface-Team eigentlich ist, wollen wir wissen. »Das sind die Guten«, antwortet Peter Holzapfel.

Während im PvP beide Seiten spielbar sind, übernehmen wir im Koop-Modus, von den Entwicklern auch PvE (Player versus Environment) genannt, ausschließlich die Guten. Pro Tag soll es zwei reine Koop-Missionen für bis zu vier Spieler geben; eine im normalen Modus, eine im extra schwierigen, aber auch extra lohnenden Hardcore-Modus. Das Konzept erinnert in Grundzügen an tägliche Quests, wie man sie etwa aus Online-Rollen-

spielen kennt – auch wenn Crytek verspricht, dass es dank des täglichen Wechsels und den aus unterschiedlichen Versatzstücken zufällig generierten Missionen ungefähr drei Monate dauern soll, bevor man den gleichen Einsatz noch einmal spielt. Theoretisch glauben wir das einfach mal, praktisch allerdings spielen sich die ange-testeten Koop-Missionen verflücht ähnlich – trotz unterschiedlicher Level-Elemente. Immer landen wir zu Beginn mit dem Helikopter in einer »Hotzone«, immer ballern wir uns anschließend durch KI-gesteuerte Gegnerhorden, immer wartet am Ende ein mehr oder minder starker Bossgegner (etwa ein großer Mech) darauf, von uns zerlegt zu werden, bevor wir mit dem Heli wieder davonknattern. Und immer sieht das alles irgendwie gleich aus; entweder in Kosovo-Grün oder Afghanistan-Beige. Das soll nicht heißen, dass die Koop-Einsätze

keinen Spaß machen würden, denn kurzweilig sind die rund viertelstündigen Schießereien durchaus. Und wir mögen die Idee, dass sich auf diese Weise auch mit weniger Zeitaufwand neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände freischalten lassen, weil es die schon erwähnte eigene PvE-Währung gibt. Fraglich erscheint uns allerdings, ob die Missionen nicht schnell zu einer Art »Grinding« verkommen – schließlich machen wir immer das gleiche, und das an bis jetzt gerade mal zwei unterschiedlichen Schauplätzen. Klar: Der Koop-Modus von **Battlefield 3** war auch keine Dauerbespaßung – aus ganz ähnlichen Gründen. Mehr Abwechslung, unterschiedliche Missionsziele, andere Missionsstrukturen wären also wünschenswert. Aber vielleicht geht da bis zum Release ja noch was. Immerhin ist laut Crytek mit den »Favelas« bereits ein dritter Schauplatz in Vorbereitung. Jochen Gebauer / PET



Fahrzeuge gibt's nur im PvE – und selbst steuern dürfen wir sie nicht.



Viva la Revolución?

Jochen Gebauer
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

»Nach Warface werden es Spitzen-Shooter schwer haben, ohne Free-to-Play zu überleben«, sagt Crytek-Boss Cevat Yerli. In Zeiten von weichgespülten Bloß-niemand-auf-den-Schlips-Treten-Antworten benötigen mir mutige Aussagen wie diese Respekt ab. Ich tue mich bloß ein bisschen schwer, das bisher Gespielte komplett in Einklang damit zu bringen. Was ich gespielt habe, ist ein sehr gut gemachter, schicker und spaßiger Multiplayer-Shooter; einer, den ich gerne downloade. Zur Markt-Revolution fehlt aber ein schlüssiges Konzept für eine befriedigende Einzelspielerfahrung.

Potenzial: Sehr gut

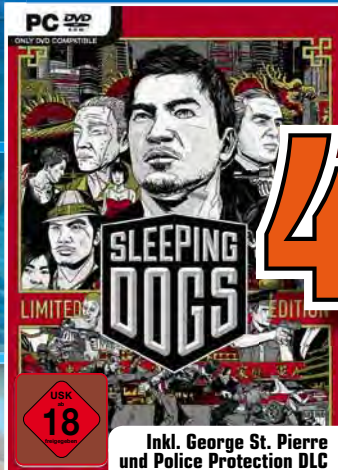
SOO!
MUSS
TECHNIK

Angebote gültig von 01.07.2012 bis 30.11.2012. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.

EXKLUSIVE SATURN- EDITIONEN! JETZT ONLINE VORBESTELLEN!



SLEEPING DOGS
Art. Nr.: 155 3764



**DISHONORED -
DIE MASKE DES ZORNS**
Art. Nr.: 153 4930



49,- Je

ALLE TITEL AUCH ERHÄLTICH FÜR:
XBOX 360 und PS3

59,-

**MEDAL OF HONOR WAR-
FIGHTER (LIMITED EDITION)**
Art. Nr.: 153 3710



KEINE MITNAHMEGARANTIE. ANGEBOT GILT NUR, SOLANGE DER VORRAT REICHT.

148 x IN DEUTSCHLAND

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



SATURN

SOO! MUSS TECHNIK

Infanterie, Panzer, Flugzeuge.
In *Company of Heroes 2*
kommt es auf eine **clever zu-**
sammengestellte Armee an.



Company of Heroes 2

Auf der Gamescom haben wir uns erstmals selbst in die Frostschlachten von *Company of Heroes 2* gestürzt und waren durchaus angetan. Auch wenn Relic noch einige Ecken und Kanten abfeilen muss. Von Michael Graf

➕ Stärken

+ taktische Echtzeit-Schlachten
+ interessantes Kältesystem
+ sehr gute KI

➖ Schwächen

- diverse Logikfehler
- Wie umfangreich ist die Kampagne?

Angespielt

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **THQ** Entwickler: **Relic (Warhammer 40K: Space Marine, GS 11/11: 74 Punkte)**
Termin: **1. Quartal 2013** Status: **zu 80% fertig**

GameStar.de/Quicklink/7920

Die wichtigsten Nachrichten gleich zum Beginn: **Company of Heroes 2** bietet eine Solo-Kampagne und wird kein Free2Play. Das ist bei Echtzeit-Strategiespielen in letzter Zeit ja nicht mehr so selbstverständlich – das kommende **Command & Conquer:**

Generals 2 lässt grüßen. Auf der Gamescom haben wir Relics Neuwerk erstmals gespielt und ein Kampagnen-Tutorial sowie eine Skirmish-Schlacht absolviert. Der Änderungsteufel steckt dabei größtenteils im Detail, die Schlachten spielen sich fast genauso wie im ersten **Company of Heroes**. Genauso gut natürlich, denn auch in **Com-**

pany of Heroes 2 schlagen wir taktisch fordernde Gefechte, in denen wir auf jeden Soldatentrupp und jeden Panzer gut aufpassen müssen. Nun sogar noch besser als zuvor, denn Relic hat sich cleverere Neuerungen einfallen lassen, die das Spielprinzip weiter verfeinern – auch wenn noch nicht alle hundertprozentig durchdacht wirken.

Cool: Wir können herrenlose **Panzer** kapern und für unsere Armee einsetzen.



Die **deutsche Wehrmacht** dürfen wir nur in den Multiplayer-Gefechten steuern.



Hier tobt eine heiße Multiplayer-Schlacht um einen **Kommandoposten**. Wer diesen erobert, sichert sich wichtige Ressourcen.



Im Gegensatz zum Vorgänger spielt **Company of Heroes 2** an der Ostfront des Zweiten Weltkriegs, eine Solo-Kampagne wird's aber nur für die Sowjets geben. Im Multiplayer-Modus dürfen die Spieler hingegen wahlweise mit den Russen oder den Deutschen antreten. Neben dem menschlichen Feind lauert auf den Schlachtfeldern noch ein weiterer: der Winter. Schneeflocken fallen nämlich nicht nur zur Zierde, sondern wirken sich auch spielerisch aus. Frost macht Fußsoldaten zu schaffen, bei Wanderungen durch Schneestürme prangt neben jedem Trupp ein kleines Thermometer. Sobald es auf Null fällt, stirbt ein Kämpfer nach dem anderen. Die Kälte droht allerdings nur auf freiem Feld, in der Deckung oder in Gebäuden sind die Soldaten sicher. Ingenieure können zudem überall auf der Karte Lagerfeuer entzünden, die Verbündete im Umkreis vor dem Kältetod bewahren. Wohlgeremt Verbündete, denn von Gegnern aufgebaute Wärmequellen müssen wir erst mit einem Soldatentrupp »erobern«. Per Mausclick. Wenn die Krieger einfach nur daneben stehen, erfrieren sie trotzdem – nicht unbedingt logisch.

Sehr wohl aber ein interessantes taktisches Element. Denn statt die Feinde direkt anzu-

Einmal Panzer auf Eis, bitte

visieren, können wir alternativ auch eine Granate in die Gegnerstellung schleudern, um ihr Lagerfeuer zu sprengen und uns anschließend zurückzuziehen. Die Kälte erledigt den Rest. Zudem überlegen wir uns nun fünfmal, ob wir Soldaten zu Fuß quer über die Karte schicken sollen, lange Schneemärsche enden nämlich im Desaster. Komfortabel: Ein Frost-Symbol neben dem Mauszeiger warnt uns vor Gebieten, in denen Kälteverluste drohen. Also lassen wir die Jungs regelmäßig Deckung hinter Barrieren oder in Häusern suchen, bis ihr Thermometer wieder »aufgeladen« ist. Das kostet uns allerdings Aufmerksamkeit, die wir vielleicht lieber dem Feind zuwenden sollten. Alternativ kutschieren wir die Jungs lieber doch gleich im wohligen warmen Schützenpanzer über die Karte; Transportvehikel werden so deutlich wichtiger. Oder wir zögern unsere Truppenbewegungen hinaus, bis der Schneesturm mal eine Pause macht. Das Wetter ändert sich nämlich dynamisch. So geben wir dem Feind allerdings auch die Chance, sich ungehindert auszubreiten oder einzugraben. Die Kälte stellt uns also vor neue taktische Entscheidungen und bereichert vor allem die Multiplayer-Gefechte von **Company of Heroes 2**.

Neu: Unsere Einheiten erspähen nur noch die Gegner, die sich auch tatsächlich in ihrem **Blickfeld** befinden.



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
- 480W be quiet! Straight Power E9 CM - 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 Edlinger

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 %.

Väterchen Frost



Schnee und Eis wirken sich nicht nur optisch, sondern auch spielerisch aus. So erfrieren Infanteristen auf offenem Feld, wenn wir sie nicht regelmäßig an **Lagerfeuern** aufwärmen. Zudem kommen die Burschen im **tiefen Schnee** nur schwerlich voran, was sie zu einem leichten Ziel macht.

Der Frost bleibt in **Company of Heroes 2** nicht die einzige Auswirkung der osteuropäischen Witterung, es gibt auch zwei neue Bodenbeläge: vereiste Wasseroberflächen sowie Tiefschnee. Letzterer verlangsamt Infanteristen und macht sie so noch anfälliger für die Kälte und feindlichen Beschuss. Dafür dürfen wir die Krieger nun über Mauern springen lassen, aber nur, indem wir die Wälle direkt anklicken. Weil das umständlich ist, machen wir davon nur selten Gebrauch.

Vielleicht sollte Relic die Hüpf-Funktion automatisieren. Eisflächen wiederum

lassen sich zwar mit Bodentruppen überqueren, aber auch durch Beschuss zerbröseln. Wenn der Gegner gerade mit drei wertvollen Tiger-Panzern übers gefrorene Nass rumpelt, kann ein Artillerieschlag verheerende Folgen haben. Das Eis platzt auf, Mensch und Metall sinken dahin. Blöd allerdings: Als wir in der Tutorial-Mission eine Granate auf die Eisfläche schleudern, trägt sie nicht den winzigsten Kratzer davon – ebenfalls nicht besonders logisch. Durchlöcherter Eisflächen frieren beim nächsten Schneesturm (dynamisches Wetter!) übrigens wieder zu, sodass wir unsererseits darüber vorrücken können. Auch das eröffnet neue taktische Möglichkeiten, vor allem im Multiplayer-Modus.

Logiklöcher im Krieg

Denn Truppenbewegungen über das Eis können zwar riskant sein, ermöglichen aber auch raffinierte Überraschungsangriffe.

Und überraschende Manöver bleiben wichtig, weil wir in den Multiplayer-Matches wieder schnell expandieren müssen, um Sieg- und Ressourcen-Punkte zu erobern. Letztere sind allerdings nicht mehr in die drei Kategorien Arbeitskraft, Treibstoff und Munition unterteilt, sondern liefern nur

noch generell Arbeitskraft. Die beiden anderen Ressourcen sammeln

wir, indem wir separate Depots errichten – natürlich bevorzugt in sicheren Ecken der eroberten Sektoren. Das könnte die Schlachten ein wenig Dynamik kosten, weil wir nicht mehr an vorderster Front um die Vorräte kämpfen müssen. Depots ziehen wir mit Ingenieuren hoch, mit denen wir auch wieder unsere Basis errichten. Auch hier offenbart **Company of Heroes 2** eine Schwäche: Zumindest auf russischer Seite (die Deutschen durften wir noch nicht spielen) sehen sich die Bauwerke viel zu ähnlich. Während Panzerfabrik, Kaserne & Co. im ersten **Company of Heroes** klar unterscheidbar waren, können wir nun auch nach einer Spielstunde nicht auf den ersten Klick sagen,

welche der Holz- und Sandsack-Bauten wofür zuständig ist. Zumal alle von einer Schneedecke überzogen sind.

Neue Fahrzeuge müssen wir nun aber nicht unbedingt bauen, wir können sie auch erobern. An Kontrollpunkten stehen immer mal wieder herrenlose Fahrzeuge herum, die wir mit Infanterietrupps kapern können. So schnappen wir uns einen Schützenpanzer, in dem wir unsere Kämpfer flugs zum nächsten Kontrollpunkt transportieren. Der lässt sich nun nämlich auch mit dem Gefährt erobern, solange es mit Soldaten besetzt ist. Panzer dürfen Kontrollzonen nach wie vor nicht einnehmen. Was sich ebenfalls spürbar auswirkt, ist das neue, realistische Sichtlinien-System. Statt eines traditionellen Rundumblicks à la **Starcraft 2** erspäht in **Company of Heroes 2** jede Einheit wirklich nur die Feinde in ihrem Sichtfeld, so wie beispielsweise in **Ground Control**. Dadurch können wir Panzer hinter Gebäuden verstecken, um Hinterhalte zu legen. Zum Ausgleich haben nun mehr Truppentypen Späh-talente; Scharfschützen etwa dürfen Aufklärungsflieger herbeirufen, die kurzfristig einen Kartenbereich aufdecken. Zudem hinterlassen Einheiten Spuren im Schnee, aufmerksame Multiplayer-Gegner könnten uns also auf die Schliche kommen. **GR**



Panzer können zwar über zugefrorene Gewässer rollen, bei Feindbeschuss droht aber ein folgenreicher Einbruch.



Brandheiße Kaltfront

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Schon klar, **Company of Heroes 2** ist keine Revolution wie der erste Teil. Stattdessen verfeinern die Entwickler den Vorgänger, die Frostschlachten eröffnen interessante taktische Möglichkeiten. Ich freue mich schon darauf, hier mal eine richtige Multiplayer-Schlacht zu schlagen statt Skirmish-Gefechte gegen die (übrigens wieder recht kampfstarken) KI-Gegner. Also, Relic: Feilt noch schnell die letzten Ecken und Kanten ab und werft die Beta-Server an! Und verlängert die Kampagne. Ein paar mehr als die zwölf Spielstunden des Vorgängers dürfen's diesmal gerne sein.

Potenzial: Sehr gut

MACH DEIN DING



HOPLITE ST - RAUM FÜR IDEEN

Schwarz oder weiß? Luft- oder Wasserkühlung? Silent-PC oder Hochleistungsrechner? HDD oder SSD? Egal, was du dir wünschst, mit dem HoPlite ST liegst du immer richtig. Der neue Midi-Tower von Enermax ist ein echter Allrounder. Mit der integrierten Lüftersteuerung kannst du das Kühlsystem flexibel an deine Bedürfnisse anpassen und es bei Bedarf auf bis zu fünf Lüfter erweitern. Für die Fans von Wasserkühlungen bietet das Gehäuse Schlauchöffnungen auf der Rückseite und viel Platz für Radiatoren unter dem Top-Panel. Speicherakrobaten profitieren von der Hochgeschwindigkeitsschnittstelle USB 3.0, von universellen, gummierten Laufwerksschienen für HDD und SSD sowie einer 2,5"/3,5"-Hot-Swap-Dockingstation auf der Oberseite. Erhältlich in Schwarz mit blauen LED-Lüftern und Weiß mit weißen LED-Lüftern.



WWW.ENERMAX.DE/HOPLITE-ST • 0800 ENERMAX

ALTERNATE

amazon.de

ATELCO
Computer

CONRAD

DiTech
COMPUTER. UND SEHR VIEL MEHR.

HOH.de
HOME & HARDWARE

K&M Elektronik AG
www.km-elektronik.de

Mindfactory
Aktiengesellschaft



Einstürzende Neubauten:
Die Frostbite-2-Engine soll auch in Generals 2 ihr volles Zerstörungspotenzial entfalten.

Mit **Panzern** und Jagdbombern attackiert die EU-Armee ein Lager der GLA-Terroristen.

C&C Generals 2

Generals 2 wird Free2Play! Wir haben mit dem Chefentwickler Jon van Caneghem über Electronic Arts' neue Strategie für den Strategietitel gesprochen. Von Michael Graf

Angeschaut

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware Victory (Erstlingswerk)**
Termin: **2013** Status: **zu 60 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7695

Erst kürzlich, sagt Jon van Caneghem, sei die Entscheidung gefallen: **Command & Conquer: Generals 2** wird Free2Play, ein kostenloser Download-Titel mit Echtgeld-Shop. Ursprünglich habe man ein normales Strategiespiel entwickeln wollen, erzählt der Chefdesigner, doch der Publisher Electronic Arts verschiebe seinen Fokus derzeit über alle Genres und Marken hinweg auf das Internet – und auf Free2Play. Nach monatelanger Funkstille zum Thema **Generals 2** nun also der Online-Donnerschlag. Wir erinnern uns: Bereits im Juni hatte der EA-Labelchef Frank Gibeau während der E3 angedeutet, dass man zum Free2Play-Hersteller umsatteln wolle, nein: müsse, um zu überleben. Dass der Wandel so schnell geht, überrascht dann aber doch – und weckt drin-

genden Gesprächsbedarf. Wir haben mit Jon van Caneghem über die Free2Play-Pläne gesprochen und darüber, wie viel **Generals** überhaupt noch in **Generals 2** steckt.

Jon van Caneghem fährt in seiner Freizeit Autorennen, und als Rennfahrer muss man Risiken nicht nur in Kauf nehmen, sondern bewusst eingehen. Ist es auch ein Risiko, **Generals 2** auf Free2Play umzustellen? »Es ist schon riskant, aber auch der richtige Weg für uns«, weicht der Chefentwickler zunächst aus, tritt dann aber aufs Gas: »Uns ist klar, dass Free2Play für viele Fans einen negativen Beigeschmack hat. Sie haben Angst vor »Pay2Win«, aber wir werden

alles dafür tun, dass es in **Generals 2** kein »Pay2Win« gibt!« »Pay2Win« bedeutet, dass sich Spieler mit dicken Geldbeuteln unfaire Vorteile erkaufen können – in Multiplayertiteln ein Frustgarant. Wenn der Bezahlgegner ein Atomgranaten verschießendes Mutanten-Mammut ins Feld führt, macht's einfach keinen Spaß. Das (den Spaßverlust, nicht das Mammut) will van Caneghem in **Generals 2** vermeiden.

Was genau er denn nun zu verkaufen gedankt, behält

er aber vorerst für sich: »Wir sprechen noch nicht über das Geschäftsmodell.«

Allerdings verrät er schon, was er nicht verkaufen wird, zumindest vorerst nicht. Näm-

»Generals 2 ist erst der Anfang«

⊕ Stärken

- + spektakuläre Schlachten
- + hoher Detailgrad
- + »ein echtes Generals«

⊖ Schwächen

- wohl keine Kampagne zum Start
- Wie fair wird das Bezahlmodell?

lich Solo-Missionen. **Generals 2** startet als reines Multiplayer-Strategiespiel, eine Kampagne wird es anfangs nicht geben – das werden Teile der **C&C**-Community überaus ungern hören. In Stein gemeißelt sei die Solo-Abstinenz aber nicht. »Auch wenn wir uns erst mal auf Multiplayer konzentrieren, haben wir auch den Einzelspieler-Feldzug auf dem Radar, wir wollen ihn definitiv nachliefern«, verspricht van Caneghem. Das heißt dann aber trotzdem, dass Kampagnen-Fans länger auf neues **Generals**-Futter warten müssen als Multiplayer-Freunde, richtig? »Ja, wahrscheinlich.«

Dann also ein reines Multiplayer-**Generals 2**, zumindest zum Start, der laut van Caneghem für »2013« geplant ist. Der Vollständigkeit halber: Auch einen LAN-Modus wird es nicht geben, Gefechte laufen ausschließlich über Electronic Arts' Internet-Server. Von Anfang an soll **Generals 2** drei spielbare Fraktionen bieten. Zwei davon, die EU und die Terror-Armee GLA (Global Liberation Army), hat EA bereits zur Erstkündigung im vorigen November enthüllt, die dritte bleibt weiterhin ein Geheimnis. Wir tippen angesichts der Free2Play-Umstellung verstärkt auf Russland. Denn einerseits sind PC-Spiele im Allgemeinen und Echtzeit-Schlachten im Besonderen zwischen St. Petersburg und Wladiwostok deutlich beliebter als auf dem US-Markt, andererseits feiern Free2Play-Titel in Russland ungeahnte Erfolge, siehe **World of Tanks** und **War-**

face. Es läge also auf der Hand, dass EA mit **Generals 2** auch den russischen Markt anvisiert – und den Osteuropäern als Lockmittel eine eigene Fraktion spendiert.

Bei drei Kriegsparteien soll es laut Jon van Caneghem allerdings nicht bleiben: »Später werden weitere hinzukommen – je nachdem, was die Spieler wollen.« Wie bei Free2Play-Titeln üblich plant EA, **Generals 2** nach dem Start sukzessive auszubauen, neue Fraktionen nachzuliefern – und neue Multiplayer-Modi. »Wir belassen es nicht beim reinen Deathmatch«, verspricht van Caneghem, »sondern haben auch Ideen für kooperative und originelle Spielarten.« Man darf auf »King of the Hill«, »Capture the Nuke« oder Ähnliches hoffen.

Spielerisch soll das Free2Play-**Generals** gleich zum Start alles bieten, was EA ursprünglich angekündigt hat – mal abgesehen von der Kampagne. »Generals 2 wird ein echtes Generals«, versichert uns Jon van Caneghem. »Alles, was wir im vorigen Jahr versprochen haben, wird auch drin sein. Nur eben kostenlos.« So sollen Fans des Vorgängers das Spielprinzip sofort wiedererkennen: »Es gibt Basisbau, Superwaffen und Rohstoff-Ernter – eben alles, was Command & Conquer ausmacht.« Auch die Generals-Fähigkeiten aus dem ersten **C&C Generals** sollen ihre Rückkehr feiern: Im Gefecht sammeln Spieler Erfahrungspunkte, mit denen

sie neue Einheiten oder Spezialangriffe freischalten. Die Schlachten

selbst dürften sich also vertraut spielen, das Drumherum wollen die Entwickler jedoch überarbeiten und erweitern. So planen sie für **Generals 2** eine Online-Plattform, die nicht nur zum Matchmaking und zur Serversuche dient, sondern laut van Caneghem auch »Spielerprofile«, »soziale Elemente« und »umfassende Statistiken« bietet – eine Art **Generals**-Facebook also, vergleichbar mit dem Battlelog von **Battlefield 3**.

Kein Pay2Win, keine Kampagne

Hintergrund Jon van Caneghem



Jon van Caneghem (links) könnte zwar auch als Haardouble für Günther Netzer arbeiten, entwickelt aber lieber Spiele – und zwar schon sehr lange: 1983 gründete der Amerikaner das Studio New World Computing, das 1986 den ersten Teil der von **Ultima** sowie **Dungeons & Dragons** inspirierten Rollenspiel-Serie **Might & Magic** (Mitte) veröffentlichte. 1990 entwickelte van Caneghem mit **King's Bounty** (rechts) den Vorläufer seiner Strategieserie **Heroes of Might & Magic**, deren erster Teil 1995 folgte. Nach der Pleite von New World Computing und diversen anderen Stationen hob van Caneghem anno 2006 den Publisher Trion Worlds (**End of Nations**) aus der Taufe, verließ das Unternehmen aber schon drei Jahre später. Seitdem betreut er beim EA-Tochterstudio Bioware Victory die Marke **Command & Conquer** und deren künftigen Online-Fokus als Entwicklungsleiter.



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

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 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 Edinger

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 %.

Apropos: **Generals 2** basiert auch auf demselben Technikgerüst wie **Battlefield 3**, der Frostbite-2-Engine, die zerstörbare Objekte und einen für ein Strategiespiel ungewöhnlich hohen Detailgrad erlauben soll. Das Battlelog lagert der Multiplayer-Shooter in den Internet-Browser aus, über den man offene Partien sucht und das Spiel auch star-

tet. Wird das bei **Generals 2** ebenfalls so funktionieren? »Wir experimentieren derzeit noch mit Lösungen im Browser und im Spiel«, sagt van Caneghem: »Noch haben wir uns für keine Variante entschieden.«

In **Battlefield 3** steigen Spieler zudem partienerübergreifend im Level auf und schalten so unter anderem zusätzliche Waffen und Upgrades frei. Das wäre auch in **Generals 2** denkbar, man könnte neue Einheiten und Spezialangriffe verdienen. Oder – wie im eingestampften **Company of Heroes Online** – Einheiten-Upgrades, mit denen man bestimmte Truppengattungen aufmotzt. Wer Infanterie bevorzugt, könnte dann die Kampfkraft seiner Soldaten stärken, Panzerliebhaber rüsten ihre Kettenkolosse auf. In **Company of Heroes Online** musste zudem jeder Spieler bei der Profilerstellung eine Charakterklasse wählen – etwa einen Offensiv- oder Defensiv-Spezialisten. Der General lernte dann über einen Talentbaum neue Fähigkeiten und ließ sich spezialisieren. Auch das könnte Electronic Arts problemlos auf **C&C Generals 2** übertragen.

Gut, all das ist Spekulation, böte aber einen Bezahlhebel für EA. So könnte der Echtgeld-Shop Erfahrungs-Booster verkaufen, dank derer man schneller durch die Rangstufen klettert. Oder kosmetische Items, mit denen man seine Armee aufpeppen kann. Dass die Entwickler einzelne Fraktionen als Bezahlhalte anbieten, glauben wir hingegen nicht. Denn das hat **Age of Empires Online** versucht – und musste jüngst zurückrudern, weil sich die Spieler beschwerten. Nun sind alle Völker auch mit Spielgeld freischaltbar. Darauf angesprochen sagt van Caneghem: »Wir haben unsere Konkurrenz natürlich beobachtet, um aus ihren Fehlern zu lernen.« Wir wollen's ihm mal glauben.

Das Free2Play-**Generals** soll laut van Caneghem erst der Anfang sein: »Wir planen, das komplette Command-&-Conquer-Universum online abzubilden, neben **Generals** natürlich auch die Tiberium-Serie.« Letztere hat bereits das Browserspiel **C&C: Tiberium Alliances** hervorgebracht, weitere Titel sollen folgen. Vermischen möchte van Caneghem die **C&C**-Unterszenarien aber nicht. Die Frage, ob GDI, Nod oder Scrin-Aliens auf den **Generals**-Schlachtfeldern gegen EU, GLA und Vielleicht-Russen antreten könnten, verneint er: »Das Tiberium-Universum soll eigenständig bleiben und auch eigenständige Spiele hervorbringen. Die werden allerdings über dieselbe Internet-Plattform laufen wie **Generals 2**, sodass wir künftig alle C&C-Titel über einen Online-Dienst miteinander verbinden.« Eine Art BattleNet also, alleine für **Command & Conquer**.

Als wir nachhaken, ob das auch für Konsolen- und Handyspiele gilt, druckst van Caneghem herum: »Dazu gibt's derzeit nichts zu sagen.« Gut möglich also, dass Electronic Arts die nach wie vor strahlkräftige Marke **C&C** bald auch auf Konsolen und Smartphones bringt. Electronic Arts hat für **Command**



Der Online-Umsturz

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamstar.de

Dass **Generals 2** Free2Play wird, hätte mich eigentlich nicht überraschen dürfen. Denn Electronic Arts hat seinen Wandel zum reinen Online-Hersteller deutlich angekündigt und jüngst bereits **Star Wars: The Old Republic** auf ein Kostenlos-Geschäftsmodell umgestellt. Ich gehe zudem fest davon aus, dass auch **Battlefield 4** ein Free2Play-Titel wird. Denn EA hat für den Umschwung eindeutig wirtschaftliche Gründe. Im letzten Vierteljahr sank der Gewinn des Publishers um 33 Prozent auf rund 43 Millionen Euro. Der Umsatzverlust betrug hingegen nur zwei Prozent, vor allem dank des starken Digitalmarkts (Origin, **Battlefield 3** Premium & Co.) Kein Wunder also, dass sich das Unternehmen mehr und mehr Richtung Online orientiert, zumal die Chefetage neidisch auf die Millioneneinnahmen von Free2Play-Newcomern wie Wargaming.net (**World of Tanks**) schielen dürfte.

Der Free2Play-Umsturz bei **Generals 2** hätte mich also nicht überraschen dürfen – hat er aber doch. Nach der Ankündigung im November hatten Fans und Presse nun mal mit einem klassischen Strategiespiel gerechnet, zumal EA mit der Frostbite-2-Engine ein bekanntes und nicht ganz billiges Grafikgerüst verwendet. Doch der Free2Play-Markt erlebt gerade einen Wandel: Wo zuvor keineswegs hässliche, zumindest aber technisch simplere Spiele wie **Runes of Magic** oder **World of Tanks** dominierten, erwarten uns in Zukunft vermehrt Hochglanz-Titel – **Cryteks Warface** ist das beste Beispiel. Free2Play ist kein Siegel für hastig produzierte Abzock-Ware, sondern drängt mit Macht in den Kernmarkt.

Dementsprechend muss ich auch anerkennen, wie viel Mühe Electronic Arts in **Generals 2** investiert: Die Entwickler stricken keinen simplen Online-Abklatsch, sondern ein Strategiespektakel, das sich vor klassischer Konkurrenz à la **Starcraft 2** nicht verstecken muss. Und das all das erben soll, wofür ich schon das erste **Generals** geliebt und nächtelang gespielt habe – zumindest im Multiplayer-Modus. Denn Online-Fokus bedeutet zwangsläufig auch Multiplayer-Fokus. Ich bin gespannt, ob die Entwickler wirklich eine vollwertige Kampagne nachliefern – oder mich à la **Age of Empires Online** mit belanglosen Szenarios ohne großen Story-Zusammenhang abspeisen. Außerdem bin ich gespannt, wie fair EA denn nun das Bezahlmodell gestalten wird. Denn ein **Generals 2**, in dem ich Einheiten oder Upgrades gegen Echtgeld kaufen kann/muss – das wäre kein echtes **Generals** mehr.

& **Conquer** also große Pläne, vor allem online. Besteht da überhaupt die Chance, dass die Serie jemals wieder normale Verkaufsspiele hervorbringt? »Wir verstehen, dass sich viele unserer Fans klassische Strategietitel wünschen«, sagt van Caneghem, »und wir wollen natürlich nicht ausschließen, dass wir in Zukunft wieder welche entwickeln.« Ein klares »Ja« klingt anders. **GR**

Free2Play-Konkurrenz

Echtzeit-Schlachten auf Free2Play-Basis sind keine neue Idee, daran versuchen sich auch andere Entwickler. Wir stellen einen gescheiterten, einen gegenwärtigen und einen künftigen **C&C**-Rivalen vor.



Company of Heroes Online: Der Free2Play-Ableger der Strategieserie wurde Mitte 2011 eingestampft – mitten im offenen Betatest und im fast fertigen Zustand. Der Entwickler Relic hatte wohl kapiert, dass die wenigsten Spieler für Online-Schlachten bezahlen werden, wenn sie genauso gut das zum Budgetpreis erhältliche, »normale« **Company of Heroes** spielen können.



Age of Empires Online: Zum Start im August 2011 degradiert das Free2Play-Strategiespiel Gratisspieler zu Kunden zweiter Klasse. Denn nur wer 20 Euro in ein Volk investiert, bekommt Zugriff auf die besten Technologien und Einheiten. Das hat der Entwickler Gas Powered Games (**Supreme Commander**) inzwischen geändert, nun lassen sich alle Inhalte mit Spielgeld freischalten.



End of Nations: Ausgerechnet der von Jon van Caneghem mitgegründete Publisher Trion feilt derzeit an einem Free2Play-Titel mit vielversprechendem Konzept. So soll's unter anderem Großschlachten mit bis zu 52 Teilnehmern geben, deren Ergebnisse eine Art Weltkrieg beeinflussen: Fraktionen erobern Provinzen, die Vorteile bringen. Starten soll's noch dieses Jahr.

KRATER

SHADOWS OVER SOLSIDE

A POST-APOCALYPTIC ROLE-PLAYING GAME

COLLECTOR'S EDITION
ENTHÄLT:

- KOMPLETTES SPIEL
- DR. CERBERO SPECIAL CHARACTER PACK
- 40-SEITIGES EXKLUSIVES ARTBOOK „THE ART OF KRATER“
- POSTER

COLLECTOR'S EDITION AB
31. AUGUST IM HANDEL!



www.kratergame.com • www.lace-mamba.com

fatshark



bitsquid



/LaceMambaGlobal



@LaceMambaGlobal

© 2012 Fatshark AB - Fatshark and the Fatshark logo are trademarks of Fatshark Corporation. The stylized Krater logo is a trademark of the Fatshark corporation. All Rights Reserved. NVIDIA and PhysX, both stylized and non-stylized, are trademarks or registered trademarks of NVIDIA Corporation. © 2009 NVIDIA Corporation • Bitsquid and the Bitsquid logo are trademarks of Bitsquid Corporation. © Bitsquid AB. 2012. All Rights Reserved. • ©2011 Valve Corporation. Steamworks and the Steamworks logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. Published under license by Lace Mamba Global Ltd.



⊕ Stärken

- + intuitive Bedienung
- + innovativer Mehrspieler-Teil
- + stimmige Comic-Präsentation

⊖ Schwächen

- Wie komplex ist das Spiel wirklich?

SimCity

EA Origin

Electronic Arts hat im Rahmen der Gamescom nochmals offiziell bestätigt, dass **SimCity** auch für den Mac erscheinen soll. Zudem wird das Programm wie alle neueren EA-Titel nur über die Online-Plattform Origin spielbar sein.

Auf der Gamescom haben wir Maxis' Neustart seiner Städtebau-Simulation erstmals selbst gespielt - und wollten gar nicht mehr aufhören. Von Michael Graf

Angespielt

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Maxis (Die Sims 3: Traumkarrieren, GS 07/10: 80 Punkte)**
Termin: **Februar 2012** Status: **zu 80 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7915

Es endet in einem Inferno. Ein Meteoritenhagel zerbröselt unsere Stadt, entflammte Gebäude krachen zusammen. Schade drum, wir hätten **SimCity** gerne noch weiter gespielt. Doch die (vorprogrammierte) Katastrophe markiert das Ende der spielbaren

Gamescom-Demo. Nichtsdestotrotz dürfen wir auf der Messe endlich selbst Maushand anlegen an **SimCity**, genauer gesagt am Tutorial, das uns die Grundlagen des Städtebaus beibringt. Etwa, dass man Kraftwerke (aber keine Leitungen mehr) bauen muss, um Häuserblocks mit Strom zu versorgen. Oder Wassertürme (aber ebenfalls keine Lei-

tungen mehr), um Häuserblocks mit fließendem Nass zu beliefern. Okay, beides sind keine großen Überraschungen. Einige andere Konzepte haben sich jedoch spürbar geändert, noch dazu gibt's neue Ideen und die Rückkehr einiger altbekannter Elemente (Müll!). Also Vorhang auf für die Wiedergeburt einer Serie, über die wir nach dem

SimCity World



Über das ans Battlelog erinnernde Online-Portal SimCity World sehen wir unter anderem, was andere Spieler gerade so treiben und wie sich die **Rohstoff-Preise** entwickeln. Zudem können wir von Maxis organisierte **Quest-Wettbewerbe** bestreiten, entweder allein oder im Team.

In unserer **Stadt** pulsiert das Leben. Zudem können wir jeden Sim anklicken und so erfahren, was er gerade tut. Oder über uns denkt.



Vor allem nach Sonnenuntergang sorgen aufwändig beleuchtete Spezialgebäude wie dieser **Nachtclub** für ein hübsches Stadtbild.

durchwachsenen **Sim City: Societies** schon fast die Totendecke gebreitet hatten.

Gleich zum Tutorial-Beginn fällt uns auf, wie **SimCity** auf Probleme in der Stadt hinweist: mit Sprechblasen, die über Gebäuden aufpoppen. So bittet uns die Bürgermeisterin, doch endlich mehr Wohngebiete abzustecken. Oder ein Bürger beschwert sich, dass in der Nachbarschaft schon wieder ein Haus brennt. Wie wär's mal mit einer Feuerwache? Der Grafik-, Animations-, und Menüstil erinnert frappierend an **Die Sims 3**. In den Straßen können wir zudem jeden einzelnen Fußgänger und Autofahrer anklicken, um zu erfahren, was er gerade macht («Fährt von der Arbeit nach Hause») – charmant. Die Kamerasteuerung entpuppt sich allerdings noch als gewohnungsbedürftig. Beispielsweise müssen wir die linke Maustaste gedrückt halten, um den Bildausschnitt zu verschieben. Das funktioniert zwar, aber eben ein bisschen umständlich.

Weniger umständlich, sondern vielmehr sehr komfortabel ist, wie uns **SimCity** über die Bürger-Missionen und das durchdachte Interface die Änderungen in der Spielmechanik beibringt. Neu ist beispielsweise, dass wir uns ums Abwasser kümmern müssen. Als sich ein Anwohner über die verstopften Toiletten beschwert, öffnen wir das

Abwasser-Baumenü, und prompt zeigen braune Flecken auf der Karte, wo sich die Brühe sammelt. Als wir eine Pumpe errichten, fangen die Flecken an, dorthin zu wandern – Problem gelöst. Zumindest vorerst, denn die Pumpe erhöht ihrerseits die Umweltverschmutzung, was langfristig den Gesundheitszustand der Einwohner belastet.

Fragen wir doch mal die Bürger

Eine Kläranlage wäre ökologisch vorteilhafter, doch die dürfen wir wie alle fortschrittlicheren Gebäude erst ab einer bestimmten Einwohnerzahl bauen.

Im Gegensatz zum Kultursystem von **Sim City: Societies** legen wir im neuen **SimCity** wieder ganze Wohn-, Gewerbe- und Industriegebiete an. Die Größe der Bauplätze orientiert sich am Verlauf der Straßen, die wir neuerdings wie in einem Malprogramm auch frei »zeichnen« dürfen. Wilde Schlangenkurven kosten zwar massiv Bauplatz, sind aber schnell und einfach verlegt. Ebenfalls neu ist, dass sich die Qualität des Bezirks an der angrenzenden Straße orientiert. Während an vierspurigen Autobahnen



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⁾



CT 18/2012

Der Gamers Dream 4.1 Air führt vor, was mit PC-Technik von der Stange möglich ist, wenn man die Komponenten umsichtig auswählt, auf Details achtet und ein üppiges Budget spendiert.

Gamers Dream Revision 4.1 Air

- Intel Core i5-3570K @ 4200 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- MSI Z77A-GD55
- NVIDIA GTX 670 @ Ultra - silent
- 128GB Samsung SSD 830 Series
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-9F
- 480W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.499,-
oder ab 49,80 €/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 Eiding

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 %.



Eine Bonus-Mission aus der Limited Edition: Der fiese **Dr. Vu** ist auf freiem Fuß und will Chaos in unserer Stadt verbreiten. In der **Superheldenzentrale** trainieren wir Helden, um gegen den Schurken anzutreten.

Mietskasernen und Wuchtfabriken sprießen, schmiegen sich an verträumte Wegchen kleine Einfamilienhäuser und mittelständische Betriebe. Lobenswert: Direkt im Baumenü zeigt **SimCity** an, welche Bezirksart unsere Stadt gerade am dringendsten braucht: Mangelt es an Wohnungen, Geschäften, Industriebetrieben – oder allem gleichzeitig? Neben dem klassischen Bezirkssystem kehrt auch ein Spielelement

aus **SimCity 4** zurück: der Müll. Wir müssen Deponien errichten, um den Abfall unserer Bürger zu entsorgen. Dabei kommt auch das neue Upgrade-System zum Tragen. Anstatt zusätzliche Bauwerke zu errichten, können wir auch bereits errichtete Bauten erweitern. Als etwa die Sims maulen, dass der Müll nicht mehr abtransportiert wird, erweitern wir unsere Deponie einfach um eine zusätzliche Garage, sodass künftig zwei Müllwagen ausrücken statt nur einem. Auch Feuerwachen lassen sich (Bauplatz vorausgesetzt) um weitere Stellplätze und somit Löschzüge ergänzen. Oder um Alarmglocken, die unsere Bürger vor der Brandgefahr warnen und Todesfällen vorbeugen. Ein durchaus cleveres System, weil wir unsere Gebäude so an den aktuellen Bedarf anpassen können, statt sie einfach abzureißen und durch modernere/größere/bessere Bauten zu ersetzen.

Zudem führt uns Maxis auf der Gamescom die Online-Plattform SimCity World, die ans Battlelog von **Battlefield 3** erinnert. Als eine Art **SimCity**-Facebook verknüpft das System Spielerprofile und listet auf, was die eigenen Freunde gerade so treiben. Wenn etwa jemand eine neue Region gegründet hat, darf man in seine Partie mit einsteigen und eine Nachbarstadt gründen. Denn in jedem Landstrich können mehrere Spieler siedeln. Zudem gibt die Plattform eine Marktübersicht über die Rohstoffe von **SimCity**: Welche Ressource bringt gerade viel Geld, welche eher wenig? Daran können sich Bürgermeister bei der Gründung von Städten orientieren. Wenn etwa Öl oder Kohle hoch im Kurs stehen, kann es sich lohnen, beides bevorzugt zu produzieren. Mit dem Geld lassen sich dann andere Ressourcen erwerben, schließlich kann keine Stadt alle Rohstoffe selbst erwirtschaften. Weil Angebot und Nachfrage die Preise bestimmen, ist aber Weitsicht gefragt. Falls plötzlich Hunderte Öl-Metropolen aus dem Online-Boden sprießen, ist mit dem schwarzen Gold bald kein Geld mehr zu machen. Regelmäßig will Maxis über sein Bürgermeister-Facebook

auch Events und Wettbewerbe ausrufen. Beispielsweise könnten die Entwickler alle Spieler weltweit dazu auffordern, innerhalb eines Zeitlimits 10 Millionen Arbeitsplätze zu schaffen. Wenn's den Spielern gelingt, gibt's eine Belohnung – für alle. Oder Maxis lässt in einem Turnier die Regionen gegen-

Stadt mit Internetanschluss

einander antreten: Wer fördert die meiste Kohle? Wer sammelt den meisten Müll? Für die Spieler der Siegerregion winken ebenfalls Belohnungen. Zu guter Letzt verzeichnet **SimCity** die weltweit führenden Städte in Leaderboards, die in mehrere Kategorien à la Bevölkerungsgröße und Rohstoff-Produktion unterteilt sind. Der Online-Fokus hat allerdings einen großen Nachteil: Einen Offline-Modus wird es nicht geben, **SimCity** läuft ausschließlich über die Internet-Server von Electronic Arts. **GR**

Digital Deluxe Version



Neben einer Limited Edition wird Electronic Arts auch die so genannte Digital Deluxe Edition von **SimCity** veröffentlichen. Die nur über Origin als Download erhältliche Spezialversion enthält neben sämtlichen Inhalten der Limited Edition auch je ein deutsches, britisches und französisches Städteset, das bringt markante Gebäude wie das Brandenburger Tor, den Big Ben sowie den Eiffelturm. Preis der Deluxe Edition: 80 Euro.

Lasst mich weiter bauen!

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Nach 15 Minuten Tutorial kann ich freilich noch nicht einschätzen, ob **SimCity** komplex und clever genug ausfällt, um langfristig zu motivieren. Eines kann ich aber schon sagen, nämlich dass ich nach den 15 Minuten Tutorial gerne weitergespielt hätte. Vor allem weil die Städte angenehm lebendig und wuselig wirken. Noch dazu hat Maxis beim Interface ordentlich Hirnschmalz investiert. Stets weiß ich, wo es welches Problem gibt. Wichtig wäre nun aber, dass ich diese Probleme nicht genauso schnell wieder lösen kann. Denn wenn **SimCity** auch im späteren Spielverlauf so flach bliebe wie im Tutorial, wär's ein zweites Societies. Und das braucht niemand.

Potenzial: Sehr gut

Maximale Spieleleistung jetzt auch zum Mitnehmen!



★ GameStar NOTEBOOKS & PCs



- ★ Intel Core i7 3610QM-Prozessor
- ★ NVIDIA GeForce GTX 680M 4 GB
- ★ 8,0 GByte Arbeitsspeicher
- ★ 128 GB SSD & 500 GB HDD
- ★ Blu-ray-Combo-Laufwerk
- ★ 17,3" Full-HD-Display (43,9 cm)

★ GameStar NOTEBOOK ULTRA 17 **NEU**

Unterwegs genauso spielen wie zu Hause - mit dem neuen One GameStar Notebook Ultra 17! Der Core i7 3610QM-Prozessor und die GeForce GTX 680M mit 4,0 GByte beschleunigen alle aktuellen Spiele auch in der nativen Auflösung des 17,3-Zoll-Displays von 1920x1080 Pixeln flüssig. Die Ausstattung mit HDMI, USB 3.0, SSD und Tastaturbeleuchtung ist komplett, Windows 7 Home Premium 64 Bit vorinstalliert.

für nur **€1.799,-**

★ GameStar NOTEBOOK PRO 17 **NEU**

Unglaublich viel Leistung zum kleinen Preis bietet das One GameStar-Notebook Pro 17 mit Core-i7-Vierkerner, 8,0 GByte RAM und GeForce GTX 675M. Dazu gibt's eine 500 GByte große Festplatte, einen DVD-Brenner und HDMI sowie USB 3.0. Das hochwertige 17,3-Zoll-Display ist entspiegelt und löst mit 1920x1080 Pixeln auf. Windows 7 Home Premium 64 Bit ist selbstverständlich auch mit dabei.

für nur **€1.299,-**



- ★ Intel Core i7 3610QM-Prozessor
- ★ NVIDIA GeForce GTX 675M 2 GB
- ★ 8,0 GByte Arbeitsspeicher
- ★ 500 GByte Festplatte
- ★ 17,3" Full-HD-Display (43,9 cm)



★ 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,-**



★ 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 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


- ★ AMD FX 6100-Prozessor
- ★ AMD Radeon HD 7850 1,0 GB **NEU**
- ★ 8,0 GByte Arbeitsspeicher
- ★ 1.000 GByte Festplatte

für nur **€799,-**

Mehr Infos und versandkostenfrei bestellen unter:

www.gamestarpc.de

*GameStar-Notebooks lieferbar ab 07.09.2012.



Ein **Tsunami** verwüstet nicht irgendeine Zufallsküste, sondern entsteht kreisförmig um ein kollabiertes Geothermik-Kraftwerk.

Anno 2070

Die Tiefsee

⊕ Stärken

- + neue Tech-Zivilisationsstufe
- + Unterwassersiedlungen werden noch wichtiger
- + brachiale Tsunamis
- + neue Fahrzeuge, Items, Technologien
- + erstmals vierstufige Produktionskette

⊖ Schwächen

- könnte überkomplex werden

Déjà-vu: Fast genau ein Jahr nach der Hauptspiel-Präsentation sind wir erneut nach Mainz zu Related Designs gereist, um das Addon probezuspielen. Und wurden erschlagen. Vom Spiel, nicht von den Entwicklern. Von Martin Deppe

Angespielt

Genre: **Aufbauspiel-Addon** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Related Designs (Anno 2070, GS 01/12: 90 Punkte)**
Termin: **4.10.2012** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7872

Auf DVD: Preview-Video

Mit leisem Surren steigt unser Glaskubus nach oben Richtung Oberfläche. Heraus aus der etwas stickigen Luft in der Tiefe, in die wir vor ein paar Minuten mit unserem Gefährt eingetaucht sind. Vorbei an mehreren Schichten turbulenten Lebens geht die Fahrt, bis wir unser Ziel erreichen. Die Türen gleiten auseinander, wir schreiten hindurch. Schon praktisch, dass uns der Aufzug direkt aus der Tiefgarage ins Penthouse von Related Designs bringt, in den vierten Stock einer wuseligen Einkaufspassage mitten in Mainz.

Wir dürfen allerdings auch keine Zeit verlieren. Unser Volk braucht uns! Ungeduldig lauschen wir einer kurzen Antrittsrede von

Related- und Ubisoft-Mitarbeitern, die uns kurz die Ausrichtung des **Anno 2070-Addons Die Tiefsee** erläutern: Forscher Hiro Ebashi-San (das ist der Techno-Typ, der schon in **Anno 2070** tief im Meer seinen Experimenten nachging) habe im Ebashi-Graben eine merkwürdige Technologie entdeckt, ein geothermisches Kraftwerk. Das können die **Anno**-Bewohner jetzt zwar prima nutzen, es berge aber auch Gefahren und so. All das werde in einem storybasierten Szenario-Kapitel mit fünf Missionen inszeniert.

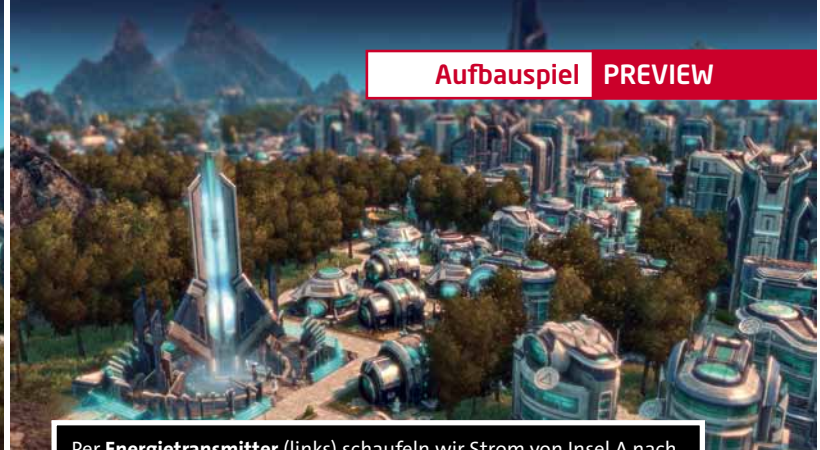
Schön und gut, aber wir wollen spielen! Dürfen wir. Doch schon nach ein paar Klicks in der vorbereiteten Spielwelt hassen wir die Entwickler: Auf den drei besiedelten Inseln plus Tiefsee-Dorf funktioniert ja gar nichts! Auf dem einen Eiland fehlt Energie,

auf dem zweiten sind Essen und Getränke knapp, auf dem dritten das Baumaterial. Dabei wollen wir doch möglichst schnell die größte Neuerung im **Tiefsee**-Addon kennenlernen: die Genies. Denn diese dritte Stufe der Tech-Fraktion soll uns ganz neue Baumöglichkeiten eröffnen. Immerhin ist die Hauptinsel schon gut bevölkert, wir müssen »nur« die Bedürfnisse der Forscher-Vorstufe erfüllen und genug Baulizenzen beschaffen (durch großzügigen Neubau von Tech-Wohnhäusern) sowie eben Baumaterial.

Wir sind erschlagen. Zugegeben, wir haben **Anno 2070** lange nicht mehr gespielt, schließlich sind wir noch keine Rentner mit Zeitüberschuss, sondern mitten im Arbeitsleben. Das rächt sich jetzt allerdings: Die erste halbe Stunde geht drauf, um halb-



Die Genies bekommen natürlich eigene **Wohnhäuser**. Und die Techs endlich ihr eigenes Monument, hier in der Hintergrund-Mitte.

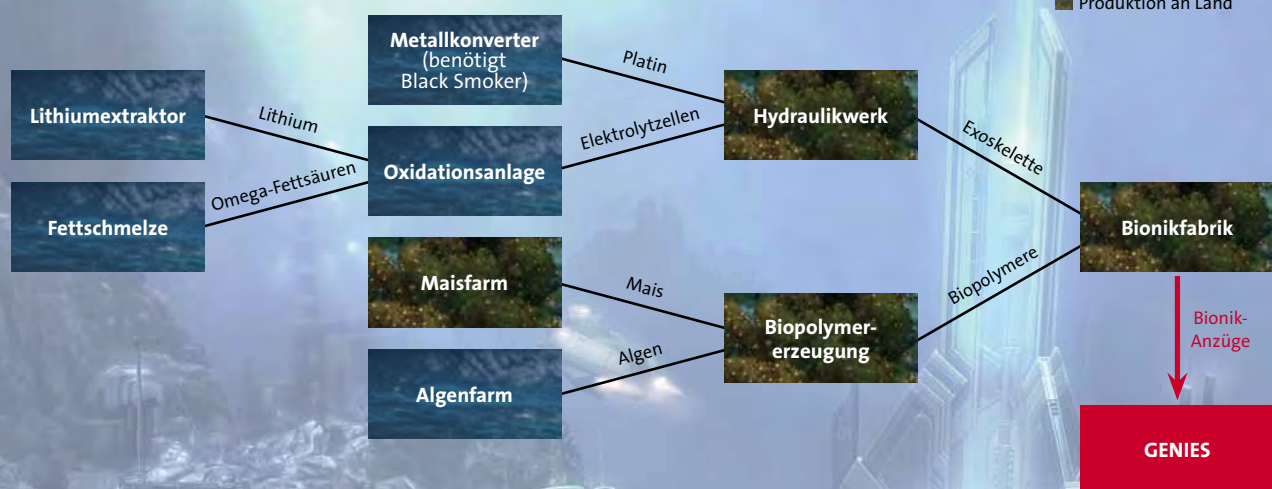


Aufbauspiel **PREVIEW**

Per **Energietransmitter** (links) schaufeln wir Strom von Insel A nach Insel B, um Energie-Defizite und -Überschüsse auszugleichen.

Die längste Anno-Produktionskette aller Zeiten

In vier Stufen zum Bionik-Anzug – so geht's



wegs alles auf die Kette zu bekommen, wo- für wir in unserer **2070**-Hochphase vermut- lich fünf Minuten und fünf Prozent der Klicks benötigt hätten. Nach langer Absti- nenz merkt man noch mal auf die harte Tour, wie komplex **Anno 2070** wirklich ist. Und da soll jetzt noch mal ein großer Bat- zen obendrauf kommen? Wird eine Partie **Anno** dann zum Vollzeitjob?

Aber so langsam flutscht es. Baulizenzen? Check! Futter, Getränke? Check! Extra- Stadtzentrum, Labor? Check! Baumaterial? Check! Und dann tauchen sie auf: Die ers- ten Genie-Bauten entstehen aus den For- scher-Häusern, das Tech-Bau- menü unten rechts kriegt einen dritten Reiter, der Re- dakteur feuchte Augen und Hände. So viele Möglichkeiten, so viele Chancen, so viele ... Bedürfnisse! Verflucht, hört das denn nie auf? Nein, hört es nicht. Im Gegenteil, es wird noch schlimmer. Und das ist gut so: Denn mit den Genies bekommen wir unter ande- rem erstmals eine vierstufige Produktions- kette vorgesetzt. Vier! Stufig! Das heißt, dass wir zum Herstellen von Bionik-Anzü- gen für die Genies neun unterschiedliche Produktionsstätten errichten müssen, fünf unter Wasser, vier an Land. Allerdings sei dazugesagt, dass die aufwändigen Bionik-

Anzüge kein Zwang sind. Wer die Produkti- onskette nicht ausrollen mag, muss es nicht. Denn die neuen Errungenschaften der Genies sind auch ohne die Anzüge er- reichbar, bis hin zum eigenen Monument.

Moment, Monument? Richtig. Wie die bei- den anderen Parteien (Ecos, Tycoons) krie- gen die Techs endlich einen eigenen Pracht- bau. Der verschlingt ebenfalls Unsummen an Ressourcen und muss mehrstufig errich- tet werden, bringt aber einen formidablen Vorteil. Wer so ein Teil auf einer Insel hat, braucht hier nämlich keine Stadtzentren mehr. Zum Selberbauen reicht unsere gut

zweistündige Probepartie natürlich nicht, daher interessieren uns die ande-

ren Neuerungen der Genies. Zum Beispiel der Energietransmitter, den wir schon mit einer überschaubaren Menge an Genies er- richten dürfen. Idealerweise gleich mehr- fach, denn von den rotierenden Dingen sollte je eins auf jeder Insel stehen. Ein Klick darauf, und wir lösen mit einem Schlag das Strom-Dauerproblem unseres größten Ei- lands. Ein Schieberegler öffnet sich, wir kli- cken auf Haupt- und Zweitinsel (die hat Stromüberschuss ohne Ende) und verschie- ben den Regler, um den Saft auf unsere Hauptinsel zu lenken. Hier könnten wir die

Kraftwerke eigentlich abreißen, aber man weiß ja nie, ob nicht irgendein Gegner den Transmitter ins Visier nimmt ...

Bleiben wir bei der Energie. Mit dem vorhin erwähnten geothermischen Kraftwerk kön- nen wir unter Wasser jede Menge Energie erzeugen (und per Transmitter »verschic- ken«, denn das Tausendsassa-Teil funkzio- niert auch unter der Oberfläche). Allerdings zu einem hohen Preis, wenn's ganz schlecht läuft. Wie sein Atomkraftwerk-Kumpel kann das geothermische Kraftwerk nämlich hops- gehen – und einen Tsumani auslösen. Mit realistischen Folgen: Wir bekommen eine Spielszene gezeigt, in der sich der Tsunami vor einer Küstenstadt bildet, auf sie zurast und mehrere Gebäudereihen an der flachen Küste zerfallen lässt, während benachbarte Bauten verschont bleiben, weil sie hinter ei- ner breiten Klippe geschützt sind. Das über- schwemmte Gebiet bleibt zudem eine Weile unbebaubar, das Wasser muss sich erst zu- rückziehen. Schiffe in Küstennähe haben ebenfalls schlechte Karten, während ihre Kollegen auf hoher See sowie getauchte U- Boote höchstens sanft vibrieren.

Theoretisch lässt sich ein geothermisches Kraftwerk prima zum Gegner-Piesacken einsetzen: Dem Feind eins in Inselnähe set- zen, völlig überlasten und ... ab dafür. Aller- dings sollte man auch genau darauf achten, dass keine eigenen Inseln von der Flutwelle

Auf Biotech-Schnickschnack fahren die Genies ab

Zwei Unterwasserneuerungen: Links im glühenden Graben steckt das **Geothermische Kraftwerk**, rechts schwebt das Fracht-Tauchboot **Sisyphos**.



Schwämme und **Korallen** brauchen viel Platz zum Anbau.



erwischt werden, denn das Programm berechnet sie korrekt kreisförmig, ausgehend vom havarierten Kraftwerk. Wer hingegen auf Sicherheit setzt, der kann das Katastrophenpotenzial durch Technologie herunterschrauben, indem er beispielsweise einen »seismischen Druckgenerator« entwickelt und ins Kraftwerk einpflanzt. Übrigens nur eines von über 100 neuen Technik-Gimmicks, die wir erforschen können. Wir bleiben mal getaucht: Schon beim Optimieren unserer Unterwassersiedlung merken wir, dass der bebaubare Meeresgrund jetzt viel großzügiger bemessen ist, weil statt schmaler Plateaus größere Flächen bereitstehen, die wir aber auch dringend brauchen, denn wir müssen auch großflächiger bauen. Der neue Korallenbrüter etwa benötigt wie eine Farm an Land Zusatzfelder, und

die Schwammproduktion erfordert ebenfalls eine Extraportion Bauplatz. Wofür wir das Zeug benötigen? Aus den Korallenextrakten sowie auf Genfarmen gewonnenen Enzymen werden Immunpräparate, aus Schwämmen später Neuro-Implantate.

Denn auf solch biotechnologischen Schnickschnack fahren die Genies

total ab. Die rohstoffreichen Black Smoker, also die »qualmenden« Thermalquellen, hat Related Designs ebenfalls aufgewertet. Hier können wir jetzt Lithium gewinnen, das wir bisher nur aus Salzseen bekamen, und mit einem Metallkonverter lässt sich sogar Platin aus den Unterwasser-Rauchern zerren.

Passend mit der Unterwasser-Aufwertung gibt's ein weiteres U-Boot. Die Sisyphos ist als Fracht-Tauchboot konzipiert und fasst so

viel Ladung wie ihr Überwasser-Pendant. Zum Warentransport darf das Teil sogar permanent getaucht bleiben, denn neuerdings können wir Unterwasser-Kontore direkt ansteuern, müssen also nicht mehr den Gebäudeteil an der Oberfläche anfahren. Klingt simpel, ist aber prima geeignet, um etwa piratenverseuchte Gewässer zwischen zwei Unterwassersiedlungen einfach zu unterlaufen. Wer lieber auf Konfrontation setzt, der kann mit **Die Tiefsee** aufrüsten: Die neue Verteidigungsplattform schützt Unterwasser-Siedlungen gegen Luftangriffe. Es soll auch Seeminen geben und einen Raketenschild à la George W. Bush, gegen missliebige Demonstranten eine Anti-Protest-Einheit. Dazu kommt das Atlas-Trägerschiff, das angeschlagene Boote repariert und Flieger auftankt, was endlich Luftangriffe über große Distanzen erlaubt. Als wir wieder in den Aufzug steigen, brummt uns der Kopf. Ein paar Neuro-Implantate wären jetzt nicht schlecht. Martin Deppe / **DM**

Schiffe in Küstennähe haben ganz schlechte Karten

Anno Online

Auf der Gamescom hat Ubisoft den im Browser spielbaren Free2Play-Ableger **Anno Online** angekündigt. Wie bei der Hauptreihe dreht sich alles um die Erschaffung einer blühenden Metropole, eine florierende Wirtschaft und die Bedürfnisse der Bevölkerung. Hierfür sollen mehr als 120 Gebäude zur Verfügung stehen, zudem dürfen wir mit anderen Spielern Handel treiben. Für die Entwicklung zeichnet nicht das **Anno**-Studio Related Designs verantwortlich, sondern Blue Byte (**Die Siedler**). **Anno Online** soll bereits im Herbst starten.



Mehr Meer

Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Es sind keine bahnbrechenden Neuerungen, die das Addon bringt. Das hat es aber auch gar nicht nötig, denn Anno 2070 war schon bahnbrechend genug. Und genau hier setzt Die Tiefsee an: sinnvoll erweitern, statt krampfhaft auf PR-taugliche Neuerungen zu setzen, die das Gesamtwerk verwässern. So bekomme ich eine weitere fordernde Zivilisationsstufe, die mir Vorteile, aber auch neue Aufgaben verschafft. Beide zwingen mich mehr als zuvor in die Unterwasserwelt. Gleichzeitig kriege ich neue Werkzeuge, um die Tiefsee zu nutzen. So wirkt keine Neuerung aufgesetzt, alle scheinen erneut sehr gut verzahnt zu sein. Kurzum: Mit dem Addon wird Anno 2070 endgültig zum Komplexitäts-Meister und Zeitfresser erster Kajüte.

Potenzial: Ausgezeichnet

ONLINE BESTELLEN

VERSANDKOSTENFREI IN UNSEREN FILIALEN ABHOLEN!

WWW.KMCOMPUTER.DE

**K&M
COMPUTER**

günstig. gut beraten.

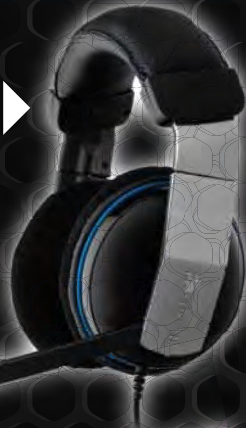
Eine Marke der K&M Elektronik AG!

Art-Nr: 33300

GAMING HEADSET

CORSAIR VENGEANCE 1500
DOLBY SURROUND 7.1

74,-*



Art-Nr: 33707

GAMING TASTATUR

CORSAIR VENGEANCE K90

105,-*



Art-Nr: 33171

ULTIMATIVER GAMER PC

K&M GAMER G4

CORE I5 / 4x 3.30GHZ

2000GB HDD | 8GB RAM

GEFORCE GTX570 GRAFIK

799,-*



Mit Windows 7
Home Premium

879,-*

60.96cm (24") LED-BACKLIGHT FULL HD MONITOR

ASUS VE248H | Art-Nr: 30615



FULLHD

2MS REAKTIONSZEIT

HDMI, DVI-D, VGA



159,-*

IDEALE GAMING MAUS

Revoltac FightMouse Elite | Art-Nr: 30189

5040 DPI

USB 2.0



27,-*

BRILLIANTE GRAFIK

Palit GTX680 JetStream | Art-Nr: 35834



2x DVI, HDMI, DP

PCI-E 3.0

479,-*

PC SERVICE

FÜR COMPUTER & NOTEBOOKS

Unsere Filialtechniker
helfen Ihnen gerne weiter!

33 X IN DEUTSCHLAND

2x STUTTGART

3x BERLIN

2x HAMBURG

KÖLN

MÜNCHEN

LEIPZIG

NÜRNBERG

BREMEN

UND MEHR



K&M Computer auf Facebook
facebook.com/kmcomputer

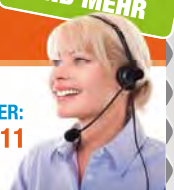


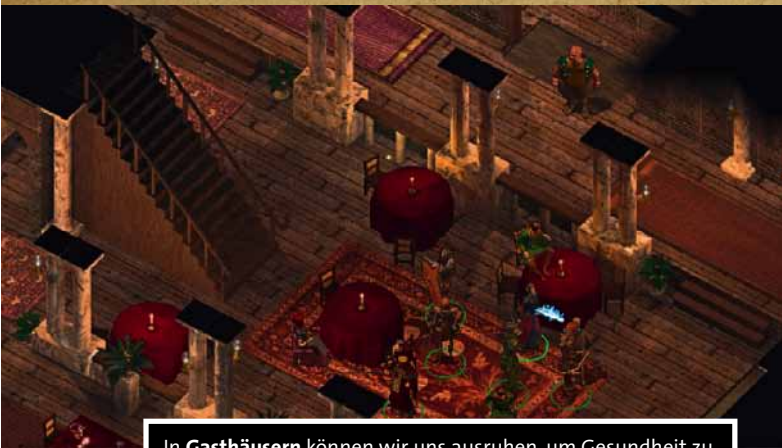
K&M Computer auf Google+
gplus.to/kmcomputer

K&M ELEKTRONIK AG - BLUMENSTR. 21 - 71106 MAGSTADT

* Alle Preise in Euro inkl. MwSt vom 14.08.2012. Keine Mitnahmegarantie. Irrtum und Änderungen vorbehalten.
Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung. Abb. ähnlich. Nur solange der Vorrat reicht!

TELEFONISCH UNTER:
07159 / 943-111





In **Gasthäusern** können wir uns ausruhen, um Gesundheit zu regenerieren und verbrauchte Zauber wiederherzustellen.



Hier ist die Welt noch in Ordnung. In **Kerzenburg** lernen wir die Grundfunktionen des Spiels kennen.

Baldur's Gate Enhanced Edition

Eines der besten Rollenspiele aller Zeiten kehrt zurück. 14 Jahre nach der Erstveröffentlichung erwartet uns mit der Baldur's Gate: Enhanced Edition die Neuauflage des Abenteuer-Klassikers von Bioware. Von Florian Heider

Angespielt

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Atari** Entwickler: **Overhaul Games (MDK 2 HD, nicht getestet)**
Termin: **18. September 2012** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/8047

Wir springen zurück in die zweite Hälfte der 90er-Jahre und werfen einen Blick auf ein junges Entwicklerstudio namens Bioware. Die Spieleschmiede hat sich bereits mit ihrem ersten Titel **Shattered Steel** (einer Mech-Simulation) einen Namen gemacht und präsentiert dem Branchen-Riesen Interplay (Insolvenz 2004) eine Demo zu einem neuen Rollenspiel-Projekt namens »Battleground: Infinity«. Der Publisher zeigt Interesse, empfiehlt Bioware jedoch, die

Rollenspiel-Fans weltweit sichert: **Baldur's Gate**. Seit ein paar Monaten arbeitet nun Overhaul Games (**MDK 2 HD**) an einer Neuauflage des Klassikers. Dabei haben die Entwickler über 400 kleinere und größere Veränderungen vorgenommen. Ob die sinnvoll sind, haben wir bereits geprüft – und zwar anhand einer unfertigen Betaversion der **Baldur's Gate: Enhanced Edition**, die wir ausgiebig gespielt haben und deren PC-Version am 18. September für 20 US-Dollar erscheinen soll. Zudem kommt das Remake auch für iOS- und Android-Tablets, im Mehrspieler-Modus wird man plattformübergreifend abenteuernd können – dazu gleich mehr.

Die Handlung sei an dieser Stelle nur kurz angerissen: Unser Held wächst als Waisenkind friedlich bei seinem Ziehvater und Mentor Gorion in der Klosterfestung Kerzenburg auf. Eines Tages drängt uns der alte Mann plötzlich dazu, die eigenen vier Wände schnellstmöglich zu verlassen und mit ihm in einer Nacht- und Nebelaktion nach Baldur's Gate, der wichtigsten Stadt der Schwertküste, zu eilen, da er um unsere Sicherheit fürchtet. Während

des Nachtmarschs geraten wir in einen Hinterhalt. Gorion verschafft uns genügend Zeit zur Flucht, stirbt jedoch im Kampf gegen den Todesritter Sarad. Kurz darauf stellt sich heraus, dass der Anschlag nicht unserem Mentor galt, sondern uns selbst! Im Laufe des Abenteuers gehen wir der Verschwörung nach, werden immer tiefer in die politischen Ereignisse und Intrigen der Schwertküste verwickelt und scharen bis zu fünf kampfkraftige Begleiter um uns.

Bei den Kameraden zeigt sich eine von Biowares großen Stärken: die Dialoge. Mehr als alles andere zaubern sie Leben in die Charaktere und lassen sie einzigartig wirken. Da gibt es zum Beispiel den Waldläufer und Fan-Liebling Minsk. Muskelbepackt und Zweihänder schwingend wirkt er auf den

ersten Blick wie eine Klischeefigur aus dem Fantasy-Lehrbuch. Wäre da nicht sein Begleiter Boo, der von Minsk

in allen Lebenslagen um Rat gefragt wird. Doch bei Boo handelt es sich um ... einen Hamster! Das kleine Fellknäuel findet ganz bequem im Inventar Platz und quietscht, wenn man es bewegen will. Das mag auf

⊕ Stärken

- + riesiger Umfang
- + taktische Kämpfe
- + interessante Charaktere

⊖ Schwächen

- veraltete Technik
- derzeit noch viele Bugs

Dungeons & Dragons-Lizenz in das Spiel einzubinden. Im Jahr 1998 ist es dann endlich soweit; Interplay veröffentlicht das Rollenspiel. Allerdings trägt es nicht mehr seinen ursprünglichen Namen, sondern einen, mit dem es in die Geschichte der Computerspiele eingehen und sich einen Platz in den Herzen der

Was macht der Hamster im Inventar?

Die neue Begleiterin Neera ist eine **Hasardeurin**, deren Zauber zufallsgenerierte Nebenwirkungen entfesseln können.

Schlösserknacken investieren. Und Magier pauken natürlich allerlei Hexereien. Das Charactersystem basiert dabei noch auf dem klassischen **Dungeons & Dragons**-Regelwerk der zweiten Edition, nicht auf den unter Fans beliebteren Fassungen 3.0 sowie 3.5 oder gar der aktuellen vierten Version.

Natürlich treffen wir auf unserer Reise jede Menge Gegner, und auch wenn **Baldur's Gate** optisch auf den ersten Blick an **Diablo** erinnert, so gestalten sich die Kämpfe wesentlich taktischer. Ähnlich wie im geistigen Nachfolger **Dragon Age: Origins** können (und sollten!) wir die Gefechte pausieren, um unsere Recken gemäß ihrer Fähigkeiten und Klassen klug zu positionieren sowie Magieangriffe und Ähnliches vorzubereiten. Geraten wir beispielsweise in einen Hinterhalt, ist es ratsam, den Kampf per Tastendruck zu unterbrechen, etwaige Verwundete erst mal von der Frontlinie zurückzuziehen und durch ihre Kameraden zu ersetzen. In den hinteren Reihen wartet bereits unser Kleriker auf die Verletzten, während der Magier neben ihm die vorderen Teammitglieder mit Feuerbällen unterstützt. Wer hier also mit Bedacht vorgeht, hat wesentlich bessere Chancen auf den Sieg.

War das Original im Umfang schon riesig, legt Overhaul Games noch eine Schippe drauf. Durch neue Charaktere und Gebiete (mehr dazu im Kasten rechts) soll sich die

den ersten Blick skurril wirken, fügt sich aber perfekt in die Spielwelt ein und sorgt oben- und unten für erinnerungswürdige Momente.

Doch bevor wir überhaupt loslegen können, müssen wir zuerst einmal einen Charakter erstellen. Im (derzeit noch recht komfortablen) Menü stehen uns sieben Rassen wie Mensch, Elf, Gnom oder Halb-Ork zur Verfügung. Bei den Klassen dürfen wir aus elf Formhelden wählen oder aber diverse

Mischklassen belegen. Wem also nicht der Sinn nach einem schnöden Otto-Normal-Magier steht, der darf wahlweise auch mit einem Kampfkleriker in die Schlacht ziehen.

Abhängig von der Klasse ändert sich auch der Pool an Fertigkeiten, die uns daraufhin zur Wahl stehen. Krieger entscheiden sich beispielsweise, ob sie besser mit Langschwert oder Zweihänder umgehen können, wohingegen Diebe zusätzlich Punkte in Taschendiebstahl, Fallen entschärfen oder

LC-POWER

www.lc-power.com

FORTRESS_X

GAMING 973W

- 2x USB 3.0 / 1x USB 2.0 / HD Audio
- Hot-Swap-HDD-Docking-Station
- schraubenlose Montage aller HDDs & ODDs
- Gehäuse innen schwarz lackiert
- Vorrichtung für Wasserkühlung
- Einbaurahmen für 2,5"/3,5"-HDDs demontierbar
- Lüftersteuerung
- inkl. diversen Staubfiltern
- Netzteil unten montierbar
- Kabel- & Thermal-Management
- bis zu vier Grafikkarten verbaubar

Auch erhältlich: Gaming 973B in schwarz



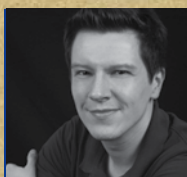
LC-Power-Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel!



Die handgezeichneten **Landschaften** sind auch heute noch hübsch anzuschauen.



Haben wir einen Feind erst mit unserer gesamten Gruppe **umstellt**, ist sein Schicksal meist besiegelt.



Klassiker im alten Gewand

Florian Heider
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Die Baldur's Gate: Enhanced Edition wird viele Käufer finden, das ist so sicher wie das Amen in der Kirche. Und das nicht ohne Grund: Die Spielmechanik wirkt auch 2012 keineswegs überholt, sondern im Gegenteil! Sie fesselt durch heute fast schon ungewöhnliche Spieltiefe. Und die witzigen Wortgefechte zwischen den Party-Mitgliedern sorgen nach wie vor für lächelnde Fans. Auch wenn die wohl als einzige über die altbackene Optik hinweg sehen werden.

Potenzial: Sehr gut

Spielzeit um rund 18 Stunden zum Original (100 Stunden) erhöhen. Zudem bietet **Baldur's Gate: Enhanced Edition** nicht nur zusätzliche Zwischensequenzen, sondern modernisiert auch die alten. Statt der mittlerweile doch arg in die Jahre gekommenen Render-Filmchen setzt die Neuauflage auf handgemalte, animierte Szenen, die den weiteren Verlauf der Story untermalen.

Großes Augenmerk wurde auch auf die Verbesserung des Koop-Modus gelegt. Dieser enthält nun nicht nur eine neue Matchmaking-Funktion, sondern bietet auch eine besondere Möglichkeit: Wir können uns nun nicht mehr nur mit anderen Besitzern einer

PC-Version ins Abenteuer stürzen, sondern auch plattformübergreifend mit iPad-, Mac- und Android-Nutzern – eine tolle Idee! Denn im ursprünglichen **Baldur's Gate** erwiesen sich die Koop-Gefechte, in denen jeder Held einen Charakter übernimmt, als nahezu unspielbar verbuggt. Ob's in der **Enhanced Edition** besser funktioniert, konnten wir allerdings noch nicht überprüfen.

Im grafischen Bereich erlaubt **Baldur's Gate: Enhanced Edition** nun auch höhere und erstmalig Breitbild-Auflösungen sowie stufenloses Zoomen. Doch um eins vorweg zu nehmen: Dem Spiel sieht man sein Alter trotzdem an jeder Ecke und in jedem Detail an. Fans des Klassikers werden ob der höher aufgelösten Originalpixel zwar ein nostalgisches Kribbeln verspüren, ein neues Grafikgerüst hätten wir uns allerdings dennoch gewünscht. Denn so gut uns die Idee einer Neuauflage gefällt: Höhere Auflösungen können wir auch per Mod haben, dafür braucht's kein Remake für 20 Dollar.

Schön hingegen ist, dass die **Enhanced Edition** auch das Addon **Legenden der Schwertküste** (Spielzeit: 20 bis 30 Stunden) enthält und dieses nicht – wie man vermuten könnte – erst durch einen kostenpflichtigen DLC nachgereicht wird. Was nicht heißt, dass die Entwickler keine DLCs planen, via Twitter-Posting hat der Lead Designer Trent Oster bereits Extra-Downloads angekündigt. Die sollen aber Quest-Episoden nachliefern und nicht nur den »Pelzigen Ohrring +3«.

Allerdings: In der von uns angespielten Beta-Version kam es hin und wieder zu teils derben Bugs. So stürzte das Spiel beispielsweise immer ab, wenn wir das Tutorial starten wollten. Außerdem ließ sich eine Quest trotz erledigter Aufgabe nicht abschließen.

Jedes Gruppenmitglied verfügt über ein eigenes **Inventar**, kann allerdings nur ein begrenztes Gewicht tragen.



ßen. Wir sind jedoch optimistisch, dass Overhaul Games die Fehler der Betaversion bis zur Veröffentlichung im Herbst noch in den Griff bekommt und ein bugfreies Spielerlebnis bieten wird. Fans können sich übrigens gleich doppelt freuen, denn die nächste Neuauflage steht auch schon fest: 2013 wollen die Entwickler die **Enhanced Edition** von **Baldur's Gate 2** inklusive des Addons **Thron des Bhaal** nachschieben. **FH**

Die Ergänzungen



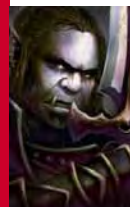
Im alleine lauffähigen Abenteuer **The Black Pits** erstellen wir eine Helden-truppe und versuchen, 15 immer härtere Arena-Kämpfe zu überstehen. Geschätzte Spielzeit: sechs Stunden.



Rasaad, der Calishite-Mönch, stößt als neuer, spielbarer Charakter dazu. Mit ihm erkunden wir das neue Gebiet Cloud Peaks. Geschätzte Spielzeit: vier Stunden.



Neera ist der zweite Neuzugang. Mit der Halb-Elfe sehen wir uns einen neuen abgelegenen Zufluchtsort, der nordöstlich von Durlags Turm liegt, genauer an. Geschätzte Spielzeit: vier Stunden.



Der Halb-Ork **Dorn** bildet die Nachhut der neuen Charaktere. Von seinen ehemaligen Gefährten betrogen sinn er auf Rache und schließt sich uns nur zu gern an. Geschätzte Spielzeit: vier Stunden.

Du gegen das Universum!

eXplore eXpand eXploit eXterminate

ENDLESS SPACE

Ab 24. August
im Handel



“Ein Fest für Weltraum-Strategen.”

82 %  **GameStar**



Die **Endless Space Emperor Special Edition** enthält exklusiv und nur in der Box: das Artbook, ein Poster, den offiziellen Soundtrack, ein extra Skin-Pack und einen zusätzlichen “Endless”-Helden.

 **MPLITUDE**
GAMES & ENTERTAINMENT

 **ICEBERG**
INTERACTIVE



Michael Trier, Chefredakteur

michael@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Sons of Anarchy«, Staffel 3; DVD. Faszinierende Rockerserie.

Zuletzt gedacht Auf dieser Gamescom war irgendwie alles besser als im letzten Jahr – bis auf die Spieleauswahl. Und eine Überraschung wäre auch mal ganz schön. **Zuletzt gehört** The Velvet Underground. Die mit der Banane, auf Vinyl. *Knister*

Meine Meinung zu:

Legends of Pegasus Schade. Gutes Konzept, aber so nicht empfehlenswert.

★

Darksiders 2 Riesig, brachial, gute Quests!

★★★★★

Sleeping Dogs Rasantes Triadenabenteuer, Popcornunterhaltung vom Feinsten. Alle John Woo-Fans müssen's spielen.

★★★★

Michael Graf, Mitglied der Chefredaktion

micha@gamestar.de

Zuletzt gesehen Gamescom-Hallenpläne

Zuletzt gehört Gamescom-Höllengelächter

Zuletzt gedacht Noch nie so einen angenehmen unüberfüllten Messe-Samstag erlebt. Das neue Hallen-, Einlass- und Kartenvorverkaufs-Konzept ist aufgegangen.

Meine Meinung zu:

Legends of Pegasus Unerfahrenes Team hinter der Her – so etwas darf nicht passieren!

★

Darksiders 2 Herrlicher Spiel- und Schnetzelfluss, ich will trotzdem endlich ein neues Legacy of Kain.

★★★★★

Sleeping Dogs Hongkong reizt mich so gar nicht, aber hey, die Story ist ganz nett.

★★★



Daniel Visarius, Mitglied der Chefredaktion

daniel@gamestar.de

Zuletzt gesehen »The Social Network« auf Blu-ray. Toller Dot-Com/Web-2.0-Film.

Zuletzt gedacht An meine überfällige anstehende Clint-Eastwood-Retrospektive.

Zuletzt gehört Viel Electro-Mucke.

Meine Meinung zu:

Legends of Pegasus Manchmal wundere ich mich, dass sowas überhaupt erscheint.

★

Darksiders 2 Nicht gespielt.

–

Sleeping Dogs Tolles Open-World-Spiel, wenn man sich mit dem Setting anfreunden kann. Durchspielen werde ich es aber nicht, weil ich nur daran denken würde, dass ich viel lieber GTA 5 spielen möchte.

★★★★

Daniel Matschijewsky, Redakteur

danielm@gamestar.de

Zuletzt gesehen »The Dark Knight Rises«. Nicht ganz so gut wie der Vorgänger, aber der war ja eh Gott.

Zuletzt gedacht Ich brauche Urlaub für Darksiders 2. Ach ja, ich hab ja bald Urlaub.

Zuletzt gehört Hans-Zimmer-Medleys

Meine Meinung zu:

Legends of Pegasus Rundenstrategie, Weltraum, Bugs. Gleich drei No-Gos.

★

Darksiders 2 Mal wieder eins der Spiele, die eine Seele haben. Großartigst!

★★★★★

Sleeping Dogs Coole GTA-Alternative, vor allem wegen des unverbrauchten Asia-Settings.

★★★★



GameStar



Kristin Knillmann, Redakteurin

kristin@gamestar.de

Zuletzt gesehen Dr. Horrible's Sing-Along Blog. Ich liebe abgedrehte Musicals!

Zuletzt gedacht Borderlands 2 wird bestimmt mein Spiel des Jahres.

Zuletzt gehört »FOE – Bad Dream Hotline« – Grunge-Pop vom Feinsten!

Meine Meinung zu:

Legends of Pegasus Nicht gespielt.

–

Darksiders 2 Tod tritt dem Sommerloch ordentlich in den Hintern – und ich find's komplett klasse.

★★★★★

Sleeping Dogs Bitte mehr Selbstironie und weniger Asia-Setting, dann wäre ich bestimmt dabei.

★★★

GameStar-Leser fragen Kristin Knillmann*

Was wäre dein Beruf, wenn du nicht bei GameStar schreiben würdest?

Bevor ich zur GameStar kam, habe ich in Hamburg PR für diverse Videospiel-Publisher gemacht. Vermutlich würde ich das immer noch tun. Ab und zu verliere ich mich allerdings in Tagträumen, in denen ich als erfolgreiche Sängerin mit meiner experimentellen Indie-Band die ganze Welt bereise.

Musik ist deine zweite große Liebe. Welche Spiele-Soundtracks gehören zu deinen Favoriten?

Meine unangefochtene Nummer Eins ist der Soundtrack zum Indie-Spiel »Bastion«. Komponist Darren Korb findet in seinen Stücken eine wunderschöne Balance zwischen sphärischen Klangteppichen, kantigen Beats, Folk-Musik und ganz viel Herz. Die nachfolgenden Plätze teilen sich die Soundtracks von »Castle Crashers«, »Bully: Die Ehrenrunde« und »Fallout 3«. Außerdem stehe ich noch total auf den Song »Ain't No Rest For The Wicked« (Cage The Elephant) aus dem Rollenspiel-Shooter-Mix »Borderlands«. Der muss seit einer gefühlten Ewigkeit als mein Handy-Klingelton herhalten.



Heiko Klinge, Redakteur

heiko@gamestar.de

Zuletzt gesehen Das Bundesliga-Sonderheft vom Kicker. Zur Saison-Vorbereitung.

Zuletzt gedacht Wieso setzen nicht mehr Entwickler auf die Minecraft-Finanzierung? Die Fans kaufen unfertige Spiele. Aber nur, wenn ehrlich gesagt wird, was sie erwartet. **Zuletzt gehört** Alles von Tony Sly und No Use for A Name. RIP.

Meine Meinung zu:

Legends of Pegasus Ein Drama. Für uns Spieler, aber auch für die Entwickler.

★

Darksiders 2 Ein Fest für die Sinne und ein Meilenstein seines Genres.

★★★★★

Sleeping Dogs Fetziges Fratzengeballer.

★★★★



Fabian Siegmund, Redakteur

fabian@gamestar.de

Zuletzt gelesen »The Hunger Games Trilogy«. Buch 1 ist noch ganz cool, danach fängt die Heldin an, massiv zu nerven.

Zuletzt gedacht Erst zwei Wochen Urlaub, dann fünf Tage Gamescom ... wann kann ich denn endlich wieder Battlefield spielen?!
Zuletzt gesehen »Breaking Bad«, Staffeln 1 und 2. Ist mir bislang zu deprimierend.

Meine Meinung zu:

Legends of Pegasus Nicht gespielt.

Darksiders 2 Endlich! Und: Das spiele ich ausnahmsweise sogar am PC mit Gamepad.
★★★★★

Sleeping Dogs Hilft gegen GTA-Entzug. Da nehme ich auch Nebenwirkungen in Kauf.
★★★★★

Petra Schmitz, Redakteurin

petra@gamestar.de

Zuletzt gesehen »The Dark Knight Rises«. Ganz okay, aber das Ende! Das Ende!

Zuletzt gedacht Ich muss wieder mehr Quake Live spielen. Mein Aim ist unterirdisch. Die Karten kenne ich auch nicht mehr! Katastrophenalarm!

Zuletzt gehört »You have lost the lead!« und meine eigenen Flüche.

Meine Meinung zu:

Legends of Pegasus Da bug (höhö) mir doch einer ein fliegendes Pferd!

★

Darksiders 2 Tod kann sterben? Wie doof ist das denn bitte?! Ansonsten ganz schick.
★★★★★

Sleeping Dogs Nicht gespielt.



Tom Loske, Trainee

redaktion@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Serenity« (Blu-ray) Nicht so genial wie die Serie, trotzdem gut!

Zuletzt gedacht Warum nur sind Surfbretter so schweineteuer?

Zuletzt gehört Ähnliche Künstler zu »Jedi Mind Tricks« bei Spotify.

Meine Meinung zu:

Legends of Pegasus Nicht gespielt.

Darksiders 2 Der Toood! Nein Grampa, das ist nur Homer.
★★★★★

Sleeping Dogs Das virtuelle Hong Kong reizt mich viel mehr als Liberty City. Schade um die technischen Macken. Dennoch: Den Asienurlaub lasse ich mir nicht entgehen.
★★★★★

GastStars



Patrick C. Lück

Niemand weiß, dass das »C« in Patricks Namen für »C« steht – die Programmiersprache. Was wohl daran liegt, dass das gelogen ist. Schade, sonst hätte er Legends of Pegasus selbst fertig entwickeln können.



Martin Deppe

Als GameStar-Schreiberling und Aufbau-Strategie der allerersten Stunde schwebt Martin diesen Monat in nostalgischen Glücksgefühlen: Endlich wieder Anno, nur mit mehr Tsunamis.



Jochen Gebauer

Bei Crytek hat Jochen ein neues Interview-Format erfunden. Als er Cevat Yerli interviewte, mampfte der nämlich gerade – ein Schnitzel! Für die nächste Folge von »Auf ein Schnitzel mit ...« haben wir schon Formfleisch bestellt.



Julian

Freudenhammer

Mit einem Nachnamen wie ein Pornostar ist Julian hart (hihi!) im Nehmen (muha-ha!). Was beim Test von Geheimakte 3 aber gar nicht nötig wäre, ist ja eh super.



Kai Schmidt

Triaden umnieten, in der geklauten China-karre durch die Straßen brettern – all das kennt unser GamePro-Kollege Kai aus dem letzten Hongkong-Urlaub. Ergo war er der perfekte Co-Tester für Sleeping Dogs.



Tobias Veltin

Als Fan von Schalke 04 hat Tobi Erfahrung mit apokalyptischen Szenarien. Wer hätte Darksiders 2 da besser co-testen können als der GamePro-Kollege?



Florian Heider

Flo hat in seiner Dishonored-News den Trash-Satz des Monats fabriziert: »Auf einem Maskenball sollen wir die drei Boyle-Schwes-tern infiltrieren.« Freudenhammer, übernehmen Sie!



Team



Hendrik Weins, Redakteur

hendrik@gamestar.de

Zuletzt gesehen Tausende Spieler auf der Gamescom, aber spielen konnte ich nichts.

Zuletzt gedacht Gamescom kann ruhig öfter sein, endlich mal Stimmung in Köln.

Zuletzt gehört Wann kommt die Server Down Show wieder? Ich habe keine Ahnung, ehrlich ...

Meine Meinung zu:

Legends of Pegasus Nicht gespielt.

Darksiders 2 Endlich mal wieder ein Titel, bei dem ich vor lauter Entdecken gar nicht zum Spielen komme. So soll's sein!
★★★★★

Sleeping Dogs GTA in süß-sauer? Schwer gewöhnungsbedürftig, aber ganz launig.
★★★★★



Florian Klein, Redakteur

florian@gamestar.de

Zuletzt gesehen Neun Wochen lang nicht das Büro – wegen meiner Elternzeit.

Zuletzt gehört Die Hochzeitsglocken.

Zuletzt gedacht Oh Gott, jetzt bin ich mit dem alten Siegmund verwandt (unsere Frauen sind Schwestern)!

Meine Meinung zu:

Legends of Pegasus Nicht gespielt.

Darksiders 2 Tolles Action-Adventure genau nach meinem Geschmack.
★★★★★

Sleeping Dogs Sicherlich unterhaltsames Open-World-Ding, aber meine zwischen Frau und Kindern knappe Zeit verbringe ich in diesem Sommer lieber mit Darksiders 2.
★★★★★

Malte Witt, Trainee

redaktion@gamestar.de

Zuletzt gesehen Die Wettervorhersage. Sonne satt, gefällt mir.

Zuletzt gedacht Bayern ist toll. Gefühlt gibt's einfach viel mehr Feiertage als in NRW. Oder die sind hier besser verteilt.

Zuletzt gehört »I follow Rivers« von Lykke Li. Ein ganz hartnäckiger Ohrwurm. Aber gut!

Meine Meinung zu:

Legends of Pegasus Nicht gespielt.

Darksiders 2 Darksiders war mir irgendwie zu langsam, deswegen freue ich mich auf einen schnellen Tod. Moment ...
★★★★★

Sleeping Dogs Mit dem Setting kann ich einfach nichts anfangen.
★★★★★



DISHONORED™

— DIE MASKE DES ZORNS —

RACHE IST BITTER

100%
UNCUT

12. OKTOBER 2012



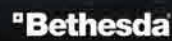
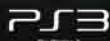
JETZT VORBESTELLEN!

GAMEPLAY TRAILER
ANSEHEN



DISHONORED.COM

#DISHONORED



Dishonored® © 2012 ZeniMax Media Inc. Developed in association with Arkane Studios. Dishonored: Die Maske des Zorns, Dishonored, Revenge Solves Everything, Arkane, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Unreal® is a registered trademark of Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998 - 2012 Epic Games, Inc. All Rights Reserved. Uses Scallop™ Gfx © 2012 Scallop Corporation. All rights reserved. Uses Brink Voice, Copyright ©1997-2012 by RAD Game Tools, Inc. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSE" is a trademark of the same company. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All Rights Reserved.



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
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
3	Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Bros./Rocksteady	02/12	91	9	9	9	10	8	10	10	8	10	8
4	Portal 2	Action-Denkspiel	Electronic Arts/Valve	06/11	91	8	10	9	9	10	8	9	10	9	9
5	Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts/Crytek	05/11	90	10	10	10	9	9	8	9	8	9	8
6	Dead Space 2	Actionspiel	Electronic Arts/Visceral Games	03/11	90	9	10	10	10	8	8	8	9	8	10
7	Darksiders 2	Action-Adventure	THQ/Vigil Games	10/12	89	8	9	9	10	8	10	9	7	10	9
8	Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar/Rockstar	08/12	89	9	10	9	10	8	9	8	9	7	10
9	Assassin's Creed: Revelations	Actionspiel	Ubisoft/Ubisoft Montreal	01/12	88	9	9	7	10	8	10	9	8	9	9
10	Spec Ops: The Line	Actionspiel	Take 2/Yager Development	08/12	85	7	9	9	10	9	7	7	7	10	10
11	Rayman Origins	Jump&Run	Ubisoft/Ubisoft Montpellier	05/12	85	9	10	8	9	9	8	10	7	9	6
12	Trine 2	Action-Adventure	Dtp/Frozenbyte	02/12	85	10	9	7	10	10	6	10	8	10	5
13	Deus Ex: Human Revolution	Rollenspiel-Shooter	Square Enix/Eidos Montreal	10/11	85	8	9	8	9	7	9	8	8	9	10
14	Red Orchestra 2	Multiplayer-Shooter	Peter Games/Tripwire	12/11	85	6	9	8	9	8	8	9	10	10	8
15	Saints Row: The Third	Actionspiel	THQ/Volition	01/12	85	7	9	8	9	8	10	10	4	10	10

Abenteuer-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests / Handlung	Charakterdesign / Teamwork	Kampfsystem / Dialoge	Items / Rätsel
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	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	EA/Bioware	03/12	86	7	9	7	9	9	9	9	9	9	9
10	Harveys neue Augen	Adventure	Rondomedia/Daedalic	10/11	86	7	8	9	10	8	7	10	9	10	8
11	Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Deep Silver/Piranha Bytes	06/12	86	7	10	9	9	9	9	8	8	8	9
12	Lost Chronicles of Zerzura	Adventure	dtp/Cranberry Production	03/12	86	7	9	9	10	9	7	9	8	9	9
13	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	09/12	85	8	9	8	9	9	9	8	7	10	8
14	Geheimakte 3	Adventure	Deep Silver/Animation Arts	10/12	85	6	9	10	8	10	8	9	8	8	9
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 / Storypositionen	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	Civilization 5	Rundenstrategie	2K Games/Firaxis	11/10	89	8	9	8	8	10	10	9	7	10	10
3	Shogun 2: Fall of the Samurai	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly	05/12	88	10	8	9	9	7	9	10	6	10	10
4	Tropico 4	Aufbauspiel	Kalypso/Haimimont	10/11	87	8	8	9	9	9	9	8	9	8	10
5	Dawn of War 2: Retribution	Strategiespiel	THQ/Relic Entertainment	04/11	86	9	10	8	9	8	9	8	7	10	8
6	Might & Magic: Heroes 6	Rundenstrategie	Ubisoft/Black Hole	12/11	85	7	9	7	9	9	10	9	7	9	9
7	Panzer Corps	Rundenstrategie	Matrix Games/The Lordz Games	09/11	85	6	8	9	7	10	10	9	8	10	8
8	Orcs Must Die! 2	Action-Strategie	Robot Entertainment	10/12	84	7	8	9	10	9	8	9	6	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	Spieldesign / 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 Einsteiger 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 Absoluten Ausnahmestück, Pflichtkauf!
80 bis 89 Sehr gut; reizt das Genre voll aus.
70 bis 69 Gut, aber nicht genial; kleinere Fehler.
60 bis 59 Noch okay für Fans des Genres.
50 bis 49 Durchschnittskosten 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:

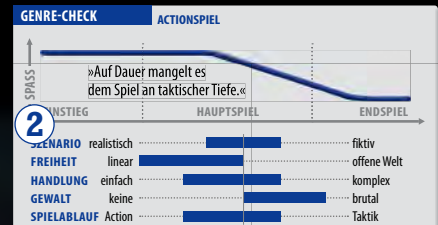
bis 1 Euro Sehr gut
bis 2 Euro Gut
bis 3 Euro Befriedigend
bis 4 Euro Ausreichend
bis 5 Euro Mangelhaft
darüber Ungenügend

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



MULTIPLAYER

3 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
übliche 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

ATMOSPHÄRE

spannende Schleiseinsätze 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 Wiederpielwert

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

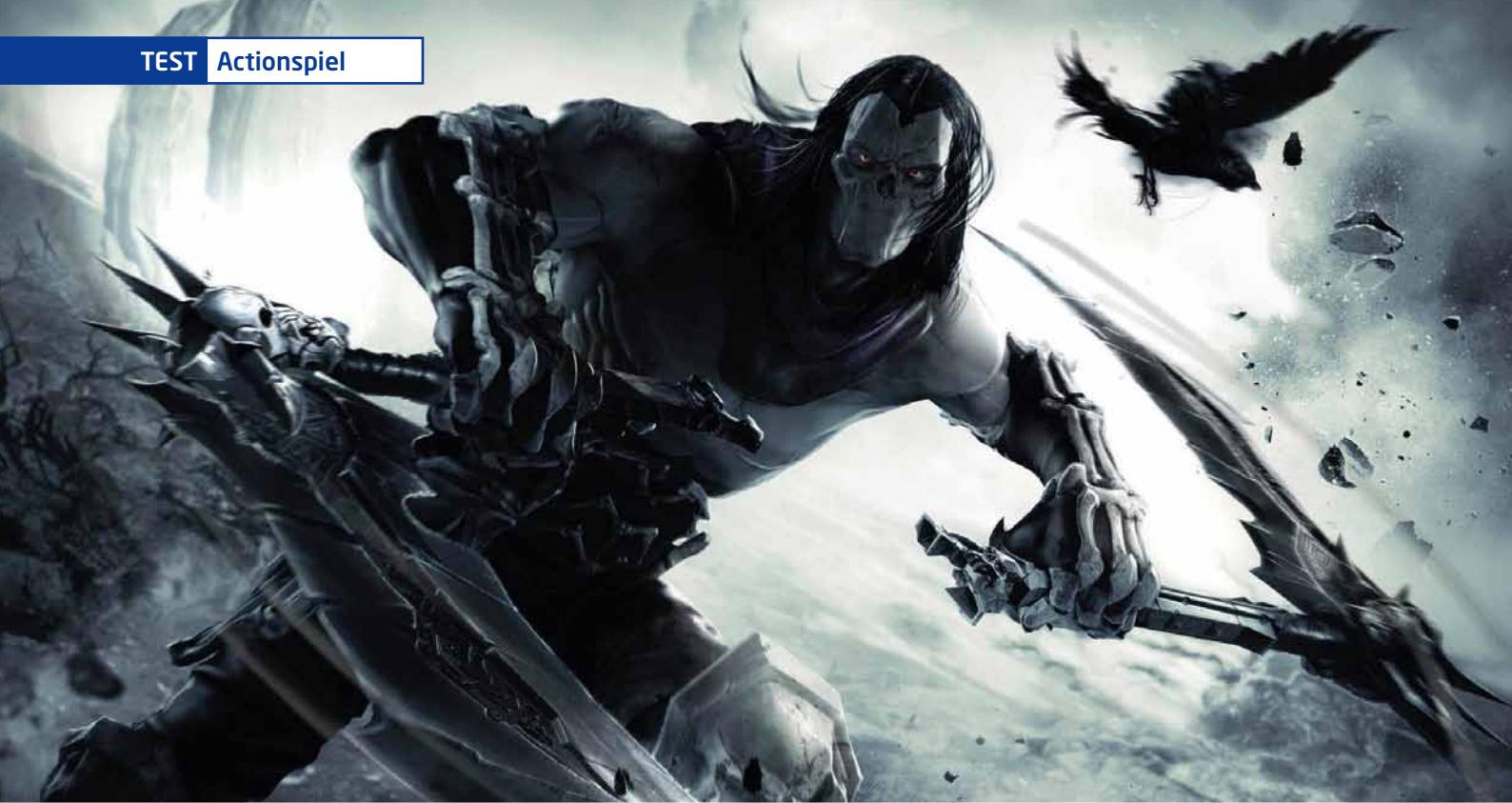
9/10

HANDLUNG

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

7/10





GameStar
Gold-Award

Darksiders 2

Tod, Verzweiflung und Asche. Normalerweise sind sie die Botschafter von Leid, Furcht und Depression. In Darksiders 2 jedoch die Garanten für das bislang beste Action-Adventure des Jahres. Von Tobias Veltin

Genre: Actionspiel Publisher: THQ Entwickler: Vigil Games (Darksiders, GS 11/10: 86 Punkte)
Termin: 17.8.2012 Spieler: einer Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 45 Euro

GameStar.de/Quicklink/7185

Auf DVD: Test-Video

Schon wieder 3 Uhr morgens. Schon wieder fünf Stunden, die **Darksiders 2** einfach mal so gegessen hat. Eigentlich wollten wir ja nur eine bestimmte Quest erfüllen. Doch dann fanden wir eine Schatztruhe auf der Karte, die unbedingt geplündert werden wollte. Und dann war da dieser eine legendäre Gegenstand, den wir bis zur Besinnungslosigkeit gesucht haben. Außerdem mussten wir ja noch die nächste Charakterstufe erreichen, um neue Fähigkeiten zu erlernen.

Dazu der coole Held, das fantastische Art-Design und dieser wahnsinnige Drang, immer mehr vom Spiel in uns aufzusaugen. Doch der Reihe nach.

Kriegs Bruder Tod auf, dessen Unschuld zu beweisen. Wir erinnern uns: Im ersten Teil wurde Krieg beschuldigt, die Apokalypse heraufbeschworen zu haben und kurzerhand verdammt. Zu Beginn von **Darksiders 2** sucht Tod den Hüter aller Weisheit auf, um die wahren Gründe für die Apokalypse herauszufinden. Doch der verschrobene alte Mann denkt gar nicht daran, Tod ohne Umschweife die Wahrheit zu erzählen, sondern faselt etwas von einem »Baum des Lebens« und stellt sich ihm in den Weg. Tod besiegt schließlich den Hüter der Weisheit, wird aber direkt im Anschluss in eine Art Parallelwelt katapultiert, die Heimat der Erschaffer. Eine uralte Rasse, die mit ihrer Kraft ganze Universen schuf. Doch ihre eigene Welt steht nun am Abgrund, eine böse Macht mit dem Namen »Korruption« hat große Teile des Erschaffer-Planeten besetzt. Um bis zum Baum des Lebens zu gelangen, hat Tod also eine Menge Arbeit vor sich.

Parallel zu den Ereignissen des ersten **Darksiders** macht sich

Am grundlegenden Spielprinzip hat sich im Vergleich zum Vorgänger nichts geändert. Auch **Darksiders 2** besticht durch eine grandiose Mischung aus Kampf, Erkundung,

Deutsche Version

Anders als der Vorgänger hat die deutsche Version von **Darksiders 2** eine Altersfreigabe ab 16 Jahren erhalten. Dennoch ist das Spiel ungeschnitten und identisch mit der internationalen Version. **Darksiders 2** wurde komplett synchronisiert, Sie können aber jederzeit zur (etwas besseren) englischen Sprachfassung wechseln.



➤ Stärken

- + rasante Kämpfe
- + großer Umfang, viel Abwechslung
- + motivierendes Quest- und Talentsystem
- + stimmiger Grafikstil

⊖ Schwächen

- veraltete Technik
- überladene Maus- und Tastatursteuerung

Kletterpassagen und Rätseln. Gleich zu Beginn schlägt es Tod in die Erschaffer-Stadt Dreistein. Mächtige Berge ragen hinter der Felsenstadt in den Himmel auf, Rauch kräuselt in das satte Blau des Himmels. Spätestens hier kribbelt es uns in jedem Finger, wir wollen unbedingt sofort auf Erkundungstour gehen. Die schöne Alya, wie alle Erschaffer von riesigem Wuchs, hilft Tod auf dem Weg zum Baum des Lebens weiter: Er soll zunächst die riesige Schmiede der Erschaffer wieder flott machen. Dafür muss er einen Feuer- und einen Wassertempel besuchen und von dort aus Lava und



Tod kämpft entweder mit seinen **Sicheln** **1** im Nahkampf oder nimmt seine Gegner mit dem **Revolver** **2** aus der Distanz aufs Korn. **Heil- und Zorntränke** **3** liegen auf praktischen Tastenkürzeln.

Tods Helfer

Die **Custodians** dienen den Erschaffern bei ihren Bauarbeiten, ab dem zweiten Dungeon stehen sie auch Tod zur Verfügung. Die Steinwesen können unter anderem **Ketten** (oben) verschießen, auf denen Tod über Abgründe gelangt. Oder öffnen unzugängliche Bereiche, indem sie **Hindernisse** aus dem Weg räumen.



Neu: In **Gesprächen** dürfen wir die Fragen nun selbst wählen.



fer-Reich nicht das einzige, das Tod auf seinem Weg besucht. Selbst wenn Sie schnell durchs Spiel rauschen, sollten Sie eine Spielzeit von mindestens 20 Stunden einplanen – Neben-Dungeons und Zusatzaufgaben nicht einberechnet.

der Spielmechanik auffallen. Anders als sein bulliger Bruder tänzelt Tod wieselflink durch die Spielwelt und bewegt sich deutlich eleganter. Zwar konnte sich auch Krieg an Vorsprüngen festhalten und nach oben ziehen. Doch gegen Tod, der mühelos Säulen emporkraxelt, behände Ranken entlangklettert und leichtfüßig auch Wände entlangläuft, wirkt der stämmige Krieg so elegant wie eine Wohnzimmerschrankwand aus den 80ern. Dadurch spielt sich **Darksiders 2** insgesamt eine ganze Ecke dynamischer als der schon alles andere als lahme erste Teil.

Wasser in die Schmiede umleiten, damit der Laden wieder richtig qualmt. Die Geschichte wird von solchen umfangreichen Hauptquests vorangetrieben, die wir hauptsächlich in Dungeons absolvieren. Diese sind durch eine große Oberwelt miteinander verbunden. Doch der Baum des Lebens ist nicht das Ende des Spiels und das Erschaf-

Schon rein äußerlich hat Tod nicht sonderlich viel Ähnlichkeit mit seinem Bruder Krieg, sondern gleicht mit seinen langen dunklen Haaren, der durchtrainierten Statur und der charakteristischen Maske eher einem durchgeknallten Heavy-Metal-Sänger. Wer das erste **Darksiders** gespielt hat, dem wird schnell die wohl größte Neuerung an

Als wir am ersten Dungeon, dem »Kessel«, ankommen, ist es wieder da, dieses Kribbeln in den Fingern. Majestätisch erhebt sich der Feuertempel in den Himmel, in riesigen Becken brodeln glühende Lava. Vor dem Eingang wartet aber erst noch ein Erschaffer auf uns und bittet Tod, für ihn in der Mine nach einem verlorenen Gegenstand zu su-

Kugelrätzel

Ein kurzes Beispiel dafür, wie die zu Beginn noch recht einfachen Rätsel funktionieren: Der Weg zum nächsten Ausgang ist blockiert. Nur diese **Kugel** und eine Ausbuchtung befinden sich im Raum 1. Tod rollt die Kugel kurzerhand zu der **kleinen Mulde** 2. Ist der Riesenball im Ziel, klappt ein **Holzpfehl** aus der Wand, und Tod kann die nächste Wand erklimmen 3.



Die weitläufige Oberwelt erkunden wir am besten auf dem Rücken unseres **Pferdes Verzweiflung**.



Wir können einen Gegner auf Knopfdruck anvisieren, wodurch sich Tod automatisch um ihn herum bewegt. Anschließend schlägt der Held dann entweder mit seinen Standardwaffen (zwei Sicheln) oder einer Nebenwaffe (wählbar aus Klauenhandschuhen, Äxten, Hämmern etc.) zu. Beide Waffen lassen sich zudem auch in Kombinationen zu mächtigen Angriffsketten verbinden. Ebenso wie die gesamte Fortbewegung ist auch das Kampfsystem von **Darksiders 2** enorm intuitiv; schon nach wenigen Minuten hat man alle relevanten Knöpfe verinnerlicht. Zumindest auf dem Gamepad. Problem: Die Maus- und Tastatursteuerung ist hoffnungslos überladen. Vor allem das Ausweichen in Kombination mit Tods Spezialmanövern sorgt für Knoten in den Fingern. Unser Tipp: Greifen Sie zum Gamepad, das funktioniert nämlich, wie gesagt, bestens.

chen. Mit solchen motivierenden Zusatzaufgaben arbeitet **Darksiders 2** häufig. Dabei beschränkt sich das Spiel nicht nur auf Miniaufgaben. Zu den Haupt-Dungeons gesellen sich viele weitläufige Neben-Schauplätze, in denen Tod nach Herzenslust auf Erkundungstour gehen kann. Die überall versteckten Schatztruhen mit Extragold und Gegenständen sorgen dabei für zusätzliche Sammellaune. Noch mehr Futter liefert nicht nur der vierte Schwierigkeitsgrad, den wir erst durch einmaliges Durchspielen freischalten, sondern auch der so genannte Arena-Modus. Darin tritt Tod gegen immer stärker werdende Gegnerwellen an. Nach jeder fünften Welle stellt uns das Spiel vor

die Wahl, ob wir ein spezielles Item wollen (das auch in der Kampagne einsetzbar ist) und das Spiel verlassen oder ob wir es weiter probieren und auf noch bessere Gegenstände spekulieren.

Das Kampfsystem von **Darksiders 2** ähnelt zwar dem des ersten Teils, hat aber eine spannende Neuerung parat: Eine Blocken-Taste fehlt komplett. Tod verlässt sich auch beim Kämpfen auf seine Agilität, schlägt Haken und rollt sich bei Angriffen blitzschnell aus der Gefahrenzone, um dann im nächsten Augenblick zu kontern. Praktisch:

Tod blockt nicht

Für erfolgreiche Kämpfe und gelöste Quests hagelt es neben Gold auch Erfahrungspunkte, die Tod Skill-Punkte bescheren. Damit geht's dann an die Charakterentwicklung unseres apokalyptischen Reiters. Aufgeteilt

sind die Fähigkeiten in zwei Talentbäume. Der Todesboten-Baum verbessert hauptsächlich die Kampffähigkeiten. Beispielsweise zischt Tod mit

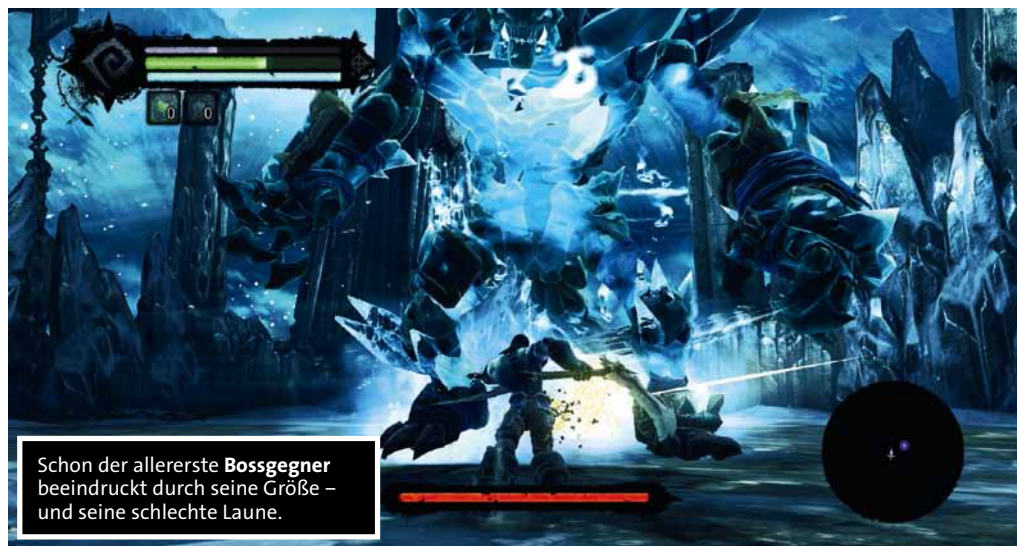
dem Teleportschlag durch Gegner hindurch und füllt mit deren Lebensenergie seine eigene wieder auf. Der Nekromanten-Baum ist dagegen für Tods magische Fähigkeiten zuständig. Mit dem »Krähenschmaus«-Angriff ruft Tod zum Beispiel einen Vogel-



Der Tod motiviert

Tobias Veltin
Redakteur
redaktion@gamstar.de

Schon das erste Darksiders habe ich verschlungen. Doch das ist kein Vergleich zu dem, was der zweite Teil mit mir macht. Mit Tod kann ich stundenlang rätseln, klettern, kämpfen, leveln oder einfach nur auf der Suche nach der nächsten Schatztruhe sein – Darksiders 2 unterhält zu jeder Zeit bestens. Das Leveldesign ist dabei nahezu perfekt, die Gamepad-Steuerung funktioniert hervorragend, und der Umfang ist für ein Action-Adventure schlicht gigantisch. Ich werde mich jetzt direkt an den zweiten Durchlauf machen, denn ich habe noch lange nicht alles vom Spiel gesehen.



Schon der allererste **Bossgegner** beeindruckt durch seine Größe – und seine schlechte Laune.

JAGGED ALLIANCE ONLINE



FULL METAL JAGGED

JAGGEDALLIANCEONLINE.DE

Jagged Alliance Online entwickelt unter Lizenz von bitComposer Games GmbH. Jagged Alliance ist eine eingetragene Marke (US Federal Trademark 3417546, Community Trademark 908871 und Russian Trademark 356773) der bitComposer Games GmbH. bitComposer Games GmbH ist Rechteinhaber an einzelnen Materialien und Inhalten des Spiels; entwickelt von Cliffhanger Production Software GmbH, (c) 2011 gamigo AG.





Tod kann auch hoch zu Ross ordentlich mit seiner **Sense** austeilen. Auf Kombos oder seine Spezialanriffe muss er dann aber verzichten.

schwarm herbei, der Feinde attackiert. Und beim »Exhumieren« kriechen stöhnende Ghule aus ihren Särgen und gehen auf Tods Kontrahenten los. **Darksiders 2** spielt sich auch deshalb so flexibel und motivierend, weil sich der Ausbau der Talentbäume tatsächlich auf die Spielweise auswirkt.

In den Dungeons warten aber nicht nur Horden von Gegnern auf Tods Sicheln, der Weg zum Ziel ist auch mit zahlreichen Kletterpassagen und Rätseln gespickt. Erstere sind für Tod zumeist kein Problem. Mit den genialen Kletterfertigkeiten hat man auch anspruchsvolle Passagen im Nu gemeistert. Allerdings hakt die Kamera in solchen Situationen hie und da ein bisschen. Dann drohen ärgerliche, weil nicht selbst verschuldete Abstürze. Herausfordernder und fehlerfreier als bei der Kletterei geht's da beim Training für die grauen Zellen zur Sache. Knifflig wird es zum Beispiel, wenn wir mehrere Kugeln in entsprechende Löcher rollen müssen und dabei Türen und Schalter unseren Weg versperren. Da grübelt man schon mal ein Weilchen, der anschließende Aha-Effekt ist dann aber umso größer. Die Lernkurve und der wachsende Schwierigkeitsgrad von **Darksiders 2** sind gut ausbalanciert; frustig oder gar unfair wird das Spiel nie.

Vöglein, zwitschere mir den Weg

Die Welt von **Darksiders 2** ist riesig, die Laufwege lang. Da kommen uns Tods beiden Helferlein, die Krähe Asche und das glühende Pferd Verzweiflung, gerade recht. Sollten wir uns mal in den Gängen der Oberwelt oder eines Dungeons verlaufen haben und nicht mehr weiterwissen, reicht ein Druck auf die entsprechende Taste, um Asche in die Lüfte zu schicken. Die fliegt dann laut krächzend zur nächsten richtigen Weggabelung oder zum korrekten Aus-

oder Durchgang. Verzweiflung steht direkt von Beginn des Spiels an zur Verfügung und dient dem Maskenmann hauptsächlich als schnelles

Fortbewegungsmittel. Ganz faule Spieler nutzen die neue praktische Schnellreisefunktion, mit der sie ratzfatz von einem Ort zu einem bereits besuchten gelangen.

Technisch bewegt sich **Darksiders 2** auf durchgehend hohem Niveau, ohne aber Maßstäbe zu setzen. Vielmehr zeichnet den Titel der unverwechselbare Stil des amerikanischen Comiczeichners Joe Madureira aus. Die prägnanten Charaktere, die atemberaubend riesigen Endbosse und die abwechslungsreichen Dungeons sorgen dafür, dass die **Darksiders**-Welt cool aussieht und stimmig wirkt. Auch die Kampf- und Klettereinlagen wissen durch butterweiche Animationen zu beeindrucken. Dem gegenüber stehen die teils matschigen Texturen, detailarmen Schatten und die generelle Polygonarmut – eine frische Grafikkengine hätte **Darksiders 2** durchaus gut getan. Beim Sound gibt's ebenfalls kaum Anlass zur Kritik. Alle Effekte – vom Kampfschrei bis zum Sensenrasseln oder Endgegnergebrüll – passen hervorragend. Auch die englischen Sprecher hauchen ihren Rollen fast schon beängstigendes Leben ein. Paradebeispiel dafür ist Hauptcharakter Tod, der von Michael Wincott (**The Crow**) synchronisiert wird. Die deutsche Synchronisation fällt dagegen etwas ab. So geht zum Beispiel der lustige schottische Dialekt der Erschaffer komplett verloren. Abgerundet wird das akustische Gesamtpaket von einem ohrraumtauglichen orchestralen Soundtrack. Kurzum: Tod macht süchtig. Und das merkt man am besten morgens um 3. **TV / DM**

Noch besser als der erste

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

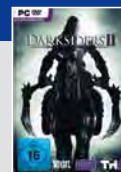
Vigil Games hat das bereits großartige **Darksiders** hergenommen und es für die Fortsetzung an genau den richtigen Stellen verbessert. **Darksiders 2** ist größer, abwechslungsreicher und motivierender als der erste Teil, alle Spielelemente – ob Story, Kampf, Rätsel oder Geschicklichkeitseinlage – greifen nahezu perfekt ineinander. Zwar hätte ich mir ein etwas moderneres Technikgerüst gewünscht, und auch die Maus- und Tastatursteuerung hätte mehr Feinschliff vertragen können. Aber das sind Kleinigkeiten, die ich einem derart fesselnden Spielerlebnis gerne verzeihe.

TERMIN 17.8.2012 PREIS 45 Euro USK ab 16 Jahren

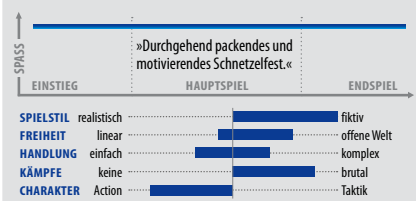
Darksiders 2

Actionspiel

Publisher THQ
Entwickler Vigil Games
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVDs,
4 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK ACTION-ADVENTURE



GRAFIK

- stimmiger Grafikstil
- weiche Animationen
- gelungene Beleuchtung
- generelle Polygonarmut
- schwammige Texturen

SOUND

- wuchtige Musik
- krachende Kampfgeräusche
- sehr gute englische Sprachausgabe
- deutsche Sprecher fallen etwas ab

BALANCE

- vier Schwierigkeitsgrade
- fair verteilte Rücksetzpunkte
- optionale Hinweise
- gelegentliches Versuchen und Scheitern

ATMOSPHÄRE

- viel Abwechslung
- stimmige, riesige Spielwelt
- Motivation durch häufige Belohnungen
- dezentler Humor

BEDIENUNG

- perfekte Gamepad-Steuerung
- präzise Kämpfe
- Maus- und Tastatursteuerung überladen
- gelegentliche Kameraprobleme

UMFANG

- sehr lange Story-Kampagne
- unzählige Geheimnisse und versteckte Extras
- motivierende Achievements

LEVELDESIGN

- schaurig-schöne Endzeitwelt
- klasse Mix aus Action, Rätsel und Geschick
- halboffene Spielwelt
- teils viel Laufarbeit

KI

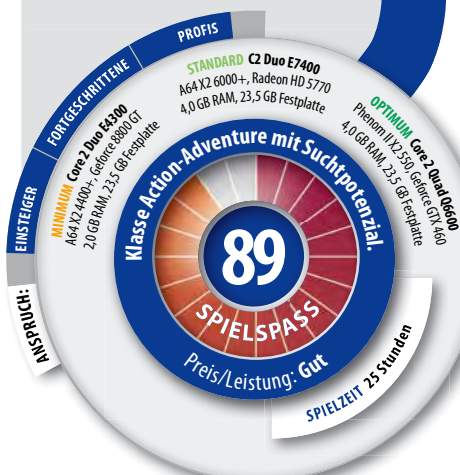
- spannende Bosskämpfe
- Monster erfordern unterschiedliche Taktiken
- Standardgegner sind nur Sensenfutter

WAFFEN & EXTRAS

- viele freischaltbare Fähigkeiten und Boni
- motivierende Itemhatz
- Waffen mit Erfahrungspunkte-System
- eingängige Kombos

HANDLUNG

- cooler Hauptheld
- spannende Handlung
- teils überraschende Wendungen
- nur wenige Zwischensequenzen



ESET 2012 SUMMER MASTERS

ESET AUF DER GAMESCOM 2012

Antivirenhersteller ESET und Schenker Notebooks haben auf der Gamescom in Köln vom 15.-19.08. ein Feuerwerk von echten Highlights an ihrem Stand abgebrannt: von Verlosungen, über die Standparty, hochkarätige Musicacts wie Jan Hegenberg und Showmatches bis hin zu den Finals der ESET Summer Masters in Starcraft 2.

Mit einem prall gefüllten, spektakulären Programm haben es sich die Sicherheitsexperten von ESET und Schenker Notebooks, Anbieter von XMG Gaming-Notebooks, zur Aufgabe gemacht Spielern auf der Gamescom 2012 das Thema Sicherheit beim Gaming näher zu bringen. Die Anzahl gehackter Accounts und gestohlener Kreditkarten- sowie persönlicher Daten nimmt ständig zu – Gamer werden zu bevorzugten Opfern von Betrug und Datendiebstahl!

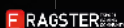
Um die Spieler für die Problematik zu sensibilisieren, gab es am Stand täglich vielfältige Aktionen. Neben Präsentationen zum Thema Sicherheit, der Vorstellung geeigneter Lösungen und dem Verteilen von Gratislizenzen für ESET Smart Security 2012, war während der gesamten Gamescom auch für beste Unterhaltung gesorgt: Regelmäßige Verlosungen, Showmatches, Musikacts (u.a. Sound of Games) und allabendliche Aftershowparties mit DJs haben die Gamescom zur echten Gamingparty gemacht, eSports-Fans hatten die Chance Autogramme von den Pros abzugreifen. Besondere Höhepunkte waren der Auftritt von Jan Hegenberg, der mit seinen Gaming-Hits wie »Alles wird sich ändern (wenn ich Pro bin)« oder »Gamer sind geil« der Menge eingeheizt hat, die große Verlosungs-Show (bei der es u.a. ein Gaming Notebook und Lizenzen für ESET Sicherheitssoftware zu gewinnen gab) und der Auftritt des von XMG gesponsorten Top-Clans Counter Logic Gaming (CLG) aus den USA – den Gewinnern der DreamHack 2012. Am Freitag Abend haben die Star-DJs Sharam Jey und Tube&Berger bei der großen Standparty für mächtig Feierlaune gesorgt.

Unumstrittenes Highlight war jedoch die Austragung der Finals der ESET Summer Masters 2012 am Samstag – die besten Starcraft-2-Spieler der Welt haben um den Titel des Champions gekämpft, gewohnt professionell gecastet und live ins Internet übertragen von der Szenegröße HomerJ. Der Gewinner, der sich in den spannungsgeladenen Halbfinal- und Finalmatches durchsetzen konnte, durfte sich nicht nur über die Anerkennung und den Jubel der Zuschauer freuen, sondern hat auch noch ein hohes Preisgeld abgegriffen, das sofort bei der Siegerehrung auf der Bühne überreicht wurde. **Alle Infos zum Turnier, alle Ergebnisse und natürlich den Namen des neuen Champions gibt's unter www.eset-masters.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.



Prototype 2

Vor ein paar Monaten bereits erschienen die Konsolenversionen. Nun hat's das vor Blut triefende Actionspiel Prototype 2 auch auf den PC geschafft. Im Test verraten wir, ob ein Kauf der portierten Mutanten-Mär lohnt. Von Kai Schmidt und Petra Schmitz

Genre: Actionspiel Publisher: Activision Entwickler: Radical Entertainment (Scarface, GS 01/07: 84 Punkte)
Termin: 27.7.2012 Spieler: einer Sprache: Englisch mit dt. Untertiteln Preis: 45 Euro

GameStar.de/Quicklink/7236

Auf DVD: Test-Video

Man stelle sich vor: Von einem Moment auf den anderen entwickelt der eigene Körper Superkräfte – eine coole Sache!

Wenn die Superkräfte indes mit schrecklichen Mutationen, mit Tentakeln und Klängenfortsätzen der Arme daher kommen, dann ist's doch eher eine ziemlich eklige Sache! Normalerweise, so stellen wir uns vor, wäre man angewidert und würde versuchen, den Mist schnell wieder loszuwerden, Superkräfte hin oder her. Nicht so James Heller, die Hauptfigur

des Actionspiels **Prototype 2**. Ihm kommt das überhaupt nicht spanisch vor. Im Gegenteil. Angespornt von Alex Mercer, dem Antihelden des (in Deutschland indizierten) ersten Teils, zieht James los, um zusammen mit dem Pfarrer(!) seiner Gemeinde die zwielichtige Regierungsgruppe Blackwatch auszuschalten, die ganz Manhattan wegen einer Virusinfektion unter Quarantäne gestellt hat. Wegen genau der Virusinfektion, die Heller die Superkräfte verpasst hat.

Für den zweiten Teil waren mehr Abwechslung, eine bessere Story und ein interessanterer Held angekündigt. Das Vorhaben, einen interessanteren Helden zu entwickeln, ist trotz tränenreicher Hintergrundgeschichte (Heller verliert seine Familie an den Virus) allerdings ziemlich in die Hose gegangen: Der Protagonist entwickelt sich im Verlauf des Spiels kein Stück weiter und ist mindestens so unsympathisch wie der Ex-

Steam-Pflicht

Prototype 2 nutzt die Online-Plattform Steam als Kopierschutz. Zur Installation ist zwingend eine Internetverbindung notwendig, danach lässt sich das Spiel auch im Offline-Modus starten, allerdings nicht mehr weiterverkaufen.

Held Alex Mercer. Wie steht es also um den Kern des Spiels und das Drumherum? Taugt die offene Spielwelt, die Brooklyn, Jersey und Manhattan in drei unterschiedlich stark verseuchte Bereiche einteilt und James Heller von Auftrag zu Auftrag hetzt? Gibt es genug Abwechslung beim Mutantengeschlitze?

Die komplett zubetonierte Insel Manhattan ist für Superhelden ein richtig großer Spielplatz, das haben schon diverse Spider-Man-Adaptionen gezeigt. Auch in **Prototype 2** ist

⊕ Stärken

- + große Spielwelt
- + coole Mutantenfähigkeiten

⊖ Schwächen

- wenig Abwechslung
- dumme KI
- wirre Handlung

Hin und wieder stehen auch Bosskämpfe wie der gegen diese so genannte Hydra an.

Nach und nach können wir Hellers Spezialfähigkeiten ausbauen.

KLAWEN VERBESSERT

Gewöhnliche Blackwatch-Soldaten erledigt Heller mit seinen fiesen **Mutantenklauen** in Nullkommanix.

Indiziert vs. geschnitten

Das erste Prototype ist offiziell niemals in Deutschland erschienen und die internationale Version wurde bald nach Release von der BPjM indiziert. **Prototype 2** hingegen ist für den hiesigen Markt leicht geschnitten. In der deutschen Version können nur Monster in Einzelteile zerlegt werden, Menschen hingegen nicht. Nicht einmal mit einem mächtigen Klauenangriff. Trotzdem kann man **Prototype 2** nur erleben, wenn man volljährig ist.



das Spielgebiet riesig und voller toller Gelegenheiten, die Fähigkeiten von James Heller ausgiebig zum Einsatz zu bringen: Wir traben am Boden an, springen leichtfüßig in Parkour-Manier über Hindernisse, sprinten senkrecht an Hochhausfassaden hoch, flitzen über das Dach, springen von der Kante ab, segeln durch die Luft, sprinten am benachbarten Wolkenkratzer auf halber Höhe weiter nach oben, lassen uns von der Spitze in die Tiefe fallen und rasen mit vorgestreckter Faust auf den Boden zu. Eine Druckwelle erfasst Autos, Fußgänger, Zombies und Soldaten, als wir wie die Hauptfigur eines Anime einen Krater in die Straße schlagen. Heranströmende Gegner bekommen Fäuste zu schmecken, werden von Klingen erledigt oder von Tentakeln zerquetscht. Heller vollführt akrobatische Ausweichsprünge über die Köpfe größerer Mutanten hinweg, bearbeitet sie hinterrücks mit stählernen Klauen und Karatekicks, dass es eine Freude ist. Allerdings nutzen sich die immer gleichen Kämpfe trotz unterschiedlicher Mutanten-Gimmicks, aufrüstbarer Fähigkeiten und reichlich Pixelblut ziemlich schnell ab.

Besonders später im Spiel fallen die Lauf-, Spring- und Flugwege sehr lang aus. Um zügiger voranzukommen, kann Heller allerdings auch Helikopter kapern. Panzer sind hingegen super, um sich eine Übermacht vom Hals zu halten – und zwar nicht nur, wenn man am Steuer sitzt: Wie der Hulk kann Heller Geschütze von Militärfahrzeugen reißen und damit um sich ballern. Warum die Dinger noch funktionieren, nachdem sie vom Stromkreis getrennt sind, wird zwar nicht erklärt, aber cool ist es trotzdem!



Fahrzeuge zu übernehmen, ist allerdings immer eine heikle Angelegenheit, die Blackwatch-Soldaten mögen derlei dreiste Ausleiherei gar nicht. Und wenn der Alarm einmal ausgelöst ist, hat man schnell ein paar Kampfhubschrauber und Fußsoldaten am Hals. Wenn dann allerdings mitten im Kampf der Pater anruft, dann ziehen sich die Gegner ganz artig zurück. Beim Telefonieren zu stören – nein, das tun die Herren von der Blackwatch nicht. Oder anders: Die Gegner-KI ist im besten Falle Standard, aber eigentlich darunter, weil sie zu passiv bleibt und Heller nur in den Bossfights zusetzt.

Um sich Frust mit der dusseligen Gegner-KI bei Diebstählen zu ersparen, nutzt man besser Hellers Absorptionsfähigkeit: Der mutierte Kriegsveteran kann Feinde komplett

in sich aufsaugen. Das bringt nicht nur frische Lebensenergie, sondern ist auch eine prima Tarnung – Heller nimmt das Aussehen absorbierter Personen an, um so ganz gemütlich in einen geparkten Panzer oder einen Helikopter einzusteigen, ohne Aufsehen der Blackwatch zu erregen.

Die Absorption ist auch der Schlüssel zu vielen Missionen, in denen man etwa gegnerische Basen infiltrieren soll, um Informationen abzugreifen. Bei solchen Aktionen heißt es

Die Gegner-KI hat enorm gute Manieren

allerdings aufpassen: Auch ein getarnter Mutant lässt sich von den Feinden relativ leicht als solcher identifizieren – Wandläufe oder Prügeleien sind daher nicht angesagt. Eine praktische Anzeige gibt Auskunft darüber, wie verdächtig man in den Augen der vermeintlichen Kameraden gerade ist. Auch von speziellen Virenscannern, die meist im

Heller kann sogar feindliche **Helikopter** anfallen und die Fluggeräte kapern.

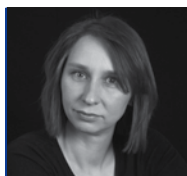




Wenn sich Heller einem **Gegner** ungesehen nähert, kann er ihn einfach absorbieren.

Hof einer Basis aufgebaut sind, sollte Heller unbedingt Abstand halten, da sie ihn in wenigen Sekunden enttarnen können.

Doch wie verwandelt man sich eigentlich inmitten patrouillierender Soldaten in einen der ihren? Eine von Hellers besonderen Fähigkeiten ist die Jägersicht, die er kurzzeitig aktivieren kann. In dieser Perspektive werden zum Beispiel Wachen, die von anderen beobachtet werden, rot dargestellt, während unbeobachtete (sprich: unbewachte) Ziele grau sind. Die Jägersicht hat aber noch eine andere Funktion: Sie ermöglicht Heller im ganzen Stadtgebiet Schlüsselpersonen aufzuspüren, die wichtige Informationen in ihrem Gedächtnis gespeichert haben. Die Jägersicht funktioniert dann wie eine Schallwelle, die vom genetischen Code der gesuchten Person zurückgeworfen wird – man muss das Zentrum der kreisförmigen Rückkopplung finden, um das Ziel aufzuspüren. Neben dem Aussehen der Figur eignet sich Heller nämlich bei einer Absorption auch die Erinnerungen der Personen an, was aber nur bei den Schlüsselfiguren durch eine kurze Videosequenz wirklich zum Tragen kommt. So werden einige Teile der Hintergrundstory erzählt, doch bleibt das alles zumeist konfus. Gleiches gilt blöderweise auch für die Dialoge und Zwischensequenzen der Hauptstory.



Zum Wände rauflaufen

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Heller rennt fast schneller Wände rauf, als normale Menschen an ihnen herunterfallen. So entsteht ein Flow, der mich prächtig bei Laune hält. Fast schon stören mich die Missionen, die mich immer wieder innehalten lassen, die mich dazu zwingen, vorsichtiger vorzugehen. Ich will überall mit Karacho rein- und wieder mit Karacho rausspringen. Um dann das nächste Hochhaus hoch zu fetzen und wieder in die Tiefe zu stürzen. Da stören Handlungen und Missionen doch nur. Idee: Handlungen und Missionen bei Prototype 3 einfach weglassen. Die beiden Aspekte sind für mich sowieso die schwächsten in Prototype 2.

Davon abgesehen wird es mit der Zeit schlicht und ergreifend etwas langweilig, ständig Missionen abzuarbeiten, die nach demselben Muster gestrickt sind: Finde und absorbiere Person X, vernichte Mutation Y, sabotiere eine unterirdische Basis, stiehlt ein Fahrzeug und absorbiere Person Y. Und dazwischen immer wieder Straßenkämpfe mit Massen von mutierten Menschen oder die zähe Suche nach Sammelobjekten, die Hellers Fähigkeiten verbessern.

Für ein Open-World-Spiel ist **Prototype 2** durchaus schick, auch wenn sich die Texturen der Häuser ständig wiederholen. Immerhin: Im dritten Stadtteil zieren hübsche schreuliche Mutationsrassen die Fassaden. **Prototype 2** zaubert mit zunehmender Spielzeit eine immer bedrückendere Katastrophen- und Endzeitstimmung auf den Bildschirm, wie man sie aus Kinofilmen wie dem Remake von **Dawn of the Dead** oder **28 Days later** kennt. Für die passenden Lichttupfer sorgen dicke Explosionen.

Die Umsetzung der Konsolen-Steuerung auf Maus und Tastatur lässt sich nur als vorbildlich beschreiben. Passende Hilfsanzeigen verraten uns zudem immer, was wir wann drücken müssen, um nicht ins Gras zu beißen. Allerdings bleiben die Prügeleien mit mehreren Gegnern auch mit portierter Steuerung eher planlos. Heller schlitz und schlägt zwar kraftvoll um sich, doch einen bestimmten Gegner aus der Menge herauszupicken und gezielt zu bearbeiten, ist nahezu unmöglich, denn der Held fokussiert ständig neu auf den Angreifer, der ihm gerade am nächsten ist. Gut aber: Objekte wie Panzer, die die Sicht auf den Helden versperren, werden in der PC-Version ausgeblendet.

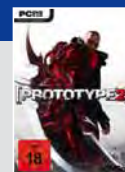
Übersicht oder nicht, letztlich bleibt nach dem Durchspielen von **Prototype 2** das schale Gefühl, dass hier ganz schön viel Potenzial verblutet ist. Es mangelt an Abwechslung und einer gescheiterten Story. Und mit dem Helden wird sicherlich auch kaum jemand warm werden. Nichtsdestotrotz macht das Spiel Spaß, weil man mit Heller so herrlich absurde Manöver abziehen kann, dass man hinterher staunend vor dem Monitor sitzt. Wem das und Splatter-Action reichen, macht mit dem Spiel nichts falsch. **KS / PET**

TERMIN 27.7.2012 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

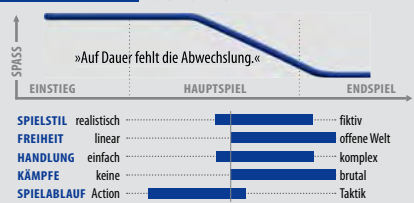
Prototype 2

Actionspiel

Publisher Activision
Entwickler Radical Entertainment
Sprache Englisch mit dt. Untertiteln
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK ACTION-ADVENTURE



GRAFIK

+ detailreiche Umgebungen + sehr gute Kampf-Animationen
+ fetzige Explosionen + wenig Abwechslung im Betondschungel
+ hölzerne Gesichter + Texturmatsch

7/10

SOUND

+ gute englische Sprecher + krachige Effekte
+ stimmungsvolle Musik ... + ... die zu selten zum Einsatz kommt
+ keine deutsche Synchronisation

8/10

BALANCE

+ drei Schwierigkeitsgrade
+ gute Hilfsanzeigen + alles gut schaffbar
+ hin und wieder fast schon etwas zu leicht

9/10

ATMOSPHÄRE

+ drei unterschiedliche Stadtteile + steigende Bedrohung
+ unsympathischer Held + keine Interaktionsmöglichkeiten abseits der Missionen
+ NPCs nur uninteressante Statisten

7/10

BEDIENUNG

+ vorbildliche Portierung auf Maus und Tastatur + einfachste Umsetzung spektakulärer Manöver + Kontrollpunkte und freies Speichern
+ Klopereien oft arg unübersichtlich

9/10

UMFANG

+ drei riesige Abschnitte + Herausforderungen + Sammelaufgaben
+ sich wiederholendes Missionsdesign
+ insgesamt zu wenig Abwechslung

7/10

LEVELDESIGN

+ viele zerstörbare Objekte + überall etwas zum Hochlaufen oder Runterspringen
+ kaum Innenlevels + Stadt wirkt nicht echt, sondern wie Kulisse

7/10

KI

+ brauchbare Verfolger-KI
+ Gegner schießen
+ Gegner dumm + Gegner zu passiv

5/10

WAFFEN & EXTRAS

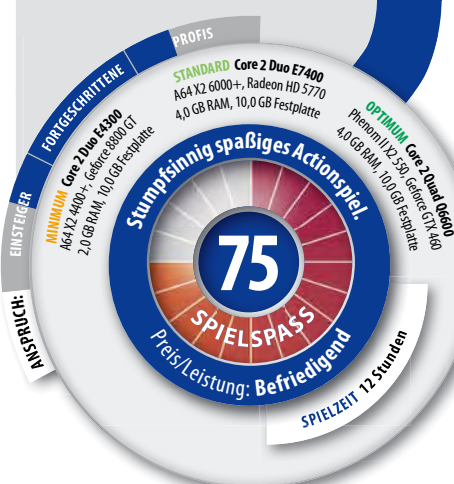
+ einige sehr coole Spezialangriffe + Hellers Fähigkeiten lassen sich ausbauen
+ Panzer und Helikopter lassen sich übernehmen + Waffen lassen sich aufnehmen

10/10

HANDLUNG

+ vielversprechendes Grundgerüst
+ blöde Storywendung
+ verwirrend

6/10





MEIN SCHICKSAL GEHÖRT MIR!

180°

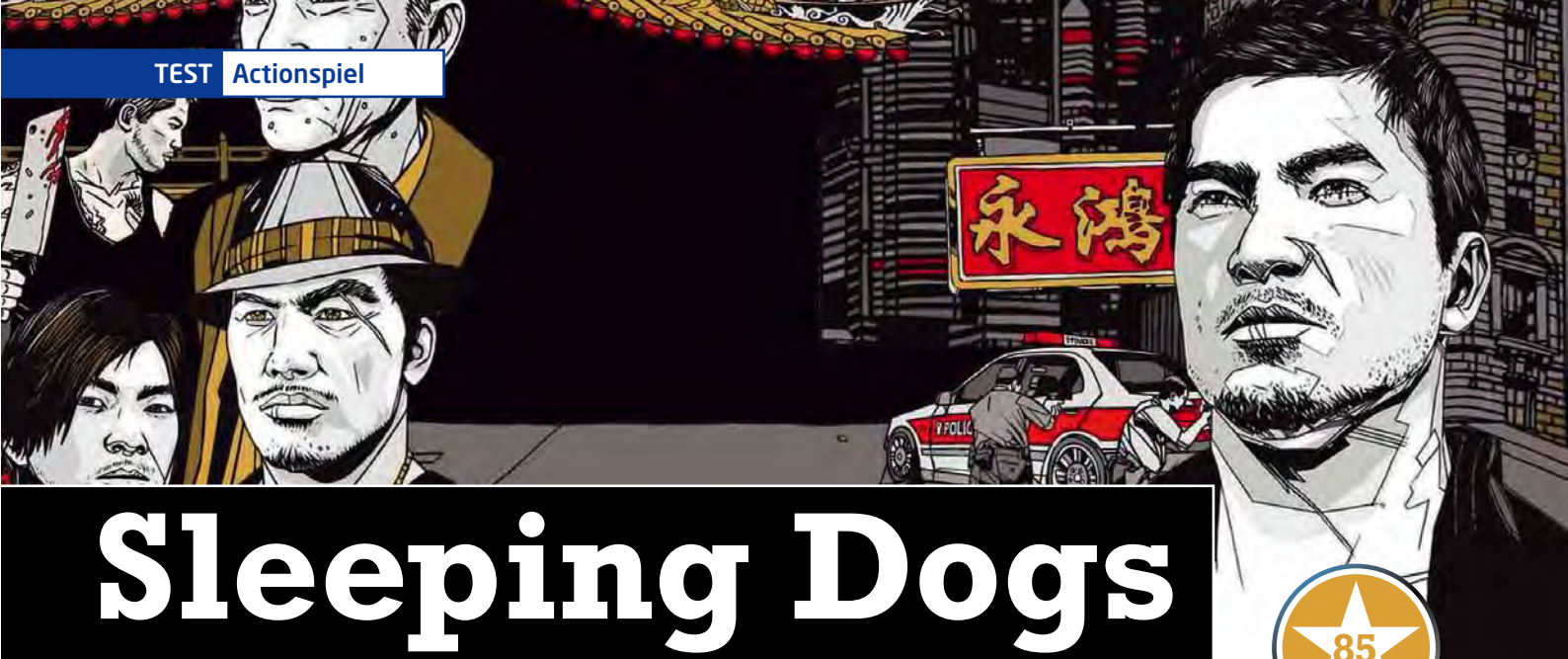
DIE NEUE DOKUREIHE BEI VIVA

JUNGE MENSCHEN WENDEN IHR LEBEN UM 180 GRAD

AB 21.09. JEDEN FREITAG 20:15



VIVA.TV/180GRAD



Sleeping Dogs



Wie würde Hongkongs Action-Spezialist John Woo wohl ein GTA inszenieren? Wahrscheinlich so wie in **Sleeping Dogs**. Das Open-World-Abenteuer ist ein rasanter Asia-Kracher zum Selberspielen. Von Kai Schmidt

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **United Front** (**Sleeping Dogs** ist das Erstlingswerk)
Termin: **17.8.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7836 Auf Ab-18-DVD: Test-Video

Eigentlich haben wir uns schon allzu oft vom Kleinganoven bis zum Verbrecherboss hochgearbeitet. Naja, zumindest in Videospielen wie **Grand Theft Auto** oder **Saints Row**. Blut, Schweiß und Tränen fließen dabei meist literweise – vor allem Ersteres, denn nicht selten ist ein Verbrecherleben mit handfesten Auseinandersetzungen verbunden. Überwiegend werden solche Angelegenheiten mit blauen Bohnen erledigt.

Nicht so in **Sleeping Dogs**: Statt wild durch die Gegend zu baln, nutzt der Held Wei Shen viel lieber seine Handkanten. Kein Wunder,

schließlich spielt der ehemals als **True Crime: Hongkong** angekündigte Open-World-Titel ebendort – da dürfen elegante Kung-Fu-Fights selbstverständlich nicht fehlen. Auch sonst verpasst das Spiel dem üblichen Open-World-Gangster-Einerlei einen willkommen frischen, asiatischen Anstrich.

Getreu dem ursprünglichen **True Crime**-Konzept ist Wei Shen kein simpler Ganove, der sich seinen Weg an die Spitze eines Verbrecherimperiums bahnt, sondern ein Undercover-Polizist. Frisch aus San Francisco angereist will Shen die Unterwelt von Hongkong ordentlich aufmischen und nebenbei Rache für den Tod seiner Schwester nehmen. Nur zwei Personen wissen über Shens wahre Identität Bescheid. Darum hat der asiatische Sonnyboy, der auch eine Karriere als Unterwäschemodel hätte einschlagen können, keine »Ich komme aus dem Gefängnis frei«-Karte, sondern liefert sich

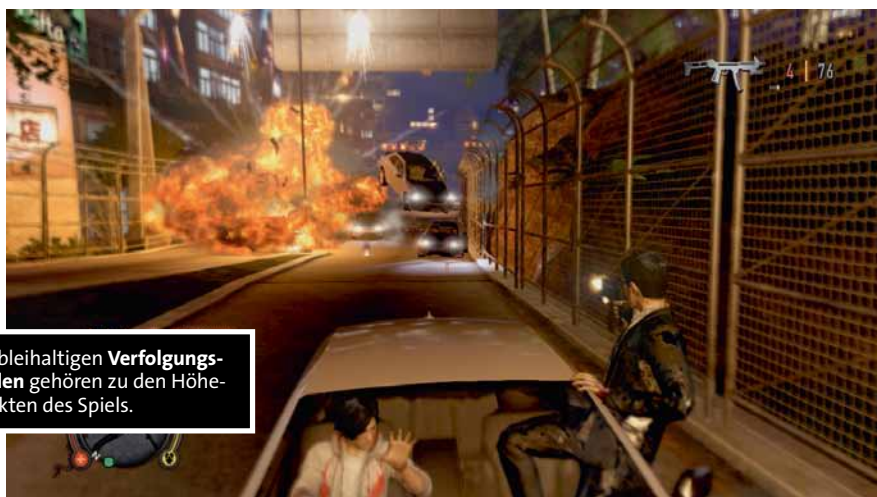
auch immer wieder knallharte Scharmützel mit seinen »Kollegen« von der Polizei. Der Anfang des Spiels ist noch streng linear: Shen soll mit einem Kumpel Schutzgeld auf dem Nachtmarkt eintreiben. Dabei werden wir nach und nach in die Feinheiten der Spielmechanik eingeführt, ohne Gefahr zu laufen, von den Verlockungen einer offenen Spielwelt erschlagen zu werden. An den Buden reden wir mit Händlern und staunen über die Atmosphäre: Menschen strömen über den Handelsplatz, bunte Lampions werfen Lichtinseln zwischen die Stände, an denen von Kleidung über Fisch und Fleisch bis hin zu DVD-Raubkopien alle erdenklichen Waren angeboten werden. Die Level-designer haben hier ein Stück reales Hongkong in ein Videospiel gezaubert.

⊕ Stärken

- + abwechslungsreiche Quests
- + lange Spieldauer
- + authentische Spielwelt

⊖ Schwächen

- veraltete Technik
- schablonenhafte Charaktere



Die bleihaltigen **Verfolgungsjagden** gehören zu den Höhepunkten des Spiels.

Steam

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

Deutsche Version

Da es in **Sleeping Dogs** gelegentlich etwas ruppig zur Sache geht, veröffentlicht Square Enix in Deutschland eine entschärfte Fassung. Die um allzu blutige Gewaltspitzen bereinigte USK-Version wurde ebenso wie die ungeschnittene PEGI-Fassung nicht synchronisiert, sondern nur mit deutschen Untertiteln und Menüs ausgestattet.

Alltag in Hongkong



Überall in der Stadt sind **Schreine** versteckt. Wenn Wei davor betet, erweitert er damit nach und nach seine Lebensleiste. Durch erfüllte Nebenquests werden die Positionen der Schreine auf der Karte markiert.



Wenn wir einen Gegner in den Schwitzkasten nehmen, können wir ihn nicht nur bequem verprügeln, sondern auch mit **Umgebungsobjekten** bekannt machen, etwa mit diesem riesigen Aquarium.



Wer im Ansehen der Unterwelt hoch genug steht, kann sich in **Läden** entsprechend einkleiden. Filmfans dürften diesen gelben Anzug aus Bruce Lees Game of Death kennen. Oder aber aus Kill Bill.

Doch nicht alle Händler sind kooperativ, und so müssen wir zu handfesten Argumenten greifen. Dadurch erlernen wir nach und nach die Feinheiten des Kampfsystems, das sehr an den »Freeflow Combat« aus **Batman: Arkham City** erinnert. Die einzige Angriffstaste variiert kurzes Antippen und Gedrückthalten zu Kombos, die Kontertaste brauchen wir nur, wenn ein Angreifer aufleuchtet und so eine Attacke ankündigt. Außerdem können wir den Gegner packen und im Haltegriff verprügeln oder zu Boden werfen. Haben wir einen Bösewicht im Schwitzkasten, zerren wir ihn wahlweise quer über die Kampfzone, um ihn etwa mit Gesicht voran auf eine Tischplatte zu knallen oder kurzerhand in einen offenen Müllcontainer zu befördern. Das funktioniert alles ganz gut, allerdings fehlt ein wenig die Dynamik, die Batmans Kämpfe auszeichnet. Bei **Sleeping Dogs** wirken die Bewegungen stellenweise arg abgehackt, was auch am anfangs noch übersichtlichen Bewegungsportfolio liegt. Immerhin ist das Zeitfenster, in dem wir den Konter anbringen müssen, großzügiger bemessen als beim dunklen

Ritter, sodass auch Nicht-Action-Experten ihren Spaß haben und schnell beachtliche Kombos zustande bringen.

Im Lauf des Spiels lernen wir immer mehr Knochenbrecher-Moves, zum Beispiel durch gesammelte Jade-Statuen, die wir Shens altem Sensei ins Kampfsport-Dojo liefern. Oder durch Erfahrungspunkte, die wir in den Missionen verdienen. Während sich die Polizei-Erfahrungspunkte im Schusswaffengebrauch auswirken, bringen uns Triaden-Punkte fiese Straßenkampftricks ein. Cool: Je nachdem, wie wir in den Missionen vorgehen, wirkt sich das auf unser Punktekonto aus. Sind wir hart zu Werke gegangen, hagelt es Gangster-Boni, während Unfälle und verletzte Unschuldige Abzüge in der Polizeinote bedeuten. Für das gesetzeskonforme Absolvieren von Polizeiaufgaben wie etwa Abhörmissionen oder das Infiltrieren der Straßenrennszene wird hingegen das Gesetzeshüterkonto aufgefüllt.

Doch bis wir richtig loslegen dürfen, dauert es ein wenig. Zuerst steht noch eine Verfol-

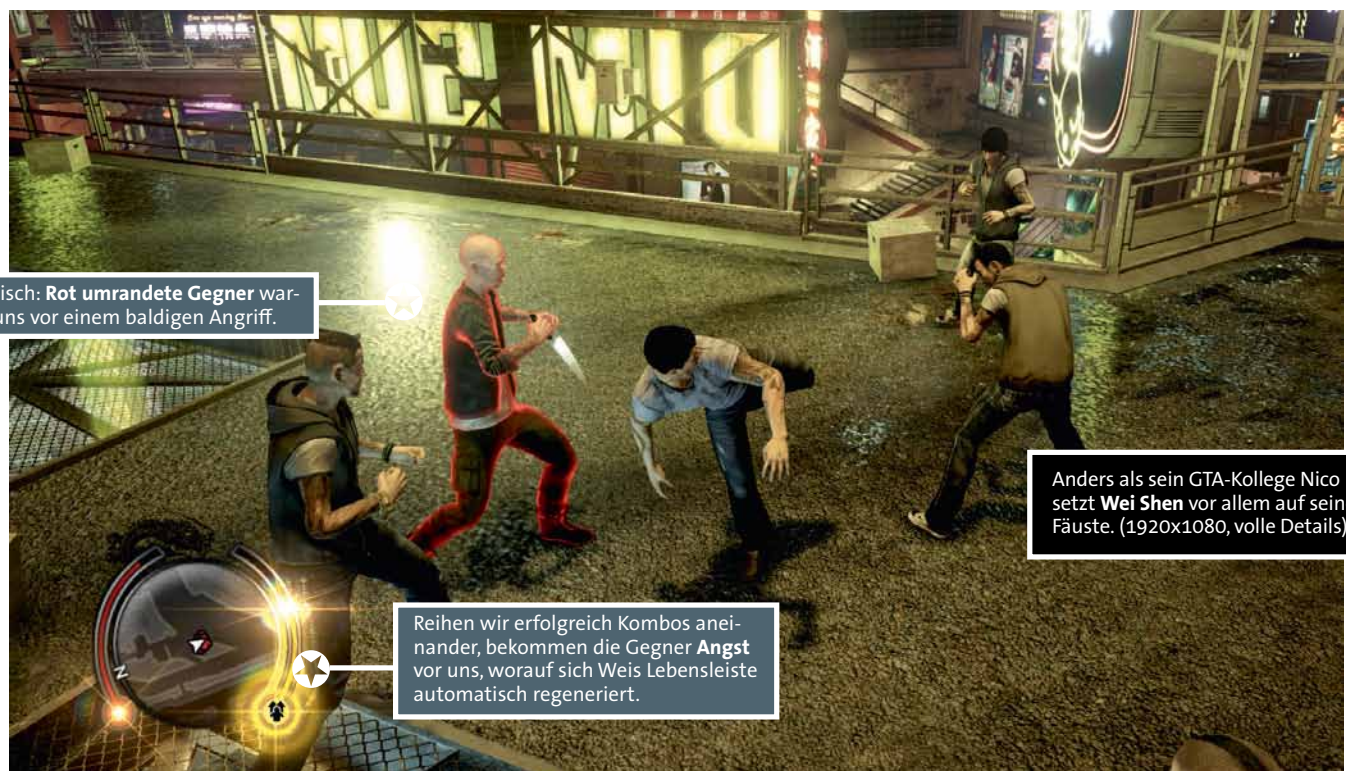
gungsjagd zu Fuß auf dem Programm. Wir sprinten einem Flüchtigen hinterher, die Jagd geht dabei über Zäune, Hinterhöfe, Mauern und sogar Dächer. Hier kommt ein simples Parkour-System zum Einsatz: Kurz



Der gespielte John-Woo-Film

Kai Schmidt
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Nein, ein GTA-Killer ist Sleeping Dogs nicht. Dazu sind die Charaktere – allen voran der Held – zu schablonenartig, und auch bei der Erzähltechnik müssen die United Front Studios noch dazulernen. Allerdings hat mich das Triaden-Abenteuer (auch dank zahlreicher Verbeugungen vor meinen liebsten Hongkong-Filmen) über seine volle Dauer bestens unterhalten. Wenn GTA ein Scorsese-Film ist, entspricht Sleeping Dogs einem John-Woo-Streifen: Das Drehbuch ist zwar nicht ganz so gut ausgearbeitet, aber dafür ist der Film sehr unterhaltsam und es gibt deutlich rasantere Action.



Praktisch: **Rot umrandete Gegner** warnen uns vor einem baldigen Angriff.

Reihen wir erfolgreich Kombos aneinander, bekommen die Gegner **Angst** vor uns, worauf sich Weis Lebensleiste automatisch regeneriert.

Anders als sein GTA-Kollege Nico setzt **Wei Shen** vor allem auf seine Fäuste. (1920x1080, volle Details)

Minispiele



In manchen Missionen müssen wir kurzweilige Minispiele meistern, etwa einen **Mastermind-Klon**, um eine Kamera zu hacken oder **Karaoke singen**, um eine Frau zu beeindrucken.



In den **Ballereinlagen** ist eine gute Deckung das A und O.



Dank mehrerer **Talentbäume** können wir Wei Shen spezialisieren.

vor einem Hindernis drücken wir auf die Aktionstaste – reagieren wir zu spät, kommt Shen bei der Hetzjagd ins Straucheln. Solche dynamischen Verfolgungsjagden erwarten uns im Spielverlauf immer wieder. Den ersten Kontakt mit der offenen Welt von Hongkong haben wir hingegen erst nach etwa 45 Minuten Spieldauer. Wir setzen uns

Kein GTA-Killer, aber nah dran

in ein Auto und fahren los. Verdammt, was macht der Typ auf unserer Spur? Nach einem wild hupenden Fahrzeug wird uns klar: Hier herrscht ja Linksverkehr! Okay, das erfordert ein wenig Umgewöhnung. Aber schon bald ist uns die ungewohnte Verkehrsführung in Fleisch und Blut übergegangen. Auf einer

Insel von **GTA**-Ausmaßen haben die Designer die wichtigsten Stadtteile Hongkongs samt ihrer typischen Erscheinungsbilder in vier Gebiete eingedampft. Logisch, eine 1:1-Umsetzung würde wohl den Rahmen sprengen. Trotzdem stimmt hier alles: Die versifften Seitenstraßen, die Neonreklamen, die Hochhäuser des Bankenviertels, selbst die Touristenattraktion Victoria Peak, den höchsten Hügel Hongkongs, können wir besuchen, um die tolle Aussicht zu genießen.

In **Sleeping Dogs** gibt es zwei Hauptauftraggeber: die Polizei und die Triade. Die Polizeieinsätze sind dabei in Fälle gegliedert, die mit der Haupthandlung nichts zu tun haben. Hier muss Shen zum Beispiel an illegalen Straßenrennen teilnehmen, um den Drahtzieher hopps zu nehmen. Gelegentlich meldet sich Shens Vorgesetzter auch per Handy, um ihn etwa in eine Wohnung zu schicken, wo er Wanzen installieren soll. Die Triaden-Story behandelt hingegen Macht-

kämpfe, Racheaktionen und auch einige »Babysitter«-Einsätze, in denen Shen hochrangige Gäste der Triadenoberhäupter oder hübsche Mädels chauffieren und ausführen muss. Zum Beispiel in Karaoke-Bars, wo er bei primitiven, aber durchaus lustigen Minispielen seine Sangeskünste beweist (per Tasten, ohne Mikrofon). Von den Damen, die er dabei trifft, erhält der Charmebolzen Telefonnummern, die zu einer weiteren Missionsart führen: Ein Anruf genügt, um sich mit den Ladys zu einem Date zu verabreden. So geht Wei beispielsweise mit der hübschen Blondine Amanda auf Sightseeing-Tour. Das bedeutet nicht nur Abwechslung vom ständigen Geprügel, sondern bringt uns auch Boni ein. So arbeitet Amanda an einem Buch über Hongkongs Tempel und zeichnet Wei auf der Übersichtskarte die Lage aller Gesundheitsschreine ein.

Eine gut gefüllte (und lange) Energieleiste ist vor allem später im Spiel unverzichtbar.

Autodiebstahl auf Hongkong-Art

Selbstverständlich könnten wir geparkte Autos einfach aufbrechen oder Fahrer an der Ampel aus ihrer Schüssel zerren. Viel cooler ist es aber, aus voller Fahrt auf ein **Autodach zu springen**, den Besitzer unsanft hinauszubitten und davonzubrausen.





Die Zwischensequenzen sind sehr gut geschnitten und animiert.

Du hast mir 'ne Chance gegeben, Winston. Ich wollte dich nicht ent

Auffüllen können wir die Gesundheit zum Beispiel, indem wir an Hotdog- oder Nudelständen Snacks kaufen. Getreu der asiatischen Kultur gibt es außerdem allerlei Tees und Wurzelgetränke, die kurzzeitig die Schlagkraft erhöhen. All das nützt allerdings wenig, wenn die Widersacher mit Schusswaffen anrücken. Selbst ballern darf



Kein GTA, trotzdem toll

Daniel Matschijewsky,
Redakteur
danielm@gamestar.de

Große Spielwelten sinnvoll zu füllen, ist eine schwierige Aufgabe. Sleepings Dogs meistert diese Disziplin hervorragend. Ob ich nun für die Triaden den bösen Buben mime oder als Polizist Spitzelaufträge absolviere, wird das Spiel nie langweilig und beeindruckt immer wieder durch coole Ideen und viel Abwechslung. Doch auch wenn das Szenario äußerst reizvoll und unverbraucht ist, hätte ich mir mehr Tiefgang bei Story und Charakteren gewünscht. Hier kommt nach wie vor nichts an GTA 4 heran.

Shen erst relativ spät im Spiel, wenn er sich bereits ein gutes Stück auf der Triaden-Karriereleiter nach oben gearbeitet hat. **Sleeping Dogs** vertraut bei den Schusswechseln auf ein bewährtes Konzept: Wie in **Mass Effect 3** setzt das Spiel auf das so genannte »Duck&Cover«-System. Nett: Rutscht Shen elegant über seine Deckung hinweg, schaltet das Spiel beim Zielen in eine Zeitlupe. So lassen sich die Triaden-Gangster besser analysieren. Die Schießereien funktionieren dank der erprobten Spielelemente bestens, und es macht viel Spaß, sich etwa mit dem MG im Anschlag durch ein Krankenhaus zu ballern, das von bösen Jungs überrannt wird – John Woos Hongkong-Actionklassiker **Hard-Boiled** lässt grüßen.

Ganz klar: **Sleeping Dogs** ist mit seinem brutalen Triaden-Hintergrund ein Fest für Freunde asiatischer Actionfilme. Doch auch ohne Fan-Bonus bleibt ein packendes Erlebnis mit einer glaubwürdigen, offenen Spielwelt. Da sieht man gerne über einige Stolpersteine wie die etwas schwächelnde Technik hinweg. So fallen zum Beispiel die schwammigen Texturen oft negativ auf, und auch die Schatten könnten detaillierter sein. Dafür überzeugen die Animationen und die generelle Beleuchtung des Spiels. Seltene KI-Aussetzer bei Freund und Feind sind uns ebenfalls aufgefallen, und der Sound könnte generell etwas knackiger sein. Doch all das liest sich dramatischer, als es letztendlich ist, denn steckt man erst einmal mittendrin, lässt einen das Spiel so schnell nicht mehr los. Auch wenn die Charaktere überwiegend eher klischeehafte Abziehbildchen sind und die Inszenierung der Story mitunter etwas holprig ist, bleibt der Undercover-Einsatz stets gnadenlos spannend – und vor allem gut spielbar. **KS / DM**

TERMIN 17.8.2012 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

Sleeping Dogs

Actionspiel

Publisher Square Enix
Entwickler United Front
Sprache Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK ACTIONSPIEL

»Unterhält und motiviert durchgehend.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SPIELSTIL realistisch fiktiv
FREIHEIT linear offene Welt
HANDLUNG einfach komplex
KÄMPFE keine brutal
CHARAKTER Action Taktik

GRAFIK

- + Klasse Charakteranimationen + stimmige Beleuchtung
- + viele Details + schwammige Texturen
- häufig Polygonarmut

7/10

SOUND

- + toller Soundtrack + sehr gute (englische) Sprecher
- + Radiosender für jeden Geschmack
- Sound könnte insgesamt mehr krachen

9/10

BALANCE

- + leichter Einstieg + optionale Hilfen + nie unfair
- + fair verteilte Speicherpunkte
- Niveau der Missionen schwankt

9/10

ATMOSPHERE

- + riesige, stimmungsvoll gebaute Spielwelt
- + unzählige Details + gut geschnittene Zwischensequenzen
- teils leblose Gebiete

9/10

BEDIENUNG

- + eingängige Prägeleien + simples Deckungs- und Parkour-System
- + gelegentliche Kameraprobleme
- schwammige Fahrzeugsteuerung

8/10

UMFANG

- + lange Hauptstory + zahlreiche Nebenquests
- davon abgesehen gibt es in Hongkong kaum etwas zu tun

9/10

LEVELDESIGN

- + stimmig und realistisch + bekannte Sehenswürdigkeiten
- + diverse Geheimnisse
- Detailreichtum schwankt teils stark

9/10

KI

- + sucht aktiv Deckung + agiert in Prägeleien meist sinnvoll
- kennt keinerlei Taktiken oder Spezialmanöver
- gelegentliche Aussetzer

7/10

WAFFEN & EXTRAS

- + ausreichendes Portfolio an Nah- und Fernkampfaffen
- + freischaltbare Fertigkeiten und motivierende Boni

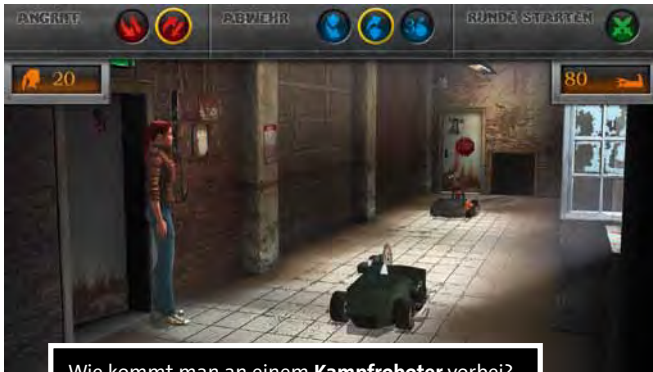
10/10

HANDLUNG

- + bis zum Schluss spannende Handlung + interessante Dialoge
- etwas oberflächliche Hauptfigur
- klischeehafte Nebencharaktere

8/10





Wie kommt man an einem **Kampfroboter** vorbei?
Ganz recht. Mit einem eigenen Kampfroboter.



Der versiegelte Behälter lässt sich
nur mit dem richtigen **Code** öffnen.



GameStar
Gold-Award

Geheimate 3

Die Geheimate-Serie fesselt seit ihrem Debüt im Jahr 2006 alle Freunde von kniffligen Krimi-Abenteuern und verzwickten Verschwörungstheorien und ist die meistverkaufte Adventure-Reihe Deutschlands. Ob sich die Erfolgsgeschichte um Nina und Max auch im dritten Teil fortsetzen wird?

Von Julian Freudenhammer

Genre: **Point&Click-Adventure** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Animation Arts (Geheimate 2: Puritas Cordis, GS 10/08: 86 Punkte)**
Termin: **31.8.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **35 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7572

Trotz mysteriöser Verschwörungstheorien und bedrohlicher Geheimorganisationen, die ebenso einem Dan Brown-Roman entsprungen sein könnten, ist eines ganz bestimmt kein Geheimnis: **Die Geheimate**-Serie gehört zur Spitze der deutschen

Point&Click-Adventures. In **Geheimate 3** kehrt nun Titelheldin Nina Kalenkow nach vier Jahren Auszeit auf den Bildschirm zurück – um zu heiraten. Bevor der

kesse Rotschopf aber mit ihrem Abenteuer-Kollegen und Verlobten Max vor den Altar treten darf, gilt es, ein weiteres großes Geheimnis zu lüften – und auf dem Weg dahin massig Rätsel zu lösen.

Was gehört alles zu einer feierlichen Hochzeit abgesehen von zahlreichen Gästen, einem üppigen Buffet und einer hübschen Braut im schicken, weißen Kleid? Ganz genau, ein Bräutigam. Und genau hier liegt das Problem: Göttergatte Max Gruber wird vor Ninas Augen aus der gemeinsamen Berliner Wohnung entführt. Der Archäologe ist wenige Wochen zuvor bei Ausgrabungen auf dem Nabelberg in der Türkei auf etwas höchst Eigenartiges gestoßen. Hat seine Entführung etwas mit dem brisanten Fund

zu tun? Und was hat es eigentlich mit den seltsamen Alpträumen Ninas auf sich?

Die Abenteurerin macht sich auf die Suche nach ihrem geliebten Max und ist schon bald einer weltumspannenden Verschwörung auf der Spur, die sich über mehrere Jahrtausende(!) erstreckt. Kein Problem für unsere Nina. Immerhin macht sie den Job nicht zum ersten Mal. Wie in **Geheimate Tunguska** und **Geheimate 2: Puritas Cordis** steuern wir die forsche Forscherin in bester Point&Click-Manier durch hübsche, vorgeordnete Bildschirmhintergründe und suchen mit dem Mauszeiger nach Interaktionspunkten wie Gegenständen, versteckten Nischen oder Schaltern. Dank übersichtlichem Inventar-System geht das Rätseln und

⊕ Stärken

- + spannende Geschichte
- + anspruchsvolle, komplexe Rätsel
- + professionelle Sprecher

⊖ Schwächen

- schwache Technik
- staksige Animationen

Auch in Geheimate 3 darf der serientypische **Humor** nicht fehlen.





Tolle Story, maua Technik

Julian Freudenhammer
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Als großer Fan von Lost Horizon hat mir auch Geheimakte 3 eine Menge Spaß gemacht. Knackige, stets nachvollziehbare Rätsel, eingebunden in eine spannende und gut inszenierte Geschichte. Was will man mehr? Animation Arts weiß, wie ein klassisches Adventure auszusehen hat – wenn man von den ironischerweise nicht mehr zeitgemäßen Animationen absieht. Für den nächsten Teil wird nun wirklich eine neue Grafik-Engine fällig. Trotzdem: Fans der Serie können bedenkenlos zugreifen. Alle anderen (außer Grafikfetischisten) auch.

Kombinieren hervorragend von der Hand. Wer Hilfe beim Aufspüren von Nägeln, Kätzchen oder Kampfrobotern (kein Scherz!) braucht, greift zur praktischen Snoop-Key-Funktion, die alle interaktiven Stellen auf dem Schirm hervorhebt. Sollten Sie nach einer längeren Spielpause weiterknobeln wollen, die Geschichte aber nicht mehr exakt vor Augen haben, fasst **Geheimakte 3** die letzten Geschehnisse kurz, prägnant und hervorragend vertont für Sie zusammen. Wer bei den teils kniffligen Aufgaben nicht weiter kommt, wird zudem auf Wunsch mit brauchbaren Tipps versorgt.

Die Rätsel sind aber allesamt mit Fantasie und innerhalb der typisch verqueren, aber folgerichtigen Adventure-Logik lösbar und hervorragend in die Handlung integriert. Wirklich nervige Lückenfüller sucht man vergebens. So macht sich Nina während ihres Abenteuers, das sie unter anderem auch nach San Francisco führt, die strikten Alkoholverbote Kaliforniens zu nutze: Um einen Polizisten wegzulocken, der ihr den Weg in ein geschlossenes, weil gerade ausgebranntes Museum versperrt, schmuggelt die gewitzte Heldin eine Whiskey-Flasche in die Auslage eines nahegelegenen Straßenkiosks ohne Alkohol-Lizenz. Anschließend verpfeift sie den ahnungslosen Verkäufer bei den

Nägel, Kätzchen, Kampfroboter

Cops, die den Laden nun natürlich genauer inspizieren – der Weg ist frei. Klasse Idee! Zwischen den durchweg gelungenen Rätseln sorgen interaktive Spielabschnitte für die nötige Abwechslung. Dazu gehört neben vereinzelt Klettereinlagen und anderen Minispielen sogar ein simpler, rundenbasierter Kampf gegen den zuvor erwähnten Roboter. Trotz **Robot Wars**-Passage bleibt **Geheimakte 3** ein im Grunde realistisches Adventure. Auch hier bewegt sich der dritte Teil in bester Serientradition.

Wie bereits in **Geheimakte Tunguska** fußt die Geschichte des dritten Teils auf einem real existierenden Mysterium, das von den Story-Autoren gekonnt mit fiktiven Handlungssträngen verwoben wird. Die antike Tempelanlage, die im Spiel Ninas Verlobter in der Türkei freilegt, existiert wirklich und bereitet den Wissenschafflern bis in unsere Zeit gehöriges Kopfzerbrechen. Forschungen belegen, dass der Komplex mehr als 6.500 Jahre vor dem berühmten Stonehenge erbaut wurde. Eine solche architektonische Leistung galt und gilt zu dieser Zeit als absolut unmöglich. **Geheimakte 3** liefert eine fiktive, aber hoch spannende Antwort auf dieses Geheimnis. Wie die am Ende genau aussieht, beeinflussen Sie sogar selbst: Abhängig von den Entscheidungen des Spielers gipfelt die Story in einem von vier unterschiedlichen Enden.

Auf dem Weg dahin kommen wir in den knapp 15 Stunden Spielzeit auch ordentlich in der Weltgeschichte herum. So suchen wir im Berliner Museum nach Hinweisen auf

Maxens Verbleib, erkunden eine unterirdische Grabungsstätte in der Türkei, fliegen nach San Francisco und stattdessen dort sogar der

legendären Gefängnisinsel Alcatraz einen Besuch ab, nur um in einer Traumsequenz einige hundert Jahre zuvor Leonardo Da Vinci in seinem Atelier zu belauschen.

So hübsch, detailliert und abwechslungsreich die Schauplätze sind, so sehr stören uns die hakeligen und stellenweise ungewollt komischen Animationen. Wenn Heldin Nina beispielsweise eine weit entfernte Kiste mit Hilfe eines Zollstocks zu sich herziehen soll, bewegt sich die Box wie von Geisterhand auf sie zu. Der Stock ist nicht zu sehen. Das geht deutlich besser.

Die spannendste Geschichte ist nichts ohne die Charaktere, mit denen wir sie erleben. Insgesamt schlüpfen wir in **Geheimakte 3** in die Rolle von gleich fünf verschiedenen Figuren, die sich hinsichtlich ihres Temperaments deutlich voneinander unterscheiden. Das liegt vor allem an den hervorragenden deutschen Sprechern und den gut geschriebenen Dialogen. An dem etwas eigenen Humor der Serie hat sich allerdings nichts geändert: Insbesondere Nina klingt bei ihren teils ausufernden (zum Glück auch

überspringbaren) Monologen hin und wieder bemüht komisch, zaubert uns mit selbstironischen Aussagen und Seitenhieben auf bekannte Spiele- oder TV-Serien aber auch regelmäßig ein breites Grinsen aufs Gesicht. Trotz der angestaubten Technik ist **Geheimakte 3** ein toll inszeniertes, story-lastiges Adventure klassischer Machart mit der Extraportion an Rätselklasse und Abwechslungsreichtum und damit auch für Nicht-Serienkenner definitiv mehr als nur einen Blick wert. Julian Freudenhammer / MT

TERMIN 31.8.2012

PREIS 35 Euro

USK ab 12 Jahren

Geheimakte 3

Adventure

Publisher Deep Silver
Entwickler Animation Arts
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD
Kopierschutz Tages



GRAFIK

- + hübsche, detaillierte Hintergründe
- + schicke Zwischensequenzen
- + staksige Charakteranimationen
- + angestaubte Gesamtoptik

SOUND

- + durchweg professionelle Sprecher
- + stimmungsvoller Soundtrack

BALANCE

- + Hot-Spot & Hilfefunktion
- + manchmal mehrere Lösungswege
- + unterschiedliche Schwierigkeitsgrade bei Minispielen

ATMOSPHÄRE

- + toll inszenierte Zwischensequenzen
- + angenehmes Tempo
- + Animationen teils ungewollt komisch

BEDIENUNG

- + perfekte Steuerung
- + übersichtliches Inventar
- + freies Speichern & Quicksave-Funktion

UMFANG

- + vier steuerbare Charaktere
- + viele abwechslungsreiche Schauplätze
- + hohe Rätseldichte
- + könnte länger sein

HANDLUNG

- + spannende Verschwörungsthematik
- + reales Mysterium als Basis

CHARAKTERE

- + sympathische Heldin
- + interessante Nebencharaktere
- + Max etwas blass

DIALOGE

- + gut geschrieben
- + viele interessante Zusatzinfos
- + teils lustig ...
- + ... teils arg bemüht
- + stellenweise ausufernd

RÄTSEL

- + immer logisch und fair
- + teils sehr fordernd
- + kein Zeitdruck
- + seltene, teils nervige Schalterrätsel

6/10

9/10

10/10

8/10

10/10

8/10

9/10

8/10

8/10

9/10



Die hübschen 2D-Hintergründe zählen zu den Stärken des Adventures.



Orcs Must Die! 2



Mit magischen **Gewitterwolken** und **Lavafallen** wehrt sich Zauberin oder Kriegsmagier gegen Orks, Trolle und Kobold-Sprengmeister.

Stärken

- + spaßiger Koop-Modus
- + selbstironischer Unterton
- + herausfordernde Levelstruktur
- + neue Fallen, Waffen und Items

Schwächen

- verbesserungswürdige Präsentation

Orks sind wahrlich arme Schweine. Denn wir dürfen der Meute nun endlich auch im Doppelpack die faltigen Visagen polieren und die schiefen Zähne richten. Von Kristin Knillmann

Genre: **Action-Strategiespiel** Publisher: – Entwickler: **Robot Entertainment (Orcs Must Die!, GS 12/11: 81 Punkte)**
Termin: **30.7.2012** Spieler: **1 bis 2** Sprache: **Englisch mit deutschen Untertiteln** Preis: **ca. 30 Euro**

GameStar.de/Quicklink/5130 Auf DVD: Video und Trailer

Genau wie im Vorgänger, der vor noch nicht mal einem Jahr erschienen ist und das Tower-Defense-Genre mit deftigen Action-Einlagen und einer Prise Ironie befeuert hat, haben wir in **Orcs Must Die! 2** nur eine Aufgabe: Orks erledigen! Dazu wird uns ein ganzer Batzen Taktik abverlangt. Mit jeder Menge Fallen und Waffen planen wir den Feldzug gegen die Eindringlinge, die sich erneut durch magische Spalten in die Menschenwelt quetschen. Erneut ein enorm großer Spaß.

Einen Bund mit den Orks einzugehen, ist keine gute Idee. Diese leidige Erfahrung macht in **Orcs Must Die! 2** auch die Zauberin. Im ersten Teil des Action-Strategiespiels gelang es der Dame noch, ihre Ork-Horde mit magischen Kräften zu kontrollieren. Doch nun stehen die magischen Spalten, die wir mit viel Mühe in **Orcs Must Die!** verschlossen haben, plötzlich wieder sperrangelweit offen und erlauben dem Gesindel, sich über die Zauberin herzumachen. Die kann sich auf einmal kaum wehren, denn unsere letzte Weltenrettung hatte einen bösen Nebeneffekt: Als die Spalten geschlossen

wurden, verschwanden leider auch alle ihre magischen Kräfte. Gut, dass der sympathisch-trottelige Kampfmagier zur Stelle ist, um die Zauberin zu retten – der Spaß geht wieder von vorne los! Dabei erbt **Orcs Must Die! 2** den gelungenen selbstironischen Unterton des ersten Teils. Während wir Orks ins Jenseits befördern, kommentiert unsere Spielfigur (also entweder Kampfmagier oder Zauberin) auf ihre eigene charmante Art das Geschehen, lockert das Gefecht durch Kalauer auf und krönt jeden erfolgreich geführten Kampf mit einem Tänzchen oder einem bühnenreifen Spagat.

Tödliche Fallen



Gelb: Bodenfalle – Mit der **Sprungfederfalle** befördern wir Orks in den Abgrund.



Lila: Deckenfalle – Die **Schwungkeule** macht aus der Meute blutigen Ork-Brei.



Grün: Wandfalle – Augen zu und durch! Am **Säuresprüher** kommt kein Ork heil vorbei.



Orange: Helfer – Der **Zwergenwächter** hält uns die Orks mit Bomben vom Leib.



Koop-Juwel

Kristin Knillmann
Redakteurin
kristin@gamestar.de

Ork-Fleisch? Eigentlich bin ich ja Vegetarin. Zum Glück geht's in Orcs Must Die! 2 nicht ums Essen, sondern ums Austricksen von dümmlichen Orks. Die taktischen Elemente vertragen sich richtig gut mit der actionlastigen Schnetzelei, dank der großen Auswahl an Waffen und Fallen wird es so schnell nicht langweilig. Der spaßige Koop-Modus ist schließlich das Sahne-, äh, Senfhäubchen auf der Ork-Schlachtplatte, die für knapp 15 Euro ein absoluter Pflichtkauf für Tower-Defense-Fans und Spieler mit einem Faible für Experimente ist.

Um die Angriffswellen aufzuhalten, produzieren wir lastwagenweise Ork-Geschnetzeltes. Ähnlich wie in **Pflanzen gegen Zombies** oder anderen Tower-Defense-Titeln bauen wir Fallen auf, um den Gegnern den Weg möglichst schwer zu machen. **Orcs Must Die! 2** ist dabei dynamischer als seine Genre-Kollegen: Während die anrollende Ork-Welle von unseren Fallen verlangsamt wird, kämpfen wir mit Waffen und Zaubern in der Schalterperspektive gegen die Gäste. So erzeugt **Orcs Must Die! 2** keinen Leerlauf und bietet auf 15 Karten eine abwechslungsreiche Kampagne, die sich dank des ständigen Wechsels von Taktik und Action nie hektisch, aber immer unterhaltsam spielt. Besser fänden wir's nur noch, wenn die Übergänge zwischen den Missionen

Geteilter Ork ist halber Ork

schöner präsentiert wären. Die Karten folgen einer logischen Reihenfolge, die geht im Ork-Gewusel aber viel zu schnell unter.

Unserer schwarzen Seele lassen wir im Kampf gegen die Orks freien Lauf – besonders, weil die wunderbar stupide in unsere Fallen tappen: Von Pfeilen durchbohrter Ork? Gefrorener Ork? Ork mit Schleudert trauma? Flambierter Ork? Die diesmal noch vielfältigeren Entscheidungen über die taktisch klügsten Fallen erfordern Grips. Dabei bleibt das Spiel stets fair und gibt uns ständig neue Gründe, ein bisher noch unbezungenes Level wieder mit neuen Strategien anzugehen – bis zum Siegestanz.

Die Einzelspieler-Kampagne lässt sich wahlweise mit dem Kampfmagier oder der Zauberin bestreiten. Letztere bringt eigene Kräfte und neue Fallen mit und erhöht den Wiederspielwert des Strategietitels damit immens. Es fühlt sich eben unterschiedlich an, ob man mit der Schrotflinte des Kampfmagiers die anstürmenden Grünhäute niedermäht, oder mit dem Verliebtheitstrick der Zauberin die Gegner bezirzt und in Fallen lockt. Das Highlight von **Orcs Must Die! 2** ist allerdings der längst überfällige Koop-Modus. Endlich dürfen wir uns gemeinsam mit einem Freund durch die Horden hacken. Vor dem Kampfbeginn stimmen wir uns

ab: Wer wählt welche Fallen aus, welche Waffen ergänzen sich und welches Item bringt uns die besten Boni? Doch auch während des Kampfes ist es mit der Taktik nicht vorbei, wenn wir uns in den herausfordernden und gut ausbalancierten Levels angründen, wer die Stellung am Spalt hält und wer die Brücke zum Ziel verteidigt. Dabei entsteht eine Energie, wie sie nur gemeinschaftliche Ork-Jagden entfalten können.

Schade bloß, dass der von vielen Fans gewünschte Level-Editor nicht ins Spiel eingebaut wurde. Gerne hätten wir verzwickte

Die meisten Gegner versuchen einfach nur, den Ausgang zu erreichen, während die schnellen, gut bewaffneten **Gnolle** nur ein Ziel kennen: den Tod des zauberhaften Helden duos!

Karten gestaltet und unsere Freunde darauf ins Verderben geschickt. Besonders energische Koop-Schnetzler widmen sich dem Verderben dann eher im Endlos-Modus, in dem sie auf schwer zu bezwingende Ork-Massen stoßen. Da hilft wie immer nur eins: Die Biester müssen sterben! **KK**

TERMIN 30.7.2012 PREIS 15 Euro USK ab 16 Jahren

Orcs Must Die! 2

Action-Strategie

Publisher —
Entwickler Robot Entertainment
Sprache Deutsch
Ausstattung — (Download)

Kopierschutz Steam

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2), Endlos (2)
SPIELTYPEN Internet **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 12 Stunden
WERTUNG Sehr gut
»Endlich gibt's den längst überfälligen Koop-Modus!«

GRAFIK

- hübsche Comic-Optik
- gute Lichtstimmung
- schöne Animationen und Effekte
- wenig Details
- Level könnten abwechslungsreicher sein

SOUND

- gute deutsche Sprecher
- passende Soundeffekte
- mehr witzige Soundfiles als im Vorgänger
- auf Dauer langweilige Musik

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade: Lehrling, Kriegsmagier, Alptraum
- mittlerer Schwierigkeitsgrad fordernd, aber fair
- Alptraum-Modus
- auch im Koop-Modus stets herausfordernd

ATMOSPHÄRE

- ironischer Unterton
- jede Menge witzige Sprüche
- reichlich viel Ork-Splatter

BEDIENUNG

- simple und intuitive Steuerung
- auf wenige Tasten reduziert
- Mini-Map etwas unübersichtlich

UMFANG

- 15 neue abwechslungsreiche Levels
- hoher Wiederspielwert durch Zauberin
- Koop- und Endlos-Modus
- 10 Koop-Levels für das klassische Orcs Must Die!
- kein Level-Editor

LEVELDESIGN

- wird zunehmend komplexer
- unterschiedliche Taktiken für Fortschritt nötig
- bietet ständig neue Herausforderungen

KI

- manche Gegnerklassen verhalten sich individuell
- Orks tun das, was sie tun sollen ...
- ... stürmen meist aber nur stupide gen Spalt-Portal

EINHEITEN

- unterschiedliche Gegnerklassen
- Gegner benötigen diverse Taktiken
- viele Fallen, Waffen, Schmuckstücke und Zauber
- Spezialisierung über aufladbare Items

KAMPAGNE

- Spielgefühl hängt von Taktik ab
- sympathischer Anti-Held
- durch Action-Elemente kein Leerlauf
- Missionen hängen kaum zusammen
- Story wieder belanglos

Steam-Pflicht

Orcs Must Die! 2 ist in deutscher Sprache für günstige 15 Euro über Steam erhältlich. Das Spiel kann also nur mit (kostenlosem) Steam-Account und einer bestehenden Internetverbindung erworben werden, läuft dann aber auch im Offline-Modus. Ein Weiterverkauf ist dann aber nicht mehr möglich.



Legends of Pegasus

Der deutsche Weltraumstrategie-Hoffnungsträger verglüht in einer Supernova aus unfertigem Design, Bugs und Abstürzen. Höchste Sternzeit für Patches! Von Patrick C. Lück

Genre: Strategiespiel Publisher: Kalypso Entwickler: Novacore (Erstlingswerk)
Termin: 10.08.2012 Spieler: 1-8 Sprache: Deutsch Preis: 45 Euro

GameStar.de/Quicklink/7571

Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben. Wer hingegen zu früh kommt, braucht entweder einen Therapeuten (ähem) oder muss sich der Wut seiner zahlenden Kundschaft stellen. Letzteres darf der Wormser Publisher Kalypso derzeit mit seinem Weltraum-

Strategietitel **Legends of Pegasus** durchleben, denn das Erstlingswerk des deutschen Entwicklers Novacore war beim Verkaufsstart am 10. August de facto unspielbar. In den gängigen Foren (GameStar, Steam, Kalypso) machten die Fans

sind verstümmelt, der Ton setzt aus, Kampagnenziele sind unerreichbar, die KI tut gerne mal gar nichts, Abstürze beenden das Spiel alle paar Minuten. Und als wäre das alles nicht genug, lassen sich auch noch gespeicherte Spielstände nicht laden. Immerhin beheben eilig aufgespielte Patches ein paar der allergrößten Patzer, vor allem lassen sich Spielstände endlich laden, wenn auch nur unter enormen Ladezeiten oder der Anwendung obskurer Tricks (mit Alt-Tab raus und wieder rein). Überdies sind viele (wenn auch längst nicht alle) Texte jetzt lesbar. Mit Abstürzen und vielen anderen Problemen haben wir aber immer noch zu kämpfen.

Der unfertige Zustand von **Legends of Pegasus** ist umso tragischer, weil das Spielprinzip viel Potenzial hat. Bei der rundenweise ausgetragenen Planetenverwaltung, die stark an den Klassiker **Ascendancy** (siehe Kasten) angelehnt ist, müssen wir auf begrenztem Bauplatz aus unzähligen Gebäudetypen wählen. Dabei ist kein Ausbau in Stein gemeißelt, stattdessen reißen wir immer wieder Bauwerke ein, um die Balance zwischen Produktion, Steuereinnahmen,

Forschung und Kultur zu korrigieren. Leider erklären die Tutorialtexte weder die vielen Gebäude noch den sehr umfangreichen Forschungsbaum ausreichend, eine Enzyklopädie suchen wir vergebens. So müssen wir erst ausprobieren, was ein Logistikzentrum bewirkt oder welche Technologie wir für neue und größere Schiffe brauchen.

Die Schiffe können wir dann im Schiffseditor mit zivilen oder militärischen Modulen bestücken, die sich dann auch grafisch an den Modellen bemerkbar machen. Allerdings fehlen im Moment noch die Animationen der Geschütze und auch ein paar Texturen. Die Raumschlachten, die wir derzeit nicht per Berechnung überspringen dürfen, tragen wir in Echtzeit aus. Dabei erteilen wir rudimentäre Angriffs- sowie Bewegungsbefehle und lösen bislang eher sinnfreie Spezialtalente wie Wapsprünge und Traktorstrahlen aus. Wenn der letzte Feind besiegt oder das selbst gewählte Zeitlimit abgelaufen ist, springt das Spiel in den Rundenmodus zurück – oder auf den Desktop. Denn gerade die 3D-Kämpfe erweisen sich als besonders absturzfürdiger. Doch

⊕ Stärken

+ gutes Grundkonzept

⊖ Schwächen

- undurchdachte Bedienung
- derzeit nur ein KI-Gegner möglich
- KI setzt komplett aus
- häufige Abstürze
- viele Bugs

ihrem Unmut Luft, sodass sich der Hersteller zu einem offiziellen Statement genötigt sah, in dem er enttäuschten Käufern eine nicht näher genannte »Entschädigung« versprach. Die Enttäuschung dürfte weit verbreitet sein, wir fühlen uns beim Test von **Legends of Pegasus** jedenfalls an **Sword of the Stars 2** erinnert. Und nein, das heißt nichts Gutes.

Dass Bugs im All eine Plage sind, weiß seit dem Film **Starship Troopers** jedes Kind (zumindest die Volljährigen). Dass sie ein Weltraum-Strategiespiel bis zur Unkenlichkeit zerfressen können, wissen Spieler spätestens seit **Sword of the Stars 2** (GS 02/12, 51 Punkte), das praktisch noch im Alpha-Stadium auf den Markt kam und seither durch Patch-Notoperationen im Wochentakt am Leben gehalten wird. Nur so konnte der Entwickler der Insolvenz entgehen. Ähnlich Dramatisches haben wir diesmal zwar nicht gehört, dennoch bleibt nur ein Schluss: Aus Mangel an Geld, Zeit oder Geduld haben Novacore und Kalypso **Legends of Pegasus** deutlich zu früh auf den Markt geprägt.

Als wir das Spiel das erste Mal starten, funktioniert so gut wie gar nichts. Tutorialtexte

Die KI tut nichts

Ascendancy Der (fast) vergessene Klassiker

Wenn es um Weltraum-Strategie geht, dreht sich meist alles um **Master of Orion 2**. **Legends of Pegasus** ruft jedoch einen anderen Klassiker des Genres in Erinnerung, nämlich **Ascendancy** aus dem Jahre 1995. Im Gegensatz zum ein Jahr später erschienenen, zweidimensionalen **Master of Orion 2** bot **Ascendancy** bereits eine 3D-Galaxie. Außerdem übernimmt **Legends of Pegasus** den Planetenausbau nahezu eins zu eins vom Vorbild – samt der isometrischen Perspektive, den Bonusfeldern und den antiken Ruinen. Der Hauptkritikpunkt an **Ascendancy** war die mangelhafte KI. Auch das hat **Legends of Pegasus** ironischerweise und (wohl) unabsichtlich geerbt. Die **Ascendancy**-KI wurde später per Patch verbessert, was damals aber viele Spieler mangels Internet-Verbindung nicht mehr erreichte.



Ascendancy



Legends of Pegasus



Die **Galaxiekarte** rückt zu wenige Informationen heraus, außerdem sind Flotten und Schiffe schwer zu erkennen.

auch im Rundenmodus schmiert **Legends of Pegasus** nach wie vor immer wieder ab.

Als noch schwerwiegender erweisen sich zwei weitere Fehler. So ließ sich im Testzeit-



Die Hoffnung stirbt zuletzt

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamstar.de

Ich bin froh, dass wir bei GameStar regelmäßig Spiele neu bewerten, wenn sie sich im Laufe der Zeit gewandelt haben. Auf den Kontrollbesuch von **Legends of Pegasus** freue ich mich schon besonders, denn ich hoffe, dann eine durchdachte Weltraum-Alternative vorzufinden. Momentan könnte das Spiel nicht weiter davon entfernt sein! Die Kampagne lässt sich nicht durchspielen, im freien Spiel trete ich gegen eine Dornröschen-KI an, Bugs, Abstürze, fehlenden Erklärungen sowie die unkomfortable Bedienung richten **Legends of Pegasus** vollends zugrunde. Schade, dass Novacore und Kalypso die nötige Geduld gefehlt hat, um **Legends of Pegasus** bis zur Spielbarkeit reifen zu lassen. Denn das Spielprinzip scheint schlüssig und Spaß genug zu sein, um gegen Konkurrenten wie **Sins of a Solar Empire** oder **Endless Space 2** ein Bug-Déjà-Vu. Also bitte, Kalypso und Novacore: Rettet, was zu retten ist!

sind in einem Weltraum-Strategiespiel sowieso Nebensache, die wahre Stärke liegt im freien Spiel. Stimmt zwar, doch just hier zickt die KI. Die tut meistens nämlich – gar nichts. Wenn wir nach mehreren Hundert Runden der Expansion eine großangelegte Invasion starten und auf dem Heimatplaneten des Feindes, der von einem einsamen Scout-Schiffchen »bewacht« wird, lediglich drei Fabriken und sonst nichts antreffen, dann liegt dieser Verdacht zumindest nahe. Noch dazu dürfen wir im Moment eh nur gegen maximal einen (in Zahlen: 1) Gegner antreten, die anderen Slots sind für den Computer gesperrt. Das soll demnächst durch einen Patch behoben werden, setzt aber wohl erst mal eine funktionierende KI voraus. So macht **Legends of Pegasus** momentan nur gegen menschliche Mitspieler Sinn und ein Minimum an Spaß.

Apropos Patches: Davon wird es noch viele brauchen. Abgesehen von der Unmenge an Fehlern darf Novacore nämlich auch gerne noch mal das Interface sowie die Bedienung überarbeiten, als größte Störfaktoren erweisen sich die überempfindliche und erratische Kamerasteuerung sowie die antike Speicherfunktion. Die ersten Reaktionen und Patches seitens Kalypso lassen aber darauf hoffen, dass **Legends of Pegasus** in nicht allzu ferner Zukunft einen spielbaren Status erreicht. Denn wohlgerne, wer zu spät kommt ... Patrick C. Lück / GR



Raumschlachten schlagen wir direkt in der 3D-Ansicht.

Steam- und Kalypso-Pflicht

Unser Test von **Legends of Pegasus** basiert auf der Verkaufsversion inklusive Patch 1.0.0.3960. Vor dem ersten Start muss das Spiel via Steam online aktiviert werden, außerdem müssen Sie ein Benutzerkonto bei Kalypso anlegen. Danach lässt sich der Strategietitel offline spielen, aber nicht mehr weiterverkaufen.

raum nicht einmal das erste Kapitel der Solo-Kampagne abschließen, in dem wir die Menschen anführen. Die beiden folgenden Alien-Feldzüge waren daher unerreichbar. Gut, werden Sie denken, Kampagnen

TERMIN 10.8.2012 PREIS ca. 45 Euro USK ab 12 Jahren

Legends of Pegasus

Strategiespiel

Publisher Kalypso
Entwickler Novacore
Sprache Deutsch
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz Steam



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Maps mit einstellbaren Siegbedingungen (2-8)
SPIELTYPEN Internet, LAN, Direktverbindung DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSUCHE Intern MULTIPASS 5 Stunden

WERTUNG Mangelhaft

»Leidet ebenfalls unter der großen Instabilität, immerhin ohne KI-Probleme.«

GRAFIK

+ detaillierte Schiffsmodelle + passable Galaxie-Darstellung
- trübes Interface - Grafik- und Clipping-Fehler
- pixelige Planeten in der Nahansicht

4/10

SOUND

+ ordentliche Vertonung der Dialoge und Rückmeldungen
- mäßige Soundeffekte und -kulisse

5/10

BALANCE

+ Start- und Siegbedingungen individuell einstellbar
- gegen untätige KI keinerlei Herausforderung

3/10

ATMOSPHÄRE

+ nette Hintergründe zu den Rassen
- dröge Präsentation in der Kampagne
- Bugs, Abstürze, Fehler

3/10

BEDIENUNG

+ in der Verwaltung einfache Maussteuerung
- empfindliche und fehlerhafte 3D-Kamera
- antike Speicherfunktion - zu wenig Erklärungen

5/10

UMFANG

+ Endlos- und Mehrspielermodus
+ drei Einzelspieler-Kampagnen ...
- ... die derzeit nicht in vollem Umfang durchspielbar sind

6/10

STARTPOSITIONEN

+ Startbedingungen einstellbar
+ Rassen individuell per Editor anpassbar
- nur Spiralgalaxien

8/10

KI

+ Schiffe schießen zurück
- tut im freien Spiel so gut wie nichts

1/10

EINHEITEN

+ zahllose Gebäude + Bau auf Planetenoberfläche wie auch im Orbit
- modularer Schiffseditor bietet sehr viele Möglichkeiten - Rassen unterscheiden sich nur wenig

8/10

ENDLOSSPIEL

+ riesiger Forschungsbaum + unterschiedliche Siegziele
+ teils große Galaxien
- bislang kaum Überraschungen oder Abwechslung

9/10



Freispiel

F1 Online The Game

Codemasters erstes Free2Play-Browserspiel setzt nicht nur auf ungewöhnliche Perspektiven, sondern punktet auch mit einem fairen Bezahlmodell.

Free2Play

WAS [Rennspiel](#) WER [Codemasters](#)
WO [Quicklink](#) 7895 WANN [bereits erschienen](#) GELD [kostenlos](#)

Auch wenn es sich bei **F1 Online: The Game** um ein Rennspiel mit Rollenspiel- und Manager-Elementen handelt, sorgt zumindest das Renngeschehen in den ersten Minuten für Verwirrung. Ganz im Stil des Raser-Klassikers **Micro Machines** setzt Codemasters' Browser-Spiel nämlich auf die Vogelperspektive. Kein Wunder, zeichnet die englische Spieleschmiede doch auch für den Spaßbraser von 1991 verantwortlich. Wer anfangs noch vergeblich nach der Cockpitan-sicht sucht, gewöhnt sich aufgrund der detailverliebten Grafik und dem pfeilschnellen Rennablauf aber schnell an die ungewöhnliche Draufsicht und lässt mit bis zu 23 Mitspielern die Reifen glühen. Das klappt zwar nur mit Maus und Tastatur – eine Lenkradunterstützung fehlt –, verleiht **F1 Online** jedoch sein ganz eigenes Spielgefühl und geht nach kurzer Zeit sehr gut von der Hand.

Doch bevor wir mit Karacho auf die Piste brausen, müssen wir uns entscheiden, ob wir uns im offiziellen Formula-1-Modus mit lizenzierten Boliden und Fahrern auf den Asphalt wagen oder im Karriere-Modus unser eigenes Team erstellen. Hier steht uns eine breite Palette an Individualisierungsmöglichkeiten, von der Gestaltung des Teamabzeichens bis zur Helmfarbe, zur Verfügung. Wer die Farbauswahl erweitern oder seinen Flitzer gar mit Aufklebern zu pflastern will, kann dies mit Hilfe des Geldes tun, dass er nach Ende jedes Rennens verdient. Einen Großteil des Barbestandes geben wir allerdings im so genannten Team-HQ aus. Nur dort lassen sich nämlich Konstruktionspläne für Wagenkomponenten entwickeln. Neben Preisgeldern erhalten wir außerdem Erfahrungspunkte, durch die wir Perks freischalten. Diese erhöhen beispielsweise unsere Mitarbeiterzahl oder verkürzen die Herstellzeit unserer Komponenten. Letztere verläuft in Echtzeit und variiert von anfänglich fünf Minuten bis zu mehreren Stunden im späteren Spielverlauf. Entwarnung können wir für den Free2Play-typischen Echtgeld-Shop geben. Die dort erhältlichen Gegenstände verkürzen lediglich die Entwicklungszeit der Komponenten, ge-

währen Geld- und Erfahrungsboni oder sind rein kosmetischer Natur. Geduldigen Spielern entsteht also kein Nachteil. **F1**

Fazit: Unbedingt spielen

Echt hübsch für ein Browser-Spiel: **F1 Online** beeindruckt mit schicker Grafik.



Im **Team-HQ** entwickeln wir neue Komponenten, um unseren Flitzer zu verbessern.

El Dorado 2

Freeware

WAS [Geschicklichkeitsspiel](#) WER [Realtroll](#)
WO [Quicklink 7847](#) WANN [bereits erschienen](#) GELD [kostenlos](#)



Don Hernando ist zurück. Und diesmal bekommt er, anders als beim in der letzten Ausgabe vorgestellten **El Dorado**, auch eine echte Geschichte spendiert. Die Ausgangssituation bleibt allerdings dieselbe: Der Don ist pleite. So pleite, dass er gezwungen ist, mit seinem Helferlein Pedro zu fliehen und irgendwie an Gold kommen. Also schlagen wir uns mit ihm durch Wälder und Dörfer, wo wir hin und wieder auch gegen die Häscher unserer Gläubiger launige Fechtduelle austragen müssen. Cool dabei: Auch Pedro können wir während der Kämpfe steuern. Wenn wir mit ihm eine kleine Rätseltette lösen, gewinnen wir die Auseinandersetzung automatisch. Allerdings kostet ein Fehler wertvolle Lebenspunkte. Außerhalb der Kämpfe wechseln wir auf Knopfdruck zwischen beiden Charakteren. Während der Don Büsche zerschneidet, springt Pedro weiter und kann schwimmen. Wer **Die Reise ins All** oder **El Dorado** mochte, der wird auch an **El Dorado 2** seine Freude haben. [MW](#)

Fazit: **Unbedingt spielen**

Sands of the Coliseum

Browser-spiel

WAS [Rollenspiel](#) WER [Berzerk Studio](#)
WO [Quicklink 8031](#) WANN [bereits erschienen](#) GELD [kostenlos](#)

Mögen die Spiele beginnen! Berzerk Studio schickt uns im Browsergame **Sands of the Coliseum** als Gladiator in die Arena. Anfangs noch alleine gesellen sich bereits nach kurzer Zeit zwei weitere Mitstreiter hinzu. In verschiedenen Städten gilt es, jeweils eine Reihe von Gegnern zu besiegen, um zum Meister der Arena aufzusteigen. In den rundenbasierten Kämpfen, die nicht mit gut animierten Splattereinlagen geizen, können wir gezielt einzelne Gliedmaßen der Kontrahenten attackieren, um beispielsweise deren Schwertarm zu schwächen. Am Ende jedes Kampfes dürfen wir entscheiden, ob wir unsere Gegner am Leben lassen oder über den Jordan schicken. Aufgewertet wird die spaßige Schnetzerei durch freischaltbare Fähigkeiten und neue Ausrüstungsteile. Wem das nicht reicht, der darf im Multiplayer-Modus gegen andere Gladiatoren antreten. **Sands of the Coliseum** vermag zwar mangels Abwechslung nicht über Wochen zu fesseln, für einige vergnügliche Stunden reicht es aber allemal. [FH](#)

Fazit: **Für zwischendurch**



Runter mit der Rüstung! Unsere Gladiatorin schwächt die **Körperpanzerung** des Kontrahenten.

Browser-spiel

GIRP

WAS [Geschicklichkeitsspiel](#) WER [Bennett Foddy](#)
WO [Quicklink 8032](#) WANN [bereits erschienen](#) GELD [kostenlos](#)

GIRP ist eigentlich simpel: Ein Freeclimber erklettert eine Felswand. Um ihn herum befinden sich Halteringe, die mit Buchstaben gekennzeichnet sind. Ein Druck auf die entsprechende Taste, und der Namenlose streckt seinen Arm danach aus, während er sich mit der linken Maustaste näher heranzieht. Dennoch ist **GIRP** etwas Besonderes. Es lebt und atmet sein ganz eigenes, meditatives Spielgefühl. Nach und nach ziehen wir uns höher, nutzen gewonnenen Schwung, um Halteringe zu überspringen und schicken Stoßgebete gen Himmel, wenn wir dafür für einen kurzen Moment den sicheren Halt aufgeben müssen. Besonders gemein wird es, wenn eine Möwe auf einem der Ringe Platz nimmt und uns den Weg blockiert. Dann nämlich müssen wir versuchen, den gefiederten Störenfried mit Handbewegungen zu verscheuchen. Das Rauschen des Meeres und selten auftretende, einzelne Klaviertöne untermalen den Aufstieg und verleihen ihm einen dezent melancholischen Anstrich. Es ist einfach, **GIRP** nach den ersten Runden links liegen zu lassen. Doch wer fernab von schneller Action etwas anderes sucht, und wenn auch nur für beruhigende fünf Minuten, dem geben wir den Rat: Kopfhörer auf und ran an die Felswand. [FH](#)

Fazit: **Für Fans ruhiger Spielmomente**



In der Ruhe liegt die Kraft. Langsam aber sicher erklimmen wir mit Hilfe von Buchstaben nach und nach die **Felswand**.

Goodgame Empire

Free2Play

WAS **Aufbauspiel** WER **Goodgame Studios**
WO **Quicklink 8034** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Im Kern ist **Goodgame Empire** eine Mischung aus **Die Siedler** und **Stronghold**, fällt allerdings bei weitem nicht so komplex aus wie seine großen Vorbilder. Vor allem die Warenkreisläufe und der Bur-

genausbau kommen vergleichsweise schlicht daher. Zwar lassen sich die meisten Gebäude mehrstufig erweitern, die Auswahl an Bauten hält sich aber in Grenzen – und damit auch die Möglichkeiten, die eigene Festung zu individualisieren. So sehen vor allem im Endgame die meisten Städte gleich aus. Den Profi wird das stören, der Gelegenheitsspieler aber erfreut sich am motivierenden Questsystem sowie der hübschen Comicgrafik. Schade: Wenn es zur Schlacht kommt, dürfen wir nicht mal selbst ran. Stattdessen werden die Scharmützel vom Computer ausgewürfelt. Beim Geschäftsmodell folgt **Goodgame Empire** dem klassischen Free2Play-Ansatz: Kaufbare Vorteile gibt es nicht; wer echtes Geld investiert, spart lediglich Zeit – ein faires Konzept. **DM**



Die **Wirtschaft** floriert zwar, doch langsam geht uns der Bauplatz aus.

Fazit: Für zwischendurch

Kingdom Rush

Browser-spiel

WAS **Strategiespiel** WER **Ironhide Game Studio**
WO **Quicklink 8030** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Auf die Mauern, die Goblins greifen an! **Kingdom Rush**, eine Tower Defense-Variante der Ironhide Game Studios, punktet nicht nur mit seiner stilsicheren Knuddeloptik, sondern auch mit einer ungewöhnlichen Spieltiefe. In zwölf Missionen kämpfen wir uns durch drei unterschiedliche Klimazonen (Wälder, Berge, Aschewüste). Dabei verbessern wir nach und nach unsere vier Basistürme, um den Strom an Feinden aufzuhalten. Aus der einfachen Kaserne etwa, deren Soldaten Gegner in Nahkämpfe verwickeln, stapfen später zähe Paladine oder Barbaren mit Wurfäxten. Jede erfolgreiche Verteidigung verschafft uns bis zu drei Sterne, mit denen wir weitere Verbesserungen freischalten, etwa stärkere Zauber oder Verlangsamung. Außerdem lässt sich jede Mission auch in zwei extra schwierigen Varianten spielen. Für weitere Inhalte müssen Sie sich allerdings einen Premium-Account zulegen. Der kostet in der Mini-Variante circa 80 Cent. **JR**

Fazit: Unbedingt spielen



Meteoriten und beschworene Einheiten machen unser Burgherrenleben leichter.

Slender

Freeware

WAS **Adventure** WER **Parsec Productions**
WO **Quicklink 8033** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Ein Hinweis vorweg: Dieser Text enthält keine Spoiler. Sie können danach also in aller Ruhe **Slender** spielen. Spielen trifft es allerdings nicht wirklich, vielmehr spielt der Titel mit Ihnen. Der Auftrag: Wir sollen acht Zettel in einem Wald und den darin stehenden Gebäuden finden. Nachts. Im Dunkeln. Dafür steht uns lediglich eine Taschenlampe zur Verfügung. Nach wenigen Spielminuten wird schnell klar: Etwas lauert dort draußen in der Dunkelheit. Etwas, das uns nicht freundlich gesonnen ist. Immer wieder halten wir inne. Moment, stand da gerade etwas zwischen den Bäumen? Dort drüben in dem verfallenen Gebäude könnte ein Zettel liegen, aber vielleicht wartet dort drinnen noch mehr. Möglicherweise sehen wir dort Dinge, die wir nicht sehen wollen, die uns gar in den Wahnsinn treiben. Und wieso haben Sie nicht längst **Slender** gestartet? Weiterlesen können Sie heute Nacht, denn Schlaf werden Sie ohnehin nicht finden. **FH**

Fazit: Unbedingt ausprobieren!



Hinter einer dieser **Ecken** könnte sich ein Zettel befinden ... oder etwas ganz anderes.



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

629.95
oder 36x 20,30 € 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

829.95
oder 36x 26,70 € 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

- 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.

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

119.95*

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 bis höher
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 IceQ X 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 GTX670 1.0TB 16GB



INTEL Core i7 3930k 6x 3.2 GHz
16384MB DDR3 1600Ram
2048MB nVidia GTX670
1.0 TB SATAIII HDD



- GIGABYTE GA-X79-UD3 X79 LGA 2011
- Intel® Core™ i7 Processor i7-3930K
- 16384MB DDR3-1600 Samsung Kit
- 1 TB SATA III HDD
- 2048MB nVidia GeForce GTX670
- 550W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x LG DVDRW

1699.95
oder 36x 54,80 € 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

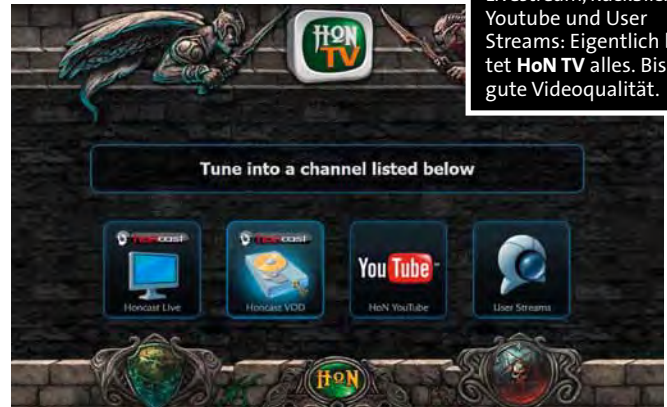
Alle Systeme ab 1000,- senden wir Ihnen bei Vorkassezahlung frechtfrei und versichert ! inkl. Systemkartonage - günstiger Auslandsversand!

Heroes of Newerth

Der Dota-Klon hat sich vom kostenpflichtigen Download zum Free2Play- und schließlich zum »Free2Own«-Titel gewandelt. Ist das einst beste MOBA-Spiel zum Billigheimer verkommen? Von Maximilian Gercke



Im Shop lassen sich alternative **Kommentatoren** freischalten – für Echtgeld oder Silbermünzen, also Erfahrungspunkte.



Livestream, Rückblicke, Youtube und User Streams: Eigentlich bietet **HoN TV** alles. Bis auf gute Videoqualität.

Kontrollbesuch

WAS **Strategiespiel** WER **S2 Games**
WO **GameStar.de/Quicklink/8035** GELD **kostenlos**

Auf DVD: Kontrollbesuch-Video

Heroes of Newerth war bisher der konventionellste Dota-Klon, nicht zuletzt weil es als einziges MOBA (»Multiplayer Online Battle Arena«) nicht auf ein kostenloses Modell setzte. Aber die Entwickler zogen im Frühling 2011 nach und stellten das System komplett auf Free2Play um. Als wäre das nicht schon genug, sind seit Mitte Juli alle Helden kostenlos spielbar und müssen nicht mehr mit Erfahrungspunkten oder Echtgeld gekauft werden, wie es bei **League of Legends** noch der Fall ist. Der Entwickler nennt das »Free2Own«.

Vorweg: Im Kern bleibt **Heroes of Newerth** dasselbe **Heroes of Newerth** wie noch vor einem Jahr. Das ganze Drumherum hat S2 Games allerdings komplett umgekrempelt. Mit der Free2Play-Umstellung kam ein In-game-Shop, in dem sich alternative Kommentatoren, Kuriere (kleine Helfer, die Waren aus dem Shop über das Schlachtfeld transportieren) oder Avatare (Charaktermodelle) kaufen lassen – entweder mit Echtgeld oder aber gegen Silbermünzen, die wir für jedes abgeschlossene Match bekommen. Wie es sich für ein gutes Free2Play-Spiel gehört, sind alle kostenpflichtigen Extras rein kosmetischer Natur; Fähigkeiten, Waffen oder Ähnliches können wir nicht

kaufen. Während die alternativen Kurier-Modelle noch ganz nett sind und gerade die Nyan-Cat eine witzige Verbeugung vor der Internet-Kultfigur ist, haben uns die alternativen Kommentatoren enttäuscht. Ob eine Stimme nervt oder nicht, ist ja noch sehr subjektiv. Aber dass die gesprochenen Texte nicht unbedingt zum kommentierten Ereignis passen, stört erheblich.

Um sich noch weiter von der Konkurrenz abzuheben, hat der Entwickler S2 Games **Heroes of Newerth** jüngst sogar zum »Free2Own«-Titel befördert. Hinter der Wortschöpfung verbirgt sich, dass nun alle Helden und Spielmodi kostenlos freischaltbar sind. Als einzige Ausnahme entpuppen sich so genannte Early-Access-Helden, also die allerneuesten Kämpfer, die eine Weile lang nur Bezahlspielern zur Verfügung stehen. Dennoch eine angenehme Neuerung; Anfänger könnten angesichts der über 100 Helden allerdings überfordert sein. Enttäuschend ist dagegen, wie S2 Games seine bisherigen Bezahlkunden entschädigt. Alle, die bereits einen Helden gekauft haben, bekommen lediglich den exklusiven alternativen Avatar namens Mecha Gemini. Und Legacy-Spieler, also alle, die **Heroes of Newerth** gekauft haben, als es noch 30 Euro kostete, ernten pro abgeschlossenem Match zwei Silbermünzen extra. Beides erweist sich als schwacher Trost, wenn man Geld in etwas gesteckt hat, das es nun kostenlos gibt. Immerhin können wir für alle seit dem

Unser Held **Gravekeeper** (oben) hebt gefallene Creeps auf und schleudert sie mit Bonusschaden den Feinden entgegen.





5. Juli getätigten Helden-Transaktionen unserer Geld zurückverlangen.

Von der Community begrüßt wurde der neue Modus »Mid Wars«. So nannten manche Spieler Matches, in denen sie sich darauf konzentrierten, nur auf einem Angriffsweg zu kämpfen statt auf allen dreien. Um das zu vereinfachen, hat S2 Games nun eine entsprechende Spezialkarte entworfen. Hier treffen an der Front fast immer die kompletten Teams aufeinander. Nach wenigen Minuten wird klar, dass Mid Wars vorrangig ein Fun-Modus ist, in dem man kurz sein strapaziertes Gehirn aus- und den Rambo-Modus anschalten kann. Naturgemäß sind Charaktere mit unterstützender Ausrichtung bei einem so kampforientierten Modus schwerer zu spielen, in den Händen er-

fahrener Veteranen aber dennoch sehr nützlich. Nahkämpfer haben es anfangs ebenfalls nicht besonders leicht, da sie gefährlich nah an die Gegner ran müssen, um Creep-Kills abzusahnen. Sich alleine vorzuwagen, kommt einer Kamikaze-Aktion gleich, sodass wir im Endeffekt ständig die Gegner belauern. Das klingt nach viel Action und wenig Taktik, erweist sich aber als

Der wahre Dota-Erbe?

überraschend unterhaltsam, auch weil es den klassischen **Dota**-Erfolgsdruck abmildert: Da nicht jeder Fehlschritt gleich zum Tod und damit zum Nachteil für das eigene Team führt, metzeln die Spieler merklich entspannter. Davon profitieren Einsteiger wie Fortgeschrittene, die mal gefahrlos einen neuen Helden ausprobieren wollen – auch, weil die Kill-Death-Rate in Mid Wars nicht in die Spielerstatistiken einfließt.

Seit unserem letzten Kontrollbesuch hinzugekommen ist auch der nützliche »Herodex«, eine Art Lexikon mit Community-Anbindung. Dort sind alle Helden aufgelistet, erklärt und um eine Guide-Funktion erweitert. Damit kann jeder einen kurzen Leitfaden für seine Lieblingshelden schreiben und der Community zugänglich machen. Das hilft Anfängern wie Profis. Das neue HoN TV ist eigentlich eine genauso gute Idee, die aber schlecht umgesetzt wurde. Theoretisch sollten über den TV-Kanal alle Videobeiträge zu **Heroes of Newerth** direkt im Spiel vereint werden, also Streams, kommentierte Matches und Youtube-Videos. Da die Videoqualität jedoch selten wirklich gut und die Bedienung bislang noch enorm unkomfortabel ist, benutzten wir doch lieber

externe Websites wie Twitch.tv, Honcast.com oder eben Youtube. Der neue Zuschauermodus ist an sich eine tolle Sache, anders als bei **League of Legends** oder **Dota 2** können wir in Echtzeit zuschauen und somit zum Beispiel Freunde für ihren verfehlten Skill-Shot aufziehen. Damit eventuell Tipps gebende Zuschauer den Teams keine Vorteile verschaffen können, lässt sich die Kamera aber nicht frei bewegen; wir sehen dasselbe wie der Spieler, den wir beobachten.

Die Helden von Newerth waren schon immer eine Stärke des Spiels, und das hat sich nicht geändert. Jeder Champion spielt sich anders und ist auf seine Art nützlich. Dabei lockern kreative Fähigkeiten und Eigenschaften die Liste immer wieder auf. Gravekeeper zum Beispiel kann die Leichen gefallener Creeps aufheben und mit einem Schadensbonus gegen seine Feinde schleudern. Dank eines Batzen Feintuning von S2 Games spielt sich **Heroes of Newerth** sehr ausgewogen. Einzig und allein neue Helden sind anfangs manchmal übermächtig und pendeln sich erst über zwei, drei Patches ein. Das ist aber bei **Dota**-Klonen normal, schließlich entwickeln sich bei über 100 einzigartigen Helden oft Wechselwirkungen, die so nicht vorhergesehen waren. **MAX**



Für Dota-Könner

Maximilian Gercke
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Heroes of Newerth hat der Free2Play-Wechsel nicht geschadet, eher im Gegenteil. Durch den kostenlosen Einstieg probieren mehr Spieler den Dota-Klon aus, was kürzere Wartezeiten und mehr Guides bedeutet. Die neuen Helden fügen sich zudem gut in die bestehenden Kämpferreihen ein und haben mir dank der spannenden Fähigkeiten viel Spaß bereitet. Auch Free2Own ist eine feine Sache, einzig Einsteiger könnten von der großen Auswahl etwas überfordert werden. Überhaupt bleibt Heroes of Newerth die konservativste Variante der modernen Dota-Erben; bis man die Mechaniken und Heldenfähigkeiten durchblickt, dauert es seine Zeit. Neulingen empfehle ich deswegen League of Legends.

TERMIN 12.5.2010	PREIS kostenlos	USK ab 12 Jahren
Heroes of Newerth		
Publisher	S2 Games	
Entwickler	S2 Games	
Sprache	Englisch	
Ausstattung	– (Download)	
Kopierschutz	–	
KEINE WERTUNGSÄNDERUNG		
82		

Need for Speed: World

Vor zwei Jahren schickte EA mit Need for Speed: World einen MMO-Ableger seiner Raser-Reihe ins Rennen und bewies, dass man auch mit einem mäßigen Spiel erfolgreich sein kann. Wir wagen uns auf den Asphalt und prüfen, ob der Erfolg inzwischen verdient ist. Von Florian Heider

WAS Rennspiel WER Electronic Arts
WO GameStar.de/Quicklink/6982 GELD kostenlos

Auf DVD: Kontrollbesuch-Video

Kontrollbesuch

M

it 16,7 Millionen registrierten Spielern ist **Need for Speed: World** das erfolgreichste Rennspiel-MMO aller Zeiten. Vielen

Kritikern waren allerdings die geringen Interaktionsmöglichkeiten mit der eigentlich riesigen Spielwelt und die wenigen Renn-Modi ein Dorn im Auge. Vor allem aber wurde das unfaire Bezahlmodell des eigentlich

kostenlosen Spiels kritisiert. Seither hat sich jedoch einiges getan. Das macht **Need for Speed: World** zwar längst nicht zu einem rundum gelungenen Spiel, allerdings stellen die Verbesserungen der letzten Jahre einen Schritt in die richtige Richtung dar.

In der Theorie hört sich alles noch gut an: Ähnlich wie in **Burnout Paradise** steht uns eine frei befahrbare Stadt zur Verfügung, die wir auf über 160 km offener Straße nach Lust und Laune erkunden können. Nur war-

um sollten wir das tun, wenn es nichts zu entdecken gibt? Keine Stunt-Schauplätze, keine versteckten Missionen, keine geheimen Bereiche mit freispielbaren Extras, nur leere Straßen. Einzige Beschäftigungsmöglichkeit: die neue, so genannte »Schatzjagd«. Täglich werden dabei 15 Edelsteine neu auf der Karte verteilt. Finden wir alle innerhalb eines Tages, erhalten wir eine Belohnung in Form von Geld und Prestige. Bei täglich erfolgreicher Schatzsuche schalten wir in regelmäßigen Abständen zusätzliche Extras wie zum Beispiel neue Tuning-Teile frei. Das klingt langweilig und spielt sich auch so. Zudem ist die Aufgabe bereits nach kurzer Zeit erledigt und wir gucken wieder beschäftigungslos in der Gegend rum oder – schlauer – teleportieren uns einfach zur nächsten Rennveranstaltung.

Denn hier haben die Entwickler tatsächlich für ordentlich Nachschub gesorgt: Mittlerweile rasen wir auf über 90 Strecken, entweder gegen solide KI-Kontrahenten oder menschliche Gegner. Steuerung als auch Fahrphysik erweisen sich wie bei **Need for Speed** üblich als höchst arcade-lastig. Dagegen wäre absolut nichts einzuwenden, würden sich die Sportwagen nicht so schwammig steuern. Und selbst wenn wir unser Auto perfekt beherrschen, befördern uns die immer wieder auftretenden Lags ohne eigenes Verschulden in die nächste Leitplanke. Das nervt!

Probleme gibt es auch zu Rennbeginn. Mangels Strafsystem, Schadensmodell oder abschaltbarem Kollisionsverhalten wird hier nämlich grundsätzlich gerempelt wie beim Autoscooter auf dem Dorffest. Wer das am besten übersteht und als Führer in die erste Kurve einbiegt, gewinnt in 70% der Fälle auch das Rennen. Wirklich faire und bis zur letzten Schikane spannende Rennen kommen nur frustrierend selten zustande und nagen ordentlich am Spielspaß.

War es bisher nur möglich, alleine vor der Polizei zu flüchten, kann man im neuen »Team-Flucht«-Modus nun auch kooperativ mit anderen Mitspielern die Flatter machen.

Immer noch nett anzusehen: Außergewöhnliche Schauplätze wie dieser Freizeitpark bereichern die Spielwelt.



Der Kollege rechts vor uns hat kein Power-Up aktiviert, sondern wurde Opfer eines Bugs.





Teurer Spaß: Im **Echtgeld-Shop** können wir unter anderem neue Wagen erwerben – das Ganze allerdings zu gesalzenen Preisen.

Mittlerweile dürfen wir im **Tuning-shop** nicht nur mehr Gesamtpakete kaufen, sondern auch gezielt Komponenten verbessern.

Eigentlich nur eine kleine Änderung, die das Katz-und-Maus Spiel jedoch ordentlich aufwertet. Vollkommen unverständlich indes: Die Möglichkeit, wie in **Need for Speed: Hot Pursuit** auch mal in die Rolle der Gesetzeshüter zu schlüpfen und Jagd auf menschliche Raser zu machen, fehlt nach wie vor. Auch im Tuning-Bereich gab es Veränderungen.

160 km Langweile

gen. Wo wir früher nur ganze Upgrade-Pakete kaufen konnten, ist es uns nun auch möglich, Einzelteile zu erwerben und so beispielsweise gezielt auf Motor-Verbesserungen zu setzen. Außerdem lassen sich die Flitzer auch optisch in nahezu jedem Detail modifizieren, was die Identifikation mit dem eigenen Wagen deutlich erhöht.

Die größte Änderung hat sich im Bezahlmodell von **Need for Speed: World** vollzogen. Vor zwei Jahren war es uns noch nicht möglich, auf kostenlosem Wege über Level zehn hinauszukommen. Wollten wir sehen, was der Weg zur Maximalstufe von 50 noch zu bieten hatte, mussten wir wohl oder übel auf ein so genanntes Starter-Paket für 20 Euro zurückgreifen. Damit wurde die künst-

liche Levelsperrung aufgehoben und wir erhielten als Bonus außerdem Zugriff auf den Mazda Speed 3 sowie ein paar weitere Boni. Sinnvollerweise wurde dies in der Zwischenszene geändert, und wir können nun auch ohne Geld auszugeben bis zum Anschlag hochleveln.

Doch auch das derzeitige Bezahlmodell hat einige Tücken, denn nur 51 der 202 Wagen können wir mit im Spiel verdientem Preisgeld erwerben. Für drei Viertel der Autos werden wir also zur Kasse gebeten – und zwar ordentlich. Schon verhältnismäßig langsame Boliden wie der Audi A1 Clubsport Quattro oder der BMW M3 Sport Evolution schlagen mit 10 Euro zu Buche. Für Luxusgeschlitten wie den Pagani Zonda F oder den Lamborghini Sesto Elemento müssen wir sogar 20 Euro auf den Tisch legen. Die beiden teuersten Fahrzeuge im Fuhrpark, den Koenigsegg CCX Elite Edition sowie den Dodge Viper SRT10 ACR Elite Edition, gibt es für sage und schreibe 50 Euro. Solche Preise sind schlichtweg unverschämte.

Auch bei den Power-Ups, die wir nur nach Ende eines Rennens, abhängig von unserer Platzierung erhalten, werden Kostenlos-Spieler unverhältnismäßig stark benachteiligt. Der Einsatz von Nitro beispielsweise kann nämlich durchaus rennentscheidend sein. Allerdings wird die Art der Boni zufällig bestimmt. Wenn wir also ein bestimmtes Power-Up dringend benötigen, können wir

Vertane Chance

Florian Heider
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Need for Speed: World macht es mir nicht einfach. Eine frei befahrbare Stadt, nette Details und trotzdem will der Funke nicht überspringen. Wie oft habe ich inne gehalten und die Stirn gerunzelt ob des verschenkten Potenzials. Die kleinen Schritte, die EA in den letzten beiden Jahren gemacht hat, reichen zwar für eine kleine Aufwertung aus, machen den Raser aber längst nicht zu einem wirklich guten Spiel. Außerdem sollten sich die Entwickler das Bezahlmodell nochmal durch den Kopf gehen lassen. Dass der Echtgeld-Shop nicht zum fast schon notwendigen Utensil erhoben werden muss, hat jüngst F1 Online: The Game gezeigt. Sollte Need for Speed: World in Zukunft auf ein ähnliches Preis-Modell setzen, wäre ich gerne bereit, mich auf mehr als nur ein paar Rennen einzulassen.

das nicht gezielt »farmen«, sondern müssen entweder sehr viel Glück haben oder im Echtgeld-Shop vorbeischauen.

Grafisch fährt **Need for Speed: World** nach wie vor zwar nur im Mittelmaß, ein optischer Rohrkrepierer ist aus dem MMO aber auch zwei Jahre nach Erscheinen noch nicht geworden. Vor allem der Rummelplatz mit seiner Achterbahn und dem Riesenrad hat es uns angetan. Außerdem gibt's einige nette kleine Details wie Vogelschwärme und zumindest ein rudimentäres optisches Schadensmodell, das unser Auto bei allzu rabiater Fahrt mit Lackkratzern und Sprüngen in der Windschutzscheibe verziert. Schade, dass es immer wieder zu Bugs kommt. Da zuckeln Luxuskarossen bei hohen Geschwindigkeiten schon mal einige Meter vor und zurück oder das Bild friert für kurze Zeit ein. Auch fehlende Meldungen bei Levelaufstiegen sind keine Seltenheit und sollten nach zwei Jahren Live-Betrieb eigentlich der Vergangenheit angehören.

Need for Speed: World kommt somit auch weiterhin nicht über ein durchschnittliches Rennerlebnis hinaus, ist mit der höheren Anzahl an Strecken jetzt aber zumindest ein umfangreiches, durchschnittliches Rennerlebnis. Und bei 16,7 Millionen registrierten Spielern finden sich jederzeit gleichstarke Konkurrenten für ein kurzfristiges Rennen, was man von qualitativ deutlich höherwertigen Spielen wie **Blur** oder **Burnout Paradise** ja leider nicht behaupten kann. **FK**

TERMIN 27.07.2010 PREIS kostenlos USK ab 6 Jahren

Need for Speed: World Rennspiel

Publisher Electronic Arts
Entwickler Electronic Arts
Sprache Deutsch

NEUWERTUNG **56**

ATMOSPHERE	4	5
TUNING	7	8



Leserbriefe

Ihr beweist Mut

Ich schreibe sonst nie Leserbriefe, aber im Falle eurer Abwertung von Diablo 3 mache ich mal eine Ausnahme. Denn: Ich bin überrascht. Dass in Zeiten, in denen Spielmagazinen schon mal vorgeworfen wird, dass sie bestochen werden, um bessere Wertungen zu vergeben, GameStar den Mumm hat, eine so beliebte Firma wie Blizzard und ein Spiel mit derart großer Reputation abzuwatschen. GameStar war für mich schon immer kritischer als die Konkurrenz, und das ist auch gut so. Im Falle von Diablo 3 kommt diese Abwertung aber leider zu spät. Denn viele Leser haben mit Sicherheit eurer Wertung vertraut und sich im guten Glauben Diablo 3 gekauft, um dann am Ende bitter enttäuscht zu werden. Mein Vorschlag deshalb: Verzichtet lieber auf Vorabtests ohne Wertung, wie jetzt im jüngsten Fall von The Secret World und lasst euch mit Urteilen bei Online-Rollenspielen und dergleichen mehr Zeit. Oder geht es euch bei diesen Vorabtests etwa um Effekthascherei, um die Verkaufszahlen nach oben zu treiben, weil ihr ja die ersten sein wollt, die einen Test veröffentlichen, selbst wenn er keine Wertung hat?

Tobias Metzmacher

◀ Um Effekthascherei geht es uns weder bei Vorabtests noch beim ursprünglichen Test von Diablo 3. Vorabtests von Online-Rollenspielen verstehen wir als erste Einschätzung für Spieler, die sich bereits zum oder vor dem Start für dieses MMO interessieren. Das machen wir bei Online-Rollenspielen grundsätzlich immer so. Eben weil wir glauben, dass niemand ein solches Spiel schon zum oder kurz nach dem Launch endgültig beurteilen kann, darum warten wir mit unserer Wertung bei MMOs, bis wir auch hochstufige Inhalte einschätzen können, und sind so meist später dran als die Konkurrenz, aber das nehmen wir für das bessere Ergebnis gern in Kauf. Von Blizzards Monsterhatz wiederum waren Daniel, Petra

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.

Abwertung von Diablo 3 Zu Recht hinter dem Vorgänger

► Endlich steht das Spiel wertungstechnisch hinter Diablo 2 und Titan Quest. Bereits auf »Alptraum« nervt mich, dass ich fast keine brauchbare Ausrüstung finde und alles beim Schmied basteln muss. Dass Attribut- und Skillpunkte fehlen, finde ich ebenfalls unverzeihlich. Diablo 3 ist ein gutes Spiel, aber es weicht zu sehr von lieb gewonnenen Mechaniken ab. Ich werde es noch so lange spielen, bis Torchlight 2 erscheint, und dann von der Festplatte putzen. Denn bei Torchlight 2 hatte ich schon mit der Beta-Version erheblich mehr Spaß als mit dem fertigen Diablo 3.

Stefan Goissa

Wo ist der Feinschliff?

► Diablo 3 ist gut geworden, hätte aber unbedingt mehr Feinschliff benötigt. Generell begrüße ich den vierten Schwierigkeitsgrad. Nur: Warum sind die Elitegegner so bockschwer geraten, während der Rest der Mobs praktisch Freeloot ist? Warum müssen besonders schwere Gegner, die in der Standardvariante nur allein vorkommen, als Elite- oder Rare-Exemplare im 3er- oder 4er-Pack auftauchen und den Spieler so oft zerlegen, bis er sie entnervt umgeht? Daher: Vielen Dank für die Abwertung. Oliver Ganz

Diablo 3: »Endlich steht das Spiel wertungstechnisch hinter Diablo 2 und Titan Quest.«



und ich einfach aufrichtig begeistert. Dass diese Begeisterung auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad teils in Frust umschlagen würde, haben wir nicht vorausgesehen, weil wir das in einem Action-Rollenspiel tatsächlich so noch nie erlebt haben. Vielleicht haben wir dabei aber auch unterschätzt, dass Diablo 3 nun mehr wie ein MMO und weniger wie seine Vorgänger funktioniert. Und weil angesichts dessen unsere 90er-Bewertung nicht mehr mit unseren Wertungsgrundsätzen in Einklang war, haben wir abgewertet.

Michael Graf

Steam & Co. Was mag da noch kommen?

► Man kann sicherlich über viele Kopierschutz-Systeme meckern. GTA 4 etwa hat eindrucksvoll gezeigt, wie man es nicht machen sollte. Ich werde für GTA 5 vorsichtshalber schon mal mein Führungszeugnis und ein aktuelles Aktfoto von mir einscannen, um diese nach Erwerb des Spieles an den Publisher zu schicken, damit der mir einen Freischaltcode schicken kann, den ich an-



The Old Republic: »Fortschritt heißt, aus den Fehlern anderer zu lernen.«

schließlich in der »Premium Social Gaming Lounge« aktivieren muss. Auch ich gehöre zu den Spielern, die den Ablauf »DVD einlegen, installieren, spielen« bevorzugen. Aber ich habe mittlerweile eingesehen, dass der Fortschritt wohl nicht mehr aufzuhalten ist. Und wenn man den kompletten Größenwahn anderer Unternehmen so beobachtet, ist mir Steam da eindeutig die liebste Alternative. Anfangs war ich zwar auch bei Steam skeptisch, mittlerweile halte ich es aber für die kundenfreundlichste aller On-line-Plattformen.

Sebastian Nolte

Einfach und bequem

► Steam ist für mich einfach und bequem. Ich muss mich nicht mehr ins Auto setzen und zum Händler in den Nachbarort fahren, spare also Zeit und Sprit. Zudem kann ich auch mal an einem langweiligen Abend um kurz vor Mitternacht ein neues Spiel kaufen. Ein Klick, schon wird es mit allen Updates installiert. Und ein Gegenargument kann ich auch nicht mehr hören: Der Offline Modus von Steam funktioniert wunderbar. Allerdings frage ich mich: Warum will ich überhaupt offline sein? Wenn mein Rechner läuft, bin ich ohnehin konstant mit dem Internet verbunden. Und das fällt zumindest bei mir definitiv nicht so häufig aus, wie es das Gejammer von so manchem Steam-Gegner vermuten lässt.

Jan Husmann

Star Wars: The Old Republic Warum nicht gleich so?

► Es gibt sicherlich viele Theorien darüber, was denn wohl schief gelaufen sei. So hört man immer wieder »Argumente« wie World-of-Warcraft-Klon oder mieses Questdesign. Ich sehe das Problem aber eher darin, dass man eigentlich tolle Ideen nicht zu Ende gedacht hat. Die Old Republic spielte sich bis zur Levelgrenze toll, doch dann wurde es schlagartig langweilig. Age of Conan spielte sich bis zur Levelgrenze toll, doch dann wurde es schlagartig langweilig. Diablo 3 spielte sich bis zur Levelgrenze toll, doch ... soll ich weitermachen? Fortschritt heißt, aus den Fehlern anderer zu lernen. Fehlendes Endgame gespickt mit schlechter Serverqualität und schlechtem Service, das Ganze noch mit einer Prise Abo-Gebühren gewürzt, ist heutzutage einfach nicht mehr

Steam: »Hier kann ich auch mal ein Spiel um Mitternacht kaufen.«



zeitgemäß. Entwickler, löst euch von dem WoW-Modell! Arenanet hat doch ganz gut gezeigt, dass es auch anders geht. Und es scheint nicht so, als ob die Jungs am Hungertuch genagt hätten. Stattdessen bringen sie jetzt mit Guild Wars 2 wieder einen Titel ohne monatliche Kosten auf den Markt. Hoffentlich wird dieser Mut belohnt.

Dennis Koch

An das GameStar-Team Die Zeiten ändern sich

► Ich habe mein Abo gekündigt. 14 Jahre lang war ich ein treuer Leser. Ihr habt mir die Welt der PC-Spiele näher gebracht als jedes andere Medium. Ohne euch hätte sich mir nie die Faszination eines Schleich-Shooters à la Splinter Cell oder Thief eröffnet, wäre ich nie durch alle Metropolen der GTA-Reihe gerast oder hätte nie die Geschichten von Mafia & Co. genossen. Viele Redakteure sind mir, obwohl persönlich nie begegnet, ans Herz gewachsen. Nächstes Jahr werde ich 50, und der Spielemarkt hat sich leider gegen meinen Willen verändert: zu viele Fortsetzungen, fast nur noch Online- und Browser-Spiele. Aber ich bleibe euch auf jeden Fall als Leser erhalten und nutze weiterhin euer Online-Angebot. Als Papiermachermeister finde ich es zwar schade, dass jetzt wieder weniger Papier verbraucht wird, aber das ist nun mal der Lauf der Zeit. Macht's gut und vor allem: Macht weiter so!

Hans-Peter Neffgen

Fehler!

Am 12. August sind in London die 30. Olympischen Sommerspiele zu Ende gegangen. 204 Mannschaften aus aller Welt haben in insgesamt 302 Wettkämpfen um Gold, Silber und Bronze gekämpft. Ein Team war jedoch nicht dabei: die GameStar-Redaktion. Weil es den Spielen an passenden Disziplinen fehlt, etwa dem Recherche-Failing, dem Vertipping (im Einzel und Doppel) sowie dem Teamsport Layouting. Beim IOC wurde bereits eine Empfehlung für die Einführung dieser Disziplinen eingereicht, nun fehlt es nur noch an den Athleten. Nominierungen können an brief@gamestar.de geschickt werden.

Mit Peter Spieß und Andreas Teichmann schlagen gleich zwei Sportbegeisterte Michael Graf für die Disziplin Recherche-Failing vor. In seiner Titelstory zu Total War: Rome 2 behauptete der GameStar-Vize nämlich, dass der Feldherr Lucius Cornelius Sulla 78 v. Chr. ermordet wurde. In Wahrheit starb er aber ganz ohne Fremdeinwirkung an einem Blutsturz. Den wird wohl auch Michael erleiden, wenn demnächst das Olympische Komitee klingelt, um ihm eine Doping-Probe abzapfen.

Für die Disziplin Vertipping empfiehlt Tommy Kellas unseren freien Autoren Dennis Kogel, der in seinem Crowdfunding-Report davon schrieb, »dass es sich Entwickler doppelt überleben werden, mit Vertriebspartnern zu feilschen«. Kogel hat Chancen auf gleich zwei Medaillen, da er nicht nur im Einzelturnier, sondern auch im Doppel zusammen mit Lektorin Anita Thiel antritt. Die hat den Fehler ebenfalls übersehen und überlebt sich nun, wie sie das harte Training überlegen soll.

Im Layouting wären laut Tim Ellemann wohl Sigrun Rüb, Eva Zechmeister und Michael »Medaillenjäger« Graf die geeignetsten Kandidaten. Im Kontrollbesuch zu Diablo 3 behauptet das GameStar-Trio nämlich, Blizzards Monsterhutz hätte eine USK-Freigabe ab 12 Jahren. Direkt darunter prangt jedoch der Packshot nebst blauem 16er-Logo. Momentan ist man sich aber noch uneins darüber, wer im Rennen um das Edelmetall den Staffelstab wem überreichen wird. In vier Jahren fällt hoffentlich die Entscheidung.

Nikolaus Schalk macht zwar Urlaub im schönen Prag, verbringt seine Zeit aber lieber im Hotelzimmer. Seiner Aussage nach ist GameStar daran schuld. Wir sagen nur: gern geschehen!





15 Jahre GameStar

**Wir feiern Geburtstag, doch die Geschenke bekommen Sie:
Für unsere Jubiläumsverlosung haben wir Preise im Wert von
knapp 13.000 Euro zusammengetragen.**

Corsair Seit Oktober 2011 ist **Battlefield 3** das Maß aller Dinge bei den On-line-Shootern. Neben den kurzweiligen wie taktisch anspruchsvollen Massenschlachten sind es vor allem die Grafik und der Sound, die im Genre Maßstäbe setzen. Doch dafür braucht man auch die passende Hardware. Um Electronic Arts' Multiplayer-Hit perfekt zur Geltung zu bringen, verlosen wir einen topmodernen High-End-PC von Corsair (www.corsair.com). Für flüssigen Spielspaß sorgen ein AMD Bulldozer FX-8150 mit acht Rechenkernen und 3,6 GHz Taktfrequenz, satte 16 GByte Arbeitsspeicher, eine zwei TByte große Festplatte sowie die pfeilschnelle Nvidia GeForce GTX 570. Damit nicht genug legen wir noch Corsairs **K60 Gaming Keyboard**, die **M60 Laser-Maus** sowie das **Vengeance 1500 Headset** obendrauf. Ebenfalls zum Preispaket gehören eine Verkaufsfassung von **Battlefield 3** sowie eine spezielle Klebefolie für den PC mit **Battlefield**-Motiv. Als Sahnehäubchen gibt's von uns einen Code für **Battlefield 3 Premium**. Damit haben Sie kostenlosen Zugriff auf die DLCs **Back to Karkand** und **Close Quarters** sowie die künftigen Erweiterungen **Armored Kill**, **Aftershock** und **Endgame**.

Wert: rund 2.200 Euro



Teufel
www.teufel.de

Teufel Nachbarn aufgepasst! Wir verlosen ein **LT 2 R High-Definition 5.1-Set M** von Teufel (www.teufel.de). Das in hochwertigem Aluminium verarbeitete Surround-System besteht aus fünf Satelliten mit je zwei 100-mm-Mitteltönern sowie einem 700 Watt starken Subwoofer, der selbst 40 m² große Räume druckvoll beschallt. Eine clevere Besonderheit stellt der integrierte AV-Receiver dar, der mehrere Digital- und Analog- sowie 3D-fähige HDMI-Anschlüsse bietet. So können Sie Ihre Geräte, etwa einen Blu-ray-Player oder Ihre Spielekonsole, ohne zusätzlichen Verstärker direkt am **LT 2 R** anschließen. Passende Lautsprecherkabel sowie eine Fernbedienung runden das umfassende Soundpaket ab.

Wert: rund 1.500 Euro

The Cabin in the Woods Fünf Freunde in einer entlegenen Waldhütte. Schlimme Dinge passieren. Alles klar? Eben nicht! Gemeinsam mit Joss Whedon (Erfinder der TV-Serie **Buffy**) hat Regisseur Drew Goodard (Autor von **Cloverfield**) ein ebenso teuflisches wie raffiniertes Szenario erdacht, das alle Regeln des Horrorfilms erfüllt – und doch genial auf den Kopf stellt. Die Hauptrolle in dem innovativen Grusel spielt Chris Hemsworth, Star aus **Marvel's The Avengers**. Anlässlich des Kinostarts von **The Cabin in the Woods** (www.thecabininthewoods.de) am 6. September verlosen wir zwei Exemplare des **Zeta 24** von Dyon (www.dyon.eu). Dank modernster LED-Technik besticht der 24 Zoll große Full-HD-Fernseher durch brillante Farben und gestochen scharfe Bilder. Der integrierte Triple-HD-Tuner verarbeitet digitale Signale über Antenne, Satellit und Kabel und macht dank seiner CI+-Schnittstelle selbst Pay-TV-Receiver überflüssig. Der interne DVD-Player rundet die Multifunktionsfunktionen des **Zeta 24** ab. Fünf weitere Gewinner freuen sich über je ein **The Cabin in the Woods**-Fanpaket, bestehend aus einer Umhängetasche, dem Soundtrack, einem Begleitbuch und einem Poster sowie zwei Kino-Freikarten.

Wert: rund 1.700 Euro



Gewinner 08/2012

R. Groborz, Minden

Gewinner der Abo-Verlosung 10/2012

M. Feicht, Falkenberg • U. Lachmann, Dorn-Dürkheim • A. Schellenberg, Waiblingen • D. Schridde, Peine • M. Zingel, Mainz-Kastel

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 an die im Impressum angegebene Redaktionsadresse. Der Einsendeschluss ist der 17. September 2012.



Samsung

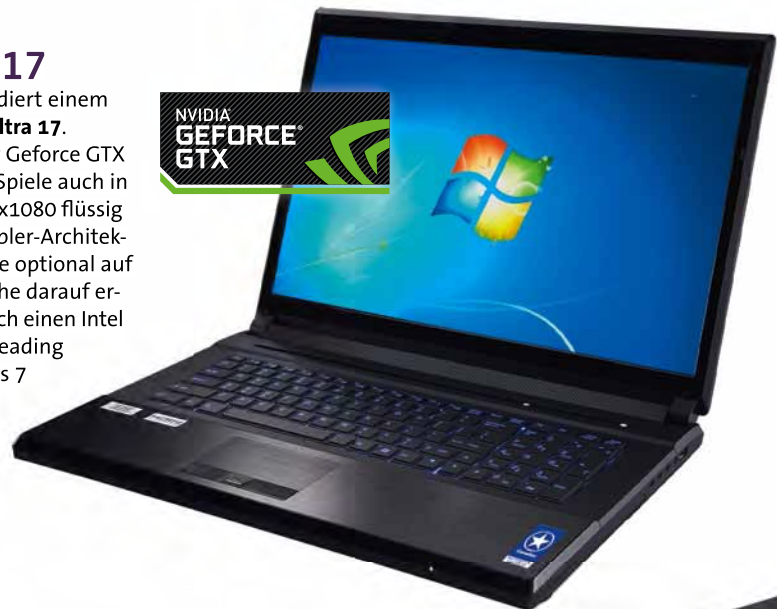
Spielst du schon oder lädst du noch? Diese Frage stellt sich wohl jeder, der noch eine herkömmliche Festplatte mit Magnetscheiben in seinem Rechner stecken hat. Samsungs **SSD 830**-Reihe fährt da schon ganz andere Geschütze auf. Dank des eigens entwickelten Flash-Speicherchips sowie des 265 MByte großen DDR2-800-RAMs als Cache-Speicher hängen die **SSD 830**-Festplatten in Sachen Geschwindigkeit jede andere Festplatte mühelos ab. Dazu kommt ein umfangreiches Software-Tool, das nützliche Funktionen wie etwa das Updaten der Firmware, das Klonen vorhandener Partitionen auf die **SSD 830** sowie das sichere Löschen von Daten beherrscht. Obendrauf gibt's einen 3,5-Zoll-Einbaurahmen für Gehäuse ohne 2,5-Zoll-Einschub sowie passende SATA-Kabel. Gemeinsam mit Samsung (www.samsung.de) verlosen wir insgesamt 13 **SSD 830**-Festplatten zwischen 64 und 512 GByte.

Wert: rund 2.400 Euro

One GameStar Notebook Ultra 17

Von Spielern für Spieler: Nvidia (www.nvidia.de) spendiert einem Gewinner das brandneue **One GameStar-Notebook Ultra 17**. Angetrieben wird die mobile Spaßmaschine von einer GeForce GTX 680M mit 4,0 GByte Videospeicher, die alle aktuellen Spiele auch in der Full-HD-Auflösung des 17,3-Zoll-Displays von 1920x1080 flüssig darstellt und auf der besonders energieeffizienten Kepler-Architektur basiert. Über den HDMI-Ausgang lassen sich Spiele optional auf externen Monitoren wiedergeben und die Arbeitsfläche darauf erweitern. Unterstützt wird der High-End-Grafikchip durch einen Intel Core i7 3610QM mit vier Rechenkernen und Hyperthreading sowie 8,0 GByte DDR3-1600-Arbeitsspeicher. Windows 7 Home Premium 64 Bit ist auf einer 128 GByte großen SSD installiert, zusätzlich verfügt das offizielle **One GameStar-Notebook Ultra 17** über eine 500 GByte große SATA3-Festplatte und ein Blu-ray-Laufwerk, das zusätzlich DVDs brennen kann. Die Tastatur ist beleuchtet, das Touchpad abschaltbar.

Wert: 1.799 Euro



BenQ Die Augen sind unser wichtigstes Sinnesorgan. Entsprechend gewissenhaft sollten wir sie verwöhnen. Etwa mit dem **XL2420T** von BenQ (www.benq.de). Der 24 Zoll große TFT-Monitor besticht durch modernste LED-Backlight-Technik, Full-HD-Auflösung sowie 2 Millisekunden Reaktionszeit. Zudem besitzt das Gerät gleich zwei HDMI-Eingänge und unterstützt Nvidias 3D-Vision-2-Technik zum Spielen im stereoskopischen 3D-Raum. Gemeinsam mit BenQ verlosen wir zwei Exemplare des **XL2420T**. Ein weiterer Gewinner freut sich über den Beamer **W710ST**. BenQs flüsterleiser Heimkino-Projektor besitzt einen Kontrast von 10.000:1, 2.500 Ansi-Lumen Lichtstärke, alle gängigen Video-Eingänge und ist 3D-fähig. Ein Fest für die Augen.

Wert: rund 1.600 Euro



Razer Was dem Bildhauer sein Hammer und Meißel ist dem Spieler seine Maus und Tastatur. Dabei gilt: Je professioneller das Werkzeug, desto besser das Ergebnis. Aus diesem Grund verlosen wir gemeinsam mit Razer (www.razerzone.com) sechs Profi-Kombipakete, bestehend aus der High-End-Tastatur **Black Widow Ultimate**, Razors High-End-Maus **Taipan** sowie dem passenden Mousepad **Vespula**. Das hochwertig verarbeitete **Black Widow**-Keyboard besticht durch seine mechanische Tastentechnologie, optionale Hintergrundbeleuchtung und eine On-The-Fly-Aufzeichnung für bis zu zehn Makros. Die symmetrisch geformte **Taipan**-Maus ist für Rechts- wie Linkshänder gleichermaßen geeignet und liefert mit ihrem 8.200-dpi-Laser und in Verbindung mit dem aus zwei unterschiedlichen Oberflächen bestehenden Mousepad **Vespula** höchste Präzision für ambitionierte Spieler.

Wert: rund 1.500 Euro



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

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

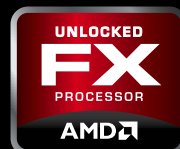
Xigmatek HDT-S1283 120mm CPU Kühler

1TB SATA3 Marken HDD

DVD Markenbrenner 24x

**BEGRENZTE
STÜCKZAHL**

* PC Systeme mit AMD CPU und AMD HD Grafik



Art. Nr. 61883

€ **999,-**

Versandkostenfrei

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



DDR3 AMD Performance 8GB 1600 RAM

60 GB SATA3 Patriot Pyro SSD

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

Art. Nr. 60504

€ **559,-**

Versandkostenfrei



BEI ALLEN
SYSTEMEN



GRATIS SSD
VON PATRIOT



GRATIS AMD RAM
VERDOPPLUNG



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.

15 Jahre GameStar

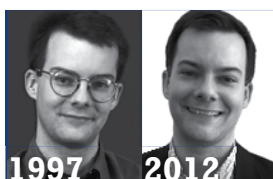
Die GameStar feiert Jubiläum. In unserem großen Special schauen wir zurück auf Denkwürdiges, Kurioses, Erstaunliches, auf Aufreger und Gründe zur Freude aus 15 Jahren GameStar-Magazin-Geschichte. Von Michael Graf und Petra Schmitz

Auf DVD: GameStar-Prototyp als PDF

Der Komet Hale-Bopp zielt monatelang den Nachthimmel, Großbritannien gibt Hongkong an China zurück, Prinzessin Diana stirbt bei einem Autounfall in Paris, Schalke 04 gewinnt den UEFA-Pokal und Borussia Dortmund kurz darauf die Champions League, der Bundespräsident Roman Herzog fordert, es müsse ein »Ruck« durch Deutschland gehen, und auf der Klimakonferenz von Kyoto verpflichten sich die Industrienationen

erstmal verbindlich, ihren Ausstoß an Treibhausgasen zu senken – das Jahr 1997 muss sich keineswegs über einen Mangel an historischen Ereignissen beklagen. Für uns am bedeutsamsten ist allerdings der 28. August, denn an diesem Tag unterzeichnet Deutschland (seinerzeit noch unter Bundeskanzler Helmut Kohl!) nicht nur ein Kulturabkommen mit Turkmenistan, nein, auch die allererste GameStar-Ausgabe erblickt das Licht der Kioskregale. Anlässlich unseres 15jährigen Jubiläums blicken wir zurück auf unsere Ge-

schichte und auf die Ereignisse, die sie geprägt haben – auf Skurriles wie die Anfänge in einem Münchner Verlagskeller, auf Erfreuliches wie die Geburt unserer Konsolen-Schwester GamePro, auf Umstrittenes wie die Online-Aktivierung von **Half-Life 2** und auf Tragisches wie die Amokläufe von Erfurt, Emsdetten und Winnenden. Außerdem werfen unsere Ex-Kollegen Jörg, Toni, Martin, Christian und Gunnar ganz persönliche Rückblicke auf ihre GameStar-Zeit. Danke, Jungs – auf die nächsten 15 spannenden Jahre! **GR**



Jörg Langer

Damals: Chefredakteur GameStar 1997-2004
Heute: Chefredakteur von GamersGlobal.de

Es fällt mir, Anfang 40, wirklich schwer, mir mich selbst mit 24 vorzustellen, als ich im April 1997 mit dem Aufbau der GameStar begann. Das Heft fiel ja nicht Ende August plötzlich vom Himmel, sondern wollte erst mal erdacht, mit Mitarbeitern ausgestattet, geschrieben, gelayoutet und so weiter werden. Erst war ich allein, dann waren wir drei, dann füllte sich so langsam das Anfangsteam. Während ich die ersten Redakteure bei konspirativen Mittagessen abwarb, sprach ich mit Layout- und Assistenz-Bewerbern in dem Übergangsbüro, in dem wir die ersten paar Wochen lang untergebracht waren. Ein großer, lichtdurchfluteter Raum, zu dem man durch einen hellen Gang mit gerahmten Grafiken gelangte.

Als ich eines Abends mit einer Assistenz-Bewerberin schon handelseinig war, zeigte ich ihr beim Verabschieden noch stolz die zukünftigen Räumlichkeiten. Sie waren gerade erst von Lagerräumen in so etwas wie Büros umgewandelt worden. Man erreichte sie, indem man ins 1. UG fuhr, die finsternen Hallen der »Produktion« links liegen ließ und dann beherzt einen Gang betrat, der am unteren Ende ein Fenster bot, ansonsten aber nur durch Leuchten erhellt wurde. Sämtliche Büros hatten knapp unter der Decke niedrige Querfenster, wie man sie aus (zumeist schimmeligen) Badezimmern kennt. Ich konnte aus meinem Büro den Himmel erspähen, sofern ich vorher auf einen Stuhl kletterte und den Hals reckte. Der Trakt hieß intern bald »Das U-Boot«,

auch wegen des daran vorbei rauschenden Eisbachs. Und meine Assistentin in spe? Sagte mir noch am gleichen Abend telefonisch ab: Das sei kein Platz für sie! Ob ich ihr das U-Boot vielleicht besser am Tag hätte zeigen sollen? Da konnte es allerdings passieren, dass ein Wilder mit wirrem Haar seine Schreckschuss-Pistole abfeuerte – der Anzeigenleiter, wenn er mal wieder eine Seite verkauft hatte.

Jaja, die wilden Anfangszeiten. Ich erinnere mich gern an sie, und auch an die sieben Jahre, die folgten. GameStar hatte das Glück, a) zu starken Print-Zeiten, b) zur Blütezeit der PC-Spiele, c) bei einem großen Fachverlag, vor allem aber d) von engagierten, fähigen Leuten gemacht zu werden, die immer wussten, dass sie für die Leser schrieben. Wir waren auf Anhieb erfolgreich, konnten noch mehr Fähige einstellen und erreichten monatliche Auflagen, die heute unerreichbar scheinen.

Zwölf Jahre später habe ich noch mal ein Spielmagazin gestartet, GamersGlobal.de. Das genaue Gegenteil zu GameStar in Sachen Mitteln, aber für mich genauso wichtig, spannend und erfüllend. An welches Magazin ich mich jedoch erinnern werde, wenn noch mal 15 Jahre verstrichen sein werden? Oder 30? Ich weiß es nicht, aber gerade eben wehte eine Liedzeile durch meinen Kopf: »The first cut is the deepest ...« – von wem gesungen, verrate ich aber nicht.

Die GameStar-Redaktion



★ Der Prototyp

Bereits im Mai 1997, also drei Monate vor der eigentlichen GameStar-Erstausgabe 10/97, stricken die Gründerväter Jörg Langer, Toni Schwaiger und Charles Glimm eine »Nullnummer«. Mit diesem 19seitigen

Heft-Prototypen rühren sie auf der E3-Messe schon mal die Werbetrommel. Die Artikel sind allerdings hastig zusammengeschrieben, neben einem Interview mit dem Westwood-Boss Brett Sperry prangen Fotos von Peter Molyneux. Ebenfalls legendär ist das Team-Fahndungsfoto (oben), für das die Redakteure extra ihre Kommunikationszüge aus der Mottenkiste gefischt haben. Wer in der Nullnummer schmökern möchte, findet sie übrigens als PDF auf unserer Heft-CDV.



★ Das Shooter-Duell

1998 erweist sich als Jahr des Shooter-Glaubenskrieger: **Unreal** und **Half-Life** (Bild) setzen Maßstäbe, aber welches Spiel ist besser? Im GameStar-Test setzt sich **Half-Life** schließlich mit 92 Wertungspunkten knapp gegen **Unreal** (91) durch. Das Valve-Erstlingswerk hat zwar die schwächere Technik, aber eine viel besser inszenierte Story.



★ Star oder Pro?

Der Name des neuen Magazins wird heftig debattiert: Soll es »GamePro« heißen, wie das Spielemagazin-Flaggschiff unseres amerikanischen Mutterverlags IDG? Oder lieber »GameStar«? Verzweifelt braust der Videomann Toni Schwaiger zur Blitzumfrage in den Münchner Spieleläden »PC Fun«. Von 100 befragten Kunden stimmen dort 51 für »GameStar«. »GamePro« erscheint auch, aber erst 2002 als unsere Konsolen-Schwester.

★ Die MMO-Mutter



Test in Ausgabe 12/97 verweigern wir dem Meilenstein allerdings die Wertung. Unser Fazit: »Da Ultima Online als reines Internet-Rollenspiel übliche Spielkonventionen sprengt, vergeben wir keine Spielspaßwertung.« Das holen wir erst in Ausgabe 2/99 nach, als das Addon **The Second Age** erscheint – 80 Punkte gibt's schließlich für die Mutter der modernen MMOs.

1997 ist nicht nur das Geburtsjahr der GameStar, sondern auch eines Genres: der Online-Rollenspiele. Okay, zuvor gab's bereits die meist textbasierten Multi User Dungeons (MUDs) und Vorreiter wie das dreidimensionale **Meridian 59** von 1996, doch erst **Ultima Online** katapultiert die Internet-Abenteuer ins kollektive Spielerbewusstsein. Beim

★ Wir sind online!



Im Dezember 1997 startet unsere Website **GameStar.de**. Aus heutiger Sicht kurios: Damit auch Leser ohne Internet-Zugang die Seite betrachten können, packen wir sie komplett auf unsere Heft-CD. Im Laufe der Folgejahre wächst das Seitchen zu einem der größten Spiele-Portale Europas heran, mit heute 13 Millionen Besucher pro Monat.

1997 1998

★ Die Erstausgabe

Im Juni und Juli dringt dichter Qualm aus dem Keller des Münchner IDG-Verlags – denn drunten rauchen die Redakteursköpfe, das Heftkonzept entsteht. So beschließt das Team, dass GameStar als erstes Spielemagazin eine feste, große Hardware-Rubrik bekommt, zudem wird der Testteil in Genres unterteilt. Unvermeidlich sind natürlich endlose Diskussionen über Wertungskasten und -system sowie über die Genre-Hitlisten (»Diablo ist besser als Baphometes Fluch!«). Mit letzter Kraft geht die Erstausgabe 10/97 schließlich in Druck, ein neues Spieleheft ist geboren!



★ Raumschiff GameStar

Die GameStar-Gründer Charles Glimm, Jörg Langer und Toni Schwaiger wirkten zuvor allesamt bei der PC Player und dort an den »Multimedia Leserbrief« mit, einer Spätschiff-Video-Reihe mit den Redakteuren. Die soll's auch auf der GameStar-CD geben, allerdings in einem Weltraum-Szenario – passend zum »Stern« im Heftnamen. Nach dem Vorbild seines TV-Favoriten »Raumschiff Enterprise« ersinnt Toni »Raumschiff GameStar«, eine Serie, in der die Tester durchs All reisen und absurde Abenteuer erleben. Charles und Jörg verfassen das Drehbuch zur Pilotfolge, der Produzent Toni verfeinert und verfilmt es. Legendar: Zum Auftakt treten der IDG-Geschäftsführer York von Heimburg (im Bild links) und unser damaliger Verlagsleiter Stephan Scherzer (Mitte) auf.



★ Actionfiguren-Cover

Weil wir den Exklusivtest von **Unreal** unbedingt auf die Titelseite der GameStar 7/98 nehmen wollen, der Entwickler Epic aber kein gerendertes Artwork zur Verfügung stellen kann, lässt der Publisher GT Interactive eigens für unser Cover ein Gipsmodell eines Skarj-Kriegers gießen, fotografieren, nachbearbeiten – und fertig ist unser Motiv!



★ Geschönt & Conquer

Die Titelgeschichte unserer Ausgabe 6/98 setzt sich um **Command & Conquer: Tiberian Sun**, den neuesten Spross der rühmreichen Strategieserie. Als der über ein Jahr später schließlich erscheint, müssen wir jedoch feststellen, dass unsere Preview-Bilder geschönt waren – unter anderem hatte Westwood schicken Rauch-, Explosions- und Lichteffekte hineingemogelt. Seitdem schauen wir bei Vorab-Bildern genauer hin: Kann das wirklich so gut aussehen?



Seit 1997
haben wir sage
und schreibe
67.608.969
GameStar-
Hefte gedruckt.

★ Das Rollenspiel-Revival

Obwohl alle unsere Tester von **Baldur's Gate** begeistert sind, überlegen wir lange, ob wir ein eher unbekanntes Rollenspiel vom eher unbekannten Entwickler Bioware auf die Titelseite der Ausgabe 2/99 packen sollen – noch dazu, wo Rollenspiele gerade so beliebt sind wie der Papst auf einem Nudistenkongress. Doch **Baldur's Gate** erweist sich als Kassenschlager und verschafft dem siechenden Genre ein glorreiches Revival. Überspitzt gesagt: Ohne den Erfolg von **Baldur's Gate** gäbe es vielleicht kein **Skyrim** und kein **The Witcher 2**.



Action-Meilensteine

Das Jahr 1999 bringt gleich zwei intelligente Action-Meilensteine, beide vom Entwickler Looking Glass, beide getestet von Christian Schmidt. Zunächst lobt Christian in Ausgabe 02/99 den Meisterdieb-Simulator **Dark Project** (links) als »die gelungenste 3D-Innovation seit langem«. Denn statt Prügel- oder Schießerei steht das Schleichen im Vordergrund, eingebettet in eine packende Handlung. »Packend« ist auch das richtige Stichwort für das zweite Meisterwerk **System Shock 2**. Beim Test des Rollenspiel-Shooters in Ausgabe 10/99 schwärmt Christian von »klostrophobischer Spannung« und vom »stimmungsvollsten Spiel dieses Jahres«. Bis heute ist **System Shock 2** ein Herzensspiel fast aller GameStar-Redakteure. Doch Looking Glass bleibt der kommerzielle Erfolg verwehrt, nur ein knappes Jahr später macht das Studio dicht. Wir trauern ihm bis heute nach.



★ Das erste Sonderheft

Am 22. Dezember 1999 erscheint das erste GameStar-Sonderheft, eine Sammlung von Tipps & Tricks inklusive CD. Der Postkurier, der den Datenträger mit der Vollversion **Flight Unlimited** ins Presswerk bringen soll, taucht allerdings nicht auf! In allerletzter Sekunde rast Michael Galuschka unter Missachtung von Tempolimits und schimpfenden Passanten zum Münchner Hauptbahnhof, um dort einen zitternden Martin Deppe abzusetzen, der auf der Höhlenfahrt mehrfach mit dem Leben abgeschlossen hat, das Paket aber gerade noch rechtzeitig aufgibt.



Der Sims-Urknall

Bei ihrer Ankündigung Anfang 1999 wird Will Wrights Familiensimulation **Die Sims** noch misstrauisch beäugt, doch spätestens beim Test in Ausgabe 03/00 steht fest: Das Spiel wird Geschichte schreiben! Der Tester Heinrich Lenhardt lobt **Die Sims** als »das erste innovative Echtzeit-Strategiespiel seit langem.« In den Folgejahren avanciert die Serie zu einer der bestverkauften aller Zeiten, alleine bis Anfang 2010 wandern **Die Sims**, seine Nachfolger und die zahllosen Addons insgesamt 125 Millionen Mal über die Ladentheke.



Der Ligastart

GameStar Liga

Am 10.10.2000 um 10:10 Uhr startet unsere GameStar-Clanliga, über 450 Clans ringen in **Counter-Strike**, **Unreal Tournament** und **Team Fortress Classic** um die Tabellenspitze. In den Folgejahren übertragen wir Turniere live per Internet-Stream, aufgrund der vielen Abrufe muss die Telekom anno 2004 sogar 34 zusätzliche Server bereitstellen, um die Datenmenge zu bewerkstelligen – sonst wären wir schuld gewesen, wenn das Internet zwischen München und Frankfurt ausgefallen wäre! Nach acht Jahren ist die 13. Saison dann die letzte, Ende 2008 schließt die Clanliga ihre Pforten.

1999 2000

Die Gewalt-Kontroverse



Bereits vor seiner Veröffentlichung entfacht Interplays Gangster-Shooter **Kingpin** hitzige Leserbrief-Debatten. Eine Werbeanzeige zeigt Leichensacke und den makabren Spruch: »Daran kann man sich gewöhnen.« Wegen seiner exzessiven Gewaltdarstellung (verstümmelte Leichen, brennende Zivilisten) droht Kingpin zudem die Indizierung im Eilverfahren. Anstelle des Tests veröffentlichen wir in Ausgabe 9/99 daher nur zwei Meinungskästen. »Diese völlig überzogenen Brutalo-Elemente dienen nur der Profit-Maximierung und verderben mir den Spaß«, echauffiert sich etwa der Tester Peter Steinlechner. Es folgt der Artikel »Maulkorb für GameStar«, in dem sich Jörg Langer darüber beschwert, dass übereifrige Staatsanwälte Tests zu indizierten Spielen als Werbung einstufen und das Heft verbieten lassen können – da ziehen die Pressefreiheit den Kürzeren. Pikantes Detail: Wenige Seiten zuvor testen wir **Unreal Tournament**, das über zwei Jahre (!) später ebenfalls indiziert wird. Und ein dreiviertel Jahr später in Ausgabe 06/00 verweigern wir dem Engel-Actionspiel **Messiah** die Wertung, weil es übertrieben brutal ist – indiziert wird es aber nicht.

★ Umzug



Schluss mit Keller: Nach drei Jahren im IDG-Untergeschoss ziehen wir endlich in ein neues Verlagsgebäude um. Jörg Langer darf sein Kellerbüro (Bild) gegen eines mit Tageslicht tauschen.

★ Verbuggte Zukunft

Als »Zukunft der 3D-Spiele« bejubeln wir **Ultima 9** auf dem Cover von GameStar 02/00, im Test vergeben wir 92 Punkte. Doch dabei lassen wir uns ein wenig vom Markenglanz der altherwürdigen Rollenspiel-Serie blenden. Denn **Ultima 9** erweist sich zwar als faszinierend und in gewisser Weise als Urvarter der modernen 3D-Rollenspiele à la **Skyrim**, leidet aber auch unter mehr technischen Problemen als eine sowjetische Marssonde im Meteoritenhagel. Einen Rechner zu finden, auf dem das neunte Avatar-Abenteuer ruckelfrei läuft, dauert ewig: Für den zweiseitigen Technikcheck braucht unser Hardware-Redakteur Walter Reindl fast eine ganze Woche. 92 Punkte? Im Nachhinein vielleicht doch etwas zu hoch.



★ 3D-Revolution

In Ausgabe 12/99 testen wir einen »Wunderchip«, die **Geforce 256**! Nvidias bereits am 31. August vorgestellter Chipsatz krepelt den Grafikkarten-Markt um, weil er das Ende des 3Dfx-Grafikstandards einläutet. Wer bis dahin flüssige 3D-Grafik genießen wollte, kam kaum um eine Voodoo-Zusatzkarte herum, die neben dem normalen 2D-Grafikbrett im Rechner schnurrte. Die rasante **Geforce** hingegen vereint 2D- und 3D-Beschleuniger. Einziger Kritikpunkt: Der hohe Preis, eine **Geforce 256** schlägt mit knapp 600 Mark zu Buche. Zum Vergleich: Heutige High-End-Karten kosten sogar mal 600 Euro, also knapp doppelt so viel.



Das Strategieduell

1999 ist das Jahr des großen Echtzeit-Duells: **Command & Conquer: Tiberian Sun** tritt gegen **Age of Empires 2** an. Was Strategenherzen höher schlagen lässt, bereitet Christian Schmidt schlaflose Nächte: Für den großen Vergleichsartikel in Ausgabe 10/99 misst er die Geschwindigkeit und Feuerkraft der **C&C**-Einheiten, indem er sie stundenlang laufen sowie schießen lässt und Pixel zählt – ein Aufwand, den man der fertigen Vergleichstabelle nicht unbedingt ansieht.



Das Mod-Phänomen

Als wir in GameStar 06/00 im Rahmen eines Mod-Specials erstmals **Counter-Strike** auf unsere Heft-CD packen, beschwert sich zwei Ausgaben später ein Leser: »Wusst ihr, dass ihr damit fast die deutsche Counter-Strike-Community getötet habt? Auf einmal gibt es einen Ansturm von Newbies, und das Schlimmste: Die wussten nicht mal, was Counter-Strike ist.« Ein halbes Jahr später haben sich die Wogen wieder geglättet – und wir widmen **Counter-Strike** in Ausgabe 02/01 erstmals eine Titelgeschichte. Denn am 8. November 2000 ist nach langer Beta-Phase die Version 1.0 erschienen, die die Multiplayer-Server im Sturm erobert, **Counter-Strike** avanciert zum ersten Online-Massenphänomen des jungen Jahrtausends. Im Test muss sich die Erfolgsmod mit »nur« 89 Wertungspunkten zufriedengeben. Der Grund: Besiegte Gegner setzen sich in der deutschen Version hin. So erkennt man auf den ersten Blick gar nicht, ob sie hinüber sind.



Black & Würd

Was wird **Black & White** mit Vorschusslorbeeren überhäuft, auch von uns: Das neue Meisterwerk des **Populous**-Schöpfers Peter Molyneux soll es werden, ein Mischling aus Götter-Aufbauspiel und KI-Experiment, in dem man sich einen mittelendenden Tiergehilfen heranzieht. Nach den ersten Präsentationen sind wir ob der Innovationswucht und der Prachtgrafik regelrecht euphorisch. Doch beim Test in Ausgabe 04/01 folgt die Ernüchterung über den spielerisch flachen Aufbau-Part mit aufgepöppeltem Kreaturen-Tamagochi – mit 84 Punkten vergeben wir die weltweit niedrigste Wertung. Damit lösen wir hitzige Diskussionen in unserem Forum und in den Leserbriefen aus. »Ich finde das richtig anmaßend von euch, zumal es noch nie eine schlechtere Wertung als 92% für dieses Spiel gegeben hat«, ärgert sich ein Leser. Wenig später dämmert allerdings den meisten Käufern, dass **Black & White** tatsächlich nicht der erhoffte Meilenstein ist. Oder, wie ein Leser schreibt: »Wie kann das beste Spiel aller Zeiten nur 85 Prozent bekommen ... habe ich gedacht. Aber ihr hattet Recht!«



Toni Schwaiger

Damals: Leiter Medienproduktion GameStar 1997-2009

Heute: iOS-Programmierer und Rettungsassistent

Als ich Anfang Mai 1997 zusammen mit Charles Glimm und Jörg Langer die GameStar zu schmieden begann, war ich 30 Jahre alt. Schreiben hatte ich mit 19 bei der Happy Computer gelernt, Ressortverantwortung bei der 68000er, Leiten beim ST-Magazin und das Vertreten des Chefredakteurs bei der TOS. Tja, und mit den »Multimedia Leserbriefen« der PC Player spezialisierte ich mich schließlich auf die Produktion von Videofilmchen und die Programmierung von Menüsoftware.

Gerade die Spiele- und Fun-Videos waren es, die der GameStar von Anfang an ihr einzigartiges, persönliches Profil gaben. Die Redakteurkollegen kommentierten – anfangs noch etwas holprig, aber immer authentisch – ihre Testvideos stets selbst und brillierten in »Raumschiff GameStar« und »Die Redaktion« mit liebenswerter Laienschau-spielkunst. Liebenswert, weil jeder seine Arbeit ernst nahm, aber niemals sich selbst. Und das zeichnet die Redakteurs-Rasselbande bis heute aus.

Klar, es gelang nicht immer alles perfekt und fehlerfrei, aber was bis zum allmonatlichen Redaktionsschluss machbar war, holten wir aus uns raus. So manche Nacht wurde durchgearbeitet, um die erste Vollversion lauffähig zu bekommen oder die erste Hybrid-DVD fehlerfrei zu mastern. Aber die Mühe wurde belohnt – mit einem Werk, hinter dem wir stolz standen und von unseren Fans, die sich bei uns auf Messen und in Foren dafür bedankten.

Ich und die meisten meiner Kollegen haben sich die Mühe nicht für den Sold, den Chef oder den Verlag gemacht – sondern für ein anständiges Produkt, das dem Leser, dem Abonnenten, dem Fan gefiel. Als ich 2009 als letztes Mitglied der Gründungsmannschaft den Verlag verließ, hatte ich über zwölf Jahre mit den kreativsten Kollegen meiner Karriere zusammenarbeiten dürfen. Und im inspirierenden Teamwork entstanden Video-Kleinode, die mich bisweilen etwas wehmütig an eine verdammte gute Zeit zurückdenken lassen.

Zusammen bringen die bisher gedruckten GameStars fast 28.000 Tonnen auf die Waage.

2001 2002

Die erste DVD

Als erstes Spielmagazin der Welt soll GameStar ab der Ausgabe 07/01 auch in einer DVD-Version erscheinen, die im Vergleich zur CD-Fassung doppelt so hoch aufgelöste Videos und viel mehr Raum für Demos, Patches und Treiber böte. Das Problem: Die Erstellung einer kombinierten Video- und Daten-DVD ist kompliziert, es gibt nur ein einziges bezahlbares Programm, das diesen Mix bewerkstelligen kann. Und dieses Programm verlangt zur Datenspeicherung nach einem Bandlaufwerk, das es im normalen Handel gar nicht gibt. In letzter Sekunde erspäht unser Video-Allvater Toni Schwaiger das Laufwerk auf Ebay und braust in der Nacht zum Münchner Hauptbahnhof, um den Verkäufer zu treffen – Bezahlung in bar, versteht sich. Der dubiose Deal zahlt sich aus, nur zwei Wochen später liegt unsere erste DVD-Ausgabe am Kiosk. Übrigens mit einem Video von **Duke Nukem Forever**, das »Ende 2001« erscheinen soll. Haha!



Der erste Amoklauf

Der 26. April 2002 markiert eine Zäsur in der deutschen Spielegeschichte. Am Vormittag erschießt Robert Steinhäuser am Erfurter Gutenberg-Gymnasium 16 Menschen und anschließend sich selbst, zuvor war der 19-jährige Sportschütze der Schule verwiesen worden. Schnell kursieren Gerüchte, Steinhäuser habe **Counter-Strike** und andere Actiontitel gespielt, populistische Politiker und reißerische Presseberichte verteuflern Ego-Shooter allgemein als »Killerspiele«. Bereits am 8. Mai, zwei Wochen nach der Bluttat, diskutiert der Bundestag eine Verschärfung des Jugendschutzes, beschlossen wird die Neuregelung erst im Folgejahr.



Die CS-Kontroverse

Nachdem die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS), heute BPjM für »Medien« kurz zuvor bereits **Unreal Tournament** sowie die US-Version von **Return to Castle Wolfenstein** indiziert hat, prüft die Behörde auch eine Indizierung von **Counter-Strike**. Die Community läuft Sturm, in einer Online-Petition sammeln wir 25.000 Unterschriften gegen die Indizierung, die wir an die BPJS-Vorsitzende Elke Monssen-Engberding übergeben. Unter anderem fordern wir in der Petition, dass **Counter-Strike** als E-Sport anerkannt wird. Die Aktion fruchtet, unter anderem hört das Prüfungsgremium zwei WWUCL-Profis an. Das Ergebnis: **Counter-Strike** wird nicht indiziert. Um künftig näher an der Community zu sein, heuert die BPJS einen spieleaffinen Jurastudenten als Gutachter an: unseren heutigen Redakteur Fabian Siegmund!



Die kleine Schwester



Am 1. September 2002 bekommt GameStar eine kleine Schwester: Mit der Erstausgabe 10/02 und einem grimmigen Pierce »James Bond« Brosnan auf dem Cover startet unser Konsolenmagazin GamePro seinen Kiosk-Jungfernflug, angeführt vom ehemaligen

GameStar-Redakteur Gunnar Lott. Nun feiert die GamePro also ebenfalls schon ihren zehnten Geburtstag – alles Gute!

Die erste GC



Vom 29. August bis zum 1. September 2002 findet in Leipzig zum ersten Mal die Games Convention statt, die im Gegensatz zur aufs Fachpublikum beschränkten E3 für alle Spieler zugänglich ist und 80.000 Besucher anlockt. Wir vermuten, das könnte das Ende der englischen Spielemesse ECTS bedeuten – und behalten Recht.

Das erste Schlachtfeld

Als wir in der Ausgabe 10/02 **Battlefield 1942** testen, begeistert uns der Multiplayer-Shooter mit packenden Netzwerk- und (dank Bots!) Solo-Schlachten. Seine volle Blüte entfaltet das Konzept der riesigen Schlachtfelder samt Fahrzeugen aber erst im Internet. Im Online-Nachtest heben wir die Wertung einer Ausgabe später von 88 auf 90 an. Zugleich kristallisiert sich eine Trendwende heraus: Dank **Counter-Strike**, **Battlefield** und **Unreal Tournament** gehen immer mehr Shooter-Freunde online, der Multiplayer-Schwerpunkt verlagert sich vom LAN ins Internet.

EVGA



374,-

EVGA Geforce GTX 670

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 670 • 915 MHz Chiptakt (Boost: 980 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM • 1344 CUDA-Cores • DirectX 11.1 und OpenGL 4.2
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXZY6



619,-

EVGA Geforce GTX 680 Classified

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 680
- 1111 MHz (Boost: 1176 MHz)
- 4 GB GDDR5-RAM (6,0 GHz)
- DirectX 11.1, OpenGL 4.2 • PCIe 3.0 x16
- 1x DisplayPort, 1x HDMI, 2x DVI

JEXZYC



192,90

Intel® Core™ i5-3550

- Socket-1155-Prozessor • Ivy Bridge
- 4x 3.300 MHz Kerntakt • 1 MB Level-2-Cache
- 6 MB Level-3-Cache
- Intel® GMA HD 2500 Grafikern

HR5126



219,90

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



209,90

Gainward GTX560 Ti PHANTOM

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 560 Ti
- 835 MHz Chiptakt • 1 GB GDDR5-RAM (4,1 GHz)
- 384 Shaderinheiten • DirectX 11, OpenGL 4.2
- 1x HDMI, 2x DVI, 1x VGA
- PCIe 2.0 x16

JCXWFR



189,90

ASUS P8Z77-V PRO

- ATX-Mainboard • Sockel 1155
- Intel® Z77 Express Chipsatz • 4x DDR3-RAM
- USB 3.0 • Wireless LAN • Gigabit-LAN
- 4x SATA 6Gb/s, 4x SATA 3Gb/s
- 2x PCIe 3.0 x16, PCIe 2.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1, 2x PCI

GREA92



139,90

ASRock Z77 Extreme4

- ATX-Mainboard • Sockel 1155
- Intel® Z77 Express Chipsatz • 4x DDR3-RAM
- CPU-abhängige Grafik • Gigabit-LAN • USB 3.0
- 2x SATA 6Gb/s, 4x SATA 3Gb/s
- 2x PCIe 3.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1, 2x PCI

GRER30



89,90

MSI Z77A-G41

- ATX-Mainboard • Sockel 1155
- Intel® Z77 Express Chipsatz • CPU-abhängige Grafik • Gigabit-LAN • USB 3.0 • 4x DDR3-RAM
- 2x SATA 6Gb/s, 4x SATA 3Gb/s • 1x PCIe 3.0 x16, 1x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1, 2x PCI

GREM57



139,90

GIGABYTE GA-Z77X-D3H

- ATX-Mainboard • Sockel 1155
- Intel® Z77 Express Chipsatz • 4x DDR3-RAM
- Intel® GMA HD Grafik • USB 3.0 • Gigabit-LAN
- 4x SATA 6Gb/s, 4x SATA 3Gb/s, 1x mSATA 3Gb/s
- 3x PCIe 3.0 x16, 3x PCIe 2.0 x1, PCI • HD-Sound

GREG63



69,90

LiteOn iHBS112-115

- Blu-ray-Brenner
- Schreiben: 12x BD-R, 8x BD-R DL, 2x BD-RE(DL), 16x DVD±R, 12x DVD-RAM, 8x DVD±R DL, 48x CD-R, 24x CD-RW • Lesen: 8x BD, 16x DVD, 12x DVD-RAM, 48x CD • SATA
- inkl. zwei BD-Rohlinge

CGBL58

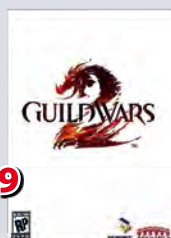


24,99

Scythe Katana 4

- CPU-Kühler für Sockel 775, AM2, AM2+, 1366, 1156, AM3, 1155, AM3+, FM1, 2011
- Abmessungen: 100x143x103 mm
- 6 Heatpipe-Verbindungen
- 1x 92-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXYL51



47,99

Guild Wars 2

- Guild Wars 2 ist die bildgewaltige Fortsetzung der äußerst beliebten Guild-Wars Serie und revolutioniert mit einzigartigen Ideen das Genre der Online-Rollenspiele
- PC-System-Spiel • Freigegeben ab 12 Jahren

YSOC4K



34,90

Kaspersky Internet Security 2013

- Rundum-PC-Schutz vor Internetbedrohungen, Identitätsdiebstahl, Phishing und sonstiger Malware. Sicheres Online-Banking, Online-Einkauf und Chatten.
- für 1 Benutzer • Windows 7, Vista, XP, Windows 8 ready

YVVK2Y08





829,-

Samsung SyncMaster S27B970D

- LED-Monitor • 68,6 cm (27") Bild diagonale
- 2.560x1.440 Pixel • 5 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 1.000:1 • Helligkeit: 285 cd/m²
- 1x DisplayPort, 1x HDMI 1.4 1x DVI-D (HDCP), 2x USB

V6LU1V



49,99

Patriot DIMM 8 GB DDR3-1866 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • PV38G186C9K
- Timing: 9-10-9-27 • XMP 1.3
- DIMM DDR3-1.866 (PC3-14.900)
- Kit: 2x 4 GB

IDIFPDJ7



44,99

Kingston HyperX DIMM 8 GB DDR3-1600 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • KHX1600C9D3X2K2/8GX • DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- Timing: 9-9-9-27 • Kit: 2x 4 GB

IDIF77J8



164,90

Mushkin Chronos 2,5" SSD 240 GB

- Solid-State-Drive
- „MKNSDDCR240GB-ALT“ • 240 GB Kapazität
- 560 MB/s lesen • 525 MB/s schreiben
- SandForce SF-2281 • 90.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMIMUB0T



99,90

Kingston HyperX 3K SSD

- Solid-State-Drive
- SH103S3/120G • 120 GB Kapazität
- 555 MB/s lesen • 510 MB/s schreiben
- SandForce SF-2281 • 85.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMHM2B07



79,90

Cooler Master Silent Pro MII

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

TN5M55



119,90

Aerocool xPredator Evil Black Edition

- PC-Gehäuse
- Einbauschächte extern: 6x 5,25"
- Einbauschächte intern: 6x 3,5"
- 2x 230-mm-Lüfter • Front: 2x USB, Audio-I/O
- für Mainboards bis XL-ATX-Bauform

TQXRX1



96,90

Western Digital Elements 1 TB

- externe Festplatte • „WDBPCK0010BBK"
- 1.000 GB Kapazität • Micro-USB 3.0
- 2,5"-Bauform, extern

AAUWLA



58,90

Hitachi Deskstar 7K1000.C

- 500-GB-Festplatte
- „HDS721050CLA362" • 500 GB Kapazität
- für 24-Stunden-Dauerbetrieb freigegeben
- 16 MB Cache • 7.200 U/min
- 3,5"-Bauform • SATA 3Gb/s

A9B151



79,90

Lian Li PC-A05FNB

- PC-Gehäuse
- Einbauschächte extern: 2x 5,25", 1x 3,5"
- Einbauschächte intern: 3x 3,5", 2x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: 1x USB 2.0, 1x USB 3.0, 2x Audio • für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXL2D



49,99

Sharkoon WPM600

- Netzteil mit 600 Watt Dauerleistung
- 12x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse
- Kabelmanagement-System
- 140-mm-Lüfter • ATX 2.03, ATX12V 2.0, EPS

TN6512



25,99

Sharkoon Drakonia Mouse

- optische Lasermouse • 5.000 dpi
- 11 frei belegbare Tasten • 30 G • Scrollrad
- Weight-Tuning-System (max. 30g)
- On-Board-Speicher für Nutzerprofile
- USB

NMZ556



59,90

Creative GigaWorks T20 Series II

- Lautsprecher in Studio Qualität
- Creative BasXPort™ für kräftige Bässe
- Frequenzumfang: 50 Hz - 20 kHz
- 2x 14 Watt (RMS) • 3,5 mm Klinke
- StereoChinch über Adapter

KVZCAA



★ Böse Generäle



In Ausgabe 03/03 verleihen wir **C&C Generals** im Test 91 Punkte, völlig zu recht, vor allem der Multiplayer-Modus unterhält prächtig. Nach lauter Kritik streicht EA zudem noch vor dem Verkaufsstart in allen Sprachversionen eine geschmacklose Mission, in der man Zivilisten mit Giftgas töten muss. Die USK gibt **C&C Generals** ab 16 Jahren frei – doch kurz darauf wird es von der BPJS als »kriegsverherrlichend« eingestuft und im Eilverfahren indiziert, ein absurder Vorgang. Vor allem kritisiert die BPJS das »realitätsnahe« Szenario, China und die USA kämpfen in **Generals** gegen die Terroristen-Fraktion GBA. Die deutsche Version **C&C Generäle** muss EA massiv entschärfen, sie erscheint erst sieben Monate nach der englischen. Statt Soldaten kämpfen darin grün blutende Roboter, anstelle von Selbstmord-Attentätern gibt's rollende Sprengfässer, USA und China werden umbenannt. Weil all das der Atmosphäre schadet, werten wir beim Nachtest der deutschen Fassung in GS 10/03 auf 89 Punkte ab.

Der neue Chef (1) ★



Nachdem Jörg Langer die GameStar mitgegründet und sieben Jahre lang als Chefredakteur gelenkt hat, übergibt er zur Ausgabe 10/04 das Ruder an Gunnar Lott, ehemals Leitender GameStar-Redakteur und Chefredakteur von GamePro.

★ Der Ur-Call



Mit **Medal of Honor** hat EA anno 2002 ein Action-Untergenre begründet: das der linearen (Welt-)Kriegs-Schießbuden. Beim Test in Ausgabe 03/02 fühlten wir uns prächtig unterhalten, 86 Punkte gab's für die Soldatenhatz. Deren Väter Jason West und Vince Zampella verlassen sich darauf den Entwickler 2015 Inc. und gründen Infinity Ward. Für Activision entwickeln sie den Weltkriegs-Shooter **Call of Duty**, der **Medal of Honor** ähnelt wie ein Panzer dem anderen. 85 Punkte vergeben wir in Ausgabe 12/03 an den Urvater einer Serie, die heute zu den erfolgreichsten Marken der Spielebranche zählt und einen Verkaufsrekord nach dem anderen bricht. Der jüngste Ableger **Call of Duty: Modern Warfare 3** etwa wanderte in Großbritannien und den USA 6,5 Millionen Mal über die Ladentheke – am ersten Verkaufstag! West und Zampella haben damit allerdings heute nichts mehr zu tun, doch das ist eine Geschichte für 2010.

Die erste Aktivierung ★

»Unfair: Ohne Internet-Anschluss können Sie Half-Life 2 nicht mal installieren!« So steht's auf dem Cover unserer Ausgabe 01/05, und so ist es auch: Als allererstes Spiel setzt **Half-Life 2** auf eine Online-Aktivierung. Bevor man mit Meister Freeman die Brechstange schwingen kann, muss man ein Konto bei Valves Download-Dienst Steam einrichten. Das dauert teils Stunden oder funktioniert gar nicht, weil die Server überlastet sind. Auf der deutschen Verpackung fehlt zudem der Hinweis, dass man eine Online-Verbindung benötigt, Tausende Käufer sind verärgert. Der Shooter an sich ist aber grandios, auch dank seiner Physik-Spieleereien mit der Gravity Gun. Wir beschließen, für den Online-Zwang nicht abzuwerten, sondern nur das Spiel zu beurteilen – mit 93 Punkten.

Das neue Wertungssystem ★

Monatelang wälzen wir Vorschlagsseiten, diskutieren, rechnen Tabellen aus, kochen Kaffee und diskutieren anschließend noch mehr, bis es in der Ausgabe 10/04 endlich steht: unser neues Wertungssystem! Fortan verleihen wir keine »Pi mal Daumen«-Prozentzahlen mehr, sondern rechnen unsere Gesamtwertungen aus zehn Einzelkategorien. Das macht die Tests nachvollziehbarer und klärt endlich die alte Frage: »Worin unterscheidet sich ein 87er-eigentlich von einem 88er-Spiel?« Der erste große Titel, der sich dem neuen Zehnersystem stellen muss, ist **Doom 3**. Prompt gibt's für den lang ersehnten Shooter-Nachfolger »nur« eine 87. Begründung: zu viele Wiederholungen, zu unflexible Skriptereignisse, hinter jeder Tür ein Imp (gäh!).

2003 2004

★ Der neue Jugendschutz



Am 1. April 2003, fast ein Jahr nach dem Amoklauf von Erfurt, tritt das neue Jugendschutzgesetz in Kraft – das trotz des Starttermins kein Scherz ist, sondern überaus ernste Änderungen bringt. Die wichtigste: Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) prüft künftig die Alterstauglichkeit jedes Spiels. Für Händler sind die Prüfsiegel rechtlich bindend, sie müssen an den Kassen künftig das Alter der Käufer kontrollieren – bei einem Verstoß droht dem Verkäufer ein Bußgeld von bis zu 50.000 Euro. Importierte oder nicht geprüfte Spiele dürfen ausschließlich an Erwachsene verkauft werden. Die Novelle wirkt sich auch auf GameStar aus, unsere Heft-CD/DVD müssen wir künftig ebenfalls von der USK prüfen lassen. Am Ki-osk dürfen nur Hefte bis maximal »ab 16« liegen, die »ab 18«-Ausgabe gibt's nur im Abo.

★ GameStar vor Gericht

Der einzige große Rechtsstreit der GameStar-Geschichte entzündet sich am Test des Strategie-Rollenspiel-Mischlings **Knightshift** in Ausgabe 10/03. Dessen Publisher Xuxeez behauptet im Nachhinein, unsere Vorab-Version sei nicht zum Test freigegeben gewesen. Unser Chefredakteur Jörg Langer vermutet hingegen, die Wertung von 69 Punkten sei auf wenig Gegenliebe gestoßen. Vor Gericht setzen wir schließlich durch, dass wir das Recht haben, Spiele so zu testen und zu beurteilen, wie wir sie bekommen. Und so soll's ja auch sein.



★ Zweimal nachsitzen



In Ausgabe 05/04 testen wir zwei Spiele nach, die wir eigentlich schon bewertet haben: **Unreal Tournament 2004** sowie **Counter-Strike: Condition Zero**. Denn die hatten wir übereilt getestet, beide Spiele verschoben sich nach der Wertungsvergabe. **Condition Zero** war zwar zum Test freigegeben, doch angesichts unserer vernichtenden Wertung (59 Punkte in GS 09/03) beschloss Valve, das Spiel zu überarbeiten – und um ein halbes Jahr zu verschieben. Bei unserem Vorab-Test von **UT 2004** in Ausgabe 01/04 (88 Punkte) funktionierte die Fahrzeug-KI der Bots noch nicht, Epic verschob um drei Monate. Ergo sind zwei Nachtests fällig, **UT 2004** (links) erntet dank seiner klugen KI-Fahrer eine 90, das aufpolierte **Condition Zero** eine 64. Und wir schwören, bei Vorabtests keine Wertung mehr zu geben, selbst wenn eine Verschiebung so wahrscheinlich erscheint wie ein Blizzard in der Sahara.

Der Wertungsprimus ★



In Ausgabe 08/03 verleihen wir die bis dahin höchste Wertung der GameStar-Geschichte – an ein Addon! Mit ihren durchdachten Neuerungen, ihren packenden Missionen und ihrer Orc-Rollenspiel-Kampagne übertrifft die **Warcraft 3**-Erweiterung **Frozen Throne** sogar das exzellente Hauptprogramm, dem wir ein Jahr zuvor 93 Punkte verliehen hatten. Ergo gibt's für den gefrorenen Thron sagenhafte 94 Wertungszähler! Diese Bestmarke ist bis heute unübertroffen, ebenfalls erreicht haben das 94er-Podest **Crysis** (in GS 12/07) sowie **Battlefield 3** (im Nachtest in GS 02/12, inklusive des Gratis-für-Erstkäufer-DLCs **Back to Karkand**).



Die neuen Fun-Videos ★

Zur Ausgabe 10/04 gibt's nicht nur ein neues Wertungssystem und einen neuen Chef, sondern auch ein neues Fun-Video-Format: Nach 58 Episoden tritt die Crew von »Raumschiff GameStar« endlich den verdienten Ruhestand an. Unsere neue Serie heißt »Die Redaktion« und spielt anfangs – wo sonst? – in der Redaktion, später parodieren wir Spiele von **World of Warcraft** über **GTA** bis zu **Battlefield**. In der **Counter-Strike**-Folge »GS Italy« treten Captain Jörg Langer und Sicherheits-offizier Peter Steinlechner allerdings noch mal in Gastrollen auf – zur Feier unserer 100. Ausgabe 01/06. Und als 50. Folge von »Die Redaktion« gibt's in der Ausgabe 08/09 eine Parodie auf den Trailer des neuen **Star Trek**-Films, frei nach dem Motto: »Wie würde ein Reboot von Raumschiff GameStar aussehen?«



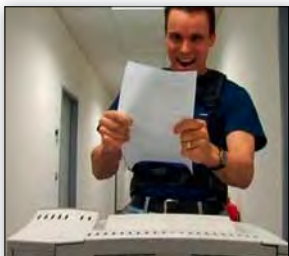
Frontal daneben



Am 26. April 2005 sendet das ZDF-Magazin »Frontal 21« einen Bericht namens »Gewalt ohne Grenzen – brutale Computerspiele im Kinderzimmer«. Die reißerische Panikmache unter dem Deckmäntelchen öffentlich-rechtlicher Berichterstattung verärgert die Spielerschaft – und natürlich auch GameStar. In einem offenen Brief fordern wir den ZDF-Chefredakteur Nikolaus Brender auf, »in Zukunft das Themenfeld PC- und Videospiele mit Fairness zu behandeln. Eine Unterhaltungsform, die von Millionen Deutschen friedlich genutzt wird, verdient eine differenziertere Betrachtung, keine Stammtisch-Polemik.« Zugleich starten wir eine Petition und sammeln 51.000 Unterschriften von Spielern, die's genauso sehen. Das ZDF zeigt sich gesprächsbereit, am 2. September übergibt unser Chefredakteur Gunnar Lott die Unterschriften an Brender, den Frontal-Autor Rainer Fromm, den Redaktionsleiter Dr. Claus Richter und den Moderator Theo Knoll. Das folgende Gespräch endet jedoch nicht im Konsens, Dr. Richter & Co. zeigen zwar Verständnis, beharren aber auch darauf, dass der Frontal-Bericht auf »anerkannte Missstände« hinweise. Wir nehmen uns vor, uns weiter gegen unsachliche Berichterstattung zu wehren und für die Spieler einzusetzen.

Das Ende des Druckers

August 2005: Schon zum zweiten Mal stapeln sich in den Redaktionsfluren die Pappkartons, wir ziehen in ein frisches Verlagsgebäude. Das prominenteste Opfer des Umzugs ist der »Drucker ganz am Ende« (Bild), dessen Auftritte bis dahin jede Episode von »Die Redaktion« krönten: Immer musste der Kollege Jörg Spormann zum Abschluss durch den langen Gang zum Drucker latschen, und nie durfte er das Druckerzeugnis mitnehmen, weil irgendwas (Fisch, Blendgranate, Drive-by-Shooting) dazwischen kam. In den neuen Büros gibt's aber nur steril-moderne Druck-Fax-Kopier-Kolosse, also geht der alte Tintenspucker in den Ruhestand – und wird in der Folge »Die Quest« (Ausgabe 12/05) fachgerecht zu Klump geschlagen.



Martin Deppe

Damals: Stellv. Chefredakteur
GameStar 1997-2002
Heute: Freier Redakteur,
Producer und Projektleiter

Wenn ich an meine GameStar-Zeit zurückdenke, wird mir oft schlecht. Ich kriege Atemnot und Platzangst. Schuld sind die Dreharbeiten für »Raumschiff GameStar« – und die Monstermaske des Grauens, die ich dafür tragen durfte, während Toni Kunstnebel durch meine Nüstern ballerte. Danke, Toni!

Es sind viele solcher Momente, an die ich mich in Anekdotenhäppchen erinnere. An meine erste E3 etwa, als Jörg vor dem Abflug sein viel zu breites Auto in meine viel zu schmale Hebebühnen-Tiefgarage bugsieren wollte. Das Geräusch »Lack gegen Scharnier, Lack verliert« höre ich heute noch. Klingt wie der fiese Sound von Fingernägeln auf einer Schultafel. Jörg war übrigens den ganzen Flug über sehr schweigsam. So hatte die Sache doch noch ihr Gutes.

Oder dann, die E3 selber. Während ich C&C 3 filme, quatscht mich ein nerviger Typ an. Ein T-Shirt mit der Aufschrift »Rockstar« will er mir andrehen. So ein Unfug – was hat ein Rockstar auf 'ner Spielemesse zu suchen?

Oder die Fahrt in der U-Bahn durch die Ghettos von Atlanta (da fand 1997 und 98 die E3 statt), als unser dezent chaotischer, langhaariger Anzeigenleiter in

sein Jackett greift und das GameStar-Werbegeschenk zückt – einen Taschenmesser aufschnappen lässt. Was er dann auch prompt tut, woraufhin mindestens drei wenig vertrauenserweckende Mitfahrer ebenfalls hektisch in ihre ausgebeulten Bomberjacken fassen. Zum Glück mussten wir an der nächsten Station raus.

Oder wie Gunnar in freudiger Erwartung eines schmackhaften Mittagessens hüpfend gen IDG-Kantine saust, mit der Rübe oben dermaßen an den Türhaken dengelt, dass es ihm unten die Beine weg- und ihn auf den Hintern haut. »Aua«, murmelt er nur, während wir hungrig an ihm vorbeiziehen. Dafür ist er Monate später auf meiner Hochzeit schon übers Buffet hergefallen, während ich noch die Rede hielt.

Ich hätte ja noch so viele »Oder wie...«, aber hier ist ja so wenig Platz. Nur eins noch: Ich schreibe heute immer noch gerne für GameStar. Auch wenn viele Kollegen von damals heute ganz woanders und viele neue dazugewonnen sind – GameStar war und ist für mich wie eine Familie. Ja, klingt pathetisch-kitschig. Ist aber so, denn Liebgewonnenes behält man einfach gern. Mein Rockstar-Shirt habe ich ja auch noch.

2005 2006

Das Riesenspiel

In den USA startet **World of Warcraft** am 23. November 2004, die deutsche Version folgt mit vier Monaten Verspätung am 11. Februar 2005. Weil wir das Spiel allerdings unbedingt schon vor dem deutschen Starttermin ausgiebig testen wollen, muss ein amerikanischer Account her. Den kapert der Betatest-Veteran und Tester Michael Graf kurzerhand vom US-Korrespondenten Roland Austinat. So gibt's in GameStar 03/05 90 Punkte für eines der wichtigsten Spiele dieser Generation, einen Koloss, der das Online-Rollenspiel-Genre zwar nicht neu erfindet, aber dem Massenmarkt öffnet. Ein Phänomen ist geboren, das in seiner Hochzeit Ende 2010 rund 12 Millionen Menschen fesselt und den MMO-Markt bis heute prägt – auch wenn die Spielerzahlen schrumpfen, derzeit sind's noch rund neun Millionen.



Der Pferde-Protest



Es ist beileibe nicht der erste DLC, zum Echtzeit-Title **Total Annihilation** etwa hat es ja bereits 1997 einzelne Einheiten als kostenpflichtige Zusatz-Downloads gegeben. Dennoch bleibt das Mini-Addon, das am 3.

April 2006 erscheint, bis heute als Mahnmal für Abzock-Erweiterungen im kollektiven Spielergedächtnis haften. Es geht ums **Horse Armor Pack** für Bethesdas Riesen-Rollenspiel **Oblivion**. Das Download-»Plugin« kostet 2,50 Euro und bringt eine Pferderüstung. Ja, eine Pferderüstung. Mit der man einen Gaul vor Schaden schützen kann. Braucht kein Mensch? Natürlich nicht, die Fans toben angesichts der Abzocke. Und was macht Bethesda? Verdoppelt den Preis der Rüstung! Okay, das ist nur ein Aprilscherz, die Entwickler nehmen die Protestler auf den Arm.

Die Bug-Debatte

Am 13. Oktober 2006 erscheint **Gothic 3**, der neue Spross der beliebten Rollenspiel-Reihe – allerdings unfertig und fehlerhaft. Wir weisen im Test in Ausgabe 11/06 ausdrücklich auf die Probleme hin, vergeben dank des **Gothic**-Charmes aber dennoch 85 Punkte. Ein Umstand, der in den Foren von GameStar.de hitzig diskutiert wird und uns dazu bewegt, künftig in Bug-Infokästen genau darzulegen, welche Macken uns aufgefallen sind und wie sie sich auf die Wertung auswirken.



Der Kaffee-Skandal

Eigentlich sollten bei Rockstar die Sektorken knallen: **GTA: San Andreas** ist im Oktober 2004 für die Playstation 2 erschienen, am 7. Juni 2005 folgen die Version für den PC sowie die Xbox – und die Verkaufszahlen entwickeln sich klasse, bis 2008 werden weltweit 22 Millionen Exemplare abgesetzt. Im Test in Ausgabe 08/95 verleihen wir dem Gansta-Abenteuer zudem 90 Wertungspunkte. Also alles gut? Denkste, im Juni 2005 sorgt eine holländische Mod mit dem unscheinbaren Namen »Hot Coffee« für Furore. Die schaltet ein Sex-Minispiel frei, das die Entwickler deaktiviert hatten: Wenn der Held CJ eine Freundin lange genug beirzt, lädt sie ihn auf eine Tasse Kaffee ein – und die beiden hüpfen in die Kiste, wenn auch züchtig bekleidet. Was in Europa als Kuriosität beschmunzelt wird, explodiert in den prüden USA und in Australien zum Skandal. Während die Australier das Spiel gleich ganz verbieten, heben die Amerikaner die Altersempfehlung von »Mature« (ab 17) auf »Adults Only« (ab 18) an. Daraufhin weigern sich alle namhaften Handelsketten, **GTA: San Andreas** anzubieten – aus Angst, als Pornographie-Verkäufer gebrandmarkt zu werden. Hastig strickt Rockstar eine neue Version ohne Liebes-Minispiel sowie einen Anti-Sex-Patch. Dennoch verklagen zahlreiche Spieler den Publisher 2k Games – und erringen einen Teilsieg: Jeder Käufer, der ein Statement unterzeichnet, dass ihn die Liebeszenen verstört haben, bekommt ein sex-freies **San Andreas** und 35 Dollar Schadenersatz. Über 2.600 Spieler nehmen das Angebot an.



Der zweite Amoklauf

Am 20. November 2006 schießt der 18jährige Sebastian Bosse in seiner Schule um sich, zündet Rauchbomben, verletzt 37 Personen und tötet sich dann selbst. Nach der Bluttat im nordrhein-westfälischen Emsdetten flammt die »Killerspiele«-Debatte wieder auf, Politiker nennen Spiele in einem Atemzug mit Kinderpornographie, Zeitungen verspritzen Verbotspolemik. Wir kritisieren die Hetzberichte und fragen selbst nach bei Lehrern, Psychologen und Politikern. Fabian Siegmund führt zudem ein preisverdächtiges Interview mit einem Online-Bekannten des Amokschützen, das sogar der »Stern« nachdruckt. Derweil treibt die »Killerspiel«-Hysterie bizarre Blüten: Weil ein GameStar-Leser drei Jahre (!) zuvor seine Schule als **Counter-Strike**-Karte nachgebaut hat, klingelt nun plötzlich die Polizei an seiner Haustür – und fragt, ob er einen Amoklauf plane.

★ Stalker erscheint

Wir kippen aus den Latschen! Nicht nur, weil **Stalker** unglaublicherweise nach fast sechs Jahren Entwicklungszeit (inklusive diverser Verschiebungen und Streichungen von Spielelementen) endlich erscheint, sondern auch weil wir in den Wochen vor Release etwa drei Millionen Nahe-an-der-Fertigstellung-Versionen des Titels von GSC Gameworld bekommen, um die alle bitte mal mehr, mal weniger genau unter die Lupe zu nehmen. Wir sollen quasi mitentscheiden, wann das Spiel testfähig ist. Petra kennt nach einer Weile jeden Grashalm in **Stalker** mit Namen. Deswegen übernimmt dann auch Michael Trier den Test, aber der kann über das Spiel auch nur schwärmen. Bumms, 90 Punkte.



Kein Sex mehr! ★

Im Frühjahr 2008 entscheiden wir uns, fortan auf Sex zu verzichten. Also zumindest im Magazin in Form von Werbung für diese unsäglichen Handy-Porno-Bildchen und -Filme. Das heißt: Nicht die Redaktion entscheidet, sondern die unabhängig von uns arbeitende Anzeigenabteilung. Und das auch nicht ganz freiwillig. Gegen eine zu Recht offen empörte Leserschaft kann auch unsere Anzeigenabteilung nichts tun. Weg mit dem Schmutz!



Adieu Leipzig! ★



Noch vor der Games Convention 2008 wird bekannt: Die Messe zieht 2009 nach Köln. Dem BIU, dem Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. wird Leipzig zu klein, zu provinziell. Trotzdem erleben wir in Leipzig keine Katerstimmung, sondern eine wie immer großartige Messe mit einem wie immer neuen Besucherrekord. Wir verlassen die Stadt anschließend mit großer Wehmut. Und mit dem unbestimmten Gefühl, dass es in Köln anders werden wird.

terhaltungssoftware e. V. wird Leipzig zu klein, zu provinziell. Trotzdem erleben wir in Leipzig keine Katerstimmung, sondern eine wie immer großartige Messe mit einem wie immer neuen Besucherrekord. Wir verlassen die Stadt anschließend mit großer Wehmut. Und mit dem unbestimmten Gefühl, dass es in Köln anders werden wird.

★ Die Hotel-E3

Die Amerikaner sind ja bekannt für ihre Innovationen. Sie haben beispielsweise den elektrischen Schneebesen erfunden. Was wären wir ohne?! Und 2007 erfinden sie die entspannendste E3 aller Zeiten. Statt uns durchs LA Convention Center zu quetschen, sitzen wir in gemütlichen Hotelzimmern mit Entwicklern zusammen und lassen uns quasi aus dem Bett heraus die Spiele zeigen. Richtig tolle Titel fehlen allerdings. Das macht die E3 2007 nicht nur zur entspannendsten Messe aller Zeiten, sondern auch zu einer der lahmsten.



★ Der neue Chef (2)

Ab GameStar 02/08 gibt Gunnar Lott seinen Chefredakteursposten (seit August 2004) auf und macht für uns den Director of Online and New Business. Damit kümmert er sich hauptberuflich um die Websites, Veranstaltungen und Spezialprojekte unseres Verlagsbereiches. Michael Trier rückt vom Stellvertreter auf den Chefposten der GameStar.



★ Die GameStars 2007

2008 ist's vorbei mit dem »Spiel des Jahres«. Erstmals läuft die Preisverleihung unter dem deutlich passenderen Namen »GameStars«. Wieso wir darauf nicht schon vorher gekommen sind? Bitte nicht fragen! Jedenfalls ziehen wir, um den neuen Namen, aber vor allem die Preisträger gebührend zu feiern von München nach Leipzig. In der Stadt der Games Convention ehren wir in einem riesigen (und bitterkalten) ehemaligen Gasspeicher unter anderem die beiden deutschen Spiele **Crysis** (Bester Ego-Shooter 2007) und **Jack Keane** (Bestes Adventure 2007).



2007 2008

★ Layout 3.0

2002 passen wir das Layout nach GameStar-Start das erste Mal an. 2007 ist es bereits das dritte Mal. Wir verzichten nach wie vor auf Kreischibunti-Elemente, sondern bleiben den klaren und übersichtlichen Heftstrukturen treu.



★ Grand Grand Theft Auto 4

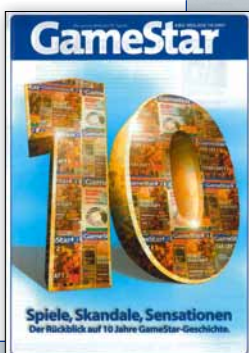
Obwohl sich die PC-Gemeinde noch bis zum Dezember gedulden muss, feiert **Grand Theft Auto 4** schon bei Konsolen-Release im April den Sieg als das große Ding des Jahres. Selbst fachferne Publikationen überschlagen sich mit Lob über Rockstars spielbare Gesellschaftssatire. Sogar das Fernsehen berichtet darüber. Als **GTA 4** dann im Dezember für den PC erscheint, ist es noch immer fantastisch. Aber es läuft nicht auf ATI-Karten und lächerlich überzogene DRM-Maßnahmen versauen denen, die es spielen können, auch erst mal den Spaß. Toll gemacht, Rockstar!



Alle Seiten aller gedruckten GameStars längs aneinander gelegt reichen über 5.000 Mal um die Erde.*

★ GameStar wird 10

Ende August 2007 lassen wir die Sektkorken knallen. GameStar wird zehn Jahre alt und wir feiern, als gäb's kein Morgen mehr. Unter anderem mit einer tollen Aboeile, in der vieles von dem steht, was Sie auch in diesem Artikel lesen können. Und vieles nicht. Dafür anderes.



★ Empire: Total War selbstgemacht

Als uns Creative Assembly aus irgendwelchen Gründen gescheitertes Cover-Motiv für unsere Titeltory über **Empire: Total War** liefern kann, tritt Fabian Döhla, PR-Manager beim **Total War**-Publisher Sega auf den Plan und erzählt von einem Kumpel aus Berlin, der uns auf die Schnelle ein tolles Motiv malen könnte. Wir sagen erst mal zaghaft zu und sind von einem ersten Entwurf eher enttäuscht. Als dann das fertige Artwork bei uns auftaucht, haut's uns an den Schuhen. Es ist grandios und zählt in unseren Augen zu den schönsten, die wir jemals auf dem Cover hatten.



★ Diablo 3 selbstgemacht

Das **Diablo**-Motiv, das die Ausgabe 08/09 zielt, stammt übrigens nicht von Blizzard. Die Entwickler wollen uns für die Titeltory mit irgendeinem Barbaren-Hansel abspeisen, wir wollen aber partout den Herrscher der Hölle und beauftragen deshalb einfach den Grafiker Paul Kwon, uns **Diablo** zu malen. Was er mit Bravour erledigt.



Der dritte Amoklauf



Der März 2009 ist zunächst wie zig andere zuvor, wir berichten über Spiele. Ab dem 11. des Monats allerdings wissen wir: In den folgenden Tagen und Wochen werden wir uns nicht mehr nur mit Spielen und der Branche auseinandersetzen. In Winnenden erschießt der 17-jährige Tim Kretschmer zunächst 15 Menschen und anschließend sich selbst. Auf dem Rechner des Jungen wird **Counter-Strike** gefunden. Die üblichen Reflexe folgen. Politiker reagieren über. Verbote werden gefordert. Zeitungen, Magazine, Fernsehsendungen zeigen mit dem Finger auf die »Killerspiele«. Und wir steuern in Interviews, Artikeln und einer dreiteiligen Video-Diskussionsrunde gegen.

Der Duke stirbt (fast)



Im Mai 2009 geht etwas zu Ende, was uns fast seit GameStar-Gründung begleitet hat. 3D Realms ist pleite, **Duke Nukem Forever** (über das wir das erste Mal in der Ausgabe 11/97 berichten) wird wohl niemals fertig gestellt. So denken wir, aber ab August gibt's neue Hoffnungen. Gearbox Software (**Borderlands**) übernimmt das Dauerdauerdauer-Projekt. Und stellt es tatsächlich auch fertig. Allerdings nicht mehr 2009. Und auch nicht 2010. Haha!

Die erste Gamescom

Die erste Gamescom lockt aus dem Stand mehr Besucher an als die letzte Games Convention in Leipzig. Aber Köln lebt diese Messe nicht, so wie Leipzig es immer getan hat. Schade. Trotzdem ist am GameStar-GamePro-Stand die Hölle los, was uns nicht nur eine Menge Spaß, sondern auch fortgeschrittene Heiserkeit beschert. Und wir veranstalten zusammen mit unseren Konsolenkollegen eine ziemlich geniale Party für unsere Abonnenten. Als letzter verlässt die Sause: Michael Graf. Ohne Jux!



Zampella und West gegen Activision

Im März 2010 geht eine der amüsantesten Branchen-Schlammkämpfe der letzten Jahre los. Erst entlässt Activision die beiden Infinity Ward-Gründer Vince Zampella und Jason West. Man unterstellt den beiden Vertrauensbruch. Dann bricht eine regelrechte Kündigungswelle beim Entwickler los. Die Ex-Infinity-Wardler klagen, weil der Publisher angeblich massive Boni im Zusammenhang mit dem Erfolg von **Modern Warfare 2** nicht ausgezahlt habe. Eine Weile wird im Internet schmutzige Wäsche gewaschen; ehemalige Mitarbeiter erzählen, sie seien vom Vorstand »verhört worden«, während interne Sicherheitsleute die Ausgänge der Büros bewacht hätten. Es wird munter hin und her geklagt, allerdings einigen sich die beiden Parteien genau einen Tag, bevor der Prozess losgehen soll. Details über die Einigung sind indes nicht bekannt. Gleich nach ihrem Ausscheiden gründen Zampella und West übrigens ein neues Studio namens Respawn, das bei Electronic Arts unter Vertrag steht.



EA verliert

2010 soll das Jahr von Electronic Arts werden. Aber weder EAs Neustart der ehemals großen Shooter-Serie **Medal of Honor** (68 Punkte) noch die Traditions-Strategie **Command & Conquer: Tiberian Twilight** (76 Punkte) kann uns vom Hocker hauen. Daniel Matschijewsky schreibt in seinem Meinungskasten zu **Medal of Honor**: »Medal of Honor kommt reichlich bemüht daher und enttäuscht zudem durch stumpfe Ballerorgien, die schwache Geschichte, Balancemacken, Logikfehler und Bugs.« Michael Graf urteilt über **Tiberian Twilight**: »Auf Dauer fehlen mir Anspruch und Abwechslung. Ganz davon abgesehen, dass mich das Kampagnenende maßlos enttäuscht.«



2009 2010



Christian Schmidt

Damals: Redakteur, leitender Redakteur und stellv. Chefredakteur GameStar 1998-2011
Heute: Analyst bei Bigpoint

Ich hatte mein Aha-Erlebnis im Winter 1998, als in der U-Bahn in Nürnberg ein junger Mann auf mich zukam und sagte: »Bist du nicht bei GameStar?« Ich war überrumpelt und dann furchtbar stolz. Vor allem aber dämmerte mir damals zum ersten Mal eine Ahnung, in was für eine privilegierte Position ich gerutscht war: Auf einmal las eine Viertelmillion Menschen meine Texte.

Eine Viertelmillion Menschen, die mich kannten, weil sie mein Bild im Heft sahen, meine Artikel lasen. Ich kann nicht sagen, dass mir diese Dimension von Anfang an bewusst war. Ich testete doch nur Spiele. Ich begriff erst später, was für ein Geschenk die Jahre bei GameStar waren - wieviele Menschen die GameStar-Redaktion als einen Zirkel von Freunden sahen, mit denen sie groß wurden und auf deren monatliche Abenteuer sie sich freuten wie auf die nächste Folge einer liebgewonnenen TV-Serie. GameStar-Redakteur zu sein hieß, gleichzeitig Clown und Professor, gleichzeitig Freund und Autorität zu sein. Man kann sich bei diesem seltsamen Spagat leicht lächerlich machen. Bei GameStar gelang er, und das lag daran, dass sich die Redaktion der Verantwortung bewusst war, die das Vertrauen der Leser mit sich brachte. Die

Verpflichtung zu Wahrheit, Sorgfalt, Aufrichtigkeit und Rechenschaft. Der Wille zu Exzellenz. Wir wollten die Besten sein, nicht für uns, sondern für unsere Leser. Wir nannten GameStar »Das Schlachtschiff«, wir hatten eine Mission. Ich habe diesen Geist als junger Redakteur aufgesogen, er hat mich geprägt. Ich war immer überzeugt, dass unsere Werte, unser Qualitätsstreben - auch unsere Kreativität! - auf unsere Leser abstrahlen würden, und dass wir auf unsere Weise einen Beitrag zur Bereicherung ihres Lebens leisten. Das hat meine Arbeit mit großem Sinn erfüllt. Es war eine fantastische Zeit. Ich bin stolz, für eine Weile Teil dieser Mannschaft gewesen zu sein.

Es ist kein Geheimnis, dass die großen Tage einige Jahre zurückliegen; heute wird ihr Erbe im Internet weitergetragen. Das Heft wird auf seinem Weg zum 20. Jubiläum einen neuen Sinn für sich suchen müssen. Geburtstagskinder dürfen sich bekanntlich etwas wünschen, aber ich möchte die Gelegenheit nutzen, um stattdessen einen Wunsch an GameStar zu richten: Erzählt mehr Geschichten über Spiele statt nur Geschichten aus Spielen! Und tragt den Geist von GameStar weiter. Papier vergeht. Inspiration überdauert.

Jowood verliert

Für Jowood soll 2010 ebenfalls kein gutes Jahr werden. **Arcania: Gothic 4** ist vieles, nur kein Rollenspiel im Geiste eines **Gothic**. Schlauchlevels und ein uninspiriertes Charaktersystem versau- beuteln alles. Mickerige 69 Punkte springen bei uns dafür raus.



Free2Ring

Ende 2010 stellt Entwickler und Publisher Turbine sein Online-Rollenspiel **Der Herr der Ringe Online** auf Free2Play um, hat damit einen Riesenerfolg und tritt eine Umstellwelle los. Es folgen unter anderem: **Everquest 2**, **Pirates of the Burning Sea** oder **Age of Conan**.



Ein neues Layout

Mit der August-Ausgabe erfährt die GameStar mal wieder eine optische Runderneuerung. Es ist die vierte seit Start des Magazins. Der großen Idee, dass unsere Artikel klar und strukturiert und auf keinen Fall verspielt daherkommen sollen, bleiben wir nach wie vor treu.



EA vs. Bayerisches Familienministerium



Der Sci-Fi-Horror **Dead Space 2** von Electronic Arts erscheint hierzulande erst Ende Februar, einen Monat nach dem Release in anderen Ländern. Schuld ist das Bayerische Familienministerium, das in einem so genannten Appellationsverfahren die bereits hart erkämpfte USK-Einstufung »ab 18« anstreitet und so einen Präzedenzfall schafft.

Dead Space 2 wird abermals geprüft. Zum insgesamt sechsten Mal. Am Ende bleibt's bei dem ursprünglichen USK-Urteil, das Bayerische Familienministerium zieht den Kürzeren.

Die Vorshow

Mit der Ausgabe 6/11 starten wir ein neues Online-Videoformat. Vorshow heißt das gute Stück. Darin stellen wir regelmäßig die Themen der kommenden Ausgabe vor. Vorgabe: Witzig und informativ soll's sein. Witzig schaffen wir nicht immer. Aber immer öfter.



Freiheit für den Doom-Marine



Der Shooter-Vater von 1993 ist seit dem 4. August nicht mehr auf dem Index und sogar ab 16 Jahren frei gegeben. Wir dürfen den Namen also endlich wieder laut schreiben: **DOOM!** Hach, das fühlt sich toll an!



Gunnar Lott

Damals: Redakteur, leitender Redakteur und Chefredakteur GameStar 1998-2007
Heute: Communications Director bei flaregames

GameStar. Ich fand ja immer, dass das ein alberner Name ist. Immerhin konnten alle drei Chefredakteure, die im Laufe der Zeit ans Ruder kamen, dem Drängen der Firmenleitung widerstehen, das Heft sogar noch in »PC GameStar« umzubenennen. Lachen Sie nicht, der Wunsch wurde immer wieder ernsthaft vorgebracht, mal mit halb-ironischer Distanz (»Sie machen das ja eh nicht, dabei wäre es doch sinnvoll, oder?«), mal mit dezentem Druck (»Sie sollen darüber jetzt mal ernsthaft nachdenken, der Vertrieb denkt das auch«). Das Ziel der Übung war, in Marktforschungsstudien leichter als Spieleheft erkannt zu werden.

Naja, Schwamm drüber. Der Name GameStar, albern oder brilliant, ist ein Name, der im Laufe der 15 Jahre bis zum jetzigen Jubiläum zu Weltgeltung gekommen ist. Ich hatte, als Redakteur, Chef vom Dienst, Chefredakteur und Online-Verantwortlicher die wunderbare Gelegenheit, meinen Teil zum Gelingen des Projektes beizutragen. Ich habe im Auftrag der GameStar mit Peter Molyneux gefachsimpelt und mit

Dr. Christian Pfeiffer gestritten. Mit John Romero gespielt und auf Kongressen und Symposien mit Politikern diskutiert. Ich wurde in der Tagesschau interviewt und im Spiegel zitiert und habe immer und überall den Blickwinkel der Computerspieler, unserer Leser, zu vertreten versucht.

Denn auch wenn GameStar in erster Linie eine Zeitschrift und damit ein kommerzielles Produkt ist, war es doch immer unser Anliegen, Anwalt und Sprachrohr der Spielerschaft zu sein: Im Kampf um die Indizierung von Counter-Strike oder im Diskurs mit dem ZDF über deren verurteilende Berichterstattung haben wir Stellung bezogen und auch Wirkungstreffer erzielt. Ich denke, wir haben ein bisschen dazu beigetragen, unser aller Hobby auch bei denen akzeptierter zu machen, die es zu Beginn stark abgelehnt haben.

Auf die nächsten 15 Jahre, mindestens. Egal, ob GameStar im Jahr 2027 ein Heft, eine Webseite, eine App oder ein Stream in meinem im Arm implantierten News-Chip ist.

2011 2012

Ärger mit Origin

Pünktlich zum Release von **Battlefield 3** schafft es Electronic Arts in spieleferne Medien. Dank unserer Berichterstattung über das mit dem Multiplayer-Shooter eingeführte Origin – EAs Vertriebsplattform und Kopierschutz in einem – packt jeden Rechner bei EA auf den Seziertisch. Was immerhin in den Nutzungsbestimmungen schriftlich festgehalten ist. Wir loten mit Hilfe des Anwalts Thomas Schwenke die Untiefen von Origin aus und legen sie auf unserer Website GameStar.de offen. Über 3.000 Leserkommentare addieren sich unter dem Artikel, die meisten spiegeln deutlich wider, wie erbost man über und enttäuscht von EA und Origin ist. Viele wollen sich **Battlefield 3** nicht mehr kaufen. Electronic Arts bleibt nichts übrig, als Origin massiv zu überarbeiten. Inzwischen ist das Programm frei von Spyware.



E3 brutal

Nana, so eine Überschrift liest man doch sonst nur in dieser großen deutschen Tageszeitung, die mit »B« beginnt. Aber in diesem Fall eignen wir uns mal deren Gebaren an. Schlicht, weil's passt. Die E3-Messe 2012 ist in Sachen Brutalität kaum zu überbieten. Bei den meisten potenziellen Blockbustern setzen die Hersteller für die Präsentationen auf möglichst spektakuläre Tötungsszenen. Selbst ein **Splinter Cell: Blacklist**, das wir eher unter »schleichen und nicht auffallen« verortet hatten, zündet ein Mordfeuerwerk. Wir finden's doof. Und nicht nur wir, auch ein Warren Specter ist entsetzt und schickt in einer Kolumne den Satz »Diese Ultrabrutalität muss aufhören!« nach.



Strafe für Diablo 3

Dass wir bestimmte Spiele nach ein paar Monaten einem Kontrollbesuch unterziehen und sie gegebenenfalls aufwerten, ist ja nicht ungewöhnlich. Dass wir Spiele indes massiv abwerten, ist es hingegen schon. Noch ungewöhnlicher, wenn die Abwertung einen Blockbuster wie **Diablo 3** trifft. Im ursprünglichen Test gibt's satte 90 Punkte. Aber nach wochenlangem Inferno-Frust können wir nicht anders: Balance-Probleme, frustrierende Drops und der daraus resultierende Auktionshaus-Wahn sorgen dafür, dass **Diablo 3** Federn lassen muss. Wir werten von 90 auf 85 ab.



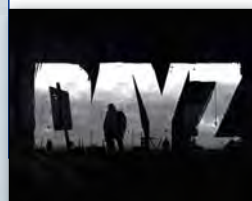
Neues Ende für Mass Effect 3

Hat's so etwas schon mal gegeben? Anfang März erscheint das Finale der großartigen **Mass Effect**-Reihe. Mit dem Ende des letzten Teils der Trilogie sind allerdings viele Spieler unzufrieden. Sie machen sich in Richtung der Entwickler so massiv Luft, dass Bioware einknickt und verspricht, das Ende zu überarbeiten. Der kostenlose Extended Cut (DLC) erscheint im Juni und beantwortet viele Fragen, die in der Urfassung offen blieben.



Mod macht Verkaufs-Hit

Dank einer Modifikation wird der Hardcore-Taktik-Shooter **Arma 2** zum im Sommer 2012 meistverkauften Titel bei Steam. Und dabei geht's in **DayZ** nur ums Überleben in der Zombieapokalypse. Aber das ist selbst in der Alpha-Version schon so spannend und motivierend, dass **DayZ** im Sommer etwa eine Million aktive Spieler verzeichnet.



Das Minecraft-Jahr

Auch wenn 2011 Knaller wie **Battlefield 3** oder **Skyrim** erscheinen, so gehört das Spielejahr doch ganz klar einem vergleichsweise kleinen Projekt aus Schweden. Als **Minecraft** am 18. November die Beta-Phase verlässt, hat es sich schon über vier Millionen Mal verkauft. Eindeutig das erfolgreichste Indie-Spiel für den PC bis dato. Und wahrscheinlich auch noch lange darüber hinaus.



SAPPHIRE

**RADEON
GRAPHICS**

AMD



479,-



SAPPHIRE Radeon™ VAPOR-X HD 7970

- Grafikkarte • AMD Radeon™ HD 7970
- 1.000 MHz / 1.050 MHz (2. BIOS) Chiptakt • 3 GB GDDR5-RAM
- 6 GHz Speichertakt • DirectX® 11.1 und OpenGL 4.2
- 1x DisplayPort, 1x HDMI, 1x DL-DVI-I, 1x SL-DVI-D • PCIe 3.0 x16

JDXSXL



349,-

SAPPHIRE Radeon™ HD 7950 OC

- Grafikkarte • AMD Radeon™ HD 7950
- 950 MHz Chiptakt • 3 GB GDDR5-RAM
- 5 GHz Speichertakt • DirectX® 11.1 und OpenGL 4.2
- 2x Mini-DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI-I • PCIe 3.0 x16

JDXSXF



199,90

SAPPHIRE Radeon™ HD 7850

- Grafikkarte • AMD Radeon™ HD 7850
- 860 MHz Chiptakt • 1 GB GDDR5-RAM
- 4,8 GHz Speichertakt • DirectX® 11.1 und OpenGL 4.2
- 1x DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI-I, 1x DVI-D • PCIe 3.0 x16

JCX5X8



119,90

SAPPHIRE Ultimate HD 7750

- Grafikkarte • AMD Radeon™ HD 7750
- 800 MHz Chiptakt • 1 GB GDDR5-RAM
- 4,5 GHz Speichertakt • DirectX® 11.1, OpenGL 4.2
- 1x DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI-I • PCIe 3.0 x16

JCX5X3

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis 12.09.2012

Bestellhotline: Mo-Fr 8-20 Uhr, Sa 9-15 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

Hall of Fame

Master of Orion 2

Bis heute kommt kein Weltraum-Strategiespiel um den Vergleich mit diesem Klassiker herum. Eine Ode ans sternenhelle Glanzlicht des Genres. Von Michael Graf

Auf XL-DVD: Video-Special



Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamstar.de

Fast verpasse ich wegen **Master of Orion 2** die Feier zu meinem 14. Geburtstag. Gerade erst hat mir mein Bruder das Spiel geschenkt, schon klebe ich vor dem Monitor, während ein Stockwerk tiefer die Gäste eintrudeln. Leute, hier geht's um das Schicksal der Milchstraße, um Gedeih und Verderb von Milliarden Lebewesen – da können mich meine Tanten ja wohl mal wann anders abknutschen! Oder auch nicht, energische Elternworte reißen mich raus aus der Galaxis und runter zu den Tanten. Doch ich kehre zurück. Nicht nur einmal, sondern über die Jahre hinweg immer und immer wieder. Denn **Master of Orion 2** bleibt für mich eines der besten Weltraum-Strategiespiele al-

ler Zeiten, ein unerreichter Meilenstein, der bis heute ein komplettes Spielegenre prägt.

Bereits 1993, also drei Jahre zuvor, strickt das vom Programmierer Steve Barcia gegründete Studio Simtex einen Rundenstrategie-Prototyp namens **Star Lords**, den es dem **Civilization**-Hersteller Microprose und dem Spielejournalisten Alan Emrich vorführt. Beide erkennen das Potenzial des Titels. Microprose finanziert die Weiterentwicklung und ändert den Titel in **Master of Orion**, um Verwechslungen mit seiner ebenfalls gerade entstehenden Raumkampf- und Wirtschaftssimulation **Starlord** zu vermeiden. Emrich und sein Kollege Tom Hughes stehen Barcia & Co. derweil beratend zur Seite, unter ihrem Einfluss entwickelt **Master of Orion** seine zentrale Stärke: die motivierende Mischung aus Sternenreich-Aufbau und Taktikschlachten, garniert mit selbst ausrüstbaren Kriegsschiffen und vielfältigen Forschungszielen. In einem Artikel taufte Emrich dieses Spielkonzept »4X«, kurz für »eXplore, eXploit, eXpand, eXterminate« – die Geburtsstunde eines bis heute gültigen Oberbegriffs für die Globalstrategie.

Natürlich ist **Master of Orion** nicht der Pionier dieser Gattung, zuvor gab's bereits **Ci-**

Deswegen legendär

- ✦ Völkervielfalt
- ✦ Rollenspiel-Helden
- ✦ Eigenbau-Schiffe
- ✦ Todessterne
- ✦ Antaraner!

vilization und das noch ältere **Reach for the Stars**. Dennoch erweist sich der Simtex-Titel als ebenso fesselnd wie eigenständig, dank der Taktikschlachten und Eigenbau-Schiffe, dank seiner eingängigen Bedienung – und dank origineller Ideen. Etwa dem Planeten Orion, dem Mittelpunkt jeder zufallsgenerierten Galaxie, der vom »Guardian« bewacht wird. Wer sich an diesem mächtigen Bossgegner vorbeikämpft, bekommt nicht nur eine wertvolle Kolonialwelt, sondern auch diverse ansonsten unerforschbare Technologien. Mit großen Ohren lausche ich damals älteren Mitschülern, die sich im Zug darüber unterhalten, wie sie Orion erobert haben. Ich selbst spiele **Master of Orion** aber erst viel später, lange nach dem zweiten Teil und aus eher historischem Interesse. Meine Imperatoren-Karriere beginnt mit **Master of Orion 2**. Am erwähnten 14. Geburtstag.

Master of Orion 2 erbt die Stärken des Vorgängers und ergänzt sie um einen Multi-

Der Urknall



Aus dem Prototyp **Star Lords** (oben) stricken Simtex und Microprose Ende 1993 das erste **Master of Orion**.



Auf der **Sternenkarte** verschieben wir Flotten.

Schlachten schlagen wir in dieser Taktik-Ansicht.



player-Modus, den ich aber nie anrühre – die Eroberung der Galaxis bleibt für mich Solistenpflicht. Mir ist viel wichtiger, dass **Master of Orion 2** auch in Sachen Komplexität eine Schippe drauflegt. So gibt's nicht nur drei neue Alien-Rassen, sondern auch einen Editor für eigene Völker, den ich ausgiebig nutze. Mit Nachteilen bei Spionage und Bodenkampf finanziere ich meist meine Lieblings-Talente »kreativ« und »telepathisch«. Während normale Rassen pro Forschungsziel nur eine von bis zu drei alternativen Technologien lernen dürfen (etwa schnellere Triebwerke, tödlichere Torpedos oder dickere Anti-Planeten-Bomben), bekommen kreative Völker stets alle drei – so muss ich mir den Rest nicht erst durch Tauschhandel, Kriege oder Spionage aneignen. Und dank des Telepathie-Talents können meine Flotten Feindwelten flugs per Gedankenkontrolle übernehmen, nachdem sie den Orbit freigekämpft haben. Also brauche ich so gut wie nie Bodentruppen – es sei denn, ich bekämpfe die ebenfalls telepathiebegabten Elerianer, bei denen die Gehirnwäsche nicht klappt.

Darüber hinaus bietet der Editor weitere interessante Eigenschaften wie »lithovor« (weil mein Volk Steine frisst, braucht es keine Landwirtschaft) oder »unterirdisch« (erhöht die maximale Bevölkerungsgröße pro Planet). In Kombination mit den vielfältigen Produktions- und sonstigen Boni kann ich Myriaden spannende Rassen-Kombinationen austüfteln, was den Wiederspielwert in stellare Höhen schraubt. Nicht vergebene »Charakterpunkte« erhöhen übrigens meine Wertung nach dem Sieg – das motiviert, mit möglichst wenigen Boni durchzukommen.

Apropos: Es gibt drei Möglichkeiten, **Master of Orion 2** zu gewinnen. Ich kann die ganze Milchstraße erobern, ich kann mich zum Sieger wählen lassen – oder ich kann die Antaraner besiegen. Diese vor Urzeiten in eine Paralleldimension verbannten Alien-Bösewichter beschenken **Master of Orion 2** seinen Untertitel **Battle at Antares** und terrorisieren meine Galaxis im Spielverlauf mit immer mächtigeren Flotten-Stoßtrupps, die zufällig ausgewählte Kolonien angreifen. Zum Spielbeginn sind die anvisierten Planeten unausweichlich dem Tode geweiht, die

Invasoren schlichtweg übermächtig. Was mich meist dazu verleitet, einen älteren Spielstand zu laden und zu beten, dass die Mistviecher einen Rivalen zerbomben. Erst viele erforschte Technologien und besiegte Normale-Feinde später darf ich das Blatt langsam wenden und schließlich sogar ein Dimensionstor zimmern, durch das meine Flotte zum Heimatplaneten der Antaraner und damit zum Showdown mit der Feindarmada rauscht. Dieser (wenn auch simple) Handlungsbogen befeuert die Motivation weiter.

Gleiches gilt für die Helden, die ich anwerbe, um die Produktivität meiner Kolonien oder die Kampfkraft meiner Flotten zu stärken, und die regelmäßig im Level aufsteigen. Noch dazu darf ich einfach an allen Ecken und Enden des Spiels interessante Entscheidungen treffen: Welche Technologie erforsche ich als Nächstes? Besiedle ich eine kleine, aber fruchtbare Wasserwelt oder einen mineralienreichen, aber kargen Felsklotz? Erobere ich die Alkari oder schließe ich eine Allianz mit den Vogelwesen, um in Ruhe mit Spionen ihre Technologien klauen zu können? Rüste ich meine Schiffe mit Neutronenstrahlen aus oder mit Raketen? Erobere ich Feindwelten im Bodenkampf, zerbombe ich sie aus dem Orbit oder zerbröckle ich sie per Todesstern-Strahl? In **Master of Orion 2** steckt genügend Vielfalt für Dutzende spannende Partien, weshalb ich's bis heute immer mal wieder gerne aus der Mottenkiste krame.

Was nicht heißen soll, dass das Simtex-Werk perfekt ist. Insbesondere zum Beginn gibt's viel Leerlauf und ich muss Runde um Runde wegklicken, bis mal wieder etwas passiert. In der Endphase einer Partie werden dann gerne mal so viele Kolonien gleichzeitig mit ihren Bauprojekten fertig, dass ich erst mal minutenlang neue Aufträge erteilen muss –



Auf Koloniewelten erreichten wir Gebäude.



Die Antaraner greifen im Spielverlauf regelmäßig an.

das kann ganz schön ermüden. Die große Achillesferse von **Master of Orion 2** ist die schwache KI, die allenfalls auf der höchsten Stufe »Impossible« (das muss ein Scherz der Entwickler sein) einen Hauch von Herausforderung darstellt. Doch selbst das kann die sternenhelle Stärke des Spiels nicht trüben – die ich aber erst richtig erkenne, als sich der beschämend, noch mal: beschämend schlechte Nachfolger **Master of Orion 3** auf meine Festplatte schmuggelt. Der nämlich entpuppt sich als absolutes Komplexitätsmonster, als schwer verdaulicher Strategieklotz, dessen Schachtelmenüs mehr Verirrungsgefahr entfalten als ein Blinde-Kuh-Spiel im Heckenlabyrinth. **Master of Orion 2** hingegen ist und bleibt das Musterbeispiel für die perfekte Balance zwischen Komplexität und Spielbarkeit, ein an keiner Stelle überkompliziertes, aber auch nirgendwo zu seichtes Meisterwerk. Dafür würde ich auch heute noch die eine oder andere Knutschante warten lassen. GR

Master of Orion 2

PUBLISHER	Microprose
ENTWICKLER	Simtex/Microprose
QUELLE	Gog.com
SPRACHE	Englisch
HARDWARE	468er, 8 MB RAM
MINIMUM	CPU mit 200 MHz, 8 MB RAM
SO LÄUFT'S	Die DOS-Version läuft weitgehend problemlos mit dem Emulator DosBox.

Fazit Der Klassiker der Weltraumstrategie.

Hardware News

Android-Konsole Ouya für 99 Dollar

GameStar.de/Quicklink/8044

Über das Crowdfunding-Portal Kickstarter.com haben fast 65.000 Menschen die Entwicklung und Markteinführung einer neuartigen Konsole mit knapp neun Millionen Dollar vorfinanziert – die Entwickler hatten nur eine Million avisiert. **Ouya** will mit allen Konsolenkonventionen brechen: Um den Preispunkt von 99 Euro inklusive Gamepad zu treffen, stecken in der zauberwürfelgroßen Box keine Hochleistungschips. Stattdessen basiert

Ouya auf Nvidias Smartphone- und Tablet-Prozessor Tegra 3, hat 1,0 GByte RAM, 8,0 GByte Speicher und Android als Betriebssystem. Alle Spiele sollen Free2Play, die Konsole selbst offen für Modder sein. Mit Square Enix und Namco Bandai haben große japanische Entwickler ihre Unterstützung angekündigt, aber auch viele Indie-Studios. Alles in allem ein interessantes Projekt, aber grafisch selbst mit viel Wohlwollen für unseren Geschmack zu schwach für große Fernseher. Angeblich bereits im März 2013 dürfen wir uns ein eigenes Bild des alternativen Konsolenansatzes machen. **DV**

Technisch zu aufwändige Spiele sollen zumindest in den USA über **OnLive** zur Ouya-Konsole gestreamt werden.



Referenzklassen Spiele-PCs

Hardware-Details

Prozessor Core 2 Duo E8500
Arbeitsspeicher 2,0 GByte
Grafikkarte GeForce 8800 GT

Standard-PC



Mittelklasse-PC

Phenom II X4 955
4,0 GByte
GeForce GTX 460



High-End-PC

Core i5 2500
8,0 GByte
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

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.

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 7750 100 € HD 7770 130 € HD 6850 140 €	HD 6870 150 € HD 6950 200 € HD 6970 280 € HD 7870 300 €	HD 7950 310 € 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 570 250 € GTX 660 Ti 300 €	GTX 580 370 € GTX 670 370 € 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 €

Leistungsindex

Der Grafikkarten-Prozessor-Index ordnet Grafikkarten und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse können Sie moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.

News-Ticker

Intel: Im September könnten die ersten Dual-Core-Prozessoren mit aktueller Ivy-Bridge-Architektur in 22-nm-Bauweise erscheinen. Bislang hat Intel nur teure Quad-Cores der 3000er-Baureihen i5 und i7 im Programm, die mindestens 170 Euro kosten.

AMD: Nach mehrfacher Verzögerung soll die Zwei-Chip-Grafikkarte Radeon HD 7990 im Lauf der nächsten Wochen angeblich offiziell vorgestellt werden. Die High-End-Platine nutzt zwei HD-7970-Chips im Crossfire-Verbund und 6 oder 12 GByte Videospeicher. Gegner ist Nvidias 1.000 Euro teure GeForce GTX 690.

Steam: Ab September will Valve über seine Online-Vertriebsplattform nicht nur Spiele, sondern auch Anwendungsprogramme anbieten. Welche das anfangs sein werden, ist aber noch nicht bekannt.

Windows 8 ist fertig und kaum jemand will es

GameStar.de/Quicklink/8046

Am 15. August hat Microsoft die Entwicklung von **Windows 8** abgeschlossen. Offizieller Erscheinungstermin für den Einzelhandelsverkauf und die Vorinstallation auf Notebooks und PCs ist der 29. Oktober – also kurz vor dem wichtigen Weihnachtsgeschäft. Windows 8 unterstützt erstmals nicht nur die üblichen AMD- und Intel-Prozessoren, sondern auch die in Tablets und Smartphones häufig eingesetzten ARM-CPU's. Für Microsoft ist **Windows 8** nach eigener Aussage das bisher wichtigste Betriebssystem, weil es die klassischen Computerplattformen und die boomenden mobilen Geräte auf eine einheitliche Basis stellt. Ob sich dieses technisch sinnvolle Konzept in der aktuellen Form durchsetzen wird, bleibt allerdings abzuwarten: Die neue Metro-Oberfläche für die Touchscreen-Bedienung wird auch Desktop- und Notebook-Nutzern anstelle des bekannten Startmenüs aufgezwungen; der Desktop gar ist nur noch eine App. Zudem verkaufen sich (Nokia-)Smartphones mit Windows Phone 7 nach wie vor eher schleppend. Und den Tablet-Markt zu erobern, traut Microsoft den typischen PC-Herstellern offenbar gar nicht mehr zu und plant mit dem Sur-

face ein eigenes Tablet. Bisher wird **Windows 8** von Lesern, der Industrie, einigen Entwicklern und auch uns aus den genannten und vielen weiteren Gründen äußerst kritisch gesehen, trotz der für Microsoft-Verhältnisse ungewöhnlich gelungenen Designlinie. Welche Vorteile **Windows 8** für Spieler bringt, werden wir in den nächsten Wochen genau untersuchen. DirectX 11.1 beispielsweise soll laut Microsoft angeblich für eine höhere Performance sorgen. **DV**



Beim **Microsoft Surface** fungiert der Display-Schutz auch als Tastatur.

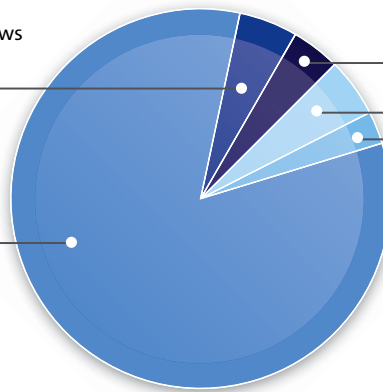
»Werden Sie auf Windows 8 umsteigen?«

Die große Mehrheit der GameStar.de-Leser hat bislang kein Interesse an Windows 8, in erster Linie wegen des neuen Startbildschirms, der das klassische Startmenü ersetzt. Zu der ablehnenden Haltung trägt darüber hinaus sicherlich bei, dass gegenüber Windows 7 kaum Vorteile beim Desktop-PC-Einsatz oder eine höhere Spieleleistung zu erwarten sind. Entsprechend haben lediglich fünf Prozent eines der günstigsten Vorbestellerangebote wahrgenommen und sich bereits jetzt ihre Windows-8-Lizenz gesichert.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 5.025 Teilnehmer

Ich bleibe bei Windows Vista oder XP (5 %)

Ich bleibe bei Windows 7 (83 %)



Ich benutze Linux oder Mac OS (4 %)

Schon vorbestellt (5 %)

Nur auf dem Tablet oder Smartphone (3 %)

Oculus Rift: Virtual Reality für Spiele



Wer mindestens 275 Dollar an das Kickstarter-Projekt überweist, bekommt **Oculus Rift** als Prototypen zum Selberbauen.

GameStar.de/Quicklink/7884

Neben Ouya ist ein zweites für Spieler interessantes Kickstarter-Projekt gestartet. Die Virtual-Reality-Brille **Oculus Rift** wird unter anderem von Valves Gabe Newell, Epics Cliff Bleszinski und Id Software's John Carmack hochgelobt. Tatsächlich reagiert die stereoskopische 3D-Brille beim Anspielen mit der **Doom 3 BFG**-Edition praktisch ohne Verzögerungen auf unsere Kopfbewegungen und setzt diese sauber in Mauszeigerbewegungen um. Laufen, Schießen und andere Kommandos müssen wir aber weiter per Gamepad oder Maus durchgeben. Im Gegensatz zu bisherigen Virtual-Reality-Brillen haben wir bei **Rift** dafür das erste Mal das Gefühl, vor einer riesigen Kinoleinwand zu stehen, anstatt in zwei winzige Displays zu schauen. Allerdings ist die Auflösung von kombiniert 1280x800 Pixeln sehr grob, der Blickwinkel maximal 110 statt fast 180 Grad wie das Sichtfeld des menschlichen Auges und das Gewicht von rund 220 Gramm unserer Meinung nach zu hoch für stundenlanges Spielen. **DV**

Geforce GTX 660 Ti gegen Radeon HD 7800

Bereits seit März sind für Spieler interessante Mittelklasse-Radeons aus der aktuellen DirectX-11.1-Generation erhältlich.

Erst jetzt kontert Nvidia mit der Geforce GTX 660 Ti. Von Daniel Visarius

Geforce GTX 600 und Radeon HD 7000 im Technik-Vergleich: 7905

Nun ist es nicht so, dass Nvidia in den zurückliegenden Monaten keine Grafikkarten im Angebot gehabt hätte. Gemessen am technologischen Fortschritt des modernen 28-nm-Fertigungsprozesses, der Nvidias aktuellen High-End-Grafikkarten Geforce GTX 690, 680 und 670 zu extremer Leistung

bei gleichzeitig ungewöhnlich hoher Energieeffizienz verhilft, stehen die über eineinhalb Jahre alten Modelle Geforce GTX 570, 560 Ti und 560 mit ihren 40 nm breiten Chipstrukturen aber vergleichsweise schlecht und stromhungrig da. AMD hingegen hat bereits seit Monaten die komplette HD-7000-Baureihe am Markt, die sich wie die wenigen GTX-600-Karten wegen der 28-nm-Herstellung durch hohe Leistung bei gleichzeitig niedrigem Verbrauch auszeichnet. Für normal anspruchsvolle Spieler sind dabei vor allem die Mittelklasseplatinen **Radeon HD 7870** (ab 270 Euro) und **HD 7850** (ab 200 Euro) interessant, die für alle Titel genug Leistung haben und auch Spiele der nächsten Jahre flüssig darstellen dürften. Die teureren Spitzenmodelle HD 7950 und HD 7970 lohnen sich dagegen nur für Spieler mit besonders hohen Ansprüchen an Auflösung und Grafikdetails, und die günstigen HD 7770 (ab 120 Euro) und HD 7750 (ab 100 Euro) wiederum rechnen kaum schneller als ältere Karten wie GTX 460, Radeon HD 6850 oder Geforce GTX 550 Ti.

Jetzt bekommen die Radeon-HD-7800-Grafikkarten erstmals technisch ebenbürtige Konkurrenz, konkreter die ab rund 300 Euro erhältlichen, übertakteten Varianten der **Radeon HD 7870**. Die neue **Geforce GTX 660 Ti** basiert auf dem GK104-Grafikprozessor der drei bisher erhältlichen High-End-Varianten Geforce GTX 670 (ab 370 Euro), Geforce GTX 680 (ab 480 Euro) und 690 (ab 960 Euro), ist ab

sofort erhältlich und kostet je nach Ausstattung und Takt zwischen 300 und 330 Euro. Überraschenderweise unterscheidet sich die **GTX 660 Ti** kaum von der Geforce GTX 670: ebenfalls 2,0 GByte Videospeicher, identische Taktfrequenzen, genauso viele Shader-Einheiten. Allein bei der für die Leistung in hohen Auflösungen und mit feinen Kantenglättungsmodi wichtigen Speicheranbindung hat Nvidia den Rotstift angesetzt: Statt über 256 sind Chip und Speicher nur über 192 Datenleitungen miteinander verbunden.

Aber lange wird die **Geforce GTX 660 Ti** vermutlich nicht die preiswerteste Nvidia-Grafikkarte mit der aktuellen Kepler-Architektur bleiben. Wie wir aus dem Umfeld von einigen Grafikkartenherstellern erfahren haben, erscheint vermutlich im September eine GTX-660-Variante ohne »Ti«, die den neuen Mittelklasse-Chip GK106 verwenden könnte. Je nachdem, wo sich die Preise der **GTX 660 Ti** letztlich einpendeln, dürfte die einfache GTX 660 um 250 Euro kosten – also noch immer deutlich mehr

als die Radeon HD 7850, die mit 1,0 GByte Videospeicher bereits ab 200 Euro über die Ladentheke geht. Auf Basis des GK106 werden irgendwann auch noch erschwinglichere Kepler-Grafikkarten für weniger als 200 Euro

erscheinen. Aus den Erfahrungen mit der letzten Generation könnten diese Varianten Geforce GTX 650 heißen – wahrscheinlich mit und ohne »Ti«, weil die Nummer »640« durch die für ambitionierte Spieler zu langsame Einsteigerkarte Geforce GT 640 längst vergeben ist.

Bevor Nvidia sein gesamtes Geforce-600-Portfolio an den Start gebracht hat, rechnen wir schon mit den ersten verlässlichen Informationen über AMDs nächste Radeon-Generation; deren Markteinführung ist nach unseren Informationen noch für Ende 2012 geplant.

**Geforce GTX 660 Ti teurer
als Radeon HD 7870**

Technische Daten

	Geforce GTX 660 Ti	Radeon HD 7870	Radeon HD 7850
Grafikchip	GK104	Pitcairn XT	Pitcairn Pro
Fertigungsprozess	28 nm	28 nm	28 nm
Chiptakt	915 MHz	1.000 MHz	860 MHz
Shader-Einheiten	1.344	1.280	1.024
Shader-Takt	915 MHz	1.000 MHz	860 MHz
Videospeicher	2,0 GByte GDDR5	2,0 GByte GDDR5	2,0 GByte GDDR5
Speichertakt (effektiv)	6.008 MHz	4.800 MHz	4.800 MHz
Speicheranbindung	192 Bit	256 Bit	256 Bit
Speicherbandbreite	144 GByte/s	153 GByte/s	153 GByte/s
Stromverbrauch Volllast (TDP)	150 Watt	175 Watt	130 Watt
Stromverbrauch Leerlauf (TDP)	15 Watt	3 Watt	3 Watt
Länge	24,2 cm	25 cm	25 cm
Preis	300 Euro	270 Euro	200 Euro

Über die Gründe, warum Nvidia zeitlich so weit hinten dran ist, lässt sich nur spekulieren. Womöglich spielt noch die extreme Verzögerung bei den ersten DirectX-11-Karten eine Rolle – die Geforce GTX 480 kam über ein halbes Jahr zu spät und entpuppte sich als Desaster – oder aber Schwierigkeiten mit dem 28-nm-Prozess beziehungsweise zu geringe Fertigungskapazitäten sind für das ziemlich übersichtliche Angebot an GTX-600-Modellvarianten verantwortlich. AMD jedenfalls wird versuchen, den zeitlichen Vorsprung auch in der nächsten Generation zu halten.

Die Geforce **GTX 660 Ti** nehmen wir zum Anlass, um im Rahmen dieses Schwerpunkts als direkte Konkurrenten auch aktuelle Radeon-HD-7870- und HD-7850-Platinen zu testen. In einem zweiten Artikel lassen wir die **Geforce GTX 660 Ti** dann auf unseren Benchmark-Parcours los und testen auch die ersten verkaufsfertigen Karten. Als Testsystem verwenden wir wegen der besseren Vergleichbarkeit wieder einen Intel Core i7 2600K auf dem Asus-Mainboard **Maximus IV Extreme** mit 8,0 GByte Arbeitsspeicher. Windows 7 Home Premium 64 Bit und unsere Benchmarks **Anno 2070**, **Battlefield 3**, **Crysis 2**, **Dirt 3**, **Max Payne 3**, **Metro 2033** und **The Elder Scrolls 5: Skyrim** haben wir auf einer 512 GByte großen **Samsung SSD 830** installiert, um jeden Einfluss auf die Spielleistung, etwa durch Nachladeruckler, auszuschließen.

Als äußerst positiv empfinden wir neben dem niedrigen Stromverbrauch auch die leisen Lüfter des Testfelds, die dadurch möglich werden. Fast jede Grafikkarte arbeitet leise, auch wenn Unterschiede bestehen bleiben. Sollten Sie aber bestimmte Herstellervorlieben haben, brauchen Sie nicht davor zurückschrecken, dass beispielsweise die MSI **Radeon HD 7870 TwinFrozr** mit 1,8 statt 1,2 Sone nominell 50 Prozent lauter dreht als die Gigabyte **Radeon HD 7850 OC GHz Edition**. Beim Spielen sind Vollstärken von bis zu 2,0 Sone für weniger empfindliche Ohren kaum wahrnehmbar und keinesfalls störend. Alles unter 1,5 Sone wird in der Regel von anderen Lüftern oder Festplatten überhört. Nur bei durchgehend auf leise getrimmten Rechnern ist der Unterschied zu noch leiseren Grafikkarten aus dem Gehäuse heraus, das oft ja unter dem Tisch steht, überhaupt hörbar.

Technisch ist es zudem unerheblich, ob Sie sich für eine Radeon oder eine Geforce entscheiden. Beide liefern innerhalb ihres jeweiligen Preisbereichs viel Leistung und haben abhängig vom einzelnen Herstellermodell auch einen leisen Lüfter. Die Grafikprozessoren stammen zudem alle aus dem gleichen 28-nm-Prozess des taiwanesischen Auftragsfertigers TSMC und unterstützen DirectX 11.1, das mit Windows 8 im Oktober offiziell erscheint. Die Treiber beider Hersteller arbeiten schnell, sind stabil und werden regelmäßig gepflegt. Nur Details können eventuell den Ausschlag für die eine oder andere Seite geben. Etwa, ob Sie in stereoskopischem 3D spielen wollen. Dann sind Geforce-Karten durch die

erheblich besser abgestimmte Kombination aus Treiberunterstützung und 120-Hertz-Monitoren die klar bessere Wahl als AMDs HD3D. Ab und an erscheint zudem ein Spiel, das mittels PhysX zusätzliche Physikeffekte auf Geforce-Grafikkarten darstellen kann – in diesem Jahr wird **Borderlands 2** der erste relevante Titel sein. Sowohl stereoskopisches 3D als auch PhysX sollten Sie jedoch vernachlässigen, weil nur High-End-Karten beziehungsweise SLI-

Systeme aus zwei Grafikkarten diese zusätzliche Rechenlast mit maximalen Details schultern können. Für Radeons spricht die deutlich bessere Performance bei Aufgaben wie dem Umwandeln von Videos und die Möglichkeit, maximal bis zu sechs Displays

anschließen zu können und darauf auch zu spielen, während die Geforce-GTX-600-Karten Spiele maximal auf drei Monitoren ausgeben können. Auch hier steht die technische Fähigkeit dazu aber im Widerspruch zur zu geringen Leistung von Mittelklassekarten für derartige High-End-Aufbauten. Bei anderen technischen Aspekten wie Bildqualität und Stromverbrauch halten sich die Vor- und Nachteile von Geforce und Radeon die Waage. **DV**

Mittelklasse so leise und energieeffizient wie nie



Mit 25 cm passt der Radeon-Test-sieger **Sapphire HD 7870 OC** (vorne) praktisch in alle PC-Gehäuse. Die GTX 660 Ti von Palit (Mitte) ist mit 24,5 cm nur wenig kürzer, aber das Modell von Zotac eignet sich mit einer Länge von nur 19 cm auch für Kompaktrechner.

XMXX

HIGH PERFORMANCE SYSTEMS

PC Systeme direkt vom Hersteller!!!
Alle Systeme versandkostenfrei!¹⁾



- HDMI
- Bluetooth
- USB 3.0
- SATA 3

Artikel-Nr.: 50153

- » Full HD Display NON Glare-Type mit LED-Backlight
- » Intel® Core™ i7-3610QM mit bis zu 4 x 3.10 GHz
- » 8192 MB DDR3 1600 MHz
- » 1536 MB NVIDIA GeForce GTX 670M (Aufrüstung auf GTX 675M / 680M möglich)
- » 500 GB 7.200 U/Min
- » Blu-ray Rom / DVD Brenner Laufwerk
- » HDMI, VGA, Intel Centrino Wireless-N, HD Webcam, Bluetooth, USB 3.0, Chocolate keys, Nummernblock, 4in1 Cardreader, HD Audio

1099,- €
 ab 20,57 € mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾

Full HD
1080

HDMI

Intel® Core™ i5-3550 Prozessor
 @ 4 x 3.7 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
- » MSI Z77A-G43
- » inkl. GRATIS Spiel Torchlight

699,- €
 ab 16,26 € mtl., Laufzeit: 54 Monate²⁾

- DVI
- HDMI
- USB 3.0
- SATA 3

Artikel-Nr.: 50158

Watercooled



- 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 PC12800
- » 1024 MB AMD Radeon® HD 7850
- » 1000 GB SATA3 32 MB Cache, 7200 U/Min.
- » 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- » Hochleistungs-Luftkühlung: Alpenföhn Matterhorn Pure
- » 600 W Silverstone Strider / Raidmax Blackstorm
- » Gigabyte GA-970A-UD3
- » inkl. GRATIS Spiel DiRT Showdown

829,- €
 ab 15,52 € mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾

¹⁾ Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. * Abbildung enthält Sonderausstattung.



0180 1 994041

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 994041 Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag 10-18 Uhr

(3,9 Cent/Min.
 Festnetz der T-COM;
 max. 42 Cent/Min. aus
 dem Mobilfunknetz)

Schneller

Leiser

Besser



**Hochleistungs-
Luftkühlung:**
Alpenföhn Matterhorn Pure

CORSAIR®



DVI

HDMI

2 x MiniPort

USB 3.0

SATA 3

DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50076

Mehr Kerne. AMD
Mehr Cashback.
20€ Cashback

AMD FX-Series FX-8120 Prozessor @ 8 x 3.8 GHz übertaktet!

- » 16 GB High End DDR3 Corsair XMS 3 PC12800
- » 3072 MB GDDR5 AMD Radeon™ HD 7950
- » 1000 GB SATA3 32 MB Cache, 7200 U/Min.
- » 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- » Hochleistungsauflütkühlung: Alpenföhn Matterhorn Pure
- » 630 W Thermaltake / NZXT Phantom 410 Tower
- » Gigabyte GA-990FXA-UD3
- » inkl. AMD Game Bundle „Three for Free“
(Dirt Showdown, Nexuiz, Deus Ex: Human Revolution)

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, 7200 U/Min.
- » 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- » Interne Hochleistungswasserkühlung
- » 550 W BeQuiet / NZXT Phantom Tower 410
- » MSI Z77A-G43

2 x DVI

HDMI

USB 3.0

SATA 3

DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50148

Watercooled

CORSAIR®



1249,- *

ab 23,38 € mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾



**Hochleistungs-
Luftkühlung:**
Alpenföhn Shamrock

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 64 MB Cache
- » 64 GB Samsung 830 SATA III SSD
- » 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- » Hochleistungsauflütkühlung: Alpenföhn Shamrock
- » 730 W Thermaltake / CoolerMaster Storm 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.xmxx.de



Im Test

Radeon HD 7870 und HD 7850

AMDs Mittelklasse bietet viel Leistung für vergleichsweise wenig Geld. Wir testen acht Modelle und stellen sie in Relation zur GeForce GTX 660 Ti. Von Hendrik Weins

Während Nvidia erst in dieser Ausgabe mit der GeForce GTX 660 Ti ein erschwingliches Modell der aktuellen Geforce-Generation vorstellt, ist AMD bereits mit sechs HD-7000-Versionen von den Einstiegskarten HD 7770 und HD 7750 über die Mittelklasse HD 7870 und HD 7850 bis hin zu den High-End-Karten HD 7970 und HD 7950 am Markt vertreten. Im Vergleich zu der HD-7900-Reihe kosten HD 7870 und HD 7850 teils erheblich weniger, leisten aber noch immer genügend, um auch anspruchsvollste Spiele in Full HD (1920x1080) mit zumindest vierfacher Kantenglättung ruckelfrei zu beschleunigen.

Wir haben acht Modelle von 220 bis 320 Euro im Test und vergleichen sie mit der neuen GeForce GTX 660 Ti. Während die Referenzmodelle von AMD mit lautem Lüftern, verspricht jeder Hersteller für seine getesteten Modelle, dass sie wesentlich leiser und dazu auch noch kühler arbeiten.

1. Platz Sapphire Radeon HD 7870 OC

Selbst unter Last flüsterleise und dabei sehr schnell – die 320 Euro teure Sapphire Radeon HD 7850 OC gewinnt unseren Test.

Sieger in unserem Vergleich aktueller AMD-Mittelklassekarten ist die Sapphire **Radeon HD 7870 OC**. Im Vergleich zu den anderen drei Modellen mit gleichem Chip arbeitet die Sapphire durch den minimal niedrigeren Takt zwar etwas langsamer als die Varianten von XFX und HIS, aber der extrem leise Kühler sowie die umfangreiche Ausstattung heben sie von der Konkurrenz ab. Mit 1.050 MHz für den Grafikchip sowie die 1.280 Shader-Einheiten liegt die Karte nur knapp über den von AMD vorgegebenen 1.000 MHz, der Speicher läuft effektiv 200 MHz

schneller (5.000 statt 4.800 MHz). In unseren Benchmarks leistet die **Radeon HD 7870 OC** damit im Schnitt rund fünf Prozent mehr als eine normale Radeon HD 7870 und liegt auf einem Niveau mit einer leicht teureren Radeon HD 7950 (ab 310 Euro). Das Megahertz-Plus wirkt sich in Spielen aber nur mess- und niemals spürbar aus, denn ob **Battlefield 3** in Full HD nun mit 49,9 fps oder mit 52,3 Bildern pro Sekunde läuft, ist nahezu irrelevant. Alle getesteten Spiele laufen in den höchsten Einstellungen und zumindest mit vierfacher Kantenglättung problemlos mit weit über 30

Bildern pro Sekunde. Erst höhere Auflösungen oder Kantenglättungsmodi können die Karte je nach Titel überfordern. Im Vergleich zu einer GeForce GTX 660 Ti schneidet die HD 7870 leicht schlechter ab, denn die Geforce ist rund zehn Prozent schneller, benötigt aber im Gegenzug auch etwas mehr Strom.

Allerdings sticht die Sapphire **Radeon HD 7870 OC** nicht durch besonders hohe Spieleleistung die Konkurrenz aus, sondern beeindruckt vor allem mit einer extrem effizienten Kühlung sowie sinnvollen Extras

wie einem HDMI-Kabel oder mehreren Video-Adaptern. Zwar nervt keine Karte im Test mit lauten Lüftern, die flüsterleisen 0,6 Sone der **Radeon HD 7870 OC** erreicht aber kein Mitbewerber unter Last. Alles in allem verdienter Testsieger und mit 320 Euro dafür auch nicht zu teuer.

2. Platz XFX Radeon HD 7870 Black Edition Double Dissipation

So schnell wie Sapphires HD 7870, aber minimal lauter. Unterm Strich geht Platz zwei an die 300 Euro teure XFX Double Dissipation.

Technisch ähneln sich die XFX **Radeon HD 7870 Black Edition Double Dissipation** und die Sapphire **Radeon HD 7870 OC** wie ein Ei dem anderen. Beide Karten arbeiten mit 1.050/5.000 MHz gleichschnell und liegen auch beim Stromverbrauch dicht beieinander. Allerdings wird der Kühler der **Double Dissipation** mit 1,3 Sone lauter als der der Sapphire. Aber auch 1,3 Sone sind für eine so schnelle Karte noch ein sehr guter Wert – nur die wenigsten Spieler dürften die XFX aus einem geschlossenen Gehäuse heraus hören, zumal bei Office-Arbeiten die Lautstärke auf unhörbare 0,3 Sone sinkt.

Vorbildlich: Alle Karten sind leise

Anno 2070 stellt mit maximalen Details **hohe Anforderungen an die Grafikkarte**. Eine HD 7850 mit Standard-Takt erreicht hier nur knapp über 30 Bilder pro Sekunde.



Spiele bewältigt die XFX bis in 1920x1080 mit 4xAA problemlos, nur bei höheren Einstellungen kann es je nach Spiel zu Rucklern kommen. Weniger anspruchsvolle Titel wie **Dirt 3** oder **Skyrim** laufen selbst in 2560x1600 mit achtfacher Kantenglättung noch mit gut 60 fps. Dabei kostet die XFX-Karte mit 300 Euro rund 20 Euro weniger als das Sapphire-Modell, im Gegenzug spart der Hersteller bei der Ausstattung. Neben einer Crossfire-Brücke für den gekoppelten Betrieb von zwei Grafikkarten liegt bis auf Handbuch und Co. nichts weiter im Karton. Wer auf Extras und das letzte bisschen akustische Zurückhaltung verzichten kann, findet in der **Double Dissipation** eine gute HD-7870-Grafikkarte zum fairen Preis.

3. Platz **HIS Radeon HD 7870 IceQ X Turbo**

Die Radeon HD 7870 IceQ X Turbo von HIS hat keine echten Schwächen – bietet allerdings auch keine Highlights.

Mit 1.100/5.000 MHz arbeitet die HIS **Radeon HD 7870 IceQ X Turbo** (300 Euro) von allen Karten in diesem Test am schnellsten

und holt auch teurere Modelle mit Radeon HD-7950-Chip ein. Die zusätzliche Leistung gegenüber der Sapphire **Radeon HD 7870 OC** oder der XFX **Double Dissipation** ist allerdings minimal und in keinem Spiel spürbar. Dementsprechend liegen die drei Karten auf einem Leistungsniveau, und auch die **IceQ X Turbo** bewältigt alle getesteten Spiele in Full HD mit vierfacher Kantenglättung problemlos. Viele Titel lassen sich auch in höheren Auflösungen mit achtfacher Kantenglättung noch flüssig spielen.

Punkte verliert die HIS-Grafikkarte vor allem bei der Ausstattung, weil es bis auf einen DVI-VGA-Adapter keinerlei Extras gibt, allerdings legt bis auf Sapphire auch kein anderer Hersteller sinnvolle Beigaben in die Packung. Der Kühler der **Radeon HD 7870 IceQ X Turbo** kann im Vergleich zudem nicht ganz überzeugen. Zwar bleibt die Karte mit 1,8 Sone in Spielen deutlich unter den 3,4 Sone einer HD 7870 im Referenzdesign, kommt an die 0,6 Sone einer Sapphire **Radeon HD 7870 OC** oder die 1,3 Sone der XFX **Black Edition Double Dissipation** allerdings nicht heran. Als störend empfinden wir diese Geräuschkulisse aber nicht.



Um unnötiges Gefummel zu vermeiden, verfügt die Asus-Karte über eine **Stromkabel-Verlängerung**.

4. Platz **Powercolor Radeon HD 7850 PCS+**

Powercolor liefert mit der **Radeon HD 7850 PCS+** eine tolle Mittelklasse-Grafikkarte für angemessene 230 Euro und unseren verdienten Preis-Leistungs-Sieger.

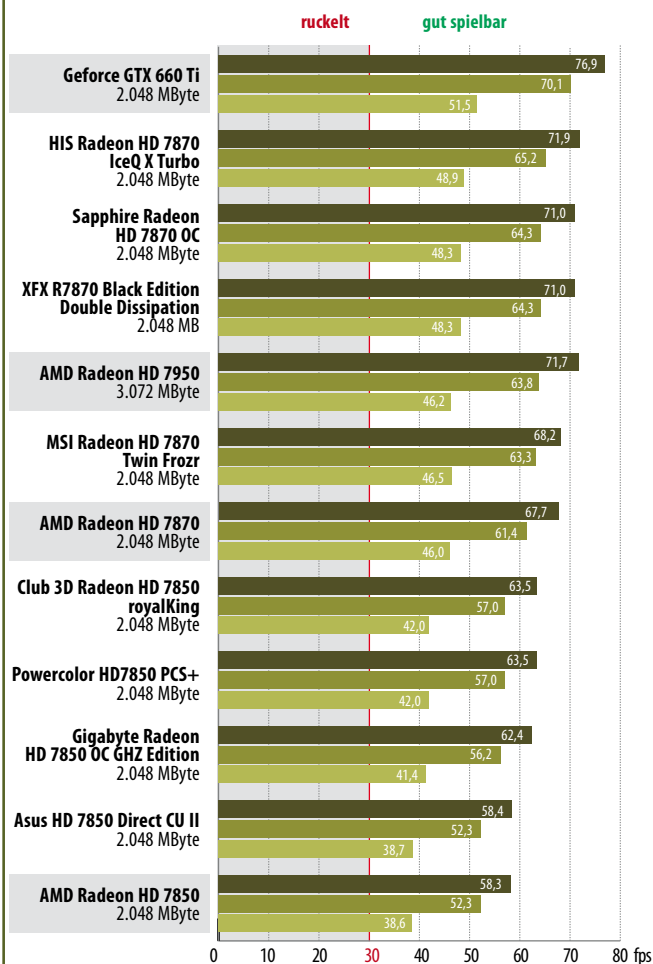
Powercolor verpasst der **Radeon HD 7850 PCS+** nicht nur einen höheren Takt, sondern vor allem einen leisen Kühler. Mit 1.000 MHz für den Grafikchip und 4.900 MHz für den Speicher übertrifft die **PCS+** die Vorgaben seitens AMD von 860/4.800 MHz deut-

Spiele-Benchmarks

Performance Rating 1x AA / 1x AF

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 3, Crysis 2, Dirt 3, Max Payne 3, Metro 2033 und Skyrim

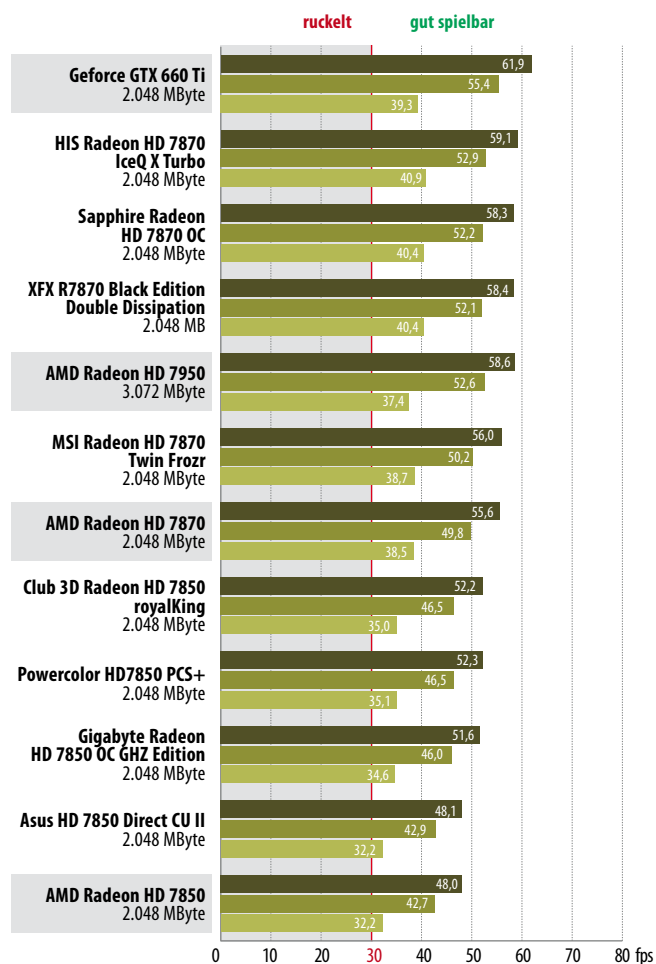
■ 1680x1050 ■ 1980x1080 ■ 2560x1600



Performance Rating 4x AA / 8x AF

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 3, Crysis 2, Dirt 3, Max Payne 3, Metro 2033 und Skyrim

■ 1680x1050 4xAA/8xAF ■ 1920x1080 4xAA/8xAF ■ 2560x1600 4xAA/8xAF



lich. Neben der Club 3D **Radeon HD 7850 royalKing** gehört die **PCS+** zu den schnellsten Grafikkarten mit HD-7850-Chip. In Spielen leistet die **PCS+** durch die Übertaktung rund neun Prozent mehr und kommt fast an die teurere HD 7870 mit Standardtakt heran. Der Abstand zu den rund 50 Euro teureren, übertakteten HD-7870-Karten beträgt in den Benchmarks meist etwa zehn Prozent.

Jedes getestete Spiel läuft in Full HD absolut ruckelfrei, technisch anspruchsvolle Titel können die **Radeon HD 7850 PCS+** mit vierfacher Kantenglättung aber überfordern. So beschleunigt die Karte **Battlefield 3**, **Crysis 2** oder **Max Payne 3** mit 4xAA noch auf gut 37 fps, in **Metro 2033** sind es aber bereits nur 29,9 Bilder pro Sekunde. In der einen oder anderen hektischen Situation fällt die Bildwiederholrate hier unter 20 fps.

Mit 1,1 Sone unter Last und 0,3 Sone im Office-Betrieb gehört die Powercolor **Radeon HD7850 PCS+** zu den leisesten Karten in unserem Test und stellt auch Spieler mit empfindlichen Ohren zufrieden. Weitere Übertaktungen sind zwar möglich, allerdings wurde die Karte in unserem Test auch so be-

reits 72°C warm. Viel Spielraum für zusätzliche Megahertz und mehr Spieleleistung gibt es also nicht – es sei denn, Sie erhöhen die Lüfterdrehzahl auf Kosten einer höheren Lautstärke. Sparsame Spieler, die es verkraften können, nicht immer alle Details auf Anschlag zu stellen, und Kantenglättung als optional betrachten, finden in der **PCS+** aber eine richtig gute und leise Grafikkarte für vergleichsweise wenig Geld.

5. Platz **MSI Radeon HD 7870 Twin Frozr OC**

Die **MSI Radeon HD 7870 Twin Frozr OC** ist die günstigste Radeon HD 7870 im Test.

Mit 280 Euro kostet die **MSI Radeon HD 7870 Twin Frozr OC** 40 Euro weniger als der Testsieger, steht diesem bei der Spieleleistung aber in fast nichts nach. Die von 1.000/4.800 MHz auf 1.050/4.900 MHz übertaktete **Twin Frozr** arbeitet zwar vier Prozent langsamer als die Sapphire-Karte, in Spielen merken Sie davon aber nichts. Jedes getestete Spiel läuft in Full HD mit 4xAA problemlos, erst höheren Auflösungen oder feinere AA-Modi treiben sie über ihr Limit.

In Sachen Lautstärke kann die **Radeon HD 7870 Twin Frozr OC** nicht bei den Karten von Sapphire oder XFX mithalten, denn mit 1,8 Sone arbeitet sie hörbar lauter. Zwar liegt der gemessene Wert von 1,8 Sone noch immer weit unter den 3,4 Sone einer Radeon HD 7870 mit Standardkühler, aber zwischen leise und praktisch lautlos besteht letztlich ein leicht hörbarer Unterschied. Wie die meisten anderen Hersteller packt auch MSI der Karte keine Zusatzausstattung bei, sogar die sonst obligatorischen Videoadapter fehlen. Alles in allem ist die **MSI Radeon HD 7870 Twin Frozr OC** eine schnelle Grafikkarte mit solidem Kühler zu einem fairen Preis. Wer mehr Leistung oder Ausstattung will, muss auch mehr zahlen.

6. Platz **Club 3D Radeon HD 7850 royalKing**

Seine Exzellenz zeigt wenig Herausragendes, aber das Gesamtpaket stimmt.

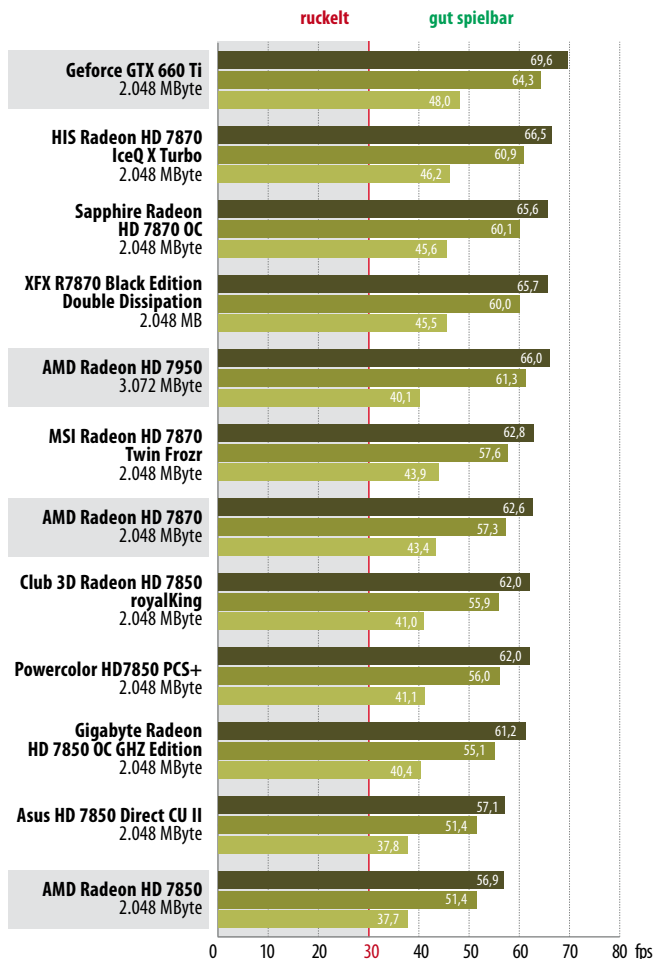
Knapp zehn Euro günstiger als die Powercolor **Radeon HD7850 PCS+** fällt die Club 3D **Radeon HD 7850 royalKing** im Test doch deutlich zurück. Obwohl beide Karten mit

Spiele-Benchmarks

Performance Rating 8x AA / 16x AF

Durchschnitt aus Dirt 3, Max Payne 3 und Skyrim

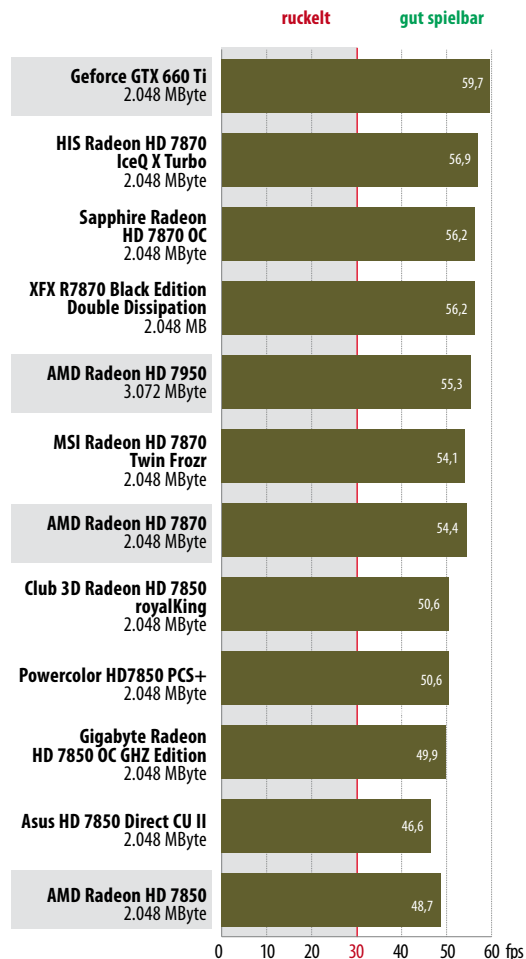
■ 1680x1050 8xAA/16xAF ■ 1920x1080 8xAA/16xAF ■ 2560x1600 8xAA/16xAF



Performance insgesamt

Durchschnitt aller Spiele-Benchmarks

■ Insgesamt





STAY FROSTY.

FROSTIG BLAU

16 extrem helle LEDs beleuchten die Kopfhörer in strahlendem Blau.

INTEGRIERTE USB-SOUNDKARTE

Premium Klang und individuelle Equalizer Profile für alle deine Spiele.

SAUBERE KLANGLANDSCHAFT

50mm Lautsprecher-Einheiten für ein klares Audio-Erlebnis in allen Frequenzbereichen.

EXTREMER KOMFORT

Die leichtgewichtige Konstruktion sorgt für extremen Komfort bei langen Gaming-Sessions.

WWW.STEELSERIES.COM/FROSTBLUE

 **steelseries**

JETZT VERFÜGBAR BEI

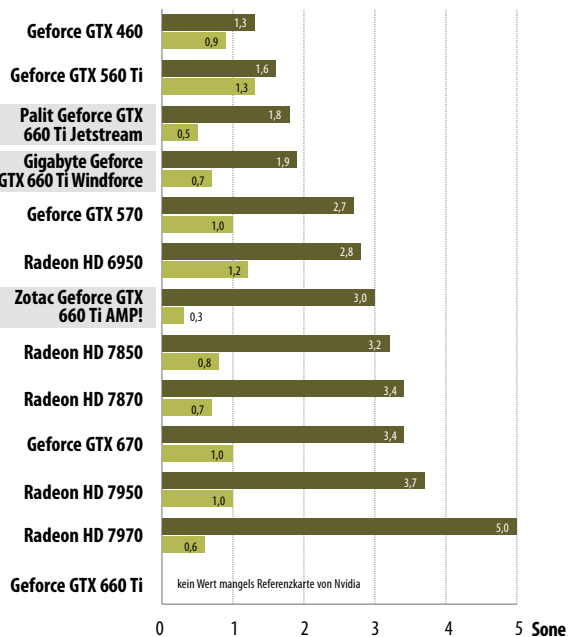
 **CASEKING.de**

 **amazon.de**

Benchmarks

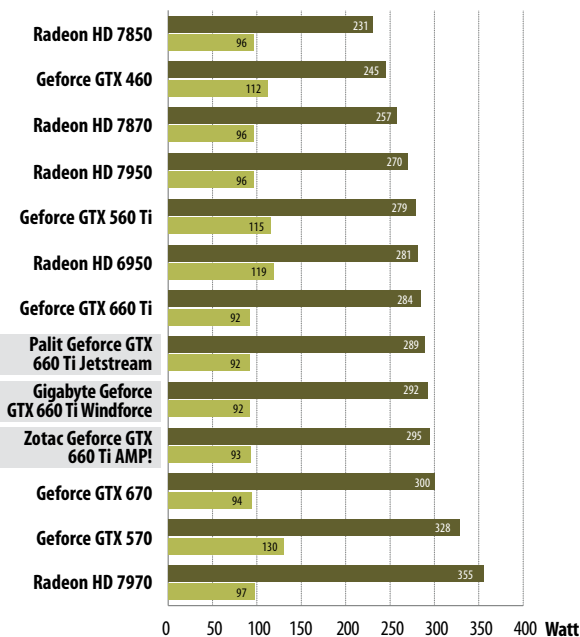
Lautstärke

■ Volllast ■ Leerlauf



Stromverbrauch Gesamtes Testsystem

■ Volllast ■ Leerlauf



Test-Ergebnisse

	1	2	3	4	5
Hersteller / Preis	Sapphire / 320 Euro	XFX / 300 Euro	HIS / 300 Euro	Powercolor / 230 Euro	MSI / 280 Euro
Technische Angaben					
Grafikchip	Radeon HD 7870 (Pitcairn XT)	Radeon HD 7870 (Pitcairn XT)	Radeon HD 7870 (Pitcairn XT)	Radeon HD 7850 (Pitcairn Pro)	Radeon HD 7870 (Pitcairn XT)
GPU-/Shader-/Speicher-Takt	1.050 / 1.050 / 5.000 MHz	1.050 / 1.050 / 5.000 MHz	1.100 / 1.100 / 5.000 MHz	1.000 / 1.000 / 4.900 MHz	1.050 / 1.050 / 4.800 MHz
Videospeicher	2.048 MByte GDDR5	2.048 MByte GDDR5	2.048 MByte GDDR5	2.048 MByte GDDR5	2.048 MByte GDDR5
Speicheranbindung	256 Bit	256 Bit	256 Bit	256 Bit	256 Bit
Stromanschlüsse	2x 6-Pol	2x 6-Pol	2x 6-Pol	1x 6-Pol	2x 6-Pol
Bewertung					
Spielleistung (60%)	51/60	51/60	51/60	49/60	50/60
Pro & Kontra	↗ schnell ↗ 4xAA bis 1920x1080 jederzeit ruckelfrei ↗ 8xAA bis 1920x1080 oft flüssig ↗ in 2560x1600 mit AA teilweise überfordert	↗ schnell ↗ 4xAA bis 1920x1080 jederzeit ruckelfrei ↗ 8xAA bis 1920x1080 oft flüssig ↗ in 2560x1600 mit AA teilweise überfordert	↗ schnell ↗ 4xAA bis 1920x1080 jederzeit ruckelfrei ↗ 8xAA bis 1920x1080 oft flüssig ↗ in 2560x1600 mit AA teilweise überfordert	↗ schnell ↗ 4xAA bis 1920x1080 meist ruckelfrei ↗ 8xAA bis 1920x1080 teils flüssig ↗ in 2560x1600 mit Kantenglättung oft überfordert	↗ schnell ↗ 4xAA bis 1920x1080 jederzeit ruckelfrei ↗ 8xAA bis 1920x1080 oft flüssig ↗ in 2560x1600 mit AA teilweise überfordert
Bildqualität (10%)	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10
Pro & Kontra	↗ sehr gute Kantenglättung ↗ sehr guter anisotroper Texturfilter ↗ bestes Supersampling ↗ Shader-Kantenglättung leicht matschig	↗ sehr gute Kantenglättung ↗ sehr guter anisotroper Texturfilter ↗ bestes Supersampling ↗ Shader-Kantenglättung leicht matschig	↗ sehr gute Kantenglättung ↗ sehr guter anisotroper Texturfilter ↗ bestes Supersampling ↗ Shader-Kantenglättung leicht matschig	↗ sehr gute Kantenglättung ↗ sehr guter anisotroper Texturfilter ↗ bestes Supersampling ↗ Shader-Kantenglättung leicht matschig	↗ sehr gute Kantenglättung ↗ sehr guter anisotroper Texturfilter ↗ bestes Supersampling ↗ Shader-Kantenglättung leicht matschig
Energieeffizienz (10%)	8/10	8/10	8/10	8/10	8/10
Pro & Kontra	↗ sehr gute Energieeffizienz ↗ sehr niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf ↗ sparsam in Spielen	↗ sehr gute Energieeffizienz ↗ sehr niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf ↗ sparsam in Spielen	↗ sehr gute Energieeffizienz ↗ sehr niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf ↗ sparsam in Spielen	↗ sehr gute Energieeffizienz ↗ sehr niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf ↗ sparsam in Spielen	↗ sehr gute Energieeffizienz ↗ sehr niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf ↗ sparsam in Spielen
Kühlsystem (10%)	10/10	9/10	8/10	9/10	8/10
Pro & Kontra	↗ unter Windows unhörbar ↗ auch unter Last fast unhörbar ↗ niedrige Temperaturen	↗ unter Windows unhörbar ↗ auch unter Last sehr leise ↗ niedrige Temperaturen	↗ unter Windows unhörbar ↗ auch unter Last leise ↗ niedrige Temperaturen	↗ unter Windows unhörbar ↗ auch unter Last sehr leise ↗ niedrige Temperaturen	↗ unter Windows unhörbar ↗ auch unter Last leise ↗ niedrige Temperaturen
Ausstattung (10%)	8/10	5/10	5/10	5/10	5/10
Pro & Kontra	↗ Eyefinity ↗ Crossfire ↗ DVI ↗ HDMI ↗ 2x Mini-DP ↗ 1,8 Meter HDMI-Kabel ↗ Videoadapter ↗ keine Videoadapter ↗ sonst nichts	↗ Eyefinity ↗ Crossfire ↗ 2x DVI ↗ HDMI ↗ 2x Mini-Displayport ↗ keine Videoadapter ↗ sonst nichts	↗ Eyefinity ↗ Crossfire ↗ DVI ↗ HDMI ↗ 2x Mini-Displayport ↗ DVI-auf-VGA-Adapter ↗ sonst nichts	↗ Eyefinity ↗ Crossfire ↗ DVI ↗ HDMI ↗ Displayport ↗ Videoadapter ↗ sonst nichts	↗ Eyefinity ↗ Crossfire ↗ DVI ↗ HDMI ↗ 2x Mini-Displayport ↗ keine Videoadapter ↗ sonst nichts
Fazit	Sapphires Radeon HD 7870 OC bietet ein tolles Paket aus hoher Geschwindigkeit, äußerst leisem Betrieb und umfangreicher Ausstattung – auch der Preis ist angemessen.	XFx kühlt die Radeon HD 7870 Black Edition Double Dissipation in Spielen sowie unter Windows sehr leise, die Leistung stimmt auch. Besondere Extras gibt es allerdings keine.	HIS kitzelt aus der Radeon HD 7870 IceQ X Turbo den höchsten Takt. Den Vergleich mit der Sapphire verliert die Karte wegen der dürftigen Ausstattung und der höheren Lautstärke.	Die schnelle und leise Powercolor Radeon HD 7850 PCS+ ist verdienter Preis-Leistungs-Tipp – bis auf die spärliche Ausstattung gibt es nicht auszusetzen, auch die Lautstärke passt.	Die MSI Radeon HD 7870 Twin Frozr OC ist minimal langsamer als die anderen HD 7870 im Test, und die Ausstattung ebenso spärlich. Dafür kostet keine 7870 weniger.
Preis/Leistung	Befriedigend	Ausreichend	Ausreichend	Gut	Befriedigend
	87	83	82	81	81

1.000/4.900 MHz über identische Taktraten verfügen und somit auch in Spielen gleichschnell sind, unterscheiden sich die Kontrahenten in Details. So ist die Platine der Club 3D etwa einen Zentimeter länger als die der **PCS+**, und unser Testsystem verbraucht mit der **royalKing** etwas mehr als mit den anderen Radeon-HD-7850-Modellen (Club 3D: 260 Watt, Powercolor: 239 Watt).

Auch bei der Lautstärke unterliegt die **royalKing** der Powercolor **Radeon HD 7850 PCS+**. Der Lüfter rauscht mit 1,8 Sone zwar nicht

nervig laut, ist aber doch auffälliger als die der anderen Modelle.

Von den HD-7850-Konkurrenten in Form der Gigabyte **Radeon HD 7850 OC** oder Asus **Radeon HD 7850 Direct CU II** hebt sich die Club 3D **royalKing** vor allem durch die teils deutliche Mehrleistung ab, gegenüber der nur minimal übertakteten **Direct CU II** rechnet die Club-3D-Karte immerhin neun Prozent schneller. Auf gleichem Niveau ist hingegen die dürftige Ausstattung. Für die **royalKing** sprechen vor allem Preis und Leistung, aber

die bessere und leisere Powercolor **Radeon HD 7850 PCS+** kostet nur zehn Euro mehr.

7. Platz **Gigabyte Radeon HD 7850 OC**

Vor allem der bärenstarke und leise Doppel-lüfter ist die große Stärke der 230 Euro teuren Radeon HD 7850 OC von Gigabyte.

Mit 56 °C bleibt die Gigabyte **Radeon HD 7850 OC** auch in Spielen absolut kühl, Übertakter haben also einen immensen Tempera-

tur-Spielraum, um noch mehr Leistung aus der 230 Euro teuren Grafikkarte zu holen. Zumal der Lüfter in unserem Test niemals schneller dreht

als mit 41 Prozent – allerdings sinkt die Drehzahl im Office-Modus nur minimal auf 40 Prozent. Dementsprechend arbeitet die Karte jederzeit mit der gleichen leisen Lautstärke von lediglich 1,2 Sone.

Mit 975/4.800 MHz ist die Gigabyte gegen- über einer normalen Radeon HD 7870 spür-

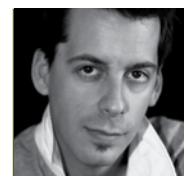
bar übertaktet – die 115 MHz mehr bewirken in den Benchmarks eine Steigerung von immerhin sieben Prozent. Damit arbeitet die Karte nahezu so schnell wie die Powercolor **Radeon HD 7850 PCS+** oder die Club 3D **Radeon royalKing** und bewältigt jedes getestete Spiel in Full HD mit vierfacher Kantenglättung. Nur das starke und dicht gedrängte Testfeld sorgt dafür, dass die Gigabyte-Radeon so weit hinten landet.

8. Platz **Asus Radeon HD 7850 Direct CU II**

Mit (nahezu) Standardtakt und vergleichsweise hohem Stromverbrauch bleibt der Asus Radeon HD 7850 nur der letzte Platz.

Asus hebt bei seiner **Radeon HD 7850 Direct CU II** (230 Euro) Chip- und Speichertakt um minimale 10 MHz auf 870/4.840 MHz an. Dementsprechend bleibt die Spieleleistung gegenüber einer Referenz-HD-7850 praktisch identisch und die stärker übertakteten HD-7850-Karten können sich um bis zu acht Prozent absetzen. **Anno 2070**, **Crysis 2** oder **Battlefield 3** laufen mit vierfacher Kantenglättung nur gerade so mit 30 fps. Schnellere Karten wie die leichtere **HD 7850 PCS+** haben in diesen Grenzsituationen mehr Leistungsreserven.

Asus spendiert der **Radeon HD 7850 Direct CU II** einen ausladenden Kühler mit zwei Lüftern, der gut sechs Zentimeter über die Platine hinausragt. Dadurch fällt die Karte mit 25,5 Zentimetern deutlich mächtiger aus als die 20,5 cm kurzen Konkurrenten von Powercolor oder Club 3D. Mit 1,4 Sone unter Last arbeitet die Asus-Karte nicht ganz so leise wie die Modelle von Gigabyte (1,2 Sone) oder Powercolor (1,1 Sone), aber ruhiger als die Club 3D (1,8 Sone) – aus dem geschlossenen Gehäuse ist die **Direct CU II** kaum zu hören. An die sehr leise und deutlich schnellere Sapphire **Radeon HD 7870 OC** kommt die **Direct CU II** aber nicht heran. Die Kühlleistung ist mit maximal 62°C für den Grafikkchip sehr gut, zusätzliche Megahertz sind problemlos drin. Weniger gefällt uns die überaus magere Ausstattung. **HW**



Oberklassige Mittelklasse

Hendrik Weins
Redakteur Hardware
hendrik@gamestar.de

Meine These: Mehr als eine Radeon HD 7850 braucht (fast) kein Spieler. Jedes getestete Spiel läuft problemlos in 1920x1080, und Kantenglättung ist in den meisten Fällen auch noch drin. Dementsprechend gefällt mir vor allem die Powercolor, aber ausreichend schnelle Powercolor Radeon HD 7850 PCS+ ausgesprochen gut. Spieler mit größerem Budget und ausgeprägter Lärmphobie finden in der Sapphire Radeon HD 7870 OC das perfekte Modell für 320 Euro. Allerdings gibt es für das gleiche Geld eine schnellere, aber auch stromhungrigere GeForce GTX 660 Ti.

Dünne Ausstattung überall

6

Radeon HD 7850 royalKing

7

Radeon HD 7850 OC

8

Radeon HD 7850 Direct CU II

Hersteller / Preis	Club 3D / 220 Euro	Gigabyte / 230 Euro	Asus / 230 Euro
Technische Angaben			
Grafikchip	Radeon HD 7850 (Pitcairn Pro)	Radeon HD 7850 (Pitcairn Pro)	Radeon HD 7850 (Pitcairn Pro)
GPU- / Shader- / Speicher-Takt	1.000 / 1.000 / 4.900 MHz	975 / 975 / 4.800 MHz	870 / 870 / 4.840 MHz
Videospeicher	2.048 MByte GDDR5	2.048 MByte GDDR5	2.048 MByte GDDR5
Speicheranbindung	256 Bit	256 Bit	256 Bit
Stromanschlüsse	1x 6-Pol	1x 6-Pol	1x 6-Pol
Bewertung			
Spielleistung (60%)	49/60	48/60	47/60
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> ↗ schnell ↗ 4xAA bis 1920x1080 meist ruckelfrei ↗ 8xAA bis 1920x1080 teils flüssig ↗ in 2560x1600 mit Kantenglättung oft überfordert 	<ul style="list-style-type: none"> ↗ schnell ↗ 4xAA bis 1920x1080 meist ruckelfrei ↗ 8xAA bis 1920x1080 teils flüssig ↗ in 2560x1600 mit Kantenglättung oft überfordert 	<ul style="list-style-type: none"> ↗ schnell ↗ 4xAA bis 1920x1080 meist ruckelfrei ↗ 8xAA bis 1920x1080 teils flüssig ↗ in 2560x1600 mit Kantenglättung oft überfordert
Bildqualität (10%)	10/10	10/10	10/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> ↗ sehr gute Kantenglättung ↗ sehr guter anisotroper Texturfilter ↗ bestes Supersampling ↗ Shader-Kantenglättung leicht matschig 	<ul style="list-style-type: none"> ↗ sehr gute Kantenglättung ↗ sehr guter anisotroper Texturfilter ↗ bestes Supersampling ↗ Shader-Kantenglättung leicht matschig 	<ul style="list-style-type: none"> ↗ sehr gute Kantenglättung ↗ sehr guter anisotroper Texturfilter ↗ bestes Supersampling ↗ Shader-Kantenglättung leicht matschig
Energieeffizienz (10%)	7/10	8/10	8/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> ↗ gute Energieeffizienz ↗ etwas höherer Stromverbrauch als Konkurrenz 	<ul style="list-style-type: none"> ↗ sehr gute Energieeffizienz ↗ sehr niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf ↗ sparsam in Spielen 	<ul style="list-style-type: none"> ↗ gute Energieeffizienz ↗ sehr niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf ↗ sparsam in Spielen
Kühlsystem (10%)	8/10	8/10	8/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> ↗ unter Windows unhörbar ↗ auch unter Last leise ↗ niedrige Temperaturen 	<ul style="list-style-type: none"> ↗ unter Windows sehr leise ↗ auch unter Last sehr leise ↗ sehr niedrige Temperaturen 	<ul style="list-style-type: none"> ↗ unter Windows unhörbar ↗ auch unter Last leise ↗ niedrige Temperaturen
Ausstattung (10%)	5/10	5/10	5/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> ↗ Eyefinity ↗ Crossfire ↗ DVI ↗ HDMI ↗ Displayport ↗ keine Videoadapter ↗ sonst nichts 	<ul style="list-style-type: none"> ↗ Eyefinity ↗ Crossfire ↗ DVI ↗ HDMI ↗ 2x Mini-Displayport ↗ keine Videoadapter ↗ sonst nichts 	<ul style="list-style-type: none"> ↗ Eyefinity ↗ Crossfire ↗ DVI ↗ HDMI ↗ Displayport ↗ DVI-auf-VGA-Adapter ↗ sonst nichts
Fazit			
Die günstigste Karte im Test überzeugt durch hohe Leistung bei geringer Geräuschkulisse. An Extras geizt aber auch Club 3D und packt außer der Karte nichts in den Karton.			
10 Euro teurer als die royalKing, aber sonst identisch: Auch die Gigabyte Radeon HD 7850 OC leistet sich keine echten Schwächen, bis auf die arg spartanische Ausstattung.			
Asus übertaktet die HD 7850 Direct CU II nur minimal und landet so im dicht gedrängten Testfeld durch die etwas geringere Spieleleistung auf dem undankbaren letzten Platz.			
Preis/Leistung	Gut	Gut	Befriedigend



Im Test Geforce GTX 660 Ti

Mit der Geforce GTX 660 Ti wird Nvidias aktuelle Grafikkarten-Generation endlich halbwegs bezahlbar. Im Test ist die 300-Euro-Karte fast so schnell wie die teurere GTX 670. Von Hendrik Weins



➕ Stärken

- + sehr schnell
- + sparsam
- + automatische Übertaktung
- + bis zu vier Monitore

⊖ Schwächen

- höherer Stromverbrauch als Radeon HD 7870
- mit 300 Euro noch immer recht teuer

Mit der 300 Euro teuren **Geforce GTX 660 Ti** hat Nvidia seine erste erschwinglichere Grafikkarte mit DirectX-11.1-Unterstützung im

Angebot. Im Vergleich zur 370 Euro teuren GTX 670 ist das neue Modell nur minimal abgespeckt. Wie schon bei der GTX 550 Ti so schickt uns Nvidia aber kein Referenzdesign zum Test, sondern überlässt Takt und Kühlung seinen Partnern. Mit Gigabyte **Geforce GTX 660 Ti Windforce**, Palit **Geforce GTX 660 Ti Jetstream** und Zotac **Geforce GTX 660 Ti AMP! Edition** haben wir drei

Karten im Test und vergleichen sie mit der Radeon-Konkurrenz HD 7950, 7870 und 7850. Wie alle GTX-600-Modelle basiert auch die **GTX 660 Ti** auf dem GK104-Chip, der in moderner 28-nm-Bauweise gefertigt wird. Während die Geforce GTX 680 noch 1.536 Shader-Einheiten hat, stehen GTX 670

und GTX 660 Ti aber nur 1.344 zur Verfügung. Mit 915/6.000 MHz und einem dynamisch gesteigerten Takt per GPU Boost auf mindestens

980 MHz verfügt die **Geforce GTX 660 Ti** über die Taktfrequenzen der GTX 670. Der einzige Unterschied zwischen **Geforce GTX 660 Ti** und GTX 670 besteht in der Anbindung des Speichers. Das größere Modell

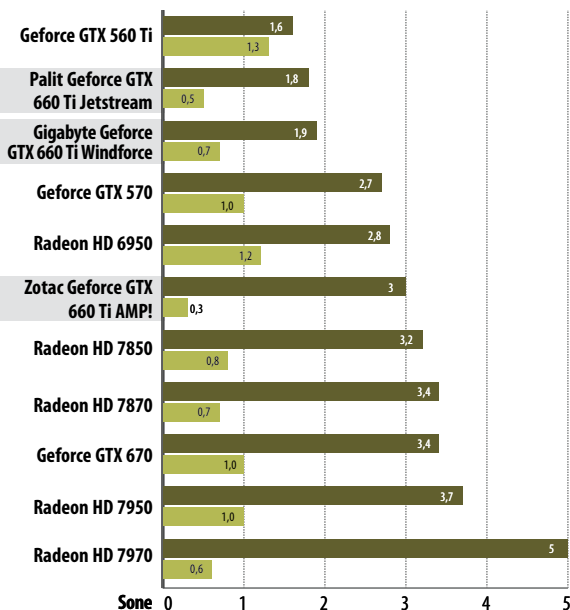
steuert den 2,0 GByte großen Videospeicher noch mit 256 Datenleitungen an, die **GTX 660 Ti** lediglich mit 192. Die Speicherbandbreite sinkt dadurch von 192,4 GByte/s auf 144 GByte/s. Mit zunehmend höheren Auflösungen und feineren Kantenglättungseinstellungen sollte die **GTX 660 Ti** also immer weiter hinter die GTX 670 Ti zurückfallen. Neben den Modellen mit 2,0 GByte sollen auch Karten mit 3,0 GByte auf den Markt kommen. Wie so oft dürfte das aber reines

Kaum langsamer als GTX 670

Benchmarks

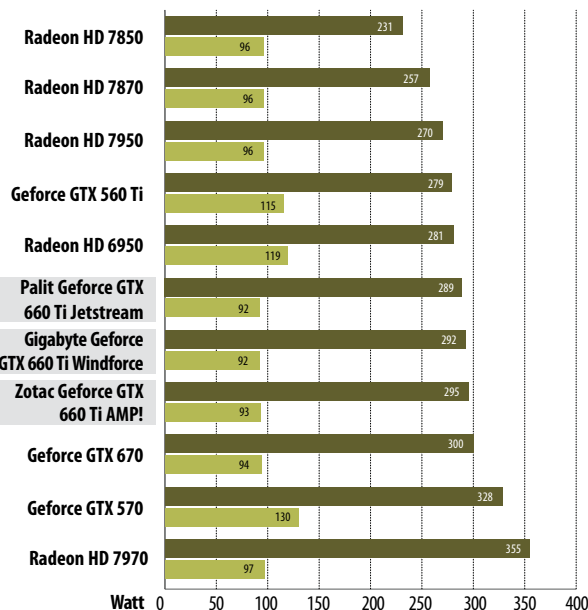
Lautstärke

■ Volllast ■ Leerlauf



Stromverbrauch Gesamtes Testsystem

■ Volllast ■ Leerlauf

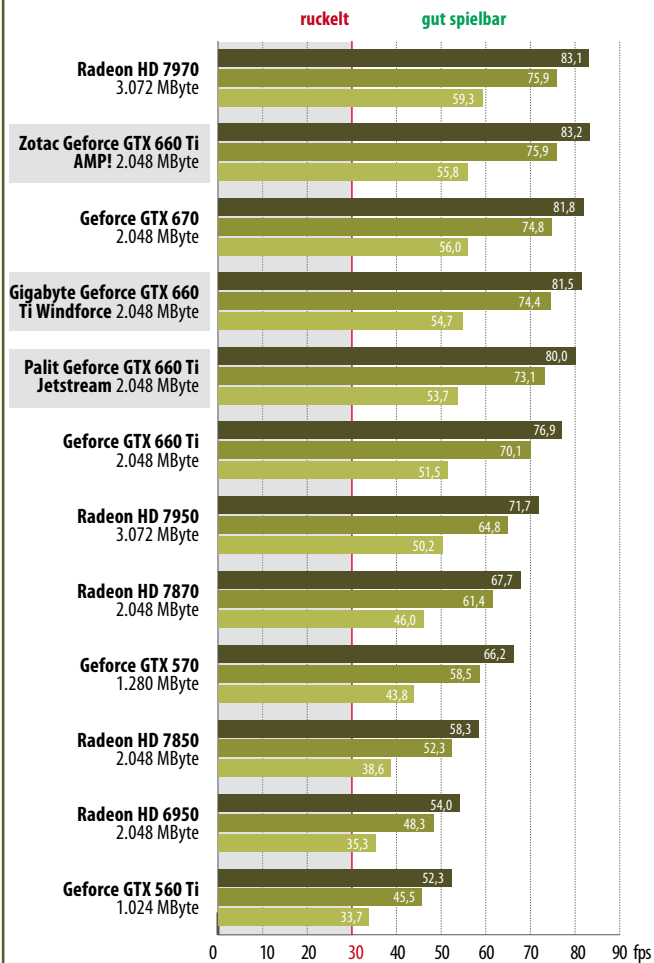


Spiele-Benchmarks

Performance Rating 1x AA / 1x AF

Anno 2070, Battlefield 3, Crysis 2, Dirt 3, Max Payne 3, Metro 2033 und Skyrim

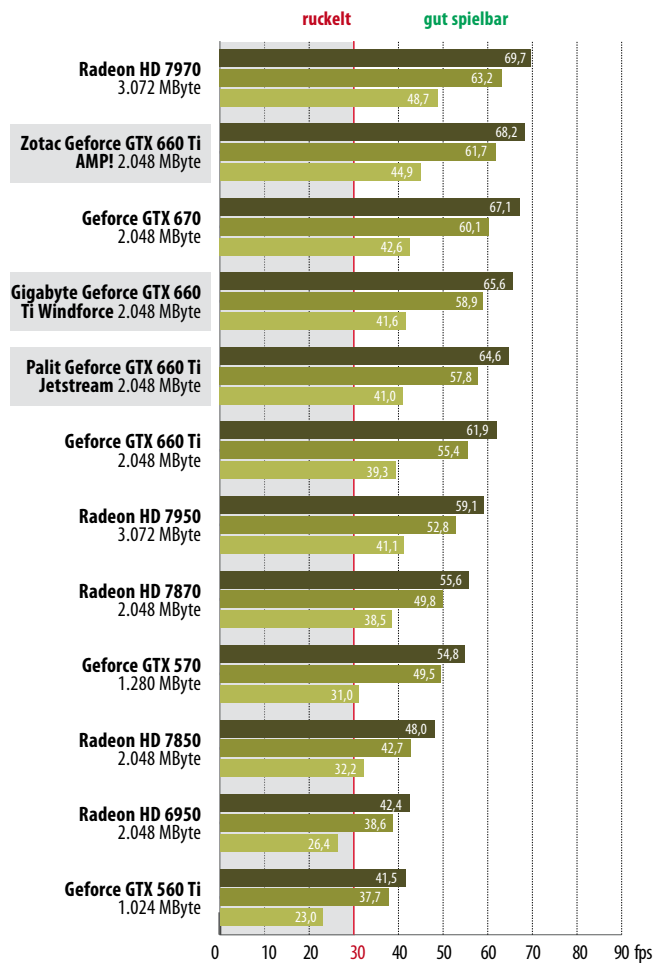
■ 1680x1050 ■ 1980x1080 ■ 2560x1600



Performance Rating 4x AA / 8x AF

Anno 2070, Battlefield 3, Crysis 2, Dirt 3, Max Payne 3, Metro 2033 und Skyrim

■ 1680x1050 4xAA/8xAF ■ 1920x1080 4xAA/8xAF ■ 2560x1600 4xAA/8xAF



Marketing sein und sich nur minimal auf die Spieleleistung auswirken.

Neben der Konkurrenz im eigenen Haus sind aber vor allem die Radeon-Modelle HD 7870 und HD 7950 als Vergleich interessant. Während die HD 7870 bereits für rund 270 Euro zu haben ist, kosten die übertakteten Modelle 300 Euro und mehr, die HD 7950 wiederum startet bereits bei 310 Euro – ein Preispunkt, der noch unter dem der

übertakteten **GTX 660 Ti**-Karten liegt. Die Palit **GeForce GTX 660 Ti Jetstream** liegt mit 1.006/6.110 MHz bei 320 Euro, die Zotac **GeForce GTX 660 Ti AMP!** mit 1.033/6.608 MHz bei 330 Euro und Gigabytes **Windforce** mit 1.033/6.008 MHz ebenfalls bei 320 Euro. Im Spiele-Test zeigt sich, dass die **GeForce GTX 660 Ti** die Leistung der teureren GTX 670 fast erreicht und im Schnitt nur zehn Prozent langsamer ist. In **Crysis 2** beträgt der Vorsprung in 1680x1050 mit

63,4 zu 60,7 fps sogar nur vier Prozent, in 1920x1080 mit 4xAA/8xAF aber zehn Prozent (51,2 zu 46,4 fps). Ähnliche Verhältnisse bei steigenden Anforderungen beobachten wir in **Max Payne 3**, bei der beide in 1920x1080 mit 72,4 zu 71,4 fps noch extrem nah beieinander liegen. Mit vierfacher Kantenglättung steigt der Vorsprung der GTX 670 dann allerdings auf fast 20 Prozent. Die übertakteten Modelle leisten erwartungsgemäß noch mehr, die Zotac-Karte über-



Borderlands 2 soll mit PhysX-Beschleunigung auf GeForce-Grafikkarten zusätzliche Effekte darstellen. Der Technik-Check wird aber noch zeigen müssen, ob es sich um echte Verbesserungen oder wie beim ersten Batman um Zwangsverschlechterungen für Radeons handelt.



Nicht wirklich preiswert

Hendrik Weins
Redakteur Hardware
hendrik@gamestar.de

Eigentlich gibt es an der GeForce GTX 660 Ti kaum etwas zu kritisieren. Die Leistung stimmt, der Preis ist der Konkurrenz angemessen. Und dennoch: So ganz hat sie meine Erwartungen nicht erfüllt. Das liegt vor allem am Preis. 300 Euro sind immer noch verdammt viel Geld – die GeForce GTX 560 Ti kostete bei Erscheinen 240 Euro, die GeForce GTX 460 230 Euro. Derzeit hat Nvidia für den preisbewussten Spieler bis auf ältere Modelle mit deutlich höherem Stromverbrauch kaum etwas anzubieten. So bleibt mir nur das Warten auf die GTX 660 ohne Ti, denn auch deren Leistung sollte mir vollkommen ausreichen.

trifft sogar teilweise die Leistung einer GeForce GTX 670 mit Standardtakt. Vor allem ohne Kantenglättung zieht die **AMP!** an der GTX 670 vorbei, mit hinzugeschaltetem Antialiasing muss sie trotz höherer Taktfrequenzen der GeForce GTX 670 den Vortritt

lassen – da macht sich das beschnittene Speicherinterface zu stark bemerkbar. Insgesamt absolviert die **AMP!-Edition** unseren Benchmarkparcours mit durchschnittlich 64,6 Bildern pro Sekunde und liegt damit rund acht Prozent vor einer **GTX 660 Ti** mit Standardtakt sowie drei Prozent hinter der GTX 670. Den Vergleich mit der etwas günstigeren Radeon HD 7870 gewinnt die **GeForce GTX 660 Ti** im Schnitt um gut elf Prozent und schlägt sogar die Radeon HD 7950 mit vier Prozent knapp. Ob HD 7950 oder **GTX 660 Ti** vorne liegen, hängt allerdings stark vom Spiel ab. Unterm Strich sind die beiden Grafikkarten aber letztlich ebenbürtig.

Beim Platinenlayout der **GTX 660 Ti** vertraut Nvidia erneut auf das Design der GeForce GTX 670. Somit ist die **GTX 660 Ti** mit 17,3 cm genauso lang und damit deutlich kürzer als Radeon HD 7870 (24 cm) oder HD 7950 (26,5 cm). Eine kurze Platine hat nicht nur den Vorteil, dass die Grafikkarten auch in kleinere Gehäuse passt, sondern sie senkt auch die Fertigungskosten und damit den

Verkaufspreis. Zotac stimmt bei seiner **AMP!** den Kühler auf das kurze Platinenlayout ab, Palit hingegen verbaut einen längeren Kühlkörper, der sieben Zentimeter über die Leiterplatte heraus ragt. Gigabytes **Windforce** misst wiederum 21,3 Zentimeter.

Da Nvidia von der **GeForce GTX 660 Ti** kein Referenzdesign anbietet, können wir die Lautstärke nur aufgrund der verkaufsfertigen Modelle von Gigabyte, Palit und Zotac beurteilen. Bei der Lautstärkemessung gehen die **Jetstream** und **Windforce** als klare

Gewinner vom Feld. Mit knapp unter 2,0 Sone in Spielen sind die Karten zwar nicht flüsterleise, aber aus dem geschlossenen Gehäuse trotzdem nur leicht hörbar. Die Zotac-Karte hingegen rauscht mit 3,0 Sone deutlich hörbar, wenn auch nicht übermäßig laut. Ohne Last hingegen sind alle drei **GTX 660 Ti**-Karten unhörbar leise.

Vom Stromverbrauch sind wir etwas enttäuscht, da die **GeForce GTX 660 Ti** annähernd so viel Energie wie eine GTX 670 ver-

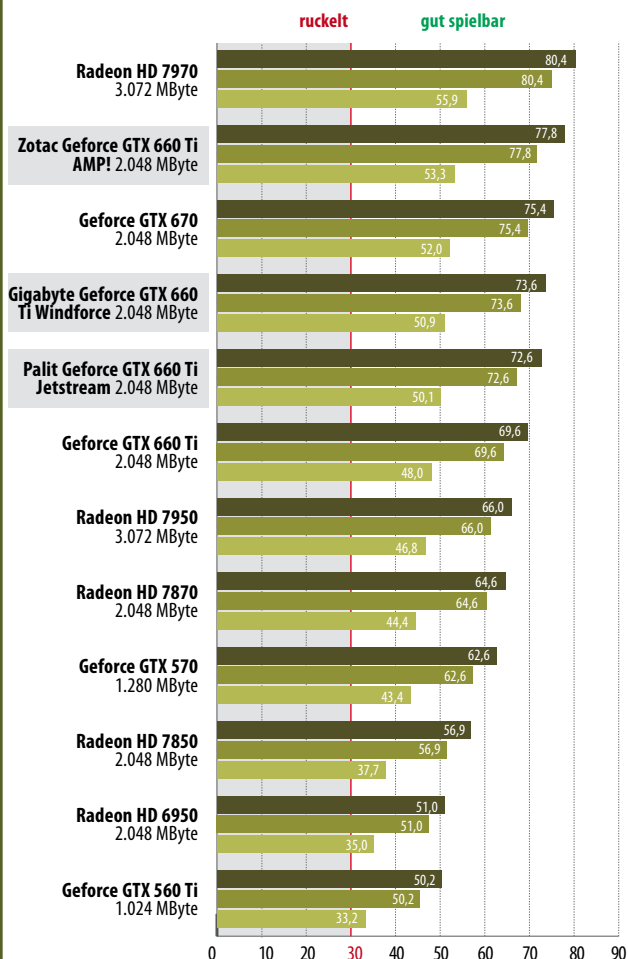
Radeon ist noch energieeffizienter

Spiele-Benchmarks

Performance Rating 8x AA / 16x AF

Dirt 3, Max Payne 3 und Skyrim

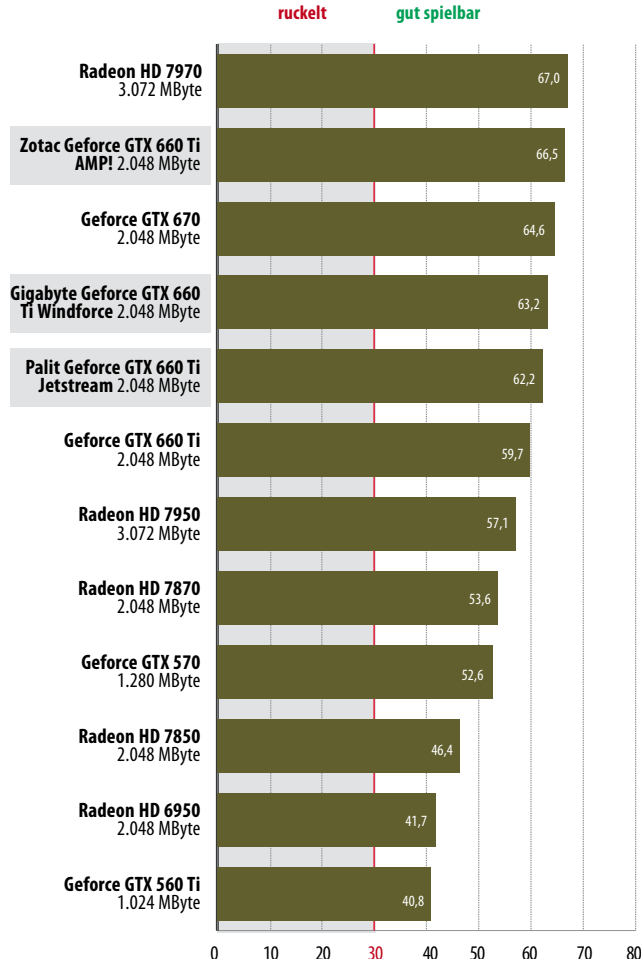
1680x1050 1980x1080 2560x1600



Performance insgesamt

Durchschnitt aller Spiele-Benchmarks

Insgesamt



braucht und damit über den Werten einer Radeon HD 7870 oder HD 7950 liegt. Während unser Testsystem mit den AMD-Modellen 257 Watt (HD 7870) beziehungsweise 270 Watt (HD 7950) benötigt, sind es bei der **GTX 660 Ti** knapp über 280 Watt. Im Fall der **GTX 660 Ti Jetstream** messen wir 289 Watt, mit der **AMP!** von Zotac zieht unser System gar 295 Watt aus der Steckdose. Alles in allem sind zwar auch diese Messwerte wesentlich besser als die der vorherigen Generation um GTX 570 und GTX 580, aber beim Stromverbrauch ist AMDs Mittelklasse derzeit im Vorteil.

Natürlich beherrscht auch die **GTX 660 Ti** alle technischen Kniffe der anderen GTX-600-Modelle wie PhysX-Beschleunigung auf der Grafikkarte, 3D Vision oder die zusätzlichen Kantenglättungsmodi FXAA (schnell, aber matschig) sowie TXAA. In der Spiele-Praxis ist TXAA bislang aber noch völlig belanglos, das Online-Rollenspiel **The Secret World** soll aber in naher Zukunft per Patch die Kantenglättungsmischform aus her-

kömmlichem Multisampling-Antialiasing und dem Shader-AA FXAA unterstützen. Und Grafikkarten-PhysX wird zwar schon von mehreren Titeln eingesetzt, in diesem Jahr ist aber noch kein relevanter Titel erschienen. Mit **Borderlands 2** steht in naher Zukunft mal wieder ein Spiel mit PhysX-Unterstützung an. Als Extra packen viele Hersteller das Spiel der Gearbox-Entwickler deshalb mit in den Karton. Auch den von uns getesteten Modellen von Palit und Zotac liegt ein Code bei, mit dem Sie das Spiel auf GeForce.com registrieren können und dann einen Steam-Code erhalten. Allerdings ist **Borderlands 2** erst ab 18 Jahren von der USK freigegeben.

Alles in allem ist die **GeForce GTX 660 Ti** eine sehr gute Grafikkarte, die die günstigere Radeon HD 7870 sicher im Griff hat. Die mit rund 310 Euro gleicheteure Radeon HD 7950 kann der neuen GeForce folgen und sie in einigen Spielen schlagen. Full HD mit 4xAA stellt die **GTX 660 Ti** in keinem Fall vor ein Problem, sie verträgt auch höhere Auflö-

sungen oder achtfache Kantenglättung in den meisten Spielen problemlos. Allerdings steigt mit zunehmender AA-Stufe der Rückstand zur GTX 670 und HD 7950, da das auf 192 Bit beschnittene Speicher-Interface dann zum Flaschenhals wird. Gigabyte **GeForce GTX 660 Ti Windforce**, Palit **GeForce GTX 660 Ti Jetstream** sowie Zotac **GeForce GTX 660 Ti AMP!-Edition** sind exzellente Grafikkarten, die viel leisten und dabei doch leise arbeiten – die Preise von um die 320 Euro sind zwar angemessen, rechnen sich für die meisten Spieler aber nicht.

Wer allerdings einfach eine Grafikkarte sucht, die aktuelle Spiele in 1920x1080 mit vierfacher Kantenglättung jederzeit ruckelfrei auf den Monitor bringt, der fährt mit der günstigeren Radeon HD 7850 besser als mit der spürbar teureren **GTX 660 Ti**. Für etwas über 200 Euro hat dieses Modell das derzeit beste Preis-Leistungs-Verhältnis aller aktuell erhältlichen 28-nm-Grafikkarten. Erst in den kommenden Monaten wird Nvidia mit seiner GTX-600-Serie in Form der GeForce GTX 660 ohne »Ti« und der eventuell kommenden GTX 650 in die preislich attraktive Mittelklasse vordringen. **HW**

Borderlands 2 mit dabei

Test-Ergebnisse GeForce GTX 660 Ti



1
GeForce GTX 660 Ti Jetstream



2
GeForce GTX 660 Ti Windforce



3
GeForce GTX 660 Ti AMP!-Edition



4
GeForce GTX 660 Ti

Hersteller / Preis	Palit / 320 Euro	Gigabyte / 320 Euro	Zotac / 330 Euro	Nvidia / 300 Euro
Technische Angaben				
Grafikchip	GeForce GTX 660 Ti (GK104)	GeForce GTX 660 Ti (GK104)	GeForce GTX 660 Ti (GK104)	GeForce GTX 660 Ti (GK104)
GPU-/Shader-/Speicher-Takt	1.006 / 1.006 / 6.110 MHz	1.033 / 1.033 / 6.008 MHz	1.033 / 1.033 / 6.008 MHz	915 / 915 / 6.008 MHz
Videospeicher	2.048 MByte GDDR5	2.048 MByte GDDR5	2.048 MByte GDDR5	2.048 MByte GDDR5
Speicheranbindung	192 Bit	192 Bit	192 Bit	192 Bit
Stromanschlüsse	2x 6-Pol	2x 6-Pol	2x 6-Pol	2x 6-Pol
Bewertung				
Spieleleistung (60%)	52/60	52/60	53/60	52/60
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> sehr schnell leicht übertaktet 4xAA bis 1920x1080 jederzeit ruckelfrei 8xAA bis 1920x1080 oft flüssig 	<ul style="list-style-type: none"> sehr schnell leicht übertaktet 4xAA bis 1920x1080 jederzeit ruckelfrei 8xAA bis 1920x1080 oft flüssig 	<ul style="list-style-type: none"> sehr schnell deutlich übertaktet 4xAA bis 1920x1080 jederzeit ruckelfrei 8xAA bis 1920x1080 oft flüssig 	<ul style="list-style-type: none"> sehr schnell 4xAA bis 1920x1080 jederzeit ruckelfrei 8xAA bis 1920x1080 oft flüssig
Bildqualität (10%)	10/10	10/10	10/10	10/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Kantenglättung sehr guter anisotroper Texturfilter beste Shader-Kantenglättung 	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Kantenglättung sehr guter anisotroper Texturfilter beste Shader-Kantenglättung 	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Kantenglättung sehr guter anisotroper Texturfilter beste Shader-Kantenglättung 	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Kantenglättung sehr guter anisotroper Texturfilter beste Shader-Kantenglättung
Energieeffizienz (10%)	7/10	7/10	7/10	7/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> gute Energieeffizienz niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf vergleichsweise sparsam in Spielen 	<ul style="list-style-type: none"> gute Energieeffizienz niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf vergleichsweise sparsam in Spielen 	<ul style="list-style-type: none"> gute Energieeffizienz niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf vergleichsweise sparsam in Spielen 	<ul style="list-style-type: none"> gute Energieeffizienz niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf vergleichsweise sparsam in Spielen
Kühlsystem (10%)	9/10	9/10	6/10	7/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> unter Windows unhörbar auch unter Last leise niedrige Temperaturen 	<ul style="list-style-type: none"> unter Windows unhörbar auch unter Last leise niedrige Temperaturen 	<ul style="list-style-type: none"> unter Windows unhörbar niedrige Temperaturen unter Last hörbar 	<ul style="list-style-type: none"> alle getesteten Kühlsysteme leise im Leerlauf je nach Kühlung leise bis hörbar in Spielen
Ausstattung (10%)	8/10	6/10	8/10	6/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> 3D Vision PhysX SLI 2x DVI HDMI Displayport DVI-HDMI-Adapter DVI-VGA-Adapter Vollversion Borderlands 2 	<ul style="list-style-type: none"> 3D Vision PhysX SLI 2x DVI HDMI Displayport keine Videoadapter keine Vollversion 	<ul style="list-style-type: none"> 3D Vision PhysX SLI 2x DVI HDMI Displayport DVI-VGA-Adapter Vollversion Borderlands 2 	<ul style="list-style-type: none"> 3D Vision PhysX SLI 2x DVI HDMI Displayport keine weitere Ausstattung, da Referenzkarte
Fazit	Die Jetstream ist zwar nicht so stark übertaktet wie die Konkurrenz, der leise Lüfter und die Vollversion machen das aber mehr als wett. Klarer Testsieger!	Nur die fehlende Vollversion verhindert ein besseres Abschneiden der Gigabyte 660 Ti, an der Leistung und der Lautstärke haben wir nichts zu bemängeln.	Zotacs AMP!-Edition überzeugt im Test mit hoher Leistung und guter Ausstattung, der unter Last hörbare Lüfter ist gemessen an der Konkurrenz aber zu laut.	Mit 300 Euro ist die GeForce GTX 660 Ti das derzeit erschwinglichste, aktuelle Modell von Nvidia. Die Leistung stimmt ebenso wie Technik und Energieeffizienz.
Preis/Leistung	Befriedigend	Ausreichend	Ausreichend	Ausreichend

Unser 1.000-Euro-PC hat ab sofort eine 64 GByte große SSD-Festplatte. Bei den Mäusen bis 50 Euro gibt es ebenfalls einen Neuzugang, die Shooter-Maus Roccat Savu. Und bei den Grafikkarten ab 200 Euro sorgt der aktuelle Schwerpunkt für Bewegung.

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

	Preise
Prozessor Sockel AM3	
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	60 €
SSD	
keine	0 €
DVD-Brenner	
Sony Optiarc AD-7280S	20 €
Gehäuse	
Bitfenix Shinobi	50 €
Netzteil	
XFx Core Edition Pro 550W	55 €
GESAMTPREIS	540 €
Schnellere Grafikkarte	+60 €
MSI N560GTX-Ti Twin Frozr II	200 €
Bessere Soundkarte	+60 €
Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	60 €

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



750-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 1155	
Core i5 3450 Boxed	180 €
Prozessorkühler	
Scythe Katana 3	20 €
Mainboard Sockel 1155	
Asrock Z77 Pro3	90 €
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	75 €
SSD	
keine	0 €
DVD-Brenner	
Sony Optiarc AD-7280S	20 €
Gehäuse	
Antec One	45 €
Netzteil	
NesteQ E²CS X-Strike XS 600 Watt	70 €
GESAMTPREIS	750 €
Bessere Soundkarte	+60 €
Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	60 €
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



1.000-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 1155	
Core i5 3570K Boxed	220 €
Prozessorkühler	
Enermax T40-TB	30 €
Mainboard Sockel 1155	
Asrock Z77 Pro3	90 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX 8,0 GByte DDR3 Kit	40 €
Grafikkarte	
Powercolor Radeon HD 7870 PCS+	290 €
Soundkarte	
Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	60 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7.2 500 GByte	70 €
SSD	
Samsung SSD 830 Series 64 GByte	65 €
DVD-Brenner	
Sony Optiarc AD-7280S	20 €
Gehäuse	
Lancool K58	60 €
Netzteil	
Xigmatek GoGreen 700 Watt	80 €
GESAMTPREIS	1.025 €
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
 ► 76 ► 190 € ► online ► Quicklink: 7957
 sehr schnell, leicht hörbar / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

2 Palit GeForce GTX 560 Ti Sonic
 ► 76 ► 190 € ► online ► Quicklink: 7959
 sehr schnell, leise bis hörbar / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

3 Gigabyte N5600C-1GI
 ► 76 ► 190 € ► online ► 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 ► 130 € ► 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
 ► 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. **UPDATE**
 ► 92 ▼ 530 € ► 08/12 ► Quicklink: 8040
 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 Sapphire HD 7870 OC **NEU PREISTIPP**
 ► 87 ► 320 € ► 10/12 ► Quicklink: -
 sehr schnell, leise / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte

5 Powercolor Radeon HD 7950 PCS+ **UPDATE**
 ► 86 ▼ 310 € ► online ► Quicklink: 7970
 extrem schnell, sehr leise / Radeon HD 7950 / 3,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

6 Palit GeForce GTX 660 Ti Jetstream **NEU**
 ► 86 ► 320 € ► 10/12 ► Quicklink: -
 extrem schnell, leise / GeForce GTX 660 Ti / 2,0 GByte

7 Sapphire Radeon HD 7950 OC **UPDATE**
 ► 86 ▼ 330 € ► 08/12 ► Quicklink: 7971
 extrem schnell / Radeon HD 7950 / 3,0 GByte

8 Gainward GeForce GTX 670 Phant. **UPDATE**
 ► 86 ▲ 380 € ► 08/12 ► Quicklink: 7972
 extrem schnell, leise / GeForce GTX 670 / 2,0 GByte

9 Gigabyte GTX 660 Ti Windforce **NEU**
 ► 84 ► 320 € ► 10/12 ► Quicklink: -
 extrem schnell, leise / GeForce GTX 660 Ti / 2,0 GByte

10 Zotac GeForce GTX 660 Ti AMP! **NEU**
 ► 84 ► 320 € ► 10/12 ► Quicklink: -
 extrem schnell / GeForce GTX 660 Ti / 2,0 GByte



sharkoon

unleash the dragon in you



DRAKONIA
GAMING LASER MOUSE

Entfessele den Drachen in dir – mit der
DRAKONIA Gaming-Maus – und nutze
ihr gewaltiges Potenzial:

- | | |
|------------------------------|--|
| ■ 5000 DPI | ■ 11 programmierbare Tasten |
| ■ 11750 FPS | ■ 4-Wege-Scrollrad |
| ■ 150 IPS | ■ Weight-Tuning-System |
| ■ Avago 9500
Laser-Sensor | ■ Interner Speicher für
Benutzerprofile |



Become a Fan on
Facebook

VIDEO



Monitore

27-ZOLL-TFTs

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Samsung Syncmaster S27A850D UPDATE

► 87 ▼ 640 € ► 04/12 ► Quicklink: 7975

spieletauglich, Auflösung 2560x1440, kein HDMI, HDCP

2 Asus VK278Q UPDATE

► 84 ▼ 270 € ► 04/12 ► Quicklink: 7976

voll spieletauglich, 1920x1080, HDMI, HDCP, Webcam

3 Iiyama ProLite B2776HDS

► 83 ► 280 € ► 04/12 ► Quicklink: 7977

voll spieletauglich, hohe Helligkeit, 1920x1080, HDCP

4 Acer S273HLAbmii UPDATE

► 77 ► 260 € ► 04/12 ► Quicklink: 7979

voll spieletauglich, gutes Bild, spartanische Ausstattung, 1920x1080

5 AOC 2795Vh NEU PREISTIPP

► 76 ► 200 € ► 04/12 ► Quicklink: 8038

voll spieletauglich, gutes Bild, DVI, HDMI, VGA, 1920x1080

120-Hz-TFTs

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 BenQ XL2420T UPDATE

► 95 ▼ 360 € ► online ► Quicklink: 7980

voll spieletauglich, 3D Vision 2, sehr hohe Helligkeit in 3D, 24 Zoll

2 Asus VG278H

► 89 ► 500 € ► 03/12 ► Quicklink: 7981

voll spieletauglich, 3D Vision 2, hell in 3D, 27 Zoll

3 BenQ XL2410T PREISTIPP

► 86 ▼ 280 € ► online ► Quicklink: 7982

voll spieletauglich, in 3D dunkel, niedriger Stromverbrauch, 23,6 Zoll

4 Acer HN274Hbmiid UPDATE

► 86 ▼ 450 € ► online ► Quicklink: 7983

voll spieletauglich, sehr hohe Helligkeit, inkl. 3D Vision Kit, 27 Zoll

5 Samsung Syncmaster S27A950D UPDATE

► 83 ▼ 480 € ► 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 G74SX

► 86 ► 1.600 € ► online ► Quicklink: 7625

schnelle Hardware, 3D Vision, gute Verarbeitung, 17,3 Zoll Full HD

5 MSI GT70 NEU

► 86 ► 2.200 € ► online ► Quicklink: 8039

sehr schnell, 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 UPDATE

► 93 ▼ 350 € ► 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 UPDATE

► 86 ▲ 450 € ► 05/10 ► Quicklink: 7992

toller Klang, tiefer Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive

HEADSETS

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Sennheiser PC 360 UPDATE

► 92 ▼ 140 € ► 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 UPDATE

► 91 ▲ 290 € ► 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 Roccat Savu NEU

► 92 ► 45 € ► online ► Quicklink: 8037

viele Funktionen, interner Speicher, 4.000 dpi, nur für rechte Hände

5 Gigabyte M8000X

► 91 ► 45 € ► online ► Quicklink: 8001

sehr präzise, interner Speicher, 5.040 dpi, nur für rechte Hände

MÄUSE AB 50 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Logitech G9x PREISTIPP

► 96 ▼ 55 € ► 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 UPDATE

► 95 ▲ 65 € ► 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 Roccat Arvo

► 80 ► 50 € ► 03/10 ► Quicklink: 8008

kleines Layout, Makrofunktion, guter Tastendruckpunkt und Anschlag

3 Cherry G80-3000 LPCDE-2

► 68 ► 50 € ► online ► Quicklink: 8009

günstige mechanische Tastatur, keine Extras, billige Verarbeitung

4 Sharkoon Skiller PREISTIPP

► 66 ► 20 € ► online ► Quicklink: 8021

solide Tastatur mit guter Ausstattung, mäßige Verarbeitung

5 Gigabyte Aivia K8100 NEU

► 66 ► 50 € ► online ► Quicklink: 8010

beleuchtet, Makrofunktion, mäßige Verarbeitung

TASTATUREN AB 50 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Coolermaster CM Storm Trigger UPDATE

► 88 ▼ 110 € ► online ► Quicklink: 8011

sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

2 Qpad MK-85 Pro Gaming UPDATE

► 88 ▲ 130 € ► online ► Quicklink: 8012

sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

3 Logitech G510 PREISTIPP

► 87 ► 80 € ► 11/10 ► Quicklink: 8013

Display, Soundchip, Makrotasten, abnehmbare Handballenauflege

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 UPDATE

► 89 ▼ 30 € ► 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

► 85 ► 85 € ► 08/12 ► 8022

toller Raumklang, EAX Advanced HD 5.0, komfortable Handhabung

PREISTIPP Creative SB Recon 3D Bulk

► 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!

Offizieller Co-Sponsor von **Hannover 96**



CO-SPONSOR

Regelmäßig aktuelle Aktionen
und Gewinnspiele auf
www.facebook.com/onecomputer.de



Zykon Keyboard K2 2588U

12.⁹⁹ 3) €

Spezielles Design für FPS Games mit
höchstem Gaming Komfort

Art-Nr. 5474



Lenovo Thinkpad T60
Sonderposten



High Definition Audio / Bluetooth

inkl. Windows 7 Home Premium

189.- 3) 4) €

Art-Nr. 11934

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 30. September 2012 und nur solange Vorrat reicht! 4) Dieses System ist von der Windows 8 Upgrade Aktion ausgeschlossen. Windows® and the Microsoft logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

0180 1 957777

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 957777
(3,9 Cent/Min. Festnetz der T-COM; max. 42 Cent/Min. aus dem Mobilfunknetz)
Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

Details zu den
Angeboten finden
Sie im Internet.
Einfach den
QR-Code scannen.
Oder unter
www.one.de/gamestar



**NEU****Intel® Core™ i5-3210M Prozessor**
mit bis zu 2 x 3.1 GHz

8192 DDR3 PC1600MHz Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 660M

500 GB Festplatte

Art-Nr. 21892

879.- €

oder Finanzkauf ab 16,45 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Blu-ray Rom, Bluetooth (optional), HDMI, VGA (CRT),
USB 3.0, Nummernblock, Webcam, chocolate keys,
WLAN (802.11b/g/n)

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.****Teilnahme und Teilnahmebedingungen unter: www.one.de/expendables2****Mehr Kerne. AMD**
Mehr Cashback.
10€ Cashback**+GRATIS
SPIEL****299.-** €

oder Finanzkauf ab 13,85 €/mtl. Laufzeit: 24 Monate

AMD FX-4100 Prozessor
mit 4 x 3.6 GHz

4096 DDR3 PC1333MHz Speicher

AMD Radeon™ HD 3000

500 GB Festplatte

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, Gigabit
LAN, 7.1 HD Audio, edles Designgehäuse**Intel® Core™ i5-2320 Prozessor**
mit bis zu 4 x 3.3 GHz

4096 DDR3 PC1333MHz Speicher

1638 MB Intel® HD Graphics 2000

500 GB Festplatte

DVD±Brenner, Gigabyte GA-H61M, 4x USB 2.0,
Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, edles Designgehäuse**Mehr Kerne. AMD**
Mehr Cashback.
15€ Cashback**+GRATIS
SPIEL****439.-** €

oder Finanzkauf ab 16,67 €/mtl. Laufzeit: 30 Monate

AMD FX-6100 Prozessor
mit 6 x 3.6 GHz

8192 DDR3 PC1333MHz Speicher

2048 MB AMD Radeon™ HD 6570

1000 GB Festplatte

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, Gigabit
LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, HDMI, DVI,
DirectX 11, Sharkoon Vaya Gehäuse**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 Festplatte

DVD±Brenner, Gigabyte GA-B75M, USB 3.0,
Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, HDMI,
DVI, DirectX 11, edles Designgehäuse

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 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™ i5-3570K Prozessor
mit bis zu 4 x 3.8 GHz

8192 DDR3 PC1333MHz Speicher

2048MB NVIDIA® GeForce® GTX660Ti

NEU

1000 GB SATA III 32 MB Cache, 7200 U/Min.

Art-Nr. 21893

929.-

oder Finanzkauf² ab 17,39 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-H77M, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, HDMI, DVI, DirectX 11, 530W Thermaltake / IN WIN Mana 136



Jetzt ONE auf Facebook liken und Vorteilsangebote sichern! www.facebook.com/onecomputer.de

Mehr Kerne. AMD
Mehr Cashback.
15€ Cashback

AMD FX-6100 Prozessor
mit 6 x 3.3 GHz

8192 DDR3 PC1333MHz Speicher

1024 MB AMD Radeon™ HD 6770

1000 GB Festplatte

549.-

oder Finanzkauf² ab 15,64 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, HDMI, DVI, DirectX 11, 500W Hanjung TR 200



Intel® Core™ i5-3550K Prozessor
mit bis zu 4 x 3.7 GHz

8192 DDR3 PC1333MHz Speicher

4096 MB NVIDIA® GeForce® GT630

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

599.-

oder Finanzkauf² ab 17,07 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-B75M, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, HDMI, DVI, DirectX 11, 500W / Bitfendix Shinobi Gehäuse



Intel® Core™ i7-3770 Prozessor
mit bis zu 4 x 3.9 GHz

8192 DDR3 PC1333MHz Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 550 Ti

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

759.-

oder Finanzkauf² ab 16,27 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-H77M, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, HDMI, DVI, DirectX 11.1, 500W / Hanjung TR 200 EX Gehäuse



Intel® Core™ i7-3770 Prozessor
mit bis zu 4 x 3.9 GHz

16384 DDR3 PC1600MHz Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 680

60 GB SATA III SSD Corsair
1000 GB SATA III 32 MB Cache, 7200 U/Min.

1499.-

oder Finanzkauf² ab 28,06 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI Z77A, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, HDMI, DVI, Miniport, DirectX 11.1, 630W Thermaltake / Coolermaster Storm Trooper

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 September: **Silent Hunter 4 Gold Edition**

Erleben Sie den Krieg im Pazifik zwischen Japan und den USA an Bord der US- U- Boote und spielen Sie historische Ereignisse realistisch nach. GameStar-Wertung „87“, GameStar-Fazit: „Das taucht was“



Bevorzugte Vergabe von Beta-Keys an Premium-User!



GameStar.de/Premium-User haben diese Vorteile:

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

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

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

Schon ab

1,99
pro Monat*

Infos & Anmeldung:
www.gamestar.de/premium

30 Jahre GameStar

Ein Besucher aus der Zukunft hat uns nicht nur die Lottozahlen der nächsten 15 Jahre mitgebracht, sondern auch eine verstörende Jubiläumsausgabe. Von Michael Graf

1 Bis ins Jahr 2027 hat das grotesk reiche Apple selbstverständlich fast alle anderen Unternehmen weltweit aufgekauft: Man fährt iCar, schaut iTV und isst iRspeisen bei MacDonald's, alle Obstsorten außer Äpfeln sind verboten. Auch unser Verlag gehört längst zum kalifornischen Imperium, symbolisiert durch das Logo auf dem Cover und das allmorgendliche Stoßgebet an iGod Steve Jobs.

2 Als Industrie-, Militär und vor allem Computerspiele-Macht Nummer Eins beherrscht China seit Jahren den Globus, Chinesisch hat Englisch als Weltsprache abgelöst. Um cool und trendig mit der Zeit zu gehen, hat der von Apple eingesetzte iChefredakteur Michael Trier (123) sich mal eben schnell mit Glückskeks-Zetteln selbst Chinesisch beigebracht und den Namen »GameStar« übersetzt, während er sich die steinharten Backwerke im Krankenhaus wieder aus dem Magen pumpt. Kommt bestimmt hin.

3 Blu-rays taugen im Jahr 2027 nur noch als Bierdeckel, und auch PDF-Magazine sind Schnee von gestern. Denn inzwischen trägt jeder Mensch einen Bildschirm im Auge: Display-Kontaktlinsen übertragen wichtige Infos (also zu 99,98 Prozent schmutzige Internet-Bildchen) direkt auf die Netzhaut. Wir tragen diesem Trend Rechnung, indem wir gedruckte Screenshots von der Linse in bewegte Testvideos umwandeln lassen, ein separater Datenträger (zuletzt eine beigelegte USB-Festplatte) wird dadurch überflüssig.

4 Spätestens beim Aufkauf durch China hat die Bundesregierung ihre Datenschutz-Bedenken gegenüber Facebook aufgegeben und eingesehen, dass Mark Zuckerberg & Co. sowieso mehr über Menschen wissen als eine Regierung es jemals könnte. Seitdem ist die Facebook-Mitgliedschaft von Geburt an gesetzliche Pflicht. Ergo wurden auch sämtliche Ausweis-, Melde- und – für GameStar wichtig – Jugendschutz-Behörden abgeschafft, all das regelt nun Facebook. Logisch: Wer seit 16 Jahren Mitglied beim sozialen Netzwerk ist, muss auch 16 Jahre oder älter sein. Was im vergreisten Deutschland sowieso auf nahezu jeden Einwohner zutrifft.

Gedruckt auf recycelten Euro-Scheinen • Heft muss online aktiviert werden

Die ganze Welt des Spiele-Streamings PREIS: 5,50€

电 脑 游 戏 星

Oktober 10/2027

1  **2**

Download-Vollversion

SKYRIM Unfassbar: So groß waren Spiele früher!
Noch unfassbarer: Erfordert KEINE permanente Online-Verbindung!
Am unfassbarsten: Es ist kein Free2Play!
PLUS: alle 368 DLCs!

15 GByte = nur 20 Sek. Download!

3  **NEU!** Augmented-Reality-Videobilder für Display-Kontaktlinsen

Jubiläumsausgabe: 30 Jahre GameStar
Rückblick auf die Steinzeit, als man Spiele noch »installierte«, statt sie aus der Cloud zu streamen.

Testvideo: Komplett durchgespielt!

Modern Warfare 8

Mehr Terror passt nicht in 10 Minuten Spielzeit! • Kontroverse Schockszene: Die Entwickler nackt Jetzt Free2Play: Jede Explosion kostet extra • Neues Konzept: Erster Karten-DLC noch vor Release

Endlich angekündigt **Diablo 4** **Nach der Activision-Übernahme** **Zynga kauft auch EA**

Blizzard konzentriert sich aufs Wesentliche: Endlich kein anstrengendes Monstermetzeln mehr, sondern nur noch Item-Auktionen!

Der größte Publisher der Welt übernimmt den kleinsten! Bereits angekündigt: SimCityVille, CryVille, Farm Effect John Riccitiello wird als Hausmeister übernommen

4  reigegeben ab 16 Jahren Facebook-Mitgliedschaft

Preview **Half-Life 2: Episode 3** Neue Gerüchte: Es kommt bald (oder auch nicht)

Test **Landwirtschafts Simulator 2027** Einziges Szenario: Wüste! Danke, globale Erwärmung

Report **Das Ende der Tablets** Wer braucht noch ein iPad, wenn es Gehirnchips gibt?

Die GameStar-Ausgabe 11/2012 erscheint am 26.09.2012



1 Torlight 2 **Test** Der Running-Gag: Keine Vorschau ohne Testankündigung des Action-Rollenspiels. Diesmal sollte es allerdings wirklich soweit sein.

2 Großer Test-Monat **Test** Sommerloch? Nix da! Borderlands 2, Anno 2070: Die Tiefsee und Counter-Strike: Global Offensive stehen auf dem Prüfstand.

3 Fifa 13 vs. PES 2013 **Test** Kampf der Titanen: Nur ein Test kann zeigen, welches der beiden Fußball-Spiele in diesem Jahr die Nase vorn hat.

4 24-Zoll-Monitore **Hardware** Im großen Schwerpunkt testen wir diesmal aktuelle 23,6- und 24-Zoll-TFT-Bildschirme für Spieler bis 250 Euro.

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 Michael Trier (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlags)
Gesamtanzeigenleiter Ralf Sattelberger (verantwortlich)
Tel.: 089 / 360 86-730
E-Mail: rsattelberger@idg.de

Druck und Beilagen Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, digiCon AG, Osswald GmbH & Co, Megapac

Inhaber- und Beteiligungsverhältnisse Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, eine 100%ige Tochter der International Data Group, Inc., Boston, USA. Aufsichtsratsmitglieder der IDG Communications Media AG sind: Patrick J. McGovern (Vorsitzender), Edward Bloom, Toby Hurlstone.

REDAKTION

Redaktion GameStar Anschrift des Verlags
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652, E-Mail: brief@gamestar.de

Verlagsleiter und Mitglied der Geschäftsleitung André Horn

Chefredakteur Michael Trier (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlags)
Chefredaktion Michael Graf, Daniel Visarius, Frank Maier
Redaktion Florian Klein, Heiko Klinge, Daniel Matschewsky, Petra Schmitz, Fabian Siegmund, Hendrik Weins, Malte Witt, Florian Kaindl, Maximilian Gercke, Kristin Knillmann, Florian Heider, Maurice Weber

Online René Heuser (ltd.), Christian Merkel, Michael Obermeier, Christian Schneider, Daniel Feith, Martin Le, Maximilian Walter

Director Mobile Content & Applications Markus Schwerdtel

Medien-Produktion David Bhulaputra (ltd.), Alexander Beck, Christoph Klapetek, Sascha Mutschler, William Patin, Bernd Fischer, Marco Giesel, Christina Käsmayr

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, Julian Freudenhammer

Leitung CRM und Marketing Matthias Weber (-154)

Fotos Einsendungen Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)
Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

Haftung Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.

ABO SERVICE

Abonnement Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger
GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart
Telefon: 071 1/72 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 Postgiroamt Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70

Vertrieb Handelsaufgabe MVZ GmbH & Co. KG
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113
E-Mail: info@mvz.de Web: www.mvz.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 Anschrift der Redaktion
Ralf Sattelberger (-730) (ltd.), Kerstin Wölderling (-625), Susanne Schreiner (-670), Patrick Yahya (-609), Daniela Kretschek (-691), Pia Aschenbrenner (-655), Maria Frank (-607), Stefanie Kusseler (-451), Fax: -99691, Jakob Scheikl (Designer), Nino Kerl (Conceptioner), Manfred Aumaier (digitale Anzeigeannahme, -602)

IDG Global Solutions Anzeigenpreise Tina Ölschläger (ltd.) (-116)

Zahlungsmöglichkeiten Es gilt stets die Preisliste unter www.GameStar.de/Mediaten

Erfüllungsort, Gerichtsstand Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10 München

Online-Reichweite (IVW 07/2012) 74.338.820 Page Impressions, 12.976.748 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:





SCHNEID DICH DURCH!

BASTEL DIR DEINEN EXKLUSIVEN BORDERLANDS 2 AUFSTELLER!

GESTRICHELTE LINIEN NACHSCHNEIDEN – WEISSE FLÄCHEN NACH HINTEN KLAPPEN UND IN DIE SCHLITZE STECKEN – UNTEREN SCHWARZEN RAND DES HINTERGRUNDES NACH HINTEN KLAPPEN – PLATZ IM REGAL SUCHEN – AUFSTELLEN – ANGEBEN! ✂



XBOX 360 XBOX LIVE PS3 PC

© 2012 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Borderlands, Gearbox Software, and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC in the U.S. and other countries. Borderlands is published and distributed by 2K Games, 2K Games and the 2K Games logo are registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. in the U.S. and other countries and used here under license. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved.

gearbox
SOFTWARE

2K
GAMES

Erfolg

durch

Weiterbildung

Jetzt 4 Wochen
kostenlos testen



Wählen Sie aus über 200 Fernlehrgängen

- » Staatlich zugelassen
- » Start jederzeit
- » Bequem von zuhause aus
- » Persönliche Studienbetreuung
- » Online-Campus inklusive
- » 4 Wochen kostenlos testen

Schulabschlüsse

Abitur	901
Fachhochschulreife	914
Realschulabschluss	921
Hauptschulabschluss	930
Allgemeinbildung – Lernen nach Maß	990

Fremdsprachen

Englisch-Kurse	599
Cambridge First Certificate in English	605
Cambridge Certificate in Advanced English	617
Int. Legal English Certificate	NEU 607
Fremdsprachenkorrespondent/in IHK – Englisch, gepr.	650
Handelsenglisch	606
Technisches Englisch	615
Wirtschaftsenglisch-Kurse	660
Französisch-Kurse	613
Spanisch/Diploma Salamanca	621
Wirtschaftsspanisch (Certificado de Español Comercial) ..	NEU 622
Latium	640

Kreativität / Medien

Autor/in – Schriftsteller/in	944
Biografisches Schreiben	NEU 955
Digitale Fotografie	318

Digitale Musikproduktion	230
Drehbuchautor/in	946
Filmproduktion – professionell gemacht	231
Fotodesigner/in, gepr.	NEU 195
Fotografie – professionell gemacht	317
Gartengestaltung	141
Grafik – Design	NEU 316
Grafik-Designer/in – PC, gepr.	NEU 194
Grafik-Designer/in MAC	NEU 190
Journalist/in	945
Kinder- und Jugendbuchautor/in	952
Kommunikationsberater/in ILS, gepr.	321
Kreatives Gestalten	953
Kunst verstehen	939
Mediaexperte/in	322
Musik aktiv – Rock & Pop	NEU 956
Online-Redakteur/in	949
PR-Referent/in, gepr.	NEU 954
Raumgestaltung/Innenarchitektur	722
Texter/in und Konzeptioner/in	320

Persönlichkeit / Gesundheit

Altenbetreuung, praktische	155
Entspannungstrainer/in	NEU 131
Ernährungsberater/in	139
Erziehungsberatung	NEU 138
Fachpraktiker/in für Massage, Wellness und Prävention	NEU 135
Fachwirt/in im Sozial- und Gesundheitswesen IHK	158
Feng-Shui-Berater/in	NEU 143
Gewichtscoach – Berater für Gewichtsmanagement	NEU 128
Heilpraktiker/in	NEU 136
Homöopathie, praktische	146
Kindererziehung	145
Management-Know-how für Gesundheitswirtschaft	NEU 484

Medizinische Schreibkraft, gepr.	NEU 161
Persönlichkeitstraining	149
Psychologischer Berater/Personal Coach	147
Psychologie, Grundwissen	153
Psychotherapie	NEU 144
Selbstständig als Berater/in	NEU 132
Sprech- und Kommunikationstraining	NEU 137
Tierheilpraktiker/in	NEU 129
Wellnessberatung	NEU 133

Wirtschaft / Beruf

Betriebswirt/in staatl., gepr.	374
Betriebswirt/in ILS, gepr.	379
Betriebswirtschaftslehre	491
BWL für Nichtkaufleute	495
Bilanzbuchhalter/in IHK, gepr.	421
Bilanzbuchhalter/in IHK international ..	NEU 423
Buchhalter/in	270
Bürosachbearbeiter/in	415
Controller/in IHK, gepr.	NEU 427
Energiemanager/in	NEU 394
Existenzgründung	308
Fachberater/in für Finanzdienstleistungen IHK	312
Fachberater/in im Vertrieb IHK, gepr.	332
Fachkfm./kff. für Marketing IHK, gepr.	341
Finanzbuchhaltung mit SAP® ERP	NEU 229
Gebäudeenergieberater/in (HWK)	NEU 432

Bachelor & Master per Fernstudium

EURO-FH Europäische Fern-Hochschule	
Europäische BWL (B.A.)	1048
Wirtschaftsrecht (LL.B.)	3048
NEU Wirtschaftspsychologie (M.Sc.) ..	5024
Logistikmanagement (B.Sc.)	4048
BWL + Wirtschaftspsychologie (B.A.) ..	5048
MBA General Management	2000
Business Coaching & Change Management (M.A.) ..	6000

Handelsfachwirt/in IHK, gepr.	340
Haus- und Grundstücksverw. ILS, gepr.	408
Immobilienfachwirt/in IHK, gepr.	NEU 411
Immobilienmakler/in ILS, gepr.	NEU 410
Immobilienmanagement	NEU 407
Industriefachwirt/in IHK, gepr.	338
Internationale Rechnungslegung	NEU 426
IT-Betriebswirt/in ILS, gepr.	382
Kaufmännisches Grundwissen	405
Logistikmanagement	404
Managementassistent/in bSB, gepr.	294
Marketingreferent/in ILS, gepr.	310
Personal- und Business-Coach	NEU 134
Personalfachkauffrau/-mann IHK, gepr.	555
Personalreferent/in bSB, gepr.	554
Praxismanagement	NEU 486
Projektmanagement (Projektleiter/in IHK) ...	337
Rating Advisor – Rating Berater	NEU 429
Social Media Manager/in	NEU 485
Social Media Manager/in	NEU 957
Speditionssachbearbeiter/in	414
Steuerberater/in – Vorbereitungskurs ..	NEU 419
Steuerfachwirt/in – Vorbereitungskurs ..	NEU 418
Techn. Betriebswirt/in IHK, gepr.	380

Tourismusfachwirt/in IHK	159
Tourismusmanagement	NEU 160
Wirtschaftsfachwirt/in IHK, gepr.	339
Wirtschaftsmediation mit IHK Zertifikat	342

Computer / EDV

Android App Programmierer/in, gepr.	NEU 184
C++ Programmierer/in für Windows	246
C# Software Entwickler/in, gepr.	NEU 213
Citrix-Administrator/in, gepr.	NEU 212
Cloud Computing	NEU 188
Datenbankentwicklung mit MS Access	NEU 220
Datenbankentwickler/in für Microsoft SQL Server, gepr.	NEU 199
Europäischer Computer Führerschein	298
Fachinformatiker/in – Weiterbildung zum Schwerpunkt Anwendungsentwicklung ...	218
Grundlagen der Informationstechnologie ..	239
Informatiker/in	191
IT-Manager/in, gepr.	234
IT-Sicherheit in Netzwerken	236
IT-Supporter/in, gepr.	NEU 196
Java-Programmierer/in, gepr.	217
Lehrerfortbildung – multimediale Unterrichtsgestaltung ..	NEU 214
Linux-Systemadministrator/in, gepr.	224
Medieninformatiker/in	NEU 189
Microsoft-Office	241
Multimedia-Designer/in, gepr.	247
Netzwerkadministrator/in für MS Server 2008 R2, gepr.	198
Netzwerkmanager/in für Windows Server 2008 R2, gepr.	197
PC-Betreuer/in, gepr.	289
PHP/MySQL-Datenbankentw., gepr. ...	NEU 216
Programmierer/in, gepr.	274
VBA-Programmierer/in, gepr.	253
Visual Basic Programmierer/in, gepr.	232
Wirtschaftsinformatiker/in	193
Web-Designer/in, gepr.	NEU 215
Web-Entwickler/in (ILS), gepr.	NEU 186
Web-Master, gepr.	252

Techniker / Meister

Bautechniker/in	720
Bauzeichnen mit CAD	NEU 756
Elekt. Steuer- und Regelungstechnik	767
Elektrotechniker/in	NEU 769
Fahrzeugtechniker/in	NEU 703
Gepr. Schutz- und Sicherheitskraft IHK ..	NEU 727
Grundlagen der Elektrotechnik	712
Heizungs-, Lüftungs- und Klima-Techniker/in	704
Industriemeister/in Elektrotechnik, gepr.	NEU 842
Industriemeister/in Luftfahrttechnik	845
Industriemeister/in Metall	840
Maschinentechniker/in	710
Mechatroniktechniker/in	NEU 735
Meister/in im Elektrotechnikerhandwerk ...	870
NC- und CNC-Technik	702
Qualitätsmanagement	717
SPS-Technik	768
Technisches Zeichnen mit CAD	753

Weitere Fernlehrgänge unter:
www.ils.de

INFO-COUPON

Jetzt **kostenlos** anfordern:

0800-123 44 77

Mo.–Fr. 8–20 Uhr (gebührenfrei)

www.ils.de

Folgende Lehrgänge interessieren mich:

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Name, Vorname

241 BB

Straße, Nr.

PLZ, Ort

ILS – Institut für Lernsysteme • Doberaner Weg 18–22 • 22143 Hamburg • www.ils.de

Infos anfordern:

