



Die ganze Welt der PC-Spiele

FEBRUAR 03/2013

GameStar

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

Weltexklusiv alles über die PC-Sensation!

STAR CITIZEN

**»Dank euch, den Spielern, habe ich die Macht,
das beste Spiel der Welt zu erschaffen – nur für den PC!«
Wir haben Wing Commander-Schöpfer Chris Roberts
exklusiv in seinem neuen Studio besucht**

THEMEN Dota 2 • The War Z • Aion Free2Play • Devil May Cry • The Cave • Hardware-Trends 2013 u.a.

DVDs **VOLLVERSION** Sacred 2 **VIDEOS** Bioshock Infinite • Total War: Rome 2 • Crysis 3 • Dota 2
Hall of Fame: Mechwarrior • The Cave • C64-Special • Die Redaktion 84 • Neverwinter u.a.



CRYSIS 3

ACTION MADE IN GERMANY
INFORMIERE DICH JETZT ÜBER DIE BETA AUF CRYSIS.DE

AB 21.02.13 IM HANDEL



© 2013 Crytek GmbH. All Rights Reserved. Crysis, Crytek and CryENGINE are trademarks of Crytek GmbH. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts 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. "Playstation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the Playstation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

Anregungen und Kritik bitte an: **brief@gamestar.de**

RABATT-AKTION

Far Cry 3 15,95 Euro günstiger
Plus: Far Cry 1 und Far Cry 2 gratis dazu!

DEN RABATT-CODE FINDEN SIE AUF DER INNENSEITE DER DVD-XL-VERPACKUNG



- + Exklusives 3-in-1-Paket.** Bei uns erhalten Sie Far Cry 3 für nur 44 Euro – und bekommen die beiden Vorgänger des Shooter-Hits gratis dazu. Das beste Mittel gegen den kalten Winter.
- + So funktioniert's:** Gehen Sie auf die Webseite www.mcgame.com, legen Sie sich ein kostenloses Konto an und klicken Sie das Spiel in Ihren Warenkorb. Geben Sie den Key in das Feld »Rabattcode einlösen« ein und sparen Sie 15,95€ beim Kauf des Download-Pakets. Alle drei Titel sind sofort nach dem Kauf verfügbar. Die Aktion gilt übrigens auch für die Digital-Deluxe-Version des Spiels und endet am 28. Februar 2013. Weitere Infos finden Sie auf den Seiten 8 und 9.

- + Was steckt drin?** Unser Planetside-Paket im Wert von 10 Euro enthält je einen siebentägigen Erfahrungs- und Ressourcen-Boost sowie einen Squad-Boost für 24 Stunden. Außerdem können Sie Ihre Bodenfahrzeuge mit einer verchromten Kühlerfigur schmücken oder die Fenster ihres Liberators mit gelben Blitzen bekleben.

- + So funktioniert's:** Gehen Sie auf www.planetside2.com und erstellen Sie ein kostenloses Konto. Anschließend können Sie das Item-Paket unter »Enter Activation Code« freischalten.

ITEM-PAKET

Planetside 2

Exklusives Item-Paket im Wert von 10 €

Den Aktions-Code finden Sie auf der Innenseite der DVD-XL-Verpackung



GameStar XL DVD

- + Groß, größer, Sacred.** Schnetzeln Sie sich mit einer von sechs Charakterklassen durch eine der größten und glaubwürdigsten Spielwelten der Action-Rollenspiel-Geschichte.

- + Kombinationsgabe.** Die knalligen Gefechte profitieren vom einzigartigen Kombosystem. Wie im Vorgänger dürfen Sie bis zu vier Kampfkünste zu Angriffsketten verknüpfen und so mächtige Attacken vom Stapel lassen.

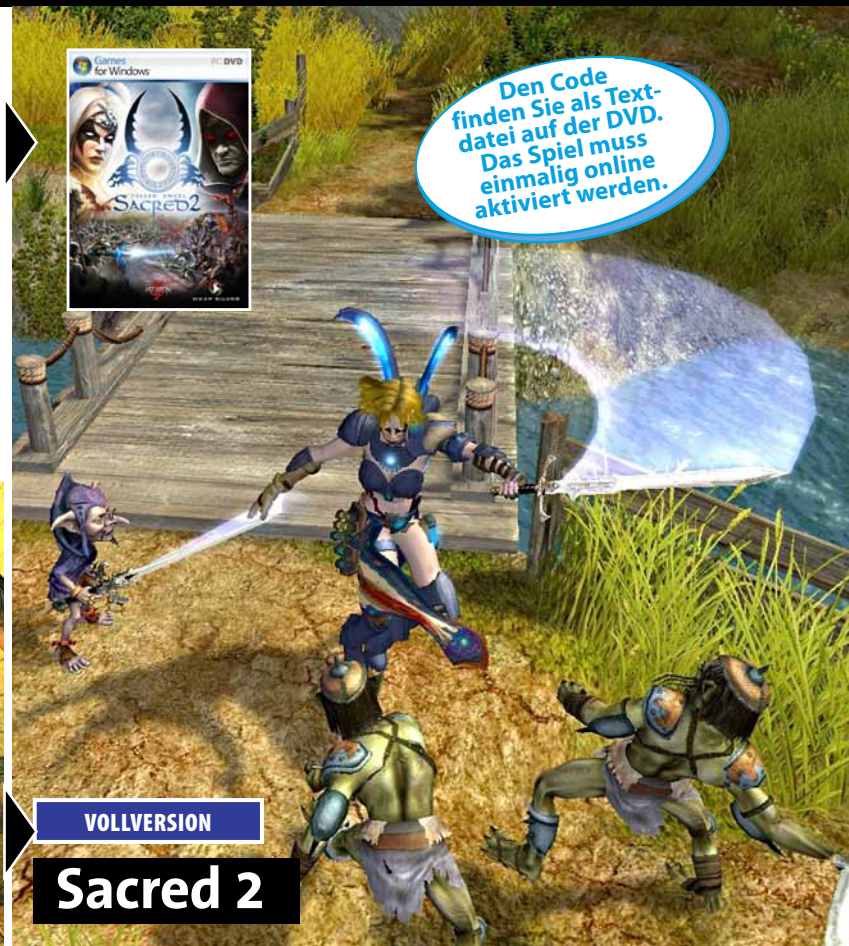
- + Auf dem neuesten Stand:** Unsere Vollversion liegt in der aktuellsten Version 2.43 vor und ist mit dem Addon Ice & Blood kompatibel.



Den Code finden Sie als Textdatei auf der DVD. Das Spiel muss einmalig online aktiviert werden.

VOLLVERSION

Sacred 2



Außerdem auf XL-DVD

HD-VIDEOS

- Special: Freispiel-Check
- Special: Rückblick 03/2003
- Hall of Fame:
- Die Mechwarrior-Serie

SPECIAL

Die besten C64-Spiele



Wir blicken zurück auf die besten Spiele für den legendären Commodore 64.

GameStar für iPad und Android-Tablets

Perfekt an die Möglichkeiten des Tablets angepasst und für das mobile Lesen optimiert! Inklusive aller Test-, Special- und Vorschau-Videos sowie der Comedy-Reihe »Die Redaktion«

**Jetzt im AppStore und bei GooglePlay:
die aktuelle Ausgabe & kostenlose Leseprobe!**



Mehr Infos, das Einführungsvideo mit Fabian und die Download-Links zu allen GameStar-Apps unter:

www.gamestar.de/app



Editorial



WHO IS WHO

Yassin Chakhchoukh • Daniel Matschijewsky • Heiko Klinge • Tom Loske • Michael Graf • Michael Trier
Petra Schmitz • Daniel Visarius • Kristin Knillmann • Malte Witt • Nino Kerl • Fabian Siegmund

Das wichtigste Spiel unserer Zeit?

Von Visionen, irren Ideen und der Kraft der Community

Oft wurde er totgesagt, dabei ist er in diesen Tagen so lebendig wie selten zuvor: Der PC profitiert wie keine andere Plattform vom Indie-Boom und surft damit auch ganz oben auf der Welle der von der Spielergemeinschaft direkt finanzierten Spiele. Mit dieser »Crowdfunding« genannten Schwarmfinanzierung über Internetseiten wie Kickstarter lassen sich mittlerweile nicht mehr nur kleine Titel finanziell absichern, sondern auch richtig fette Großprojekte anschieben. So können manche Vordenker und Visionäre nun ihre Träume verwirklichen, nämlich echte Wahnsinnsspiele zu entwickeln, die bei den üblichen Verdächtigen der Spielefinanzierung, den großen Publishern, nur auf wenig Gegenliebe gestoßen wären oder dort schon abgeblitzt sind. Paradebeispiel für diese Emanzipation der Kreativen ist das Titelthema dieser Ausgabe: **Star Citizen**. Das neue Spiel von **Wing Commander**-Schöpfer Chris Roberts ist gleich in mehrerer Hinsicht Symbol und Hoffnungsträger für einen Aufbruch in ein neues Spielezeitalter.

Erstens, ein Symbol für die Kraft und die Leidenschaft der Spiele-Community: Über sieben Millionen Dollar investierten die Fans bisher; Tendenz: weiter steigend.

Zweitens, für die Vielfalt der möglichen Themen. So hat **Star Citizen** allein durch seine Ankündigung einen erstaunlichen Boom von Weltraumspielen losgetreten. Einem Genre, das nur von ein paar wenigen Enthusiasten, die sich mangels Nachschub mit Mods für Klassiker wie **Freespace 2** beschäftigen, über die letzten Jahre am Leben gehalten wurde. Das zeigt, dass es neben den gerade angesagten »Action-Schleich-Shooter-mit einer Prise Rollenspiel«-Titeln noch ein großes Spektrum an möglichen Genres gibt. Es ist klar, dass große Publisher nur dort investieren, wo Gewinne zu erwarten sind, alles andere wäre Selbstmord. Und auch ein Chris Roberts kann nicht einfach nur Geld sammeln und dann weltfremd irgendein Spiel damit basteln, auch hier muss letztlich Geld verdient werden, wenn das Projekt ein Erfolg werden soll. Aber allein durch das vorangehende Testen der Ideen auf Kickstarter, das ja auch eine Art demokratische Abstimmung ist, können wir in Zukunft auf viel mehr Impulse hoffen, auf weit mehr schräge Ideen, abgedrehte Konzepte oder einfach große Klassiker, die im hübschen neuen Gewand zu uns zurückkehren.

Und drittens soll **Star Citizen** ein technologischer Meilenstein werden, ein Spiel, das die PC-Hardware endlich mal wieder so richtig ausreizt. Mit der CryEngine 3 ist der technologische Grundstein gelegt, mit dem Perfektionisten Chris Roberts kommt die Dynamik in die Sache. Denn die CryEngine 3 läuft auch auf den Konsolen der nächsten Generation, die wir für dieses Jahr erwarten. Doch Chris will dieses Spiel nur für den PC entwickeln, weil er keinerlei Kompromisse eingehen will. Grafik, Sound und die Glaubwürdigkeit der riesigen Spielwelt sollen die Grenzen des technisch Machbaren komplett ausreizt. Wir sind entzückt!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!
Ihr GameStar-Team



GameStar Black Edition Guild Wars 2

Der zweite Platz bei
unserer Wahl zum

PC-Spiel des Jahres 2012: Ein toller Erfolg, Glückwunsch **Guild Wars 2**! Unser randvolles 148-Seiten-Sonderheft hilft **nicht nur Einsteigern, sondern auch Profis**, die eine neue Klasse spielen, schnell ihre **Berufe auf 400 pushen** oder **alle Dungeons knacken** wollen – im fordernden Erkundungsmodus. Außerdem: ein **Guide für legendäre Waffen**, zügiges Gilden-Ausbauen und die Schlachten im »kleinen PvP« und »Welt gegen Welt«. Jetzt am Kiosk oder direkt unter www.gamestar.de/guildwars2



Inhalt

Star Citizen

18 Chris Roberts will das Weltraum-Genre aus der Versenkung heben. Wir haben das von Fans finanzierte Projekt unter die Lupe genommen. Plus Elite: Dangerous sowie zehn kostenlose All-Alternativen.



The Walking Dead Survival Instinct

38 Wir klären, ob die kultige Serien-Vorlage auch als Ego-Shooter funktioniert.



The War Z

54 Das Zombiespiel hat einen katastrophalen Ruf. Zu Recht, wie unser Test enthüllt.

Titelstory

- 18** Mega-Preview: Star Citizen
- 19** Roberts und der Hardware-Hunger
- 20** Studiobesuch: Raumstation Austin
- 22** Interview mit Chris Roberts
- 23** Fahrplan für Tester: Modul-Kalender
- 24** Was bisher geschah
- 25** Interview mit Paul Reindell
- 26** Die CryEngine 3
- 27** Interview mit Eric Peterson
- 28** Elite: Dangerous
- 32** Kostenlos im Weltraum

Tests

- 46** Das Team
- 48** Hitlisten / So testen wir
- 50** Dota 2
- 54** The War Z
- 58** Strike Suit Zero
- 60** Retro City Rampage
- 64** DmC: Devil May Cry
- 68** The Cave
- 70** Omerta
- 72** Shootmania: Storm
- 74** Sword of the Stars 2: Enhanced Edition

Aktuell

- 10** Diablo 3
- 11** Torment
- 11** Wildman
- 12** Tomb Raider
- 12** The Witcher 3
- 14** rFactor 2

Magazin

- 84** Leserbrief
- 85** Fehler!
- 86** Verlosung
- 88** Report: Die zehn besten C64-Spiele
- 92** Report: Kein dritter Weg
- 96** Report: Die THQ-Story
- 100** Hall of Fame: MechWarrior

Previews

- 36** Termin-Update
- 38** The Walking Dead: Survival Instinct
- 42** Neverwinter

Rubriken

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



Hardware-Trends 2013

106 Wohin geht die Technik-Reise? Ein Ausblick auf das Jahr.



Die besten C64-Spiele

88 Der Brotkasten wird 30. Wir blicken auf die berühmtesten C64-Spiele zurück.



Dota 2



Die THQ-Story

96 Der einst viertgrößte Publisher der Welt ist pleite. Wir ergründen, wie es zu der finanziellen Katastrophe kommen konnte und was nun aus den Spielen werden könnte.

50 Valve tritt gegen League of Legends und Heroes of Newerth an. Mit Erfolg?

Freispiel

- 77** Ski Challenge 13
- 78** Darksiders 2: Dämonenfürst Belial
- 78** Medieval 2: Third Age
- 78** Mass Effect 3: Omega
- 79** Decision 2
- 79** SongPop
- 79** XCOM: Enemy Unknown: Slingshot
- 80** Kontrollbesuch: Aion

Hardware

- 104** Hardware News
- SCHWERPUNKT**
- 106** Hardware-Trends 2013
- 108** Grafikkarten
- 110** Prozessoren
- 112** Mobil
- 113** Das Netz, die Wolke und das Wohnzimmer
- SPECIAL**
- 116** Valves Steambox fürs Wohnzimmer
- SERVICE**
- 120** Einkaufsführer

Spiele in dieser Ausgabe

Aion.....	Test.....	80	Shootmania: Storm.....	Test.....	72
Allegiance.....	Preview.....	34	Ski Challenge 13.....	Freispiel.....	77
Battlestar Galactica Online.....	Preview.....	34	SongPop.....	Freispiel.....	79
Darksiders 2:			Star Citizen.....	Titelstory...	22
Dämonenfürst Belial.....	Freispiel.....	78	Star Conflict.....	Preview.....	34
Decision 2.....	Freispiel.....	79	Star Trek Online.....	Preview.....	34
Diablo 3.....	News.....	10	Strike Suit Zero.....	Test.....	58
Diaspora: Shattered Armistice ...	Preview.....	32	Sword of the Stars 2:		
DmC: Devil May Cry.....	Test.....	64	Enhanced Edition.....	Test.....	74
Dota 2.....	Test.....	50	The Babylon Project.....	Preview.....	33
Elite Dangerous.....	Preview.....	28	The Cave.....	Test.....	68
Freespace 2.....			The Walking Dead:		
Source Code Project.....	Preview.....	32	Survival Instinct.....	Preview.....	38
Mass Effect 3: Omega.....	Freispiel.....	78	The War Z.....	Test.....	54
MechWarrior.....	Klassiker..	100	The Witcher 3.....	News.....	12
Medieval 2: Third Age.....	Freispiel.....	78	Torment.....	News.....	11
Neverwinter.....	Preview.....	42	Vega Strike.....	Preview.....	35
Omerta.....	Test.....	70	Vegatrek.....	Preview.....	35
Oolite.....	Preview.....	35	Wildman.....	News.....	11
Privateer Gemini Gold.....	Preview.....	35	Wing Commander Saga.....	Preview.....	33
Retro City Rampage.....	Test.....	60	XCOM:		
rFactor 2.....	News.....	14	Enemy Unknown: Slingshot.....	Freispiel.....	79



"TOLLE STORY VOR MALERISCHER KULISSE."

Schön vaas

Tolle Story, viel zu entdecken und ein großartiger Bösewicht: Im Test zur PC-Version entpuppt sich Far Cry 3 als wahnsinnig guter Ego-Shooter. In mehrfacher Hinsicht.



Ob er uns schon mal gesagt habe, was Wahnsinn sei, will Far Cry 3-Bösewicht Vaas wissen. Er sitzt gemütlich auf einer Holzkiste vor dem gähnenden Abgrund eines Cenote, ein mit Süßwasser gefülltes Kalksteinloch, wie es die Mayas benutzten, um Kriegsgefangene zu ertränken. Wir liegen vor ihm, nicht ganz so gemütlich, die Hände gefesselt, die Knöchel an einen Zementblock gebunden.

»Wahnsinn ist«, erklärt Vaas mit leiser, hypnotischer Stimme, »wenn man dieselbe Scheiße wieder und wieder und wieder macht – und erwartet, dass sich was ändert.«

GameStar
Wertung

88

Während er spricht, führt ein verummter Pirat einen anderen Gefangenen an den Rand des Cenote. Der Mann fleht um sein Leben. In den Armen trägt er einen Stein. »Die Sache ist«, fährt Vaas fort, als sein Handlanger den schreienden Mann in die Tiefe stößt, »getötet habe ich dich schon mal. Und ich bin sicher nicht verrückt«. Dann fällt ihm noch etwas ein. »Hab ich dir eigentlich schon mal gesagt, was Wahnsinn ist?«, fragt er. Und tritt unseren Zementblock in den Abgrund ...

GameStar.de, November 2012



UND SO NUTZEN SIE UNSER ANGEBOT:

1. Gehen Sie auf www.mcgame.com/fc3
2. Legen Sie das Spiel in Ihren Warenkorb
3. Geben Sie den Code in das Feld „Rabattcode einlösen“ ein und sparen Sie 15,95€ beim Kauf des Downloads!
4. Alle 3 Spiele sofort nach Kauf verfügbar!

Ihren persönlichen Aktions-Code finden Sie auf der Innenseite des DVD-XL-Covers





FARCRY3

SPAREN SIE **15,95€**

UND BEKOMMEN SIE
FAR CRY & FAR CRY 2
GESCHENKT!

~~79,85€~~

NUR 44€



59,95€



9,95€



9,95€

Pressestimmen zu Far Cry 3:

„Wunderbar. Traumhaft. Tolle Kulisse.“ - 88% - *Gamestar*

„Umfangreich, aufregend und herrlich erwachsen.“ - 89% - *Spieletipps.de*

„Der beste Shooter der letzten Jahre!“ - 92% - *GIGA*

„Langeweile? Fehlangeige!“ - *STERN*

„So muss ein Open-World-Shooter im Jahr 2012 sein!“ - 88% - *M!Games*

„Far Cry 3 überrascht mit bildhübscher Spielwelt und grandioser Story, um zum Shooter-Highlight 2012 zu avancieren.“ - 89% - *Onlinewelten.de*

Der Download von Gratis Produkten ist gekoppelt an den Erwerb des beworbenen Hauptproduktes.

Rabattangebot gilt auch für Far Cry 3: Digital Deluxe Version - Die Aktion endet am 28.2.2013

Spiele & Szene

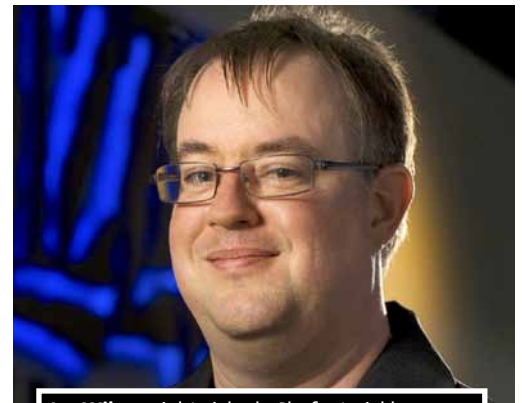
News

Diablo 3 Doch kein Arena-PvP

Entwickler: Blizzard Publisher: Activision-Blizzard Termin: 15.5.2012 Quicklink: 7027

Wir sagen ja nur ungern: »Haben wir doch gleich gesagt«, aber: Haben wir doch gleich gesagt! Als der Kollege Michael Graf vor über zwei Jahren auf der Blizzcon den geplanten PvP-Modus von **Diablo 3** angespielt hatte, lautete sein ernüchterndes Fazit: »Wenn Blizzard die PvP-Gefechte wirklich ernst nimmt, sollten die Designer wenigstens über andere Modi mit abwechslungsreichen Zielen nachdenken – »Capture the Flag« oder eine »Bombing Run«-Variante wären schon mal ein guter Anfang. Sonst geht dem PvP-Modus von **Diablo 3** wohl ziemlich schnell die Luft aus.« Das hat inzwischen auch Blizzard bemerkt – und den Spieler-gegen-Spieler-Modus gestrichen. Zumindest in der ursprünglich angekündigten Form.

Dabei sollten in **Diablo 3** ursprünglich schon zum Release mehrere ausgeklügelte PvP-Arenen für Teams bereitstehen. Gute Kämpfer wollte Blizzard mit speziellen Titeln oder Achievements belohnen. Weil das System bis zum Verkaufsstart nicht fertig wurde, gelobten die Entwickler, den Modus später nachzureichen. Im November – **Diablo 3** lag inzwischen seit sieben Monaten in den Regalen – kündigte der Chefdesigner Jay Wilson dann via Twitter eine Enthüllung zum Thema PvP an.



Jay Wilson zieht sich als Chefentwickler von **Diablo 3** zurück, bleibt aber bei Blizzard.



In **Diablo 3** wird's erst mal keine Team-Arenen geben, sondern stattdessen sinnbefreite Duelle.

Kommt's endlich? Die Fangemeinde rieb sich die Hände. Woraufhin Wilson Anfang Dezember wieder zurückzog: Es seien »Komplikationen« aufgetreten. Ende Dezember erfuhr die Community dann schließlich im Entwickler-Blog, dass das Arena-PvP gestrichen sei. Blizzard habe die Team-Arenen in den letzten Wochen und Monaten intensiv getestet, stand da, man sei aber zu dem Ergebnis gekommen, dass sie den Qualitätsstandards des Studios nicht genügen und dass das schlichte Bekämpfen anderer Mannschaften ohne größeres Ziel keine Langzeitmotivation biete. Kurz gesagt: Die Arena-Kämpfe sind laut der Entwickler einfach öde. Deswegen hat sich Blizzard nun einen Ersatz ausgedacht. Mit dem nächsten Patch 1.0.7 werden wir in **Diablo 3** Duelle austragen können. Bis zu vier Spieler hauen sich gegenseitig die Köpfe ein, ohne Belohnungen, ohne gescheitertes Matchmaking, ohne Ziel. Das ist natürlich in Sachen Langzeitmotivation und Spaßfaktor kaum noch zu toppen, wie wir finden. Oh, das war Ironie. Passend dazu erreichte uns kurz vor Redaktionsschluss noch folgende Meldung: Jay Wilson zieht sich als Chef-Designer von **Diablo 3** zurück. **PET**

News-Ticker

+++ **Age of Empires Online:** Weil sich das Spiel nicht mehr rentiert, werden keine neuen Völker oder andere Zusatzinhalte entwickelt. Die Spielservers und der Support sollen aber weiterlaufen. +++ **Bohemia Interactive:** Die beiden in Griechenland inhaftierten ARMA-Entwickler Martin Pezlar und Ivan Buchta sind nach vier Monaten gegen Kautions wieder auf freiem Fuß. Der Prozess wegen angeblicher Militärschspionage steht ihnen noch bevor. +++ **Bioshock Infinite:** Für maximale Grafikqualität wird das Spiel auf drei DVDs ausgeliefert und optionale DirectX11-Features wie diffuse Tiefenunschärfe und verbesserte Kantenglättung unterstützen. Als Kopierschutz kommt Steam zum Einsatz. +++ **DayZ:** Die Standalone-Version wurde auf unbestimmte Zeit verschoben, damit die Engine tiefergreifend überarbeitet werden kann. So wird es zum Beispiel ein verbessertes Inventar geben, das bequemer zu bedienen ist. Außerdem soll es möglich sein, die Gegenstände anderer Spieler im Kampf zu zerstören und sich an verseuchten Items zu infizieren. +++ **LEGO Marvel Super Heroes:** Der nächste Teil der Lego-Serie soll im Herbst 2013 erscheinen und das bekannte Spielprinzip mit dem Marvel-Universum verbinden. In der Kampagne bereisen wir neben New York auch fremde Planeten und schalten über 100 Figuren frei, darunter Superhelden wie Captain America und Iron Man. +++ **The Walking Dead:** Telltale hat mit den Arbeiten an der zweiten Staffel begonnen.



Das erste Konzeptbild von **Torment** sieht ziemlich bizarr aus – toll!

Torment

Entwickler: inXile Publisher: – Termin: – Quicklink: 8196

Es gilt als eines der ganz großen Rollenspiele der letzten Dekade: **Planescape: Torment** aus dem Jahr 2000. Es gilt aber auch als zäher Brocken und ausgesprochen schräg. Einen Nachfolger hat's unter anderem aus diesen beiden Gründen nie gegeben. Nun will Brian Fargo's Studio inXile (das schon am per Crowdfunding finanzierten **Wasteland 2** arbeitet) Abhilfe schaffen. **Torment** soll das Projekt heißen, dabei aber nicht auf das Regelwerk und die Welt des Originals zurückgreifen, die Rechte gehören

nämlich Wizard of the Coast. Um die zu kaufen, müsste Kickstarter ganz schön viel Geld ausspucken. Das neue Projekt wird deswegen auf der Welt und dem (angepassten) Regelwerk von **Numenera** basieren. Monte Cook, der das schräge, ebenfalls über Kickstarter finanzierte **Numenera** erdacht hat und schon an **Planescape: Torment** beteiligt war, soll auch an inXile's neuem Projekt mitwirken. Fargo beschreibt **Torment** als einen Titel, der weniger auf große Konflikte als vielmehr auf persönliche Schicksale setzen soll, also nahe an den handelnden Figuren bleibt. In einer bizarren Welt, in der sowohl Magie als auch Sci-Fi-Elemente möglich sind. Bizarr, okay. Immerhin das dürfte dann inXile's neues Spiel mit **Planescape: Torment** zu tun haben. Ansonsten dient der Klassiker wohl lediglich als namhaftes Zugpferd für die angedachte Kickstarter-Kampagne. Wenn aber am Ende ein tolles Spiel dabei herauskommt, ist das in unseren Augen eine legitime Strategie. **PET**

Wildman

Entwickler: Gaspowered Games Publisher: – Termin: – Quicklink: 8197

Auch Chris Taylor und seine Gas Powered Games (**Dungeon Siege**) haben nun den Weg auf Kickstarter gefunden. Dort wollen sie **Wildman** finanzieren, eine Mischung aus Echtzeit-Strategie und Action-Rollenspiel. Zum einen sollen wir einen Urzeitmenschen-Stamm hochpäpeln, zum anderen ziehen wir mit dem Champion der Sippe durch Landschaften und Dungeons, um Monster zu verdreschen und Gegenstände einzusacken. Gas Powered Games verspricht zerstörbare Umgebungen und Physik-Effekte für **Wildman**. Kurz nach dem Beginn der Kickstarter-Action hat das Studio allerdings fast alle Mitarbeiter entlassen. Sie sollen wieder eingestellt werden, wenn die geforderten 1,1 Millionen Crowdfunding-Dollar zusammenkommen. **PET**



Schwule Jedi

Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamstar.de



Die Homo-Ehe in The Old Republic? Das mögen manche Amerikaner (und wahrscheinlich auch einige meiner Landsleute) gar nicht. Das sei doch ein Familienspiel, sagen sie. Und meinen: Mit diesen Schwulen will ich nix am Hut haben – am Ende stecken die noch meine Kinder an! Mir gefällt das. Also nicht die homophoben Hasstiraden, die finde ich widerlich. Nein, mir gefällt die Tatsache, dass sich diese bigotten Tugendwächter über ein Spiel echauffieren. Denn das ist mithin die Aufgabe von Kunst: zu demaskieren. Man kann Intoleranz, Dummheit und Fanatismus vielleicht nicht ausrotten; aber man kann ihnen den Spiegel vorhalten, die hässliche Fratze offenlegen. Wenn sich die Sittenpolizei nicht mehr über das ärgert, was Spiele angeblich tun, nämlich arme Teenager in amoklaufende Killer verwandeln, sondern über das ereifert, was Spiele tatsächlich machen, nämlich Menschen zur Abwechslung mal gleich behandeln, dann hat das Medium verdammt viel erreicht. Dann nämlich ist es tatsächlich in der Mitte der Gesellschaft angekommen. Und das ist auch gut so.

Zahl des Monats

83.000.000

Dollar wurden im Jahr 2012 auf Kickstarter in Spiele-Projekte investiert. Dafür könnte man THQ kaufen.

Homo-Ehe in SWTOR

Entwickler: Bioware Publisher: Electronic Arts Termin: 20.12.2011 Quicklink: 7193

Bioware kommt nicht zur Ruhe. Grund der aktuellen Aufregung ist der für die kostenpflichtige Erweiterung **Der Aufstieg des Huttenkartells** geplante Planet Makeb. Dort will Bioware gleichgeschlechtliche NPC-Partner in **Star Wars: The Old Republic** einbauen. Und nur dort. Laut Bioware ist diese Art der Implementierung allerdings nur eine Notlösung, weil man es versäumt habe, die entsprechenden Dialogzeilen schon während der ursprünglichen Ent-

wicklung des Online-Rollenspiels aufzunehmen und einzubauen. Man wolle sich des Themas zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal annehmen. Nur nützt diese Ankündigung nichts: Von der einen Seite werfen Spieler dem Entwickler nun eine Ghettoisierung von Homosexuellen vor. Von der anderen Seite schießen die, die solche Inhalte erst gar nicht im Spiel sehen wollen. Dabei sind gleichgeschlechtliche Beziehungen insbesondere in Bioware-Spielen keine große Neuigkeit. Schon in **Dragon Age: Origins** und **Mass Effect** finden sich Optionen dafür. **PET**



Auf dem Planeten **Makeb** sollen NPC-Partner für homosexuelle Beziehungen ihr Zuhause haben.

Verkaufs-Charts Dezember



Platz	Vormonat	Spiel
1	(4)	Far Cry 3
2	(1)	Call of Duty: Black Ops 2
3	(2)	Assassin's Creed 3
4	(6)	Guild Wars 2
5	NEU	Die Sims 3: Vier Jahreszeiten
6	(4)	Fußball Manager 13
7	(10)	Diablo 3
8	(15)	Battlefield 3 (Premium Edition)
9	NEU	Anno 2070 Bonus Edition
10	(8)	Hitman: Absolution
11	(12)	Fifa 13
12	(9)	Need for Speed: Most Wanted
13	(17)	Dishonored
14	NEU	Die Sims 3 (Holiday Edition)
15	(20)	Die Sims 3
16	(7)	Landwirtschafts Simulator 2013
17	(3)	Die Sims 3: Vier Jahreszeiten
18	(18)	The Elder Scrolls 5: Skyrim
19	NEU	Battlefield 3 (Premium)
20	NEU	Die Sims 3: Einfach tierisch

Quelle: 5. Januar 2013, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

Im Multiplayer-Modus von Tomb Raider kloppen sich Überlebende und Plünderer.



Tomb Raider

Entwickler: Crystal Dynamics Publisher: Square Enix Termin: 5.3.2013 Quicklink: 7229

Neben der Einzelspieler-Kampagne wird **Tomb Raider** auch einen Mehrspieler-Modus enthalten. Der Multiplayer-Part des Serien-Neustarts entsteht (anders als das Hauptspiel) bei Eidos in Montreal. Maximal acht Spieler treten darin als Überlebende und Plünderer gegeneinander an. Von den insgesamt vier Spielmodi sind zwei bereits bekannt: Team Deathmatch und Survivor. Der Survivor-Modus lässt sich mit Capture the Flag vergleichen – allerdings ist die Flagge ein Medizinkoffer. Die Überlebenden schnappen diese Medizin und platzieren sie an einem vorgegebenen Ort. Abwechslung ins Spiel sollen so genannte »Umgebungsereignisse« bringen. So können wir beispielsweise einen Sandsturm herbeirufen, der den Gegnern die Sicht nimmt. Alternativ nutzen wir Fallen wie Nagelbretter, explosive Fässer oder herunterfallende Felsbrocken zu unserem Vorteil. Details zum ebenfalls geplanten Multiplayer-DLC sind noch nicht bekannt. **JG**

The Witcher 3 Heimlich angekündigt?

Vor kurzem veröffentlichte CD Projekt (**The Witcher**) einen neuen Trailer für sein Rollenspiel **Cyberpunk 2077**. Der sorgte nicht nur wegen der schicken Render-Grafik für staunende Gesichter, sondern auch wegen einer versteckten Botschaft, die auf das nächste Spiel von CD Projekt schließen lässt. Bei Minute 2:14 erscheint nämlich für den Bruchteil einer Sekunde eine Mitteilung, in der es heißt: »Wir werden in Kürze unser anderes Projekt vorstellen, das in der Entwicklung schon viel weiter ist. Und ja, es hat auch eine völlig offene Spielwelt mit einer intensiven Story. Ihr könnt wahrscheinlich erraten, über welches Spiel wir sprechen«. Der Schluss liegt nahe, dass es sich dabei um **The Witcher 3** handelt. Genau wissen werden wir das am 5. Februar – dann soll das mysteriöse Projekt vorgestellt werden. **MW**



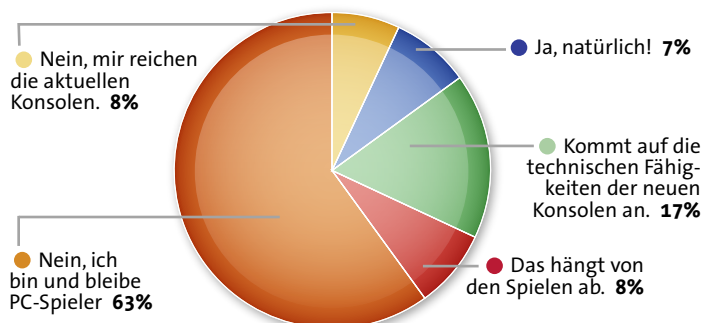
Die versteckte Nachricht im Trailer ist nur sehr kurz zu sehen und schlecht zu lesen.



Quelle: GameStar.de, Mtmachen: GameStar.de/Quicklink/4483

Umfrage

»Würden Sie sich eine Konsole der neuen Generation zulegen?«



Ergebnis: Klares Votum: GameStar-Leser sind PC-Spieler – und wollen das auch bleiben. Mehr als die Hälfte der Teilnehmer schließen den Kauf einer neuen Konsole kategorisch aus. Immerhin 17 Prozent machen ihn von den technischen Fähigkeiten der nächsten Konsolengeneration abhängig. Wenn schon Konsole, dann bitte mit moderner Grafik also. Keine Rolle spielt hingegen das Lineup: Lediglich acht Prozent der Teilnehmer würden sich durch entsprechende Spiele zum Kauf einer Playstation 4 oder Xbox 720 überreden lassen. In den vergangenen Wochen häuften sich übrigens die Gerüchte, dass Sony und Microsoft ihre neuen Konsolen schon vor der E3 im Juni vorstellen wollen.

Zitat des Monats

»Große Publisher werden wegen Crowdfunding deutlich an Relevanz verlieren.«



Valve-Gründer Gabe Newell sieht in Kickstarter und Co. den »Übergang in eine neue Welt«. Große Publisher wie EA, Ubisoft oder Activision Blizzard könnten Gefahr laufen, den Anschluss zu verlieren.

Dead Island: Riptide Protest gegen Ekel-Statue

Entwickler: Techland Publisher: Deep Silver Termin: 26.4.2013 Quicklink: 8066

Deep Silver hat die so genannte »Zombie Bait Edition« für **Dead Island: Riptide** angekündigt. Darin soll sich neben dem eigentlichen Spiel im Steelbook auch ein Waffen-DLC, ein Art-work sowie eine etwa 31 Zentimeter hohe Statue eines blutigen, weiblichen Torsos befinden. Dieser blutige Torso wiederum sorgte prompt für eine Protestwelle. Inzwischen hat sich Deep Silver offiziell entschuldigt: »Wir wollen sicherstellen, dass so etwas nie wieder passiert«, heißt es in einer Mitteilung des Publishers. Ob die rund 120 Euro teure Sammleredition damit zurückgezogen wird, oder ob alles nur ein PR-Gag war, war zum Zeitpunkt der Drucklegung allerdings noch unklar. **MW**



Atari Pleite in den USA

Die US-amerikanische Atari-Niederlassung hat Insolvenz angemeldet. Nach Informationen der Los Angeles Times will sich Atari Inc. durch diesen Schritt vom überschuldeten französischen Mutterkonzern Atari S.A. (ehemals Infogrames) lösen. Sollte im Rahmen des Insolvenzverfahrens ein privater Investor gefunden werden, wird sich Atari Inc. in Zukunft auf die Entwicklung von Mobile Games konzentrieren. Damit geht nach THQ (siehe Report auf Seite 96) ein weiterer ehemaliger Branchenriesen in die Pleite. Erst im vergangenen Jahr hatte Atari sein 40jähriges Jubiläum gefeiert. Der Insolvenzantrag dürfte auch die Zentrale in Paris vor neue Probleme stellen - schließlich erwirtschaftete die US-Tochter einen erheblichen Teil des ohnehin nicht üppigen Gesamtumsatzes. Interessantes Detail am Rande: Die Rechte an der **Baldur's Gate**-Reihe liegen bei Atari S.A. Ob da wohl jemand zuschlägt? **JG**



Bestell-Hotline: 0851-21553690 • www.hardware4u.net

Samtliche PCs werden mit qualitativ hochwertigen Dämmmaten (außer Light-Serie), Betriebssystemen sowie neuesten Treibern und Updates ausgeliefert. Alle Systeme sind frei konfigurierbar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Copyright © hardware4u.net - Thomas Eidinger

TEST SIEGER

GameStar 02/2012

»Mehr Leistung geht fast nicht! Der Gamers Dream Rev. 4.1 Air X ist dank zweier Grafikkarten der schnellste PC im Test. Auch wegen des leisen Betriebs verdienter Testsieger.«

GameStar
02/2012

0,4 Sone Idle
0,6 Sone Last

Intel Core i5
NVIDIA GeForce GTX

Gamers Dream Revision 4.1 Air X

- Intel Core i5 3450 @ 3700 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- MSI Z77A-G45
- 2x AMD HD7850 2048MB @ Ultra - silent
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-6B
- 580W be quiet! Straight Power E9 CM silent
- Microsoft Windows 8 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.449,-
oder ab 47,20 €/mtl.¹⁾

PC Go 5/12
sehr gut

0,3 Sone Idle
0,5 Sone Last

Intel Core i5
NVIDIA GeForce GTX

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
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600 Ram
- MSI Z77MA-G45
- NVIDIA GTX 660 @ Ultra - silent Kühler
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-A04B
- 400W be quiet! Straight Power E9 silent
- Microsoft Windows 8 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1049,-
oder ab 33,90 €/mtl.¹⁾

hardware4u
www.hardware4u.net

HOCHWERTIGE INTERNE WASSERKÜHLUNG

PCWELT TEST
Tempo-Tipp
12/09

PCWELT TEST
Top 10 Platz 1
12/09

0,4 Sone Idle
0,6 Sone Last

Intel Core i7
NVIDIA GeForce GTX

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 GEFORCE GTX 690 @ Ultra im SLI
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Aquacomputer Aquaero 5 XT
- Lian Li PC-A71FB
- 1250W Seasonic X-1250
- Microsoft Windows 8 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 4.999,-
oder ab 161,30 €/mtl.¹⁾

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 %.

rFactor 2

Entwickler: Image Space Publisher: – Termin: 2013 Quicklink: 8215

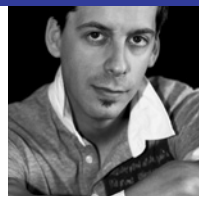
Wir treten aufs Gaspedal, die Mischung aus Nervosität und Faszination erinnert uns an unsere erste Fahrstunde. Nur dass wir dieses Mal nicht am Steuer eines handzahmen Golfs sitzen, sondern mit einem historischen Brabham Formel-1-Flitzer durch die engen Kurven von Monaco schleudern. Fasziniert beobachten wir, wie unsere Vorderrad-Aufhängung mit jeder noch so kleinen Bodenwelle mitgeht ... übersehen prompt eine große und machen kurzerhand den Abflug. Nein, **rFactor 2** macht es uns wahrlich nicht leicht. Aber das will es auch gar nicht. Es ist ein Fahrsimulator von Motorsportenthusiasten für Motorsportenthusiasten – mit allen Vor- und Nachteilen, die das so mit sich bringt. Ein Vorteil ist zum Beispiel, dass **rFactor 2** wie sein Vorgänger konsequent auf Mods ausgerichtet ist. Bereits in der Beta-Version ist die fahrerische Bandbreite entsprechend enorm: Es gibt einen Clio Cup, die Formel Renault, eine GT Serie oder auch die erwähnten Formel 1 Oldtimer. Die lizenzierten Autos sollen mit Hilfe von Herstellerdaten und



in Zusammenarbeit mit Rennfahrern so originalgetreu wie möglich simuliert werden. Und tatsächlich fühlt sich **rFactor 2** mit einem guten Lenkrad fast schon gespenstisch real an. Der große Nachteil: Wer irgendwelche spielerischen Elemente sucht, der kann lange suchen. Es gibt keine Meisterschaften, geschweige denn einen Karriere-Modus. Einstiegs-hilfen wie Tutorials oder Fahrschulen interessieren die Entwickler ebenso wenig. Und so wird sich die fahrerische Faszination wohl nur denjenigen erschließen, die bereit sind, sich stundenlang in eine knüppelharte Simulation einzuarbeiten. **HK**

Dreister Etikettenschwindel

Hendrik Weins
Redakteur Hardware
hendrik@gamestar.de



Grafikkarten umzubenennen gehört zwar nicht zum guten Ton, trotzdem verkaufen AMD und Nvidia jedes Jahr wieder alte Grafikchips unter neuen Namen. Bislang betraf dieses Recycling meist nur Einstiegermodelle oder Notebook-Chips. Was AMD auf der CES angekündigt hat (siehe Trend-Schwerpunkt im Hardware-Teil), ist an Dreistigkeit allerdings nicht mehr zu überbieten und verschlägt mir die Sprache. Alle Karten der vermeintlich neuen 8000er-Generation (Radeon HD 8570, HD 8670, HD 8740, HD 8760, HD 8870, HD 8950 und HD 8970) entsprechen bis auf minimale Taktunterschiede den seit rund einem Jahr erhältlichen HD-7000-Modellen!

Selbst die Top-Modelle Radeon HD 8970 GHz Edition und HD 8950 sind identisch zu ihren HD-7000-Vorgängern mit Turbo-Modus! Zwar soll die HD-8000-Serie nur in OEM-Rechnern stecken, also in den Kisten, die beim Elektronikmarkt um die Ecke stehen – aber gerade hier wird die Unwissenheit vieler Kunden eiskalt ausgenutzt, AMD gaukelt unbedarften PC-Käufern vor, neueste Technik zu liefern! Was soll so ein Mist? Ich hoffe, die PCs liegen wie Blei in den Regalen. Denn es gibt nur ein Mittel, um Firmen zu erziehen: Mit dem (beziehungsweise in diesem Fall ohne das) Geld der Kunden!

Obama will Gewalt-Studie

Als Reaktion auf den Amoklauf an einer Grundschule im US-Bundesstaat Connecticut will US-Präsident Barack Obama eine Studie über den möglichen Zusammenhang zwischen Gewalttaten und Computer- sowie Videospielen in Auftrag geben. Das Forschungsprojekt soll rund 10 Millionen US-Dollar kosten und muss vom Kongress bewilligt werden. Darüber hinaus sind allerdings keine schärferen Gesetze oder gar ein Verbot geplant. Die Washington Times beurteilt die Initiative folgendermaßen: »Das Weiße Haus sagt, dass Waffenkontrollgesetze eine Aufgabe der Regierung sind. Die Kontrolle über das, was Kinder in Spielen und Filmen sehen, sollte hingegen den Eltern überlassen bleiben«. Insgesamt will Obama mehr als 20 Gesetzesinitiativen und Dekrete einbringen, mit denen die »Gewaltepидemie« untersucht und eingedämmt werden soll. **JG**



US-Präsident **Barack Obama** will nach dem Amoklauf an einer Grundschule in Connecticut eine Studie über Gewalt in Computerspielen in Auftrag geben.

Leser-Charts Dezember

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Battlefield 3
2	(2)	The Elder Scrolls: Skyrim
3	(4)	Far Cry 3
4	(6)	Diablo 3
5	(3)	Assassin's Creed 3
6	(5)	Guild Wars 2
7	(17)	World of Tanks
8	(8)	XCOM: Enemy Unknown
9	(7)	Hitman: Absolution
10	WIEDER DA	WoW: Mists of Pandaria
11	(11)	Mass Effect 3
12	(10)	Fifa 13
13	(20)	Star Craft 2: Wings of Liberty
14	WIEDER DA	Fallout 3
15	(19)	Dragon Age: Origins
16	(12)	Borderlands 2
17	(16)	League of Legends
18	WIEDER DA	Darksiders 2
19	(9)	Call of Duty: Black Ops 2
20	WIEDER DA	Star Wars: The Old Republic

© whitehouse.gov

Quelle: GameStar-Mitmacharten 02/2013. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483

2 9 . J A N U A R

CALL^{OF} DUTY BLACK OPS II

REVOLUTION

ZUERST AUF XBOX 360

[HYDRO]

[DOWNHILL]

[DIE RISE]

[GRIND]

[MIRAGE]



EXKLUSIV PEACEKEEPER SMG



XBOX
LIVE

treyarch

ACTIVISION

© 2012 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, CALL OF DUTY BLACK OPS und die stilisierte römische Ziffer II sind Markenzeichen von Activision Publishing, Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.
KEINE INGAME-SCREENSHOTS CALL OF DUTY®: BLACK OPS II SPIEL BENÖTIGT

XBOX 360

Jump in.

GAMESTARS

Unsere Leser haben die besten Spiele des Jahres 2012 gewählt, wir küren die Gewinner. Von Michael Graf

Far Cry 3

Ubisoft Montreal / Ubisoft

In Video-Specials auf GameStar.de und auf unserem Youtube-Kanal GameStarDE haben wir die **Nominierten** vorgestellt.

In Hamburg-Altona klappert die erste deutsche Babyklappe, in Berlin beschließt die rot-grüne Bundesregierung den Atomausstieg, in Oregon wird der allererste Geocache vergraben, und in Washington erklärt der Oberste Gerichtshof George W. Bush zum Präsidenten der Vereinigten Staaten – alles Firlefanz. Für uns birgt das Jahr 2000 nämlich nur ein wahrhaft epochales Ereignis: Wir verleihen erstmals den GameStar-Leserpreis. Statt einer abgekapselten Jury entscheiden die Spieler

über den besten Titel des Jahres 1999, fast 60 Prozent der Wahlteilnehmer entscheiden sich für **Age of Empires 2**.

Das ist nun 13 Jahre her. Babyklappen gibt's heute in jedem Kuhkaff, der Atomausstieg ist zum zweiten Mal beschlossen, man kann keine Schaufel mehr in den Boden rammen, ohne auf einen Geocache zu stoßen, und George W. Bush gilt als schlimmster US-Präsident aller Zeiten. Die Welt hat sich gewandelt. Doch wir bleiben uns treu und haben abermals über 177.000 abgegebene Stimmen ausgewertet, um die besten Spiele des vergangenen Jahres zu küren. Die Abstimmung lief dabei plattformübergreifend, die Leser von GameStar und GamePro wählten gemeinsam. Deshalb tauchen auf den Genre-Siegertreppchen auch Konsolentitel auf, etwa die Xbox-Version von **The Witcher 2**.

Am lautesten knallen die Sektkorken dieses Jahr im französischen Montreuil, denn Ubi-

soft nimmt zum ersten Mal überhaupt den Preis für das PC-Spiel des Jahres entgegen: den Insel-Shooter **Far Cry 3**. Auch die Trophäe für das beste Konsolenspiel geht ins Land der Weine und Baguettes, und zwar für **Assassin's Creed 3** – toutes nos félicitations! Verschämt wieder in den Kühlschrank zurückstellen darf man die Sektf Flaschen hingegen in Irvine, denn die Leserwahl 2012 kennt auch einen großen Verlierer: Blizzard. Letztes Jahr hätten wir noch unsere erstgeborenen Nachkommen auf die Favoritenrolle von **Diablo 3** verwettet, doch nun muss sich die Teufelshatz mit der Rollenspiel-Bronzemedaille und einem schandhaften siebten Platz in der Gesamtwertung begnügen. Die Auktionshaus-Kontroverse, der Online-Zwang samt missglücktem Serverstart (»Error 37«) und die »Inferno«-Balanceprobleme – all das hat **Diablo 3** und dem Blizzard-Image geschadet, zehn Millionen verkaufte Exemplare hin oder her. Und damit nicht genug, **Mists of Pandaria** schafft es in der Online-

Bestes Actionspiel



Assassin's Creed 3
(Ubisoft Montreal / Ubisoft)

- 2. Platz: Dishonored**
(Arcane Studios / Bethesda)
- 3. Platz: Darksiders 2**
(Vigil Games / THQ)

2012 traten Actionspiele und Shooter erstmals getrennt an, die Definition von »Actionspiel« lautet »ein Spiel, in dem man auch etwas anderes macht als schießen«. Mit mehr als doppelt so vielen Stimmen setzt sich **Assassin's Creed 3** hier klar gegen **Dishonored** durch, Ubisofts Meuchelserie erklettert damit erstmals einen Genre-Thron. Die Erfolge von **Dishonored** und **Darksiders 2** zeigen derweil, dass die Spieler auch ein Herz für originelle Szenarien fernab von Terrorkampf und Weltgeschichte haben – klasse! 2013 greift unter anderem die neugeborene Lara nach der Action-Krone. Oder verteidigt Ubisoft den Titel mit **Watch Dogs**?

Bester Shooter



Far Cry 3
(Ubisoft Montreal / Ubisoft)

- 2. Platz: Borderlands 2**
(Gearbox / 2k Games)
- 3. Platz: Max Payne 3**
(Rockstar Vancouver / Rockstar)

Nachdem Dice mit **Battlefield: Bad Company 2** (2011) und **Battlefield 3** (2012) zweimal nacheinander die Shooter-Goldmedaille feiern durfte, jubelt nun Ubisoft. **Far Cry 3** erringt doppelt so viele Stimmen wie **Borderlands 2** und **Max Payne 3** zusammen. **Far Cry 3** hatte sich 2008 noch mit dem dritten Platz begnügen müssen. Ein Achtungserfolg gelingt **Borderlands 2**, das mit **Max Payne 3** einen Ex-Publikumsliebhaber übertrumpft: **Max Payne 2** hatten unsere Leser 2004 noch zum Action-Spitzenreiter gekürt. 2013 schießen unter anderem **Crysis 3** und **Bioshock Infinite** um den Titel – falls ihn sich Dice nicht mit **Battlefield 4** zurückholt.

Bestes Rollenspiel



Mass Effect 3
(Bioware / Electronic Arts)

- 2. Platz: The Witcher 2 (Xbox 360)**
(CD Projekt / Namco Bandai)
- 3. Platz: Diablo 3**
(Blizzard / Activision Blizzard)

Trotz der Fan-Kontroverse um das Ende erobert **Mass Effect 3** souverän die Rollenspiel-Krone. Nach dem Ausrutscher **Dragon Age 2**, das 2011 nur Dritter wurde, kehrt Bioware also auf seinen Spitzenplatz zurück, bereits 2010 (**Mass Effect 2**) und 2009 (**Dragon Age**) hatten die Kanadier das beste Rollenspiel und sogar das PC-Spiel des Jahres gestellt. Letzteres bleibt ihnen diesmal verwehrt, vielleicht reit **Dragon Age 3** wieder mehr. Die Xbox-Fassung von **The Witcher 2** »erbt« den zweiten Platz der PC-Version aus dem Vorjahr. **Diablo 3** muss sich als mithin meistersehtes Spiele der letzten Dekade mit Bronze begnügen – schwach.

Bestes Renn- und Sportspiel



Fifa 13
(EA Canada / EA Sports)

- 2. Platz: Forza Horizon**
(PlayGround / Microsoft)
- 3. Platz: Need for Speed: Most Wanted** (Criterion / EA)

Nachdem **Need for Speed: The Run** letztes Jahr fernab der Zielgeraden absoff, rast das zwar nicht originalgetreue, im Multiplayer-Modus aber durchaus spaßige **Most Wanted**-Remake auf den dritten Platz – knapp hinter dem Xbox-exklusiven **Forza Horizon**. Die Tabellenführung verteidigt bereits zum dritten Mal in Folge die Serienfabrik Electronic Arts, nach **Need for Speed: Shift** (2009), **Hot Pursuit 2** (2010) sowie **Fifa 12** (2011) reit nun **Fifa 13** die Meisterschale an sich. Kann EA da schon den Champagner für 2013 kaltstellen? Oder triumphiert gar Codemasters, das mit **Dirt 4** und **Race Driver: Grid 2** auf die Rennspiel-Bühne zurückkehrt?



Die Gesamtsieger der Vorjahre von links nach rechts: **Dragon Age: Origins** (2009), **Mass Effect 2** (2010) sowie **The Elder Scrolls 5: Skyrim** (2011)

Kategorie nicht einmal aufs Siebertreppchen, obwohl die **World of Warcraft**-Erweiterungen den Jahressieg bislang abonniert hatten. Kurzum: 2012 war kein glorreiches Jahr für Blizzard, doch mit **Starcraft 2: Heart of the Swarm** haben die Entwickler ja bald Gelegenheit, diese Scharte auszuwetzen.

Derweil verteidigt Nvidia den Titel als beliebtester Hardware-Hersteller, und zwar mit deutlichem Vorsprung vor dem Vorjahressieger AMD. Erstmals durften unsere Leser zudem über den besten Let's-Play-Kanal abstimmen, hier setzten sich unser Ex-Praktikant Peter Smits und seine Mitstreiter mit »PietSmittie« gegen andere namhafte Konkurrenten wie Gronkh und Sarazar durch – wir gratulieren! Videos der nominierten Spiele und der Gewinner gibt's auf GameStar.de und unserem Youtube-Kanal GameStarDE, außerdem laden wir Sie herzlich ein, die Sieger via Facebook, Twitter, Rauchzeichen oder natürlich in unseren Foren und den Leserbriefen zu diskutieren. Schließlich zählt hier Ihre Meinung! **GR**

PC-Spiel des Jahres: Far Cry 3

Dass wir das noch erleben dürfen: Nach vier Rollenspielen in Folge erringt mit **Far Cry 3** mal wieder ein Shooter den Gesamtsieg, das hat es seit 2007, seit **Crysis** nicht mehr gegeben. Danach hatten Bioware (**Dragon Age**, **Mass Effect 2**) und Bethesda (**Fallout 3**, **Skyrim**) den Pokal hin- und hergereicht. Doch nun triumphiert Ubisoft – zum ersten Mal überhaupt. Vielleicht, weil auch ein Hauch von Rollenspiel durch **Far Cry 3** weht, Tigertaschennähen sei Dank. Zudem folgen mit **Guild Wars 2** und **Mass Effect 3** ja zwei Helden-Epen, das Genre bleibt beliebt. Zumindest teilweise, denn der Wahlverlierer des Jahres heißt **Diablo 3**: Weit abgeschlagen krebst der vermeintliche Favorit auf dem siebten Rang der Gesamtwertung herum. Für 2013 wagen wir angesichts dessen lieber gar keine Favoritenprognose mehr. Außer vielleicht für **Battlefield 4** – falls Dice nicht noch auf die Idee kommt, ein Auktionshaus einzubauen.



1. Platz: **Far Cry 3** (Ubisoft Montreal / Ubisoft)
2. Platz: **Guild Wars 2** (ArenaNet / NCsoft)
3. Platz: **Mass Effect 3** (Bioware / Electronic Arts)

Bestes Adventure



The Walking Dead
(Telltale)

2. Platz: **Chaos auf Deponia**
(Daedalic)
3. Platz: **Minecraft: Xbox 360**
(Mojang)

Telltale erringt mit seinem Zombie-Abenteuer **The Walking Dead** erstmals die Adventure-Krone – mit deutlichem Vorsprung auf den Vorjahressieger Daedalic. Der liefert mit **Chaos auf Deponia** zwar das schönere und spielerisch ausgefeiltere Adventure ab, das aber nicht an die Gefühls- und Erzählwucht von **The Walking Dead** heranreicht. Allerdings hat Telltale sein Spiel auch auf mehr Plattformen veröffentlicht, sodass es mehr Umfrage-Teilnehmer ansprach. In die nächste Runde geht das Duell der Adventure-Rivalen 2013, wenn der dritte und letzte **Deponia**-Teil sowie die zweite Zombie-Staffel erscheinen.

Bestes Strategiespiel



XCOM: Enemy Unknown
(Firaxis / 2k Games)

2. Platz: **Anno 2070: Die Tiefsee**
(Related Designs / Ubisoft)
3. Platz: **Sins of a Solar Empire: Rebellion** (Ironclad / Stardock)

Die Rundenstrategie lebt nicht nur, sie gewinnt sogar: Dank des grandiosen **Ufo**-Remakes **XCOM: Enemy Unknown** geht der Strategie-Jahressieg an Firaxis, das sich 2010 noch mit der Bronzemedaille für **Civilization 5** hatte zufriedengeben müssen. Auf den Folgerängen zeigt sich, wie schwach das Strategiejahr 2012 ansonsten war, denn hier stehen zwei Addons – wenn auch sehr gute. Spannend wird das Rennen 2013, wenn mit **Starcraft 2: Heart of the Swarm** der Nachfolger des Genre-Siegers von 2010 (**Wings of Liberty**) gegen **Total War: Rome 2** antritt, den Nachfolger des Genre-Siegers von 2004 (**Rome**). Oder macht's gar **SimCity**?

Bestes Online-Spiel



Guild Wars 2
(ArenaNet / NCsoft)

2. Platz: **Planetside 2**
(Sony Online / ProSiebenSat.1)
3. Platz: **Counter-Strike: Global Offensive** (Hidden Path / Valve)

Mit inzwischen über drei Millionen verkauften Exemplaren ist **Guild Wars 2** einer der erfolgreichsten klassischen (also nicht Free2Play-basierten) PC-Titel des vergangenen Jahres und damit der verdiente Sieger unserer Online-Kategorie. Als überraschend stark entpuppt sich **Planetside 2**, das erst im Dezember gestartete »Gratis-Battlefield« erringt direkt die Silbermedaille. Seit Jahren ungebrochen scheint die Popularität von **Counter-Strike**, an Strahlkraft eingebüßt hat hingegen **World of Warcraft**. Bislang hatte noch jedes **WoW**-Addon den Online-Jahressieg gebucht – doch **Mists of Pandaria** schafft es nicht einmal aufs Siebertreppchen.

Bestes Indie-Spiel / beste Mod



DayZ
(Bohemia Interactive)

2. Platz: **Black Mesa**
(Black Mesa Mod Team)
3. Platz: **Slender**
(Parsec Productions)

Mit dieser neuen Kategorie tragen wir dem Indie-Boom Rechnung, der 2012 zahlreiche Glanztitel hervorgebracht hat. Den Sieg feiert **DayZ**, Bohemias hausgemachte Multiplayer-Zombie-Mod für den Militär-Shooter **Arma 2**, die sogar die Verkaufszahlen des drei Jahre alten Hauptprogramms ankurbelte. Auf den Plätzen folgen das langersehnte **Half-Life**-Remake **Black Mesa** sowie das Grusel-Phänomen **Slender**, das auf Youtube zu einer Inflation schreischwangerer Let's-Play-Videos geführt hat. Dank des Crowdfunding-Trends dürfte die Indie-Blütezeit in den kommenden Monaten weiter anhalten – wir freuen uns schon drauf!



⊕ Stärken

- + Story-Kampagne plus MMO-Universum
- + Top-Grafik mit CryEngine 3
- + Handel, dynamische Wirtschaft
- + realistische Maßstäbe und Physik
- + interessante Shooter-Komponente

⊖ Schwächen

- Spielwährung soll auch käuflich sein

Star Citizen

Dank kräftiger Geldspritze von der Fanbasis hat die Produktion von Chris Roberts' Weltraum-Comeback begonnen. Beim Studiobesuch in Austin, Texas lernen wir das frisch versammelte Entwicklerteam und die bösen Buben des Online-Universums kennen. Außerdem sammeln wir zahlreiche neue Details (»Wie, man kann permanent sterben?!«) und sprechen mit Roberts & Co. über große Pläne und noch größere Herausforderungen. Von Heinrich Lenhardt

Genre: **Weltraum-Action** Publisher: **Cloud Imperium Games**

Entwickler: **Cloud Imperium Games (Star Citizen ist das Erstlingswerk)** Termin: **Ende 2014** Status: **zu 15 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/8102

Die rund zwei Dutzend Spieleschöpfer, die fürs Gruppenfoto auf den Stufen vor ihrem neuen Büro posieren, frotzeln und frösteln. Die Temperaturen sind knapp über dem Gefrierpunkt und prompt wird der GameStar-Korrespondent verdächtigt, das für texanische Verhältnisse ungewöhnlich frostige Winterwetter aus Deutschland mitgebracht zu haben. Dabei haben

wir uns ganz ohne meteorologische Sabotageabsichten nach Austin begeben, um mehr über **Star Citizen** zu erfahren. Nach geglücktem Crowdfunding läuft die Produktion des neuen Weltraum-Spiels von Chris Roberts nun nämlich auf Hochtouren.

Universen entstehen bekanntlich gerne im Rahmen eines Urknalls. Entsprechend quirlig geht es im Erdgeschoss des renovierten Altbaus unweit der Universität von Austin

zu, in dem in den nächsten Jahren eine Online-Galaxis entsteht. Für viele Entwickler ist heute der erste Arbeitstag. Es herrschen Aufbruchstimmung und mildes Chaos: Schreibtische werden bezogen, Kartonstapel wachsen und mitten im Gang werden Interviews für einen Video-Podcast aufgenommen. Der Mangel an Sitzgelegenheiten führt dazu, dass ein Teammitglied beim Kleinanzeigen-Netzwerk Craigslist.org nach leicht gebrauchten Bürostühlen fahndet.



Es gibt viel zu entdecken: Zur Veröffentlichung sind rund 100 **Sternensysteme** geplant, die jeweils mehrere Ziele auf Planeten, Monden und Stationen enthalten.

Vom Stuhl gehauen hatte es auch Chris Roberts, der nach einem Jahrzehnt in der Filmbranche wieder zu seinen PC-Spiele-Wurzeln zurückkehrt. Denn der Spendenaufruf des **Wing-Commander**-Schöpfers hat die erstaunliche Summe von über 7,4 Millionen Dollar eingebracht; 100.000 Fans griffen ins Portemonnaie, um ihren Beitrag zur Finanzierung von **Star Citizen** zu leisten. Roberts' Erwartungen wurden übertroffen; nun kann er es sich leisten, wählerisch zu sein und weniger zusätzliches Investorenkapital anzunehmen: »Je mehr ich mich auf die Community stützen kann, desto besser für das Spiel«, erklärt er die Finanzlage. »Die Investoren mögen das Konzept von Star Citizen, aber letztendlich sind sie daran interessiert, einen Gewinn zu erzielen. Mir geht es aber vor allem darum, das bestmögliche Spiel zu machen«, betont Roberts. »Crowdfunding gibt mir die Macht zurück, die besten Entscheidungen für das Spiel zu treffen. Je mehr Geld ich so bekomme, desto mehr Kontrolle habe ich über das Universum.«

Die Atmosphäre bei der Büroeröffnung erinnert eher an ein Klassentreffen als an den ersten Schultag, denn Roberts hat viele alte Bekannte zusammengetrommelt, mit de-

nen er schon in der Origin-Ära oder bei Digital Anvil arbeitete. »Wenn du im Star-Citizen-Team bist, hast du entweder früher schon mal mit mir an Wing Commander, Privateer oder Freelancer gearbeitet, oder du besitzt Erfahrung mit Weltraum-Spielen beziehungsweise großen Projekten im MMO-Stil«, erklärt Chris Roberts seinen Hang zu Veteranen.

»Uns fehlt die Zeit, um Leute erst auszubilden.« Wir laufen zum Beispiel dem Sound-Fachmann Martin Galway in die Arme, der bereits zu C64-Tagen Ohrwürmer wie die **Wizball**-Musik komponierte. Der Art Director Chris Olivia arbeitete erstmals bei **Wing Commander 3** mit Roberts zusammen. Der Entwicklungsleiter Eric Peterson war Mitgründer von Digital Anvil und verdiente sich seine ersten Weltraum-Sporen bei **Privateer 2**.

»Crowdfunding gibt mir die Macht zurück«

Andere Teammitglieder waren einst an der Entwicklung des Weltraum-Actionspiels **Starhawk** für die Playstation 3 beteiligt. Man fühlt sich sichtlich wohl im All. Und auch für die vom Spiel verwendete CryEngine 3 gibt es interne Spezialisten: Paul Rein-

dell arbeitete drei Jahre lang bei Crytek an der Engine mit und schulte Lizenznehmer wie das **Star Citizen**-Team. Eines Tages fragte der Weltraumspiele-Fan Paul keck bei Chris Roberts an, ob der ihn nicht voll einstellen wolle. Das Ja-Wort und ein Flugticket von Frankfurt nach Austin ließen nicht lange auf sich warten.

Um die bestmöglichen Leute zu gewinnen und die Teamgrößen überschaubar zu halten, kreisen mehrere Entwicklungsgestirne um das Projekt **Star Citizen**. »Das ist meine

Roberts und der Hardware-Hunger

»Wenn ich einen Penny hätte für jedes Mal, dass mir jemand erzählt hat, er habe für Wing Commander seinen PC aufgerüstet oder eine Soundkarte gekauft, dann hätte ich verdammt viel Kleingeld«, sagte Chris Roberts einmal. Schon 1990 scheute sich der Entwickler nicht, selbst die beste Hardware auf dem Markt an ihre äußersten Grenzen zu treiben – und die Spieler damit reihenweise in die Computergeschäfte. Weltraum-Enthusiasten mussten locker 2500 Mark (ca. 1300 Euro) oder mehr auf den Tisch blättern, um Wing Commander in all seiner pixeligen Pracht zu genießen. Das Spiel verlangte mindestens nach einem Intel 286er mit 12 Megahertz, und auch bei der Grafikkarte war das Beste für die schillernden 256 Farben gerade gut genug. Dazu gehörte auch ein entsprechender Monitor, für den damals um die 800 Mark fällig wurden. Sahnehäubchen war eine eigene Soundkarte für 300 bis 500 Mark – ohne die kam aus dem Lautsprecher nur ein monotones Piepsen.



Unser US-Korrespondent Heinrich Lenhardt (rechts) zu Besuch bei **Chris Roberts**.

Studiobesuch: Raumstation Austin

Lauschige, aber zentrale Lage; niedrige Decken, aber viel Licht – das die Programmierer nach besten Kräften mit Jalousien abblocken: Willkommen im neuen Austin-Büro von Chris Roberts' Firma Cloud Imperium Games. Am 15. Januar war Arbeitsbeginn für viele Mitarbeiter, die heiße Produktionsphase von Star Citizen hat begonnen. Wir haben uns mit gezückter Kamera unters Entwicklervolk gemischt.



Im Untergeschoss dieses zum Bürogebäude konvertierten Altbaus hat das Star-Citizen-Team seine Zelte aufgeschlagen.



Der Meetingraum wird eingeweiht: Chris Roberts nimmt bei der Grafiker-Konferenz am Tischende Platz.

Bitte lächeln: Am ersten offiziellen Arbeitstag des Studios posiert das Team fürs Gruppenfoto.



Der erste Arbeitstag ist auch Großkampf-Drehtag, in kurzen Video-Interviews stellen sich die Entwickler vor.



Typischer Arbeitsplatz: reichlich Monitore, Kaffeenachschub, und in der Ecke sitzt der Therapie-Teddybär.

Vorstellung von der nächsten Generation der Spieleentwicklung«, nennt Roberts die Aufteilung der 60 bis 70 Mitarbeiter an drei Standorten: 20 bis 25 Angestellte bilden das Kernteam in Austin, das sich auf Weltraum und Raumschiffe konzentriert. 15 bis 20 Crew-Mitglieder in Los Angeles kümmern sich vor allem um Konzeptarbeit und den Einbau der einzelnen Komponenten. Chris Roberts selbst wohnt in L.A. und besucht regelmäßig das Austin-Büro, wo seine rechte Hand Eric Peterson den Laden in Schwung hält. Das Team von Behaviour Interactive im kanadischen Montreal spezialisiert sich derweil aufs Geschehen außerhalb der Raumschiffe und die Server-Technik. Außerdem leistet ein Studio im mexikanischen Monterrey Beistand bei der Grafikproduktion.

So viel Aufwand wird für die Wiederbelebung eines Genres betrieben, das in den letzten Jahren von etablierten Publishern als nicht mehr zeitgemäß aussortiert wurde: zu schwierig, zu nischig und zu konsolenunfreundlich seien Weltraum-Action-Flugsimulationen. »Im Spiele-Business jagt jeder nach dem Einhorn«, spöttelt Chris Roberts über die Social-, Casual- und Massenmarkt-Manie.

»Die Firmen wollen, dass 200 Millionen Menschen ihre Spiele spielen, vergessen dabei aber die Basis.« Das ist auch ein Seitenhieb auf Roberts' ehemaligen Origin-Mitstreiter, den **Ultima**-Schöpfer Richard Garriott, der derzeit für Zynga an einem

Der Held kann sterben, sein Erbe lebt weiter.

Facebook-Spiel arbeitet. Roberts hingegen ist zuversichtlich, mit Crowdfunding aufs richtige Pferd gesetzt zu haben: »Wir haben 100.000 Leute, die uns vorab mehr als 7 Millionen Dollar gegeben haben. Es könnte immer noch Millionen Weltraum-Simulations-Fans geben, aber jahrelang hat niemand ein neues Spiel für die erschaffen.«

Was der alte Weltraum-Meister vor seinem geistigen Auge hat, sind gleich zwei Spiele, angesiedelt im sel-

ben Universum. **Squadron 42** nennt sich eine Einzelspieler-Kampagne, in der Raumschlachten mit reichlich Story-Dramatik garniert werden. »Das ist für mich so, als würde ich **Wing Commander** heute neu machen«, beschreibt Chris Roberts das angestrebte Spielgefühl. Unser Held ist ein Nachwuchspilot des menschlichen Sternimperiums, der nach ein paar vergleichsweise gemütlichen Raumpatrouillen in einen kriegerischen Konflikt verwickelt wird. An der Seite von computergesteuerten (oder, im Koop-Modus, menschlichen) Flügelmännern zieht er in den Kampf gegen die Vanduul, jene Predator-mäßigen Kinderschreck-Aliens, die die Rolle als Menschheitsfeind Nummer 1 von den Kilrathi übernehmen.

Digitalisierte Videos wie einst bei **Wing Commander 3** und **4** verwendet Roberts nicht, dank moderner Performance-Capture-Technologie kann Schauspielkunst in glaubwürdige Computergrafik-Charaktere umgesetzt werden: »Das ist einer der Gründe, aus denen ich mich für die CryEngine 3 entschieden habe, durch Tools wie Cinebox setzt sie



Um eines der (von Spielern steuerbaren) Trägerschiffe der Bengal-Klasse entbrennt eine laserfreudige Raumschlacht.

DIE SATURN MUSICFLAT!

20 Mio. Songs

**Top-Neuheiten
und Chart-Alben**

**Im Web, als App
und auf dem Tablet**



www.saturn.de/musicflat

► **Höre immer und überall
deine Lieblings-Musik**

► **Erstelle deine eigenen
Playlisten**

► **Teile mit deinen Freunden
was dir gefällt**

**Über die Apps auch
offline verfügbar**



JETZT 30 TAGE KOSTENLOS TESTEN*
DANACH NUR € 9,99/MONAT

*nur für Neukunden



SATURN

musicflat

powered by JUKE

einen Schwerpunkt auf Filmsequenzen. Hier kann ich Charaktere herumbewegen und Kulissen aufbauen.« Mehrere Darsteller aus alten **Wing Commander**-Tagen will er für die Aufnahmen verpflichten. Vielleicht klappt sogar ein Engagement von Mark Hamill, auch wenn der womöglich in neue **Star Wars**-Aktivitäten verwickelt wird? Roberts gibt sich optimistisch: »Wer weiß, Mark hat schon eine Menge für mich gemacht. Ich werde mit ihm und einigen anderen Leuten reden, damit sie vorbeikommen – und dann werden wir etwas Spaß haben. Warum sollten sie nicht mitmachen wollen, wir hatten immer eine gute Zeit.« Auch bei der Buchung von Prominenz würden sich die Kosten in Grenzen halten, weil der Capturing-Zeitaufwand für die Schauspieler im Vergleich zu echten Drehs geringer ausfällt.

Squadron 42 soll die Fans glücklich machen, die sich ein modernisiertes **Wing Commander** wünschen. Das eigentliche dicke Ding ist aber das persistente Online-Universum von **Star Citizen**. Der Grundgedanke erinnert an frühere Roberts'sche Space Operas wie **Privateer**: Mit einem Startschiff und einer Handvoll Credits ausgestattet betreiben wir Selbstverwirklichung im Jahre 2942.

Star Citizen ist ein galaktischer Sandkasten, in dem Sprungpunkte rund 100 Sonnensysteme miteinander verbinden. Um das nötige Geld für Upgrades und neue Schiffsmodelle zu verdienen, können wir zum Beispiel Handelsrouten abklappern, als Bodyguard Eskortieren fliegen oder als Pirat dicke Frachtschiffe jagen gehen. Alle Aktionen wirken sich auf den Ruf aus, den wir bei den diversen Fraktionen des Universums genießen. An fliegenden Untersätzen gibt's dabei nicht nur Raumjäger, sondern auch größere Kaliber wie Zerstörer – und sogar das rund



Die **Cockpits**, rechts das eines Hornet-Jägers, sollen sich individuell schmücken lassen, etwa mit Dinosaurier-Figurchen. Zum Vergleich links das Steuerpult eines Vanduul-Raumers.



einen Kilometer lange Trägerschiff, das majestätisch durch diverse Bilder dieses Artikels gleitet und mehrere Crewmitglieder sowie Jagdmaschinen tragen kann.

Die Flugsteuerung mit Game Controller oder Joystick soll relativ einfach ausfallen, aber im Hintergrund läuft eine detaillierte Physik-Simulation der einzelnen Schiffskomponenten. Versierte Spieler können deshalb tunen und feilen, mit Schubdüsen-Konfigurationen experimentieren sowie Tasten und Makros definieren. »Der Durchschnittsspieler braucht das nicht zu machen, aber wir unterstützen es«, verspricht Eric Peterson. Auch Gelegenheitspiloten sollen ihren Spaß haben, aber wer sich tiefer in die Steuerung einarbeitet und fliegerisches Können beweist, soll dafür belohnt werden. Peterson vergleicht diesen Ansatz mit dem Strategiespiel **Starcraft 2**: Das lässt sich einfach mit der Maus bedienen, aber wer nach Höherem strebt, optimiert seine Hotkey-Künste.

»Wir bauen das Universum, von dem wir träumen«

Im Universum von **Star Citizen** tummelt sich allerdings nicht nur die Menschheit mit ihren diversen Fraktionen und Gruppierungen. So findet man an der östlichen Grenze des Erden-Imperiums die Sonnensysteme der Xi'An. Diese an Schildkröten erinnernden Aliens sind vor allem an Handelsbeziehungen interessiert. Wesentlich ungemütlicher geht es dagegen im Westen zu, denn dieser ga-

laktische Sektor wird von den Vanduul heimgesucht. Die aggressiven

Weltraum-Nomaden sind die größte Bedrohung für die Menschheit. Ihre Schiffe erinnern ein wenig an Kilrathi-Modelle aus **Wing Commander**, das war's aber schon wieder mit den Ähnlichkeiten. Wer in den Schiffen drinsteckt, enthüllt das von Chris Olivia entworfene Titelmotiv dieser Game-Star-Ausgabe: Die neuen Alien-Bösewichte sehen wesentlich weniger »niedlich« aus als die klassischen Muppet-Killerkatzen. »Beim Anblick der Vanduul soll man nicht den Eindruck kriegen, als würden sie Händchen halten und über Völkerverständigung reden wollen«, grinst Chris Roberts.

Die Vanduul sind ein aus mehreren Clans bestehendes Kriegervolk, das zwar zahlreiche Planeten besetzt hält, aber keine zentrale Heimatwelt hat. Ihre Kampffloten tauchen überraschend in anderen Systemen auf und plündern ganze Kolonien aus. Es sei denn, deren Bewohner bezahlen den gewünschten Tribut – dann wird man bis zum nächsten Besuch verschont. Um militärisch erfolgreich gegen eine Vanduul-Flotte vorzugehen, ist schnelles Reagieren gefragt, das sind sozusagen die Welt-Events von **Star Citizen**, bei denen mehrere Spieler zusammenarbeiten müssen. Chris Roberts vergleicht den Zustand des Menschheits-Imperiums mit dem Römischen Reich in dessen Spätphase: Die Vanduul verkörpern quasi die Barbaren vor den Toren.

Das **Star-Citizen**-Universum enthält auch weitere Völker, zum Beispiel die Krell, die Tevarin und die Banu. Nach Veröffentlichung sollen die 100 Sonnensysteme durch Updates allmählich aufgestockt werden, was auch für gelegentlichen Alien-Zuwachs sorgt. Der Spieler, der als erster Kontakt mit einer neuen Zivilisation aufnimmt, weil er am schnellsten die Sprungkoordinaten zu



Interview Chris Roberts

Der **Wing-Commander**-Vater Chris Roberts (44) ist nach einer Dekade im Filmgeschäft in die Spielebranche zurückgekehrt und hat Cloud Imperium Games gegründet. Von Los Angeles aus leitet er die Entwicklung von **Star Citizen** als Director.

GameStar Du hast Ende 2000 die Spielebranche verlassen, aber ein Spieler bist du immer geblieben?

Chris Roberts Ich spielte sogar mehr, nachdem ich mich aus der Branche zurückgezogen hatte. Ich hatte immer alle Konsolen und meinen PC stets mit den besten Grafikkarten ausgerüstet. Dabei störte mich aber, dass ich kaum noch PC-Spiele bekam, die meinen Computer wirklich forderten. Es gibt ja nur noch wenige reine PC-Programme, die meisten sind Echtzeit-Strategie-Titel wie **Starcraft 2** oder **Company of Heroes**. Das letzte Spiel, das die PC-Leistungsgrenzen in technischer Hinsicht wirklich ausgereizt hat, war **Crysis**.

► Betrachtetest du Freelancer noch als »dein« Spiel, nachdem du das Projekt ein paar Jahre vor seiner Veröffentlichung verlassen hattest?

◀ Es steckt sicherlich vieles drin, das ursprünglich von mir stammt, aber es ist nicht das Spiel, das mir ursprünglich vorschwebte. Es war ein gutes, aber kein großartiges Spiel, es fühlte sich etwas generisch an. Bei **Freelancer** hatte ich viele Ideen, die ich nicht umsetzen konnte. Ursprünglich war es als Einzelspieler-Titel geplant, der sich dann in ein Online-Spiel mit einem dynamischen Universum verwandeln sollte ... aber ich hatte nie die Gelegenheit, dieses Vorhaben umzusetzen. Jetzt kann ich es.

► In den 90er-Jahren hast du bei Origin an einem Fantasy-Spiel namens **Silverheart** gearbeitet. Was ist daraus geworden?

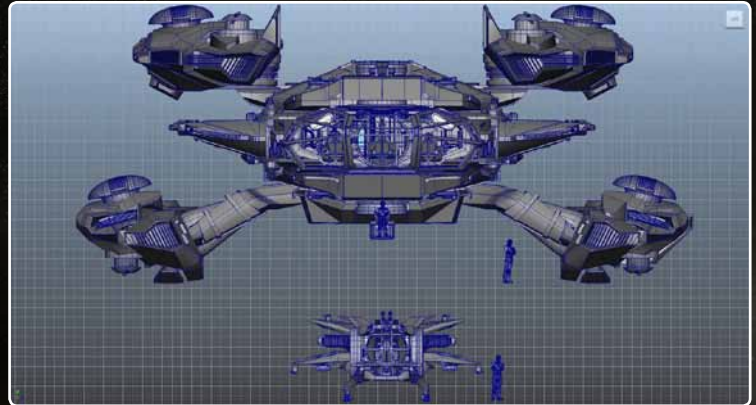
◀ Wir arbeiteten bei Origin an Prototypen, aber hatten es mit der damaligen Technologie nicht hingekriegt. Als ich dann das erste Mal **Assassin's Creed** sah, sagte ich mir: »Okay, jetzt könnten wir **Silverheart** machen.« Denn dein Charakter in **Silverheart** ist ein Dieb, der Gebäude emporklettern kann; eine ganze Stadt wird simuliert. Die Spielwelt ist wirklich cool und nicht das übliche Fantasy-Setup. Ich halte tatsächlich noch die Rechte an **Silverheart** und würde es eines Tages gerne machen.

deren System entdeckt, wird in den Geschichtsbüchern des Spiel-Universums als Entdecker gewürdigt. Zusätzliche Sternenvölker bringen neue Raumschiffe mit, die man durch Eroberung oder Handel dem eigenen Fuhrpark einverleiben darf. So können die Spieler zwar in die Schiffe, nicht jedoch in die Haut der Aliens schlüpfen, der Pilotencharakter muss menschlich bleiben. Chris Roberts kann sich aber vorstellen, zu einem späteren Zeitpunkt die Option anzubieten, eine der anderen Rassen zu spielen. Die Aussicht auf PvP-Schlachten »Menschen gegen Vanduul« ist zu verlockend.

Bei der Verwendung des Begriffs »MMO« greift Chris Roberts zu dicken Anführungszeichen. Zwar erfüllt **Star Citizen** die Anforderungen »massiv, Multiplayer, online«, über 100.000 Spieler sollen sich gleichzeitig im persistenten Universum tummeln können. Nur denkt man bei »MMO« unwillkürlich an halb automatische Statistik-Kämpfe und Level-Hamsterräder. Bei **Star Citizen** hat der Spieler zwar einen Avatar, der auch außerhalb von Raumschiffen spazieren kann, aber es gibt für ihn keine Charakterentwicklung, Ausrüstungs-Upgrades sind den Schiffen vorbehalten. Denn die Pötte sind die eigentlichen Helden – und daraus resultiert eine spannende Designentscheidung, die uns Chris Roberts enthüllt: Der Spielcharakter ist sterblich – und zwar dauerhaft, im besten Permadeath-Stil.

Roberts erklärt: »Wir sind darauf aus, dem Universum ein Gefühl von Geschichte zu verleihen. Das bedeutet auch, dass Leute sterben können und ihre Besitztümer an die nächste Generation vermachern.« Schon die Heldenbegräbnisse von **Wing Commander** sorgten für so manchen Schauer, doch bei **Star Citizen** ist der Exitus unseres Piloten keine Sackgasse. Im Falle des Ablebens erschaffen wir einen neuen Charakter, der die Schiffssammlung und Geldreserven des verbliebenen Ahnen erbt; mühsam erarbeitete Fortschritte gehen also nicht verloren. Noch nicht ganz klar ist, in welchem Ausmaße sich der Ruf bei den diversen Fraktionen auch auf die nächste Generation auswirkt. Roberts fasziniert der Gedanke, dass Spieler im Laufe der Jahre eine regelrechte Ahnentafel entwickeln und auf den Lebenslauf ihrer bisherigen Charaktere zurückblicken können, in dem persönliche Höhepunkte festgehalten werden. So lassen sich auch Familientraditionen à la »Schmuggler in der dritten Generation« pflegen.

Das Prinzip der Sterblichkeit betrifft auch NPCs. Während in Online-Rollenspielen ein und derselbe Obergegner wiederholt von Millionen von Spielern umgelegt werden kann, erleben bei **Star Citizen** ge-



Den mehrere Personen fassenden Großfrachter der **Constellation-Klasse** (oben) bekommen Fans, die mindestens 250 Dollar gespendet haben. Roberts nennt das Schiff auch liebevoll »unseren Rasenden Falken«. In der Mitte ein **Größenvergleich** der Constellation mit Piloten sowie einem Jäger der Aurora-Klasse, dem Startschiff für Normalspieler. Unten zwei Konzeptzeichnungen für **Cockpit** (links) und **Kajüte**.

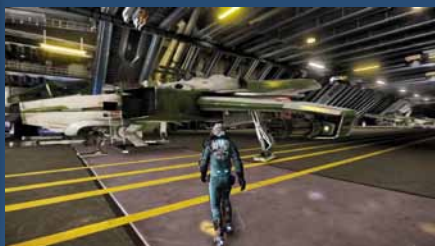
meuchelte Bösewichte keine spontane Wiederauferstehung. »Es gibt zum Beispiel einen berüchtigten NPC-Piraten; es ist wirklich schwer, ihn auszuschalten. Schafft das ein Spieler, wird diese Tat in der Geschichte des Universums festgehalten«, erklärt Roberts. Die Betonung liegt auf »ein« Spieler, denn dieser Boss kann tatsächlich

Shooter-Schießereien auf Raumstationen

Fahrplan für Tester: Der Modul-Kalender

Star Citizen soll voraussichtlich Ende 2014 erscheinen. Das bedeutet aber nicht, dass die über 100.000 Spender noch rund zwei Jahre lang warten müssen, bis sie etwas Spielbares in die Finger bekommen: »Wir nehmen einzelne Systeme, Module oder Applikationen des Spiels und veröffentlichen sie vorab. Je früher unsere Unterstützer etwas in ihre Finger kriegen, desto schneller erhalten wir Feedback und erfahren, was am besten ankommt,« erklärt der Entwicklungsleiter Eric Peterson. Noch im Laufe dieses Jahres sollen die drei unten stehenden Programmkomponenten erscheinen und immer wieder erweitert und optimiert werden. Ab der Stufe »Digital Mercenary« (40 gespendete Dollar, entspricht rund 30 Euro) erhalten Investoren nicht nur das fertige Spiel, sondern auch Zugang zu diesen Testmodulen.

Hangar-Modul (Juni 2013)



Im ersten Testmodul können wir unser vorbestelltes Raumschiff noch nicht fliegen, aber immerhin an Bord herumgehen und auch im Hangar lustwandeln, in dem die eigene Schiffsammlung geparkt ist. Menüs wie Inventar und Bankkonto werden ebenfalls getestet.

Social-Modul (September 2013)



Auf planetaren Stationen in der Raumhafen-Kneipe abhängen, mit anderen Charakteren plaudern und das Missionsangebot durchforschen. Chat, computergesteuerte Charaktere und Interaktionen mit anderen Spielern stehen bei diesem Testmodul im Mittelpunkt.

Multiplayer-Alpha (Dezember 2013)



Der Test von Flugmodell- und Waffen-Balance soll nicht vor Ende des Jahres beginnen und dann allmählich erweitert werden. Los geht's wahrscheinlich mit Schiffsduellen zwischen zwei Spielern, später stehen auch größere Raumschlachten auf dem Test-Programm.



Ausgefeilte 3D-Modelle mit glaubwürdigen Größenverhältnissen: Kleine Kampfschiffe starten im Hangar eines Trägers zum Einsatz.



nur einmal besiegt werden. Damit es durch diese dauerhafte Oberschurken-Bereinigung nicht langweilig wird in der Galaxis, rückt alsbald ein anderer NPC-Schmutzfuß nach.

Aber keine Sorge vor Frust durch ständig abnibbelnde Helden, so leicht stirbt man in **Star Citizen** nicht. Wenn bei einer Raumschlacht das eigene Schiff abgeschossen wird, entkommt der Charakter in der Regel per Rettungskapsel, die schließlich aus dem All gefischt wird. Und Schiff samt Ladung

waren hoffentlich mit einer entsprechenden Credit-Prämie versichert. Riskanter für Leib und Leben sind Kämpfe Mann gegen Mann, wodurch Entermanöver zum Nervenkitzel geraten. Bis zu einem gewissen Grad können angeschossene Spielfiguren wieder zusammengekllickt werden, aber ein Kopfschuss kann das endgültige Aus für den Charakter bedeuten. »Dadurch werden Enterkämpfe riskanter als die eigentlichen Raumschlachten«, merkt Chris Roberts an.

Moment mal: Mann gegen Mann? Enterkämpfe?! Es ist eines der abenteuerlichsten

Elemente von **Star Citizen**: Große Schiffe und Raumstationen avancieren zum Schauplatz von Schießereien. Möglich macht's die CryEngine 3, denn die liefert die notwendige Technologie gleich mit – das grundlegende **Crysis**-Gameplay ist quasi direkt mit eingebaut. Passende Waffenmodelle und Schauplätze müssen Roberts & Co. freilich dennoch erstellen, aber der vorhandene Shooter-Kern erleichtert die Entwicklung.

Den Ablauf der Entermanöver beschreibt Roberts so: Zunächst muss der Angreifer in einer Raumschlacht die Schutzschilde und

Was bisher geschah ...

2079

Die Vollendung des ersten selbstversorgenden Quantum-Triebwerks ermöglicht der Menschheit, weiter und schneller durch das Sonnensystem zu reisen als je zuvor.

2380

Die Supermächte der Welt verkünden ihren Beschluss, die Erkundung des Alls unter dem Banner der United Nations of Earth gemeinsam voranzutreiben.

2523

Um die Dutzende besiedelten Planeten der Menschheit in der Regierung zu vertreten, reformieren sich die United Nations of Earth zu den United Planets of Earth.

2157

Auf dem Mars wird das erste Terraforming-Projekt erfolgreich abgeschlossen: Die Versorgung des Roten Planeten mit einer atembaren Sauerstoff-Atmosphäre.

2438

Die Menschheit stellt ersten Kontakt mit einer außerirdischen Lebensform her, den Banu. Baldmöglichst werden ein Friedensvertrag und Handelsabkommen geschlossen.

2530

Bei einem unautorisierten Terraforming-Versuch stößt die Menschheit auf das Imperium der Xi'An. Vom ersten Moment an sind die Beziehungen angespannt.

2262

Nahe Neptun kommt ein Frachtschiff vom Kurs ab und verschwindet. Forschungen führen zu einem Sprungpunkt, der die Erschließung ferner Galaxien erlaubt.

2516

Wegen seiner günstigen Lage in der Nähe mehrerer Sprungpunkte wird der erdähnliche Planet Terra zum Zentrum der Weltraum-Expansion im »Osten« bestimmt.

2541

Die Tevarin westlich der Erde stürzen die Menschheit in ihren ersten interstellaren Krieg. Obwohl sie technologisch unterlegen sind, lehnen sie jede Diplomatie ab.

2013 2100 2200 2300 2400 2500 2600 2700 2800 2900 2942

2546

Nach der Niederlage der Tevarin wird der hohe General Ivar Messer zum absoluten Anführer der UPE gewählt und begründet damit die Umwandlung in ein Imperium.

2638

Aus Ablehnung gegenüber der alienfeindlichen Haltung des Imperators fordert der Gouverneur von Terra die Unabhängigkeit von der Erde. Das Referendum schlägt fehl.

2792

Eine Xi'An-gestützte Revolte setzt den alten Imperator ab. Die neue Regierung führt wieder Wahlen ein und setzt auf Offenheit und Zusammenarbeit mit Alien-Völkern.

2603

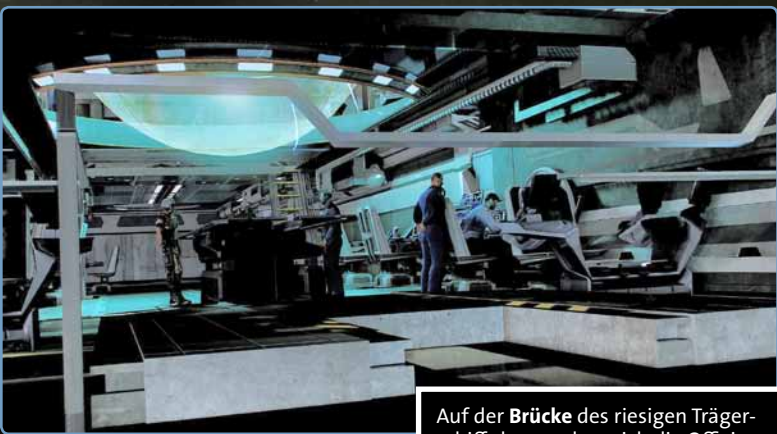
Erneut ziehen die Tevarin in den Krieg, um ihre ehemalige Heimatwelt Elysium IV zurückzuerobern. 2610 wird ihre Flotte in der Schlacht von Centauri geschlagen.

2681

Die mysteriösen Vanduul beginnen mit Überfällen auf Planeten der Menschen. Hinter den Angriffszielen und erbeuteten Gegenständen ist kein Muster erkennbar.

2942

Zu Spielbeginn kämpft die Menschheit mit Geldproblemen, ausbleibendem Fortschritt bei der Erschaffung künstlicher Planeten und der Bedrohung durch die Vanduul.



Auf der **Brücke** des riesigen Trägerschiffs besprechen sich die Offiziere.

Triebwerke des Ziels ausschalten, dann nah genug heranfliegen und einen Verbindungsgang ausfahren, der an die Luftschleuse des anderen Schiffs andockt. Nachdem deren Tor gesprengt wurde, kann die feindliche Übernahme beginnen. Das soll sich taktischer spielen als in einem typischen Shooter, denn es steht mehr auf dem Spiel – wie gesagt das permanente Ableben des eigenen Charakters. So stehen sich kleinere Teams menschlicher Spieler gegenüber, eventuell verstärkt durch NPCs oder Geschütztürme. Bestimmte größere Schiffe und Raumstationen haben sogar aufrüstbare Verteidigungssysteme an Bord, die im Kampf gegen die Angreifer helfen.

Der Weltraumspaziergang als Alternative zum Andocken ist eine Idee, deren Verwirklichung noch nicht sicher ist. Denn um Raumanzug-Ausflüge vernünftig umzusetzen, müssten Roberts & Co. auch die Dekompression beim Verlassen und Betreten eines Schiffs berücksichtigen. Also »echte« Luftschleusen samt eigener Sauerstoff-Physik? Vielleicht. Enterzugang gibt es auf jeden Fall nur durch einen bestimmten Bereich. Die Idee, an beliebiger Stelle ein Loch in den Schiffsrumpf zu schnitzen, verursacht zu viele technische Kopfschmerzen. Außerdem verspricht sich Roberts mehr Spannung und Drama, wenn die Verteidiger schon vorab wissen, an welcher Position das Enterkommando eindringen wird: »Das soll sich etwa anfühlen wie der Beginn des ersten Star-Wars-Films, wenn Darth Vader mit den Sturmtruppen an Bord kommt.«



Interview Paul Reindell

Paul Reindell (30) ist einer der Engine-Experten im Star-Citizen-Team. Zuvor arbeitete er drei Jahre lang bei Crytek in Frankfurt und ist der Co-Autor eines Buchs über die CryEngine 3.

GameStar Was sind die wichtigsten Stärken der CryEngine 3 für ein Spiel wie Star Citizen?

Paul Reindell Die Rendering-Qualität ist absolut super und es gibt ein fantastisches Lichtsystem. Dann sind da die eingebauten Ego-Shooter-Elemente und das Vehikel-System, das wir für Raumschiffe nutzen. Oder das Animationssystem: Wenn die Schubdüsen sich bewegen, Waffen abgefeuert werden oder der Pilot sich im Cockpit umsieht, basiert das auf Systemen, die schon in der Engine enthalten sind.

► Und in welchen Bereichen müsst ihr noch selber ran?

◄ Unter anderem bei der Künstlichen Intelligenz für Raumschiffen. Die CryEngine ist eher auf computergesteuerte Personen ausgerichtet, die auf dem Boden herumlaufen. Wir haben aber ein dreidimensionales AI und müssen ein Navigationssystem sowie eine eigene KI-Logik dafür schreiben.

► Erzähl uns mehr über die Shooter-Einlagen beim Entern von Schiffen und Stationen.

◄ Die CryEngine 3 hat von Haus aus alle Komponenten, die du für einen Ego-Shooter brauchst: Animationen für die Ich-Perspektive, dazu passende Künstliche Intelligenz und Waffensysteme. Auch Physik, Sound und Interface; es ist tatsächlich eine komplette Spiel- und keine reine Rendering-Engine. Ein Selbstläufer ist das Spiel damit aber nicht, auch auf grafischer Seite haben wir noch viel Arbeit, zum Beispiel eigene Charakter-Modelle.

► Und die Grafik läuft auch auf Hardware von heute?

◄ Oh ja, zum Beispiel habe ich das KI-Video zu Hause auf meinem Privat-PC aufgenommen. Der ist auch schon über ein Jahr alt und hat eine GTX-470-Grafikkarte. Und im Moment ist das Spiel noch nicht mal optimiert; wie sind ja erst anderthalb Jahre in der Entwicklung.

NEUE VIDEOGAME-ROMANE VON PANINI

STAR WARS
THE OLD REPUBLIC

Die offizielle Romanreihe

VERNICHTUNG
DREW KARPYSHYN

Bd. 4, Vernichtung
ISBN 978-3-8332-2608-3

LUCAS BOOKS TM and © 2013 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved.

ASSASSIN'S CREED

Die Romanreihe zum Game-Bestseller

Der neue Band ist da!

Der offizielle Roman zu Assassin's Creed III

Band 5:
Forsaken – Verlassen
ISBN 978-3-8332-2610-6

OLIVER BOWDEN

© 2013 Ubisoft Entertainment. All rights reserved.

STAR CRAFT

Die Ereignisse zwischen SC II: WINGS OF LIBERTY und SC II: HEART OF THE SWARM – exklusiv als Roman!

FLASHPOINT
VON NEW YORK TIMES-BESTSELLER-AUTORIN CHRISTIE GOLDEN

StarCraft II
Flashpoint
ISBN 978-3-8332-2441-6

BALLZARD © 2013 Blizzard Entertainment. All rights reserved.

Auch wenn wir alleine unterwegs sind, soll es im Online-Universum genug zu tun geben. Falls Mangel an menschlichem Schiffsverkehr herrscht, sorgen computergesteuerte Raumschiffe für Leben im Universum. Neben von Spielern ausgeschriebenen Aufträgen stehen auch automatisch generierte Missionen zur Verfügung. Als langfristigen Motivationsmotor nennt Chris Roberts das Scheffeln von möglichst viel Geld, um neue Schiffe und Stationen zu kaufen. Sogar Fabriken sollen wir erwerben können, welche bei Versorgung mit Rohstoffen und Arbeitskräften bestimmte Güter herstellen, die sich dann auf dem freien Markt verkaufen lassen, zum Beispiel eine verbesserte Zielerfassung für Raketen. Die dynamische Wirtschaft mit von Spieleraktivitäten ausgelösten Preisschwankungen soll so komplex ausfallen, dass entsprechend geneigte User sich auf eine Karriere als Händler und Industrieller konzentrieren könnten – die **X-Serie** oder sogar **Eve Online** lassen grüßen.

Star Citizen verspricht nicht nur, dem tot geglaubten Genre der Weltraum-Flugsimulationen zu neuem Glanz zu verhelfen. Es ist auch ein Bekenntnis zum PC als High-End-Spieleplattform. Chris Roberts rümpft die Nase über PC-Titel, die Umsetzungen von Konsolenspielen sind, die wiederum auf sieben Jahre alter Hardware basieren. Er möchte zurück zu der »nicht kleckern, klotzen«-Einstellung der **Wing Commander**-Ära: »Wir möchten das Universum bauen, von dem

Raumstationen und größere Schiffe können durch Entermanöver erobert werden. Aber nach dem Andocken müssen Sie erst einmal die Verteidiger in Ego-Shooter-Manier bezwingen.



wir träumen, ohne uns dabei um integrierte Grafik zu scheren. Und die Hardware-Preise sinken ohnehin. 12 Millionen Polygone darzustellen, das ist derzeit etwas für High-End-Grafikkarten, aber in einigen Jahren kann das jedes 200-Dollar-Modell leisten.«

An Ambitionen hat es Roberts noch nie gemangelt. Bevor er für gut ein Jahrzehnt aus der Spielebranche verschwand und sich als Produzent in Hollywood versuchte, leitete er die Entwicklung von **Freelancer**. Seine Vorführung eines imposanten Prototypen des Weltraum-Spiels gehörte zu den Top-Gesprächsthemen während der E3-

»Crytek ist fantastisch!«

Messe 1999. Doch die Jahre vergingen, **Freelancer** wurde und wurde einfach nicht fertig, Microsoft übernahm Digital Anvil und veröffentlichte das Spiel schließlich 2003 – ohne Chris Roberts und ohne einige der ambitionierten Features, die er einst versprochen hatte. Darunter eine lebendige Online-Galaxis mit Tausenden Bewohnern, wie er sie nun für **Star Citizen** plant.

Warum glaubt Roberts, dass er seine ambitionierten Weltraumvisionen nun halbwegs pünktlich umsetzen kann, mit Geld von der Fanbasis statt – wie damals – den Microsoft-Millionen im Rücken? Zum einen, weil das Team ganz auf **Star Citizen** konzentriert ist: Digital Anvil hatte in guten Zeiten zwar um die 100 Angestellte, arbeitete aber auch an bis zu fünf Projekten gleichzeitig; das **Freelancer**-Team war nie mehr als 30 Mann stark. Zum anderen, weil die CryEngine 3 dafür sorgt, dass man »nicht erst die Kamera erfinden muss, mit der man den Film drehen will«, wie Roberts sich ausdrückt. Er spricht von der Arbeit an der Spiel-Engine, die bei **Freelancer** zwei Jahre verschlang, weil neue Technologien wie 3D-Beschleunigerkarten die Anfangsarbeit zum Teil obsolet machten. »Diesmal beginnen wir mit sehr ausgereifter, zukunftssicherer Technologie«, schwärmt Chris Roberts über die CryEngine 3 und preist die Zusammenarbeit mit Crytek, die schon ein Jahr vor der Crowdfunding-Kampagne begann. Dass die ersten Weltraum-Flugszenen so begeisternd gut sahen, sei dem Einsatz der Engine-Tüftler zu verdanken: »Crytek ist fantas-

Die CryEngine 3



Als Motor für Grafik, Physik & Co. dient **Star Citizen** Cryteks CryEngine 3, die schon in **Crysis 2** zum Einsatz kam und auch in **Crysis 3** für offene Münder sorgen soll. Wie die Unreal Engine 3.5 oder die Frostbite Engine 2 (**Battlefield 3**, **C&C Generals 2**) unterstützt auch die CryEngine 3 alle aktuellen Technologien inklusive DirectX 11. Da es von **Star Citizen** bislang keine passenden Bilder gibt, um die diversen Grafik-Effekte zu zeigen, greifen wir auf ein Bild von **Crysis 3** zurück. Neben der hohen Polygonanzahl (gut zu sehen an den detaillierten Figuren 1) beherrscht die Engine auch Tricks wie volumetrische Effekte 2, Echtzeit-Schatten, HDR, verzerrte Spiegelungen 3 sowie »Realtime Global Illumination« und »Screen Space Ambient Occlusion« (SSAO). Letzteres sorgt dafür, dass das Licht zwischen Objekten reflektiert wird und die Szenerie durch glaubwürdige, diffuse Schatten an Realismus gewinnt. Auch **Star Citizen** selbst soll mit optischen Details protzen, laut Chris Roberts bestehen alleine die Piloten aus je 100.000 Polygonen. Noch eine Schippe drauf legen die Raumjäger mit 300.000 und das gewaltige Trägerschiff mit sieben Millionen Dreiecken. Wo andere Spiele eine Szene aus maximal zwei Millionen Polygonen bilden, will Roberts bis zu zehn Millionen über den Bildschirm jagen – gleichzeitig. Gemessen an der Detailfülle dürfte die empfehlenswerte minimale Hardware-Ausstattung bei einem Core i5 2500K mit 3,3 GHz und einer Geforce GTX 670 liegen.





Interview Eric Peterson

Eric Peterson (48) leitet als »President of Production« das Studio in Austin. Mit Chris Roberts arbeitete er schon bei Origin und Digital Anvil zusammen, wo Eric auch Produzent des Strategiespiels Conquest: Frontier Wars war.

GameStar Wie stark können wir in Star Citizen Wirtschaft und Marktpreise beeinflussen?

Eric Peterson Das Wirtschaftssystem ist noch nicht fertig, daran arbeiten wir gerade. Wir wollen eine lebendige Wirtschaft mit Engpässen und Überschüssen, die so weit wie möglich von den Usern angetrieben wird. Vieles wird dynamisch passieren: Jemand hat eine Fabrik, die von Robotern bemannt ist, also braucht er elektronische Teile. Wenn nach einem Angriff Reparaturen fällig sind, muss Personal eingeflogen werden, das wiederum Nahrung und Unterhaltung benötigt – so werden neue Missionen generiert. Im Spiel werden wir verfolgen, wo die Brennpunkte sind und wo die Leute sich bevorzugt aufhalten. Um Spieler in ein weniger beliebtes System zu locken, könnten wir dort einen Schatz deponieren. Denkbar sind auch Preisschwankungen in der Zeit, während man eine Ware ans Ziel befördert – das wäre nur realistisch.

Wie verhält es sich mit dem Ruf, den der eigene Pilot bei den diversen Fraktionen genießt?

Die Reputation im Spiel ist dynamisch und hängt von den Aktionen

des Spielers ab: Mit wem hat er bisher zu tun gehabt? Was hat er angestellt? Wenn er zum Beispiel in den Zentralwelten ein Darlehen nicht zurückzahlt, wird ein Geldeintreiber auf ihn angesetzt. Dann kann er zu den Grenzwelten am Rande des Universums fliehen, denn hier ist die auf ihn ausgesetzte Prämie nicht wirksam. Da draußen ist er also sicher, bis er zu den Zentralwelten zurückkehrt ...

Wie werde ich das auf mich ausgesetzte Kopfgeld wieder los?

Es wird Wege geben, den Ruf wieder aufzupolieren. Zum Beispiel könnte jemand einen Deal anbieten: »Zahle 150 Credits und erledige einen Transportauftrag, und dann vergessen wir die ganze Sache.« Quasi eine Mission, die einer »Du kommst aus dem Gefängnis frei«-Karte entspricht. Wobei man im »Gefängnis« auch ganz schön viel Spaß haben kann.

Welche Missionstypen gibt es?

Handel, Piraterie, Kopfgeldjagd, Geleitschutz ... es gibt massig viel zu tun. Die verfügbaren Missionen werden auf einer Art Schwarzem Brett gelistet. Sie können sowohl vom Computer generiert als auch

von Spielern ausgeschrieben werden. Sagen wir mal, eine Grenzwelt benötigt dringend Medikamente und ist verzweifelt genug, weit mehr als den Marktpreis zu bezahlen. Als reaktionsschneller Händler kann man da ein Vermögen verdienen. Doch der Flug ist riskant, also heuert man ein paar andere Spieler als Geleitschutz an. Darüber hinaus wird es öffentliche Aufträge geben, die von der Regierung ausgeschrieben sind. Du kannst auch Schwarzgeld-Vereinbarungen mit anderen Spielern treffen. Wenn dann jemand mit den Credits durchbrennt, kannst du einen Steckbrief mit einer Belohnung herausgeben ...

Besteht nicht Missbrauchsfahr, wenn man Kopfgeld auf andere Spieler aussetzen darf?

Wir wollen keinesfalls »Griefing« (also Belästigungen durch andere Spieler, d. Red.). Es wird ein System geben, das dir zu Spielbeginn besonderen Schutz gibt. Wir planen auch einen »PvE/PvP«-Regler, mit dem du dein gewünschtes Spielerlebnis einstellen kannst. Wer nicht gegen andere Spieler kämpfen will, muss es auch nicht. In den sicheren Sternensystemen

wachen Ordnungshüter der Regierung. In anderen Regionen könnten Gilden für Ordnung sorgen und dafür eine Steuer erheben. Das ist eine der Ideen, die wir derzeit diskutieren, aber wir müssen noch rauskriegen, wie das funktionieren würde. Deshalb wollen wir vorab einzelne Spielmodule veröffentlichen, um solche Sachen zu testen.

Das erinnert an Eve Online, das ja von seiner starken Community lebt. Ihr setzt auch auf die Fans.

Je früher wir erfahren, was den Spielern wichtig ist und was weniger, desto besser können wir Prioritäten setzen. Ein Beispiel: Als wir damals bei Digital Anvil Starlancer entwickelten, investierten wir viel Zeit in den Koop-Modus, bestimmt einige Monate. Bis zu vier Spieler konnten die Kampagne spielen, jede Mission hatte mehrere Verzweigungen und Ereignisse abhängig von der Spielerzahl. Aber es war das Jahr 2000 und wir waren unserer Zeit voraus – kaum einer hat das jemals gespielt. Hätten wir das schon während der Arbeit gewusst, hätten wir die Idee erst einmal ignoriert und vielleicht später mit einem Patch nachgeliefert.

tisch!« Im fernen Frankfurt mangelt es nicht an alten **Wing Commander**-Fans, die sich für die Realisierung von Roberts' SciFi-Vision schwer reinhängen.

Alles eitel Sonnenschein in der Galaxis? Das Wohlwollen der Community könnte noch durch die geplanten Mikrotransaktionen auf eine Probe gestellt werden. Denn **Star Citizen** muss dauerhaft Geld verdienen: Das Entwicklerteam soll zusammenbleiben, Updates entwickeln sowie die Server am Laufen halten – und all das ohne Monatsgebühr. Deshalb sollen nicht alle zukünftigen Updates kostenlos sein, so sind

weitere Story-Kampagnen im Stil von **Squadron 42** gegen Zuzahlung denkbar. Eine weitere Einnahmequelle ist der Verkauf der Spielwährung Star Credits. Die können wir uns im Spiel durch Missionen verdienen – oder zeitsparend das Portemonnaie zücken, um schnell die Mittel für den nächsten

Raumschiff-Upgrade zu erwerben. Ein Kaufzwang besteht laut Roberts aber nicht, da sich

zwar noch 2013 starten, **Star Citizen** dürfte aber noch ein paar Entwicklungsjahre vor sich haben. Doch die Vision vom Online-Universum soll das Warten wert sein: »Ich kann es vor meinem geistigen Auge sehen – und ich will dieses Spiel spielen«, so Chris Roberts. Wir auch. Heinrich Lenhardt / GR

Lieber 100.000 Geldgeber als ein Publisher

Dieser Entwurf eines **leichten Frachters** (links) erinnert frappierend an die **Serenity** aus der TV-Serie **Firefly** (rechts).



Schiffe und andere Inhalte des MMO-Universums auch erspielen lassen. Außerdem hänge der Spielerfolg primär vom Können des Piloten und weniger stark von der Ausrüstung ab. Chris Roberts findet die Käuflichkeit fair: Schließlich gäbe es nicht wenige Spieler, die ein paar Dollar übrig haben, aber die durch Job und Familie wenig Zeit haben und deshalb ihrem Spielfortschritt auf die Sprünge helfen wollen.

Dem Team bereitet es großen Spaß, für eine Community zu arbeiten, die extrem heiß darauf ist, das Spiel in die Finger zu bekommen. Auch wenn der Druck noch größer ist, wenn man statt für einen Publisher zu arbeiten im Dienste von 100.000 Geldgebern steht. Spenden werden nach wie vor auf der offiziellen Webseite entgegengenommen; auf diese Weise bezahlen Kunden vorab für die Software und erhalten Zugang zur Tester-Gemeinschaft. Ein erster Alpha-Test soll



Erste Stufe gezündet

Heinrich Lenhardt
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Crowdfunding-Weltrekord für ein Computerspiel: Zuerst wollte Chris Roberts zwei, besser fünf Millionen Dollar von der Fanbasis sammeln – bekommen hat er nun mehr als siebeneinhalb Millionen, Tendenz steigend. Die erste Finanzierungshürde hat die ambitionierte Weltraum-Simulation genommen, und auch die ersten Produktionsschritte überzeugen. Durch die Cry Engine 3 erspart sich Roberts technologische Alpträume wie einst bei Freelancer – und kann dank »Crisis inside« kühne Features wie Entermanöver in Ego-Shooter-Manier draufsatteln. Es gibt noch abartig viel zu tun, aber das Team scheint auf einem guten (langen) Weg zu sein. Die Entwickler zählen auf ihre rührige Community, deren Mithilfe beim Testen und Ausbalancieren der zahlreichen Spielsysteme helfen soll. Denn noch sind die großen Pläne vor allem eines: Pläne. Mögen sie wahr werden!



⊕ Stärken

- + großartige Original-Vorlage
- + realistisch wachsende Spielwelt
- + spielerische Freiheit
- + aufrüstbare Schiffe
- + umfangreiches Schadensmodell

⊖ Schwächen

- David Braben beantwortet konkrete Fragen zum Spiel oft nebulös
- nach Elite 2 und 3 ist etwas Vorsicht geboten

Elite Dangerous

Klasse: David Braben hat tatsächlich den Kickstarter-Jackpot geknackt. Aber was genau macht der Elite-Erfinder jetzt mit dem ganzen Geld? Von Martin Deppe

Angeschaut

Genre: Weltraum-Action Publisher: Frontier Developments Entwickler: Frontier Developments (Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!, GS 08/05: 83 Punkte) Termin: März 2014 Status: zu 50 % fertig

GameStar.de/Quicklink/8216

Sensation: Das neue **Elite**-Universum ist längst fertig! Schon Ende 2009 kreisen hunderte Cobras MK III und Vipers, Anacondas und Phytos, ja sogar aggressive Thargoiden um die eckigen, rotierenden Raumstationen mit den viel zu kleinen Andock-Öffnungen. Entwickelt wurden die legendären Raumschiffe von Fans und Team-Mitgliedern, die in stundenlanger Arbeit Papier falteten, Fäden anbrachten und die Raumer aufhängten.

Papier? Fäden? Aufhängen? Richtig: Anlässlich des GameCity-Events in Nottingham (genau, das mit dem Sheriff) hatte **Elite**-Vater David Braben die witzige Idee, zum 25.

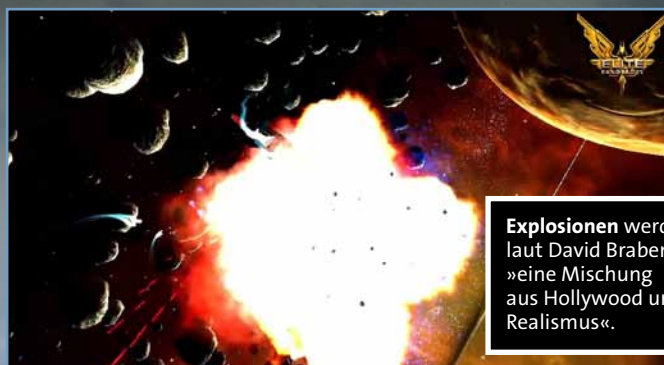
Jubiläum eine riesige Weltraumflotte aus Origami-Fliegern basteln zu lassen. Ursprünglich sollten die Papierschiffe schon 1985 dem Computerspiel beiliegen, Ende Oktober 2009 kommen sie dann schließlich doch noch zum Einsatz.

Wenn wir Braben damals erzählt hätten, dass drei Jahre später über 25.000 Fans aus aller Welt rund 1,6 Millionen Pfund (umgerechnet über 1,9 Millionen Euro) sammeln, um ein neues **Elite** zu finanzieren – er hätte uns höchstens für gehirnalbern erklärt. Ist aber trotzdem wahr: Am 4. Januar 2013 endet die Kickstarter-Finanzierungskampagne von **Elite: Dangerous**, die angepeilten 1,25 Millionen Pfund sind geknackt. Allerdings

denkbar knapp, denn noch einen Monat zuvor waren gerade einmal 54 Prozent der Summe gesammelt, zwei Wochen vor Ende 65 Prozent, drei Tage vorher fehlten immer noch sechs Prozent – erst zwei Tage vor Ablauf war die Summe komplett. Weil man nach Ende des Kickstarter-Countdowns noch weiter Geld ins Projekt stecken kann, sind seitdem rund 400.000 Pfund dazugekommen, Ausgang offen. Ziemlich überzogen finden wir allerdings die Möglichkeit, seine bisherige Investition nachträglich zu erhöhen: Wer 950 Pfund, also 1.143 Euro (!) drauflegt, bekommt als Belohnung das teilweise aufklappbare 35-Zentimeter-Modell eines Anaconda-Raumschiffs – immerhin nicht aus Origami-Papier.



Raumstationen sind nicht mehr so standard-eckig wie früher.



Explosionen werden laut David Braben »eine Mischung aus Hollywood und Realismus«.

Bei einem Elite-Event in Nottingham fliegen Schiffe aus **Origami-Papier**.



Das klassische **Andockmanöver** an einer rotierenden Station – im Original bockschwer.



Überfall auf drei **Anaconda**-Frachter: Vipers kämpfen gegen Vipers – die einen als Eskorte, die anderen als Piraten.

Das zähe Anlaufen der Kickstarter-Aktion dürfte vor allem darin begründet sein, dass Braben anfangs nur wenig Infos und Material präsentierte. Das hat sich zwar verbessert, allerdings gibt's immer noch keine Ingame-Bilder zu sehen, und die veröffentlichten Videos zeigen zwar Grundfunktionen, aber noch wenig Greifbares (siehe Kas-

Die Spielwelt wird lebendiger

ten). Außerdem haben die Videos eine niedrige Bildqualität, sodass es kaum möglich ist, den Detailgrad der Spielgrafik zu beurteilen. Viele Features sind zudem noch »in der Diskussion«, »auf der Liste«, »in einem Update nach Verkaufsstart vorgesehen«. Trotzdem: Was David Braben und sein Team vorhaben, klingt hochspannend.

Elite: Dangerous wird sowohl ein Solo- als auch ein Multiplayertitel. Die Spieler haben vier Möglichkeiten: komplett offline spielen, im synchronisierten Singleplayer-Modus, im eingeschränkten oder im offenen Multiplayer. Die letzten drei teilen sich das gleiche Universum (sprich: von Entwickler Frontier betriebene Server), doch Ereignisse in einem dieser drei Modi wirken sich auch auf die anderen beiden Universen aus. Im synchronisierten Singleplayer sind wir also allein unter NPCs, erleben aber zum Beispiel Preisänderungen oder Unruhen, die durch andere Spieler ausgelöst wurden. Im eingeschränkten Multiplayer ist festgelegt, wer mitmachen darf; zum Beispiel nur Piloten bis zu einem bestimmten Rang. Das hat vor allem den Vorteil, dass man als Einsteiger nicht gleich vor dem Hangar-Tor von einer hochgerüsteten Flotte erfahrener Piloten erwartet wird. David Braben will einen »nahtlosen Übergang« vom Singleplayer-

Keine Screenshots

Trotz Nachhakens unsererseits gibt es noch keine Screenshots aus dem Spiel. Alle hier gezeigten Bilder sind Artworks, Konzeptzeichnungen oder Bilder aus veröffentlichten Videos – die wiederum technisch schwächeln (niedrige Datenrate). Deshalb lässt sich zum Beispiel über die Texturqualität noch keine verlässliche Aussage machen.

Modus in das Multiplayer-All erlauben – wie genau das funktionieren soll, ohne das Balancing auf den Kopf zu stellen, ist dem Team aber selbst noch nicht ganz klar.

Apropos Balancing: Es soll möglich sein, sich mit echtem Geld Spiel-Credits zu kaufen. Berechtigte Kritik an diesem Vorhaben wehrt Braben ab – man könne sich kein Su-



Interview David Braben

»Ich gehe keine faulen Kompromisse ein«
Der Co-Erfinder von Elite knackte genau an seinem 49. Geburtstag den Kickstarter-Betrag von 1,25 Millionen Pfund.

GameStar Hast du mit Kickstarter genug Geld gesammelt oder lässt du auf deiner eigenen Webseite ein Crowdfunding-System weiterlaufen wie Chris Roberts bei Star Citizen?

David Braben Wir haben auf unserer Frontier-Webseite ein Crowdfunding-System, weil uns viele Leute gefragt haben, ob sie uns auch per PayPal unterstützen können. So kann jeder (auch die Kickstarter-Leute) seinen Beitrag auch nachträglich erhöhen.

► **29 Jahre nach dem allerersten Elite haben sich die Spieler verändert. »Heute will niemand mehr minutenlang einfach nur geradeaus fliegen«, hat uns**

neulich der Egosoft-Chef Bernd Lehahn erzählt, als es um das Gamedesign seines X: Rebirth ging. Was sind die Hauptunterschiede zum klassischen Elite?

◀ Das stimmt, lange Flüge gefallen nicht jedem. Wir haben daher die Möglichkeit, schnell zwischen und innerhalb von Sternensystemen zu springen [Anmerkung der Redaktion: Das ging allerdings auch schon beim ersten Elite]. Der Hauptunterschied zum alten Elite wird aber der Multiplayer-Part sein.

► **Wird es eine Story geben?**

◀ Wir haben keinen Handlungsbogen mit Film-Zwischensequenzen und so weiter, wie man ihn heutzutage überall be-

kommt. Das heißt aber nicht, dass du keine Story erlebst, während du im Spiel weiterkommst. Es wird eine Menge Dinge zu entdecken und erkunden geben. Eine Story besteht nicht immer aus einem einzigen Handlungsstrang!

► **Wie willst du Gelegenheitspieler, Core Gamer und Elite-Veteranen gleichzeitig ins Spiel ziehen?**

◀ Wir machen dieses Spiel für uns selbst und für die Leute, die sich auf Kickstarter für uns eingesetzt haben. Ich glaube, dass auch sehr viele andere dazugehören wollen, aber ich möchte keine faulen Kompromisse eingehen, bloß um ein imaginäres



Publikum zufriedenzustellen. Ich schätze, dass eine Menge Spieler es lieben werden.

► **Das erste Elite war zugänglicher als seine Nachfolger Frontier und First Encounter, weil deren Flugphysik viel realistischer und somit schwerer zu beherrschen war. Wie stark werden sich die Newtonschen Gesetze in Elite: Dangerous auswirken?**

◀ Sie werden vollständig implementiert sein, aber im Hintergrund arbeiten.

► **Und erleben wir wieder die legendäre Trumble-Mission?**

◀ Wir haben zwar keine Trumble-Mission geplant, aber du hast Recht, die wäre gut...



Die wendige **Viper** wird gern als Eskorte oder Polizeischiff eingesetzt. Kleines Bild: Die Viper im Ur-Elite von 1984.



Die **Anaconda** gehört zu den größten Frachtschiffen, neuerdings dürfen wir sie mit Geschütztürmen bestücken.



per-Schiff zusammenkaufen, weil die verschiedenen Typen einen bestimmten Spielerrang erforderten. Trotzdem finden wir diese Entscheidung sehr fragwürdig, nicht nur wegen der heiklen Balance: Gerade das Hocharbeiten und immer

weitere Verbessern des Schiffs machte ja gerade den Reiz von **Elite** aus. Angst, dass dutzende Schiffe gleichzeitig in eine Station wollen und sich vor dem Tor verkeilen, muss man aber wohl nicht haben. Selbst bei tausenden Spielern auf einem Server ist das Universum groß genug für alle, vor allem in den Randgebieten soll es extrem ruhig zugehen – dazu gleich mehr.

Eine weitere große Neuerung ist die lebendigere Spielwelt, die sich durch Spieleraktionen realistisch verändert, vor allem im Multiplayermodus. Ein Beispiel: Wenn auf einem Planeten eine Hungersnot droht, aber zu wenige Spieler Nahrung ranschaffen (trotz guter Preise), wird das System politisch geschwächt. Wenn diese Welt zudem keine vernünftige Militär- oder Polizeiflotte besitzt, könnten Nachbarwelten auf dumme Gedanken kommen und eine Armada vorbeischieken, um den Planeten zu annektieren. Jeder Spieler kann nun entscheiden, wem er hilft: Invasoren abwehren oder unterstützen? Was er tut, wirkt sich unter anderem auf sein Ansehen im jeweiligen System aus. Anderes Beispiel: Wir entdecken in einem Asteroidenfeld reiche Erzvorkom-

men. Davon bekommen benachbarte Systeme Wind und versuchen, sich das Feld mit Waffengewalt unter die Nägel zu reißen. Auch hier können wir uns auf eine Seite

schlagen – selber weiter Bergbau zu betreiben ist hingegen keine gute Idee, weil wir dann alle Konkurrenten gleichzeitig an der Backe haben. Und weil die Spielwelt sich auch weiterdreht, wenn wir mal nicht spielen, kann es passieren, dass wir auf einer ruhigen, demokratischen Raumstation »schlafen gehen« und beim Weiterspielen mitten in einer Rebellion aufwachen. Allerdings sollen solche Entwicklungen grundsätzlich sehr langsam ablaufen.

Was genau wir in **Elite: Dangerous** machen, bleibt uns wie früher selbst überlassen. Vier »Rollen« dürften sich herauskristalisieren: Händler, Entdecker, Kopfgeldjäger, Pirat. Laut einer Facebook-Umfrage will über die Hälfte der Teilnehmer vor allem das All erforschen – was wohl daran liegt, dass Frontier diesen »Beruf« besonders schmackhaft machen will. So soll es in noch nicht erforschten Gebieten »Weltwunder« und »Geheimnisse« geben, die man entdecken kann, allerdings sind abgelegene Systeme auch unsicherer, weil Gesetze und Polizei fehlen. Man muss sich aber nie auf eine Rolle festlegen; wer so ein Weltwunder entdeckt hat, kann auf dem Rückweg in zivilisierte Gebiete durchaus einen Konvoi überfallen – oder gegen Piraten verteidigen.

Allerdings hat stets die Polizei ein Wörtchen mitzureden: Wie in **GTA** gibt's stufenweise Fahndungslevel, je nach Verbrechen haben wir Dorfpolizisten am Hals (wir werden im aktuellen Sonnensystem gesucht) – oder gleich das gesamte FBI (wir stehen auch in den Nachbarsystemen auf der schwarzen Liste). Deshalb sollten wir auch darauf achten, welche Ware wir wohin schaffen: Sklaven bringen uns in System A Ärger ein, in System B hingegen hohe Profite.

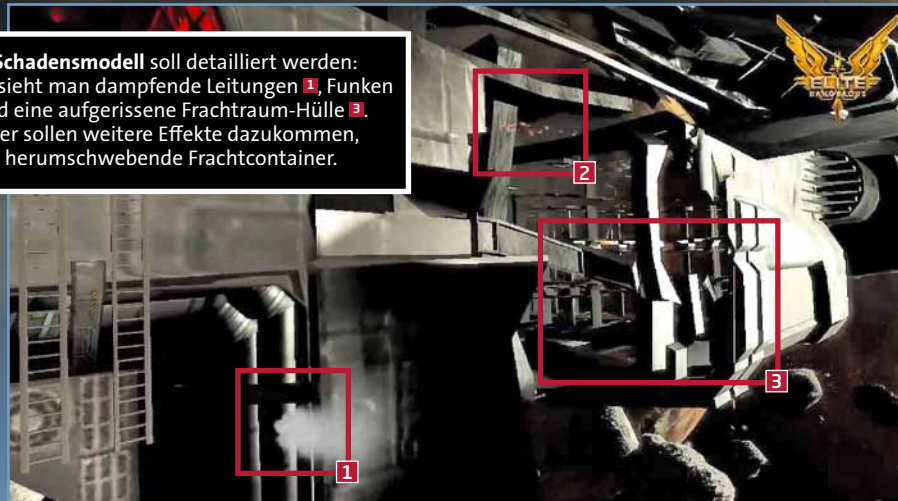
Auch der Ausbau des eigenen Schiffs steht wieder im Vordergrund. Je nach Typ verfügen wir über unterschiedlich viele »Hard-points«, die wir mit Lasern, Projektilwaffen oder Raketenwerfern bestücken. An größere Schiffe flanschen wir Geschütztürme, allerdings dürfen wir im fertigen Spiel keine Multiplayer-Crew einsetzen, sodass ein Spieler das Schiff steuert und die anderen die Gefechtsstationen besetzen. Entwicklerkommentar: »Vielleicht später...« Eine interessante Neuerung gibt's aber jetzt schon: Wild manövrierende Schiffe erhitzen sich, was wiederum ihre Radarsignatur verstärkt. Dadurch kriegen auch weit entfernte Piloten mit, dass da ein Dogfight tobt. Und wenn zwei sich streiten, freut sich ja bekanntlich der Dritte. Martin Deppe/JG



I want to believe

Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Das **Schadensmodell** soll detailliert werden: Hier sieht man dampfende Leitungen **1**, Funken **2** und eine aufgerissene Frachtraum-Hülle **3**. Später sollen weitere Effekte dazukommen, etwa herumschwebende Frachtcontainer.



Bitte verzeihen Sie mir das englische Zitat aus Akte X, aber hier passt es einfach wie der Trumble aufs Cockpitfenster. Ich möchte wirklich glauben, dass das neue Elite so gut wird, wie David Braben es anpreist. Er und sein Team haben wahnsinnig viel vor – aber bisher relativ wenig vorzuzeigen, zumal das Spiel ja in einem guten Jahr fertig sein soll. Allein schon der Spagat zwischen Solo- und Multiplayermodus ist extrem zeitaufwändig zu entwickeln, viele Features sind in der Schwebe oder nebulös formuliert – wie die extrem knappen Interview-Antworten zur Flugphysik oder die Unterschiede zum Ur-Elite zeigen. Momentan sehe ich zwei Szenarios: Entweder kommt das Spiel deutlich später oder es erscheint pünktlich, aber abgespeckt, und wird stückweise erweitert. Mit Ersterem kann ich gut leben, mit Letzterem nicht. Hoffentlich habe ich meine 20 Pfund nicht umsonst verbraten.

PURE POWER. PURE FORM.
PURE AWESOME.



THE NEW ROCCAT™ KONE PURE

CORE PERFORMANCE GAMING MOUSE

Du willst die legendäre Kone Performance, aber stehst auf ein kompakteres Shape? Für die Kone Pure haben wir das bewährte Kone Design um 9 Prozent verkleinert. Mit ihrem 8200 DPI Pro-Aim R3 Lasersensor, einem 32-Bit Turbo Core V2 72MHz ARM MCU Prozessor und der weltweit modernsten Tracking & Distance Control Unit, sorgt die Kone Pure

für den Speed und die Präzision, die du zum Siegen brauchst. Mit doppelter Tastenbelegung dank Easy-Shift[+]™ Technologie, 16,8 Millionen Farben für individuelle Effekte und atemberaubende Atmosphäre, umfangreicher Treiber-Software und dem ROCCAT™ Titan Wheel, ist die Kone Pure ein großartiges Werkzeug für die pure Herrschaft im Spiel.



GET PURE NOW
WWW.ROCCAT.ORG/KONEPURE

Kostenlos im Weltraum

Noch über ein Jahr bis zum Release von Star Citizen, wer soll das aushalten? Ist ja nicht so, als gäbe es haufenweise andere Weltraumspiele, um sich derweil die Zeit zu vertreiben. Oder doch? Wir zeigen die besten kostenlosen Raumsimulatoren, mit denen Sie die Wartezeit auf das Roberts-Werk überbrücken können. Von Maurice Weber

Diaspora Shattered Armistice



In spektakulären Feuergefechten kriegen wir es mit der zylonischen Flotte zu tun.

Quicklink: 8198 Die alleine lauffähige **Freespace 2-Mod Diaspora: Shattered Armistice** versetzt uns in das Universum von **Battle-**

star Galactica. Die von den Menschen geschaffenen Zylonen haben sich gegen ihre Herren gewandt und sie in einem überraschenden Nuklearschlag nahezu ausgelöscht. Nur eine Handvoll Raumschiffe konnte sich ins All retten. Wir steigen ins Cockpit bekannter Jäger wie der MKIII Viper oder der Raptor und kämpfen ums Überleben der Menschheit. Dabei folgen wir allerdings nicht der Original-Galactica, sondern den Abenteuern des neu erfundenen Kampfsterne Theseus. Aber wenn das All um uns herum in tausend Explosionen brennt, wenn wir zwischen Kampfsterne und Basisschiffen Zylonenflieger aufs Korn nehmen, und wenn wir im letzten Moment

eine auf unser Mutterschiff gerichtete Atomrakete abfangen, schlägt das Herz jedes Serienfans höher. Der eigens komponierte Soundtrack und die (englische) Sprachausgabe tragen ihr Übriges zur sprühenden Atmosphäre bei. Schade nur, dass der Spaß nach sechs Einsätzen schon wieder vorbei ist. Die Entwickler arbeiten zwar schon an einer zweiten Kampagne, aber ein Veröffentlichungsdatum ist noch nicht bekannt. Wer nicht warten kann, darf sich mit dem beigelegten Missionseditor seine eigenen Raumschlachten basteln oder sich Schöpfungen aus der Community herunterladen. Außerdem gibt es einen Multiplayer-Modus, in dem wir mit und gegen andere Spieler antreten können.

Geeignet für: Jeden, der »Starbuck« nicht für eine Kaffeehaus-Kette hält

Freespace 2 Source Code Project

Quicklink: 8199 **Freespace 2** gilt bis heute wegen seiner atmosphärischen Schlachten mit massiven Kampfkreuzern zu den Highlights des Genres, der kommerzielle Erfolg blieb aber aus. Als der Entwickler Volition anno 2002 den Quellcode zur Bearbeitung freigab, öffnete das einer Flut an Fanprojekten Tür und Tor. Auf der Website des **Freospace 2 Source Code Project** können sich Besitzer des Originalspiels (gibt's für 10 Dollar auf GOG.com) haufenweise neue Inhalte und Kampagnen in teils beeindruckend aufgemotzter Grafik herunterladen. **Diaspora**, **The Babylon Project** und **Wing Commander Saga** basieren allesamt auf dieser offenen Engine, erfordern aber keine Installation von **Freospace 2** zum Spielen.



The Babylon Project



Unter Alien-Beschuss verglüht der Kreuzer in einem Feuerball.

Quicklink: 8200 Und noch eine Serien-Umsetzung: Über zehn Jahre Arbeit eines mehr als dreißigköpfigen Teams stecken in **The Babylon Project**, und das Ergebnis kann sich sehen lassen. In einer kurzen Demo kämpfen wir in der schicksalhaften »Battle of the Line« und verteidigen die Erde als menschlicher Pilot gegen eine hoffnungslos überlegene Streitmacht der Minbari-Föderation. Obendrein gibt es eine längere Kampagne, die zu Beginn der ersten Staffel an-

gesiedelt ist und uns in den Krieg gegen das Raider-Piratenpack schickt. Über 120 Schiffe der diversen Völker, Original-Seriensounds und vertonte Dialoge fangen das Flair der Vorlage gekonnt ein. Inzwischen wird das Projekt in öffentlicher Entwicklung durch die Zathras-Updates weitergeführt. Viele Nutzer haben zudem eigene Zusatzkampagnen zum freien Download bereitgestellt. **Geeignet für: Sheridan-Fans und Liebhaber von Weltraum-Bombast**

Wing Commander Saga



Gegen die Zerstörer der Kilrathi brauchen wir ordentlich Feuerkraft.

Quicklink: 8201 Der beste Zeitvertreib bis zur Landung von **Star Citizen** ist immer noch eine gepflegte Katzenjagd. **Wing Commander Saga** bringt den Krieg gegen die Kilrathi in moderner Optik zurück auf den Bildschirm. Gut, die Handlung der zwei Kampagnen könnte deutlich spannender inszeniert sein – statt der alten Filmschnipsel gibt's dröge Textfenster, die Einsatzbesprechungen sind sogar noch schnarchnasiger als damals. Der Nervenkitzel findet im All statt, also dort, wo er hingehört: In Massenschlachten zwischen zwei Flotten samt dicker Schlachtkreuzer ist beim verzweiferten Warten auf unsere Torpedo-Zielaufschal-

tung schnell vergessen, dass wir im Grunde immer nur von einem Navigationspunkt zum nächsten fliegen. Die actiongeladenen Gefechte lassen sich sowohl per Maus und Tastatur als auch mit dem Joystick gut steuern, auf den höchsten Schwierigkeitsgraden wird's aber spürbar simulationslastiger, und Energieverwaltung sowie komplexe Wingman-Befehle fordern selbst gestandene Fliegerasse. Noch dazu sehen die Raumschlachten fantastisch aus, besonders die bombastischen Explosionen lassen jeden Abschuss zum Erlebnis werden. **Geeignet für: Blair-Nostalgiker und kampferprobte Katzenjäger**

Die besten Freelancer-Mods



Das grandiose **Freelancer** war eine der letzten großen Weltraumsimulationen vor der langen Genre-Funkstille. Engagierte Modder versorgen das Spiel bis heute mit neuen Erweiterungen. Wir stellen die drei interessantesten vor.



Crossfire

Quicklink 8202 **Crossfire** versteht sich als inoffizieller zweiter Teil der Serie. Die Geschichte von Edison Trent wird in neun Kapiteln weitergeführt, ein zehntes mit den abschließenden 20 Missionen steht noch aus. Aber auch abseits der Kampagne wollen haufenweise neue Planeten bereit und neue Schiffe geflogen werden. Das alles erstrahlt in umfassend aufgebogener Grafik. **Geeignet für: Story-Fans**



Discovery

Quicklink 8203 **Discovery** bietet ebenfalls ein weitläufigeres All mit besonderem Augenmerk auf dem Multiplayer-Modus: Dazu können wir entweder unseren eigenen Server erstellen oder uns auf den offiziellen Modservern einloggen. Rollenspiel im Chat und neue Möglichkeiten wie von Spielern kontrollierte Raumstationen erwecken den Weltraum zum Leben. **Geeignet für: Universums-Erkunder**



Freeworlds: Tides of War

Quicklink 8204 Endlich wieder X-Wing fliegen! **Freeworlds: Tides of War** eröffnet Freelancer-Spielern die Welt von Star Wars. Viele Jahre nach Episode 6 kämpft die neue Republik noch immer gegen die Überbleibsel des Imperiums, und wir sind mitdrin. Bislang gibt es nur eine Demo-Version, aber bereits die beeindruckt mit enorm detailverliebten Raumschiffen. **Geeignet für: X-Wing- und Tie-Fighter-Veteranen**

Free2Play-Spiele

Star Conflict

Quicklink: 8205 *Star Conflict* funktioniert wie *World of Tanks*, nur eben im (grafisch sehr hübsch umgesetzten) Weltraum. Derzeit läuft die offene Beta des Free2Play-Titels, in der sich zwei Teams von maximal sechzehn Spielern gegenüberstehen und entweder zu Team-Deathmatch oder Conquest-Kämpfen antreten. In Letzteren müssen drei Sonden erobert und gehalten werden. Außerdem geht's im Koop-Modus gegen Wellen von KI-gesteuerten Raumschiffen. Das eigene Schiff kann dabei mit neuen Waffen und Modulen für besondere Fähigkeiten ausgerüstet werden, die nicht nur dem Spieler selbst, sondern oft auch seinen Kameraden helfen. Jedes Schiff hat zudem eine Spezialfähigkeit, beispielsweise eine Tarnvorrichtung. Die meisten Erweiterungen kann man kostenlos freispielen, die beste Ausrüstung gibt es aber nur gegen echtes Geld. Trotzdem hin-



terlässt *Star Conflict* bislang einen recht fairen Eindruck, letztendlich sind es fast immer die Fähigkeiten des Spielers, die über Sieg und Niederlage entscheiden.

Geeignet für: *World-of-Tanks*-Fans im Weltraum

Star Trek Online

Quicklink: 8206 Neueinsteiger bekommen in *Star Trek Online* jede Menge Missionen und Schiffe geboten, für die sie dank des fairen Free2Play-Modells keinen Cent bezahlen müssen. Und stetig kommt mehr dazu, erst kürzlich etwa ein neuer romulanischer Sektor mit frischen Missionen und einem neuen Rufsystem. Nur das Endgame bleibt für Langzeitspieler zu eintönig. Achillesferse des Spiels sind noch immer die lahmen Bodeneinsätze – die Raumschlachten dagegen machen eine Menge Spaß und erfordern besonders auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad sogar Köpfchen.

Geeignet für: Trekkies mit schmalen Geldbeutel



Battlestar Galactica Online

Quicklink: 8207 *Battlestar Galactica Online* findet komplett im Browser statt und sieht dafür erstaunlich hübsch aus. Weil es aber gerade zu Beginn wenig mehr zu tun gibt, als Asteroiden für Geld zu zerbröseln und weil Levelaufstiege quälend langsam erfolgen, hat das Spiel allerdings ein Motivationsproblem. Spaß kommt vor allem in den PvP-Schlachten auf, aber um für die gerüstet zu sein, müssen wir uns durch entschieden zu viele Fleißaufgaben schlagen. Serienatmosphäre suchen wir ebenfalls vergeblich. Kampfsterne-Fans können dennoch mal reinschnuppern. Kostet ja nichts.

Geeignet für: Geduldige PvP-Piloten



Allegiance

Quicklink: 8208 Ohne Zielcomputer in vollem Anflug ein Ziel von der Größe einer Womp-Ratte zu treffen – das ist in den Multiplayer-Partien von *Allegiance* nur die halbe Miete. Denn im cleveren Genre-Mix kommt es auch auf strategische Planung an: Eine Runde dauert 30 bis 60 Minuten und hetzt zwei Teams aufeinander, die um die Kontrolle von Weltraum-Sektoren wetteifern. Das Ziel ist letztendlich die Zerstörung der Feindbasis. Jede Seite hat einen Kommandanten, der den Abbau von Ressourcen, die Errichtung neuer Stützpunkte und die Erforschung von Technologien verwaltet. Aber im Gegensatz zu normalen Strategiespielen wird jede Kampfeinheit di-

rekt von einem Mitspieler gesteuert. Auf einer herausgezoomten Übersichtskarte können wir per Rechtsklick unseren Autopiloten auf das gewählte Ziel einstellen und Aktionen wie den Abwurf von Aufklärungsdrohnen durchführen. Kommt es zum Kampf, etwa wenn wir ein vom Kommandanten geordnetes Bauschiff schützen müssen, wechseln wir in die Cockpit-Ansicht und liefern uns klassische Dogfights. Vom Scout bis zum Schlachtkreuzer steht eine Vielzahl von Schiffstypen zur Verfügung, obendrein schickt auch noch jede der acht Kriegsparteien eigene Versionen davon in die Schlacht – für Vielfalt und Tiefgang ist also gesorgt. Sein hohes Alter von über 10 Jah-



Ein Schwarm **Abfangjäger** behackt die Schlachtschiffe der eisernen Koalition.

ren merkt man dem Spiel allerdings an: Es läuft zwar rund, sieht aber nicht mehr sonderlich gut aus.

Geeignet für: Fans von PvP-Großschlachten

Vega Strike

Quicklink: 8209 Ein riesiges Universum, ein kleines Schiff und unendlich Wege zu Ruhm und Reichtum. Klingt vertraut? Ist es auch, denn **Vega Strike** steht ganz in der Tradition von **Elite** und **Privateer**. Ob wir Handel treiben, Aufträge erledigen, Frachtschiffe aufbringen oder der Kampagne folgen, bleibt uns stets selbst überlassen. Ebenso, ob wir alleine oder mit anderen Spielern durchs All reisen, obwohl bei Serverbeitritt oder Erstellung gern mal Fehler auftreten. Durch unsere Aktionen machen wir uns Freunde und Feinde bei mehreren Fraktionen und Kriegsparteien, die um die Vorherrschaft ringen. Wenn wir gerade nicht durchs All rasen, klicken wir uns durch Raumstationen, um neue Raumschiffe und Waffen zu kaufen oder in der Bar auf ein Schwätzchen abzu-steigen. Die Grafik ist nicht gerade beeindruckend, geht aber für ein Hobby-Projekt in Ordnung und macht auch auf schwachen Computern keine Probleme. Außerdem dient die offene Engine als Grundlage für andere Projekte wie **Privateer Gemini Gold** und **Vegatrek**, aber diese setzen keine Installation von **Vega Strike** voraus.

Geeignet für: Elite-Veteranen



Privateer Gemini Gold



Quicklink: 8210 Wo **Vega Strike** sich schon stark an **Privateer** orientiert, geht **Privateer Gemini Gold** noch weiter und lässt den Klassiker so originalgetreu wie möglich aufleben. Nur, dass nun 3D-Raumschiffe durch den Gemini-Sektor kreuzen, fein säuberlich den alten Sprites nachempfunden. Auch die höher aufgelösten Cockpits und Hintergründe dürften Veteranen sofort wiedererkennen. Neben dem Originalspiel können wir auch die Missionen der Erweiterung **Righteous Fire** spielen, inklusive der englischen Original-Sprachausgabe. Vollständig ist das Remake aber nicht: Unter anderem fehlen noch einige Zwischensequenzen. Für die war auch noch eine HD-Frischzellenkur geplant, allerdings haben die Entwickler schon eine Weile nichts mehr von sich hören lassen. Eine Alternative ist das **Privateer Remake** und seine Mod **Parallel Universe**, die weniger genau am Vorbild bleiben und munter Elemente aus **Privateer** und **Wing Commander** mischen.

Geeignet für: Privateer-Veteranen

Vegatrek

Quicklink: 8212 Wer sich mit **Star Trek Online** nicht anfreunden kann, wird vielleicht bei **Vegatrek** fündig: Wenige Jahre nach den Ereignissen des Kinofilms **Star Trek: Nemesis** werden wir als frischgebackener Sternenflotten-Offizier mit unserem ersten Schiff ins All geschickt. 500 Systeme gibt es zu erkunden, berühmte Schauplätze wie Vulcan zu bereisen. Der Frieden im Universum ist bestenfalls brüchig, die neuen Machthaber der Romulaner etwa befinden sich im alten Krieg mit der Föderation. Auf unseren Reisen begegnen wir acht bekannten Fraktionen, mit denen wir handeln, kämpfen und Bündnisse schließen können. Auch hier haben wir die Wahl, ob wir einem Pfad von Missionen folgen wollen oder auf eigene Faust losfliegen. Dabei steuern wir 20 Schiffe aus dem **Star Trek**-Universum, komplett mit Kapitänsstuhl als Cockpit-Ansicht. Weil wir statt Laser-Sperrfeuer gezielte Phasersalven abgeben und die sich zwischen zwei Schüssen immer kurz aufladen müssen, spielt sich **Vegatrek** insgesamt gemächlicher als andere Weltraumsimulationen – aber das muss ja nichts Schlechtes sein.

Geeignet für: Picard-Doubles mit viel Zeit



Oolite

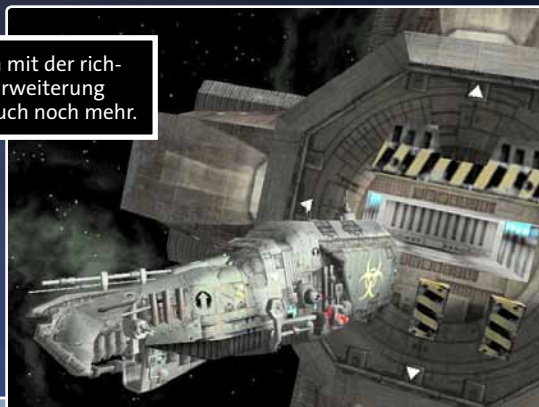
Quicklink: 8213 Um vor **Elite Dangerous** nochmal die Erinnerungen an das Original aufzufrischen, ist **Oolite** genau das Richtige. Denn das Fanprojekt baut das Spielprinzip des ursprünglichen **Elite** fast identisch nach. Genau wie damals bereisen wir ein gigantisches Universum, ohne an irgendein vorgegebenes Ziel gebunden zu sein – außer vielleicht, möglichst viel Geld als Händler zu scheffeln oder die Kampfpiloten-Wertung »Elite« zu erreichen. Modernen Schnickschnack wie Aufträge oder gar eine Kampagne, selbst eine optionale, gibt es im puristischen Remake nicht. Selbst die ordentliche 3D-Grafik bleibt trotz moderner Möglichkeiten dem Stil treu, Raumschiffe und Stationen in Gestalt einfacher geometrischer Formen wie Dreiecke oder Sechsecke darzustellen. Das perfekte Nostalgie-Paket also – aber **Oolite** bietet noch mehr als das: Nutzer können auf alle Aspekte des Spiels zugreifen, ihre eigenen Erweiterungen erstellen und sie für andere Spieler zum Download anbieten. Inzwischen gibt es eine vielfältige Auswahl, um das Spielerlebnis ganz nach unserem Geschmack zu gestalten. Zum Beispiel die Weltraum-Bars mit unendlich zufallsgenerierten Kopfgeld-Missionen oder die Flugschule mit Tutorial-Einsätzen im Startsystem – wenn's mit dem verflixten Andocken einfach nicht so recht klappen will. Und mit den richtigen Schiffsmo-
dellen sieht **Oolite** sogar richtig beeindruckend aus.

Geeignet für: Braben-Verehrer und Docking-Computer-Hasser



Oolite sieht dem Original-Elite frappierend ähnlich ...

... kann mit der richtigen Erweiterung aber auch noch mehr.



Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	0x10c	Weltraumspiel	Mojang	–	–	2013
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Gearbox	06/12	–	12. Februar 2013
	Anno Online	Aufbau-Strategie	Blue Byte	–	Sehr gut	4. Quartal 2012
UPDATE	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	09/12	Sehr gut	2013
	Battlefield 4	Ego-Shooter	Digital Illusions	–	–	2013
	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	Irrational Games	12/10, 08/11, 02/13	Sehr gut	26. März 2013
	Command & Conquer: Generals 2	Echtzeit-Strategie	Bioware Victory	02/12, 10/12	–	2013
	Company of Heroes 2	Echtzeit-Strategie	Relic	10/12	Sehr gut	März 2013
	Crysis 3	Ego-Shooter	Crytek	07/12, 01/13	Sehr gut	21. Februar 2013
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Noumena Studios	02/12	Gut	2. Quartal 2013
	DayZ	Online-Spiel	Bohemia Interactive	–	–	2013
	Dead Space 3	Actionspiel	Visceral Games	–	–	7. Februar 2013
	Defiance SyFy	Online-Rollenspiel	Trion Worlds	02/13	–	April 2013
	Dirt 4	Rennspiel	Codemasters	–	–	2013
	Dragon Age 3: Inquisition	Rollenspiel	Bioware	–	–	4. Quartal 2013
	End of Nations	Online-Strategiespiel	Trion Worlds	09/11	Sehr gut	2013
	Firefall	Online-Shooter	Red 5 Studios	–	Gut	1. Halbjahr 2013
	Grand Theft Auto 5	Actionspiel	Rockstar North	01/13	–	kein PC-Termin
	Half-Life 3	Ego-Shooter	Valve	–	–	2015
	Homefront 2	Ego-Shooter	Crytek Nottingham	–	–	2013
	Mass Effect 4	Action-Rollenspiel	Bioware	–	–	2014
	MechWarrior Online	Action-Simulation	Piranha Games	–	Sehr gut	2. Halbjahr 2012
	Metro: Last Light	Ego-Shooter	4A Games	09/11, 12/12, 02/13	Sehr gut	März 2013
NEU	Neverwinter	Online-Rollenspiel	Cryptic Studios	03/13	Sehr gut	2. Quartal 2013
	Prey 2	Ego-Shooter	Human Head	–	–	2013
	Race Driver: Grid 2	Rennspiel	Codemasters	–	–	2013
	Rainbow Six: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft Montreal	02/12	–	2013
NEU	rFactor 2	Rennspiel	Image Space	–	–	2013
	Sacred 3	Action-Rollenspiel	Keen Games	11/12	–	2013
	SimCity	Aufbau-Strategie	Maxis	04/12, 08/12, 11/12	Ausgezeichnet	7. März 2013
UPDATE	Sniper: Ghost Warrior 2	Ego-Shooter	City Interactive	–	–	15. März 2013
	Splinter Cell: Blacklist	Actionspiel	Ubisoft Montreal	–	–	1. Quartal 2013
	Star Citizen/Squadron 42	Weltraum-Action	Cloud Imperium Games	12/12	–	2014
	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	08/11, 01/12	Sehr gut	12. März 2013
	Star Wars: 1313	Actionspiel	LucasArts	–	–	2013
	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Zenimax Online	7/12, 12/12	Sehr gut	2013
NEU	The Walking Dead: Survival Instinct	Ego-Shooter	Terminal Reality	03/13	Gut	29. März 2013
	Tomb Raider	Actionspiel	Crystal Dynamics	03/11, 07/11, 02/13	Sehr gut	5. März 2013
	Total War: Rome 2	Echtzeit-Strategie	Creative Assembly	09/12	–	2013
NEU	Torment	Rollenspiel	inXile	–	–	2014
UPDATE	Warface	Taktik-Shooter	Crytek	10/12	Sehr gut	2013
	Wasteland 2	Rollenspiel	Inxile Entertainment	–	–	Oktober 2013
	Watch Dogs	Action	Ubisoft Montreal	08/12	–	2013
UPDATE	World of Warplanes	Action-Simulation	Wargaming.net	–	Gut	2013
	XCOM	Ego-Shooter	2K Marin	–	–	2013

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

The Walking Dead: Survival Instinct
The Walking Dead diesmal nicht als Adventure, sondern als (Survival-) Shooter mit Ressourcen-Management. Kann das funktionieren?



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.

Das kommt im Februar

Dead Space 3	Visceral Games	07.02.2013
Aliens: Colonial Marines	Gearbox	12.02.2013
Crysis 3	Crytek	21.02.2013
Might & Magic: Heroes 6 – Shades of Darkness	Black Hole Entertainment	28.02.2013
Fuel Overdose	I-Frigiya	Februar

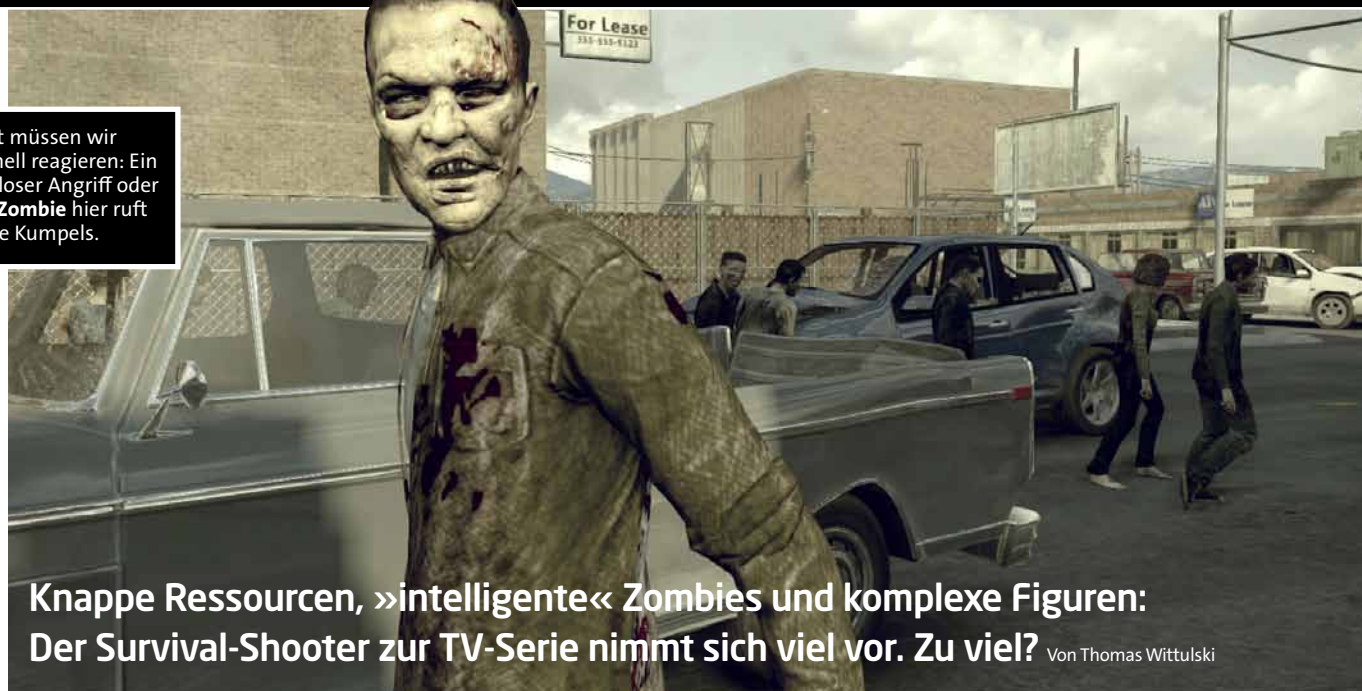
Darauf warten die GameStar-Leser

1	Grand Theft Auto 5	—	1
2	Bioshock Infinite	↑	3
3	Battlefield 4	↓	2
4	Dragon Age 3: Inquisition	↑	5
5	SimCity	↑	10
6	Half-Life 3	—	6
7	Crysis 3	↓	4
8	Aliens: Colonial Marines	↑	11
9	The Elder Scrolls Online	↓	7
10	Total War: Rome 2	↑	21
11	Starcraft 2: Heart of the Swarm	↓	9
12	Star Citizen: Squadron 42	↓	8
13	Tomb Raider	↓	12
14	Command & Conquer: Generals 2	↑	18
15	Metro: Last Light	↑	—
16	DayZ	↓	14
17	Company of Heroes 2	↑	22
18	Assassin's Creed 4	↑	—
19	Dead Space 3	↓	16
20	Star Wars 1313	↓	15
21	Deus Ex 4	↑	—
22	Watch Dogs	↑	—
23	Das Schwarze Auge: Demonicon	—	23
24	Half Life: Episode 3	↓	19
25	Doom 4	↑	—

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 02/13

The Walking Dead Survival Instinct

Jetzt müssen wir schnell reagieren: Ein lautloser Angriff oder der **Zombie** hier ruft seine Kumpels.



Knappe Ressourcen, »intelligente« Zombies und komplexe Figuren: Der Survival-Shooter zur TV-Serie nimmt sich viel vor. Zu viel?

Von Thomas Wittulski

Angespielt

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Terminal Reality (Ghostbusters: The Video Game, GS 12/09: 78 Punkte)**
Termin: **29.3.2013** Status: **zu 85 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/8148

Virus, Apokalypse, Zombies – und wieder dient die postapokalyptische Welt von **The Walking Dead** als Schauplatz. Im Gegensatz zum erfolgreichen Telltale-Adventure basiert **Survival Instinct** aber nicht auf der Comic-Vorlage von Robert Kirkman, sondern auf der populären Fernsehserie des

US-Senders AMC – die wiederum auf der Comic-Vorlage basiert. Fans der TV-Serie müssen sich mit diesem Lizenz-Tohuwabohu aber gar nicht lange aufhalten, denn die finden sich dank Original-Charakteren und dem bekannten Soundtrack ohnehin

schnell zurecht. Ob **Survival Instinct** darüber hinaus auch noch ein guter Survival-Shooter ist, das wollten wir beim Vor-Ort-Besuch in London herausfinden – und beim Gespräch mit Designer Glenn Gamble.

Das Spiel erzählt die Vorgeschichte der aus

der Serie bekannten Dixon-Brüder, die gemeinsam durchs von Zombies verseuchte Amerika ziehen. Richtung Atlanta, um genau zu sein – denn dort soll das Überleben noch überlebenswert sein. Merle Dixon, der ältere, ist ein klassischer Kotzbrocken – und ein sich selbst maßlos überschätzender Rassist noch dazu. Sein jüngerer Bruder Daryl (aus dessen Ego-Perspektive wir das Spiel erleben) ist hingegen ein smarter Überlebenskünstler. Allerdings macht er sich nicht viel aus seinen Mitmenschen, schwierige Kindheit und so. TV-Protagonist Rick Grimes spielt in **Survival Instinct** übrigens keine Rolle – genauso wenig wie seine Familie und die meisten anderen Mitglieder der Fernheertruppe. Das Spiel ist zeitlich nämlich vor den Ereignissen der Serie angesiedelt. Das Zombie-Virus hat sich gerade erst über den Erdball verbreitet. Die Story soll nicht nur die komplizierte Beziehung der beiden Brüder beleuchten, sondern auch nachvollziehbar machen, warum Daryl im Laufe der zweiten TV-Staffel eine Wandlung erlebt. Ein zufälliges Aufeinandertreffen mit anderen Seriencharakteren soll es laut Glenn Gamble nicht geben, dafür treffen Daryl und Merle auf viele andere Überlebende. Die sind mal böse und mal freundlich gesinnt, teilweise wollen sie sich uns auch anschließen. Diese zeitweiligen Begleiter unterstützen uns anschließend bei den

Missionen, können aber auch die Gruppendynamik ordentlich durcheinander wüffeln, beispielsweise, indem sie versuchen, die Führung an sich zu reißen. Wir kümmern uns dabei um das gemeinsame Inventar, verwalten also den knappen Vorrat an Waffen, Munition, Medizin und Lebensmitteln.

Beste Waffe gegen Zombies? Die Armbrust

Zumindest sollen wir das in der finalen Version machen, denn in der uns vorgestellten Fassung gab's unbegrenzt Munition. Warum die Entwickler ausgerechnet ein so spannendes und originelles Feature nicht ausführlich vorstellen? Wüssten wir auch gerne. Immerhin verrät uns Gamble, dass wir ein entsprechend großes Auto benötigen, um eine gewisse Anzahl von Begleitern in den nächsten Abschnitt mitnehmen zu können. Fahrzeuge gibt es zwar in Hülle und Fülle, allerdings sind die meisten kaputt. Einen fahrtüchtigen Untersatz zu finden, der auch noch die benötigte Größe hat, wird da schon mal zur Herausforderung.

Eigentlich mögen wir Spieler es ja, wenn die computergesteuerten Gegner halbwegs in-

⊕ Stärken

- + spaßige Zombiejagd
- + intelligente Ablenkungsmanöver
- + hoher Wiedererkennungswert für Serienfans

⊖ Schwächen

- optisch veraltet
- Funktioniert das Ressourcensystem?



An vielen Stellen im Spiel müssen wir uns erst mal verstecken und die **Lage sondieren**. Wenn wir die Untoten ablenken, zum Beispiel, indem wir sie mit einer zerkirrenden Glasflasche ablenken, dann können wir uns gefahrlos vorbeischieben.



telligent handeln. Was aber tun, wenn die Entwickler die fragwürdige Intelligenz eines gefräßigen Zombieschwarms simulieren sollen? Einfach eine dumme KI einbauen? Glenn Gamble drückt es so aus: »Making stupid isn't easy« – frei übersetzt also: Einen Charakter nachvollziehbar dumm darzustellen, ist gar nicht so einfach. Terminal Reality hat es trotzdem geschafft, die Zombies glaubwürdig dämlich zu machen: Sie reagieren auf optische Reize, Geräusche und Gerüche. Je nach Intensität dessen, was sie mit Augen, Nase und Ohren (oder dem, was davon übrig ist) wahrnehmen, rennen die Biester in die Richtung, in der sie »Futter«

vermuten. Nutzen wir statt Schusswaffen »leise« Gegenstände wie Wasserrohre, Messer, Äxte, Hämmer oder später auch Daryls Armbrust, dann können wir die wandernden Leichen ausschalten, ohne dabei zu viel Aufmerksamkeit zu erregen. In der angespielten Version spazieren wir beispielsweise eine kleine Straße zwischen Wohnhäusern entlang. Hinter einem Autowrack steht ein gelangweilter Zombie, der gemütlich hin und her wackelt. Wir schleichen uns an und rammen ihm ein Messer ins Kinn. Das kennt man ja schon aus der TV-Serie und aus dem Comic: Nur, wenn wir das Gehirn der Biester zerstören, bleiben sie auch tot.

In einem Hausgang finden wir einen weiteren einsamen Beißer, den wir mit einer Taschenlampe herumscheuchen: Wie eine Katze, die einem Wollknäuel hinterherjagt, schlurft der Zombie dem Licht der Lampe nach – jedenfalls bis wir ihm sein Licht unsanft ausknipsen. Etwas weiter die Straße runter versammeln sich gut ein Dutzend Zombies auf einer Kreuzung. Dumme: Wir müssen daran vorbei, ein direkter Angriff wäre Selbstmord: »Drei sind gefährlich, noch mehr bringen dich um«, sagt Gamble. Verhalten wir uns tollpatschig oder absichtlich offensiv und laufen mitten in eine Horde schlüpfender Untoter oder ballern mit ei-

Service-Direktverkauf 030 300 9 300

Night and Day, you are the one.

λον σλε ινε ουε'



Real Sound. Die neuen Kopfhörer Aureol Real von Teufel.
Aureol Real

€ 99,99

Der neue, extrem leichte Teufel Kopfhörer Aureol Real (185 g) beeindruckt durch seinen fantastischen Tragekomfort und durch seinen neutralen, detailreichen Klang. Dafür sorgen die 44 Millimeter großen Linear-HD-Treiber mit Neodym-Magneten. Die meisten wollen ihn aber in Wirklichkeit, weil er so gut aussieht. In weiß wie in schwarz. Aber das verraten wir nicht unseren Akustik-Entwicklern, die wären sonst beleidigt. Denn die wollen vor allem besser klingen und nicht schöner aussehen. Kann man verstehen. Muss man aber nicht. www.teufel.de



Typisch **Teufel**

Online Only
8 Wochen Probezeit
Bis zu 12 Jahre Garantie

Comic und TV-Serie



Im Gegensatz zum Telltale-Adventure basiert **Survival Instinct** nicht auf der Comic-Vorlage von Autor Robert Kirkman, sondern auf der Adaption des US-amerikanischen Kabelkanals AMC (der unter anderem auch **Mad Men** und **Breaking Bad** produziert). Obwohl auch

die Serie auf dem Comic beruht, nehmen sich die Macher gewisse kreative Freiheiten heraus, ändern die Handlung oder lassen wichtige Charaktere sterben – obwohl die im Comic immer noch putzmunter sind. Die TV-Serie sehen in den USA regelmäßig über 10 Millionen Zuschauer – ein enormer Erfolg für den vergleichsweise kleinen Sender. In Deutschland ist **The Walking Dead** beim Pay-TV-Sender Fox und bei RTL 2 zu sehen.

Die letzten acht Folgen der 3. Staffel werden ab 15. Februar immer freitags um 22:05 Uhr bei Fox ausgestrahlt.

©2012 AMC Company LLC. All rights reserved.



Klassischer **Kotzbrocken**: Unserem Bruder Merle würden wir wirklich gerne eine reinhauen.

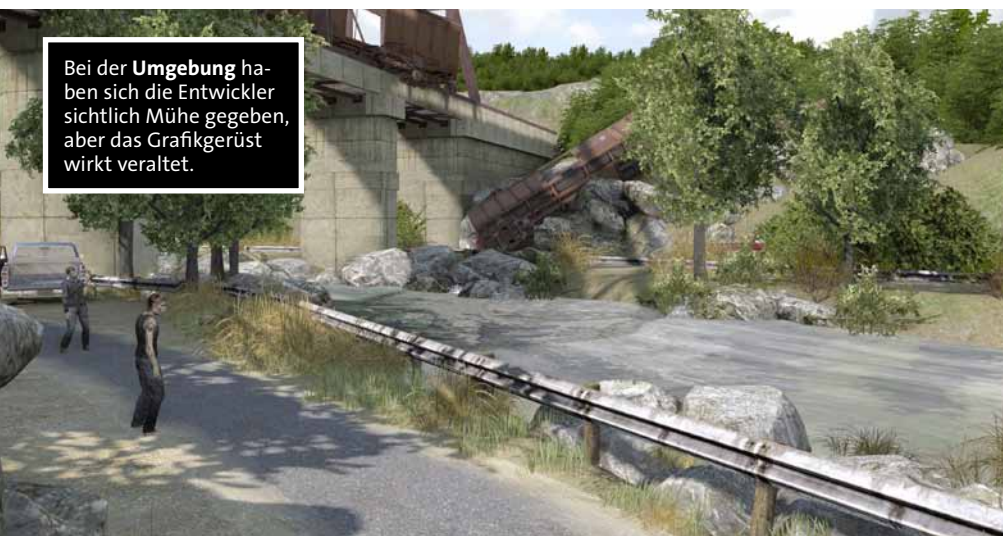
ner Shotgun um uns, sind wir ruckzuck von unzähligen Viechern umzingelt und werden schnell selbst zum Zombie.

Die Entwickler haben daraus einen internen Wettbewerb gemacht. Wer die meisten Zombies überlebt, gewinnt: »Ich schaffe sechs, ein Kollege sieben«. Fast so wie Oktoberfest-Besucher also, die mit der Zahl der konsumierten Maß prahlen. Wir hingegen nutzen statt der Shotgun eine Flasche, die wir gezielt auf ein Auto werfen, um Lärm zu erzeugen. Das funktioniert: Die Untoten setzen sich gemächlich in Bewegung und wir huschen im Rücken der Brut vorbei. Gegner abzulenken ist wesentlicher Bestandteil von **Survival Instinct**: »Häufig hast du es mit deutlich mehr Zombies auf einem Fleck zu tun als in diesem Beispiel«. Dann brauchen wir auch andere Ablenkungsmanöver. Ein Signalfire zum Beispiel. Oder eine Kirchenglocke. Ein Beispiel: Während Merle an einer

Tankstelle ein großes Feuer vorbereitet, sammelt Daryl Knallkörper ein und läuft damit zu einer nahegelegenen Kirche. Dort platziert er das gesammelte Feuerwerk und läutet mal kräftig zum Gebet. Dieses Gebimmel lockt die Zombies der gesamten Umgebung in die Kirche, wo sie dann – wir schnippen eine Fackel auf das explosive Tagwerk – mit großem Hallo in die Luft gehen. Auf dem Rückweg zur Tankstelle erledigen wir noch ein paar vereinzelt Untote. Diesmal übrigens mit der Shotgun – bei dem Lärm, den wir gerade mit den Feuerwerkskörpern gemacht haben, ist das jetzt auch egal. Endlich angekommen jagt Merle die Benzintanks in die Luft. Das Resultat: Eine gewaltige Explosion, die einen ganzen Haufen Zombies vernichtet – aber gleichzeitig auch einen ganzen Haufen anlockt. Danach ist Schluss: Mehr bekommen wir von **Survival Instinct** nicht zu sehen. Spaßig war das allemal – aber wir bleiben trotzdem mit ei-

nigen Fragen zurück. Sind Munition und Vorräte tatsächlich so knapp, dass sie für echte Survival-Atmosphäre sorgen? Wie gut funktioniert die Gruppendynamik in der Praxis? Und: Ist das nur ein nettes Gimmick oder sind die Begleiter wirklich nötig, um zu überleben? Hinzu kommt, dass die benutzte Infernal Engine (**Ghostbusters: The Video game**) in die Jahre gekommen ist: Texturen wirken unscharf, der Look ist etwas angestaubt. Insgesamt geht die Grafik zwar in Ordnung – vor allem die Vielzahl an Zombie-Varianten ist beeindruckend – mit modernen Shootern wie **Call of Duty: Black Ops 2** oder gar **Crysis 3** wird **Survival Instinct** technisch aber nicht mithalten können. Akustisch hingegen scheint alles im Lot: Norman Reedus und Michael Rooker, die Darsteller von Merle und Daryl, leihen ihren digitalen Pendants die Stimme, und auch das Röcheln der Zombies sowie der Soundtrack stammen aus der TV-Serie. **TW**

Bei der **Umgebung** haben sich die Entwickler sichtlich Mühe gegeben, aber das Grafikgerüst wirkt veraltet.



Was kommt raus?

Thomas Wittulski
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Wird **Survival Instinct** nur ein weiteres Lizenzspiel oder bekommen Fans nach dem Telltale-Adventure ein weiteres fantastisches Spiel zur Zombie-Reihe? Ganz sicher bin ich mir da noch nicht: Zwar hat mir das Gezeigte gut gefallen, wichtige Bestandteile wie das Ressourcen-Management oder die Interaktion mit Gruppenmitgliedern hat Terminal Reality allerdings nicht gezeigt. Wenn die beiden Punkte gut umgesetzt werden, erwartet uns ein gutes Survival-Spiel, bei dem ich auch mal über die angestaubte Technik hinwegsehen kann.

ALIENS™

COLONIAL MARINES

BEKÄMPFE DEINE ANGST!

12.02.2013

LIMITIERTE ERSTAUFLAGE MIT ZUSATZINHALTEN

**VIER
FILM-CHARAKTERE**



**RIPLEYS
FLAMMENWERFER**



**MARINE
ANPASSUNGEN**



Internetverbindung wird benötigt um den Bonusspielinhalt zu aktivieren.

Wii U™ Verpackung momentan in Entwicklung - eventuelle Abweichung vom Endprodukt möglich.
Änderungen vorbehalten. Zusatzinhalte nicht in der WiiU-Version enthalten.



f aliensgames

Verfügbar für: XBOX 360 XBOX LIVE



PS3



Wii U



gearbox.



SEGA

Aliens: Colonial Marines, Alien, Aliens, Alien 3™ & © 2012 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Twentieth Century Fox, Alien, Aliens, Alien 3 and their associated logos are registered trademarks or trademarks of Twentieth Century Fox film Corporation. Aliens: Colonial Marines game software, excluding Twentieth Century Fox elements © SEGA. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. © 2012 Gearbox Software, LLC. Gearbox and the Gearbox Software logos are registered trademarks of Gearbox Software, LLC in the U.S. and/or other countries and used here under license. "D", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All Rights Reserved. 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. Trademarks are property of their respective owners. Wii U is a trademark of Nintendo. © 2012 Nintendo.



➕ Stärken

- + Dungeons-&-Dragons-Lizenz
- + actionreiche Kämpfe
- + umfangreiches Toolset

➖ Schwächen

- durchwachsene Technik
- Klappt das User-Content-Konzept?

Bosskampf im Level-55-Dungeon: Wir legen uns mit einem besonders garstigen Feuer-elementarwesen an.

Neverwinter

Zurück an die Schwertküste: Neverwinter will den Charme der alten D&D-Spiele einfangen – als Free2Play-MMO mit Dungeon-Baukasten. Von Jochen Gebauer

Angespielt

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Perfect World** Entwickler: **Cryptic (Star Trek Online, GS 07/10: 79 Punkte)**
Termin: **2. Quartal 2013** Status: **zu 80 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7922

Klassische Online-Rollenspiele haben ein Problem: Ihnen laufen die Spieler mittlerweile schneller davon, als die Entwickler neue Inhalte nachreichen können.

Nach ein paar Monaten hat die nomadische MMO-Sippe alles gesehen, die Karawane zieht weiter – und für die **Secret Worlds** und **Old Republics** bleibt nur der Gang ins Free2Play, um die Lücke mit Massen von Gratispielern zu stopfen. **Neverwinter** hingegen hält sich mit einem Abo-Modell erst gar nicht lange auf – und für ständigen Content-Nachschub sollen nicht unbedingt die Entwickler sorgen, sondern die Community selbst; dazu liefert der Entwickler Cryptic (**Star Trek Online**) einen umfangreichen Editor mit. Die so genannte Foundry.

Der Ansatz jedenfalls ist clever: Warum dem Fortschritt der Spieler nachlaufen und dabei unweigerlich zwei Schritte zu spät kommen, wenn sich diese Spieler ihre Quests, Zonen und Dungeons auch selbst bauen könnten? Bei einem Free2Play-Modell ist das ja nicht verwerflich. Die spannende Frage lautet also: Gibt Cryptic (die bei **Star Trek Online**

schon eine Art »Foundry Light« integriert haben) den potenziellen Hobby-Designern genug Freiheiten und Möglichkeiten, um qualitativ hochwertigen Nachschub zu produzieren? Und sie lautet: Stellt Cryptic Studios dabei trotzdem sicher, dass diese Inhalte die Spielbalance nicht auf den Kopf stellen, indem Dungeon Master ihre Kumpels mit mächtigen Ausrüstungsgegenständen

den überhäufen? Beide Fragen können wir zum aktuellen Zeitpunkt noch nicht seriös beurteilen, weil sich die »Foundry« mitten in der Testphase befindet.

Was wir hingegen jetzt schon sagen können: **Neverwinter** spielt sich spürbar actionreicher als die Konkurrenz – von **Tera** vielleicht mal abgesehen. Genau wie das



Such den Schurken: Im Kampfgetümmel geht die Übersicht manchmal ein bisschen flöten.

Das große Vorbild

Neverwinter? Da war doch mal was! Richtig: Bei **Neverwinter Nights**, dem letzten D&D-Rollenspiel von Bioware, durften wir schon 2002 eigene Dungeons bauen. Die von Fans erstellten Kampagnen waren teils deutlich spannender als das Hauptspiel.



In den ersten **Erfahrungsstufen** erhalten wir noch ziemlich viele Fähigkeiten.

koreanische Vorzeige-MMO (das in seinem Heimatland inzwischen übrigens auf ein Free2Play-Modell umgestellt wurde) setzt **Neverwinter** auf ein direktes Kampfsystem. Wir schalten uns also nicht mit der Tab-Taste durch alle verfügbaren Gegner, sondern müssen Feinde manuell anvisieren – und gegebenenfalls ebenso manuell zur Seite springen, bevor sie uns mit einem Flächenangriff erwischen. Das gleiche Prinzip gilt auch für Heiler – bloß, dass die dabei auf ihre Freunde zielen. Das Resultat sind sehr dynamische – und durchaus spaßige –

Trickerschurken und Zweihandwaffenkämpfer

Kämpfe, in denen allerdings gerne mal die Übersicht verlost geht. Wenn wir zwischen drei Feuelementaren und einem Magmariesen stehen, und es überall explodiert und blitzt und blinkt, dann hätten wir uns manchmal schon ein automatisches Zielsystem gewünscht – schon um zu wissen, ob wir überhaupt noch auf den richtigen Gegner einschlagen.

Bei »uns« handelte es sich in diesem Fall übrigens um einen so genannten Trickerschurken – eine der fünf bislang von Cryptic Studios bestätigten Klassen. Zum Release, geplant ist das erste Halbjahr 2013, sollen

noch mindestens drei weitere Klassen folgen, möglicherweise auch mehr. Schon bestätigt sind neben dem Trickerschurken übrigens auch der Beschützer, der Zweihandwaffenkämpfer und der Taktische Magier – ob's darüber hinaus auch einen Wortwörtlichübersetzer gibt, wissen wir allerdings nicht. Dem komplexen Charaktersystem liegt dabei das aktuelle **Dungeons & Dragons**-Regelwerk zugrunde – Fans von **Baldur's Gate** und Co. dürfen sich also auf ausgewürfelte Attribute, berühmte »Drows« und ein Wiedersehen mit der Schwertküste freuen. Beim Skill-System stand hingegen **Diablo 3** Pate: Neue Fähigkeiten schalten wir also nicht manuell mit erworbenen Punkten frei, sondern erhalten sie bei Erreichen einer gewissen Erfahrungsstufe automatisch. Von den Stufen gibt's zwar eine Menge, nämlich 60 Stück, aber die verfügbaren Fähigkeiten halten sich (abhängig von der gewählten Klasse) in Grenzen – mal gibt's innerhalb von fünf Leveln nur eine, mal überhaupt keine. Klingt langweilig? Das haben sich die Entwickler offenbar auch gedacht und die aktiven Skills mit vielen passiven »Feats« ergänzt. Mit diesen »Feats« erhöhen wir etwa die Lebensenergie unseres Trickerschurken oder reduzieren den erlittenen Flächenschaden und spezialisieren ihn zudem auf eine von drei verfügbaren Rollen. Inwiefern das die überschaubare Zahl von aktiven Fähigkeiten kompensiert, können wir momentan aber

noch nicht bewerten; das Feat-System war in der von uns angespielten Version noch nicht vollständig integriert.

Technisch hinterlässt **Neverwinter** einen durchwachsenen Eindruck. Wenn es in den Kämpfen ordentlich rumst und bummst, wenn unser Magier aus allen Rohren feuert und wir uns hinter einen Feuerriesen schleichen, der gerade dabei ist, den Tank in so von der Natur nicht vorgesehene Bauteile zu zerlegen, dann sieht das Ganze ziemlich schick aus. Versucht sich **Neverwinter** allerdings an einer kurzen Zwischensequenz in der Spielgrafik, dann wirkt das Resultat so hölzern, dass wir uns unwillkürlich fragen, wann 2005 wohl anruft und seine Grafik zurückhaben will. Interessant ist hingegen das Streaming-Konzept: Zonen, Dungeons und Co. lädt **Neverwinter** quasi nebenbei herunter, während wir uns eine der beschriebenen Zwischensequenzen anschauen. So soll der eigentliche Client klein gehalten werden. Letztlich steht und fällt das Konzept aber ohnehin nicht mit der Technik, sondern mit der Foundry. Wenn Cryptic den Spielern die entsprechenden Werkzeuge gibt und dabei das Balancing unter Kontrolle behält, dann könnte **Neverwinter** eine kleine Genre-Revolution werden. **JG**



Mit der **Foundry** dürfen wir eigene Dungeons bauen – und sie anschließend mit dem Rest der Welt teilen.



Wenn die Foundry nicht wäre, dann hätte **Neverwinter** im aktuellen Free2Play-Tohuwobohu einen schweren Stand. Trotz Action-Kampfsystem und Dungeons&Dragons-Lizenz fehlt mir das gewisse Etwas, jener besondere Kick, den sonst kein anderes Spiel hat. Und genau da kommt die Foundry ins Spiel: Wenn Cryptic seinen Hobby-Designern tatsächlich genug kreativen Freiraum gibt, um originelle Quests zu entwerfen, spannende Geschichten zu schreiben und vielleicht auch mal die typische Monotonie des Genres zu durchbrechen, dann hat **Neverwinter** mehr Potenzial als viele aktuelle Konkurrenten zusammen.

Potenzial: Sehr gut



1&1 feiert Geburtstag –
feiern Sie mit! Bestellen
Sie noch heute und
sichern Sie sich bis zu
**50,- € Jubiläums-
Bonus!***



*1&1 Surf-Flat 6.000 für 24 Monate 19,99 €/Monat, danach 24,99 €/Monat. In den meisten Anschlussbereichen verfügbar. Inklusive Internet-Flat. Telefonie (Privatkunden): für 2,9 ct/Min. ins dt. Festnetz oder immer kostenlos für 5,- €/Monat mehr mit der 1&1 Telefon-Flat. Anrufe in alle dt. Mobilfunknetze 19,9 ct/Min. 1&1 HomeServer für 0,- € (Hardware-Versand 9,60 €). 24 Monate Mindestvertragslaufzeit.

1&1 DSL INTERNET UND TELEFON

ab 19,99 €/Monat*

Sparpreis für volle 24 Monate,
danach 24,99 €/Monat.

**6.000 – 50.000 kBit/s
zum Sparpreis!***

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



1&1



1und1.de
0 26 02 / 96 90



Michael Trier, Chefredakteur
michael@gamestar.de

Zuletzt gelesen Peter Handke »Die Stunde der wahren Empfindung« Die 70er mal ganz anders. Existentiell, konstruiert, verkopft – und doch irgendwie klar.
Zuletzt gesehen Alle Tasten meiner TV-Fernbedienung. Außer »4«. Da ist RTL. Und da droht der Dschungel.
Zuletzt gedacht Dieses Jahr startet ziemlich lahm, gib mal Gas 2013!

Meine Meinung zu:
Dota 2 Valve weiß, was Spieler wollen!
★★★★

DmC Dante macht auch ohne weiße Wallemähne Spaß – Respekt!
★★★★

The War Z Oh je, oh Graus .. ich werde im Keller verlangt ...
★

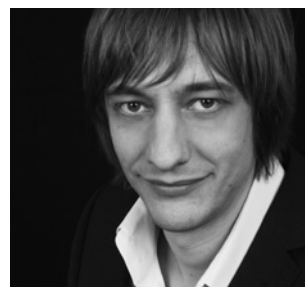
Michael Graf, Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Zuletzt gelesen »Wheel of Time«, Band 13. Jetzt fehlt nur noch einer! Oder doch erst »Endymion« und »Rise of Endymion« ... ?
Zuletzt gesehen Das RTL-Dschungelcamp. Immer wieder interessanter Mix aus Trash-TV und gruppenspezifischem Experiment.
Zuletzt gedacht Könnte Relic bitte mal Homeworld 3 über Kickstarter finanzieren?

Meine Meinung zu:
Dota 2 Für mich das derzeit beste Multiplayer-Strategiespiel. Ja, besser als Starcraft 2.
★★★★★

DmC Gut, aber mein Dante heißt Raziel.
★★★

The War Z Ein Stern Sponanbonus für die herrlich abgründige Entstehungsgeschichte.
★★



Daniel Visarius, Mitglied der Chefredaktion
daniel@gamestar.de

Zuletzt gelesen Das jahrtausendealte »Die Kunst des Krieges« von Sun Tzu.

Zuletzt gesehen »Oh Boy« – sehr stimmungsreicher Berlin-Film in Schwarz-Weiß.
Zuletzt geschraubt Mein zweiter Spiele-PC im Wohnzimmer hat ein neues Gehäuse bekommen. Das alte war zu klein, um komfortabel aufrüsten zu können.

Meine Meinung zu:
Dota 2 nicht gespielt

DmC Sicher ein ordentliches Hack'n'Slay, mich juckt es aber nicht die Bohne.
★★★

The War Z Das so was heute noch veröffentlicht wird beziehungsweise werden darf ...
★

Fabian Siegmund, Redakteur

fabian@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Mad Men«, Staffel 1. Sieht ja alles nett aus, aber passiert in der Serie auch irgendwann mal was?

Zuletzt gehört Den Alternative-Stream von Rock Antenne Online. Fast nur Hits.
Zuletzt gedacht Welcher Vollidiot hat die ständig sichtbare Punkteanzeige in Hitman: Absolution eingebaut?!

Meine Meinung zu:
Dota 2 nicht gespielt

DmC Auch ohne die Vorgänger zu kennen (oder vielleicht gerade deshalb) hatte ich mit dem Spiel sehr viel Spaß.
★★★★

The War Z Das ist kein Spiel, das ist Betrug.
★



GameStar



Heiko Klinge, Redakteur
heiko@gamestar.de

Zuletzt gehört Alles von Strung Out. Famoser Kompromiss aus Metal und Punk.
Zuletzt gesehen »Der Hobbit.« Der Jochen hat keine Ahnung, ich fand's großartig!
Zuletzt gedacht Immer wieder ernüchternd, wie wenig Spiele ein wirklich befriedigendes Ende hinbekommen.

Meine Meinung zu:
Dota 2 Würde mangels Zeit für Training nur auf die Mütze bekommen.

DmC Habe seit seligen International-Karate-Zeiten ein Herz für feines Fratzengeballer.
★★★★

The War Z Solche Spiele bringen mein Lieblingshobby in Verruf.
★

GameStar-Leser fragen Heiko Klinge

Wie wird man eigentlich Wolfsburg-Fan?

Ganz einfach: Ich bin im 20 Kilometer entfernten Gifhorn aufgewachsen und wurde als zwölfjähriger Steppke mit ins Stadion genommen, damals spielte der VfL noch in der Oberliga. Und schwupps, schon war es um mich geschehen. Bis zu meinem GameStar-bedingten Umzug nach München war ich Dauerkartenbesitzer, und auch heute noch schaue ich mir – wenn möglich – jedes VfL-Spiel im Fernsehen an.

Warum liest man so wenig von dir in der GameStar?

Neben meiner Tätigkeit für GameStar bin ich auch und vor allem Chefredakteur von Making Games, Deutschlands größtem Fachmagazin für Spieleentwicklung (www.makinggames.de). Das macht enorm viel Spaß, kostet aber auch enorm viel Zeit. Deswegen kann ich nicht mehr ganz so viele GameStar-Artikel schreiben wie früher. Ich bin aber nach wie vor ein fester Bestandteil des Teams. Und das nächste Anno kommt bestimmt!

Was war dein Überraschungshit 2012?

Eindeutig Legend of Grimrock. Wie viel Spaß doch Rollenspiele machen können, wenn man sie aufs Wesentliche reduziert und vor allem den Spieler ernst nimmt! Endlich mal wieder clevere Rätsel, endlich mal wieder anspruchsvolles Party-Management und endlich mal wieder anspruchsvolle Kämpfe!



Jochen Gebauer, Redakteur
jochen@gamestar.de

Zuletzt gelesen »A Talent for War« von Jack McDevitt. Großartige Unterhaltung.
Zuletzt gesehen »Den Hobbit.« Macht als Film so ziemlich alles falsch, was der Herr der Ringe richtig gemacht hat.

Zuletzt gedacht Kann ich bitte David Tennant als Doctor Who zurückhaben?

Meine Meinung zu:
Dota 2 Ging lange an mir vorbei. Warum eigentlich? Macht schließlich viel Spaß.
★★★★

DmC Guter Reboot, aber nicht mein Ding.
★★★

The War Z Dinge, die ich lieber mache als The War Z zu spielen #1: Mir kochendes Wasser in den Schoß kippen.
★



Tom Loske,
Trainee

redaktion@gamestar.de

Zuletzt gelesen »Der kleine Hobbit«. In der Kindheit sträflich vernachlässigt, nun endlich nachgeholt. Wurde auch Zeit.
Zuletzt gesehen Zum x-ten Mal den wohl besten Bond-Film bislang: »Goldfinger«.
Zuletzt gedacht Bei so viel Schnee muss ich am Wochenende ja fast zum Skifahren. Aber wann habe ich dann Zeit zu zocken?

Meine Meinung zu:

Dota 2 Die Warcraft-3-Mod fand ich großartig. Dota 2 nicht ganz so sehr.

★★★★

DmC Nicht gespielt.

–

The War Z Überraschendes Spiel mit einer noch besseren Community. *ähem*

★★★★★

Petra Schmitz,
Redakteurin

petra@gamestar.de

Zuletzt gelesen Khaled Hosseini: »Drachenläufer«. Erhellende und überraschende Einblicke in ein Afghanistan, das wir uns so heute kaum noch vorstellen können.

Zuletzt gesehen »Misfits«. Britische Serie. Anarchisch, frech, intelligent. Anschauen!

Zuletzt gedacht HBO macht aus Gaimans »American Gods« eine Serie? Juhujuhujuhu!

Meine Meinung zu:

Dota 2 nicht gespielt

DmC Super Kampfsystem. Und mich stört gar nicht, dass Dante nun ein anderer ist.

★★★★

The War Z Durch und durch gruselig, was leider leider nicht an den Zombies liegt.

★



Daniel Matschijewsky,
Redakteur

danielm@gamestar.de

Zuletzt gelesen »Shades of Grey«, kommt man zurzeit ja nicht dran vorbei.

Zuletzt gesehen Mal wieder die komplette »Star Wars«-Reihe auf Blu-ray. Herrlich.

Zuletzt gedacht Ein fünf Jahre alter PC röchelt zuhause vor sich hin. Wird wohl langsam Zeit für einen neuen.

Meine Meinung zu:

Dota 2 ging schon immer an mir vorbei.

–

DmC ein erstaunlich gelungener Neustart der Serie, klasse auf den PC portiert.

★★★★

The War Z Ich liebe Zombie-Spiele, aber für dieses hier würde ich am liebsten Negativsterne verteilen. Fünf Stück. Mindestens.

★

GastStars

Patrick C. Lück

Kaum jemand weiß, dass das »C« in Patricks Namen für »Controll-besuch« steht. Was vermutlich daran liegt, dass das gelogen ist. Sword of the Stars 2 und Aion hat er trotzdem noch mal unter die Lupe genommen.



Martin Deppe

14 Meter hoch und 100 Tonnen schwer ist Martin nicht ganz, für die Hall of Fame zur MechWarrior-Serie hat er die Körpermaße allerdings kurzzeitig angenommen. Wenn auch mit Hilfe eines Riesenroboters.



André Peschke

Wie alt unser Kollege von Krawall.de ist, wissen wir nicht. Aber definitiv alt genug, um sich an die bockschweren Oldschool-Spiele aus den 90ern zu erinnern. Genau der Richtige also, um den kniffligen Weltraum-Titel Strike Suit Zero zu testen.



Björn Wederhake

In der Politik (und in der GameStar-Redaktion) gibt es keine richtigen Entscheidungen, sondern nur solche, die möglichst wenig Unheil anrichten. So sollte es auch in Spielen sein, sagt zumindest Björn.



Thomas Wittulski

Unser GamePro-Kollege, man nennt ihn auch den »bayrischen MacGyver«, wüsste sich selbst mit Klebeband und Wattestäbchen gegen die Untoten zur Wehr zu setzen. Zum Beweis hat er sich durch Walking Dead: Survival Instinct gekämpft.



Florian Heider

Neu-Trainee Florian hätte einen Platz auf der Team-Seite verdient. »Doch woher nehmen, wenn nicht stehlen«, grinst sein Trainee-Kollege Malte. Wir lassen die beiden nun in Shootmania gegeneinander antreten, das Florian getestet hat. Der Gewinner bekommt dann den Platz nächsten Monat.



Team



Hendrik Weins,
Redakteur

hendrik@gamestar.de

Zuletzt gelesen Meine Handy-Rechnung, der Wechsel hat sich voll bezahlt gemacht.
Zuletzt gesehen »Boardwalk Empire«, grandiose Serie über die Mafia zu Prohibitionszeiten. Brutal, aber brutal gut.

Zuletzt gedacht War nicht mein Spielemonat, bleibe ich halt Xcom weiter treu.

Meine Meinung zu:

Dota 2 Kollege Yassin ist hell auf begeistert, auf mich springt der Funke nicht über.

★★★

DmC Ich kann diesen 3D-Hack-and-Slay-Jump-n-Runs nicht abgewinnen.

★★★

The War Z Nicht gespielt, aber Maltes Video scheint noch das Beste am Spiel zu sein.

–



Florian Klein,
Redakteur

florian@gamestar.de

Zuletzt gelesen »Tintenherz«. Bin noch ganz am Anfang, aber klingt spannend.

Zuletzt gesehen Biathlon – es gibt nichts Schöneres von der Couch aus ;-)

Zuletzt gedacht Ich muss unbedingt mal wieder raus ins Alpen-Setting!

Meine Meinung zu:

Dota 2 Ich mag ja (fast) alles, was sich auf PVP konzentriert. Nur das Fantasy-Setting sagt mir dabei nicht so zu.

★★★★

DmC Ab und an mag ich dieses Gehacke von einem Speicherpunkt zum nächsten.

★★★★

The War Z Das Zombie-Setting mag ich eigentlich sehr gern, und die Idee finde ich auch super! Das Resultat leider gar nicht.

★

Malte Witt,
Trainee

redaktion@gamestar.de

Zuletzt gelesen »Metro 2033«. Super Buch, vom Spiel bin ich bislang enttäuscht.

Zuletzt gesehen Jack Reacher. Muss man nicht unbedingt im Kino schauen.

Zuletzt gedacht Ich mag Schnee. Auch wenn die S-Bahn deswegen später kommt.

Meine Meinung zu:

Dota 2 Kann man schon spielen. Mir gefällt League of Legends aber besser.

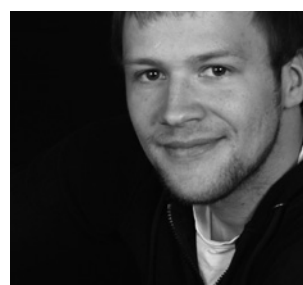
★★★

DmC Mir gefällt der neue Dante.

★★★★

The War Z The War Z und ich, wir mögen uns nicht besonders. Ich hab das Ding etliche Stunden gespielt, weiß also wovon ich spreche: Finger weg!

★



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	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	Assassin's Creed 3	Actionspiel	Ubisoft/Ubisoft Montreal	01/13	89	9	8	7	10	9	10	9	8	10	9	
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	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft/Ubisoft Montreal	01/13	88	9	9	7	9	8	10	9	7	10	10	
10	Call of Duty: Black Ops 2	Ego-Shooter	Aktivision Blizzard/Treyarch	01/13	88	7	8	9	9	10	9	10	6	10	10	
11	Planetside 2	Multiplayer-Shooter	SOE/SOE	02/13	87	9	8	7	9	9	10	8	10	10	7	
12	Hitman: Absolution	Actionspiel	Square Enix/IO Interactive	01/13	87	9	9	7	10	8	10	9	8	9	8	
13	Borderlands 2	Ego-Shooter	2K Games/Gearbox	11/12	86	8	8	9	9	8	10	10	7	9	8	
14	Spec Ops: The Line	Actionspiel	Take 2/Yager Development	08/12	85	7	9	9	10	9	7	7	7	10	10	
15	Rayman Origins	Jump&Run	Ubisoft/Ubisoft Montpellier	05/12	85	9	10	8	9	9	8	10	7	9	6	

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	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft/ArenaNet	11/12	91	9	9	7	10	9	10	8	10	10	9
3	Chaos auf Deponia	Adventure	Daedalic/Daedalic	12/12	90	9	10	7	10	9	8	9	10	10	8
4	Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	EA Games/Bioware	05/12	90	7	10	9	9	9	10	10	8	9	
5	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	01/13	89	8	9	9	9	9	10	8	8	10	9
6	The Witcher 2 Enhanced Ed.	Rollenspiel	Namco Bandai/CD Projekt	06/12	89	10	10	8	10	8	9	9	8	9	8
7	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	Dark Souls	Action-Rollenspiel	Namco Bandai/From Software	11/12	85	7	9	8	10	5	10	7	9	10	10
14	WoW: Mists of Pandaria	Online-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	12/12	85	7	9	8	9	9	10	8	8	8	9
15	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Daedalic/Runic Games	12/12	85	7	8	9	8	9	9	7	10	9	9

Strategie-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign / Startpositionen	KI / Teamwork	Einheiten / Gebäude	Kampagne / Endlosdesign
1	Anno 2070	Aufbauspiel	Ubisoft/Related Designs	01/12	90	10	9	9	8	8	10	9	8	9	10
2	Shogun 2: Fall of the Samurai	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly	05/12	88	10	8	9	9	7	9	10	6	10	10
3	Tropico 4	Aufbauspiel	Kalypso/Haimimont	10/11	87	8	8	9	9	9	9	8	9	8	10
4	Dawn of War 2: Retribution	Strategiespiel	THQ/Relic Entertainment	04/11	86	9	10	8	9	8	9	8	7	10	8
5	XCOM: Enemy Unknown	Rundenstrategie	2K/Firaxis	12/12	85	7	8	9	9	7	10	9	7	9	10
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	Dota 2	Multipl.-Strategie	Valve/Valve	03/13	84	8	9	8	8	8	7	8	10	10	8
9	Orcs Must Die! 2	Action-Strategie	Robot Entertainment	10/12	84	7	8	9	10	9	8	9	6	10	8
10	Port Royale 3	WiSim	Kalypso/Gaming Minds	06/12	82	6	7	8	7	8	10	10	8	8	10

Sport-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus / Fahrverhalten	KI	Management / Tuning	Spielzüge / Streckendesign
1	Fifa 13	Sportspiel	EA Sports/EA Canada	11/12	91	8	9	10	9	9	10	9	9	9	9
2	Pro Evolution Soccer 2013	Sportspiel	Konami/Konami Tokyo	11/12	90	8	8	10	9	9	9	10	9	8	10
3	Dirt 3	Rennspiel	Deep Silver/Codemasters	07/11	90	10	10	8	10	9	8	8	9	8	10
4	F1 2011	Rennspiel	Codemasters/Swordfish Studios	11/11	90	9	9	8	8	10	10	8	9	9	10
5	Trackmania 2: Canyon	Rennspiel	Ubisoft/Nadeo	11/11	86	8	7	9	9	9	8	8	9	10	9

Test



So werten wir

1 Allgemeines

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

2 Spielverlauf und Genre-Check

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

3 Multiplayer-Modus

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

4 Einzelwertungen

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

5 Anspruch

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

6 PC-Konfiguration

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

7 Spielspaß-Wertung

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

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

8 Preis / Leistung

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

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

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 — **PREIS** Free2Play **USK** nicht geprüft

Dota 2

Multiplayer-Strategie

Publisher Valve
Entwickler Valve
Sprache Englisch, Deutsch (nur Text)
Ausstattung - (Download)
Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK **ACTION**

»Sehr motivierend, weil die dynamischen Matches immer anders verlaufen.«

SZENARIO realistisch **fiktiv**
MASSTAB lokal **global**
SPIELSTIL Aufbau **Kampf**
EINHEITEN Individuen **Masse**
HANDLUNG einfach **komplex**

MULTIPLAYER
SPIELMODI (SPIELER) Standard (10), Koop (5)
SPIELTYPEN Internet
DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSUCHE Steam
MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

GRAFIK
+ detaillierte, gut unterscheidbare Helden + ansehnliche Animationen und Effekte + verspielte Umgebung
- unscharfe Texturen - generell polygonarm

SOUND
+ sehr vielfältige Heldensprüche + Standard- und Zusatz-Ansager + ordentliche Musik + gute Umgebungs- und Kampfgeräusche ... + ... in 7.1-Surround

BALANCE
+ nicht perfekte, aber sehr gute Heldenbalance + Text- und Video-Tutorials + hilfreiche Trainingsmatches gegen die KI
- sehr steile Lernkurve

ATMOSPHÄRE
+ packende, hin und her wogende Teamschlachten
+ Helden mit Charakter + stimmungsvoller Fantasy-Szenario
- wenig ausgearbeitetes Fantasy-Szenario

BEDIENUNG
+ klassisch und eingängig + frei konfigurierbar
+ eingebauter Sprachchat - undurchschaubares Matchmaking
- dünne Spielerstatistiken

UMFANG
+ zum Testzeitpunkt 84 individuelle Helden
+ viele Gegenstände und Kombinationsmöglichkeiten
+ viele Taktiken möglich - nur eine Karte

KARTENDESIGN
+ ausgewogene Startpositionen + Wälder spielen wichtige taktische Rolle + ausgewogene neutrale Kreaturen
+ Power-Up-Runen - keine originellen Ideen

CHARAKTERE
+ jeder Held hat individuelle Talente
+ motivierende Levelaufstiege
+ durchdachtes und vielfältiges Ausrüstungssystem

TEAMWORK
+ Taktik und Teamwork sind spielentscheidend
+ Heldenrollen ergänzen sich perfekt
+ spielstarke KI-Sparingspartner

ENDLOSSPIEL
+ enorme taktische Vielfalt + langfristig unterhaltsame Matches + motivierende Item-Sammelei
+ Koop-Gefechte als Ergänzung - nur ein Spielmodus



Dota 2



Wer Dota 2 spielen möchte, kann es längst spielen. Grund genug für uns, Valves Multiplayer-Strategiespiel mal genauer auf den Heldenzahn zu fühlen. Von Michael Graf

Genre: **Multiplayer-Strategie** Publisher: **Valve** Entwickler: **Valve (Portal 2, GS 06/11: 91 Punkte)**
Termin: – Spieler: **10** Sprache: **Englisch, Deutsch (nur Text)** Preis: **Free2Play**

GameStar.de/Quicklink/7159

Auf DVD: Test-Video

⊕ Stärken

- + packende, dynamische Gefechte
- + sehr gute Heldenbalance
- + vielfältige Heldenkommentare
- + motivierende Item-Belohnungen
- + spielstarke KI-Sparringspartner

⊖ Schwächen

- derzeit nur ein Spielmodus
- sehr steile Lernkurve

Jeder kann es kaufen, jeder kann es spielen, jeder kann darin Geld ausgeben – und doch gilt es nicht als veröffentlicht: **Dota 2** befindet sich laut Valve offiziell noch immer im geschlossenen Betatest. Doch man muss kein durch **Akte X**-Folgen und Elfter-September-Bücher gestählter Verschwörungspara-noiker sein, um zu wissen, dass es stets zwei Versionen der Wahrheit gibt: die »offizielle« – und die wirklich wahre. Bereits seit Juni 2012 verkaufen die Entwickler via Steam so genannte »Early Access Packs«, die für 28 Euro sofortigen Zugang zu **Dota 2** und einige Bonus-Gegenstände im Spiel gewähren. Außerdem hat Valve viele Beta-Teilnehmer mit für

Freunde gedachten Zusatz-Keys versorgt, die sich auf Ebay schneller ansammeln als Hassbekundungen im **The War Z**-Forum. Kurz gesagt: **Dota 2** ist nicht nur für handverlesene Betatester zugänglich. Jeder, der es spielen will, kann es längst spielen. Und auch der eigentliche Serverstart des Free2Play-Titels dürfte inzwischen zumindest näher liegen als der Eröffnungstag gewisser Hauptstadtflughäfen.

Natürlich ist **Dota 2** noch nicht fertig, vor allem fehlt das angekündigte Mentoren-System, dank dem Veteranen unbeleckte **Dota**-Neulinge unter ihre Fittiche nehmen könnten. Dennoch verdient Valve bereits Geld, mit den »Early Access Keys« ebenso wie mit dem



Direkt vor der Basis des »Dire«-Team entbrennt eine heftige **Heldenschlacht**, die wir im funktionsgewaltigen Spectator-Modus geknipst haben.



Mit seiner »Megypyre«-Fähigkeit legt der geflügelte Drachenheld Jakiro einen **Flammteppich**.



Shop für Bezahlinhalte, der unter anderem kosmetische Helden-Ausrüstung sowie Zuschauertickets für Profiturniere feilbietet. Das ist ein Symptom des Free2Play-Zeitalters: Insbesondere Gratistitel verbringen oft Monate, wenn nicht sogar Jahre in der Pseudo-Beta, während die Hersteller bereits Bezahlkram verkaufen – ein Entwicklungs-Fegefeuer irgendwo zwischen »spielbar« und »fertig«. Angesichts dessen haben wir uns entschlossen,

Dota 2 schon jetzt zu testen und zu klären, ob sich etwa der Kauf eines Keys lohnt. Was halten

Sie davon: Sollen wir künftig auch andere »Beta«-Titel testen, mit denen Entwickler schon Geld verdienen? Oder uns auf offiziell fertige Spiele beschränken? Schreiben Sie Ihre Meinung an brief@gamestar.de.

Zur Erinnerung nochmals die Grundlagen: **Dota 2** ist der Nachfolger der **Warcraft 3**-Modkarte **Defense of the Ancients** (kurz **Dota**) und zugleich ihr bis ins Detail identischer Klon. Auf einem weitgehend symmetrischen Multiplayer-Schlachtfeld bekriegen sich zwei jeweils fünfköpfige Teams. Jeder Spieler steuert einen Helden, der Seite an Seite mit KI-Soldaten kämpft, um die Feindbasis zu zerbröseln. Im Gefecht sammeln die Recken Erfahrung und Gold, bei Levelaufstiegen verbessern sie ihre Fähigkeiten, Klimpermünzen fließen in Ausrüstung. Die zum Testzeitpunkt 84 Krieger gleichen ihren Pendants aus dem Ursprungs-**Dota** fast 1:1,

Gleiches gilt für die Ausrüstung – lediglich Kenner bemerken Abweichungen im Detail. Löblich viel Sorgfalt investiert Valve in die Balance, übermächtige Helden oder Items sind uns nicht aufgefallen, auch wenn die Community einige davon kontrovers diskutiert. So kritisieren manche Spieler den »Blink Dagger«, weil er Nahkämpfern erlaubt, sich direkt zu ihrem Opfer zu teleportieren. Andere Spieler argumentieren, dieser

Vorteil lasse sich durch kluges Teamwork aushebeln. Solche Kontroversen wüten jedoch um jedem **Dota**-

Ableger, oder besser gesagt: jedes Multiplayer-Spiel. Unterm Strich halten wir **Dota 2** schon jetzt für sehr gut ausbalanciert.

Das macht sich auch in der für **Dota**-Titel typischen Taktiktiefe und im wichtigen Teamwork bemerkbar: Jeder Spieler muss seine Rolle kennen und die Fähigkeiten seines Helden beherrschen, sonst endet er schneller als rote Pfütze, als er »Hilfe!« in den integrierten Sprachchat kreischen kann. Zusammenarbeit ist das A und O, beispielsweise betäubt ein Held den Gegner, damit die Kameraden zuschlagen können. Ein clever getimter Angriff ist mindestens ebenso wichtig wie ein rechtzeitiger Rückzug, was – zumindest bei halbwegs gleichwertigen Teams – zu dynamischen, hin und her wogenden Matches führt, aber auch zu einer steilen Lernkurve. Die federt **Dota 2** ein wenig ab, indem es Tutorial-Videos zu jedem Helden

Heldenjagd im Entwicklungs-Fegefeuer

Wie spielen?

Wer möchte, kann sich auf der offiziellen **Dota 2**-Website (GameStar.de/Quicklink/8194) um den Beta-Zugang bewerben und die Daumen drücken. Und wer jemanden kennt, der jemanden kennt, dessen Nachbarsoma **Dota 2** spielt, kann vielleicht einen Freundes-Key abstauben. Alternativ verkauft Valve via Steam für teure 28 Euro »Early Access Packs«, denen zwei Helden-Sets sowie zwei weitere kosmetische Items und ein Wildschwein-Kurier beiliegen. Auf Ebay wiederum gibt's Keys für einen bis drei Euro, allerdings verstößt deren Kauf gegen die Steam-EULA.



Vielspieler häufen eine beachtliche Sammlung kosmetischer **Helden-Ausrüstung** (links) an. Talentierte Grafiker können dank des **Steam-Workshops** (rechts) eigene Items basteln und verkaufen.



Das sagt der Kenner

Dennis »HolyMaster« Schumacher
joinDOTA.com

Dota 2 ist genau das Spiel, auf das Dota-Veteranen jahrelang gewartet haben. Das frischere Grafikgerüst und die starke Verbesserung sind dabei nur zwei von vielen Verbesserungen. Zu den wichtigsten gehören auch das Reconnect-Feature, das direkt ins Spiel eingebaute Matchmaking oder ganz besonders der vielseitige Spectator-Modus. Ein einzigartiger Grundpfeiler ist Valves kreative Unterstützung der eSport-Szene und der Community im Allgemeinen. Organisatoren und Spielern stellt Valve Instrumente zur Verfügung, selbstständig Geld mit dem Spiel zu verdienen, beispielsweise durch den Verkauf von Turnier-Tickets oder selbst entworfenen Items. Dota 2 ist kein Spiel im klassischen Sinne, es ist eine Sportart. Und die muss über lange Zeit erlernt werden, motiviert dann aber jahrelang.

und Trainingspartien gegen KI-Gegner anbietet. Auf der höchsten Fähigkeitsstufe spielen Letztere sogar überraschend stark. Teamwork wiederum lässt sich prima im Koop-Modus üben, in dem ein menschliches Fünfer-Team gegen ein KI-Quintett antritt und sogar Battle Points verdient. Diese Zähler sammeln die Spieler durch Siege und Niederlagen, um im Profil-Level aufzusteigen und dabei kosmetische Helden-Gegenstände abzustauben. Auch nach jedem regulären (Nicht-Koop-)Match spendiert **Dota 2** einige Gegenstände – und zwar Gewinnern sowie Verlierern. Das motiviert, Schlachten zu schlagen, um optische Goodies abzusahnen. Oder akustische wie alternative Killstreak-Ansager. Die kostenlosen spielbaren **Dota 2**-Widersacher **League of Legends** und **Heroes of Newerth** sind da längst nicht so spendabel.

Was die Frage aufwirft, wie sich **Dota 2** im Vergleich zur Konkurrenz sonst so schlägt. Nun, **League of Legends (LoL)** ist eigentlich gar kein direkter Rivale des Valve-Titels, weil es das Heldenjagd-Prinzip spürbar abwandelt – und damit für große Teile der klassischen **Dota**-Community ein rotes Tuch darstellt. Grundsätzlich bietet natürlich auch

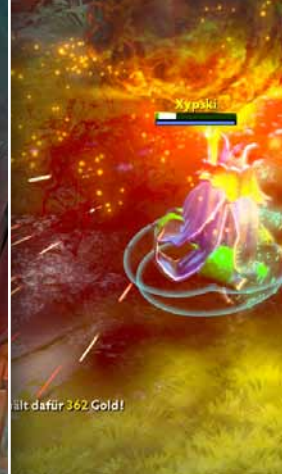




Mit seiner »Chronosphere«-Kuppel hält Faceless Void einen Gegner fest.



Das Bossmonster Roshan erlegt man am besten im Team.



LoL packende Heldenschlachten, allerdings fehlen unter anderem die aus **Dota** bekannten Power-Up-Runen (Unsichtbarkeit etc.), die zerstörbaren und somit taktisch wichtigen Bäume sowie die Möglichkeit, angeschlagene Verbündete vollends auszuknipsen, um dem Gegner die Goldbeute zu verweigern (»Deny«). Dadurch spielt sich **LoL** flotter und simpler, aber längst nicht anspruchsvoll oder öde. Nur die Heldenbalance wackelt oft, Neuzugänge sind mal übermächtig, mal überflüssig. Dafür ergänzt **League of Legends** das Kampfgeschehen um motivierendes Drumherum: Spieler steigen partienübergreifend im Level auf, schalten besondere Zauber frei und stellen Runen-Sets zusammen, die ihren Kriegern Werteboni verleihen. Das macht **LoL** weder besser noch schlechter als **Dota 2** – es ist einfach anders und auch etwas besser geeignet für **Dota**-Neulinge.

Mehr Abwechslung könnte nicht schaden

Der direktere Widersacher von **Dota 2** heißt **Heroes of Newerth**, kurz **HoN**. Das hat zwar eine viel kleinere Community als **League of Legends**, ist aber wie der Valve-Titel ein originalgetreuer Ableger der Ursprungs-Mod. Und glänzt ebenfalls mit einer guten Heldenbalance: Neue Recken sind zwar häufig unbalanciert, stehen aber nur Bezahlspielern zur Verfügung und dürfen auch nicht in Turnieren antreten. Erst wenn sie »fertig« sind, darf sie jeder ins Gefecht führen. Zudem bietet **HoN** ein direkteres Spielgefühl, was auch daran liegt, dass es in **Dota 2** eine (gewollte) winzige Verzögerung zwischen Mausclick und Heldenaktion gibt. Wer **HoN** oder **LoL** gewohnt ist, muss sich darauf erst einstellen. Außerdem führt **HoN** ausführliche Statistiken, aus de-

nen sich das Können eines Spielers detailliert ablesen lässt. **Dota 2** verzeichnet auf Profilseiten lediglich die Anzahl der Siege und Bewertungen anderer Recke, ob der betreffende Spieler etwa freundlich oder hilfsbereit war. Nur das eigene Profil zeigt zusätzlich eine Übersicht, wie gut man welchen Helden beherrscht – zumindest im Vergleich zu anderen Spielern auf demselben Niveau. Apropos: Zum Matchmaking sortiert **Dota 2** die Spieler hinter den Kulissen in drei Skill-Schubladen ein, was nicht immer zu ausgeglichenen Partien führt.

Dass **Dota 2** eher dünne Statistiken erfasst, führt aber auch dazu, dass Spieler nicht krampfhaft auf ihr Kill-Death-Verhältnis (also die Rate von erledigten Gegnern zu eigenen Toden) achten, sondern sich einfach darauf konzentrieren, das Spiel zu gewinnen. Andererseits wäre zumindest eine ru-

Die Alternativen

League of Legends (53 %)



70 Millionen registrierte Spieler, 32 Millionen davon sind zumindest einmal im Monat aktiv: **League of Legends** erfreut sich einer gigantischen Free2Play-Community, ist allerdings gar kein originalgetreuer Klon von **Defense of the Ancients**.

Besser als **Dota 2**, weil ...

- ... es leichter zu lernen ist.
- ... es sich flotter und direkter spielt.
- ... es mit dank seiner Profil-Levelaufstiege und Runen viel Langzeit-Motivation entfaltet.
- ... es mehr Modi bietet, darunter das Battlefield-ähnliche und sehr spaßige Dominion.

Schlechter als **Dota 2**, weil ...

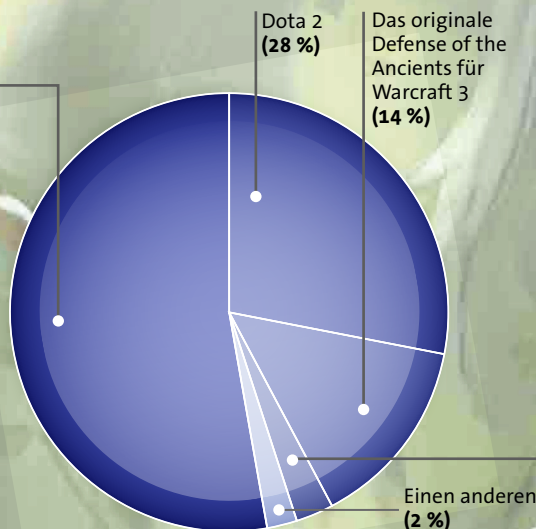
- ... es das **Dota**-Spielprinzip deutlich vereinfacht.
- ... neue Helden oft unbalanciert sind.
- ... die Comicgrafik detaillierter wirkt.
- ... die Bots schwächer sind.

Geeignet für ...

- ... **Dota**-Neulinge, die »reinschnuppern« wollen.
- ... Spieler, die das normale **Dota** langweilig finden.
- ... Spieler, die die große Community mögen.

Umfrage: Welchen **Dota**-Ableger halten Sie für den besten?

Ergebnis: Eigentlich bieten sowohl **League of Legends** als auch **Heroes of Newerth** und **Dota 2** packende Heldenschlachten. Doch **LoL** profitiert klar von seiner riesigen Community, während das kleine **HoN** arg in den Hintergrund tritt. Überraschend stark ist immer noch die Original-Mod – was sich aber ändern dürfte, sobald **Dota 2** offiziell an den Free2Play-Start geht.



Heroes of Newerth (3 %)



Seit der Free2Play-Umstellung Mitte 2011 sind die Spielerzahlen dieses originalgetreuen **Dota**-Klons kontinuierlich gestiegen, derzeit liegen sie bei schätzungsweise einer halben Million – klein, aber fein.

Besser als **Dota 2**, weil ...

- ... es sich spürbar direkter spielt.
- ... das Matchmaking durchschaubarer ist.
- ... es detailliertere Statistiken führt.
- ... es einen Karten-Editor mitbringt.

... es mehr Modi bietet, darunter das vom Community-Liebling zum offiziellen Modus avancierte »Mid Wars« (alle Helden kämpfen in der Kartenmitte).

Schlechter als **Dota 2**, weil ...

- ... seine Umgebungen weniger liebevoll wirken.
- ... es keinerlei Bots zum Training bietet.
- ... es technisch etwas schwächer ist.

Geeignet für ...

- ... **Dota**-Profis oder solche, die es werden wollen.
- ... Spieler, die gerne vorher wüssten, wie gut ihre Mitstreiter und Gegner so sind.
- ... Spieler, die eingeschworene Communitys mögen.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de mit 11.000 Teilnehmern, die alternative Antwort »Ich interessiere mich nicht für **Dota**« haben wir herausgerechnet.



In der **Nahansicht** wird Dota 2 zwar nicht unbedingt übersichtlicher, dafür kommen hier die Effekte und detaillierten Heldenmodelle voll zur Geltung.

dimentäre Ladder-Einordnung in **Dota 2** wünschenswert, damit man die eigenen Fähigkeiten besser einschätzen kann. Ambitionierte Profis sind in **Heroes of Newerth** daher besser aufgehoben. Auch, weil **Dota 2** derzeit keine alternativen Spielmodi aufährt. Klar, Fünf-gegen-Fünf-Gefechte sind die **Dota**-Paradisdziplin, dennoch bietet **HoN** auch Schlachten zwischen Dreier-teams, die Variante »Mid Wars« und einen Editor für Fan-Maps. **League of Legends** hetzt ebenfalls Dreier-teams aufeinander und lässt seine Helden im **Battlefield**-artigen Dominion-Modus um Kontrollpunkte ringen. **Dota 2** hingegen spielt stets auf derselben Karte, immerhin heckt Valve Sonderaktionen aus. So durfte man zum Jahreswechsel Greeviling jagen, Pummelmonster, die besondere Belohnungen brachten. Das größere Alleinstellungsmerkmal von **Dota 2** sind aber die Koop-Partien gegen Bots. Denn die fehlen **HoN** komplett, und **LoL** hat zwar KI-Recken, aber schwächere.

Grafisch setzt **Dota 2** keine Maßstäbe, sieht aber auch alles andere als hässlich aus – und allemal besser als die vereinfachte Comicgrafik von **League of Legends**. Wie in **Heroes of Newerth** wirken die Helden fein animiert, die Effekte ansehnlich. Was **Dota 2** technisch von den Rivalen abhebt, sind die verspielteren und stimmungsvolleren Umgebungen sowie vor allem die ausgezeichnete Soundkulisse: Mit individuellen und sehr vielfältigen Sprüchen reagieren die Krieger auf die aktuelle Situation, vom Einsammeln einer Power-Up-Rune bis zum Sieg über einen Gegner – bei dem die Sprecher auch darauf eingehen, mit welchem Talent sie ihr Opfer niedergestreckt haben. Erledigte Erzfeinde beleidigen sie sogar namentlich: »Enchantress, how little you know, you poor plain thing«.

Unterm Strich ist **Dota 2** bislang genau das, was sich die Fans des originalen **Defense of the Ancients** gewünscht haben: ein technisch aufpoliertes und bereits im Betatest sorgfältig ausbalanciertes Remake, ergänzt um Steam als komfortable Multiplayer-Plattform. So kann man beispielsweise nach einem Verbindungsabbruch direkt wieder in



Es lohnt sich

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Auch wenn **Dota 2** offiziell noch im Beta-Fegefeuer schwelt, fühlt es sich bereits fertiger an als manch veröffentlichtes Spiel. Die Helden sind ausbalanciert, die Schlachten flott, dynamisch, einfach unterhaltsam. Da spürt man nicht nur Valves hohe Ansprüche an die eigenen Titel, sondern auch das Händchen des ehemaligen Dota-Modders Icefrog, der an **Dota 2** mitarbeitet. Klar, noch ist **Dota 2** »nur« ein zeitgemäßes Remake des Originals. Doch erstens wünscht sich dessen Community genau das, zweitens ist **Defense of the Ancients** für mich eines der besten Action-Strategiespiele, ach, einer der besten Multiplayer-Titel überhaupt. Noch dazu hat **Dota 2** viel Potenzial, weiter zu wachsen. Noch sind **Heroes of Newerth** und **League of Legends** dank ihrer alternativen Spielmodi zwar vielfältiger, aber das kann sich ändern.

Schon jetzt überaus fair ist Valves Free2Play-Modell. Wenn mir das Spiel als Item-Belohnung alle paar Runden mal eine abgeschlossene Schatztruhe spendiert, dann kann ich im Shop zwar übertriebene 1,99 Euro in einen Schlüssel stecken – aber ich muss es eben nicht. Denn das nächste Item-Geschenk ist stets nur ein paar Siege oder Niederlagen (hoffentlich Ersteres) weit entfernt. Das motiviert unwahrscheinlich. Für mich lohnt es sich daher sehr wohl, **Dota 2** bereits in der geschlossenen Beta zu spielen. Allerdings nur, wenn man den Key direkt von Valve oder von Freunden bekommt. Die 28 Euro für ein »Early Access Pack« sind mir für ein unfertiges und später kostenloses Spiel dann doch zu teuer – dafür bezahle ich aus Prinzip nichts. Zumal's mit **HoN** und **LoL** ja zwei hervorragende Gratis-Alternativen gibt, um die Wartezeit bis zum offiziellen **Dota-2**-Start zu überbrücken.

die Partie einsteigen. Notorsche Aussteiger (»Leaver« im **Dota**-Slang) werden vom Spiel in einen separaten Matchmaking-Pool versetzt, in dem sie so lange gegen andere Dauersünder antreten müssen, bis das Spiel sie wieder für normale Partien zulässt – perfekt! Wer nicht aussteigt, sondern aus

Wut oder Langeweile nur tatenlos herumsteht, lässt sich derzeit jedoch nicht aus der Partie werfen. Denn eine Abstimmungs-

Funktion zum Rauswurf oder gar zur Kapitulation fehlt. Andererseits werden vor allem Kick-Abstimmungen in anderen Spielen gerne missbraucht, um Spieler loszuwerden, die man für zu schwach hält – auch wenn sie sich anstrengen. Womöglich verzichtet Valve bewusst darauf und nutzt stattdessen Spieler-Bewertungen und das Mentoren-System, um sich eine freundliche Community heranzuzüchten. Eine Community, die einen Neuling auch mal unterstützt, statt ihn anzupflaumen. Das wäre, für **Dota**-Verhältnisse, geradezu eine Revolution. **GR**

So sieht faires Free2Play aus

TERMIN	—	PREIS	Free2Play	USK	nicht geprüft
Dota 2 Multiplayer-Strategie					
Publisher	Valve				
Entwickler	Valve				
Sprache	Englisch, Deutsch (nur Text)				
Ausstattung	– (Download)				
Kopierschutz	Steam				

GENRE-CHECK	ACTION
»Sehr motivierend, weil die dynamischen Matches immer anders verlaufen.«	
SPASS	EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL
SZENARIO	realistisch
MASSTAB	lokal
SPIELSTIL	Aufbau
EINHEITEN/Individuen	einfach
HANDLUNG	einfach

MULTIPLAYER	
SPIELMODI (SPIELER)	Standard (10), Koop (5)
SPIELTYPEN	Internet
DEDICATED SERVER	Nein
SERVERSUCHE	Steam
MULTIPLAYER-SPASS	100 Stunden

GRAFIK
<ul style="list-style-type: none"> detaillierte, gut unterscheidbare Helden ansehnliche Animationen und Effekte verspielte Umgebung unscharfe Texturen generell polygonarm

SOUND
<ul style="list-style-type: none"> sehr vielfältige Heldensprüche Standard- und Zusatz-Ansager ordentliche Musik gute Umgebungs- und Kampfgeräusche in 7.1-Surround

BALANCE
<ul style="list-style-type: none"> nicht perfekte, aber sehr gute Heldenbalance Text- und Video-Tutorials hilfreiche Trainingsmatches gegen die KI sehr steile Lernkurve

ATMOSPHÄRE
<ul style="list-style-type: none"> packende, hin und her wogende Teamschlachten Helden mit Charakter stimmiger Grafikstil wenig ausgearbeitetes Fantasy-Szenario

BEDIENUNG
<ul style="list-style-type: none"> klassisch und eingängig frei konfigurierbar eingebauter Sprachchat undurchschaubares Matchmaking dünne Spielerstatistiken

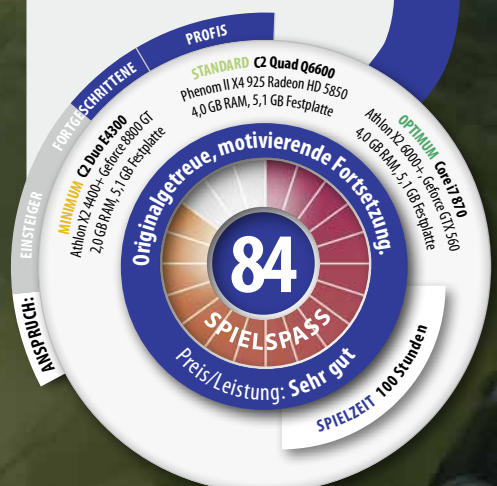
UMFANG
<ul style="list-style-type: none"> zum Testzeitpunkt 84 individuelle Helden viele Gegenstände und Kombinationsmöglichkeiten viele Taktiken möglich nur eine Karte

KARTENDESIGN
<ul style="list-style-type: none"> ausgewogene Startpositionen Wälder spielen wichtige taktische Rolle ausgewogene neutrale Kreaturen Power-Up-Runen keine originellen Ideen

CHARAKTERE
<ul style="list-style-type: none"> jeder Held hat individuelle Talente motivierende Levelaufstiege durchdachtes und vielfältiges Ausrüstungssystem

TEAMWORK
<ul style="list-style-type: none"> Taktik und Teamwork sind spielerentscheidend Heldenrollen ergänzen sich perfekt spielstarke KI-Sparringspartner

ENDLOSSPIEL
<ul style="list-style-type: none"> enorme taktische Vielfalt langfristig unterhaltsame Matches motivierende Item-Sammelei Koop-Gefechte als Ergänzung nur ein Spielmodus

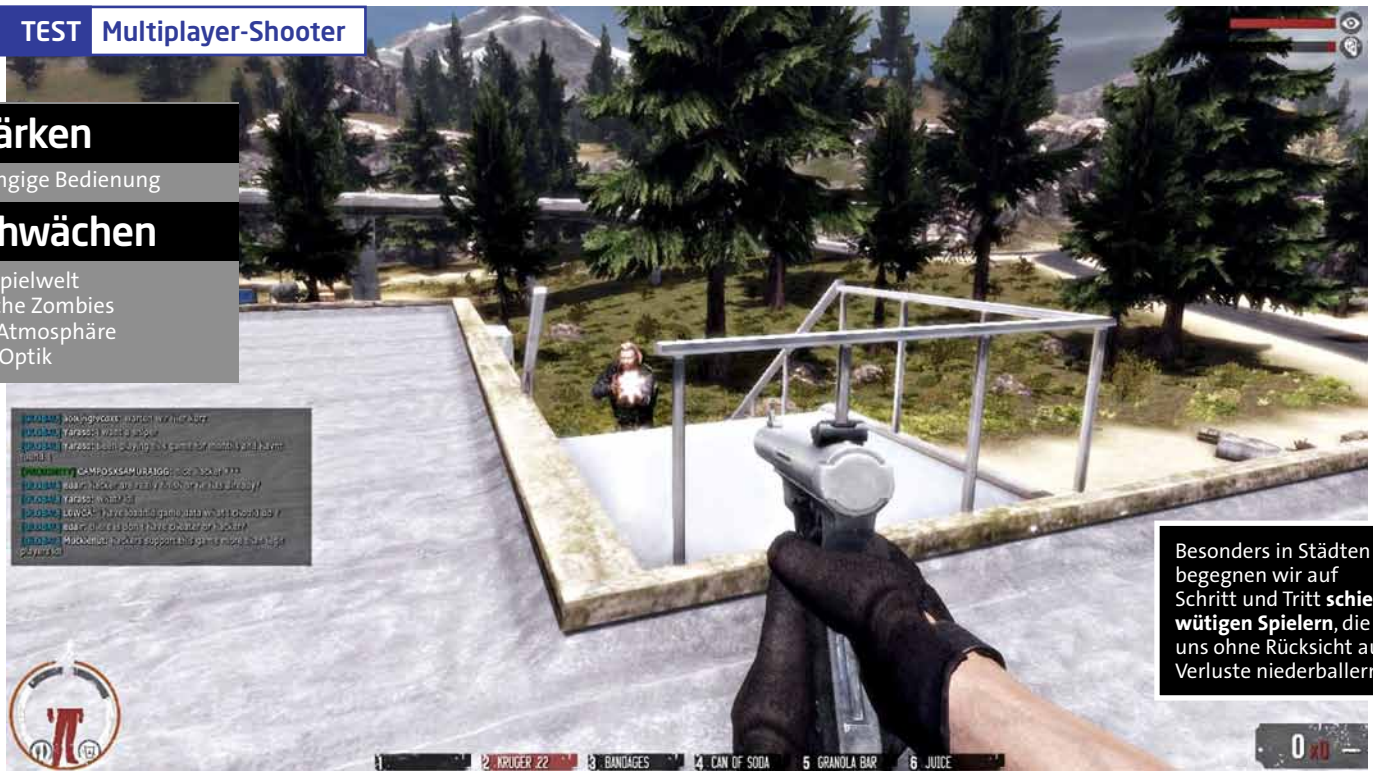
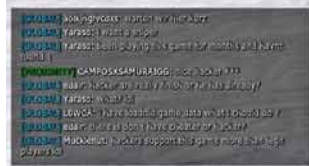


Stärken

+ eingängige Bedienung

Schwächen

- leere Spielwelt
- dämliche Zombies
- kaum Atmosphäre
- miese Optik



Besonders in Städten begegnen wir auf Schritt und Tritt **schießwütigen Spielern**, die uns ohne Rücksicht auf Verluste niederballern.

The War Z

Hacker-Angriffe, Steam-Skandal: The War Z sorgt immer wieder für Schlagzeilen – keine davon gut. Wir stellen fest: Nicht nur die Schlagzeilen sind schlecht. Von Malte Witt

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Arktos Entertainment Group** Entwickler: **Hammerpoint Interactive (The War Z ist das Erstlingswerk)**
Termin: **17.12.2012** Spieler: **1 - 100** Sprache: **Englisch** Preis: **12 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8125

Gäbe es im Lexikon einen Eintrag für »Marketing-GAU«, er wäre mit einem Screenshot von **The War Z** bebildert. Dessen Entwickler Hammerpoint hat in den vergangenen Monaten keinen Fettnapf ausgelassen: gefälschte Screenshots, zweifelhafte Account-Sperren, falsche Werbung bei Steam, die dazu führte, dass Valve das Zombie-MMO von der Online-Plattform warf ... so konsequent hat noch kein Studio den eigenen Ruf ruiniert. Aber: Ist der Ruf erst ruiniert, lebt es sich ganz ungeniert. 15 Dollar will Hammerpoint für die billigste Download-Variante von **The War Z** haben.

Wir finden: Das sind mindestens 20 Dollar zu viel. Denn hinter dem Buhei steckt ein derart kaputtes und langweiliges Spiel, dass Hammerpoint eigentlich die Spieler dafür bezahlen müsste, dass sie es sich antun.

Fangen wir von vorne an: **The War Z** ist ein Zombie-MMO. Von den Spielermassen, die sich etwa in **Guild Wars 2**, **World of Warcraft** oder **Planetside 2** gleichzeitig auf einem Server tummeln, ist **The War Z** aber weit entfernt. Derzeit liegt die maximale Bevölkerung bei 100 Spielern. Voll sind zumindest die europäischen Server selten, meist bewegen wir uns mit etwa 50-70 Mitspielern durch die Spielwelt. Davor erstellen wir

uns in einem sehr funktionsarmen Editor unseren Charakter. Wir dürfen dabei gerade mal das Grundmodell, und dann aus je vier unterschiedlichen Köpfen, Oberteilen und Hosen wählen. Anschließend starten wir völlig allein irgendwo in der Wildnis und haben nur sehr wenig hilfreichen Kram in unserem Inventar: etwas Nahrung, eine Taschenlampe sowie Bandagen. Das sichert uns für eine erst mal das Überleben. Gerade die Nahrung brauchen wir, um nicht nach kurzer Zeit zu verhungern.

Die Taschenlampe dient auch als Waffe gegen einzelne Zombies. Gegen Gegnergruppen hingegen sehen wir mit unserem Star-

Die Zombie-Kontroverse

16. Mai 2012

In einem DayZ-Forum fragt ein Entwickler des Free2Play-Shooters War Inc., ob seine Firma ein Spiel wie DayZ entwickeln solle. The War Z war also frühestens ab diesem Zeitpunkt in Arbeit, nicht wie die Entwickler später behaupten schon viel länger.

15. Oktober 2012

Der Apathest startet und enttäuscht. Es offenbart sich nicht nur, dass die vorab veröffentlichten »Screenshots« zum Spiel stark aufgehübscht waren, auch erinnert vieles – Interface, Waffen, Charaktermodelle – extrem an War Inc.

23. Oktober 2012

In einer Foren-Nachricht nennt der Executive Producer Sergey Titov Spawncamper »faggots«. Der vulgäre Ausrutscher wird schnell ausgebessert, mit ein bisschen Google-Suche lässt sich aber noch der Originalbeitrag finden.

28. November 2012

Das immer wieder verschobene Clan-System wird eingeführt, allerdings als kostenpflichtige Option. Wer einen Clan gründen möchte, soll blechen. Tage später wird das System angepasst, erst ab 20 Mitgliedern wird echtes Geld fällig.



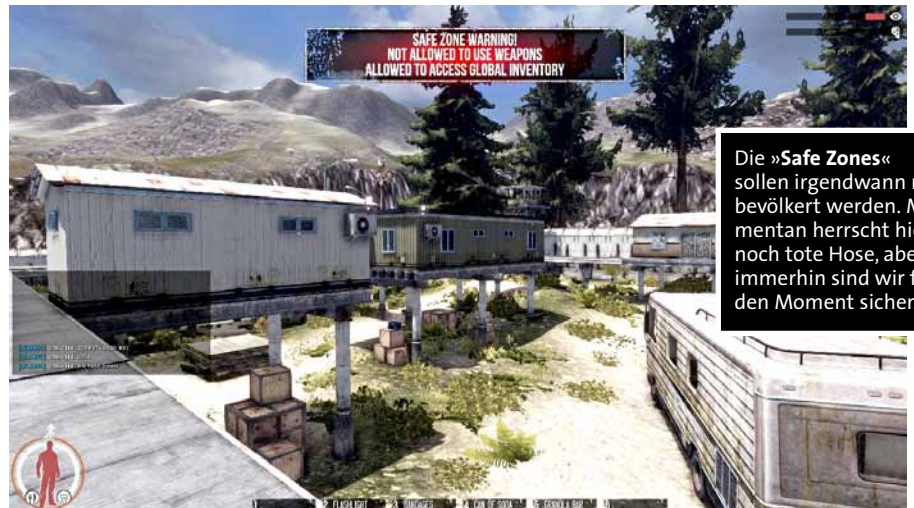
Der **Charakter-Editor** ist extrem rudimentär ausgefallen.



Baumwipfel im **Abendlicht** sorgen für ein wenig Stimmung.

terpaket kein Licht. Nach einigen neu erstellten Charakteren beginnen wir übrigens komplett ohne jegliche Ausrüstung. Und so schleichen wir uns anfangs durch die offene Welt von **The War Z**, um auch ja keine Zombies anzulocken. In Städten und Militärposten suchen wir nach besserer Ausrüstung: Verpflegung, Medizin und natürlich Schusswaffen sowie Munition. Unser Ziel: Überleben. Als Anfänger ist das allerdings nicht ganz einfach, denn die Serverquellen förmlich über von hochgerüsteten Spielern und Hackern, die sich einen Spaß daraus machen, alles abzuschießen, was ihnen vor die Flinte läuft. **The War Z** fühlt sich deshalb eher wie ein großes Deathmatch an.

Grundsätzlich ist am Spielprinzip natürlich nichts auszusetzen – dass es funktioniert, beweist der durchschlagende Erfolg der **Arma 2-Mod DayZ**. **War Z** klingt zwar ähnlich, erreicht aber nie die Klasse des Vorbilds. Sicher, wenn wir uns in der Abenddämmerung in ein zombieverseuchtes Dörfchen schleichen, neue Ausrüstung finden und anschließend die Flucht schaffen, dann macht das durchaus Spaß. Das Spiel plagt jedoch zu viele Probleme: So ist die Spielwelt zwar theoretisch völlig offen. Wir stoßen aber alle naselang auf unüberwind-



Die »Safe Zones« sollen irgendwann mal bevölkert werden. Momentan herrscht hier noch tote Hose, aber immerhin sind wir für den Moment sicher.

Zombies sind dumm. Besonders in The War Z

bare Felsen, und schwimmen können wir auch nicht. Stattdessen laufen wir an Seen oder sonstigen Gewässern kurzerhand gegen eine unsichtbare Wand. Frei unsere eigene Route wählen? Dürfen wir nur bedingt. Eine der größten Stärken von **DayZ**, die absolut glaubwürdige Spielwelt »Cher-

narus«, fehlt **The War Z** also. Kleines Beispiel gefällig? Bitte: Nahezu sämtliche Häuser in Colorado sind leer. Und damit meinen wir nicht nur leer im Sinne von »dort finden wir keine Ausrüstung«. Wir meinen leer: keine Möbel, keine Küchenzeilen, keine Badezimmer, keine Atmosphäre. Und dann sind da noch die schon erwähnten Hacker, die uns mit einem Schuss aus 300 Metern Entfernung erledigen. Dabei gibt's theoretisch ein Anti-Cheat-System. Wir sagen »theoretisch«, weil sich Berichte über gesperrte Accounts häufen, deren Besitzer nie geschummelt haben – und es gleichzeitig Spieler gibt, die offen zugeben, dass sie cheaten, und trotzdem unbehelligt weiterschießen dürfen.

Abgesehen von diesen gravierenden Problemen, bekommen wir es in **The War Z** auch mit einer ganzen Reihe von kleinen Fehlern zu tun; die wären für sich alleine genommen zwar unfreiwillig komisch, nerven in ihrer Gesamtheit aber irgendwann kolossal.

In der Weltgeschichte herumschwebende Hüte sind beim ersten oder zweiten Anblick noch eine witzige Kuriosität – irgendwann schmälert der dumme Fehler aber spürbar die Atmosphäre. Sehr irritierend verhält sich auch unsere Taschenlampe. Die ist bei Nacht durchaus nützlich. Richtig funktionieren tut das Ding aber nur, wenn wir aufrecht gehen. Hocken wir uns hin, dann schwenkt der Lichtkegel plötzlich nach rechts und leuchtet in die Pampa. Laufen wir also gebückt auf eine Tür zu, dann illuminiert die Funzel nicht den Türgriff, sondern die Wand rechts daneben. Da können wir sie uns auch gleich sparen. Und schließlich benehmen sich die Zombies in **War Z** selbst für ... nun ja ... Zombies sehr beschränkt. Autos zum Beispiel können sie ausschließlich über die Motorhaube erklettern. Stehen wir auf dem Dach und beobachten, wie sich die Zombies im Gänsemarsch einen Weg auf das Wrack bahnen, dann sieht das ziemlich dämlich aus. Mit ei-

14. Dezember 2012

Hammerpoint bant eine große Zahl Accounts. Dummerweise werden dabei auch mehrere unschuldige Spieler gesperrt. Nach Protesten veröffentlicht Hammerpoint eine Entschuldigung, zu Unrecht gebannte Spieler werden entschädigt.

17. Dezember 2012

The War Z erscheint offiziell via Steam. Grund für Aufregung bietet die Produktbeschreibung, die gar nicht existieren. Eine Welle des Protests ist die Folge. Schließlich wird der Verkauf via Steam eingestellt.

20. Dezember 2012

Hammerpoint ändert die EULA von The War Z. Darin steht jetzt sinngemäß: Wer einmal das Spiel startet, hat keinen Anspruch mehr auf eine Rückerstattung. Das lässt es die Emotionen der Community natürlich noch höher brodeln.

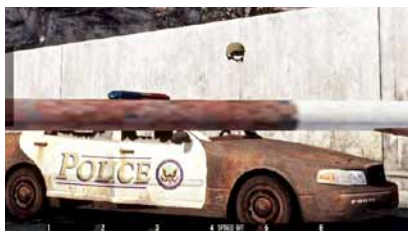
Zukunft

Wohin sich The War Z entwickelt, müssen wir abwarten. Stellen Hammerpoint die Entwicklung ein, sobald sie genug Geld gescheffelt haben? Besinnt sich die Truppe, und das Spiel wird doch noch super? Wir bleiben auf jeden Fall am Ball.

nem kniehohen Mäuerchen haben die Bies-ter übrigens ähnliche Probleme. Während wir locker von einer Seite auf die andere springen, nimmt die Zombie-Meute einen Umweg über Feuerland-Mitte und rennt einmal um die komplette Mauer herum.

Grafisch bewegt sich **The War Z** im unteren Mittelfeld. Es hat seine hübschen Momente – etwa, wenn in der Abenddämmerung die Sonne hinter den Baumwipfeln verschwindet. Und die stellenweise sehr dichte Bodenvegetation macht auch was her. Meist fallen unsere Blicke aber auf matschige Texturen, detailarme 3D-Modelle und hakelige Animationen, die noch dazu aus dem vom gleichen Team entwickelten Free2Play-Shooter **War Inc. Battlezone** stammen. Masken, Hüte, Waffen, besondere Ausrüstung wie Nachtsichtgeräte – all das wurde zu weiten Teilen aus dem Multiplayer-Shooter übernommen. Und als ob das noch nicht genug wäre, fühlen sich die Schießprügel auch noch allesamt gleich an. Dazu kommen erneut kleine, aber völlig unnötige Bugs. Über die lächerliche Kriech-Animation betten wir lieber den Mantel des Schweigens. Dass wir beim Kriechen allerdings nicht mal den Boden berühren, das müssen wir dann doch erwähnen. Während wir also auf dem Boden rumliegen (beziehungswei-

In der Schwebe



In **The War Z** schwebt so einiges über den Bildschirm. Das sind nicht nur fliegende Cheater, sondern auch **Zombies** (oben). Vielleicht cheaten die ebenfalls, in **War Z** sind wir uns da nicht mehr sicher. Schwebenden **Helmen** (Mitte) begegnen wir ebenso regelmäßig. Und wenn wir mal eine lange, schwebefreie Zeit überstehen müssen, können wir uns auch kurz hinlegen und in die Third-Person-Perspektive wechseln. Dann sehen wir nämlich, wie **wir selbst** knapp über dem Boden levitieren (unten).



Tschüss, Hoffnung

Malte Witt
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Hach, **The War Z**. Ich habe mich ziemlich gefreut, als ich einen Preview-Artikel zur Alpha-Version schreiben sollte. Schließlich dachte ich anfangs, dass hier echte DayZ-Konkurrenz heranschlurft. Damals habe ich im Fazit noch was vom Potenzial erzählt, das in **The War Z** schlummert. Aufgewacht ist es seitdem nicht, im Gegenteil: Inzwischen glaube ich nicht mehr daran, dass Hammerpoint noch die Kurve kriegt. Dafür plagen **The War Z** einfach zu viele dumme Fehler, dafür wirken die Entwickler zu unprofessionell, dafür beobachte ich die Entwicklung schon zu lange, ohne Besserung zu erkennen. In die von Hackern verseuchte, hässliche, schlauchartige und leere Welt von **The War Z** würde ich nicht mal meine ärgsten Feinde verbannen.

se darüber rumschweben) fällt uns auf, dass es sich bei den Zombies genauso verhält – die hängen ebenfalls in der Luft.

Lichtblick: Obwohl die Waffensounds insgesamt eher durchschnittlich klingen, sind den Entwicklern die Schussgeräusche in der Ferne sehr gut gelungen. Wenn wir uns einem Dorf nähern, in dem gerade eine Schießerei stattfindet, dann klingt das tatsächlich, als seien die Schützen weit entfernt. Das ist der Atmosphäre durchaus zuträglich. Die eigentlich stimmungsvoll gedachten Umgebungsgeräusche, also Laute wie ein langsames Heulen aus unbekannter Quelle, die hin und wieder auftreten, nerven hingegen sehr schnell. Erstens, weil sie an völlig unpassenden Stellen erschallen. Und zweitens, weil sie so laut und so penetrant sind, dass sie uns prompt aus der Spielwelt reißen – und eben nicht für eine dichtere Atmosphäre sorgen. Ähnlich verhält sich das mit dem Gurren der Zombies, denn das wiederholt sich ständig. Ob das eingeschränkte Zombie-Vokabular nun realistisch ist oder nicht, das sei mal dahingestellt. Aber wenn ständig zwei Hirnfresser im Duett gurren, dann geht uns das in Windeseile auf den Zeiger.

Sehr dreist: Obwohl **The War Z** in der billigen Version schon 15 Dollar kostet, existiert ein eingebauter Shop, in dem wir Munition, Nahrung oder Nahkampfaffen gegen Echtgeld erstehen können. Willkommen zum Pay2Win, denn diese Gegenstände bieten echte und nachhaltige Vorteile. Die angesprochenen Probleme hat natürlich auch die Spieler-Community mitbekommen. Darum entstehen im offiziellen **War-Z**-Forum herrlich turbulente Diskussionen zwischen beinhalten Fans und Kritikern des Spiels. Wir haben uns während des Tests mehr als einmal dabei erwischt, lieber im Forum zu schmökern als das eigentliche Spiel zu spielen – die »Flamewars« machen einfach mehr Spaß. Noch mehr Spaß allerdings haben wir, wenn wir um diesen Zombie-Quark einen ganz weiten Bogen schlagen. **MW**

TERMIN 17.12.2012 PREIS ca. 12 Euro USK nicht geprüft

The War Z

Multiplayer-Shooter

Publisher Arktos Entertainment Group
Entwickler Hammerpoint Interactive
Sprache Englisch
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz Kontobindung

GENRE-CHECK ACTION

»Nach einem packenden Start werden schnell die vielen Mängel offensichtlich.«

SPASS: EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SZENARIO realistisch fiktiv
FREIHEIT linear offene Welt
HANDLUNG einfach komplex
GEWALT keine brutal
SPIELABLAUF Action Taktik

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Zombie-Survival (100) SPIELTYPEN Internet
DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

»The War Z spielt sich eher wie ein großes Open-World-Deathmatch als wie ein Survival-Spiel: Wer jemandem vor die Flinte läuft, wird abgeknallt.«

GRAFIK

- hübsches Licht bei Dämmerung
- dichte Bodenvegetation
- matschige Texturen
- miese Animationen
- detaillarme 3D-Modelle

SOUND

- entfernte Schüsse klingen gut
- nerviges Zombiegurren
- penetrante Geräuschkulisse

BALANCE

- Zombies einzeln keine Gefahr, in der Gruppe schon
- Hacker zerstören Balance
- Pay2Win
- nach einigen neu erstellten Charakteren keine Startausrüstung mehr

ATMOSPHÄRE

- durchaus spannendes Schleichen
- völlig unbelebte Spielwelt
- viele kleine Fehler lenken ab
- globaler Chat schadet der Atmosphäre

BEDIENUNG

- gängiger Shooter-Standard
- einfache Inventar-Verwaltung
- Taschenlampe leuchtet geduckt in die falsche Richtung

UMFANG

- relativ große, ...
- ... aber meist völlig leere Spielwelt
- nur eine Handvoll unterschiedliche Zombiemodelle
- Spielelemente für Langzeitmotivation fehlen komplett

LEVELDESIGN

- kaum Abwechslung
- schlauchartig trotz offener Spielwelt
- unsichtbare Wände
- künstliche Begrenzung

TEAMWORK

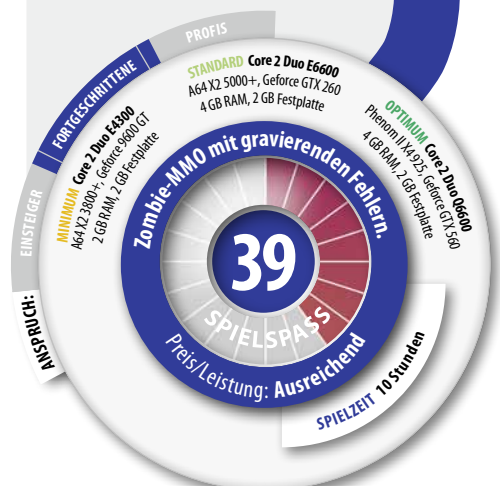
- Clan-System, ...
- ... das bei mehr als 20 Mitgliedern Echtgeld kostet
- Motivation zum Teamwork quasi nicht vorhanden
- Zombies dumm wie Stroh

WAFFEN & EXTRAS

- viele Nah- und Fernkampfaffen
- Waffenaufsätze
- Hüte als kosmetische Extras
- Waffen fühlen sich nicht unterschiedlich an
- Großteil der Waffen 1:1 aus War Inc. übernommen

ENDLOSPIEL

- keinerlei Herausforderungen
- kein Survival-Gefühl
- keinerlei Charakterentwicklung
- Deathmatch als einziges »Endgame«



Gamesdownloadshop.
Über 1.000 Spielertitel online verfügbar.

**Kleine Preise
große Auswahl!**

PC

**BATTLEFIELD
3**

Über 1.000 Titel online verfügbar:
Einfach und sicher im Gamesdownloadshop unter
games-download.mediamarkt.de downloaden.

24h

inkl. Mwst

USK
ab
18

DICE

**DIE SONDERAKTION GILT NUR
IM GAMESDOWNLOADSHOP
GÜLTIG NUR BIS ZUM 28. FEBRUAR 2013**

MediaMarkt

powered by MS Digital Download S.a.r.l.

Die **Großschlachten** lassen echtes Raumpkmpf-Feeling aufkommen.Der explodierende **Planet** ist eine schöne, aber statische »Tapete«.

Strike Suit Zero

Wer gestern noch jammerte, moderne Spiele seien zu einfach, sitzt heute heulend und zähneklappernd vor Strike Suit Zero. Denn der Weltraum-Shooter übertüncht seine Fehler mit einer dicken Schicht »oldschool«. Von André Peschke

Genre: **Strategie** Publisher: **Born Ready Games** Entwickler: **Born Ready Games (Strike Suit Zero ist das Erstlingswerk)**
Termin: **23.1.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **19 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8218

Wahrscheinlich ist George Lucas schuld. Vor **Star Wars** wollten kleine Jungs Lokomotivführer werden – danach wollten sie Han Solo sein.

Von den Spätfolgen können die 90er Jahre ein Liedchen singen: Chris Roberts durfte atemberaubend viel Geld ausgeben, um Mark Hamill in **Wing Commander 3** gegen schlecht frisierte Muppets kämpfen zu lassen, David Braben vergeblich versuchen, noch mal ein gutes **Elite** zu machen, und LucasArts selbst legte den Angriffsflug gegen den Todesstern neu auf, sobald irgendwo zwei Polygone mehr zugelassen wurden. Aber dann war plötzlich Ende Gelände. Im Weltraum! Wie kann das überhaupt sein? Weiß keiner. Aber George Lucas war schuld. Seine neue **Star Wars**-Trilogie sollte den Jungbrunnen für Raumschlachten bringen, hatte aber nur einen Begräbniskranz dabei. Kinder träumten plötzlich in **Transformers**-Bettwäsche, statt im Chewbacca-Pyjama. Das Interesse ging zurück, der Markt brach ein, und nun haben wir den Salat. Es ist diesem Umstand geschuldet, dass sich nicht

wenige Spieler über **Strike Suit Zero** freuen werden, obwohl es alles andere als ein makelloser Titel ist.

Dass die fetten Jahre vorbei sind, merkt man dem Spiel an. Unsere

Testversion, die wir wenige Tage vor dem Verkaufsstart erhielten, war noch als »Beta« klassifiziert. Nicht zu Unrecht, angesichts einiger zwar nicht fatalen, aber klar erkennbarer Bugs und Grafikfehler. Auch die Ausstattung bleibt karg. Seine recht banale Geschichte um den Angriff verärrgerter Erdkolonien auf ihre alte Heimat erzählt das Spiel größtenteils mit Textboxen und Funkgesprächen. Die Kampagne ist mit 13 Missionen kein Umfangswunder. Die vier spielbaren Schiffe unterscheiden sich größtenteils wie ein Actionfilm mit Jason Statham vom nächsten: im Aussehen und in der Bewaffnung. Dabei kann sich eines von ihnen sogar in einen Roboter verwandeln.

Ja, der namensgebende »Strike Suit Zero« schlägt die Brücke zwischen **Transformers** und **Star Wars**. Haben wir durch das Ab-

Wo kaufen?

Am 23. Januar 2013 erscheint **Strike Suit Zero** zunächst exklusiv auf der Download-Plattform Steam. Die Entwickler versprechen jedoch, kurze Zeit später eine DRM-freie Version bei GOG.com zu veröffentlichen. Dieser Version fehlt jedoch die Online-Highscore-Liste, und DLC-Inhalte erscheinen verspätet.

schießen von Gegnern genug Energie aufgebaut, lässt sich das Gefährt jederzeit zum Kampfrobooter umformen. Dann stehen kurzzeitig erheblich stärkere Raketen und Bordgeschütze zur Verfügung. Die Entwickler wiederum können behaupten, ihr Werk füge dem klassischen Weltraum-Shooter eben doch ein neues Element hinzu. Dabei

+ Stärken

- + gewaltige Raumschlachten
- + dynamisches Flugmodell
- + fordernde Spielmechanik

- Schwächen

- nur für Profis
- noch einige Bugs
- belanglose Geschichte



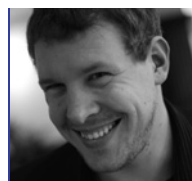
Als **Roboter** ist man ausgeliefert wie eine Bleiente auf der Kirmes – eine Bleiente mit 96-fach-Raketenwerfer.



wird das Spiel niemanden überzeugen, der nach einem modernen Vertreter seines Fachs sucht. **Strike Suit Zero** richtet sich an all jene, die abends am IRC-Stammtisch #GamerMitSkillz auf QuakeNet über den spielerischen Einheitsbrei der Generation **Call of Duty** schimpfen. Schon ab der vierten Mission zieht der nicht einstellbare Schwierigkeitsgrad ordentlich an und behält diesen Kurs bis zum Ende bei. Freies

essen geht, kommt eigentlich immer mit leeren Schilden, aber ohne Kratzer davon.

Damit man trotzdem ins Schwitzen gerät, gibt's permanenten Zeitdruck. Mal muss man ein Raumschiff verteidigen, mal warten, bis Verstärkungen eintreffen, dann wieder ein Bergungsteam absichern. So unterschiedlich die Szenarien auch klingen, im Grunde heißt es immer: »Jetzt aber zackig, sonst knallt's!« Einmal einen Bomber nicht schnell genug abgeschossen, schon freut sich der Rücksetzpunkt des Vertrauens über den nächsten Besuch. Dass dies trotzdem immer wieder Laune macht, verdankt das Spiel insbesondere seinen schön inszenierten Raumschlachten. Kommen die erst mal in Gang, sieht man das Ende von **Blade Runner** schnell mit ganz anderen Augen. Sternenschiffe, brennend, vor der Schulter des Orion? Bitte, ist das alles? Wir erzählen mal bei Gelegenheit, wie wir durch eine Wand aus Flakfeuer im Sturzflug auf die Kanonen eines Raumkreuzers losgegangen sind! Bei genauerer Betrachtung wären da zwar noch die detailarmen Texturen aufzulisten, aber wer so genau hinsieht, lässt von **Strike Suit Zero** sowieso besser die Finger. **AP**



Stockholm-Syndrom?

André Peschke
Redakteur
ap@krawall.de

Den alten »Alien«-Werbespruch »Im Welt- raum hört dich niemand schreien« muss ich nach Strike Suit Zero erheblich in Zweifel ziehen. Die letzten Missionen waren mitunter so hart, dass ich über Nacht den Rechner laufen lies, um bloß nicht den Kontrollpunkt zu verlieren. Genau das macht jedoch den rauen Charme des Spiels aus. Bei aller Sympathie kommt man allerdings um einige Fakten nicht herum: Es ist ein sperriges Spiel, voller Macken. Es hat eine frustrierende Lernkurve, eine Geschichte so belanglos wie ein Telefonat zwischen zwei verliebten Teenagern, und sein angepriesenes »Robo-Suit«-Element bleibt blass. Aber der Spielkern funktioniert erstaunlich gut, die dynamischen Raumschlachten sorgen für einige tolle Momente. Und welch erhabenes Gefühl das ist, wenn man sich mal wieder durchgebissen hat.

Bugs!

Strike Suit Zero verlangt auch in technischer Hinsicht eine gewisse Schmerzfreiheit. Mal schwebt eine Platzhaltergrafik im Raum, mal bekommt das Spiel nicht mit, dass der Kreuzer, den wir beschützen sollen, schon längst als Wrack durchs All treibt. Richtig schlimm wird es nie, aber sensible Naturen sollten schon mal eine Palme bereitstellen, auf die sie klettern können.

TERMIN 23.1.2013

PREIS 19 Euro

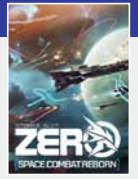
USK ab 12 Jahren

Strike Suit Zero

Weltraum-Action

Publisher Born Ready Games
Entwickler Born Ready Games
Sprache Englisch
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz Steam (später DRM-frei)



GRAFIK

- hohe Einheitsdichte
- sehr schöne »Weltraumtapeten«
- ansehnliche Schiffsdesigns
- matschige Texturen
- generell detailarm

SOUND

- schöner, unaufgeregter Soundtrack
- ordentliche Schlachtfeld-Atmosphäre ...
- ... mit bescheidenen Mitteln
- schwachbrüstige Waffen
- wenig überzeugende Sprecher

BALANCE

- sehr fordernd, aber immer schaffbar
- Spieler muss die richtigen Prioritäten setzen
- Schwierigkeitsgrad steigt sehr abrupt an ...
- ... und ist nicht einstellbar

ATMOSPHÄRE

- beeindruckende Raumschlachten
- stimmungsvolle Weltraumszenarien
- Geschichte wird zum Teil in trockenen Textboxen erzählt

BEDIENUNG

- für das Genre sehr einfache Steuerung
- dynamisches, auf Action ausgelegtes Steuerungsmodell
- Anwahl bestimmter Gegner mitunter mühsam

UMFANG

- Level lassen sich nach Freischaltung mit anderen Schiffen wiederholen
- Online-Highscores
- kurze Kampagne kommt nur durch harten Schwierigkeitsgrad auf ihre Spielstunden

MISSIONSDSIGN

- Sekundär-Aufgaben
- mehrstufige Missionen mit wechselnden Zielen
- Zeitdruck, ...
- ... der zu häufig als tragende Missionssäule genutzt wird

KI

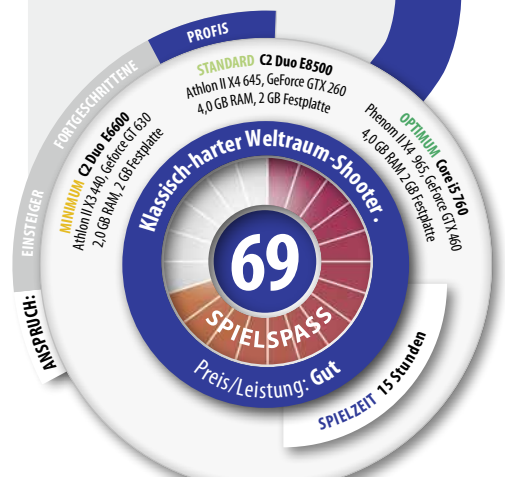
- erzeugt glaubwürdige Massenschlachten
- abwechslungsreiche Flugroutinen
- ist nicht wirklich schlau
- wenig überraschend

WAFFEN & EXTRAS

- freischaltbare Waffen
- freischaltbare Schiff-Upgrades
- vier unterschiedliche Schiffe die sich nicht sehr unterscheiden
- Flugverhalten der meisten Schiffe ähnlich

KAMPAGNE

- dynamische Raumschlachten
- fordert immer bessere Beherrschung des Strike Suit
- Sekundärziele
- detaillierte Punkteauswertung samt Medaillen
- belanglose Handlung



George Lucas hat Schuld. Mal wieder.

Speichern gibt es nicht. Als einziges Gnadengnadenbrot reicht **Strike Suit Zero** Checkpoints. Von dort aus lässt sich ein verlorenes Gefecht mit voller Lebensenergie und Waffen erneut angehen. Strafpunkte für solch weinerliches Vorgehen verhindern jedoch höhere Weihen in der Highscore-Liste des jeweiligen Levels. Wer das Spiel vor Abschluss einer Mission beendet, hat ohnehin keine Nachsicht zu erwarten und darf den Einsatz wieder ganz von vorne anfangen. Selbst die sekundären Missionsziele, für die es Verbesserungen der Waffen und Schilde gibt, bestehen aus Herausforderungen wie »Schaffe die Mission in weniger als 15 Minuten«.

Damit so ein Konzept aufgeht, braucht es eine klare und robuste Spielmechanik. Ein Punkt, den **Strike Suit Zero** erfreulich gut erfüllt. Die grundlegende Handhabung ist einfach, die erfolgreiche Ausführung hingegen schwer. In einer fortgeschrittenen Schlacht müssen wir geschickt unsere Waffen wechseln, mit den Raketen haushalten, die richtigen Angreifer zuerst ausschalten und die mächtigen Angriffe im »Optimus Prime«-Modus für den passenden Moment aufsparen. Doch eines gibt es in **Strike Suit Zero** praktisch gar nicht, nämlich spannende Duelle Mann gegen Mann. Egal, welches Raumschiff wir unterm Hintern haben, dem herkömmlichen Gegner sind wir immer überlegen. Das liegt daran, dass alle Raumschiffe über ein sich selbst regenerierendes Schutzschild verfügen. Ein überaus robustes noch dazu. Wer seinen Pott nicht mitten in einem Kampfverband parkt und erst mal Eis



Retro City Rampage

Retro City Rampage wirft uns im Test zwanzig Jahre zurück, in die Zeit der großen 8-Bit-Klassiker. Und hinterlässt uns mit gemischten Gefühlen. Von Malte Witt

Genre: Actionspiel Publisher: – Entwickler: Vblank Entertainment Inc.
Termin: 9.10.2012 Spieler: einer Sprache: Deutsch, Englisch Preis: ca. 14 Euro

GameStar.de/Quicklink/8176

Wenn GTA, das NES und die 80er- und 90er-Jahre ein Baby hätten, dann käme wohl **Retro City Rampage** dabei heraus. Daran hat (zumindest größtenteils) nur ein einziger Designer gearbeitet, und zwar zehn Jahre lang. Sicherlich nicht umsonst, denn **Retro City Rampage** ist ziemlich kurzweilig geraten, wenn auch nicht hundertprozentig ausgereift.

Grundsätzlich spielt sich **Retro City Rampage** wie einer der ersten beiden **GTA**-Teile. In der Draufsicht steuern wir unseren Charakter durch die frei begehbare Stadt »Thef-

topolis«, wahlweise zu Fuß oder am Steuer von Auto, Motorrad oder Fahrrad. An diese Gefährte kommen wir sehr leicht, wir können jedes Fahrzeug ohne Probleme klauen. Wir steuern nämlich keinen gutbürgerlichen Bürohengst, sondern einen Kleinganoven mit dem treffenden Namen »Spieler«. Der macht vor keinem Verbrechen halt, wir können also tun und lassen, was wir wollen – zumindest theoretisch, denn Straftaten rufen die Polizei auf den Plan. Und wenn wir zu viel Unsinn anstellen, rückt irgendwann sogar die Armee mit dicken Panzern an.

Doch viel spannender, als durch die Stadt zu laufen und Mist zu bauen, sind die Story-Missionen der über 60 Aufgaben umfassenden Kampagne. Worum genau es in der Handlung geht, verraten wir lieber nicht, nur so viel: Schon in der ersten Mission erleben wir Anspielungen auf **Batman**, die **Ninja Turtles**, **Frogger** und **Zurück in die Zukunft**. Mit dem Doc aus **Zurück in**

die Zukunft tun wir uns sogar zusammen, er spielt eine wichtige Rolle. Nach der Einstiegsmission, die auch als Tutorial dient, hört das Spiel aber nicht auf, Spiele-, Film- und Fernsehuniversen bunt zu vermischen. Wir reiten unter anderem auf dem Rücken von Donkey Kong, finden an **Super Mario** erinnernde Bonuslevel (und noch einige mehr, immer die Augen offen halten!) oder erhalten Schwert und Schild, mit denen wir Grasbüschel zerhexeln sollen – hat da jemand **Zelda** gesagt? Besonders Spieler älterer Bauart dürften in den Story-Missionen also voll auf ihre Kosten kommen. Was allerdings nicht an den eigentlichen Aufgaben liegt, denn die erweisen sich als überaus eintönig. Hier und da sticht zwar eine Mission durch besonders gutes Design hervor, in die andere Richtung funktioniert das aber genauso: Minutenlang einem Auto hinterherlaufen oder simple Botengänge erledigen – das reit uns nicht gerade vom Hocker.

⊕ Stärken

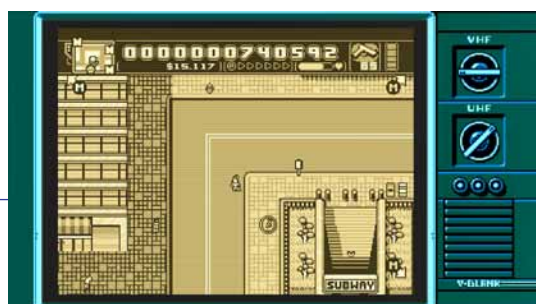
- + toller Retro-Charme
- + viele witzige Details

⊖ Schwächen

- durchwachenes Missionsdesign
- etwas kleine Spielwelt

Für jeden was dabei

Im Optionsmenü dürfen wir aus siebzehn unterschiedlichen Farbmodi wählen. Zur Auswahl stehen unter anderem der klassische **SNES**-Look (links), eine der Farbgebungen erinnert uns stark an den allerersten **Gameboy** (Mitte), und eine **DOS**-Version (rechts) gibt's auch. Ganz so hässlich haben wir die gute, alte DOS-Ära allerdings nicht in Erinnerung. Nun ja, wem's gefällt.





Direkt in der ersten Mission spielen wir den Banküberfall aus The Dark Knight nach.

Wer keine Lust auf Story hat und einfach nur Chaos anrichten will, dem stehen zwei weitere Spielmodi zu Verfügung: »Freies Spiel« und »Arcade-Wettkämpfe«. Im freien Spiel besitzen wir quasi unendlich viel Geld (999.999.999 Dollar) und volle Munition für alle Waffen. So ausgerüstet können wir die frei erkundbare Stadt in vollen Zügen genießen. Oder kaputtschießen, je nach Laune.

Alternativ könnten wir zum Beispiel einen Friseur aufsuchen und uns einen neuen Haarschnitt zulegen. Oder an einem der vielen Kaffeeautomaten einen Kaffee trinken und dadurch einen Tempo-Boost erhalten. Oder mit den im Story-Modus ziemlich teuren Power-Ups herumspielen, etwa mit den Geschwindigkeits-Stiefeln oder dem Bionic-Anzug, der uns immun gegen Kugeln macht. Irgendwann wird das aber auch langweilig, denn so groß ist die Spielwelt im Endeffekt doch nicht. Von der einen Seite der Stadt auf die andere brauchen wir im Auto nicht einmal eine Minute. Und irgendwann haben wir alle Bonuslevel und alle in der Stadt verteilten Pakete gefunden, sind Panzer gefahren und haben mehr Frisuren durchprobiert als Lady Gaga. Dann gibt es einfach nichts mehr zu tun. Im dritten Spielmodus absolvieren wir kleine Arcade-Herausforderungen. Da gibt's die Standards wie »Zerstöre in einer Minute so viele Autos mit dem Raketenwerfer wie möglich«, aber auch witzige Aufgabenstellungen wie: »Du stehst in Flammen! Ramme so viele Fußgänger wie möglich und lösche dich zum Schluss an einem Hydranten!« – klingt makaber, ist dank der Pixel-Optik aber weit weniger schlimm, als es sich im ersten Moment anhört.

Apropos Pixel-Optik! Wie auf den Screenshots unschwer zu erkennen ist, setzt **Retro City Rampage** nicht nur spielmechanisch und storytechnisch auf Retro-Charme, sondern auch beim Grafikstil. Auf den ersten Blick fühlt man sich an alte NES-Zeiten erinnert. Der Clou: Die Farbgebung lässt sich

anpassen. So können wir zum Beispiel in DOS-Optik durch Theftropolis sausen oder den Look des allerersten Gameboy erleben. Der Sound fährt dieselbe Retro-Schiene. Im Hintergrund läuft Chiptune-Musik, die sich leider recht bald wiederholt. Die Effekte sind spärlich, Sprachausgabe gibt's nicht – durch die Nostalgiebrille wirkt all das alles toll, ist aber natürlich sehr weit von dem entfernt, was heute technisch möglich

wäre. Die Bedienung mit der Tastatur ist blöderweise vollkommen unbrauchbar, wer sich keinen Finger brechen möchte, sollte lieber mit dem Gamepad

spielen. Zumal noch nicht einmal in den Menüs Mausunterstützung geboten wird. Das ist ein bisschen zu retro. So ist **Retro City Rampage** ein Spiel, das den Spieler zurück in eine andere Zeit wirft, das Parodiecharakter hat, das schöne Erinnerungen aufleben lässt. Und ein Spiel, das kurzzeitig sehr kurzweilig ist, sich aber trotz der offenen Welt bald abnutzt. **MW**

An Gastauftritten mangelt es nicht



Die gute, alte Zeit

Malte Witt
Trainee
redaktion@gamestar.de

Ich hatte auf jeden Fall meinen Spaß mit **Retro City Rampage**, so viel ist klar. Die ganzen Anspielungen und Zitate aus einer vergangenen Ära wecken einfach schöne Erinnerungen. Zusätzlich steckt in den meisten Dialogen eine Menge Witz, und anfangs kommt dem Spiel die GTA-Mechanik sehr zugute: Ich will alles erkunden, will neue Waffen finden und überall Chaos veranstalten. Wegen der nicht allzu großen Spielwelt geht dieses Gefühl aber bald verloren, und irgendwann macht es auch keinen Spaß mehr, ein weiteres Mal bis zum höchsten Fahndungslevel vor der Staatsgewalt zu flüchten. Trotzdem, meine Zeit in Theftropolis war große Klasse. Für den recht kleinen Preis kann man da schon mal zugreifen, besonders, wenn man in den 80ern und 90ern großgeworden ist.

Achtung, Steam!

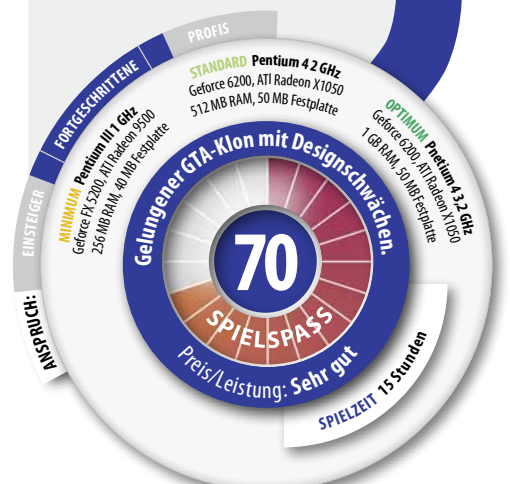
Retro City Rampage lässt sich auch direkt über die Herstellerwebsite beziehen. Wer jedoch zur Steam-Version greift, muss mit einigen Einschränkungen leben: Nach der Online-Aktivierung ist das Spiel an den Steam-Account gebunden und kann nicht weiterverkauft werden. Befindet sich Steam im Offline-Modus, lässt sich das Spiel auch ohne Verbindung zum Internet starten.

TERMIN	PREIS	USK
9.10.2012	ca. 14 Euro	ab 16 Jahren

Retro City Rampage Actionspiel

Publisher: -
Entwickler: Vblank Entertainment Inc.
Sprache: Deutsch, Englisch
Ausstattung: -
(Download)
Kopierschutz: Steam

GRAFIK	SOUND	BALANCE	ATMOSPHÄRE	BEDIENUNG	UMFANG	LEVELDESIGN	KI	WAFFEN & EXTRAS	HANDLUNG
<ul style="list-style-type: none"> ➢ Retro-Charme ➢ viele unterschiedliche Farbmodi ➢ insgesamt völlig veraltet 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ noch mehr Retro-Charme ➢ eingängiges Chiptune-Gedudel ... ➢ ... das sich aber recht flott wiederholt ➢ spärliche Effekte ➢ keine Sprachausgabe 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ ausreichend Tutorials ➢ stellenweise anspruchsvoll, aber nicht unfair ➢ Storymissionen mit fairen Rücksetzpunkten ➢ meist zu leicht 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Nostalgie pur ➢ jede Menge Anspielungen und Zitate 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ freies Speichern ➢ gut mit Gamepad ➢ grauenhaft mit Tastatur 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ drei Spielmodi ➢ ordentliche Spielzeit ➢ viele Bonuslevel ➢ sammelbare Gegenstände ➢ relativ kleine Spielwelt ➢ wenige Autotypen 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ unterschiedliche Stadtviertel ➢ Supermärkte, Kaffeeautomaten, etc. gut verteilt ➢ lädt zum Erkunden ein ➢ einige Sackgassen 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ versucht auf höheren Fahndungsstufen, uns abzuordnen ➢ sonst generell strunzdumm ➢ lässt sich kinderleicht überlisten 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ zwanzig unterschiedliche Nah- und Fernkampfwaffen ➢ fünf Power-Ups ➢ Kaffee gibt Tempo-Boost ➢ Waffen unterscheiden sich nicht wirklich 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ oft unvorhersehbar ➢ parodistisch ➢ bekannte Charaktere spielen wichtige Rollen ➢ einige lahme Missionen ➢ Qualität schwankt stark



msi

Power Edition

279,-

QR Code

MSI N660GTX Power Edition 2GD5/OC

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 660 Ti • 2 GB GDDR5-RAM (6,0 GHz)
- PCIe 3.0 x16 • 1.019 MHz Chiptakt (Boost: 1.097 MHz) • 1.344 CUDA Cores
- DirectX 11.1, OpenGL 4.2 • DisplayPort, 1x HDMI, 2x DVI

JDXNYC

Kingston
HYPERX



Kingston HyperX 16 GB DDR3-1600 Quad-Kit

- Arbeitsspeicher-Kit
- „KHX1600C9D3K4/16GX“
- Timing: 9-9-9-27 • DDR3-1600 (PC3-12800)
- Kit: 4x 4 GB

IEIF7G

ADATA
Low Life Dreams



ADATA 8 GB DDR3-1600 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • „AX3U1600GC4G9-2G“
- Timing: 9-9-9-24
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- Kit: 2x 4 GB

IDIFV4

Sharkoon



Sharkoon WPM600

- Netzteil mit 600 Watt Dauerleistung
- 12x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse
- Kabelmanagement-System
- 140-mm-Lüfter • ATX 2.03, ATX12V 2.0, EPS

TN6S12

Thermaltake



Thermaltake Munich 430W

- Netzteil • 400 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 86% • 10x Laufwerksanschlüsse
- 1x PCIe-Stromanschluss • 120-mm-Lüfter
- EPS, ATX12V 2.3

TN4T19

PowerColor



209,90

PowerColor Radeon HD 7870 PCS+ MYST Edition

- Grafikkarte • AMD Radeon HD7870
- 925 MHz Chiptakt • 2 GB GDDR5-RAM
- 6 GHz Speichertakt • DirectX 11.1, OpenGL 4.2
- 2x Mini-DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXOXH

Intel
inside
CORE i3



129,90

Intel® Core™ i3-3240

- Sockel-1155-Prozessor • Ivy Bridge
- 2x 3.400 MHz Kerntakt
- 512 KB Level-2-Cache, 3 MB Level-3-Cache
- Intel® HD 2500 Grafikern

HR3127

Alpenföhn



69,90

Alpenföhn Wasser

- CPU-Wasserkühlungsset
- für Sockel AM2, AM2+, AM3, AM3+, FM1, 775, 1155, 1156, 1366, 2011
- Abmessungen: 120x151x52 mm
- 120-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXL5F

Noctua
DESIGNED IN AUSTRIA



74,90

Noctua NH-D14 SE2011

- CPU-Kühler • für Sockel 2011
- Abmessungen: 140x160x158 mm
- 12 Heatpipe-Verbindungen
- 1x 120-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss
- 1x 140-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLU15

msi



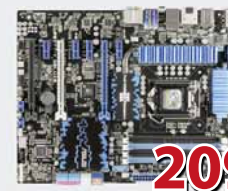
94,90

MSI Z68A-GD65 (G3)

- ATX-Mainboard • Sockel 1155
- Intel® Z68 Express Chipsatz
- Gigabit-LAN • USB 3.0 • HD-Sound
- 4x DDR3-RAM • 4x SATA 6Gb/s, 4x SATA 3Gb/s
- 2x PCIe 2.0 x16, 3x PCIe 2.0 x1, 2x PCI

GREM40

ASUS



209,90

ASUS P8Z77-V DELUXE

- ATX-Mainboard • Sockel 1155 • 4x DDR3-RAM
- Intel® Z77 Express Chipsatz • USB 3.0
- Wireless LAN • Dual-Gigabit-LAN • Bluetooth
- 4x SATA 6Gb/s, 4x SATA 3Gb/s, 2x eSATA 6Gb/s
- 2x PCIe 3.0 x16, 1x PCIe 2.0 x16, 4x PCIe 2.0 x1

GREA90

ASUS



149,90

ASUS SABERTOOTH 990FX R2.0

- ATX-Mainboard • Sockel AM3+
- AMD 990X Chipsatz • Gigabit-LAN
- HD-Sound • USB 3.0 • 4x DDR3-RAM
- 8x SATA 6Gb/s, 2x eSATA 6Gb/s
- 4x PCIe 2.0 x16, 1x PCIe 2.0 x1, 1x PCI

GAEA16

msi



39,90

MSI ePower 500HD Single

- PowerLAN • 500 Mbit/s PowerLAN
- 10/100/1.000 Mbit/s LAN (RJ-45)
- LEDs: LAN (Link/Activity), Power

LP#M25



SteelSeries

inkl. Mauspad
& T-Shirt!109,⁹⁰**SteelSeries World of Warcraft
Wireless MMO Gaming Mouse**

- optische Lasermaus • 8.200 dpi • Scrollrad
- 11 frei belegbare Tasten • 12000 Frames/s
- 1.000 Hz Ultrapolling • USB-Empfänger
- Inkl. integriertem Akku und Docking-Station

NMZT2900

54,⁹⁰**Mad Catz Cyborg R.A.T.5**

- optische Lasermaus • 5.600 dpi
- 5 programmierbare Tasten • 2 Scrollräder
- ergonomisches Design • Gaming
- mit Lasertechnologie • USB-Anschluss

NMZ56D02

Kingston
TECHNOLOGY58,⁹⁰**Kingston SSDNow V+200 2,5" SSD 60 GB**

- Solid-State-Drive • „SVP200S37A/60G“ • 60 GB Kapazität • 535 MB/s lesen
- 460 MB/s schreiben • SandForce SF-2281 • 85.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMGM2B0A

RAZER

79,⁹⁰**Razer DeathStalker**

- Gaming-Tastatur
- 10-Tasten-Rollover mit Anti-Ghosting-Funktion
- 105 Tasten • beleuchtet • USB

NTZR21

134,⁹⁰**BenQ GL2450E**

- LED-Monitor • 60,96 cm (24") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 5 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 12.000.000:1 • Helligkeit: 250 cd/m²
- DVI-D, VGA

V5LC6600

HITACHI
Inspire the Next46,⁹⁹**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

A9BI51

HGST
a Western Digital company

369,-

HGST HUS724040ALE640 4 TB

- interne Festplatte • „HUS724040ALE640“
- 4 TB Kapazität • 64 MB Cache • 7.200 U/min
- 8 ms (Lesen) • 3,5"-Bauform • SATA 6Gb/s

AHBI03

Seagate

64,⁹⁰**Seagate Barracuda 7200.12**

- Festplatte • „ST1000DM003“ • 1 TB Kapazität
- 64 MB Cache • 7.200 U/min • 8,5 ms (Lesen)
- geringe Geräusentwicklung
- geringer Stromverbrauch
- 3,5"-Bauform • SATA 6Gb/s mit NCQ

AEBS32

fractal
design104,⁹⁰**Fractal Design Define R4
Black Pearl Window**

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 2x 5,25"
- Einbauschächte intern: 8x 3,5", 2x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, Audio-I/O • für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXHFI

COOLER
MASTER
Expand Your ImaginationHardware
Hersteller
des Jahres 2011
Kategorie: PC
1. Platz
COOLER MASTER69,⁹⁰**Cooler Master Silencio 550**

- High-End-PC-Gehäuse in ATX-Bauform
- Einbauschächte: 3x 5,25" extern; 7x 3,5" intern
- zwei 120-mm-Lüfter vorhanden • SD-Cardreader
- Kabelmanagement • aufklappbare Fronttür
- USB, USB 3.0 und Audio-I/O in der Front

TQXM3E

sharkoon

56,⁹⁰**Sharkoon T28 blue edition**

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 2x 5,25"
- Einbauschächte intern: 8x 3,5" • inkl. drei Lüfter
- Front: 3x USB 2.0, 2x USB 3.0, Audio-I/O
- Window-Kit • für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXS77

MS-TECH

99,⁹⁰**MS-TECH X4 Crow²**

- Big-Tower • Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 8x 3,5"
- inkl. drei Lüfter • Cardreader
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- für Mainboard bis XL-ATX-Bauform

TQXJ5N

Aero
Cool109,⁹⁰**Aerocool xPredator Alternate Edition**

- Big-Tower • Einbauschächte extern: 6x 5,25"
- Einbauschächte intern: 6x 3,5"
- inkl. zwei Lüfter • Window-Kit
- Front: 4x USB, eSATA, 2x Audio
- für Mainboard bis XL-ATX-Bauform

TQXR7

ALTERNATE

DmC

DmC? DmC? Was für ein blöder Name für einen ziemlich gelungenen Neustart der alten Devil May Cry-Reihe!

Von Tobias Veltin und Petra Schmitz

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Ninja Theory (Ninja Blade, GS 04/10: 73 Punkte)**
Termin: **25.1.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **40 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7936

Eine Schande! Die Serie ist am Ende! Sie haben Dante getötet! Diese Kommentare gehören noch zu den nettesten, die sich Capcom Ende 2010 anhören musste, als der Publisher mit **DmC** ein Reboot der **Devil May Cry**-Serie ankündigte. Der durchgestylte und von den Fans geliebte Dämonenjäger Dante sollte ein unreifer Jüngling werden, der auf Frauen, Alkohol und Partys steht? Alle harschen Worte und Verwünschungen konnten nichts bewirken: Entwickler Ninja Theory (**Enslaved**) hielt am neuen Design fest. Und dass das absolut richtig war, beweist die fertige Version von **DmC**.

Die Metropole Limbo City sieht schon von Weitem aus, als gäb's da nur wenig Grund zur Freude. Eine riesige Dunstglocke wabert über marode Häuser und lebensmüde herumschlurfende Menschen. Im Zentrum der Stadt reckt sich ein bizarrer Doppelturm in den Himmel, der verdächtig an überdimensionale Teufelshörner erinnert. Dort residiert Kyle Ryder, ein raffgieriger Geschäftsmann, dem der Hass auf alles Leben aus jeder Pore trieft. Was niemand in Limbo City weiß: Ryder ist nur der Tarnmantel für Mundus, den Dämonenfürsten, der sich die Menschen mithilfe von Propaganda und vergifteten Energydrinks zu willenlosen Untertanen gemacht hat. Nur einer steht Ryders totalen Herrschaft noch im Weg: Held Dante. Der ratzt nach einer durchzechten Nacht friedlich in seinem Bett, als

plötzlich die mysteriöse Kat vor der Tür steht und ihn vor einem Jägersdämon warnt.

Sekunden darauf erscheint das rotgelblich glühende affenähnliche Vieh vor Dantes Bude und nimmt ihn mit in den so

genannten Limbus, also in die spätestens seit Christopher Nolans Kinohit **Inception** wohlbekannte Vorhölle. Im **DmC**-Limbus geht's allerdings noch ein Stück weit abgedrehter zu als in der **Inception**-Variante: Gegenstände schweben völlig losgelöst in der Luft, Wände verbiegen sich und vieles ist in düster-rote Farbtöne getaucht. Die meiste Zeit verbringen wir mit Dante dann auch genau dort, um Mundus' Dämonenscharen in die echte Hölle zu schnetzeln. Nur wenige Abschnitte spielen in der echten Welt.

Obwohl **DmC** ein Reboot der Serie ist, bleibt das grundlegende Spielprinzip gleich dem der Vorgänger. Dante läuft durch lineare Levels und muss jede Menge Alptraumwesen

Ein Treffer und Dante stirbt!

aus dem Weg räumen. Dass das einen Heißspass macht, liegt vor allem am ausgeklügelten Kampf- und Kombosystem, das zweifellos zu den besten des Genres gehört. Und obendrein nicht nur mit dem Game-

Steam-Pflicht

DmC muss über die Onlineplattform Steam aktiviert werden. Dazu ist eine Internetverbindung notwendig. Anschließend lässt sich das Spiel auch offline starten, kann aber nicht mehr weiterverkauft werden.

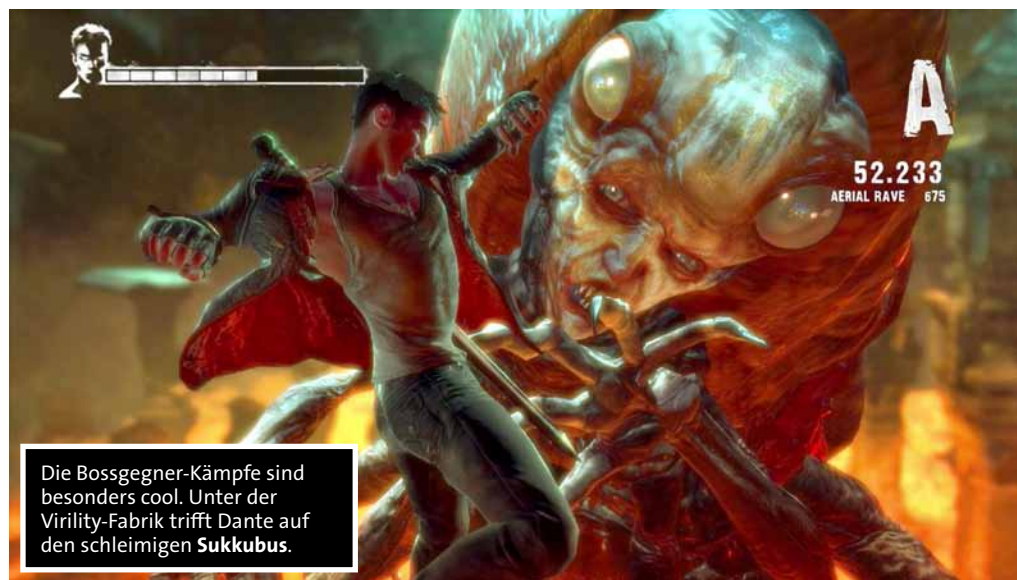
pad, sondern auch mit Maus und Tastatur flüssig und problemlos funktioniert. Standardmäßig führt Dante sein Schwert Rebellion und die beiden Pistolen Ebony und Ivory. Wir dürfen Angriffe nach Lust und Laune kombinieren, um Dante in einem irrwitzigen Kampfballett durch die Gegnerscharen pflügen zu lassen. Mit einem Uppercut können wir Feinde und Dante sogar in die Luft befördern, dann wird für ein paar Sekunden zig Meter über dem Boden aufeinander eingedroschen. Und damit man auch genau sieht, wie gut man ist, zeigt ein Kombozähler in der rechten oberen Ecke, wie viele Punkte man aus den Gegnern herausgeprügelt hat.

⊕ Stärken

- + abgedrehte Levels
- + tolles Kampfsystem
- + gute Steuerung mit Maus und Tastatur

⊖ Schwächen

- deutsche Synchro eher mau
- Hüpfpassagen zu leicht



Die Bossgegner-Kämpfe sind besonders cool. Unter der Virility-Fabrik trifft Dante auf den schleimigen **Sukubus**.



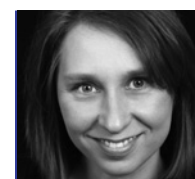
Auch mit Maus und Tastatur gehen solch beeindruckenden **Manöver** spielend leicht von der Hand.

Wer nach einer langen Kombo sein erstes »SSS«-Ranking (dreifache Stylish-Auszeichnung) in der Ecke aufblitzen sieht, ballt innerlich die Faust und will jubeln. Denn die eiserne **Devil May Cry**-Regel gilt nach wie vor: Nur wer mit Stil und Abwechslung kämpft, bekommt die höchsten Extrapunkte und Auszeichnungen.

Nachdem die ersten Gegner in Stücke zerhackt und der Jägerdämon in die Hölle geschickt wurde, schleppt Kat Dante zum geheimen Dämonenjägerorden »The Order«, an dessen Spitze Dantes Zwilling Bruder Vergil steht. Der eröffnet Dante, dass dieser ein Nephilim ist, ein Mischwesen aus Engel und Dämon (wie es genau dazu gekommen ist, erfährt man in einigen Rückblicken). Nur die Nephilim sind in der Lage, Mundus zu töten. Klingt ausgelutscht, aber die Geschichte rund um den Feldzug gegen Mundus und seine Schergen ist tatsächlich gut erzählt (**The Beach**-Autor Alex Garland

schrrieb am Drehbuch mit), mit acht bis neun Stunden in 21 Storykapiteln aber nur durchschnittlich lang (beziehungsweise kurz). Gleich nachdem Vergil uns in der Limbo-Version unseres Elternhauses abgesetzt hat, damit wir endlich erfahren, was für eine coole Sau wir eigentlich sind, beginnt die Vorhölle damit, Waffen nach uns zu werfen. Oder anders: Unser Schnitzelutensilfundus erweitert sich ungemein. Und schnell. Dante kann bald zusätzlich zu seinen Standardattacken mit Schwert und Pistolen auch diverse Engel- und Dämonen-Angriffe ausführen. Die Anfangswaffen sind dafür eine Sichel (blau) und eine schwere Axt (rot). Weitere Waffen wie eine Shotgun, glühende Fäustlinge oder messerscharfe Sichelmesser erweitern das Arsenal. Außerdem gibt es für Engelchen- und Teufelchen-seite jeweils eine Art Enterhaken, die Dante benutzt, um Gegenstände wie Vorsprünge zu sich heranzuziehen oder zu entlegenen

Plattformen zu schwingen. Oder um sie in Kampf-Kombos einzubauen, was nicht nur wahnsinnig lässig wirkt, sondern auch bitter nötig ist. Blau leuchtende Dämonenmonster sind nur mit den Engelfertigkeiten zu besiegen, rote dagegen lediglich mit den Dämonenwerkzeugen. Dadurch spielt sich **DmC** sehr variabel, hinzu kommt, dass die Gegnerpalette des Spiels (unter anderem Babydämonen, Harpyien, Skelettkrieger, Giganten) für Abwechslung sorgt. Außerdem braucht Dante für viele Gegner spezielle Taktiken oder Angriffsmuster, die dank der hervorragenden Steuerung aber jederzeit



Die Maus macht's!

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamstar.de

Ich hatte ja mit allem gerechnet, aber nicht damit, dass sich DmC selbst mit Maus und Tastatur butterweich und sicher steuern lassen wird. Capcom hat hier eine ausgezeichnete Umsetzung für den PC hingelegt. Ich gebe zu, dass ich bei Dantes Reboot mit der Standard-PC-Peripherie sogar besser zu recht komme als mit einem Gamepad. An all die, die noch immer daran zweifeln, dass DmC ein echtes Devil May Cry ist, folgende Botschaft: Nur weil der Held jetzt keine weißen Wallehaare mehr hat und optisch eher in Richtung Nerv-Bürschlein tendiert, macht er doch noch immer einen ausgezeichneten Schnitzeljob. Einen wirklich ausgezeichneten. Eingebettet in eine Geschichte, die in den Zwischensequenzen den einen oder anderen Höhepunkt schafft. Weniger durch Bombast als vielmehr durch die wirklich interessanten Gespräche oder die lässig-lakonischen Sprüche Dantes. Schriftsteller Alex Garland dürfte da nicht ganz unbeteiligt gewesen sein. Gerne mehr davon.

Das Kombosystem

Je mehr Punkte Sie sammeln und je länger die Kombo dauert, desto höher schnellert der Rang. Das niedrigste Ranking ist »D«, das höchste »SSS«.

Hier wird die aktuelle Attacke und die Punktzahl angezeigt.

Bonuspunktzahlen für mehrere besiegte Gegner hintereinander finden Sie hier.

Die Währungen des Spiels. Sammeln Sie genügend Punkte, gibt es einen Verbesserungspunkt (weiß), das rote Symbol darunter steht für das Geld im Spiel, mit dem Sie neue Angriffe oder Gegenstände kaufen.



gut umsetzbar sind. Ebenfalls positiv: Die Kamera leidet nicht an nervigen Hängern oder ungünstigen Perspektiven, die für Komboschnetzler schon fast typisch sind.

Unter anderem durchstreifen wir einen TV-Sender, ein altes Herrenhaus oder eine Fabrik, in der der grünlich schimmernde Energietrunke Virility hergestellt wird. Dort sind wir die meiste Zeit mit Monsterverdreschen beschäftigt, immer wieder lockern aber auch Geschicklichkeitspassagen den Spielablauf auf. Wir hüpfen über Plattformen und müssen die Enterhaken einsetzen, um weiterzukommen. Für geübte Spieler gestalten sich diese Abschnitte aber insgesamt viel zu leicht. Trotzdem lohnen sich kleinere Erkundungshüpfereien, auch wenn alle Gebiete grundsätzlich sehr linear aufgebaut sind. Wer allerdings auch mal rechts und links schaut, entdeckt kleinere, versteckte Bereiche, in denen diverse Extras auf Dante warten. So gibt es zum Beispiel in je-

dem Level verlorene Seelen (jaulende Torsi, die aus den Wänden herauswachsen), die Extrapunkte ausspucken, wenn man sie aus der Mauer drischt. Verschiedenfarbige Schlüssel wiederum öffnen entsprechende Türen zu Bonusmissionen. Hier müssen wir zum Beispiel innerhalb eines Zeitlimits alle Gegner besiegen oder alle Feinde nur mit Attacken in der Luft ausschalten. Bei Erfolg gibt's einen von vier Bausteinen, die Dantes Lebensleiste verlängern.

Lebensverlängernde Maßnahmen lassen sich nicht nur gewinnen, sondern auch an grünen Statuen kaufen, die überall in den Levels verteilt sind. Dort bietet das Spiel aber auch andere Gegenstände feil, darunter zum Beispiel kleine und große Medikits oder eine goldene Kugel, die Dante nach einem Tod wiederbelebt. Wesentlich interessanter ist allerdings die Option »Verbesserungen«. Mit zuvor verdienten Punkten erstehen wir Geschicklichkeitsmanöver oder komplett neue Angriffe, die wir danach noch in der Schadenswirkung steigern können. Im späteren Verlauf des Spiels empfiehlt es sich, vor allem den Schaden der einzelnen Angriffe zu erhöhen, denn insbesondere im letzten Drittel des Spiels warten einige fiese Gegnerbrocken auf uns. Wer allerdings einen Schwierigkeitsgrad des fast schon unfairen vierten Teils erwartet, dürfte enttäuscht werden. Auf dem mittleren Anforderungslevel kommen einigermaßen geübte Spieler schon ohne Probleme durch. Wer's knackiger will, der muss **DmC** einmal durchspielen. Erst dann gibt's Zugriff auf das harte Zeug. Darunter zum Beispiel der »Hell and Hell«-Modus, bei dem Dante bei einem einzigen Treffer stirbt. Urks!

Bei den teils spektakulären Kampfsequenzen greift eine Animation flüssig in die nächste, und auch die Effekte wie Funkenflug oder Flammen können sich sehen lassen. Lediglich an einigen Stellen müssen Texturen lange nachladen und einige Charaktermodelle wirken detailarm, dazu kommen vereinzelte flimmernde Schatten. Auf

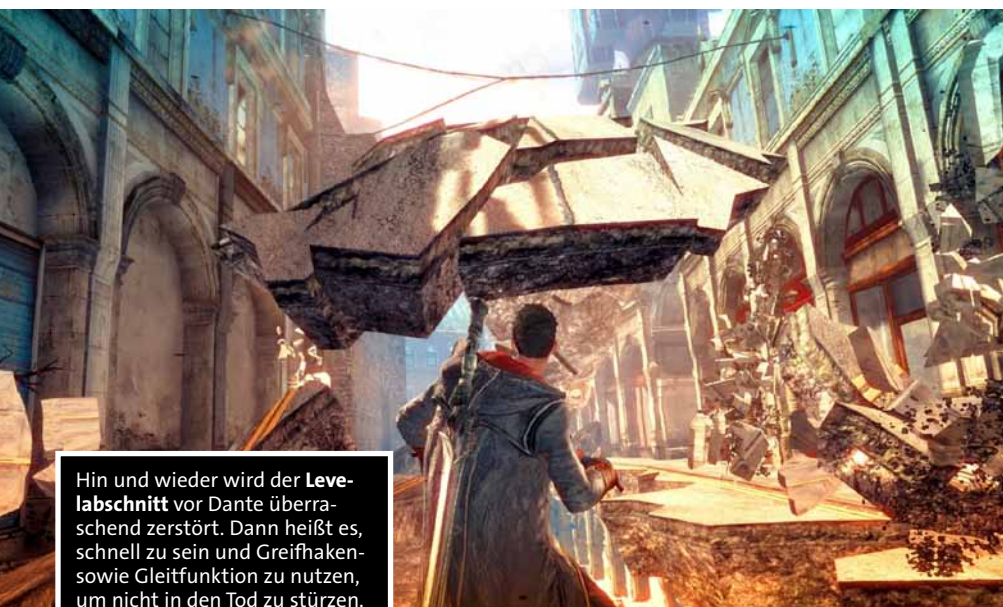
die Ohren gibt's Heavy Metal-, Rock- und Elektroklänge, coole Soundeffekte und eine nur mittelmäßige deutsche Sprachausgabe, die lustlos und abgelesen wirkt. **TV / PET**



Gelungenes Comeback!

Tobias Veltin
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Wow! Dass Dantes Rückkehr derart gut gelingt, hätte ich nicht gedacht. Der Serie hatte ich eigentlich nach dem zweiten Teil den Rücken gekehrt, der Reboot hat mich aber erneut gefesselt. Ich stehe auf das neue Design, auf die Limbus-Levels, die abgedrehten Dämonengegner und vor allem das bis ins letzte Detail ausgeklügelte Kampfsystem. **DmC** weckt tatsächlich den Highscore-Wütigen in mir! Darüber hinaus sieht's auch bei der Technik gut aus, die Story ist für ein Actionspiel ziemlich gut gelungen und dank der freischaltbaren Extras, vielen Moves und Waffenfertigkeiten sowie den zusätzlichen Schwierigkeitsgraden gibt's auch genügend Langzeitmotivation. Nur manchmal wird das Schnetzeln etwas eintönig und die Sprungpassagen sind meistens zu leicht. Ein klasse Comeback!



Hin und wieder wird der **Levelabschnitt** vor Dante überraschend zerstört. Dann heißt es, schnell zu sein und Greifhaken- sowie Gleitfunktion zu nutzen, um nicht in den Tod zu stürzen.

TERMIN 25.1.2013

PREIS 40 Euro

USK ab 16 Jahren

DmC

Actionspiel

Publisher: Capcom

Entwickler: Ninja Theory

Sprache: Englisch, Deutsch

Ausstattung: DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz: Steam

GENRE-CHECK

ACTION-ADVENTURE

»Bis auf die hin und wieder ermüdenden Standard-Kloppereien ein riesiger Spaß.«

	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SZENARIO	Kampf		Dialoge/Rätsel
FREIHEIT	linear		offene Welt
HANDLUNG	simpel		komplex
GEWALT	keine		brutal
SPIELABLAUF	einfach		komplex

GRAFIK

- bunt-abgedrehte Optik • flüssige Animationen
- fetzige Effekte
- hin und wieder auffällige Matschtexturen

SOUND

- gute (englische) Sprachausgabe
- treibende Musikuntermalung • gute Waffengeräusche
- deutsche Synchro eher mittelmäßig

BALANCE

- drei Grundschwierigkeitsgrade • flache Lernkurve
- fordernde Bosskämpfe • Hüpfpassagen deutlich zu leicht
- dann und wann öde Standard-Kloppereien

ATMOSPHERE

- herrlich überzeichnete Charaktere
- ungemein schräge Bossgegner
- gelungene und lange Zwischensequenzen

BEDIENUNG

- gute Tutorial-Enblendungen
- fair verteilte Speicherpunkte
- sehr komfortabel auch mit Maus und Tastatur

UMFANG

- versteckte Extras • Bonuslevel • zig Kombofertigkeiten zum Freischalten
- nach einmaligem Durchspielen noch mehr Schwierigkeitsoptionen • relativ kurze Spielzeit

LEVELDESIGN

- abgefahren- und abwechslungsreiche Settings
- Extra-Räume • auflockernde Hüpfpassagen
- trotz allem streng linear

KI

- Gegner erfordern unterschiedliche Vorgehensweisen
- Gegner stoppen Angriffe
- Gegner-KI im Kern aber blöd und auf Masse programmiert

WAFFEN & EXTRAS

- spaßiges Schlag- und Schießwerkzeug
- viele Kombo-Möglichkeiten • Greifhakenfunktionen
- viele Upgrades

HANDLUNG

- gut erzählte Handlung
- extrem cooler Held ...
- ... der zuweilen etwas zu cool wirkt

8/10

8/10

8/10

9/10

10/10

7/10

9/10

6/10

10/10

7/10

MONSTERSCHNETZELN IN SCHRÄGEN LEVELS

82

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Ausreichend

SPIELZEIT 8 Stunden

ANFORDERUNG:

EINSTEIGER: MINIMUM C2 Duo E6600, A64X2400+, GeForce 8800 GTS, 2,0 GB RAM, 9,0 GB Festplatte

FORTGESCHRITTENE: STANDARD C2 Quad Q9400, Phenom II X4 980, Radeon HD 6950, 4,0 GB RAM, 9,0 GB Festplatte

PROFIS: OPTIMUM Intel i7 820, Phenom II X6 1090, GeForce GTX 500, 4,0 GB RAM, 9,0 GB Festplatte

LERNE VON DEN BESTEN!

Europas führende Schule für interaktive Unterhaltungsmedien – gegründet 2000.



GAME DESIGN

GAME ART & ANIMATION

GAME PROGRAMMING

GAME PRODUCTION

FILM ART & ANIMATION

COMIC DESIGN

START APRIL & OKTOBER!

GAMES-ACADEMY.DE

☎ 0180 500 42 80

14 CENT AUS DEM DT. FESTNETZ





Der Ritter kann sich durch ein Energiefeld vor feindlichen Attacken schützen.



The Cave

Das neue Spiel von Ron Gilbert ist eine Mischung aus Jump&Run und Adventure, kostet gerade mal 13 Euro und trieb uns beim Test regelmäßig die Lachtränen in die Augen. Von Daniel Matschijewsky

Genre: **Adventure** Publisher: **Sega** Entwickler: **Double Fine (Stacking, GS 05/12: 80 Punkte)**
Termin: **23.1.2013** Spieler: **1-3** Sprache: **Englisch** Preis: **13 Euro**



GameStar.de/Quicklink/7921

Auf DVD: Test-Video

Die Höhle. Das bin ich. Ja, ganz genau, eine sprechende Höhle. Lach nicht! Geh' so mal zu einem Date.« Schon der Off-Kommentar im Auftakt von **The Cave** macht deutlich: Hier gibt's was zu lachen. Kein Wunder, stammt der ambitionierte Mix aus Hüpfspiel und Adventure doch aus der Feder von Ron Gilbert, dem Erfinder der **Monkey Island**-Reihe. Der Designer-Guru liefert auch in seinem neuesten Werk wieder jede Menge teils trockenen, teils fies-sarkastischen Humor, skurrile Charaktere und

Ähnlich wie im Point&Click-Klassiker **Day of the Tentacle** steuern wir nicht nur einen, sondern gleich drei Helden. Zwischen denen dürfen wir jederzeit wechseln, was auch bitter nötig ist, da jeder Charakter über eine spezielle Fähigkeit verfügt. Während etwa die Abenteuerin einen Enterhaken besitzt, mit dem sie sich über Abgründe schwingt, hackt sich die Wissenschaftlerin in Computer-Terminals, um Türen zu öffnen. Das ermöglicht jedem Helden Zugriff auf bestimmte Bereiche der unterirdischen Welt. Aber: Da wir nur drei der insgesamt sechs wählbaren Charaktere mitnehmen dürfen, sehen wir in einem Durchgang gar nicht alles vom Spiel. Ein zweiter Anlauf ist also Pflicht – und wärmstens zu empfehlen.

Wer zwei Freunde zur Hand hat, der darf sich auch kooperativ durch die Höhle rätseln. Doch der Miteinander-Modus hat seine Tücken. So können sich die Figuren nur dann bewegen oder Aktionen ausführen, wenn sie sich im Bild befinden. Bleibt eine Figur zurück, wird das entsprechende Eingabegerät deaktiviert und die Spieler müssen umständlich zwischen den Kamerapositionen hin- und herwechseln, um die Kontrolle zurückzuerlangen. Unverständlicherweise

verzichtet **The Cave** auf einen Splitscreen-Modus, wodurch es vor allem bei Rätseln, in denen punktgenaues Timing wichtig ist, zu Koordinationsproblemen kommt.

Anders als in klassischen Adventures üblich klicken wir unsere Helden nicht durch statische Hintergründe, sondern lenken sie mit

➕ Stärken

- + cooler Mix aus Jump&Run und Adventure
- + jede Menge Humor
- + gelungenes Rätseldesign

➖ Schwächen

- kurze Spielzeit
- dünne Story
- umständlicher Koop-Modus

Slapstick am laufenden Band, verpackt in ein motivierendes Knobelspiel, das an die gute alte LucasArts-Zeit erinnert. Wären da nicht diverse Patzer, die **The Cave** höhere Wertungsregionen verweigern.

Der Erfinder



Ron Gilbert ist in der Branche kein Unbekannter. Der 49jährige Amerikaner wurde durch sein Erstlingswerk **Maniac Mansion** (1987), für das er auch die berühmte SCUMM-Engine entwickelte, weltbekannt. Es folgten zeitlose Genre-Hits wie **Zak McKracken, Monkey Island 1 und 2** sowie **Indiana Jones and the Last Crusade**. Seit Februar 2012 arbeitet Gilbert beim Studio Double Fine, das vor 13 Jahren von seinem langjährigen Freund Tim Schafer (**Day of the Tentacle**) gegründet wurde. Die Idee zu **The Cave** hatte Ron bereits zu **Maniac Mansion**-Zeiten, also vor mehr als 25 Jahren.

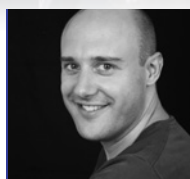
Um das Ziel zu erreichen, ist unseren Helden jedes Mittel recht. Hier brutzeln wir einen sturen **Wissenschaftler**.



der Tastatur oder dem Gamepad aus der Seitenansicht durch die verwinkelten Tunnel der Höhle. Auf Geschicklichkeitseinlagen verzichtet **The Cave** allerdings weitgehend, stattdessen setzt das Spiel auf Logik- und Kombinationsrätsel der Marke »Suche Gegenstand A und setze ihn bei Punkt B ein«. Hierbei ist oft Zusammenarbeit gefragt. So müssen wir beispielsweise in einer Goldmine gewichtssensitive Aufzüge mit den drei Helden so ausrichten, dass eine Lore durch den richtigen Ausgang rollen kann. Die Knoteleinlagen sind stets fair und logisch. Lediglich an einer Stelle mussten wir ein- und dieselbe Aktion gleich dreimal ausführen, um die gewünschte Wirkung zu erzielen. Adventure-Profis dürften von **The Cave** allerdings chronisch unterfordert sein und sollten sich lieber an der **Deponia**-Reihe versuchen.

Was **The Cave** an Anspruch fehlt, macht es durch Abwechslung wett. Da erkunden wir mit dem Hillbilly einen verwunschenen Jahrmarkt, gehen mit dem Ritter in einem Schloss auf Drachenjagd oder hacken uns mit der Wissenschaftlerin in eine Raketenabschuss-Basis, um eine Atombombe zu zünden. Die heimliche Hauptrolle spielt allerdings die namensgebende Höhle. Wie bissig die Aktionen kommentiert, wie trocken sie über die meist unglücklichen Schicksale früherer Helden philosophiert oder wie sie einfach nur einen Witz zum Besten gibt, sorgt für Dauergrinsen auf Spielergesichtern und motiviert dazu, wirklich jeden Winkel ihrer »Eingeweide« zu erkunden.

Dabei hätten wir uns allerdings ein wenig mehr Feinschliff gewünscht. Allzu oft schickt uns das Programm mehrfach von Punkt A zu Punkt B und wieder zurück, nur um einen Gegenstand einzusetzen. Das wird gerade dann besonders fummelig, wenn sich mehrere interaktive Objekte an einer Stelle befinden und das Spiel nicht so recht erkennt, welches Item wir nun eigentlich benutzen wollen. Auch die zahlreichen Klettereinlagen hätten präziser sein können. Zu häufig sind wir unfreiwillig abge-



Hach, wie früher!

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Ron Gilbert, neben Tim Schafer einer meiner wenigen echten Designer-Helden, hat es geschafft, mich in die gute alte Lucas-Arts-Zeit zurück zu versetzen. Spielwitz, Rätseldesign, Humor – all das erinnert mich an Monkey Island und ließ mich **The Cave** wie im Rausch durchspielen. Was dann auch der Knackpunkt des Spiels ist: Fordernd sind die Knoteleinlagen nämlich nur selten, die Höhle hatte ich entsprechend schnell erforscht. Schade auch, dass der Koop-Modus eher stört, als den Titel zu bereichern. Trotzdem spreche ich Genre-Liebhaber eine Empfehlung aus, zumal 13 Euro nun wirklich kein Vermögen sind.

stürzt, was zwar kein »Game Over« zur Folge hat (wir werden einfach an den Ausgangspunkt zurück teleportiert), aber den ansonsten guten Spielfluss ausbremst. Schade auch: Die Dialoge im Spiel sind zwar allesamt großartig (englisch) vertont und urkomisch, allerdings können wir sie an einer Hand abzählen. Zudem kommt es zu keinerlei Interaktion der Helden untereinander – eine verschenkte Chance, der ohnehin dünnen Handlung etwas Tiefe zu verleihen.

Technisch ist **The Cave** kein Vorzeigespiel, kaschiert durch seinen stimmigen Comic-Stil aber viel seiner grafischen Defizite. So fällt es dank der witzigen Charakteranimationen und gut platzierten Partikel- und Lichteffekte kaum auf, dass die Umgebung vergleichsweise polygonarm und die Texturen alles andere als scharf sind. In Sachen Sound gefallen uns neben der großartigen Vertonung vor allem die gut platzierten Soundeffekte. Auch die gelungenen Umgebungsgerausche tragen ihren Teil zur sehr dichten Atmosphäre bei. »Also spitz die Ohren bei dem, was ich dir zu zeigen habe«, rät die Höhle zu Beginn des Spiels. Wir folgen diesem Hinweis gerne. **DM**

Die Höhle spricht!

Wo kaufen?

The Cave wird ausschließlich über Valves Online-Plattform Steam vertrieben, eine Packungsversion gibt es nicht. Einmal aktiviert ist das Spiel dauerhaft mit Ihrem Konto verknüpft, kann also nicht mehr weiterverkauft werden.

TERMIN: 23.1.2013 PREIS: 13 Euro USK: ab 12 Jahren

The Cave

Adventure

Publisher: Sega
Entwickler: Double Fine
Sprache: Englisch
Ausstattung: - (Download)

Kopierschutz: Steam



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (3) SPIELTYPEN an einem PC
DEDICATED SERVER Nein SERVERSUCHE -
MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden
WERTUNG Ausreichend

»Der fehlende Splitscreen macht den Koop-Modus arg umständlich.«

GRAFIK

stimmiger Comic-Stil witzige Animationen
gute Effekte generelle Polygonarmut
schwammige Texturen

SOUND

hervorragende (englische) Sprecher
gelungene Geräuschkulisse witzige Cartoon-Effekte
kaum Musik

BALANCE

Niveau der Kampagne nimmt stetig zu
sinnvoll platzierte Hinweise Rätsel stets fair
für Profis generell zu leicht

ATMOSPHÄRE

enorm witziger Kommentator sarkastischer, teils derber Humor abwechslungsreiche Gebiete
teils umständliche Laufwege

BEDIENUNG

wenige Tasten reichen aus zahlreiche Hilfen
unpräzise Klettereinlagen fummelig bei nebeneinander liegenden Objekten

UMFANG

sechs unterschiedliche Charaktere versteckte Story-Schnipsel hoher Wiederspielwert Koop-Modus
recht kurze Kampagne

HANDLUNG

jeder Held mit eigener Motivation seltene Zwischensequenzen ... die aber arg statisch sind
dürre Handlung

RÄTSEL

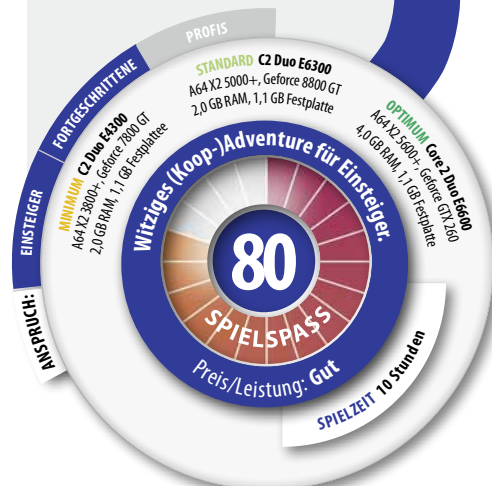
gute Mischung aus Logik- und Kombinationsrätseln
Zusammenarbeit aller Helden nötig
gelegentliche Geschicklichkeitseinlagen

DIALOGE

surrelle Charaktere die Höhle als »Hauptfigur«
Gespräche arg selten
keinerlei Dialogrätsel

CHARAKTERE

witziges Heldengespann
jede Figur hat eine eigene Spezialfertigkeit
Charaktere interagieren nicht miteinander



Omerta

Omerta kann man sich so vorstellen: Erst spielt man eine Runde Monopoly gegen sich selbst und dann eine Runde Scrabble gegen einen Waschbären. Von Jochen Gebauer

Genre: **Strategie** Publisher: **Kalypso** Entwickler: **Haemimont Games (Tropico 4, GS 10/11: 87 Punkte)**
Termin: **31.1.2013** Spieler: **1-2** Sprache: **Deutsch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7843

Mit dem Ehrenkodex der Mafiosi ist das so eine Sache. Schutzgeld erpressen? Läuft. Armen Kleppern die Köpfe abschneiden und sie dem besten Kumpel in die Kiste werfen? Kein Ding, echt nicht. Dem alten Paten von nebenan die Pizzeria unterm Hintern wegballern? Bene. Aber mal ein bisschen aus dem Nähkästchen plaudern, das mögen sie gar nicht, da werden sie ärgerlich. Schließlich verstößt das gegen die Omerta: Klappe halten, sonst mit Betonklotz am Bein im Hafenbecken landen.

⊕ Stärken

+ unverbrauchtes Szenario
+ kluge Rollenspielelemente

⊖ Schwächen

- anspruchsloser Aufbau
- absurdes Deckungssystem
- überforderte KI
- hässliche Grafik

Nachdem also geklärt wäre, warum **Omerta** überhaupt **Omerta** heißt, können wir zum Spiel selbst kommen – und zu der Frage, wie es uns gefallen hat. Die Kurzfassung: nicht gut, echt nicht.

Dabei ist konzeptionell eigentlich alles in Butter: Erst im Echtzeit-Aufbauteil ein blühendes Verbrechersyndikat auf die Beine stellen und anschließend in Rundenkämpfen die Konkurrenz vertreiben? Klingt gut. Das Ganze vor dem Hintergrund der Prohibition à la »Die Unbestechlichen« oder »Boardwalk Empire«? Klingt besser. Entwickelt von den **Tropico 4**-Machern? Na, da kann ja nix schiefgehen – möchte man jedenfalls meinen, denn in der Praxis geht (ein



gewisser Murphy murmelt an dieser Stelle: »Ich hab's doch gleich gesagt!«) so ziemlich alles schief, was bei so einem Konzept schiefgehen kann. **Omerta** tanzt auf drei Hochzeiten gleichzeitig und bricht sich bei jedem Tanz ein Bein.

Fangen wir mit dem Aufbauteil an: Hier mieten wir Läden und Geschäftsräume, richten Flüsterkneipen, Buchmacher oder illegale Boxarenen ein, handeln mit drei Waren (Bier, Schnaps und Schusswaffen) ... und stellen schon bei den ersten der insgesamt 17 Kampagnen-Missionen fest, dass uns niemand daran hindert. Eine gegnerische KI existiert nämlich nicht; es

gibt lediglich einen Fahndungslevel. Der hat fünf Stufen und steigt langsam von alleine – oder auch mal sprunghaft, wenn wir eine Bank überfallen. Ist die letzte Stufe erreicht, dann wäre das theoretisch doof, weil die Polizei jetzt mit Razzien beginnen würde. In der Praxis jedoch drücken

wir den Ordnungshütern kurzerhand ein Bestechungsgeld von 500 Dollar in die Hand, und schon lassen sie uns wieder für 20 Minuten in Ruhe. 20 Minuten, in denen wir problemlos das Zehnfache machen, schließlich gibt's ansonsten nix, was uns beim munteren Geldverdienen stört: keinen Gegner, keinen echten Zeitdruck (wie zum Bei-

Der KI hat das keiner erklärt.

Online-Aktivierung

Um **Omerta** online zu aktivieren, müssen Sie eine E-Mail-Adresse plus Passwort angeben, beide werden bei jedem Spielstart abgefragt. Eine permanente Verbindung beim Spielen selbst ist jedoch nicht nötig. Wer kein Internet hat, kann alternativ einen mitgelieferten Code eingeben. Laut Publisher Kalypso ist ein Weiterverkauf von **Omerta** möglich, allerdings sollte der Vorbesitzer beim Support anrufen.



Die magische Ecke



Quatsch mit Soße: Der **feindliche Mafiosi** lehnt mit dem Rücken an der Ecke, und wir haben bloß eine sechzigprozentige Trefferchance. Mit der Schrotflinte. Aus einem halben Meter Entfernung. Mit der Schrotflinte.



Spiel kaputt

Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamstar.de

In den ersten zwei Omerta-Stunden dachte ich Folgendes: Ach, das könnte mal wieder ein richtig schön altmodischer Aufbau-Runenmix werden. Davon gibt's ohnehin viel zu wenige. Nach drei Stunden dachte ich: Oh weh. Und danach dachte ich: Wie ist das Spiel bloß durch die Qualitätssicherung geraten, ohne dass jemand bemerkt hat, dass die Spielmechanik fundamental kaputt ist? Mit der morschen Grafik und dem absurden Deckungssystem könnte ich ja notfalls noch leben – aber Monopoly gegen mich selbst zu spielen, das ist mir dann doch zu blöd. Auch wenn ich dabei laufend gewinne.

spiel bei **XCOM**) und auch keine Einwohnergruppen, die wir mit unseren Aktionen verärgern könnten (wie bei **Tropico 4** oder **Anno 2070**). Haben wir erst mal rausgefunden, dass wir mit einer Kombination aus Suppenküche, Buchmacher und Boxing locker mehr als 2.000 Dollar pro Spieltag verdienen, dann lässt sich dieser »Trick« in jeder Mission anwenden – und der Aufbauteil spielt sich anschließend von alleine, während wir mit dem Hund Gassi gehen, in Sinologie promovieren oder einem Gletscher beim Wandern zugucken. Ach ja: Erwähnten



Bei einem Stufenaufstieg erwerben unsere Mafiosi ein neues »Perk«.

wir schon, dass es bei **Omerta** keine Möglichkeit gibt, den Ablauf zu beschleunigen?

Das alles wäre nur halb so schlimm, wenn wir uns mit dem automatisch verdienten Geld irgendetwas kaufen könnten. Können wir aber (fast) nicht: Von ein paar besseren Waffen mal abgesehen ist das Ganze reiner Selbstzweck. Klar, wir könnten ins Schnaps-geschäft oder ins Hotelgewerbe einsteigen, könnten Handel treiben oder eine Bank plündern, könnten dreckiges Geld in sauberes waschen, könnten neue Möbel und einen schöneren Garten für unser Versteck kaufen, Möglichkeiten gibt's genug, aber sind wir einmal dahintergestiegen, dass uns die Spielmechanik außer Däumchendreien keinerlei Können abverlangt, dann fühlt sich der Aufbauteil an, als würden wir »Monopoly« gegen uns selbst spielen.

Ein ganz ähnliches Schicksal erleiden die Rundenkämpfe. Dort gibt's Aktions- und Bewegungspunkte, es gibt ein Perk-System à la **Skyrim**, es gibt unterschiedliche Waffen ... und es gibt eine bemitleidenswerte KI, die an der absurden Deckungsmechanik buchstäblich ins Verderben rennt. In Deckung gehen dürfen wir nämlich nur dort, wo der Leveldesigner das gerade will – auch wenn's noch so viele sinnvollere Alternativen gäbe. Einem schlüssigen Muster folgt **Omerta** nicht; ob (und wenn ja: von welcher Seite) ein Objekt als Deckung funktioniert, ändert sich willkürlich, mitunter auch innerhalb eines Einsatzes. So schützt uns Tisch A von zwei Seiten, der baugleiche Tisch B aber nur von einer – und Tisch C überhaupt nicht. Neben Tür A kann ein Mitglied unseres vierköpfigen Teams in Stellung gehen, neben Tür B nicht – und neben Tür C bloß von innen, aber nicht von außen. Hört sich aberwitzig an? Es wird noch besser: Wo genau sich das Deckungsobjekt befindet, spielt gar keine große Rolle. Lehnt ein Gegner mit dem Rücken im Türrahmen, dann können wir ihm mit der Schrotflinte aus einem halben Meter Entfernung ins Gesicht schießen – einen satten Abzug auf die Trefferwahrscheinlichkeit erhalten wir trotzdem, schließlich ist er ja gedeckt. Bei diesem Un-System bleibt nicht nur die Glaubwürdigkeit auf der Strecke, sondern auch der taktische Anspruch: Warum einem Gegner in die Flanke fallen, wenn wir doch bloß eine sechzigprozentige Trefferchance haben, weil ihn ein magischer 360-Grad-Türrahmen von allen unmöglichen Seiten schützt? Der armen KI hat das freilich keiner erklärt; während wir unsere Leute irgendwann in eigentlich lausige, spielerisch aber absurd effektive Deckungen schicken, stürmt sie mit hübscher Regelmäßigkeit in unseren Kugelhagel.

Da passt es ins Bild, dass **Omerta** auch grafisch eine Bauchlandung hinlegt, denn das lieblos-detailarme Atlantic City versprüht den Charme eines Kniestrumpfes. Immerhin überzeugen der wunderbar jazzige Soundtrack und die soliden Sprecher; auch wenn sie nicht viel zu sagen haben, weil die Handlung der Kampagne so ziemlich jedes Mafia-Klischee von hier bis Ost-Palermo be-

dient. Falls Sie sich jetzt fragen, warum wir ständig von der Kampagne erzählen: Einen Sandkasten-Modus gibt's zwar auch, aber spätestens dort offenbart sich dann das ganze Ausmaß der spielmechanischen Probleme. Ohne Ziel funktioniert **Omerta** schlicht auf keiner einzigen Ebene. **JG**

TERMIN 31.01.2013 PREIS 45 Euro USK ab 12 Jahren

Omerta

City of Gangsters

Publisher Kalypso
Entwickler Haemimont Games
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch
Kopierschutz Online-Aktivierung

MULTIPLAYER
SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (2), Koop (2)
SPIELTYPEN Internet, Netzwerk DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSÜCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden
WERTUNG Ausreichend
»Auch mit einem menschlichen Gegner stört das absurde Deckungssystem.«

GRAFIK
+ dynamische Schatten + Tag- und Nachtwechsel
+ detailarme Stadt + schwache Animationen
+ austauschbare Gebäude **4/10**

SOUND
+ ordentliche Sprecher
+ jazzige Musik ... + ... die sich schnell wiederholt
+ dünne Effekte **7/10**

BALANCE
+ sanfter Einstieg + drei Schwierigkeitsgrade ...
+ ... aber trotzdem viel zu einfach + Fähigkeiten der Teammitglieder wirken sich kaum aus + Geschäfte nicht ausbalanciert **4/10**

ATMOSPHERE
+ nette, wenn auch flache Geschichte + unverbrauchtes Szenario ... + ... das kaum ausgereizt wird + Atlantic City wirkt steril + Figuren bleiben blass **5/10**

BEDIENUNG
+ sinnvolle Hotkeys + freies Drehen und Zoomen
+ kaum Statistiken + wenig hilfreiche Minikarte **7/10**

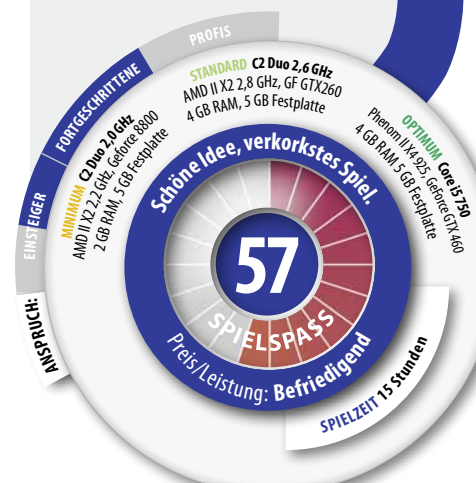
UMFANG
+ lange Kampagne mit 17 Missionen
+ Level- und Perk-System + Sandkasten-Modus ...
+ ... der den fehlenden Anspruch vollends offenbart **8/10**

MISSIONSDESIGN
+ unterschiedliche Ziele + Banküberfälle + verkorktes Deckungssystem + Startpositionen in den Kämpfen nicht immer glücklich + immer nach Schema F zu bewältigen **5/10**

KI
+ grundsätzlich aggressiv + würde gerne in Deckung gehen ...
+ ... findet die Deckung aber nicht immer
+ neigt zu Kamikaze-Aktionen **5/10**

EINHEITEN & GEBÄUDE
+ viele Talente und Spezialfähigkeiten + Geschäfte lassen sich upgraden + Mafia-Versteck erweiterbar ...
+ ... was spielerisch völlig unerheblich ist **7/10**

KAMPAGNE
+ zusammenhängende Story + viele geskriptete Ereignisse
+ langweiliger, weil anspruchsloser Aufbauteil
+ keine Zeitbeschleunigung + viele Geschäfte nutzlos **5/10**



Shootmania Storm

+ Stärken

- + mächtiger Editor
- + präzise Steuerung
- + pfeilschnelle Action

- Schwächen

- einfallsloses Karten-Design
- fehlende Langzeitmotivation

Rennen, springen, schießen. Shootmania: Storm pfeift auf heutige Multiplayer-Standards, gerät aber auf dem Weg zu alten Tugenden ins Wanken. Von Florian Heider

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Nadeo (Trackmania 2: Canyon, GS 11/11: 86 Punkte)**
Termin: **23.1.2013** Spieler: **1-255** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, 15 weitere** Preis: **20 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8153

Es war einmal ... da schwebten Spieler mit Raketenwerfern über Maps, sprangen elfen- gleich von Jump-Pad zu Jump-Pad, dem Himmel für einige Sekunden näher, katapultierten sich per Wall-Jump hinter Gegner, um ihnen zärtlich den Todeskuss zu verabrei-

chen. Das war die Zeit der schnellen Multiplayer-Shooter aus den Häusern id Software oder Epic. Multiplayer-Shooter, die sich nicht um Soldaten, ihre Ränge und freischaltbare Waffen scherten. Nadeo, das Entwicklerstudio der Rennspiel-Baukastenserie **Trackmania**, versucht nun, mit **Shootmania: Storm** die Klassiker zu beerben.

Geklappt hat das allerdings nicht, es gibt ja nicht mal Waffen! Das denken wir zumindest in den ersten Spielsekunden, bis wir bemerken, dass wir längst eine Kanone in Händen halten, man sieht sie nur nicht. **Shootmania** bietet nämlich keine Waffenmodelle; vor uns prangt nur ein Fadenkreuz. Sei's drum, wir wollen Action sehen und setzen uns in Bewegung. Keine zwei Sekunden später zischt jemand an uns vorbei und schießt uns gekonnt ins Nirwana. Während wir uns in Luft auflösen, flackern zwei Erkenntnisse durch unseren Kopf: **Shootmania** verzichtet auf Blut und Splatter. Und wer nicht in Bewegung bleibt, stirbt!

Hui, das ging schnell. Erst mal durchatmen. So schwer kann das doch nicht sein. Neben den üblichen WASD-Tasten zur Fortbewe-

gung steht uns doch lediglich eine zum Springen und eine zum Schießen zur Verfügung. Zudem können wir unsere Geschwindigkeit kurzfristig erhöhen. Das war's auch schon. Vielleicht sind wir nur ein wenig eingestostet? Einige Stunden später: Wir sausen mit einem Affenzahn über die Schlachtfelder, benutzen Jump-Pads, springen von Mauern ab, versuchen jede Bewegung unserer Gegner vorauszuahnen und stellen fest, dass **Shootmania** eine Menge Spaß macht. An das irrsinnig schnelle Gameplay und den Verzicht von Schnickschnack wie freischaltbare Extras müssen wir uns in Zeiten von **Battlefield 3** und **Call of Duty** allerdings erst einmal wieder gewöhnen.

Damit uns nicht zu schnell zu langweilig wird, spendiert uns Nadeo gleich elf Spielmodi. Bei »Joust« handelt es sich beispielsweise um ein reines Duell – mit einem besonderen Clou: Bereits nach wenigen Schüssen ist unsere Munition alle, also schnell auf zum gerade aktiven Nachlade- punkt. So entbrennt nach kurzer Zeit ein spannendes Katz- und Mausspiel, bei dem wir versuchen, im Kopf zu behalten, wie viel Munition unser Gegner eigentlich noch hat.

Die Editoren

Wie schon in **Trackmania 2: Canyon** liegt der Editor von **Shootmania** in zweifacher Ausfertigung vor.



Der **einfache Editor** bietet uns lediglich 13 Bauteile und kaum Einstellungsmöglichkeiten. Per Drag & Drop lassen sich damit zwar rudimentäre Karten zusammenstapeln, das war's aber auch schon.



Der **komplexe Editor** schöpft hingegen aus dem Vollen. Über 200 Bauelemente, erstellbare Plugins, auswählbare Tageszeiten, die Möglichkeit, Musik einzufügen und mehr. Wem das noch nicht reicht, der kann sich dank des sogenannten Mediatrackers sogar eigene Introfilme und ähnliches basteln. Das alles funktioniert hervorragend, erfordert aber auch eine ganze Menge Einarbeitungszeit, denn Tutorials bietet der Editor blöderweise nicht.

Von Spielern für Spieler: Bei dieser Jailbreak-Variante handelt es sich um eine Fan-Kreation.



Nix fürs Auge: Die abwechslungsarmen Gebiete sind voller matschiger Texturen.



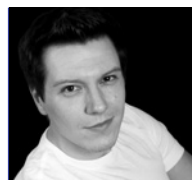
Auch »Royal« bietet einen interessanten Twist. Alleine oder im Team müssen wir einen Punkt in der Mitte der Karte besetzen. Daraufhin bricht ein Sturm los, der das Spielfeld nach und nach verkleinert und alle Spieler auslöscht, die ihm zu nahe kommen. Keine schlechte Idee, denn die Flucht vor dem Sturm und der darauffolgende Kampf auf engstem Raum sorgen für ordentlich Adrenalin – zumal theoretisch bis zu 255 Spieler mitmischen können. In »Elite« treten wir in zwei Dreiergruppen gegeneinander an. Während das eine Team den Turm der Verteidiger einnehmen muss, versucht das andere, genau das zu verhindern. Außergewöhnlich: In der Angreifermannschaft darf pro Runde lediglich ein Spieler attackieren, seine Kollegen sind derweil zum Zuschauen verdammt. Damit das Ganze nicht unfair wird, halten wir als Ein-Mann-Kommando nicht nur mehr aus, sondern verfügen auch über eine Railgun, die die Gegner mit nur einem Schuss pulverisiert. Blöd: Was die anderen Spielmodi taugen, können wir bisher nicht verlässlich einschätzen, da auf den meisten Servern nur zwei gespielt werden: Royal und Elite.

So viel Spaß **Shootmania** auch für ein paar Stunden macht, nach einiger Zeit ist die Luft raus. Das liegt unter anderem an unseren Waffen. Davon gibt's nämlich nur drei. Eine Art Klebminenwerfer (nur in Tunneln), die bereits erwähnte Railgun (im Elite-Modus und auf speziellen Plattformen) und den Energieraketenwerfer. Zudem gibt es keinerlei Power-Ups wie kurzzeitige Unsichtbarkeit oder Medi-Packs. Die meiste Kritik muss sich allerdings das langweilige, uninspirierte Kartendesign gefallen lassen. Wo sind die Abkürzungen, durch die wir unseren Feinden in den Rücken fallen können? Wo die Positionen, die wir nur mit Skill-Jumps erreichen können, wo die markanten Stellen mit hohem Wiedererkennungswert, die die Maps der Klassiker erst so berühmt gemacht haben? Aber gemacht, **Shootmania** heißt ja nicht umsonst, wie es heißt. Genau wie schon in **Trackmania** ist der Editor (sie-

he Kasten) ein wichtiger Bestandteil des Spiels. Darin lassen sich neue Waffen oder Karten basteln, bestehende Modi verändern und auch völlig neue erschaffen. Die von uns gespielten Fan-Kreationen wie Hindernisparcours und eine Ballspielvariante zeigen schon, wie viel Potenzial im Editor steckt.

Wenig Potenzial steckt hingegen in der Technik. Matschige Texturen, schwache Effekte und das ein oder andere Bitmap aus staubigen **Doom**-Zeiten – grafisch ist **Shootmania** kein Brett. Ähnliches bei der Soundkulisse: Unsere Waffe wummst zwar nett, ansonsten fallen die Geräusche aber kaum auf. Musik gibt's zudem nicht im Spiel, sondern nur im Hauptmenü. Übrigens: Wie **Trackmania 2: Canyon** wird auch **Shootmania** über Nadeos Onlineplattform Maniaplanet gestartet. In den etwas umständlich zu bedienenden und vor allem hässlichen Menüs verwalten wir Freundeslisten, pflegen unser Profil und suchen nach passenden Servern. Letztere lassen sich übrigens sogar nach Land, Bundesland oder Stadt auflisten. Wer sich außerhalb des Oktoberfests schon immer mal mit einem Bayern anlegen wollte, wird hier fündig. **FH**

Wer braucht Klassen?



Zurück zu den Jump-Pads!

Florian Heider
Trainee
redaktion@gamestar.de

Wer Fahrzeuge, unterschiedliche Klassen und eine Vielzahl an Waffen sucht, der ist bei **Shootmania** an der komplett falschen Adresse. Das Spiel ist kein Call of Duty und will es auch nicht sein. Wer damit leben kann, den erwartet ein rasanter Multiplayer-Shooter, der einen schnellen Abzugsfinger und ordentlich Zielgenauigkeit fordert, aber nur ein grobes Grundgerüst liefert und den Rest der Community überlässt. Wenn diese genügend Kreativität und Willen zeigt, könnte **Shootmania** durchaus länger motivieren. Mit dem Editor ist ja bereits ein mächtiges Werkzeug vorhanden.

Wo kaufen?

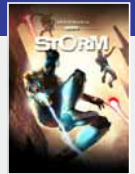
Shootmania: Storm steht derzeit ausschließlich als Download-Version zur Verfügung. Diese kann über die offizielle Homepage (Quicklink: 8183) bezogen werden. Eine Retailversion ist laut Publisherangaben bisher nicht geplant.

TERMIN 23.1.2013 PREIS 20 Euro USK ab 12 Jahren

Shootmania Storm

Multiplayer-Shooter

Publisher: Ubisoft
Entwickler: Nadeo
Sprache: Deutsch, Englisch, 18 weitere
Ausstattung: - (Download)



Kopierschutz: Anmeldung

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Royal (255), Elite (6) und 9 weitere
SPIELTYPEN Internet, Netzwerk
DEDICATED SERVER Ja
SERVERSUCHE Intern
MULTIPLAYER-SPASS 25 Stunden

GRAFIK

hübsche Sonnenuntergänge + ordentliche Licht- und Schatteneffekte + matschige Texturen + schlechte Effekte
Vegetation besteht teilweise aus Bitmaps

SOUND

markige Waffengeräusche + gute Surround-Abmischung + Musik lediglich in Menüs
restliche Soundkulisse mager

BALANCE

leichter Einstieg + gut ausbalancierte Waffen
skillbasiertes Gameplay statt Freischaltungen

ATMOSPHÄRE

gelungenes, schnelles Gameplay + sehr gute Einbindung der Community + unterschiedliche Tageszeiten + Teamgefühl kommt kaum auf + Spielfiguren sehen alle gleich aus

BEDIENUNG

flotte Shooter-Steuerung + viele Optionen bei den Spielmodi + Sprungmanöver + fummelige Menübedienung
kein Editor-Tutorial

UMFANG

elf offizielle Spielmodi + zahlreiche Spieloptionen
geradezu unbegrenzter Nachschub durch Editor + derzeit mangelt es noch an langfristig motivierenden Inhalten

LEVELDESIGN

sowohl kleine als auch große Maps + teilweise ausgefallene Spieler-Karten + Editor erlaubt detailliertere und vielfältigere Karten + uninspirierte offizielle Maps

TEAMWORK

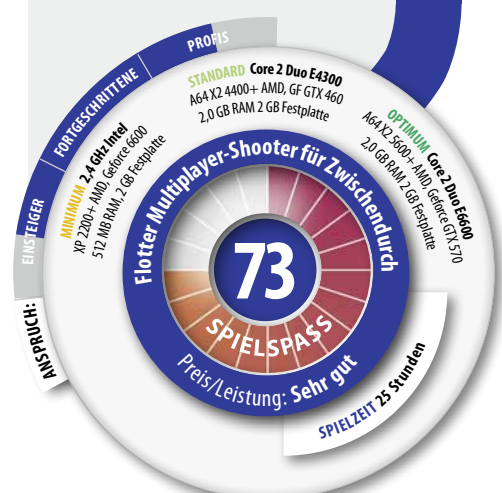
viele Team-Modi, aber ... + keine Kill Assists
echtes Teamwork kommt nur selten zustande

WAFFEN & EXTRAS

dank Editor neue Waffen und Extras möglich
nur drei Schusswaffen + bisher keine Extras

MULTIPLAYER-MODI

taktischer Joust-Modus + spannende Idee im Royal-Modus
Editor erlaubt Modifikationen und Mutatoren
Möglichkeiten werden bislang kaum ausgeschöpft



Wenig Grund zur Freude: Die **Echtzeitschlachten** steuern sich lahm und Feuerkraft schlägt jede Taktik.



Im **Finanzmenü** verwalten wir uns Reich sehr detailliert – eine der Stärken des Spiels.

Sword of the Stars 2 Enhanced Edition

Rund ein Jahr nach dem als »Verkaufsstart« getarnten Alpha-Test wagt das Weltraum-Strategiespiel den Neustart als Enhanced Edition. Von Patrick C. Lück

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Kerberos (Sword of the Stars 2: Lords of Winter, GS 02/12: 51 Punkte)**
Termin: **30.11.2012** Spieler: **1-8** Sprache: **Englisch** Preis: **ca. 20 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7669

Auf DVD: Test-Video

Gut Ding will Weile haben.«
»Geduld ist eine Tugend.«
»Was lange währt, wird endlich gut.« Unsere Sprache liefert ein Überangebot an Sprichwörtern, die uns auf später im Leben vertrösten sollen.

Eine solche Geduldssprobe hat auch die Community von **Sword of the Stars 2: Lords of Winter** hinter sich. Am 28. Oktober 2011 erschien das Strategiespiel in einem Zustand, den man wohlwollend als frühes Alpha-Stadium und weniger wohlwollend als schlimmsten Weltraum-Schnellschuss seit dem Sierra-»Klassiker« **Outpost** bezeichnen konnte. Weil der Entwickler Kerberos in finanzielle Schieflage geraten war, hatte sich der Publisher Paradox entschieden, das kriminell unfertige Spiel trotzdem auf den Markt zu werfen, um die Verkaufserlöse in den Feinschliff zu stecken. Entwicklung am offenen Herzen – und auf Kosten der engagierten Fans, die **Sword of the Stars 2** sehnlichst erwartet hatten.

Griff ins Klo oder nach den Sternen?

enttäuscht und in den letzten zwölf Monaten über 60 (!) Patches nachgereicht. Nun ist **Sword of the Stars 2** als runderneuerte **Enhanced Edition** noch mal erschienen – auch wenn die neue Version eher »Endlich spielbare Edition« heißen sollte. Neben den Updates enthält sie auch das Addon **End of Flesh** (siehe Kasten).

Fair: Käufer des Originals bekommen das Upgrade auf die neue Version gratis. Also alles zurück auf Anfang, **Sword of the Stars 2** feiert seine Wiedergeburt. Aber ist es nun auch wirklich – besser?

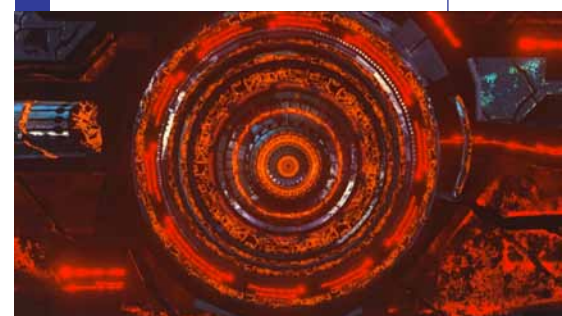
Zunächst die gute Nachricht: **Sword of the Stars 2** lässt sich zumindest im Einzelspieler-Modus inzwischen weitgehend absturzfür genießen, die grundsätzliche Spielmechanik funktioniert endlich. Wie gehabt errichten wir rundenweise unser Imperium, um die Galaxis zu erobern. Zur Wahl stehen mittlerweile satte sieben Spielervölker, die sich unter anderem in der Art der Fortbewegung stark unterscheiden. Während zum Beispiel die Tarkasianer immer gleichmäßig schnell durchs All gleiten, bewegen sich die Morigi nur im Schwarm schön flott, und die Hiver müssen zwar erst Portale errichten, sausen dann aber in Windeseile durchs All. Diese gravierenden Unterschiede erhöhen den Wiederspielwert.

Spielerisch hebt sich **Sword of the Stars 2** spürbar von ähnlichen Titeln wie **Endless Space** ab. Planetenausbau gibt es nämlich kaum, stattdessen stehen vor allem die Flot-

tenlogistik und eine sorgfältig austarierte Ressourcen-Verwaltung im Vordergrund. Wie die vielen Reisearten schon nahelegen, liegt ein wesentliches Augenmerk auf der Bewegung der Raumschiffe. Die müssen wir stets in Flotten zusammenfassen (samt Admiral und Kommandoschiff), denen wir dann Missionen zuweisen. Wir ziehen die

End of Flesh

Der **Enhanced Edition** liegt mit **End of Flesh** auch das erste größere Addon zu **Sword of the Stars 2** bei. Das bringt die neue Rasse der Loa, Maschinenwesen (Bild), die den Körper (das »Fleisch«) überwunden haben. Die große Besonderheit der Loa liegt im Schiffsbau, denn de facto haben sie keinen. Stattdessen schicken sie Module durchs All, die »Megalithen«, die sich erst am Ziel zur gewünschten Funktionsflotte (Aufklärung, Konstruktion, etc.) entpacken. So bereichern die Loa die Völkerschar um eine weitere originelle Idee. Außerdem liefert **End of Flesh** neue Technologien, Schiffe, Module und Waffen.



+ Stärken

- + funktioniert nun weitgehend
- + komplexes Flottenmanagement
- + knifflige Budget- & Reichsverwaltung

- Schwächen

- immer noch Bugs
- umständliche Bedienung
- müde Echtzeit-Kämpfe

Kerberos hat seine treue Community nach dem verkorksten Verkaufsstart tatsächlich nicht

Wo kaufen?

Die **Enhanced Edition** ist für rund 20 Euro über Online-Dienste wie Steam oder Gamersgate erhältlich. Vorsicht: Die Fassungen für alle Plattformen erfordern ein Steam-Konto und lassen sich damit nicht mehr weiterverkaufen.

TERMIN 30.11.2012 PREIS ca. 20 Euro USK ab 6 Jahren

Sword of the Stars 2 Enhanced Edition

Strategiespiel

Publisher Paradox Interactive
Entwickler Kerberos
Sprache Englisch
Ausstattung - (Download)

Kopierschutz Steam

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Kampagne (8) **SPIELTYPEN** Internet, LAN **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSUCHE Gamespy **MULTIPLAYER-SPASS** 10 Stunden
WERTUNG Ausreichend
»Sehr zähe und obendrein fehlergeplagte Partien.«

GRAFIK

ordentliche Schiffsmodelle
halbwegs übersichtliche Darstellung
oder 3D-Weltraum trübe Menüs und Interface-Flächen

SOUND

unaufdringliche Hintergrunduntermalung
magere Sprachausgabe
dünne Soundkulisse

BALANCE

Kampagne vor dem Start individuell einstellbar
drei KI-Schwierigkeitsstufen
kein Tutorial Einsteiger überfordert

ATMOSPHÄRE

vielfältiges Ringen um einzelne Planeten fordernde Reichsverwaltung
kein roter Faden Schallflächen-Flut verringert Imperiums-Feeling
kleinere Bugs bremsen Spielfluss

BEDIENUNG

gut reduzierte Maussteuerung einfache Schieberegler
unnötige Unterbildschirm
fummelige Kampfsteuerung keine freie Kamera

UMFANG

lange Kampagnen dank unterschiedlicher Rassen hoher Wiederspielwert
viele Galaxien mit einstellbaren Siegbedingungen
(noch) keine Szenarien

KAMPFSYSTEM

Kämpfe lassen sich automatisch berechnen
lahme und fummelige 3D-Schlachten
Feuerkraft meist entscheidend

KI

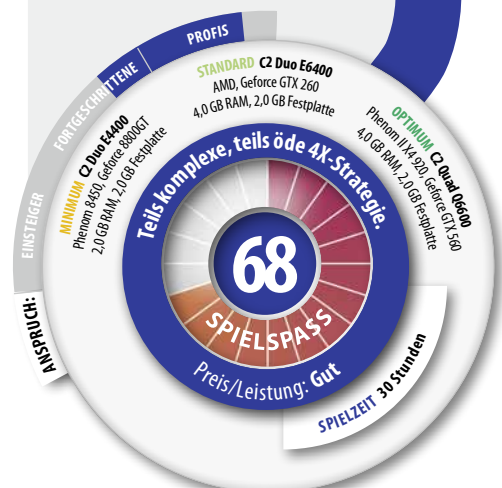
Gegner verhalten sich unterschiedlich aggressiv fordert viel vom Spieler
agiert wirr in berechneten wie manuellen Kämpfen
nicht immer nachvollziehbares Verhalten

EINHEITEN

umfangreicher Schiffs-Editor acht Rassen mit unterschiedlichen Fortbewegungsmethoden
viele Forschungsziele ... überwiegend für Schiffe

ENDLOSSPIEL

viele Optionen und Einstellungen ermöglichen immer neue Spielverläufe
unterschiedliche Strategien möglich ... aber große Flotten immer unersetzlich
kaum Planetenausbau



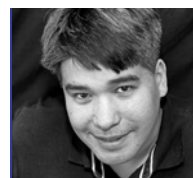
Die **Kamera** können wir nur um den ausgewählten Planeten drehen und nicht frei bewegen. In komplexeren Sternenhäufen geht so schnell die Übersicht verloren.

Schiffe also nicht nach Belieben herum, sondern erteilen ihnen vorab Aufträge wie die Gründung einer Kolonie, den Bau einer Sternbasis oder den Angriff auf den Feind. Danach brechen die Verbände von ihrem Heimatplaneten zu mehreren Runden langen Feldzügen auf – selbstständig, versteht sich. Nach dem Aufbruch lassen sich Missionen zwar noch abbrechen, aber nicht mehr ändern. Vor allem im späteren Spielverlauf erfordert das viel logistisches Geschick und Vorausplanung.

Ebenso komplex gestaltet sich das Wirtschaftssystem, die stets zu knappen Mittel müssen wir klug verteilen. Fördern wir den Handel, bekämpfen wir die Korruption, bauen wir Schiffe, erforschen wir neue Technologien, unterstützen wir die Kolonisten beim Aufbau oder rüsten wir unsere Sternbasen hoch? Über funktionale, aber hässliche Menüs und simple Schieberegler müssen wir dieses Gleichgewicht von Runde zu Runde neu austarieren. Das entfaltet viel Dynamik und zählt zu den großen Stärken von **Sword of the Stars 2**.

Doch nun zu den schlechten Nachrichten: Während **Sword of the Stars 2** beim Flotten- und Ressourcen-Management eine löbliche Spieltiefe entwickelt, patzt es an anderen Stellen. So stammt die unübersichtliche und hässliche Diplomatie-Ansicht wohl noch direkt aus der Alpha-Hölle, die KI-Schwierigkeitsgrade sind schlecht abge-

stimmt (Gegner überrennen uns scheinbar aus dem Nichts), der ohnehin etwas zähe Mehrspieler-Modus leidet unter Stabilitätsproblemen, und die Computerfeinde agieren vor allem im Kampf oftmals wirr. Die 3D-Echtzeit-Schlachten steuern sich darüber hinaus sehr träge, zumal oft nicht die klügere Taktik, sondern schlicht die größte Feuerkraft gewinnt. Weiterhin stören immer noch einige kleine Bugs oder fehlende Inhalte. Die eingebaute Enzyklopädie funktioniert nur teilweise, manchmal fehlen Bilder oder Texte, Szenarien oder Filmsequenzen gibt's nicht, und die löchrige deutsche Lokalisierung wurde erst mal wieder zurückgezogen. Trotz seiner großen Fortschritte ist **Sword of the Stars 2** also immer noch nicht ganz fertig, aber zumindest schon mal spielbar. Mal sehen, was die nächsten 60 Patches bringen. Geduld soll ja eine Tugend sein. Sagt man. Patrick C. Lück / GR



Besser, aber noch nicht gut

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamstar.de

»Während **Sword of the Stars 2** zum Release noch im frühen Alpha-Stadium war, entspricht die Enhanced Edition nun einer späten Beta-Fassung«, schreibt ein Fan im offiziellen Forum. Treffender könnte ich es kaum ausdrücken. Viele Elemente funktionieren endlich so, wie man es als zahlender Kunde erwarten darf. Für seine Patch-Ausdauer gebührt Kerberos durchaus Respekt. Und in seinen besten Momenten glänzt **Sword of the Stars 2** tatsächlich mit seiner cleveren Verzahnung von Logistik, Flottenmanagement und Verwaltung, die etwa das weniger komplexe **Endless Space** locker übertrifft. Trotzdem gibt's noch zu viele Baustellen und Unzulänglichkeiten. Von den weiterhin vorhandenen (aber längst nicht mehr so gravierenden) Bugs mal abgesehen sind Bedienung, KI, Diplomatie, Balance und das Echtzeit-Kampfsystem noch deutlich steigerungsfähig. So bleibt es lediglich bei einer Empfehlung für eingefleischte Genre-Fans. Einsteiger dürfte die fehlende Zugänglichkeit ohnehin abschrecken. Warte ich also noch mal ein Jahr, bis endlich alles vorbildlich läuft? Ich glaube nicht.

Der **Diplomatie-Bildschirm** ist nicht nur hässlich, sondern auch umständlich zu bedienen.



Exklusives Zubehörpaket für alle GameStar-PCs



★ **GameStar** NOTEBOOKs & PCs



★ **GameStar PC ULTRA**

- ★ Intel Core i7 3770K-Prozessor
- ★ NVIDIA GeForce GTX 680 2,0 GB
- ★ 16,0 GB Arbeitsspeicher
- ★ 128 GB SSD & 1.000 GB HDD

für nur **€1.499,-**



★ **GameStar PC XL**

- ★ Intel Core i7 3770-Prozessor
- ★ NVIDIA GeForce GTX 670 2,0 GB
- ★ 16,0 GB Arbeitsspeicher
- ★ 128 GB SSD & 1.000 GB HDD

für nur **€1.299,-**



★ **GameStar PC PRO**

- ★ Intel Core i5 3570K-Prozessor
- ★ AMD Radeon HD 7870 2,0 GB
- ★ 8,0 GB Arbeitsspeicher
- ★ 64 GB SSD & 1.000 GB HDD

für nur **€999,-**



★ **GameStar PC**

- ★ AMD FX 6100-Prozessor
- ★ AMD Radeon HD 7850 2,0 GB
- ★ 8,0 GB Arbeitsspeicher
- ★ 64 GB SSD & 1.000 GB HDD

für nur **€799,-**

Plus+Paket mit High-End-Soundkarte, Blu-ray-Brenner, Frontpanel und W-LAN-Karte zum Sparpreis!

Sound BLASTER Z

- ★ Höchste Klangqualität
- ★ Surround auf Stereo-Headsets
- ★ separater Headset-Anschluss
- ★ Dolby Digital Live & DTS Connect



MULTIFUNKTIONS-FRONTPANEL

- ★ All-In-One-Kartenleser
- ★ Lüftersteuerung & Display
- ★ 2x USB 3.0 & 1x eSATA
- ★ Headset-Buchsen



BLU-RAY- STATT DVD-BRENNER

- ★ Brennt Blu-rays, DVDs & CDs
- ★ bis zu 48x Geschwindigkeit
- ★ Single- und Dual-Layer
- ★ schneller SATA-Anschluss



Aufpreis für Plus+Paket nur **€179,-**

W-LAN-KARTE

- ★ Bis zu 300 MBit/s
- ★ 802.11b/g/n-Unterstützung
- ★ WPA2 und WPS
- ★ zwei Antennen



Mehr GameStar-PCs und -Notebooks versandkostenfrei bestellen unter:

www.gamestarpc.de

* Solange der Vorrat reicht.

Freispiel

Ski Challenge 13

Das Sportspiel begeistert uns dank seiner brillanten Physik jedes Jahr aufs Neue. Diesmal hat die Ski Challenge auch ein paar spielerische Neuerungen im Gepäck.

Freeware

WAS **Sportspiel** WER **greentube** WO **Quicklink 8180**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Sie heißen Mausefalle, Kamelbuckel oder Russisprung. Klingt fast schon niedlich, aber in Sachen Gefährlichkeit nehmen es diese »Endgegner« problemlos mit jedem Diablo, Vaas oder Menendez auf. Logisch, es geht um Skipisten-Schikanen. Und wer einmal mit Schweißperlen auf der Stirn das 85-prozentige Gefälle der Mausefalle bezwungen hat, der kann über die Lavapfützen von Diablo und Vaas' Wahnsinn nur müde lächeln.

Ski Challenge 13 sieht weder besonders gut aus, noch hört es sich besonders gut an. Aber es lässt uns dank seiner exzellenten Skiphysik hautnah spüren, was es bedeutet, mit 140 Sachen eine schwarze Piste runterzuka- cheln. Wir müssen Unebenheiten lesen, Tore im richtigen Winkel anfahren, Sprünge wegdrücken und vor allem die schnellste Linie finden. Dabei mes- sen wir uns mit zehntausenden anderen Spielern, denn die Ski Challenge ist nicht nur ein Spiel, sondern auch ein Wettbewerb, bei dem es Preise wie Laptops, Handys oder Kopfhörer zu gewinnen gibt. Parallel zu den real ab- solvierten Weltcup-Rennen können wir die entsprechende Piste downloa- den und ein Wochenende lang um die Podestplätze kämpfen. Für Normal- sterbliche sind diese jedoch ähnlich realistisch wie ein echter Weltcup-Sieg. Trotzdem bleiben wir motiviert. Weil wir tatsächlich mit jeder Fahrt besser werden. Weil wir uns die Geister von Freunden, Kollegen oder einfach nur den nächstbesseren Fahrern in der Rangliste runterladen und gegen sie an- treten können. Und weil es schlichtweg eine Mordsgaudi ist, legendäre Pis- ten wie die Streif (Kitzbühel) oder die Lauberhornabfahrt (Wengen) in An- griff zu nehmen – da kann die Grafik noch so veraltet sein.

Wer glaubt, eine Strecke zu beherrschen, wechselt die Pistenbeschaffen- heit auf »Eis« oder »Neuschnee«, schaltet in die halsbrecherische Ego-Per- spektive oder probiert die neuen Spielmodi wie »Zeitbombe« oder »Free- ride« aus. Unser persönlicher Favorit ist jedoch die »Talabfahrt«, die simuliert, wie sich so ein Pistenritt nach fünf Jagertees anfühlt. **Ski Chal- lenge 13** wird ausschließlich durch (kaum störende) Werbung finanziert, ist also tatsächlich komplett kostenlos und hat keinen Echtgeld-Shop. **HK**

Fazit: Unbedingt spielen!



Wir sind den Sprung zu weit rechts angefahren und müssen nun für die folgende **Kombination** unsere Linie korrigieren.



Im knüppelharten, aber enorm intensiven **Extreme-Modus** fahren wir aus der Ego-Perspektive und ohne Hilfsanzeigen.

Darksiders 2 Dämonenfürst Belial

DLC

WAS [DLC für Darksiders 2](#) WER [Laserbrain Studios](#) WO [Quicklink 7185](#)
WANN [bereits erschienen](#) GELD [ca. 7 Euro](#)

THQ liefert mit dem DLC **Dämonenfürst Belial** bereits den dritten (und vermutlich auch letzten) Zusatz für **Darksiders 2**. Schauplatz ist die postapokalyptische Erde, die wir bereits im Hauptprogramm kurz besucht haben. Dort versucht Tod, von überlebenden Menschen mehr über das dritte Königreich zu erfahren, gerät aber zwischen die Fronten von Engeln und Dämonen und steht schließlich dem dunklen Höllenfürsten Belial höchstpersönlich gegenüber. Die Geschichte ist von allen bisher erschienenen DLCs die interessanteste, und am gewohnt grandiosen Spielgefühl ändert sich ebenfalls nichts. Allerdings stört es uns, dass Rätsel nahezu komplett fehlen und wir den Download-Happen in unter einer Stunde durchgespielt haben. Deswegen ist **Dämonenfürst Belial** der bisher schwächste DLC für **Darksiders 2**. [TV](#)

Fazit: Für Fans

Wenn sich Engel und Dämonen kloppen, mischt Tod natürlich fleißig mit.



Medieval 2 Third Age

Mod

WAS [Mod für Medieval 2](#) WER [Third Age-Team](#) WO [Quicklink 8178](#)
WANN [bereits erschienen](#) GELD [kostenlos](#)

Für Strategen mit einem Faible für **Der Herr der Ringe** sieht die Spielwelt seit **Schlacht um Middle-earth 2** (2006) reichlich trostlos aus. Da bietet die Vorlage einige der gewaltigsten Schlachten der Filmgeschichte, und prompt wird die Lizenz derzeit fast ausschließlich für Action- und Rollenspiele genutzt. Also müssen die Fans selbst ran: **Third Age: Total War** bringt Tolkiens Welt mit **Medieval 2** zusammen und lässt uns auf einer riesigen Karte von Middle-earth den Ringkrieg austragen. Die 14 spielbaren Völker umfassen von Rohan bis zu den Ostlingen alle großen Mächte aus Buch und Film, ihre Einheiten wurden detailverliebt dem Stil der Filmvorlage nachempfunden. Besonders eng an der Handlung bleibt die separate Gefährten-Kampagne, in der wir zu Beginn nur die vier Hobbits kontrollieren und unsere Verbündeten erst um uns scharen müssen. Filmschnipsel und Musik aus dem Original-Soundtrack von Howard Shore runden die grandiose Atmosphäre ab. [MA](#)

Fazit: Unbedingt ausprobieren!



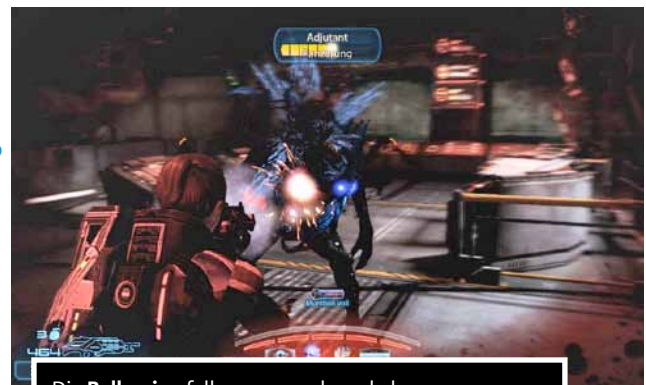
Die Soldaten Gondors bemannen die Wälle von Minas Tirith.

Mass Effect 3 Omega

DLC

WAS [DLC für Mass Effect 3](#) WER [Bioware](#)
WO [Quicklink 7230](#) WANN [bereits erschienen](#) GELD [15 Euro](#)

Die Piratenkönigin Aria T'Loak saß in **Mass Effect 3** auf dem Trockenen, nachdem ihre Raumstation Omega vom Cerberus-General Oleg Petrovsky besetzt wurde. Im gleichnamigen DLC erobern wir die Verbrecher-Hochburg nun zurück – ganz ohne unsere treue Crew, dafür zusammen mit Aria und Nyreen, der ersten im Spiel gezeigten weiblichen Turianerin. Aber schon nach der ersten von vier Spielstunden setzt Ermüdung ein, weil der ballerlastige Einsatz zu linear verläuft: Immer wieder schießen wir uns durch Korridore, hacken Computer und sammeln uns zwischendurch in Arias Hauptquartier für die nächste Schießerei. Zwar durchstreifen wir dabei mehrere Abschnitte der Raumstation wie etwa ihr Abwassersystem, trotzdem werden die Schauplätze schnell eintönig. Und obwohl wir im Verlauf der Handlung immer wieder Entscheidungen treffen müssen, können wir die anderen Charaktere kaum beeinflussen. Die Neuerungen fallen ebenfalls recht spärlich aus: Mit dem Chakram-Werfer und dem Valkyrie-Sturmgewehr gibt es zwei bislang Vorbesteller-exklusive Waffen, außerdem kämpfen wir gegen eine neue Rea-



Die Ballereien fallen enorm abwechslungsarm aus.

per-Brut und stärkere Varianten der bekannten Loki-Mechs. Nach Abschluss der Mission erhalten wir außerdem zwei neue biotische Fähigkeiten, können aber nicht mehr nach Omega zurückkehren – so bleibt der teure DLC ein einmaliges Vergnügen. [MA](#)

Fazit: Finger weg!

Decision 2

Freeware

WAS **Actionspiel** WER **FlyAnvil** WO **Quicklink 8177**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Zombies und Knarren? Kennt man ja schon. **Decision 2: New City** packt noch Werwölfe obendrauf. Naja, innovativ mag das nicht sein, Spaß macht's trotzdem, und zwar ordentlich. In der brachialen Top-Down-Ballerei gilt es, sieben Bezirke einer Stadt von Monsterhorden zu säubern und vor künftigen Übergriffen zu schützen. Der Ablauf bleibt dabei immer gleich: den jeweiligen Bezirk auskundschaften und Geschütztürme sowie Generatoren und Gebäude sichern. Danach dezimieren wir die Monster-Population und nehmen uns den nächsten Sektor vor. Klingt fad, motiviert aber dank der durchdachten Rollenspiel-Elemente. Fabriken, Geldautomaten und abgeschlossene Aufträge bringen Moneten, mit denen wir neue Waffen und Upgrades sowie Fähigkeiten kaufen oder unsere Geschütztürme aufrüsten. Für zarte Gemüter ist die hübsch inszenierte Action-Orgie allerdings nichts. Wer mit der Schrotflinte balbert, stapft wenig später durch tiefrotes Zombie-Werwolf-Gulasch. **FH**

Fazit: Unbedingt spielen!



SongPop

Social Game

WAS **Musikspiel** WER **SongPop** WO **Quicklink 8174**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Ein Facebook-Spiel, das weitgehend ohne den üblichen Pinnwand-Spam auskommt – allein das wäre schon Grund genug, **SongPop** auszuprobieren. Auch sonst kommt das kostenlose Musikspiel erfrischend anders daher. Das Ziel: Wir müssen innerhalb kurzer Zeit Künstler oder deren Lieder erkennen und aus vier möglichen Antworten die richtige wählen. Je schneller wir das tun, desto mehr Punkte hagelt es. Das Portfolio umfasst nahezu alle Musik-Genres, von Rock'n'Roll bis zur Popmusik des Jahres 2012, von Barry White bis Lady Gaga. Cool: Wenn wir von anderen Spielern gestellte Herausforderungen meistern, sammeln wir Münzen, mit denen wir nach und nach weitere Song-Listen freischalten. Unter denen findet sich sogar Videospiel-Musik. Nett auch: Gefällt uns ein Stück, können wir es direkt aus dem Spiel heraus bei diversen Anbietern wie etwa iTunes oder Amazon als MP3-Download käuflich erwerben. Wer also glaubt, nicht nur »We will rock you« von Queen bereits nach dem ersten Takt erkennen zu können, der sollte sich mal dem Lieder-Quiz in **SongPop** stellen. **DM**

Fazit: Für Zwischendurch



XCOM: Enemy Unknown Slingshot

DLC

WAS **DLC für XCOM: Enemy Unknown** WER **Firaxis** WO **Quicklink 7727**
WANN **bereits erschienen** GELD **6,50 Euro**

Neue Aliens, neue Waffen, neue Soldaten-Klassen? Das alles gibt's im ersten Story-DLC für **XCOM: Enemy Unknown** nicht. Was es bei **Slingshot** stattdessen gibt: drei Ratsmissionen rund um ein besonderes Alien-Schiff und ein rätselhaftes Artefakt. Die sind ins erste Drittel der Kampagne integriert, lassen sich also nicht einzeln absolvieren. Im ersten neuen Einsatz sollen wir einen chinesischen Ex-Gangster aus der Gefahrenzone holen, der uns anschließend als »Heavy«-Soldat zur Verfügung steht – mit einem individuellen Aussehen und einer eigenen Stimme, aber ohne jeden spielerischen Unterschied zu anderen »Heavys«. Anschließend warten eine Variation der bekannten Bombenentschärfungs-Einsätze sowie der Sturm des Alien-Raumschiffes. Insgesamt dauert die Kampagne durch die drei Extra-Missionen rund eine Stunde länger – für 6,50 Euro ein ziemlich dünnes Paket, zumal die Karten aus dem Hauptspiel recycelt werden und es keine neuen Forschungszweige gibt. **JG**

Fazit: Für Gar-nicht-genug-Krieger





Mounts wie dieses fliegende **Wels-Vieh** oder auch die Stadt Kamar gehören zu den kostenlosen Content-Updates, die der Entwickler in regelmäßigen Abständen veröffentlicht.

Aion

⊕ Stärken

- + fliegende Helden
- + viel PvP-Angebot
- + viel Free2Play-Inhalt

⊖ Schwächen

- technisch veraltet
- Sammel- & Töte-Monotonie

Das Online-Rollenspiel punktete 2009 mit fliegenden Helden und einem umfangreichen PvP-Erlebnis. Reicht das, um auch nach der Free2Play-Umstellung konkurrenzfähig zu sein? Wir klären es in unserem Kontrollbesuch. Von Patrick C. Lück

Kontrollbesuch

WAS **Online-Rollenspiel** WER **Gameforge** WO **Gamestar.de/Quicklink/43538**
WANN **bereits erschienen** GELD **Free2Play**

Fliegen. Ein Menschheits Traum. Wer wollte nicht mal Flügel spreizen und sich wie ein Vogel in die Lüfte erheben? Das koreanische Online-Rollenspiel **Aion** zeigt aber, dass Flügel Verpflichtungen mit sich bringen. Denn in der Welt von **Aion** gehören geflügelte Spieler den göttlichen Daeva an, die als Beschützer der Menschen dienen. Doch als fliegender Held geht's nicht nur gegen allerlei Monsterscharen – allen voran die drachenähnlichen Balaur – in den Kampf,

sondern auch gegen andere Daeva der verfeindeten Fraktion. Kurz: **Aion**-Spieler müssen sich mit ihren Flügeln im PvE wie im PvP gleichermaßen beweisen.

Aion erschien bereits 2008 in Korea und ein Jahr darauf in Europa (GS 12/2009, 83 Punkte). Schon damals gefiel uns neben der erstaunlich flüssig steuerbaren Fliegerei (die aber zeitlich und auf abgegrenzte Gebiete beschränkt ist) vor allem der große PvP-Anteil. Die beiden spielbaren Fraktionen Asmodier und Elys balgen sich um die Vor-

herrschaft auf einer in zwei Teile zersplitterten Hohlwelt. Das passiert entweder auf ausgewiesenen Schlachtfeldern oder gleich im Feindesland, das man über in regelmäßigen Abständen auftretende Risse im Weltgefüge erreichen kann. Als Korrektiv dient eine mächtige NPC-Partei, nämlich die drachenähnlichen Balaur, die vor allem dann eingreifen, wenn eine Seite dauerhaft die Oberhand zu gewinnen droht. Das stark aufs PvP ausgelegte Konzept überzeugte uns und kaschierte Schwächen beim allgemein schnarchigen Questdesign.

Was ist neu seit dem Release?



Housing

Spieler können sich nun in idyllischen Städtchen Apartments samt Balkon zulegen. Neben der entspannenden Aussicht gibt es dort eine erhöhte Regenerationsrate sowie zusätzlichen Stauraum.



Mounts

Die Reitgelegenheiten reichen von fliegenden Welsen über Laufschnecken bis hin zu futuristischen Motorrädern. Die Mounts gibt es sowohl als Drop als auch als Crafting-Rezept wie auch gegen Geld im Aion-Store.



Pets

Die herzerwärmend niedlichen Tierchen können auch spezialisierte Aufgaben erfüllen. Während manche etwa vor PvP-Feinden warnen, dienen andere eher als Packesel. Im Gegenzug wollen sie viel Liebe.

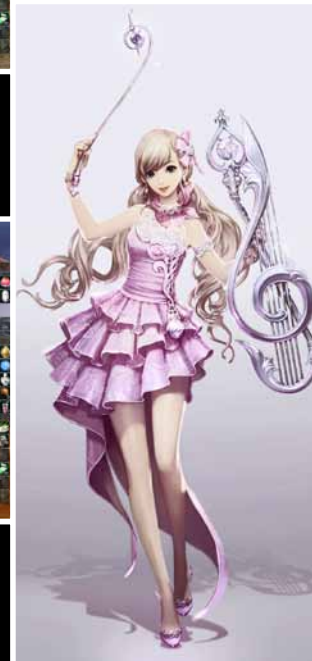


Balaurea

Spieler können den Krieg gegen die Balaurea, die Urfeinde beider menschlicher Rassen, nun in deren karge und lebensfeindliche Heimat tragen. Der Zugang erfolgt erst ab Level 50 über spezielle Luftschiffe.

Neue Klassen

Noch gibt es sie nicht, aber mit dem baldigen Update 4.0, das in Teilen in Korea bereits online ging, halten drei neue Klassen Einzug. Bestätigt sind ein Barde sowie ein Schütze (Gunner). Klasse 3 ist noch unbekannt.



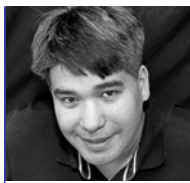
Da nun die Zeit abo-basierter Online-Rollenspiele zu Ende geht (zuletzt erwischte es **Star Wars: The Old Republic** und **The Secret World**), stellte der Karlsruher Publisher Gameforge **Aion** im Februar des vergangenen Jahres auf ein Free2Play-Modell um. Mit Erfolg, denn bereits in den ersten vier Wochen nach der Umstellung

kamen nach Gameforge-Angaben über 750.000 neue Accounts hinzu. Auch im Kontrollbesuchszeitraum waren in den meisten Gebieten noch immer genügend Spieler unterwegs. In Stoßzeiten sogar so viele, dass ein altes Manko wieder zu Tage tritt: das Ruckeln bei größeren Spieleransammlungen. Während die Ruckelei in

friedlichen Städten lediglich lästig ist, ist es bei größeren Mehrspieler-Schlachten im PvP-Gebiet »Abyss« schon fatal, weswegen wir dort nach wie vor die Grafikdetails stark runterskalieren müssen. Allerdings nicht so oft wie früher, da im Abyss vor allem tagsüber nur wenig los ist. Größere Schlachten um die dortigen Festungen finden, wenn

Manche Ecken in der Spielwelt, wie hier im Open-PvP-Gebiet **Abyss**, sehen dank gelungener Lichtstimmung und Architektur immer noch hübsch aus, während der Rest des Spiels sein Alter nicht mehr leugnen kann.





Darauf fliegt nicht jeder

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Aion gehört definitiv zu den besseren Free2Play-Rollenspielen auf dem Markt. Das Geschäftsmodell erlaubt sehr viel Spielzeit und –spaß für wenig oder gar kein Geld. Die Fliegerei macht dazu unheimlich Laune, an Content-Nachschub fehlt es nicht und PvP-Fans freuen sich über die vielen Kloperei-Angebote. Aber es ist ebenso definitiv nicht für jeden Spieler gemacht. PvE-Solisten, Grafikfetischisten oder Asia-Style- sowie Grind-Verschmäher umfliegen Aion besser in großem Bogen.



Auf einige Strecken können wir den **Flug-Teleporter** nutzen. Der trägt uns unbeschadet auch mitten durchs Feindesland.

überhaupt, meist eher in den Abendstunden statt. Trotzdem kloppen sich noch viele Spieler um die Risse zwischen den Welten oder im nachgereichten Areal Balaurea. Außerdem erweiterte Entwickler NCSoft die Spielwelt mit Update 3.5 um weitere PvP-Arenen. Für Freunde der gepflegten Mehrspieler-Schlachten bleibt **Aion** daher immer noch eine sehr gute Wahl.

Aber auch im PvE- beziehungsweise Solo-Bereich haben die Entwickler bereits reichlich Inhalte nachgeliefert (siehe Kasten auf Seite 83), unter anderem Mounts, Housing oder mit Update 3.5 zum Beispiel auch neue Instanzen. Zudem warten vermutlich noch dieses Jahr mit Update 4.0 drei neue Klassen (die Anzahl steigt von vier auf sieben) sowie ein neues Gebiet und eine Levelcap-Erhöhung von 60 auf 65 auf uns. An Wieder- und Weiterspielwert mangelt es daher in **Aion** nicht. In einem entscheidenden Kritikpunkt hat **Aion** allerdings weiterhin seine große Schwäche, nämlich beim Questdesign, was wir schon damals in unserem ersten Test bemäkelten. Weiterhin besteht ein Großteil der Questmasse aus simplen, und zum Teil ermüdenden, »Sammele, töte, hol, bring«-Aufgaben.

Die Quest sind noch immer stulle

Blöd auch: Die meisten Mobs und selbst Bosse sind kaum herausfordernd und benötigen zum Niederkloppen wenig bis keine Taktik. Erst wenn wir großen Gruppen ins Auge blicken, wird's kniffliger.

Zwar bietet das Spiel auch eine Story-Kampagne, die unseren Charakter wie an einem roten Faden durch die Spielwelt zieht und die auch die ein oder andere herausfordernde Quest enthält, aber deren Aufgabenstellungen fallen auch nicht innovativer als sonst in **Aion** aus. Abwechslungen, wie sie Konkurrenten wie **World of Warcraft** oder **Herr der Ringe Online** immer wieder mal einstreuen, bleiben Mangelware, von

Quests in Story-MMOs der Marke **The Secret World** oder **The Old Republic** sogar ganz zu schweigen. Wen bei Online-Rollenspielen

also primär der PvE-Teil, insbesondere solo, interessiert, der ist mit der Konkurrenz deutlich besser bedient. Das sehr spaßige Fliegen reißt dabei auch nicht mehr raus.

Paradoxerweise unterstützt das Free2Play-Modell von **Aion** aber vor allem die Solo-Erfahrung, denn alle Quests stehen ohne Einschränkungen für jeden Spieler offen. Das bequeme Leveln bis zur Maximalgrenze ist für zwei Charaktere (statt acht) ohne

Geldeinsatz möglich. Dafür schränkt **Aion** kostenlose Spieler vor allem bei den sozialen Aspekten ein. So können Free2Play-Spieler weder das Auktionshaus nutzen noch einen Handelsstand eröffnen oder gar Mitspielern Gegenstände weiterreichen. Außerdem ist unter anderem der Welt-Chat gesperrt, die Post eingeschränkt und die Rücksetzzeit für Instanzen gegenüber zahlenden Premium-Spielern drastisch höher. Die meisten Einschränkungen zielen wohl darauf ab, Gold-Farming und ähnlichen Missbrauch einzuschränken, haben aber zur Konsequenz, dass das Gruppenspiel leidet. Wer also gerne mit seiner Gilde (Legion) in PvP-Kämpfe oder Gruppeninstanzen zieht, fährt als zahlender Kunde deutlich besser.

Das auf der CryEngine basierende Spiel kann seinem Alterungsprozess nicht davonfliegen. Vor allem gegenüber dem aktuellen Genre-Primus **Guild Wars 2** fallen die matschigen Texturen, klobigen Objekte und die Detailarmut deutlich ins Auge. Einige Landstriche und Dungeons wirken mittlerweile einfach nur noch trist. Die imposante Architektur vieler Städte und des Abyss hingegen sehen (zumindest aus der Distanz) immer noch herrlich imposant aus. Wobei das Artdesign nach wie vor Geschmackssache ist, Spieler mit einem Faible für asiatischen Zucker-Look kommen mit **Aion** besser klar als die, die es klassisch mögen. Hier kämpfen Helden mit Kindchen-Gesichtern gegen Hamster-, Häschen- oder Kätzchen-Feinde. Dem einen gefällt's gut, aber für manch anderen ist das einfach nur zum Davonfliegen. Patrick C. Lück / PET


Das **Artdesign** ist für abendländische Augen noch immer gewöhnungsbedürftig.



TERMIN	29.2.2012	PREIS	Free2Play	USK	ab 12 Jahren
Aion Online-Rollenspiel					
Publisher	Gameforge				
Entwickler	NCSoft				
Sprache	Englisch, Deutsch				
Ausstattung	– (Download)				
Kopierschutz	Anmeldung				
GRAFIK	8	6			
BEDIENUNG	7	8			
UMFANG	8	10			
TEAMWORK	10	9			

83

SPIELSPASS



SUPER. BUT HUMAN.

ALPHAS

Deutsche TV-Premiere der 1. Staffel ab 14.02.

Donnerstags um 20.15 Uhr als Doppelfolge im Zweikanalton

Alle Infos zur Serie auf syfy.de

Syfy
Imagine Greater

Syfy jetzt auch in HD – u.a. bei Sky, Kabel Deutschland, Telekom und Unitymedia.
A Division of NBCUniversal



Leserbriefe

GameStar Adventskalender Kreativ und motivierend

Ich mache nun schon das dritte Jahr in Folge bei eurem Adventskalender auf GameStar.de mit. In jedem Dezember nehme ich zwar an mehreren Kalendern teil, aber eurer ist der, der mir am meisten Spaß macht. Auch wenn ich noch nie etwas gewonnen habe, ist es immer wieder lustig und interessant, eure Videos hinter den Türchen zu sehen. Zudem haben die meisten anderen Kalender immer so billige Fragen, durch die man sich nur stupide durchklicken muss. Bei euch merkt man aber, dass da richtig viel Mühe reingesteckt wurde und ihr mit Liebe und Spaß dabei seid. **Patrick Freese**

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.

Jahresrückblick Gewalt in Spielen

Ich habe gerade den Jahresrückblick in der letzten Ausgabe gelesen und möchte Herrn Trier beipflichten. Vor allem hat mich der Absatz über den steigenden Grad der Gewalt angesprochen, da es auch mich abstoßt, wie detailreich die Tötung eines Menschen in Spielen oft dargestellt wird. Allerdings verliert dieser Artikel an Glaubwürdigkeit, wenn die Redaktion weiterhin Bilder mit Gewaltdarstellungen auf den Covern ihres Magazins druckt. Auch wenn dort nicht »getötet« wird, sind auf den Titelblättern die Protagonisten doch meist mit Waffen in Händen zu sehen. Es ist mir klar, dass ein reißerisches Cover jugendliche Spieler zum Kauf des Heftes eher animiert als die Darstellung einer Blumenwiese, aber ist das normal? **Lutz Neumann**

Es ging mir nicht um das grundsätzliche Thema »Gewalt in Spielen«, sondern um die bombastische Inszenierung von Tötungssequenzen, als handelte es sich hier um die eigentliche Essenz des Spiels – das halte ich für falsch und würde es so auch nicht als Cover-Motiv nehmen. Eine Artwork muss jedoch das Thema widerspiegeln und sollte auch den Charakter des Titels einfangen. Und dazu gehören in fast allen Spielen nun mal auch Waffen. Wir hatten im letzten Jahr aber auch Titelbilder ohne Waffen – Anno 2070 und SimCity sei Dank. **Michael Trier**

Zusatzinhalte Geduld zahlt sich aus

Durch DLCs hat sich mein Konsumverhalten verändert. Mittlerweile warte ich, bis alle DLCs erschienen sind und ein Spiel als Komplettversion angeboten wird. So spare ich Geld, da derartige Pakete in der Regel günstiger sind als das Hauptspiel am Erscheinungstag – ganz zu schweigen von den Kosten der einzelnen DLCs. Und selbst wenn am Ende doch keine Zusatzinhalte erscheinen, spare ich durch die mit der Zeit fallenden Preise bare Münze. Klar kann man jetzt wieder die Grundsatzdiskussion führen, dass niemand zu DLCs gezwungen wird. Aber Fans, die das komplette Spielerlebnis haben möchten, werden indirekt zum Kauf getrieben. Dass DLCs teils sogar auf der DVD versteckt sind, setzt der ganzen Sache die Krone auf. Daher meine Entscheidung, erst zu warten, bevor ich mir ein Spiel kaufe. Dass dies das Ziel der Entwickler ist, bezweifle ich allerdings. **Giovanni Kühn**

Sammlereditionen Von wegen Deluxe!

Limited und Collector's Editions waren in meinen Augen immer große Schachteln mit Artbook, Figuren, Making ofs oder Ähnlichem. Früher zumindest. Aber heute? Da wird auf Origin für die Digital Deluxe Edition von SimCity geworben, die gerade mal

ein paar zusätzliche Quests und Grafik-Sets enthält. Für 79,99 Euro. Als Download. Entweder werde ich zu alt und hänge mit meiner Meinung hinterm Mond, dass ich nicht für jeden zusätzlichen Pixel zahlen will, oder hier läuft was falsch. Ich finde es schlicht lächerlich, dass man bei Vollpreistiteln extra löhnen soll, um Abwechslung oder optische Gimmicks zu erhalten.

Stefan Weiser

Sprachversionen Deutsch vs. Englisch

Mir ist gerade aufgefallen, dass ihr in Hall-of-Fame- und Rückblick-Videos sehr oft die englische Version samt englischer Sprachausgabe zeigt, etwa bei Ultima 7 und System Shock 2. Obwohl ich sehr gut Englisch spreche, habe ich die Spiele früher auf Deutsch gespielt und verbinde auch die Erinnerungen damit. Jetzt sagt mir bitte nicht, die englische Version sei generell besser. In einigen Fällen mag das zutreffen, aber gerade die Vertonung von System Shock 2 steht der englischen Version doch in nichts nach.

Manuel Schleis

Wir benutzen englische Versionen nicht unbedingt deshalb, weil wir sie besser finden,



Gewalt in Spielen: »Ich finde es abstoßend, wie detailreich die Tötung eines Menschen oft dargestellt wird.«



SimCity: »Ich finde es lächerlich, dass man bei Vollpreistiteln extra zahlen muss, um Abwechslung zu erhalten.«

sondern weil es in manchen Fällen (etwa bei Ultima 7) keine legale Bezugsquelle für eine deutsche Version gibt, die sich mit modernen PCs verträglich und entsprechend ein Video aufnehmen lässt. Im Falle von System Shock 2 halten wir Shodans »Look at you, hacker« aber tatsächlich für weitaus kultiger als die vergleichsweise lahme deutsche Synchro.

Jochen Gebauer

Star Wars: The Old Republic Spieler zweiter Klasse

Man merkt bei The Old Republic schnell, dass man als Gratisnutzer spieltechnisch im Nachteil ist. Auch dass ich als Nichtabonnent keine Tickets an die Game-Master schreiben kann, bin ich ja von vielen Free2Play-Spielen gewohnt. Doch das hier markiert einen neuen Tiefpunkt: Als ich über die offizielle Webseite eine Mail an den Kundendienst schrieb, weil im Kartellshop für echte Euros gekaufte Fertigkeiten nicht freigeschaltet wurden, kam eine automatische Antwort zurück, die mich darauf hinwies, dass Gratis Spielern kein Support zur Verfügung stehe. Selbst ein Anruf beim Kundendienst brachte keine Hilfe, da mir nur empfohlen wurde, eine Mail zu schreiben. Eine Behebung des Problems oder Erstattung des investierten Gelds? Fehlanzeige! Ich finde es traurig, wie Gratis-Spieler vom Bioware-Support behandelt werden.

Hauke Helmerichs

Hardware-Tests Einkaufsführer

Ich lese den Einkaufsführer immer sehr gerne und habe mir dieses Jahr nach euren Empfehlungen einen PC gekauft. Generell eine super Rubrik, jedoch war die Einteilung in die beiden Preisklassen für Grafikkarten von beziehungsweise bis 200 Euro etwas unglücklich, weil meist mehrheitlich nur die obere Grenze gut bestückt ist. Mit der Änderung von 200 auf 250 Euro habt ihr scheinbar meine Gedanken gelesen! Es ist nun ein breiteres Preisfeld abgebildet, ähnlich wie beim Schwerpunktartikel – super! Solche Verbesserungen sind Gold wert und zeichnen das, wie ich finde, beste Magazin auf dem Markt aus.

Michael Pieber

Mäuse für Linkshänder

Ich bin seit vielen Jahren treuer Leser und auch immer sehr an euren Hardware-Tests interessiert. Aber: Bei Mäusen werden fast ausschließlich Geräte für Rechtshänder getestet. Insofern sie nicht für Linkshänder geeignet sind, gibt es lediglich einen minimalen Wertungsabzug. Allerdings sind gut 10 bis 15 Prozent der Bevölkerung Linkshänder. Von daher wäre es super, wenn ihr das Thema etwas stärker berücksichtigen könntet. Beispielsweise wäre ich sehr an einem Test für Mäuse interessiert, die speziell für Linkshänder gedacht sind.

Maik Ahne

Wir testen vorrangig für Spieler entwickelte Mäuse. Darunter befinden sich allerdings nur sehr wenige, die ergonomisch auf linke Hände ausgelegt sind. Die meisten für Linkshänder interessanten Spielermäuse sind solche mit einem symmetrischen Gehäusedesign. Dazu gehören etwa die Steelseries Sensei (96 Punkte), die Razer Lachesis (95 Punkte), die Logitech G300 (75 Punkte) und die Roccat Lua (noch nicht getestet). Ganz selten gibt es auch speziell für linke Hände geformte Spielermäuse wie die Razer Deathadder Left Hand Edition, die eine gespiegelte Version der Deathadder für rechte Hände ist (88 Punkte). Dass wir so wenige Mäuse für Linkshänder testen, liegt also am beschränkten Angebot.

Daniel Visarius

World of Tanks Sonderheft?

Ich habe das Free2Play-Spiel World of Tanks kürzlich heruntergeladen und finde es wirklich großartig, jedoch weiß ich nicht, was ich so alles machen kann – oder machen sollte. Nun wollte ich fragen, ob ihr nicht ein Sonderheft für World of Tanks machen könntet, so wie bei Skyrim oder Diablo. Das wäre sehr hilfreich für Einsteiger wie mich.

David Jaas

Das ist eine Idee, die uns tatsächlich schon einige Zeit beschäftigt. Wir denken im Moment über eine entsprechende GameStar Black Edition nach. Einfach GameStar.de und den Kiosk im Auge behalten!

Michael Trier

Far Cry 3 Ihr seid doch gekauft!

Ich war jahrelang Fan von GameStar, aber nun nicht mehr. Wie viel hat Ubisoft euch bezahlt? Wie kann man Far Cry 3, welches so verbüggt ist, 88 Punkte geben? Ihr seid nun in meinen Augen nichts mehr wert. Ich denke, nicht nur in meinen Augen. Viel Spaß euch noch.

Klaus Beckmann

Lieber Herr Beckmann. Dann hat Ihrer Meinung nach Ubisoft die Game-Journalisten auf der ganzen Welt bestochen, einschließlich der unzähligen Hobby-Blogger und Let's Player? Und auch all die GameStar-Leser, die Far Cry 3 zum PC-Spiel des Jahres gewählt haben? Bei niemandem, der mir bekannt wäre, sind bislang (wertungs-)relevante Bugs aufgetreten. Sie scheinen also mit Ihrer Version in Kombination mit Ihrer Rechnerkonfiguration ausgesprochenes Pech gehabt zu haben.

Michael Trier

Fehler!

Das Detail (vom französischen »détailler«) bezeichnet eine Einzelheit beziehungsweise einen vergrößerten Ausschnitt. Der Begriff »Detail« wird in der Regel auch in Verbindung mit Genauigkeit gesetzt. Insbesondere über Letzteres wachen die GameStar-Leser mit Argusaugen. Fehlt ein Detail oder ist eins gar fehlerhaft, wird das natürlich umgehend an brief@gamestar.de gemeldet. Für die Schuldigen folgen drakonische Strafen, die wir Ihnen im Detail schildern wollen. Logisch.

Der erste Übeltäter ist Hendrik Weins, der wie AH gesehen hat, im Hardware-Special beim Terra PC-Gamer 6100 schreibt, dass das Gerät der verdiente Preis-Leistungssieger sei, den dazugehörigen Award aber dem schwächeren Konkurrenten aus dem Hause Grey Computer verleiht. »Ist wohl im Layout verrutscht«, nuschelt Hendrik schulterzuckend. Als Strafe verrutscht nun auch bei seinem nächsten Gehalt ganz zufällig das Komma um drei Stellen nach links. Nur ein kleines Detail, wie wir finden.

Petra Schmitz wird von Jonas Zimmerman zu recht beschuldigt, in der Preview zu Metro: Last Light geschludert zu haben. Dort behauptet die Action-Spezialistin nämlich, der Sichtbarkeitsmeter an Artjoms Uhr sei eine Neuerung. In Wahrheit gab es den aber bereits in Metro 2033, wenn auch in dezent anderer Form. Kleinkariert, findet Petra. Bestrafbar, meinen wir und schicken sie in die finsternen Tunnel der Münchner U-Bahn – ohne Wasser, Energieriegel und Taschenlampe.

Zu guter Letzt trifft's Jochen Gebauer. Sebastian Reichel hat unseren Neukollegen überführt, in der Preview zu Bioshock Infinite geschrieben zu haben, dass der Shooter mehrfach verschoben wurde, zuletzt auf März 2012. Gemeint war aber 2013. Zur Strafe »verschieben« wir nun auch Jochens Arbeitsplatz. Und zwar ins dritte Untergeschoss des IDG-Gebäudes. Es gibt nur zwei? Dann fang mal an zu graben, Jochen.

The Old Republic: »Ich finde es traurig, wie Gratis-Spieler vom Support behandelt werden.«



Mitmachen & Gewinnen



LG Breit, breiter, LG. Der 29 Zoll (74 cm) große, nahezu rahmenlose TFT-Monitor **EA93-P** von LG (www.lg.com) kommt im ultrabreiten Kinoformat 21:9 daher, störende Balken beim DVD- und Blu-ray-Schauen fallen also weg. Das hochauflösende Panel (2560x1080 Pixel) eignet sich aber nicht nur für Filme und Spiele, sondern auch zum Arbeiten. Die Bildfläche lässt sich in bis zu vier Bereiche unterteilen, zudem können Sie per Bild-in-Bild (PIP) oder Bild-neben-Bild (PBP) gleich zwei externe Geräte ansteuern und darstellen. Die vielfältigen Anschlussmöglichkeiten (darunter DVI-D, HDMI, USB 3.0 und MHL für Smartphones) lassen dabei keine Wünsche offen. Entsprechende Kabel sind im Paket ebenso enthalten wie eine Kalibrierungs-Software, mit der Sie das Gerät an Ihre Bedürfnisse anpassen können. Zusammen mit LG verlosen wir **zwei** Exemplare des **EA93-P**.

Wert: rund 1.500 Euro.

So machen Sie mit

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter www.gamestar.de/mitmachkarte oder unter /Quicklink/3980. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit Namen, Adresse und der Nummer der Ausgabe. Der Einsendeschluss ist der 18. Februar 2013.

Gewinner 01/2013

K. Drost, Freiburg • A. Eckhoff, Schwabach • A. Gruber, Vierkirchen • E. Kehling, Thesenvitz • J. Kuban, Leinefelde • J. Märtens, Sassenburg • M. Mohme, Rinteln • L. Paplauskas, Schwetzingen • J. Rhäsa, Lippstadt • F. Schörg, Stuttgart • M. Seichter, Adelmansfelden • C. Sönnichsen, Gräfelting • C. Ulrich, Schiffweiler • M. Willemeit, Hamburg

Gewinner der Abo-Verlosung 03/2013

M. Böving, Ahrensfelde • R. Kowatsch, Lichtenfels • M. Krieger, Düsseldorf • D. Kurzbuch, Wenzelbach • S. Nüchter, Stadtlohn

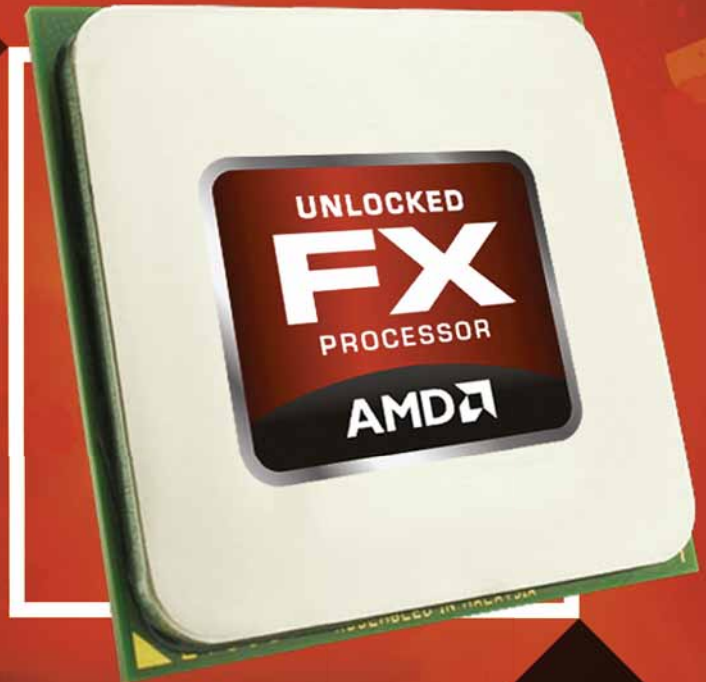


HTC Es muss nicht immer ein iPhone 5 sein. HTC (www.htc.com) liefert mit dem **HTC One X+** ein Highend-Smartphone, das es locker mit Apples Flaggschiff aufnimmt. Dank seines 1,7 GHz-Quadcore-Prozessors ist das **One X+** rund 27 Prozent schneller als sein Vorgänger und hält dabei bis zu 37 Prozent länger. Eine 8-Megapixel-Kamera, das 4,6 Zoll (11,9 cm) große HD-Display, Android 4.1 sowie satte 64 Gbyte Speicher machen das **One X+** zum perfekten Allrounder in Sachen Spiele, Multimedia, Internet und Telefonie. Gemeinsam mit HTC verlosen wir **ein** Exemplar des **One X+**.

Wert: rund 600 Euro.

Mehr Kerne.
Höhere Leistung.
Wegweisender Preis.

Die neue Black Edition des
AMD FX 8-Core Prozessors
ist jetzt noch schneller.



AMD Eight-Core FX-8350 Prozessor

- Socket-AM3+ • 8x 4.000 MHz Kerntakt
- TurboCore-Boost bis 4,2 GHz • 5.200 MT/s Bustakt
- 8 MB Level-2-Cache und 8 MB Level-3-Cache
- 32 nm Fertigung
- Boxed inkl. CPU-Kühler

HA8A17



AMD Six-Core FX-6300 Prozessor

- Socket-AM3+ • 6x 3.500 MHz Kerntakt
- TurboCore-Boost bis 4,1 GHz • 5.200 MT/s Bustakt
- 6 MB Level-2-Cache und 8 MB Level-3-Cache
- 32 nm Fertigung
- Boxed inkl. CPU-Kühler

HA6A07



AMD Four-Core FX-4300 Prozessor

- Socket-AM3+ • 4x 3.800 MHz Kerntakt
- TurboCore-Boost bis 4,0 GHz • 5.200 MT/s Bustakt
- 4 MB Level-2-Cache und 4 MB Level-3-Cache
- 32 nm Fertigung
- Boxed inkl. CPU-Kühler

HA4A09

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis 13.02.2013

Bestellhotline: Mo-Fr 8-20 Uhr, Sa 9-15 Uhr

01805-905040*

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

ALTERNATE

Die zehn besten C64-Spiele

Ein Brotkasten wird 30: Als der C64 im Jahr 1983 auf den westdeutschen Markt kommt, soll er eigentlich Büros und Schreibtische erobern – stattdessen erobert er die Kinderzimmer einer ganzen Generation. Wir stellen die zehn besten Spiele für den Brotkasten vor. Von Robert Bannert

XL-DVD: Video-Special

Impossible Mission

Entwickler: Dennis Caswell
Hersteller: Epyx
Release: 1987



Another visitor. Stay a while ... stay forever: Impossible Mission fasziniert von der ersten bis zur letzten Sekunde. Wegen der beeindruckenden Sprachausgabe, mit der Oberschurke Elvin Atom-bender den Spieler empfängt. Wegen der tollen Animationen des helden-

haften Agenten, der die Einrichtung des Professors nach 36 Puzzle-teilen durchsucht. Wegen des klugen Designs der Räume und ihrer Bewacher – der Roboter, deren Verhalten genau beobachtet und in die eigenen Laufwege eingeplant werden muss. Und wegen des geschickt eingesetzten Zufalls, der bei jedem Spielstart für ein neues Labor-Layout und damit für endlosen Wiederspielwert sorgt.



Daniel Visarius

Sprachausgabe! Auf dem C64! Was heute selbstverständlich ist, war sozusagen die Mondlandung meiner Kindheit. Okay, die Sprachausgabe klang, als würde sich ein betrunkenen Taucher unter Wasser in seine Maske übergeben, aber das war mir vollkommen egal. Schließlich waren auch die Animationen für damalige Verhältnisse großartig und die Idee mit dem Zeitlimit (ich hatte insgesamt nur sechs Stunden zur Verfügung; bei jedem Bildschirmtod verlor ich zehn Minuten) war brillant.

The Great Giana Sisters

Entwickler: Armin Gessert, Manfred Trenz, Chris Hülsbeck
Hersteller: Rainbow Arts
Release: 1987



Das deutsche Jump & Run The Great Giana Sisters ist legendär: Es kopiert derart frech die Spielmechanik und das Level-Design von Super Mario Bros., dass Nintendo problemlos den Hersteller Rainbow Arts zwingen kann, das Spiel kurz nach der Veröffentlichung wieder vom Markt zu nehmen. Als Raubkopie gelangt das Spiel in der C64-Gemeinde dennoch zu Ruhm und verbreitet sich rasend schnell auf Schulhöfen – schließlich gibt es kein Hüpfspiel auf dem Heimcomputer, das näher an Shigeru Miyamotos genialem NES-Werk wäre. Wer seinerzeit noch ein Original ergattern konnte, ist dennoch fein raus: Sammler zahlen irrsinnige Preise für das Spiel.



Hendrik Weins

Giana Sisters – die beiden Hupfdohlen waren für mich schon immer das bessere Mario – was aber hauptsächlich daran liegt, dass ich nie eine Nintendo-Konsole hatte. Vor allem zusammen mit meiner Schwester machte es einen Heidenspaß, die beiden Schwestern Giana und Maria durch einen abgefahrenen Traum zu steuern. Noch heute klingt mir das ständige »«Spring! Spring!« meiner Schwester im Ohr. Umso begeisterter bin ich übrigens von der Neuauflage Giana Sisters: Twisted Dreams – wie damals, nur bunter.

GameStar Retro

Noch mehr Lust auf Kult und Klassiker? GameStar Retro teleportiert Sie zurück in die Anfangszeit der Computerspiele. In unserer neuen App finden Sie in unregelmäßigen Abständen umfassende Dossiers zu den spannendsten Retro-Themen – geschrieben von Spiele-Veteranen, die damals auch wirklich dabei waren. GameStar Retro gibt's im iTunes-Store für alle iPad-Versionen. Eine kostenlose Testausgabe finden Sie dort natürlich auch.



Archon

Entwickler: Anne Westfall, Jon Freeman, Paul Reiche III
Hersteller: EA
Release: 1983



Spielerhersteller Electronic Arts macht seinem Namen in den 8-Bit-Anfangstagen alle Ehre: Archon ist ein kunstvoll designtes Fantasy-Schach mit Action-Komponente; klug, innovativ, perfekt ausbalanciert und spannend. Schwarz und weiß stehen sich auch einem

Schachbrett gegenüber, auf dem fünf Punkte erobert werden müssen. Figuren wie Bogenschütze, Mantikor, Troll oder Einhorn werden abwechselnd gezogen, beim Aufeinandertreffen wird von taktischem Brettspiel zu rasanter Eins-gegen-Eins-Action gewechselt, wobei die Höhe der Lebensenergie von der Helligkeit des Feldes abhängt. Seine schlichte Genialität macht Archon zum Meisterwerk.



Daniel Matschijewsky

Archon ist für mich ein zeitloser C-64-Klassiker, weil ich mir damit Nächte um die Ohren gehauen habe, um gegen meine beste Freundin Yvonne, nun ja ... Schach zu spielen. Aber es war kein Schach. Es war lustiger. Die dynamischen Duelle setzten den antiquierten Brettspiel-Klassiker in meinen Augen nämlich eiskalt matt.

Auch wenn ich ziemlich schnell herausbekommen habe, welcher Held am besten mit welchem Monster kann, machte es doch einen Riesenspaß, sich die Schwerter um die virtuellen Ohren zu hauen.

Maniac Mansion

Entwickler: Ron Gilbert, Garry Winnick, David Fox
Hersteller: Lucasfilm Games
Release: 1987



Mit Maniac Mansion bricht die Grafik-Adventure-Ära von LucasArts an, die für das Spiel entwickelte Skriptsprache SCUMM wird zur binären Basis, auf der spätere Geniestreiche wie Monkey Island oder Indiana Jones und the Fate of Atlantis fußen. Aber bereits das

Abenteuer rund um eine mysteriöse Villa, ein entführtes Mädchen und seine drei Retter (die aus sieben unterschiedlich begabten Teenagern rekrutiert werden) ist ein echter Geniestreich – ein haarsträubend komisches Point&Click-Adventure, das mit einfallsreichen Rätseln, irren Charakteren und vielfältigen Lösungswegen bis heute nichts von seinem Charme und spielerischen Qualität verloren hat.



Petra Schmitz

Gottchen, was hat mich dieses Spiel aufgeregt. Ja, es hat mir Spaß gemacht, aber es hat mich auch so dermaßen aufgeregt! Wie oft ich im Kerker gelandet bin! Beim ersten Spielen mit Dave in der gefühlten ersten Minute schon das erste Mal! Okay, genug der Aufregerei und Verschwendung von Ausrufezeichen. Aber Moment, hatte ich schon die unsäglich vielen Red Herrings erwähnt? Die haben mich auch so aufgeregt! Und wer jetzt nicht weiß, was ein Red Herring ist, der schaut eben nach! Ich bin doch hier nicht im Irrenhaus!

International Karate

Entwickler: Archer MacLean, Rob Hubbard, Mark Cale
Hersteller: System 3
Release: 1986



Die britische Prügelei International Karate ist einer der Wegbereiter des Beat'em-Up-Genres: Acht hübsch gezeichnete Szenarien inklusive weltbekannter Wahrzeichen (wie die Sphinx von Gizeh, die Freiheitsstatue von New York oder die Oper von Sydney), eine

exakte Steuerung, witzige Animationen und der atmosphärische Sound Rob Hubbards motivieren zu stundenlangen Matches gegen einen herausfordernden Computer-Gegner. So richtig Laune macht die vom Arcade-Urahn Karate Champ inspirierte Kloperei natürlich erst im Zweispielermodus. Bei International Karate+ kam sogar ein Drei-Spieler-Modus dazu. Damals bahnbrechend.



Heiko Klinge

1986 gehörte das nachmittägliche Karateduell gegen den Nachbarsjungen genauso zum geregelten Tagesablauf des 9-jährigen Heiko wie das Familienfrühstück um 7. Das Besondere an International Karate: Jeder Treffer war gleichbedeutend mit einem KO, jede Runde dauerte entsprechend nur wenige nervenzerfetzende

Sekunden, jeder Fehler war tödlich. Am Ende unseres halbstündigen Karatetrainings (wir notierten die Siege auf einem Zettel) gewann stets der Bessere. Dummerweise immer der Nachbarsjunge.

Paradroid

Entwickler: Andrew Braybrook
Hersteller: Hewson Consultants
Release: 1985



Andrew Braybrook überrascht 1985 mit einer ungewöhnlichen Mischung aus Action und Knobelei, die mit innovativer Mechanik, stilvollem Grafik-Design und makelloser Technik aus dem Stand heraus zum Klassiker wird. Paradroid lässt den Spieler einen Droiden

durch die Etagen eines Raumschiffs steuern und andere Blechbuben bekämpfen. Das geschieht durch Energiegeschosse, aber auch durch die Übernahme von Robotern: In einem rasanten und dennoch grüßelastigen Minispiel werden Schaltkreise erobert, um in den Gegner zu schlüpfen und von seiner höheren Stufe (die Stärke der Droiden wird durch eine dreistellige Zahl ausgedrückt) zu profitieren.



Fabian Siegmund

Paradroid hat es damals geschafft, mich so richtig in seine Pixelwelt hineinzuziehen. Als kleines Roboter-Modell 001 rumpelte ich durch ein Raumschiff, übernahm in einem Minispiel mächtigere Maschinen und musste schließlich den ganzen Pott von Droiden säubern. Ich weiß noch, wie ich irre nervös wurde, als der 999er plötzlich ins Bild eierte. Aber je besser das Modell, desto instabiler wurde die Mühle, also musste ich mir ständig frische Wirtskörper suchen. Hach, so ein neuer Körper wäre mal wieder was.

Ultima 4: Quest of the Avatar

Entwickler: Richard Garriot
Hersteller: Origin Systems
Release: 1986



Mit der vierten Ultima-Episode macht sich Richard Garriott endgültig unsterblich, denn dieses Rollenspiel ist für damalige Verhältnisse nicht nur unverschämte komplex, sondern auch unver-schämte episch. Und in Sa-chen Story und Spielzielt hebt es sich ohnehin von

seinen Fantasy-Kollegen ab: Statt auf einen Oberbösewicht fokus-siert Quest of the Avatar nämlich auf den Spieler selbst und seine Suche nach absoluter Tugendhaftigkeit. Acht Qualitäten wie Ehrlich-keit oder Gerechtigkeit muss der Held meistern, mit vielen Charak-teren plaudern und Kämpfe und Höhlenexpeditionen überstehen, bis er sein höchstes Ziel erreicht: ein Avatar zu werden.



Michael Trier

Ultima 4 war die Geburtsstunde des modernen Rollenspiels. Ich musste keinen klischeehaften Oberbösewicht töten, kein kitschiges Königreich retten. Ultima 4 hatte etwas zu sagen; über Gut und Böse und über die menschliche Natur. Wenn wir heute Mass Effect oder The Witcher loben, weil sie graue Welten zeichnen und erwachsene Ge-schichten erzählen, dann sollten wir nicht vergessen, dass Richard Garriott dieses Kunststück schon 1985 vollbrachte. Ohne Ultima 4 wäre das Genre ärmer; und meine Jugend auch.



M.U.L.E.

Entwickler: Ozark Softscape (Dan Bunten, Bill Bunten, Jim Rushing, Alan Watson), Roy Glover
Hersteller: EA **Release:** 1983



M.U.L.E. ist das »Siedler von Catan« der C64-Ge-neration: Wenn vier Kolo-nisten um die besten Grundstücke eines Plane-ten wetteifern, sich bei Auktionen um Energie und Nahrung ausstechen oder durch gewieft Einkaufs-politik Rohstoffe verknappen, dann sind

Schadenfreude und Wut nur wenige Pixel voneinander entfernt. Die Elemente von M.U.L.E. sind überschaubar: Man macht abwechselnd Land mit den namensgebenden Maultieren urbar, erwirtschaftet eine von vier Ressourcen, handelt bei Auktionen und freut bzw. är-gert sich über Zufallsereignisse. Aber das ist so perfekt ausbalan-ci-ert, dass sich immer wieder neue (hinterlistige) Taktiken auftun.

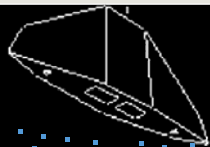


Michael Graf

M.U.L.E. zeigt wunderbar, was viele Titel der 80er-Jahre waren: Gesellschaftsspiele. Alleine entfaltete das Parzellen-Geschacher ähnlich viel Faszination wie eine Nachtwanderung durch Dettmold. Doch kaum schneiten ein paar Kum-pels vorbei, waren wir ein paar Stunden später kurz davor, uns mit den Joysticks gegenseitig die Schädel einzuschlagen. Derartiges Freundschaftszerstörungspoten-zial entfalten heute nur noch Brettspiele, am Computer und an den Konsolen dominieren unpersönliche Online-Modi. Schade, ehrlich.

Elite

Entwickler: David Braben, Ian Bell
Hersteller: Firebird
Release: 1985



Der Weltraum, unendliche Weiten: Elite macht als erstes Heimcomputer-Spiel die wildesten Phan-tasien von Sci-Fi-Fans wahr: Am C64 dürfen sie mit dem eigenen Raum-schiff riesige Universen erkunden und sich aufre-gende Schlachten mit (oder als) Weltraumpira-ten liefern. Aber Laser- und Raketen-Action ist nur ein Seite der Elite-Medaillie: Acht Galaxien mit je 256 Planeten dürfen bereist werden, um ein Vermögen mit dem An- und Verkauf unterschiedlichster Gü-ter zu machen, Asteroiden abzubauen oder Weltraumschrott zu ber-gen. Legendar ist das manuelle Andocken: Wer sich keinen Lande-computer leisten kann, beißt vor Frust in den Competition Pro.



Markus Schwerdtel

Harte Burschen hören Donauwalzer! Denn wer die Credits für den Landecomputer mit Dreiviertel-Takt-Musik hinlegen kann, hat im Elite-Uni-versum schon viel hinter sich. Piraten, Thargoi-den, die Polizei in ihren Vipers, Bergbau – das Elite-All hatte vor 30 Jahren schon fast alles, was moderne Weltraumspiele bieten. Jeder Hyper-raumsprung war ein Abenteuer, jeder Andockvorgang eine Nerven-probe. Und vielleicht gab es die Siedlerschiffe ja wirklich, die der Typ aus der Parallelklasse angeblich schon mal gesehen haben wollte.

Pirates!

Entwickler: Sid Meier, Michael Haire, Arnold Hendrick
Hersteller: Microprose
Release: 1987



Nach zahlreichen Flug-si-mulationen sowie dem U-Boot-Klassiker Silent Ser-vice veröffentlicht Sid Meier mit Pirates! ein bahnbrechendes Spiel für den C64: Als Freibeuter schippert der Spieler durch die Karibik des 16. und 17. Jahrhunderts, trägt Seeschlachten aus, schwingt an Deck den Säbel, treibt Handel, sucht Schätze und erkun-det die Inselwelt nebst Küsten zwischen den Bermudas sowie Trini-dad. Pirates! fasziniert wegen seiner offenen, dynamischen Welt und der großen spielerischen Freiheit. Sid Meier konstruiert einen gewal-tigen Sandkasten, lässt den Spieler aber nach Lust und Laune ge-währen, ihn selbst sein Glück machen oder in sein Unglück rennen.



Jochen Gebauer

Ach, Pirates! Mit keinem Spiel habe ich so viel Zeit verbracht wie mit dir. Was damit zusam-menhängen könnte, dass mir mein Kumpel Paul zwar die Disketten geliehen hatte, aber nicht die Karte – weil ich »immer alles kaputt mache«. Also habe ich selbst eine Karte gezeichnet, eine tagelange Mühsal, auf die mein achtjähriges Ich schrecklich stolz war ... bis mir mein großer Bruder sagte, dass ich auch in einen Atlas gucken könnte. Hätte er mir ruhig stecken kön-nen, bevor ich eine Woche lang nach Gran Granada gesucht habe ...





CASEKING.de

präsentiert:

PHANTOM 630

HIGH PERFORMANCE MODULAR MIDI-TOWER



umfangreiches I/O-Panel



Lüftersteuerung mit 30 Watt
Gesamtleistung

NZXT.™

NZXT. PHANTOM 630 MIDI-TOWER

NZXT erweitert seine futuristische Gehäuse-Serie um den Midi-Tower Phantom 630, der die Lücke zwischen Phantom 410 und Phantom 820 schließt und somit den Ur-Phantom ersetzt. Optisch reiht sich der Phantom 630 Midi-Tower nahtlos in die Serie ein und gewährt durch ein Fenster im Seitenteil den Einblick ins Innere. Dort nimmt er Mainboards bis zu einer Größe von XL-ATX auf und lässt sich mit bis zu 10 Lüftern bestücken. Der Phantom 630 bietet außerdem Staubfilter, Lüftersteuerung, USB 3.0 und Platz für längste High-End-Grafikkarten.



Gunmetal



Mattschwarz



Weiß

Kein dritter Weg

Entscheidungen in Spielen müssen unbequem sein, im echten Leben gibt es auch keine goldenen Mittelwege. Das können Spiele von der Politik lernen. Von Björn Wederhake



Björn Wederhake
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Bessere Infrastruktur, bessere Bildung, bessere Lebensbedingungen, eine brutalstmögliche Aufklärung der Verbrechen der zuvor in Chimerica herrschenden Diktatur: Zwei Jahre ist es her, dass ich diese Versprechen zum Amtsantritt abgab. Und um mein Reformprogramm zu finanzieren, habe ich natürlich auch Entwicklungshilfe von kommunistischen Staaten angenommen. Den USA gefällt das nicht. Weshalb die CIA den Hafen meiner Hauptstadt vermint, rechtsgerichtete Rebellen trainiert und eine nationale Zeitung übernommen hat, die mit so aggressiven Lügen gegen meine Regierung anschreibt, dass ich die Wahl gegen meinen amerikafreundlichen, erzkonservativen Kon-

kurrenten verlieren werde. Ähnlich hat man immerhin schon 1953 Mohammad Mossadegh im Iran abgeschossen. Dieses Szenario aus **Hidden Agenda** (1988) ist mir noch so deutlich im Gedächtnis, weil es mir die Augen in bis dahin ungeahnter Form öffnete. Das Spiel zwang mich in eine Situation, in der ich unverhohlen entscheiden musste, ob ich gewillt war, für das größere Wohl meine Prinzipien über den Haufen zu werfen. Es schlug mir quasi ins Gesicht und fragte: »Na, wie sieht's aus, Herr Redefreiheit-muss-auch-für-Unappetitliches-gelten?«

Es war nicht so, wie Angela Merkel gerne für sich behauptet, dass mein Handeln in dieser Situation »alternativlos« gewesen wäre. (Obwohl ein Fehler in der Spielmechanik mich tatsächlich teilweise zum alternativlosen Handeln zwang.) Aber mein Handeln war massiv eingeschränkt, mir blieb nur die

Wahl zwischen zwei gleichsam unangenehmen Alternativen. **Skylla**: Die Meinungsfreiheit auch für Lügenpropaganda akzeptieren, die Wahl verlieren und wissen, dass mein Reformwerk einer den Interessen der Großgrundbesitzer dienenden neuen Regierung zum Opfer fallen wird. **Charybdis**: Gegen meine generellen Prinzipien handeln und die CIA-Zeitung schließen. Ich habe sie geschlossen. Natürlich. Immerhin weiß ich ja, wer ich bin: kein Diktator. Generell bin ich natürlich nicht gegen die Meinungsfreiheit und hier lag eine Ausnahmesituation vor. Normalerweise würde ich nicht so handeln. Die Welt sah das natürlich anders: Als Autokrat gebrandmarkt isolierte sie mich. Die Weltbank stellte auf amerikanischen Druck die Wirtschaftshilfe, ein und obwohl ich die Wahl gewann, musste ich mein Reformprogramm – aufgrund klammer Kassen – nun selber aufgeben. Die Lebenser-

Der Autor

Noch bevor er Lesen und Schreiben konnte, wurde Björn beigebracht, mit welchen Kommandos er Spiele auf dem C64 startet. Entgegen anderslautender Gerüchte spielt er auch Spiele, die nicht mehr DOS-kompatibel sind – und bespricht Comics bei Comicgate.de.



Hidden Agenda

In **Hidden Agenda** von 1988 führen Sie die Bananenrepublik Chimerica als erster gewählter Präsident, nachdem ein Aufstand die Diktatur hinweggefeigt hat. Im Grunde besteht das Spiel aus einer Abfolge von Treffen mit Interessenvertretern von Bankiers und Großgrundbesitzern über die Botschafter der USA und der Sowjetunion bis hin zu Militärs und Friedensaktivisten. Deren Forderungen lassen sich unmöglich unter einen Hut bringen, noch dazu bricht bald eine blutige Konterrevolution aus. So lassen sich selten »richtige« Entscheidungen treffen, sondern allenfalls weniger schlimme. **Hidden Agenda** gilt als ein Vorreiter der Initiative »Games for Change«, die Serious Games unterstützt, die sich einen gesellschaftlichen Wandel zum Ziel setzen.



Encountering: Dr. Judith Escobar de Royce

War casualties at a clinic in Tazumal Province. The clinic has itself been repeatedly the target of attacks. In one incident three patients and a nurse were killed.

Your Internal Affairs Minister will advise you during this encounter.

Dr. Judith Escobar de Royce



Continue This Encounter

See Bio

Have Another Encounter



wartung fiel noch unter das Niveau der diktatorischen Vorgängerregierung, Schulen verwaisten, die Geschichtsbücher betrachteten meine Regierungszeit als Fehlschlag.

Jim Gasperini hat **Hidden Agenda** mit der Absicht entwickelt, Lernerfahrungen zu ermöglichen. Bei mir ist ihm das gelungen. Das eigene Erleben gab mir einen neuen Blick auf politisches Geschehen und Ereignisse in der Tagespresse. Durch eigenes simuliertes Handeln wurde mir deutlich, dass es Situationen gibt, in denen Entscheidungsträger abwägen müssen zwischen wenigen, allesamt unbefriedigenden Handlungsoptionen. Das ist eine relevante Erkenntnis, die sich noch nicht überall durchgesetzt hat: Wer mal einen Blick auf die Leserbriefseiten regionaler und überregionaler Zeitungen wirft oder sich gar in die trollverseuchten Höhlen des Spiegel-Forums oder der Kommentarsektionen der FAZ wagt, der kann wundervoll reduzierte Politikerkritik erleben: »Warum machen Politiker das schon wieder falsch? Warum entscheiden Politiker nicht einfach mal richtig?«

Wir alle wissen, dass es Situationen gibt, in denen wir in den sauren Apfel beißen müssen und keine Lösung sehen, mit der wir wirklich zufrieden sind. Situationen, in denen wir nur möglichst wenig Schaden anrichten können. Aber den Gedankensprung von dieser Selbsterfahrung hin zur Bewertung von realpolitischen Handlungen, den schaffen wir oft nicht. Da will ich mich nicht einmal ausnehmen. Das darf kein »Freibrief« sein, aufgrund dessen man Politikern alles durchgehen lässt. Aber vielleicht können Spiele tatsächlich helfen, den politischen Diskurs fairer und verständnisvoller zu gestalten. Der niederländische Kulturhistoriker Johan Huizinga hat die Idee des »homo ludens« geprägt, die besagt, dass

Menschen aus Spielererfahrungen generelle Verhaltensweisen ableiten. Sollte dem so sein, sind wir von unseren Videospielen bisher zu oft betrogen worden. Gerade von Spielen aus dem Edutainment-Bereich, die uns doch eigentlich etwas beibringen sollten. In den 1990ern waren Spiele dieser Art sehr beliebt: **Dunkle Schatten** (1994) hat uns gelehrt, dass der durchschnittliche Nazi-Sympathisant mit wenigen warmen Worten von den Vorzügen multikultureller Gesellschaften zu überzeugen ist, weil ihm ja gar nicht klar ist, wofür Nazi-Ideologie steht. **Hilfe für Amajambere** (1995) brachte uns bei, dass in Failing States in der Sahelzone nur endlich Europäer ein paar Gegenstände miteinander benutzen müssen, um Lebensqualität und Demokratie zu sichern. So einfach ist das dann doch nicht.

Dieses »Lügen« gilt aber nicht nur für Edutainment-Spiele. H.L. Mencken, der Pate des amerikanischen Zynismus, schrieb einmal: »Für jedes komplexe Problem gibt es eine Antwort, die schlicht, einfach und falsch ist.« Und diese Lösung ist der dritte Weg, den Spiele anbieten, um uns als Spieler nicht zu frustrieren. Als Beispiel diene hier die **Mass Effect**-Reihe: Solange ich meinen Rede-Skill hoch genug halte oder konsequent einer Ideologie folge (dankenswerterweise farbig gekennzeichnet, denn rein inhaltlich sind die Ideologien längst nicht so kohärent, wie Bioware zu glauben scheint), habe ich an fast keiner Stelle im Spiel eine wirklich unangenehme Entscheidung zu treffen. Selbst einen seit Generationen andauernden Krieg zwischen einer Alien-Rasse und den von ihnen geschaffenen Maschinen kann ich befrieden, indem ich nur höflich oder laut genug den Anführern mal den Marsch blase. Da ist **Mass Effect** plötzlich ganz nah dran an **Dunkle Schatten**. Wirklich unbequeme Entscheidungen – lasse ich im

Krieg Zivilisten sterben, damit die Armee Medikamente erhält und so in der Gesamtheit mehr Zivilisten retten kann? – werden spielerisch an den Rand gedrängt und haben keine wirklichen Auswirkungen auf Spielverlauf oder Ende. Der überwiegende Eindruck bleibt: Es gibt keine Situation, die so vertrackt ist, dass sich nicht ein Kompromiss finden lässt, durch den am Ende alles besser wird. Da sage noch einer, dass in Gefahr der Mittelweg den Tod bringe.

Bioware kann natürlich auch anders, wie **Dragon Age** und sogar das spielerisch eher durchwachsene **Dragon Age 2** bewiesen. In Letzterem wird man als Spieler am Ende vor die Wahl gestellt, entweder der Gruppe der verfolgten und gegängelten Magier zu helfen oder den Fanatikern, die Magier verfolgen. Beide Seiten haben triftige Gründe, warum man sie unterstützen sollte: Einerseits ist Diskriminierung natürlich nicht tragbar. Andererseits werden die Magier diskriminiert, weil das sehr große Risiko besteht, dass Dämonen von ihnen Besitz ergreifen und dann die ganze Welt in den Abgrund reißen. Beide Zielsetzungen lassen sich kaum vereinbaren, und versucht man die übliche Route des Ausgleichs zu gehen, den ehrlichen Makler zu geben, dann zieht das Spiel dem Spieler den Teppich unter den Füßen weg und erzwingt die Entscheidung für eine Seite. Da dies allerdings nicht einmal auf den Abspann eine echte Auswirkung hat, bleibt abzuwarten, ob es **Dragon Age 3** tatsächlich beeinflusst. **Dragon Age** lehrt seine Spieler derweil, dass moralisch korrektes Handeln nicht zwangsläufig zum besten Ende führt. In der herrscherlosen Zwergenstadt Orzammar kann man den anständigen, rechtmäßigen Erben auf den Thron hieven oder einen hinterhältigen Intriganten, der zum Erreichen seiner Ziele auch vor Mord nicht zurückschreckt. Der



Das Vergnügen ist ganz meinerseits, Chief Kalala.

Im Adventure **Hilfe für Amajambere** (1995) kombinieren Sie Gegenstände, um die Sahelzone zu retten.



Als König trifft man in **Fable 3** (2010) lediglich simple Gut-Böse-Entscheidungen.



The Witcher (2007, links) und **Dragon Age** (2009) erfordern teils Entscheidungen ohne goldenen Mittelweg – gut so!



Abspann informiert uns, dass es dem Allgemeinwohl in der Zwergenhauptstadt zuträglicher ist, den Intriganten zum König zu machen, da der weiß, wie er die Interessen Orzammar politisch durchsetzen kann. Machiavelli wäre stolz auf Bioware.

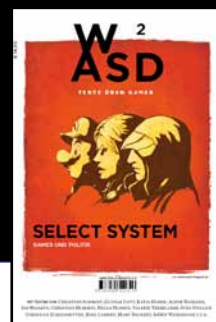
Generell scheinen inzwischen eher Rollenspiele in der Lage zu sein, Spieler in moralisch verzwickte Situationen zu manövrieren oder die Nachwehen ihrer Handlungen zu hinterfragen: Immerhin bieten auch die Spiele aus der **Witcher**- oder **Fallout**-Reihe diese Erfahrungen, **Fable 3** hat es ebenfalls versucht und **Alpha Protocol** zwingt den Spieler im Schnitt einmal pro Mission in eine Situation, in der er sich nur für das weniger große Übel entscheiden kann. Vielleicht braucht so etwas narrative Zügel und enge Führung, um zu funktionieren: Politische Strategiespiele leiden hingegen meist darunter, dass Lernerfahrungen vom Spieler ausgehebelt werden, sobald der die Mecha-

nik durchblickt. **Shadow President** (1993) kommt als hochkomplexer Simulator des US-Präsidentenamtes daher, der verschiedenste Aspekte der Weltpolitik als hochkomplexes Abhängigkeitsgefüge darstellt. Bis man merkt, dass man seine Beliebtheit mit regelmäßigen diplomatischen Gesandtschaften in irrelevante Kleinststaaten leicht auf einem so hohen Niveau halten kann, dass es einem Bevölkerung und Kongress nicht einmal übel nehmen, wenn man aus purer Langeweile das gesamte amerikanische Nukleararsenal auf Kanada abfeuert und den Staat als bessere Kolonie besetzt hält, während die eigene Bevölkerung am **Fallout** krepieri. Aus dem gleichen Grund ist der Lehrwert von **Civilization** fraglich. Oder man nehme **Stalin's Dilemma** (2000), das wie **Hidden Agenda** als Lehrwerkzeug gedacht war. Die Lektion: Es gibt Situationen, in denen man dafür sorgen kann, dass es der Bevölkerung gut geht. Und dann kommen die Nazis und übernehmen den Staat, weil man nicht mit gnadenloser Härte und auf Kosten des Lebensstandards die Armee ausgebaut hat. **Fable 3** mit Gulags, quasi. Die tatsächliche Lektion hingegen: Solange ich jeden Bug und jede Designschwäche nutze, kann ich alle Ziele erreichen, ohne dafür Opfer erbringen zu müssen. Vielleicht sind es solche Lektionen, die dazu führen, dass die EZB den Konami-Cheat in der echten Welt ausprobiert und einfach die Gelddruckmaschine anwirft, um die Eurokrise in die Knie zu zwingen.

Ein Spiel sollte – das gehört zu den wesentlichen Kriterien eines Spiels – vom Spieler gewonnen werden können. Darauf haben Spieler ein Anrecht. Ob sie allerdings auch

ein Anrecht darauf haben, jedes Spiel perfekt gewinnen zu können, ohne Opfer zu bringen, ohne sich zu kompromittieren, ohne harte Entscheidungen treffen zu müssen, steht auf einem anderen Blatt. Natürlich muss nicht jedes Spiel so etwas bieten, aber würden weniger Spiele dem Spieler den moralisch klaren, einfachen und in dieser Form oft verlogenen dritten Weg anbieten, dann würde das vielleicht zunehmend zu einem Transfer in die richtige Welt führen. Zu der Erkenntnis, dass der einzige Weg, das Spiel »Politik« perfekt zu gewinnen, ist, es nicht zu spielen und stattdessen einfach JEDE Entscheidung unreflektiert im Spiegel-Forum zu kritisieren. Alternativ kann man natürlich auch diese Lernerfahrung und die sie vermittelnden Entscheidungen vermeiden. Die schwierigen Entscheidungen der tatsächlichen Spieler lassen sich auch wunderbar in der Kommentarsektion des entsprechenden Let's-Play-Videos auf Youtube zerreden.

Björn Wederhake / GR



W&S D

Dieser Text erschien ursprünglich in der zweiten Ausgabe von »W&S D - Texte über Games«. W&S D ist ein Essaymagazin, das alle sechs Monate in einer kleinen Auflage erscheint und sich diesmal auf 216 Seiten mit dem Reizthema »Politik in Spielen« auseinandersetzt. Mehr Informationen zur W&S D finden Sie unter GameStar.de/Quicklink/8181

Shadow President

Shadow President von 1993 versetzt Sie als frisch gewählten US-Präsidenten ins Oval Office (beziehungsweise dessen menülastiges DOS-Ebenbild), von wo aus Sie in den frühen 1990er-Jahren hauptsächlich die amerikanische Außenpolitik lenken. Entwicklungshilfe für Zaire, Handelsabkommen mit China, Attentat auf den jemenitischen König, Atomschlag auf Moskau? Alles möglich, wenn auch nicht immer ratsam. Während Ihnen der US-Kongress fast jede Gräueltat durchgehen lässt, reagieren andere Nationen jedoch oft überaus dünnhäutig: Kaum tötet man bei der Invasion des Irak versehentlich einen sowjetischen Militärberater, lässt Genosse Gorbatschow schon die Atomraketen fliegen. Wer nicht beliebt genug ist, wird abgewählt. Falls er nicht vorher die Wahlen abschaltet.





ULTRA FORCE
ENJOY THE DIFFERENCE

Kostenlose Service- & Bestellothline
0800-22 777 99

WARNING!
EXTREME POWER

INKLUSIVE DES
GAMES:
ASSASSINS CREED 3



» NZXT Sentry2 Touch Lüftersteuerung «

Ultraforce Red ONE i5
3350P@3.5GHZ / GTX 650ti

- » NVIDIA GeForce GTX 650ti 1GB
- » Core i5 3350 @ 3.5GHZ Intel 4 Core Power
- » G.Skill 2x4GB DDR3 1600 RAM
- » MSI Z77A Mainboard
- » USB3, SATA3, PCI-E3
- » Cooler Master 500w 80+ Bronze Netzteil
- » NZXT Sentry2 Touch Lüftersteuerung
- » 3 Beleuchtete Lüfter 120mm
- » Xigmatek HDT-S1283 120mm CPU Kühler
- » 500GB SATA3 Marken HDD
- » DVD Markenbrenner 24x
- » Incl. Assassins Creed 3

»!!Neu!! Cooler Master RC-K380 Gehäuse

€ 799,-

Art. Nr. 63892



NZXT.



€ 1249,-

Art. Nr. 63893



Ultraforce RED One i5
3570K@4.4GHZ / GTX 660ti

- » NVIDIA GeForce GTX 660ti 2GB
- » Core i5 3570K @ 4.4GHZ Intel 4 Core Power
- » G.Skill 2x4GB DDR3 1600 RAM
- » Gigabyte Z77X-D3H Mainboard
- » USB3, SATA3, PCI-E3
- » Cooler Master 600w 80+ Bronze Netzteil
- » NZXT LX Multipanel Lüftersteuerung
- » 3 Beleuchtete Lüfter 120mm
- » Xigmatek HDT-S1283 120mm CPU Kühler
- » 128GB SATA3 Marken SSD
- » 1TB SATA3 Marken HDD
- » DVD Markenbrenner 24x
- » Incl. Assassins Creed 3

!!Neu!! Cooler Master Storm Gehäuse



GIGABYTE™ NZXT.™



24H ONLINESHOPPING

WWW.ULTRA FORCE.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. **Garantie gilt nur für PC-Systeme. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen (zzgl. weitere 16 Tage aus Kulanz) gemäß §3 Fernabsatzgesetz nur in unbeschädigtem und in original verpacktem Zustand.

DIE THQ STORY

Der ehemals viertgrößte Spiele-Publisher steht vor dem Ende. Wir zeichnen den Niedergang THQs anhand der wichtigsten Stationen nach und zeigen, wie es zu der Katastrophe kommen konnte.

Von Petra Schmitz

Nur 60 Millionen Dollar. Weniger als die Hälfte dessen, was die Deutschen am gerade vergangenen Silvester 2012 in den Himmel geblasen haben, der (ungefähre)

aktuelle Marktwert von Mario Götze (Borussia Dortmund), ein Sümmchen, wie ein Sandkorn in der Wüste des amerikanischen Haushaltsdefizits. Für THQ allerdings der Betrag, der die Rettung bringen sollte. Mehr soll die Firma nach aktueller Rechnung nämlich nicht mehr wert sein. Der einstmals viertgrößte Publisher der Welt hat im Dezember 2012 nach längerem Siechtum freiwillig Insolvenz angemeldet. Allerdings wäre bei einem Schuldenberg weit jenseits der 60 Millionen Dollar aus der freiwilligen wahrscheinlich bald eine Zwangsinsolvenz geworden. Allein die WWE (World Wrestling Entertainment) hätte gerne 45 Millionen Dollar Lizenzgebühren von THQ. Insgesamt soll sich der Schuldenstand auf weit über 100 Millionen Dollar belaufen.

Auftritt der Investment-Firma Clearlake. Mit der führt THQ schon seit Oktober 2012 Verhandlungen. Wobei Clearlake jedoch angeb-

lich nur als Mittler fungieren soll, der eigentliche Investor mit 60 Millionen Rettungsdollar im Gepäck wird namentlich nie genannt. Ziel des Deals ist es, den Publisher zu erhalten und nicht in Teile aufzuspalten, um diese dann einzeln zu verkaufen. Doch der Plan von Clearlake beziehungsweise THQ, genau das zu vermeiden, droht zu scheitern. Die Gläubiger (darunter die WWE, Mattel und Viacom) geben zu bedenken, dass der Verkauf »am Stück« an Clearlake niemals so viel Kapital einbringen würde wie eine häppchenweise Veräußerung. Die zuständige Richterin spricht den Gläubigern am 7. Januar 2013 Recht zu; die einzelnen Marken, Lizenzrechte, technischen Anlagen sowie die Teams sollen an die Meistbietenden verteilt werden. Ubisoft und Electronic Arts sowie Warner haben angeblich schon Interesse angemeldet. Käme allerdings beim stückweisen Verkauf weniger als die minimal anvisierten 60 Millionen Dollar zusammen, ginge der Publisher doch in Clearlakes Hände beziehungsweise in des anonymen Investors.

Aber wie kann es soweit kommen, dass ein großer Publisher wie THQ in der heutigen

Zeit Pleite geht, wenn man doch allenthalben davon hört, dass die digitale Unterhaltung das Filmgeschäft längst weit hinter sich gelassen hat? Wo hat THQ die entscheidenden Fehler gemacht? Wo sind die wahren Gründe für das Aus des Publishers?

THQ beginnt Ende 1989 als Toy Headquarters (»Spiele-Hauptquartier«) mit dem Vertrieb von klassischem Spielzeug, in den frühen 1990ern startet die Firma auch den Vertrieb von Videospielen, 1994 wird der Handel mit »analogem« Spielzeug dann endgültig eingestellt. THQ hat sich in seinen Anfangstagen darauf spezialisiert, Lizenztitel zu Filmen oder Serien zu veröffentlichen. **Home alone (Kevin allein zuhaus), Wayne's World oder The Adventures of Rocky and Bullwinkle and Friends** (basiert auf einer Comic-Serie) werden zwar von eingefleischten Spielern bestenfalls müde belächelt, aber die Produktionskosten liegen damals noch weit unter den heutigen Budgets und die (oft uninformierte) potenzielle Kundenschaft wächst explosionsartig, zu diesem Zeitpunkt verkauft sich so gut wie jedes PC- und Videospiel. Kurz: Die Lizenzversoftungen von THQ finden ihre Abnehmer.

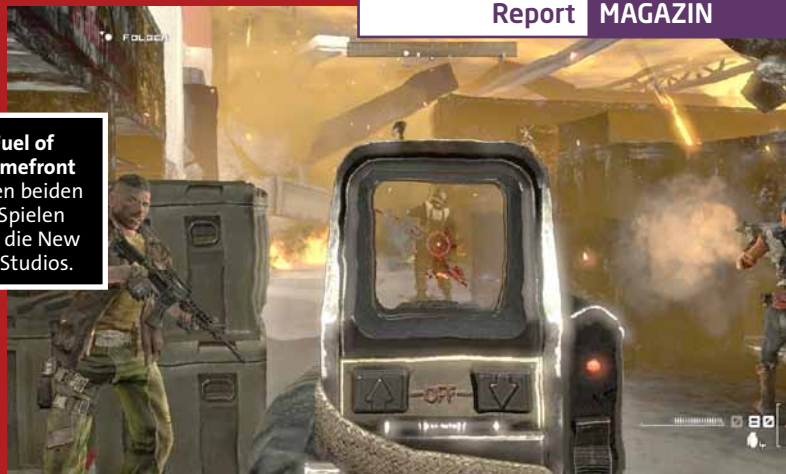


Darksiders und Darksiders 2, zwei sehr gute Spiele, die sich zu Unrecht schlecht verkauft haben.





Frontlines: Fuel of War und Homefront – nach diesen beiden erfolglosen Spielen schloss THQ die New Yorker Kaos Studios.



Doch wer wachsen will, muss wagen, muss investieren, muss Neues ausprobieren und sich neuen Märkten öffnen. Den so genannten Hardcore-Markt fasst THQ etwa zur Jahrtausendwende ins Auge. 2000 kauft man den Entwickler Volition, der sich zuvor mit den großartigen **Descent**- beziehungsweise **Freespace**-Spielen einen Namen gemacht hat. Von den drei großen Volition-Marken ist allerdings nur noch eine und zwar die jüngste übrig: die anarchische **Saints Row**-Reihe (der erste Teil erschien 2006 und ausschließlich für die Xbox 360). Das Rollenspiel **Summoner** bleibt zumindest auf dem PC hinter den Erwartungen. Mit dem nur kurz zuvor erschienenen **Baldur's Gate 2** (24. September 2000) kann **Summoner** (26. Oktober 2000) nicht konkurrieren. Auf der Playstation 2 läuft's besser, was primär daran liegt, dass der Titel im Erscheinungsjahr in seinem Genre nahezu konkurrenzlos auf der Plattform bleibt. So erscheint der zweite und letzte Teil der Reihe dann auch nur noch auf Konsolen (PS2 und Gamecube), allerdings ohne dass die Verkäufe einen dritten Teil rechtfertigen. Die anfänglich erfolgreiche **Red Faction**-Reihe bietet auch im letzten Teil (**Red Faction: Armageddon** von 2011) Actionspaß in zerstörbaren Umgebungen, tritt ansonsten aber auf der Stelle und heimst durchwachsene Kritiken ein. THQ stellt die Serie 2011 ein.

Der zweite große Einkauf, den sich THQ leistet, ist Relic Entertainment. Der Entwickler hat sich vor allem bei den Hardcore-Spielern mit der **Homeworld**-Reihe (1999-2003) ei-

nen guten Ruf erworben. Gut für THQ: Relics erster großer Wurf für die Firma ist bei der Übernahme 2004 schon so gut wie fertig: **Warhammer 40.000: Dawn of War** (2004). Ein Kritikerliebling und auch bei den Spielern hoch im Kurs. Gleiches gilt für den Nachfolger **Warhammer 40.000: Dawn of War 2** (2009), und auch Relics **Company of Heroes** (2006) begeistert Fachpresse und Echtzeit-Taktiker weltweit. Trotzdem sind die Titel keine Megaseller, die Beschränkung auf den PC als einzige Plattform verhindert weltweit riesige Abverkäufe.

Der Serien- beziehungsweise Filmmarkt bleibt für THQ trotz der Neuausrichtung auf Hardcore-Spiele zunächst eine gute Einnahmequelle. THQs Deal mit Disney/Pixar spült ordentlich Geld in die Kassen. Die Versoftungen von beispielsweise **The Incredibles** (2004) und **Cars** (2006) verkaufen sich platt-

men an Reichweite ab. Kinder wenden sich mehr und mehr den Free2Play-Angeboten im Internet zu. **SpongeBob Squiggle Pants** von 2011 findet gerade mal noch eine halbe Million Abnehmer weltweit.

Doch Mitte der 2000er geht's THQ noch prima und der Publisher kauft weiter ein. 2004 stößt auch das australische Blue Tongue Studio zur Firma, zu Beginn noch mit der Herstellung von eher preiswerten, weil kleineren Lizenzumsetzungen beschäftigt. Dann aber soll Blue Tongue für eine neue und weltweit erfolgreiche Jump&Run-Marke sorgen. **De Blob** für die Wii von 2008 (basiert auf einem Projekt niederländischer Studenten) bekommt zwar durchaus gute Kritiken, bleibt aber unter der Marke von einer Million verkaufter Exemplare. Der zweite Teil von 2011 bleibt noch weit dahinter. Blue Tongue wird geschlossen.

Kevin, Spongebob und Disney

formübergreifend hervorragend. Und auch die Nickelodeon-Serienumsetzungen gehen nach wie vor gut. Allein **SpongeBob's Atlantis SquarePantis** verkauft sich 2007 über 2,5 Millionen Mal. Disney jedoch beginnt nach und nach damit, die auf eigenen Filmmarken basierenden Titel unter dem Label Disney Interactive selbst zu veröffentlichen. Und auch THQs Serienversoftungen neh-

2006 gründet THQ die Kaos Studios (ehemals Trauma Studios, Macher der **Battlefield**-Mod Desert Combat). Kaos, mit teurem Sitz in New York City, schraubt in gerade mal zwei Jahren den konzeptionell spannenden, in der Ausführung aber nur mittelpträglichen Ego-Shooter **Frontlines: Fuel of War** zusammen, der sich mit weltweit etwas über einer halben Million verkaufter Einheiten als Ladenhüter entpuppt. Ein noch größeres Finanzloch reißt die Produktion des zweiten Kaos-Spiels in die Kassen. Das groß angekündigte und mit reichlich Vorschusslorbeeren überschüttete **Homefront** sieht nach einem sicheren Er-



Die **Summoner**- und **Red Faction**-Serien gibt's nicht mehr.



Brian Farrell, CEO von THQ, hat sein Jahresgehalt nach der uDraw-Katastrophe auf circa 359.000 Dollar halbiert. Genützt hat's aber nichts.



Für die Wii verkaufte sich uDraw noch gut, die Umsetzungen für Xbox 360 und Playstation 3 vergammeln in den Lagen.

Von THQ verkaufte, ausgelagerte oder geschlossene Studios

- ✦ Outrage Games (2004)
- ✦ Concrete Games (2008)
- ✦ Helix (2008)
- ✦ Mass Media (2008)
- ✦ Paradigm Entertainment (2008)
- ✦ Sandblast Games (2008)
- ✦ Incinerator Studios (2009)
- ✦ Heavy Iron Studios (2009)
- ✦ Big Huge Games (2010)
- ✦ Pacific Coast Power & Light (2010)
- ✦ Universomo (2010)
- ✦ Kaos Studios (2011)
- ✦ THQ Digital Studios UK (2011)
- ✦ Blue Tongue Studios (2011)
- ✦ THQ Digital Phoenix (2011)
- ✦ THQ Studio Australia (2011)
- ✦ ValueSoft (2012)
- ✦ THQ Studio San Diego (2012)

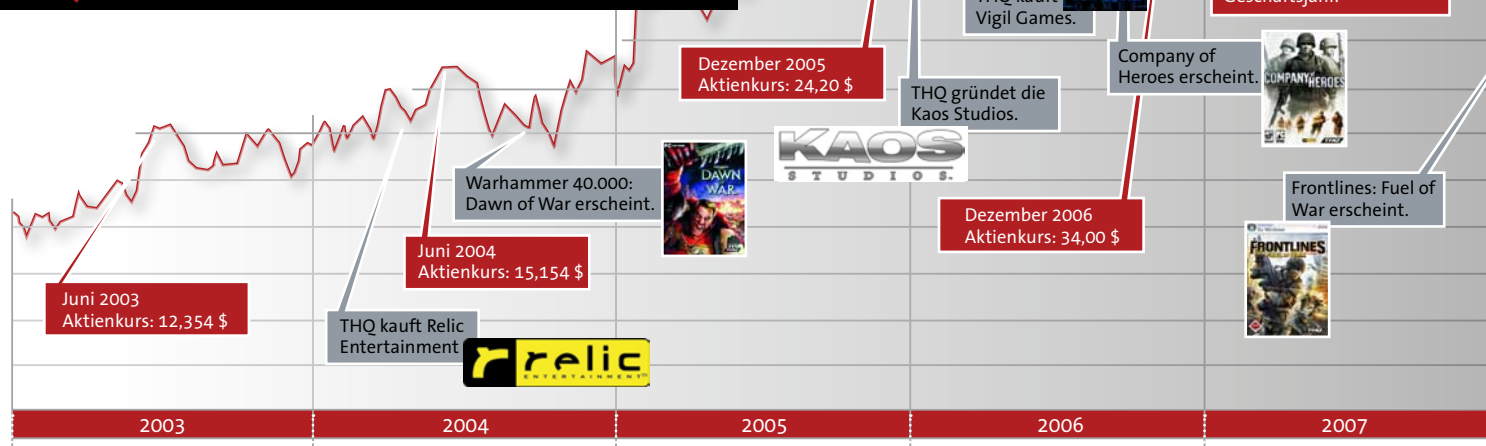
folg aus, es verzeichnet sogar einen Vorbestellungsrekord. Bei Erscheinen 2011 entpuppt sich der Titel aber als veraltet und wenig inspiriert, von dem sehr spannenden Konzept ist am Ende wieder fast nichts übriggeblieben. **Homefront** ist mit plattformübergreifend 2,4 Millionen verkauften Exemplaren zwar kein Totalausfall, kann den

anvisierten und nötigen Erfolg aber nicht einmal ansatzweise erreichen. Zum Vergleich: Electronic Arts' neues **Medal of Honor** (2010), ungefähr im gleichen Wertungsspektrum, erreicht über fünf Millionen verkaufte Exemplare. Kaos wird 2011 von THQ geschlossen. Man gibt eine strategische Neuausrichtung als Grund an.

2006 erstet THQ auch Vigil Games, ein frisch gegründetes Studio, das außer dem halbwegs bekannten Comiczeichner Joe Madureira wenig vorzuweisen hat. Vigil Games bastelt satte vier Jahre (auf über 3.000 Quadratmeter Bürofläche in Austin, Texas) am Erstling **Darksiders**. Das Spiel, das 2010 erscheint, wird von Fachpublikationen weltweit mit Lob überhäuft (GamePro: 91 Punkte), verkauft sich trotzdem im Vergleich nur schleppend. Auch der 2012 erschienene, wiederum sehr gute zweite Teil macht sich nicht viel besser an den Kassen. Insgesamt kommen beide Spiele zusammen auf gerade mal knapp 2,5 Millionen abgesetzte Exemplare. Zum Vergleich: Das relativ frisch erschienene **Assassin's Creed 3**, das hauptsächlich im kostengünstigeren Kanada entstanden ist, hat schon fast neun Millionen erreicht. Anfang 2007 vermeldet THQ trotz der vie-

len neuen Investments die bisher besten Zahlen der Firmengeschichte. Im auslaufenden Geschäftsjahr habe man über eine Milliarde Dollar Umsatz verbuchen können, nicht zuletzt wegen der Wrestling-Spiele. Die sind nämlich damals noch eine gute Geldquelle. Doch THQs großes Versäumnis, die Spiele weiterzuentwickeln und grafisch an aktuelle Standards anzupassen (man nutzt noch immer das Grafikgerüst von 2006), schlägt sich in den Verkäufen der neuesten Teile nieder. Während sich die **WWE SmackDown vs. Raw**-Spiele von 2008 und 2009 noch knapp fünf Millionen Mal verkaufen und es der 2010er-Teil auf immerhin noch 3,26 Millionen abgesetzte Exemplare bringt, erreicht der Nachfolger **WWE '12** nur noch 2,46 Millionen. Und **WWE '13** (das allerdings auch erst seit Ende Oktober, Anfang November 2012 erhältlich ist) hat's bisher nur

DIE THQ-AKTIE IN DEN LETZTEN ZEHN JAHREN





Die einzige wirkliche erfolgreiche Hardcore-Marke von THQ heißt **Saints Row** und ist in der dritten Auflage ein herrlicher Anarcho-Quatsch.

1,7 Millionen auf dem Zähler. Für sich genommen sind das respektable Zahlen – wenn man die eingangs schon erwähnten hohen Lizenzkosten für die WWE außen vor lässt. Vom zweiten Kampfsportstandbein UFC (Ultimate Fighting Championship) hat sich THQ inzwischen getrennt, die teure Lizenz wurde an Electronic Arts übertragen, nachdem sie sich als Dollargrab entpuppte.

2008 schließt THQ gleich mehrere kleinere Studios (Renn- und Kinderspiele), um mehr Geld für die in der Entwicklung befindlichen Triple-A-Projekte zu haben. Trotz der Schließungen wird's 2009 dann erstmals ernst beim Publisher. Gerade die viel zu hohen laufenden Produktionskosten und die einsetzende Rezension treffen die Firma so hart, dass sie ihre Jahresausgaben um 220 Millionen Dollar kürzen muss. Im Folgejahr will man sich auf weniger, aber bessere Projekte konzentrieren, so THQ. Man gliedert zwei Studios aus und verkauft den erst 2008 erstandenen Entwickler Big Huge Games (**Rise of Nations**, **Kingdoms of Amalur: Reckoning**) wieder, ohne dass das Studio einen Titel für THQ hätte produzieren können. Der Wert von THQ sinkt auf 173 Millionen Dollar, man läuft Gefahr, übernommen zu werden.

Obwohl's der Firma alles andere als gut geht, hält sie stur am eingeschlagenen Weg fest: Hardcore-Spiele im traditionellen Sinne sollen

weiterhin die Lösung sein, ungeachtet der immensen Produktionskosten. Man gründet 2011 im immerhin etwas kostengünstigeren Montreal ein neues Studio und setzt **Assassin's Creed**-Erfinder Patrice Désilets an dessen Spitze, nachdem der sich 2010 mit seinem ehemaligen Arbeitgeber Ubisoft überworfen hatte. Fast schon eine Ironie des Schicksals, würde Ubisoft wie anfangs angedeutet wirklich Teile THQs kaufen und sich THQ Montreal einverleiben.

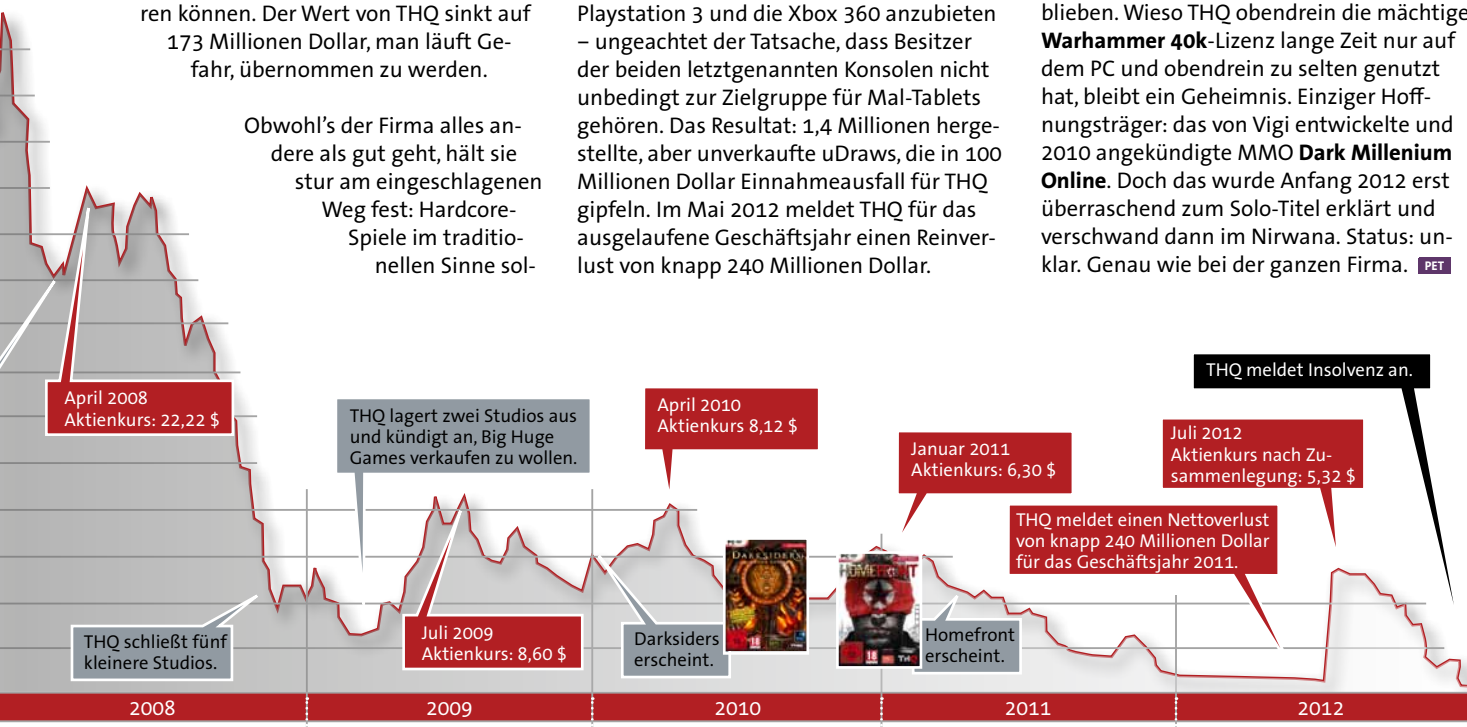
Ebenfalls 2011 trifft THQ die bisher größte Katastrophe in der Firmengeschichte. Die hat erst mal gar nichts direkt mit Spielen zu tun. Bei »uDraw« handelt es sich um Pe-

Die Katastrophe: ein Mal-Tablet

ripherie für Konsolen. Das Mal-Tablet, das THQ 2010 zunächst nur für Nintendos Wii auf den Markt bringt, verkauft sich so gut, dass man sich entschließt, es auch für die Playstation 3 und die Xbox 360 anzubieten – ungeachtet der Tatsache, dass Besitzer der beiden letztgenannten Konsolen nicht unbedingt zur Zielgruppe für Mal-Tablets gehören. Das Resultat: 1,4 Millionen hergestellte, aber unverkaufte uDraws, die in 100 Millionen Dollar Einnahmeausfall für THQ gipfeln. Im Mai 2012 meldet THQ für das ausgelaufene Geschäftsjahr einen Reinverlust von knapp 240 Millionen Dollar.

Der Aktienkurs von THQ fällt auf einen halben Dollar, nachdem er schon durch das **Homefront**-Debakel 26 Prozent an Wert eingebüßt hat. Um nicht aus dem NASDAQ-Index geworfen zu werden, bittet man die Teilhaber Mitte des Jahres um Erlaubnis, die Aktien zusammenlegen zu dürfen. Aus zehn Aktien wird eine, mit einer entsprechenden Wertsteigerung. Doch der Börsencoup bleibt ohne Langzeitwirkung. Anfang November gibt THQ bekannt, dass die Firma mit 50 Millionen Dollar bei der Wells-Fargo-Bank in der Kreide stehe und die Schulden nicht bezahlen könne. In einem letzten Versuch, schnell dringend notwendiges Geld zu machen, bietet THQ sieben Spiele in einem »Humble Bundle« an. Der Erlös der Aktion, bei der die Käufer selbst entscheiden können, wie viel sie zahlen wollen, kann sich eigentlich sehen lassen: Fast 900.000 Spielepakete werden für insgesamt über fünf Millionen Dollar verkauft, ein Tropfen auf den heißen Stein. Am 19. Dezember meldet THQ Insolvenz an. Anfang 2013 wird der Handel mit THQ-Aktien eingestellt.

Die Idee, ausgerechnet die im teuren New York ansässigen Kaos Studios nach dem **Frontlines**-Fiasko mit **Homefront** zu beauftragen, darf man noch unter Blauäugigkeit durchgehen lassen. Dem komplett unbeschriebenen Blatt Vigil Games ein Mammutprojekt wie **Darksiders** über vier Jahre hinweg zu finanzieren, grenzt schon an latente Verblendung. Und das aktive Verbrennen von Millionen Dollar im uDraw-Projekt beweist nicht unbedingt strategische Weitsicht. Gleiches gilt für das Festhalten an der viel zu teuren **WWE**-Lizenz – trotz stark rückläufiger Absätze. Was THQ in den letzten Jahren dringend gebraucht hätte: mindestens eine Strahlkraftmarke. Stattdessen hat man viel zu oft auf unerfahrene Pferde gesetzt, die im Rennen mit **Assassin's Creed**, **Mass Effect** oder **Call of Duty** auf der Strecke blieben. Wieso THQ obendrein die mächtige **Warhammer 40k**-Lizenz lange Zeit nur auf dem PC und obendrein zu selten genutzt hat, bleibt ein Geheimnis. Einziger Hoffnungsträger: das von Vigi entwickelte und 2010 angekündigte MMO **Dark Millennium Online**. Doch das wurde Anfang 2012 erst überraschend zum Solo-Titel erklärt und verschwand dann im Nirwana. Status: unklar. Genau wie bei der ganzen Firma. **PET**



Quelle: vgchartz.com, THQ

Hall of Fame

MechWarrior

Bis zu 14 Meter hoch, 100 Tonnen schwer und bewaffnet bis unter die Pilotenkabine: Mitte der 80er-Jahre stapften gigantische Kampfmaschinen über Tapeziertische. Ihr Auftrag: den Computer erobern. Auftrag erfüllt! Von Martin Deppe

Auf XL-DVD: Video-Special



Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Saddam Hussein stirbt Ende August 1990 das erste Mal – durch seine eigenen Langstreckenraketen, die in seiner rechten Schulter explodieren. Anfang September fällt er einem Waldbrand zum Opfer, kurz darauf ertrinkt er, stürzt in eine Schlucht, wird von Lasersalven perforiert. Nein, ich bin nicht verwirrt, zumindest nicht mehr als sonst. Saddam Hussein heißt nämlich einer meiner **BattleTech**-Gegner, gegen die ich im Taktikspiel **MechForce** antrete. Darin scheuche ich rundum eine Gruppe Mechs über Hexfeld-Schlachtfelder. Das Shareware-Spiel, von Ralph Reed im Alleingang programmiert, kommt der Tabletop-Vorlage am nächsten und fasziniert mich, wird zur Einstiegsdroge in die Welt der BattleMechs. Ich kann meine Maschinen selber umbauen und ausrüsten, meine Piloten benennen und wie in einem Rollenspiel weiterentwickeln. Vor allem von der Namensgebung mache ich ausufernd Gebrauch: Die eigenen MechWarriors, also die Piloten, benenne ich nach Freunden von mir; den gegnerischen verpasse ich Namen von doofen Lehrern oder eben Saddam Hus-



Das erste **MechWarrior**: Polygone im zweistelligen Bereich, furchtbarer Pieps-Sound – aber Spannung pur.

sein – schließlich tobt in der echten Welt gerade der zweite Golfkrieg. Ohne Mechs.

Im Gefecht wird das Kampfgeschehen dann ganz klassisch mit zwei W6 (also sechsseitigen Würfeln) ausgewürfelt: Treffen meine Kurzstreckenraketen ihr Ziel? Fällt der Feindmech um? Kann der Pilot sich noch aus der explodierenden Maschine katapul-

tieren? Das Spiel läuft auf meinem Amiga 500, im Interlaced-Modus, der die lasche Auflösung auf immerhin 640x512 Pixel hochschraubt, statt der üblichen 640x256. Der Preis für die »hohe« Auflösung: Das Zeilensprungverfahren erzeugt ein heftiges Flimmern – und kostet mich im Lauf der Mech-Schlachten mindestens eine halbe Kontaktlinsen-Dioptrie, zwei Großpackun-

Faszination Mech

Mechs toben nicht nur über den Bildschirm, sondern auch über Tapeziertische, durch Bücher, Spielhallen – und sogar durch Menschenmengen. Wenn man das entsprechende Kleingeld dafür hat.



Mit dem **Tabletop**-Spiel fing alles an: »Classic BattleTech« erlebte seine Hochphase in den 80er-Jahren, wird aber auch heute noch gespielt – herrlich altmodisch auf Hex-Schlachtfeldern, mit Datenbögen und zwei sechsseitigen Würfeln.



Weit über 100 **Romane** behandeln die Konflikte beim Kolonisieren der Galaxis ab dem 31. Jahrhundert – und die wichtige Rolle der BattleMechs und ihrer tapferen Piloten, den MechWarriors.



Ab 1990 entstanden vor allem in den USA **BattleTech Centers**, in denen die Spieler in über ein Dutzend komplette Cockpits krabbelten, mit »Original«-Schaltern und Hebeln. Sogenannte »Tesla II pods« kann man in den USA noch heute für Fantreffen mieten.



Vier Meter, vier Tonnen, vier Beine: Diese bemannte **Kampfmaschine** stapfte im Juli 2012 über ein Tokioter Festival. Das Ding kann sogar schießen – aber nur mit Schaumstoff-Geschossen. Und für eine Million Dollar darf man es sich nach Hause holen.

Mein erster Mech-Kontakt: Auf dem Amiga 500 flimmerte das Taktikspiel **MechForce** brutalst. Wer erkennt den Mech?



gen Aspirin und ein halbes Semester. Aber das ist mir egal, denn die Gefechte sind einfach spannend, trotz der minimalistischen Grafik. Doch es soll noch besser kommen ...

Ende 1990, Saddam Hussein ist mittlerweile weitere gefühlte 100 Tode gestorben, kann ich mir endlich einen PC zulegen – und das schon ein Jahr alte **MechWarrior**. Der Computer mit seinen 8 MHz und 512 KB Arbeitsspeicher schießt mich in ungeahnte Grafikdimensionen: Aus den flimmernden schwarzen und roten Mech-von-oben-Symbolen werden beeindruckende, zentimeterhohe 3D-Kolosse mit ganz arg vielen Polygonen, statt Würfelguck zählt der geschickte Einsatz von Maus oder, juhu, Joystick. Aus dem PC-Lautsprecher wummern bombastische ... Adlib-Fiepgerausche. Ich schwebte im siebten Mech-Himmel.

MechWarrior ist allerdings etwas weniger taktisch als meine Hexfeld-Einstiegsdroge **MechForce**, weil das Gelände nicht so viele Möglichkeiten bietet. Hügel aus einer Handvoll Polygone dienen fast ausschließlich als Deckung, raufklettern kann ich nur auf die ganz flachen. Wegen des kargen Terrains entfallen die hochspannenden Kettenreaktionen aus **MechForce**, wenn etwa ein Feindmech herabpurzelt, seine Munition explodiert, weitere Kameraden straucheln lässt, die in einen Wald stürzen, explodieren, einen Waldbrand entfachen, der weitere Gegner überhitzt, die ebenfalls explodieren. Doch trotz der entfallenen Geländenutzung und »Physik-Engine« bietet **MechWarrior** jede Menge Taktikfütlei. Acht verschiedene Mechs aus dem **BattleTech**-Universum darf ich nach und nach kaufen: Vom flotten, aber schwachbrüstigen Start-Jenner, der mit einem armseligen Kurzstrecken-Raketenwerfer und mittelschweren Lasern hantiert, aber dank Jump Jets kurzzeitig größere Hüpfen machen kann. Bis hin zum Assault-Mech Battlemaster, der gleich sechs Mittlere Laser, eine Partikelkanone, zwei MGs sowie einen Raketenwerfer einsetzt, dessen Geschosse sich automatisch Knackpunkte in der feindlichen Panzerung suchen, der mit seinen 85 Tonnen Kampfgewicht aber eher behäbig unterwegs ist.

Und es gibt eine weitere Einschränkung: Ich kann zwar diverse Varianten der acht Hauptmodelle kaufen, aber keine umbauen. Selbst wenn ich nach einem Gefecht einen erlegten Mech ausschachte, darf ich erbeutete Waffen nur zum Reparieren verwenden. Egal, MechWarrior ist immer noch taktisch genug, weil das grundlegende Kampfsystem bleibt. Allen voran der größte Feind jedes Mechs: die Hitze. Denn jede Waffe erzeugt unterschiedlich viel Abwärme – ein MG oder Raketenwerfer weniger als Laser oder Flammenwerfer.

Einfach rumrennen und aus allen Rohren ballern reicht also selbst bei den dicken Battlemaster- oder Marauder-Modellen nicht, denn bei Überhitzung droht die Zwangsabschaltung, der Mech wird zum Schneemann in der Sauna und macht ein Nickerchen auf dem Silbertablett. Auch der Einsatzzweck ist entscheidend, denn manche Mechs sind vor allem für Gefechte auf große Distanz ausgelegt, andere müssen zwangsläufig auf Tuchfühlung mit dem Feind.

MechWarrior tischt eine simple Hintergrundgeschichte auf: Im 31. Jahrhundert wird die Familie des Mech-Kriegers Gideon Braver Vandenburg ermordet, und wir schlüpfen in seine Rolle, um die Mörder nie-

Deswegen legendär

- ✦ Mechs endlich in 3D!
- ✦ dicht an den originalen Tabletop-Spielen
- ✦ guter Mix aus Feuerkraft und Taktik
- ✦ Mechs umbauen

derzustrecken und einen Kelch zurückzuerobern, der uns als Thronerbe unseres Heimatplaneten Ander's Moon ausweist. Fünf Jahre haben wir dafür Zeit, reisen mithilfe einer galaktischen Karte durch die Gebiete der fünf »Häuser der Inneren Sphäre«. Dabei nehmen wir zufallsgenerierte Missionen an: Alle Feindmechs vernichten, eine Fabrik verteidigen und so weiter. Bis zu drei weitere Piloten dürfen wir in Bars anheuern – je besser der Ruf unseres Teams, desto bessere MechWarriors bieten ihre Dienste feil. Das KI-System im Gefecht ist supersimpel, wir können nur grobe Befehle geben wie »Feuer

Sadam Hussein stirbt 100 Tode

frei« oder »Hau schnell ab, die Kiste explodiert dir gleich unterm Allerwertesten«. Aber weil die Mitstreiter und vor allem unsere Mechs verdammt teuer sein können, sind sie uns enorm wichtig. Zumal wir ständig knapp bei Kasse sind, gerade zu Beginn einer Partie stapfen wir schon mal mit einem nur notdürftig reparierten oder aufmunitionierten Mech an die Front.

1995, sechs Jahre nach dem ersten Teil, veröffentlicht Activision das intern entwickelte **MechWarrior 2**. Der technologische Sprung ist gewaltig, schon das Hochfahren meines Mechs zeigt, welch gewaltiges Kampfgerät ich gleich lenke: Das Adlib-Gepiepse ist einer fast schon lasziven System-Frauenstimme gewichen, die mir freundlich mitteilt, sie sei jetzt zu allem bereit. Beim Loslaufen wackelt nun das bildschirmfüllende Cockpit, jeder Schritt stampft dumpf aus den Boxen.



Mechs in anderen Spielen

Mechs stapfen nicht nur durch eigene Spiele, sondern auch durch andere Genres.



Im Shooter **Battlefield 2142** gehören die Mechs zu den größten Kampfeinheiten. Hier heißen sie Battlewalkers und kämpfen auf Seiten der EU (im Bild: Battlewalker L5 RIESIG) sowie der PAC (T-39 BOGATYR). Größter Unterschied zu den Battletech-Mechs: Die Battlewalkers haben immer eine BEsatzung aus zwei Mann.



In der Echtzeit-Strategieserie **Command & Conquer** tauchen die Mechs auch immer wieder auf. Hier sehen Sie von links nach rechts: einen Soldaten (zum Größenvergleich), einen Wolverine, einen Titan und den vierbeinigen Mammut MK II.



In **World of Warcraft** treffen wir vor allem bei den technisch versierten Goblins auf Mechs. Die bemannten Maschinen werden zum Schreddern von Bäumen eingesetzt. Oder von unvorsichtigen Spielern.



Sogar im Aufbau-Hit **Anno 2070** stoßen wir auf die zweibeinigen Giganten. Allerdings nicht auf Seiten der Kampfeinheiten, sondern beim total friedlichen Holzfällen. Auch wenn die Bäume das anders sehen.

MechWarrior 3 hatte furchtbar hässliche Landschaften, aber tolle Animationen. Hier schießt sich ein Feindpilot aus seinem gleich zerstörten Bushwacker-Mech.



Die Auflösung ist natürlich deutlich höher, mit 1.024x768 lässt sich auch viel besser zielen: Während ich beim ersten **MechWarrior** schon froh war, einen weit entfernten Kampfklops trotz Zoom überhaupt irgendwo zu treffen, kann ich jetzt schon im Fernkampf einzelne Körperteile und Waffen anvisieren – oder gleich das Cockpit. Dadurch wird der zweite Teil noch mal taktischer als sein Vorgänger: Wenn ich etwa verhindern soll, dass der Feind meine Fabrik angreift, kann ich ihn mit Schüssen auf die Beine verlangsamen oder, je nach Modell, gezielt Arme oder Torso anvisieren, um seine Waffen auszuschalten.

Auch das Gelände bietet jetzt mehr Möglichkeiten, weil ich zum Beispiel Hügel besteigen, feuern und mich zum Abkühlen und Nachladen über den Kamm zurückziehen kann. Sogar eine Nachtsichtoptik gibt's jetzt! Zwischen den Gefechten ist ebenfalls mehr geboten, denn die mittlerweile 15 Mechs (also fast doppelt so viele wie vorher) lassen sich ausgiebig umbauen. Umso wichtiger wird das Ausschlichten zerschossener Feindmaschinen. Auch neu dabei: Hubschrauber und Panzer, die einzeln zwar keinen Blumenpott gegen uns gewinnen, im Schwarm aber unangenehm werden können. Auf jeden Fall zeigen sie schön die Größenverhältnisse zu den Mech-Giganten, neben denen ein ansonsten beeindruckender Panzer einfach putzig aussieht.

Weitere vier Jahre später, also 1999, stapft **MechWarrior 3** in die Läden. Ich stapfe mit – obwohl ich seit zwei Jahren bei GameStar arbeite und dem damaligen Tester Rüdiger Steidle das Testmuster ja mal ... entborgen könnte, kaufe ich mir selbst eine Version. Und bin begeistert: In vier sauspennenden Feldzügen treten ich gegen die Smoke Jaguars an, erlebe Gefechte in Graslandschaften, Wüsten und Eisgebieten – die sich alle taktisch auswirken, Stichwort Hitze-Management. Die Steuerung ist perfekt, und die Grafik punktet vor allem mit erstklassigen Animationen: Wenn ich einen Feind am Bein beschädige, humpelt er von dannen, und wer genau hinguckt, sieht kurz vor der Vernichtung eines Mechs schon mal den Pi-

loten, der sich per Rettungskapsel aus dem Cockpit schießt. Die Landschaften sind hingegen furchtbar karg, nur gelegentlich erblicken nach Idylle heischende Mechpiloten hässliche graubraune Dörfer oder polygonarme Basen, Brücken oder Bäume. Dafür stoße ich nach und nach auf 18 Mech-Typen, arbeite mich im Feldzugsverlauf langsam auf die stärkeren Modelle hoch, inklusive des 100 Tonnen schweren Annihilator mit vier (!) Partikelkanonen. Sogar während einer Schlacht kann ich erlittene Schäden in der mobilen Feldbasis flicken lassen – oder meine bis zu drei KI-Gefährten dorthin schicken. Nur bei abgeschossenen Körperteilen müssen die Helferlein vorerst passen, die kann ich erst nach einem Einsatz wieder anlöten lassen. Motivierend: Weil ich gegen technisch überlegene Clan-Mechs antrete, freue ich mir Löcher in den Pilotenbauch, wenn ich so ein Luxus-Chassis erbeute.

Schon ein gutes Jahr später, Ende 2000, erscheint der vierte und vorerst letzte Hauptteil der Stampferserie. **MechWarrior 4** wird wie sein Vorgänger von Zipper Interactive entwickelt, Publisher ist jetzt allerdings Microsoft – der vorherige Publisher Microprose klingt zwar ähnlich, verabschiedet sich jedoch kurz darauf mit **B-17 Flying Fortress** aus dem Simulationsgenre. Bereits 1999 kauft Microsoft außerdem den **MechWarrior**-Erfinder und Lizenzhalter FASA Cor-

Microsoft hat die Serie auf dem Gewissen

poration auf. Das neue **MechWarrior 4** gilt als das beste Spiel der Serie, denn vor allem die Missionen sind erstklassig designt. Mit in einem Einsatz können sich die Ziele ändern, neue Gegner tauchen auf, ich kämpfe gegen Patrouillenboote und Zerstörer, Tiefflieger und Panzer. Briefings mit Kamerafahrten, reger Funkverkehr im Einsatz und clevere KI-Gegner erzeugen unglaublich dynamische Schlachten. Gefechte mit Dutzenden Einheiten gibt's genauso wie »Schleichmissionen«, bei denen ich mich

MechWarrior 4 (hier das Mercenaries-Addon) inszeniert Gefechte mit Dutzenden Mechs, Panzern und Fliegern.



mit passivem Radar an eine Basis pirsche und die Kommunikationsanlagen sprengt, damit keine Verstärkung anrückt. Zwischen den Missionen lockt wieder ein ausgefeiltes Baumenü zum Mech-Perfektionieren – inklusive cooler Waffen wie Mörser oder einer Markierungs-Boje, die man an Feindmaschinen heftet, damit sie kurzzeitig alle Raketen in der Nähe magisch anziehen. Satt vier Addons erscheinen noch zu **MechWarrior 4**, dann ist am 22. August 2002 mit dem **Clan Mech Pack** vorerst Schluss mit der Serie. Fünf Jahre später schließt Microsoft endgültig das integrierte FASA Studio – buh!

Ganz ehrlich: Die ganzen Hintergrundgeschichten und Ereignisse im **BattleTech**-Universum kenne ich bis heute nicht. Obwohl ich die ganze **MechWarrior**-Serie (und die beiden **Mech Commander**-Echtzeit-Strategietitel von Microprose beziehungsweise Microsoft) gespielt habe, kann ich das Haus Steiner nicht von Haus Marik unterscheiden, Clan Wolf nicht vom Clan der Jadedefallen. Muss man aber auch nicht: Viel wichtiger ist es, die vielen unterschiedlichen Mechs gut zu kennen, ihre Stärken, Schwächen und Taktiken. Und mich fasziniert der »Realismus«, mit dem die Kolosse unter-

wegs sind. Denn keine Maschine ist unbesiegbar, alles hat Vor- und Nachteile: Dicke Panzerung kostet Tempo und Platz für Wärmetauscher, dicke Kanonen und Raketenwerfer brauchen gefährliche Munitionsvorräte, Energiewaffen verschießen zwar keine Geschosse, erzeugen aber viel Hitze. Geschickt zuschlagende Leichte Mechs können sogar einen dicken Atlas umlegen – nicht nur, wenn der schon seine Munition verballert hat. Wie wichtig gutes Zusammenspiel im Team ist, sieht man vor allem im neuen, feinen Free2Play-Titel **MechWarrior Online** – das haben die Ahnen nämlich nicht so gut hinbekommen. Martin Deppe / GR

MechWarrior

PUBLISHER	Activision, Hasbro, Microsoft
ENTWICKLER	Dynamix, Activision, Zipper Interactive
QUELLE	ebay
SPRACHE	Deutsch
HARDWARE	PC mit 8 MHz und 8 MB RAM (MechWarrior), Pentium 2/300 mit 64 MB RAM (MechWarrior 4)
SO LÄUFT'S	MechWarrior und MechWarrior 2 laufen im Emulator DOS-Box, Teil 1 stürzt aber am Ende einer Mission häufig ab. Teil 3 und 4 haben wir unter Windows 7 gut spielen können (Spiel per Rechtsklick aufs Icon »als Administrator ausführen«, auch schon bei der Installation!).

Fazit Packende Gefechte mit umbaubaren Mechs. Schnell gelernt, schwer gemeistert.

Bestell-Hotline: 0851-21553690 • www.hardware4u.net

Samtliche PCs werden mit qualitativ hochwertigen Dämmmatten (außer Light-Serie), Betriebssystemen sowie neuesten Treibern und Updates ausgeliefert. Alle Systeme sind frei konfigurierbar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Copyright © hardware4u.net – Thomas Eidinger

TEST SIEGER

GameStar 02/2012

»Mehr Leistung geht fast nicht! Der Gamers Dream Rev. 4.1 Air X ist dank zweier Grafikkarten der schnellste PC im Test. Auch wegen des leisen Betriebs verdienter Testsieger.«

Gamers Dream Revision 4.1 Air X

- Intel Core i5 3450 @ 3700 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- MSI Z77A-G45
- 2x AMD HD7850 2048MB @ Ultra - silent
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-6B
- 580W be quiet! Straight Power E9 CM silent
- Microsoft Windows 8 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.449,-
oder ab 47,20 €/mtl.¹⁾

PC Go 5/12
sehr gut

0,3 Sone Idle
0,5 Sone Last

intel inside
CORE i5

noctua

NVIDIA GEFORCE GTX

Gamers Dream Revision 4.1 Air Micro

- Intel Core i5-3450 @ 3700 Extreme
- Noctua NH-C12P mit 12cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600 Ram
- MSI Z77MA-G45
- NVIDIA GTX 660 @ Ultra - silent Kühler
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-A04B
- 400W be quiet! Straight Power E9 silent
- Microsoft Windows 8 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1049,-
oder ab 33,90 €/mtl.¹⁾

hardware4u
www.hardware4u.net

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 GEFORCE GTX 690 @ Ultra im SLI
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Aquacomputer Aquaero 5 XT
- Lian Li PC-A71FB
- 1250W Seasonic X-1250
- Microsoft Windows 8 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 4.999,-
oder ab 161,30 €/mtl.¹⁾

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 %.

Hardware News

Tragbare Android-Konsole von Nvidia

GameStar.de/Quicklink/8192

Auf der CES stellte Nvidia mit dem Tegra 4 nicht nur die neueste Version seines Smartphone- und Tablet-Prozessors mit integriertem Grafikchip vor, sondern präsentierte mit **Shield** auch gleich noch eine darauf basierende Spielkonsole. Der Handheld erinnert an Nintendos **3DS** und sieht aus, als wäre ein klappbarer und berührungsempfindlicher 5-Zoll-Bildschirm (1280x720 Pixel) an einen Xbox-360-Controller geschraubt worden. Als Betriebssystem kommt Android 4.2.1 zum Einsatz. Wem das HD-Display zu klein ist, der kann **Shield** auch per HDMI mit dem Fernseher oder Beamer verbinden. Besonders interessant könnten die Streaming-Funktionen werden, denn laut Nvidia kann **Shield** auch Spiele, die auf einem Windows-PC mit Kepler-GPU (also mindestens GeForce GTX 650) laufen, kabellos auf dem Fernseher wiedergeben. Während der PC also die Rechenarbeit übernimmt, dient der Nvidia-Handheld als Vermittler und Controller. Die Konsole soll im zweiten Quartal 2013 auf den Markt kommen, einen Preis nannte Nvidia noch nicht. **HW**



Hinter Project Shield verbirgt sich laut Nvidia mehr als eine **mobile Spielkonsole auf Android-Basis** – Preis und Erscheinungsdatum sind noch unbekannt.

Referenzklassen Spiele-PCs

Hardware-Details

	Standard-PC	Mittelklasse-PC	High-End-PC
Prozessor	Core 2 Duo E8500	Phenom II X4 965	Core i5 3570K
Arbeitsspeicher	2,0 GByte	4,0 GByte	8,0 GByte
Grafikkarte	Radeon HD 5770	GeForce GTX 560	GeForce GTX 660 Ti

Spiele-Details

Anno 2070	1920x1080, hohe Details, Post-Effekte mittel	1920x1080, hohe Details, Post-Effekte mittel	1920x1080, sehr hohe Details, Post-Effekte
Battlefield 3	1680x1050, hoch, ohne AO, Bewegungsverzerrung	1920x1080, ultra Details, 4x AA	1920x1080, ultra Details, 4x AA, HBAO
Guild Wars 2	1920x1080, mittlere Details, Rendertampling Nativ	1920x1080, hohe Details, Rendertampling Super	1920x1080, ultra Details
The Elder Scrolls 5: Skyrim	1920x1080, hohe Details, 4x AA	1920x1080, sehr hohe Details, 4x AA	1920x1080, maximale Details, 8x AA
WoW: Mists of Pandaria	1920x1080, hohe Details, 2x Kantenglättung	1920x1080, ultra Details, 4x Kantenglättung	1920x1080, ultra Details, 4x Kantenglättung

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
GeForce 200	GTX 260 k.A. GTX 285 k.A.	GTX 295 k.A.	
Radeon HD 5/6	HD 5770 k.A. HD 6850 150 € HD 5850 k.A.	HD 6870 150 € HD 5870 k.A. HD 6950 200 € HD 6970 300 €	HD 6990 k.A.
GeForce 400/500	GTX 450 80 € GTX 550 Ti 110 € GTX 460 180 €	GTX 560 170 € GTX 560 Ti 200 € GTX 570 250 €	GTX 580 350 € GTX 590 k.A.
Radeon HD 7000	HD 7750 90 € HD 7770 110 €	HD 7850 160 € HD 7870 200 €	HD 7950 270 € HD 7970 380 €
GeForce 600	GTX 650 110 €	GTX 650 Ti 130 € GTX 660 200 €	GTX 660 Ti 280 € GTX 670 360 € GTX 680 430 € GTX 690 900 €
Prozessoren	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Athlon	II X3 440 k.A. II X4 645 k.A.		
Phenom II	X2 555 70 € X3 720 k.A. X4 925 k.A.	X4 965 90 € X4 980 k.A. X6 1100T k.A.	
FX		4170 120 € 6100 110 € 6200 130 € 8120 150 € 8150 180 €	8350 190 €
Core 2	E6600 150 € E8500 170 € Q6600 150 €	Q9400 170 € Q9650 270 €	
Core i	i3 540 k.A. i5 650 k.A.	i5 760 k.A. i7 870 300 € i5 3450 180 € i5 2500 200 €	i5 3570K 210 € i7 2600K 280 € i7 3770K 300 € i7 3960X 920 €

Spiele-PCs

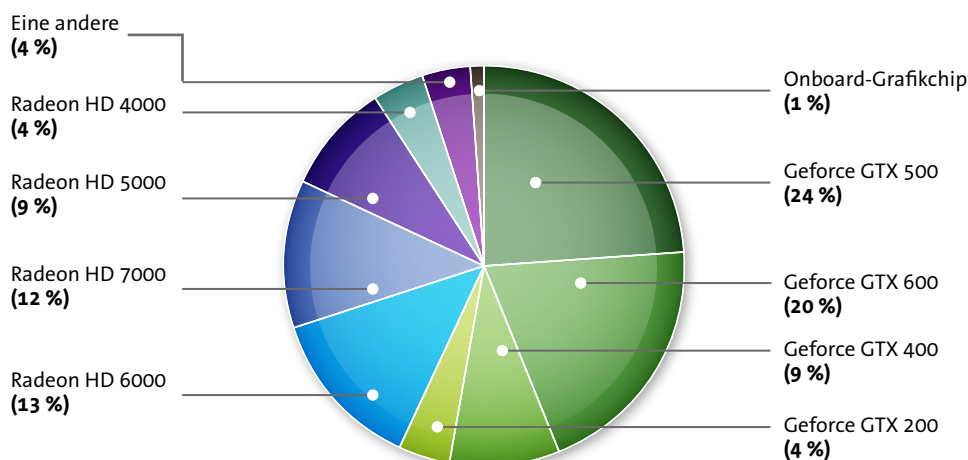
Die GameStar-Referenzklassen geben drei typische PC-Konfigurationen der Mehrzahl der GameStar-Leser wieder. Die Spiele-Details verraten, in welcher Einstellung die angegebenen Titel flüssig gespielt werden können.

Leistungsindex

Der Grafikkarten-Prozessor-Index ordnet Grafikchips und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse können Sie moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.

Grafikkarten unserer Leser

Nvidia-Grafikkarten stehen bei unseren Lesern hoch im Kurs. So besitzen 53 Prozent eine GeForce-Karte der Generationen GTX 600, 500 oder 400, lediglich 34 Prozent vertrauen auf eine Radeon HD 7000, 6000 oder 5000. Die älteren Baureihen GeForce GTX 200 und Radeon HD 4000 kommen nur noch bei insgesamt acht Prozent zum Einsatz, Onboard-Grafikchips spielen weiterhin kein Rolle.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 6.123 Teilnehmer

News-Ticker

Windows 8: Das »Blue«-Update soll dem aktuellen Betriebssystem Mitte des Jahres neue Funktionen spendieren. Unter anderem soll es individuell anpassbare Kacheln, einen überarbeiteten Desktop sowie eine neue Taskleiste geben – den von vielen Spielern herbeigesehnten Startknopf wird aber wohl nicht.

AMD: Statt neuer Prozessoren bringt AMD energieoptimierte Versionen bestehender Modelle auf den Markt. So genehmigt sich der AMD FX-8300 nur maximal 95 Watt, ein FX-8350 benötigt hier 125 Watt. Allerdings läuft der FX-8300 mit 3,3 GHz gut 700 MHz langsamer als der 4,0 GHz schnelle FX-8350. Der Preis der neuen CPU dürfte bei etwa 150 Euro liegen.

Windows-8-Tablets für Spieler von Razer

GameStar.de/Quicklink/8193

Auf der CES stellte Razer zwei Gaming-Tablets auf Windows-8-Basis vor. Im **Razer Edge** stecken ein Intel Core i5, 4,0 GByte Arbeitsspeicher sowie ein 10,1 Zoll großer IPS-Bildschirm mit 1366x768 Pixeln Bildpunkten. Um die Grafikberechnung kümmert sich der lahme Mobil-Grafikchip Nvidia GT 640M LE, der selbst von hohen Details heillos überfordert ist – zumal der Chip nur langsamen GDDR3- statt aktuellem GDDR5-Speicher nutzt. Das **Razer Edge** soll rund 1.000 Dollar kosten, das 1.500 Dollar teure **Razer Edge Pro** bietet zudem einen Gamepad-Controller, einen schnelleren Core i7 sowie 8,0 GByte RAM und eine größere SSD. Wer jedoch die auf dem Bild abgebildete Hülle mit integriertem Game Controller haben will, zahlt nochmals 250 Dollar zusätzlich. Ein Tastaturdock mit beleuchteten Tasten und Zusatz-Akku schlägt mit 200 Dollar zu Buche, ein weiteres Dock kostet 300 Dollar und bietet drei USB-2.0-Anschlüsse, einen Mikrofoneingang, einen Kopfhörerausgang und HDMI-Ausgabe. Ob und wann das Tablet auch in Deutschland auf den Markt kommt, bleibt abzuwarten. Bislang hat Razer das **Edge** nur für die USA sowie Asien angekündigt. **HW**



Razer kombiniert mit dem Edge die PC- mit der Tablet-Welt – die Preise sind aber extrem.

Erste mechanische Tastatur von Roccac

GameStar.de/Quicklink/8195

Ebenfalls auf der CES hat Roccac seine erste mechanische Tastatur vorgestellt, die **Roccac Ryos**. Der Hersteller bringt gleich drei verschiedene Versionen auf den Markt: **Ryos MK Pro**, **Ryos MK Glow** und **Ryos MK**. Das 150 Euro teure Topmodell **Ryos MK Pro** bietet die Auswahl zwischen den vier Cherry-Tasten Blau, Schwarz, Braun und Rot, die sich durch das Feedback an den Nutzer und den Widerstand unterscheiden. Das Highlight ist aber die Möglichkeit, jede einzelne Taste individuell zu beleuchten, sodass diese auch als Anzeige für Informationen wie Lebenspunkte oder Cooldowns aus einem Spiel genutzt werden können. Wer derlei Spielerei nicht benötigt, greift zur 20 Euro günstigeren **MK Glow**, die eine herkömmliche Tastaturbeleuchtung besitzt. Ganz ohne Beleuchtung kommt die **Ryos MK** für 100 Euro aus. Auf welche MX-Schalter die günstigeren Varianten setzten, steht noch nicht fest. **HW**



Ein echter Hingucker wird die Roccac Ryos, denn **unterschiedliche Beleuchtung für jede Taste** gab es noch nie.

Hardware-Trends 2013



2012 war ein Jahr des Wandels, hervorgerufen durch mobile Endgeräte, Free2Play, Kickstarter, die Schwäche der Konsolen und die zunehmende Vernetzung bis in die Cloud. 2013 wird der PC seinen Marktanteil weiter ausbauen. Von Daniel Visarius

Ganz so wie die Maya vorhergesagt haben, dreht sich die Welt auch 2013 weiter. Nach deren Kalender, der von Weltuntergangsfantasten falsch interpretiert wurde, beginnt 2013 nämlich ein neues Zeitalter in der sogenannten langen Zählung. Für PC-Spieler wurde das bereits im vergangenen Jahr eingeläutet, unter anderem durch das erste Windows für mehr als eine Plattform. Dazu wirbelte die Kickstarter-Plattform die tradierte Spielefinanzierung durcheinander und Smartphones und Tablets gelang der endgültige Durchbruch in den Massenmarkt.

Trotzdem (oder gerade deswegen) ist der PC stark wie nie; er ist die Zentrale der vernetzten Welt, seine Vorteile liegen in der höchsten Leistung und der größten Flexibilität. Beispielsweise High-End-Grafik, besonders komplexe Spiele, Arbeit an aufwändigen Projekten und Programmierung für mobile Plattformen funktionieren nur mit der Innovationsmaschine PC, mit der neue Marktmechanismen wie beispielsweise Kickstarter oder Free2Play schneller als mit jeder anderen Plattform ausprobiert und umgesetzt werden können. Viel schneller als etwa mit Konsolen, deren Hardware für ihre gesamte Lebenszeit unveränderlich ist.

Innovationsmaschine PC

Im Moment herrscht die Ruhe vor dem Sturm der nächsten Konsolengeneration. Darum erwarten wir für 2013 nur wenige Blockbuster-Spiele (wichtigste Ausnahme: **GTA 5**, das noch nicht für den PC bestätigt wurde) und noch weniger irgendein neues »Grafikwunder«. Die meisten Multiplattformentwickler beschäftigen sich bereits mit Spielen oder der Entwicklung von Engines für **Xbox 720** und **Playstation 4**, wovon der PC zweifelsfrei profitieren dürfte – aber sicherlich nicht vor 2014. Auch technisch aufwändige, neue PC-exklusive Titel wie **Star Citizen** werden in diesem Jahr

sicher nicht erscheinen. Trotzdem wird die Leistung von PCs weiter steigen. Intel plant eine neue Architektur, und AMD und Nvidia werden die zweite Generation von DirectX-11.1-Karten einführen. Notebooks werden wegen der immer besseren Energieeffizienz von CPUs und Grafikchips noch spieletauglicher – mittlerweile lässt sich bereits mit manchen Geräten für 800 Euro gut spielen.

Derzeit herrscht eher eine Art Machtvakuum, was viele, zumindest in diesem Segment, bisher unbekannte Hersteller für eigene Konsolen nutzen wollen. Erfahrungsgemäß führt das aber zu massenweise gescheiterten Plattformen. Prädestiniert für den Untergang ist etwa die über Kickstarter finanzierte **Ouya**-Konsole, deren Vorteil ge-

genüber etwa einem Android-Tablet mit angeschlossenem Gamepad und Fernseher sich uns nur schwer erschließt. Oder Razers überteuertes Gaming-Tablet **Edge** mit Windows 8, dessen Gamepad allein 250 Dollar kosten soll. Ebenso floppen könnte Nvidias Android-Handheld **Shield**.

Alle miteinander zeichnet aus, dass sie mehr oder weniger geschlossene Plattformen sind, aber im Gegensatz zu den etablierten weder über exklusive Titel noch genügend Kapital dahinter verfügen. Beides ist am ehesten bei der auf PC-Technik basierenden Steambox von Valve gegeben (siehe Report im Anschluss an diesen Schwerpunkt). Mit **Half-Life**, **Left 4 Dead** und **Portal** hat das Unternehmen starke Eigenmarken, die es im Wohnzimmer exklusiv für die eigene Hardware anbieten könnte. Durch die Vertriebsplattform Steam ist Valve zudem immens kapitalstark – was trotzdem kaum genügen dürfte, um eine Marketingschlacht mit Sony und Microsoft zu gewinnen. Allerdings könnten hier den letzten Ausschlag die Communities geben. 2013 bringt im PC-Bereich eher die üblichen evolutionären Verbesserungen wie mehr Leistung und höhere Energieeffizienz. In der Spielebranche als Ganzes allerdings könnte es schon in diesem Jahr zu größeren Umwälzungen kommen. Deshalb wird 2013 in jedem Fall spannend: Nach der technisch weniger aufregenden **Wii U** wird zumindest die neue **Xbox** kommen, was auch die PC-Technik beeinflussen wird. **DV**

Hardware-Rückblick 2012

Microsoft revolutioniert sich mit Windows 8

Nach einer Testphase mit Windows Phone 7 ein Jahr zuvor stellt Microsoft mit Windows 8 seine gesamte Formen- und Farbsprache inklusive des seit 20 Jahren unveränderten Firmenlogos auf die neue Kacheloberfläche um.

Damit bietet Microsoft erstmals ein einheitliches Betriebssystem für alle Plattformen von Tablet und Smartphone bis zum PC, um den Anschluss an Apple und Google bei mobilen Endgeräten nicht zu verlieren. Sogar eigene Tablets stellt das Unternehmen her. Das minimalistische Kachel-Design und der damit einhergehende Wegfall des Startmenüs stößt vielen PC-Nutzern übel auf, war aus Microsofts Sicht aber unumgänglich. Auch wenn die Änderungen zu den radikalsten der bisherigen Windows-Geschichte gehören, offenbaren sich nach etwas Eingewöhnungszeit auch die Vorteile von Windows 8: schnellere Datenübertragung, neue Sicherheits-Funktionen, verkürzte Startzeiten und eine allgemein beeindruckende Performance. Und das Startmenü lässt sich mit Gratis-Software wie beispielsweise dem Tool »Classic Shell« leicht wieder herstellen.



Windows 8 lässt sich komplett per Finger bedienen. Das Startmenü musste nach 15 Jahren der **Modern-UI** weichen.



2013 plant AMD **keine neue CPU-Architektur für Desktop-PCs** und dürfte deswegen noch stärker ins Hintertreffen geraten.

Intel baut seine Dominanz aus

Bereits seit Anfang 2011 regiert Intel mit seinen Prozessoren im gehobenen Preissegment. Die neuen Ivy-Bridge-CPU's mit 3000er-Modellnummer vergrößern den Abstand auf die vor allem in Spielen langsameren Bulldozer-Prozessoren von AMD weiter.

Im April 2012 folgte nach den sehr starken Sandy-Bridge-Prozessoren in 32-nm-Bauweise von 2011 der Wechsel auf die nochmals stromsparendere 22-nm-Fertigung. Während die maximale Leistungsaufnahme der Sandy-Bridge-CPU **Core i7 2600K** bei 95 Watt liegt, begnügt sich das Ivy-Bridge-Pendant **Core i7 3770K** mit 77 Watt. Obwohl die Spieleleistung nur geringfügig steigt, hat Intel seinen Vorsprung auf AMDs im Vergleich klar langsamere und stromhungrigere Bulldozer-Prozessoren noch weiter ausgebaut, was selbst eingeschworene AMD-Fans zum Kauf einer Intel-CPU veranlasste. Trotz starker Grafikkarten rutschte AMD deshalb in die roten Zahlen und musste schließlich tausende Mitarbeiter entlassen. Der Aktienkurs sackte ab, zuletzt gab es sogar Gerüchte über einen Verkauf des Unternehmens. Hoffnungsschimmer sind die starken Grafikkarten sowie die Lieferung von Hardware für die Next-Generation-Konsolen von Sony, Microsoft, Nintendo und vermutlich auch Valve.

Starke DirectX-11.1-Grafikkarten

Unterm Strich sind Radeon HD 7000 und GeForce GTX 600 durch ihre deutlich höhere Leistung bei gleichzeitig geringerem Stromverbrauch die bislang besten Grafikkarten für Spieler.

Ende 2011 eröffnet AMD die neue Grafikkarten-Generation mit der Radeon HD 7970. Im Vergleich zur früheren Generation liefert die HD 7970 in Spielen deutlich mehr Leistung und verbraucht dabei sogar weniger Strom als das Vorgängermodell Radeon HD 6970 in alter 40-nm-Bauweise. Nvidia zog erst im März 2012 mit der Nvidia GeForce GTX 680 nach. Die GTX-600-Karten rechnen meist etwas schneller, leiser und stromsparender als die eh schon leistungsstarken und energieeffizienten Radeon-HD-7000-Modelle, sind aber auch etwas teurer. Genau wie AMD verwendet auch Nvidia erstmals die 28-Nanometer-Bauweise, um den Verbrauch trotz höherer Spieleleistung zu senken.

Allerdings musste Nvidia später eingestehen, dass die eigenen GeForce-GTX-600-Platinen nicht alle Funktionen von DirectX 11.1 unterstützen. Wenigstens beschränken sich die bei Nvidia fehlenden Funktionen auf die 2D-Beschleunigung der Windows-8-Oberfläche, die auf allen modernen PCs sowieso schnell genug läuft.



In dieser Generation ging der **Wettlauf zwischen AMD und Nvidia** unentschieden aus.



SSD-Preise fallen unter 1 Euro pro Gigabyte

Als rasend schnelles Laufwerk für das Betriebssystem und die Lieblingsspiele ist eine SSD fast schon Pflicht für Spieler. 2012 sind die Preise noch weiter gesunken.

128 GByte SSD-Speicher kostet mittlerweile weniger als 100 Euro, 256 GByte große Laufwerke gibt es für unter 200 Euro. Grund für den anhaltenden Preisverfall sind die kleineren Fertigungsprozesse. Während Samsungs **SSD 830** von 2011 beispielsweise noch aus 27-nm-Strukturen besteht, basiert das Nachfolgemodell **SSD 840** bereits auf 21 nm kleinen Leiterbahnen. Bei Preisen pro Gigabyte von knapp über 60 Cent lohnen sich Solid State Disks trotz der fallenden Preise aber immer noch nur als Windows-Laufwerk, bei geringem Platzbedarf oder großer Brieftasche – konventionelle Festplatten mit 1.000 GByte Kapazität liegen derzeit bei rund 70 Euro oder umgerechnet weniger als 10 Cent pro Gigabyte.



Keine andere Komponente außer Grafikkarten und Prozessoren bringt einen so **großen Leistungsschub** wie eine Solid State Disk.

Trends 2013

Trends Grafikkarten

2012 stand ganz im Zeichen neuer Architekturen: AMDs Graphics Core Next sowie Nvidias Kepler brachen teils deutlich mit den Vorgängern. 2013 wird da vorhersehbarer, denn die Zeichen stehen auf Evolution, nicht auf Revolution. Von Hendrik Weins

Schönere Grafik

Sensationen erwarten wir 2013 nicht, aber die für Xbox 720 und PlayStation 4 aufgebohrten Spiele-Engines werfen ihren Schatten voraus.

2013 scheint für Grafik-Enthusiasten ein maues Jahr zu werden, einzig **Crysis 3** könnte die Latte für realistische Spielumgebungen nochmals ein Stück anheben. 2013 werden aber die Weichen für die Zukunft gestellt, denn mit dem voraussichtlichen Erscheinen der neuen Konsolengeneration gegen Ende des Jahres erwartet uns endlich ein Grafiksprung – auch wenn der den PC wohl erst 2014 erreichen wird. Statt auf fast sieben Jahre alter Konsolen-Hardware

Fazit

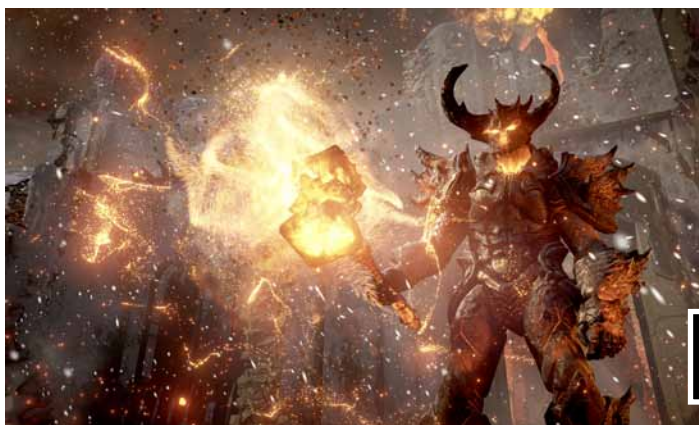


Grafik-Sprünge wird es 2013 zuerst nur auf den neuen Konsolen geben, wenn diese halbwegs zum PC aufschließen. Mit **Crysis 3** könnte uns immerhin ein Grafikbrett erwarten, aber vielleicht überraschen uns auch Titel wie **Metro: Last Light**.

basieren die PC-Umsetzungen dann auf vom PC seit Langem gewohnter, moderner Technik mit DirectX-11-Unterstützung inklusive Verfahren wie Tessellation oder Shader-Kantenglättung.

Der PC profitiert nur indirekt von dieser Entwicklung, da beispielsweise die Unreal Engine 4 zwar für die Konsolen jede Menge neue Effekte bietet, sich auf dem PC aber kaum von der bisher eingesetzten Unreal Engine 3.5 unterscheidet. Statt in großen Sprüngen wird sich die Grafik 2013 also eher in kleinen Schritten entwickeln, die bekannten Engines wie Frostbite, Rage oder die CryEngine unterstützen bereits modernste Techniken, werden aber immer noch weiter optimiert. Einzig die neue Luminous Engine von Square Enix könnte größere optische Überraschungen bringen, da die gezeigte Demo auf der letztjährigen E3 2012 bereits für jede Menge offene Mäuler sorgte. Allerdings soll Luminous wohl nicht an andere Entwickler lizenziert und nur von Square Enix verwendet werden. Einen Einsatz auf dem PC sehen wir daher in naher Zukunft nicht.

Egal ob **Unreal Engine 4** (links), **CryEngine 3** (rechts) oder die **Luminous Engine** (unten links) – alle versprechen deutlich schickere Grafik, vor allem bei Beleuchtung, Partikeleffekten und Detailreichtum von Spielfiguren.



Nvidias GeForce GTX 700 kommt – aber wie?



Zwei Wege sind 2013 für Nvidia möglich: Entweder bohren die Entwickler den bekannten **GK-104-Chip der GTX 680** auf oder sie adaptieren den bislang nur in sündteuren Tesla-Karten zu findenden GK110 für die GTX 700.

Auf GeForce GTX 600 folgt GeForce GTX 700, so viel scheint sicher. Viel mehr gibt es über die kommende Nvidia-Generation derzeit nicht zu berichten. Wir wagen dennoch eine Prognose.

Bereits im Mai 2012 sprach Nvidia das erste Mal über das Top-Modell der aktuellen Kepler-Architektur, den Grafikchip GK110. Mit 7,1 Milliarden Transistoren, 2.880 Shader-Einheiten und 384 Bit breitem Speicher-Interface überbietet der High-End-Chip den GK104 einer **GeForce GTX 680** mit 4,3 Milliarden Transistoren, 1.536 Shadern und 256 Bit Speicher-Interface locker. Allerdings hat der GK110 seinen Weg noch nicht in Spiele-Grafikkarten gefunden, stattdessen steckt der Über-Chip nur in den sündteuren Tesla-Modellen **K20X** und **K20** für gut 3.000 Euro, die hauptsächlich für professionelles 3D-Rendering und CAD-Berechnungen genutzt werden. Eventuell kommt der GK110 also 2013 in

Form der neuen **GeForce GTX 780** auf den Markt, günstigere Modelle würden dann abgespeckte Varianten des Chips beherbergen. Auch heute schon befeuert ein Chip gleich mehrere Modelle, so kommt der GK104 auf der **GeForce GTX 690, GTX 680,**

GTX 670 und **GTX 660 Ti** zum Einsatz. Ein anderes Szenario: Die GK-Varianten der GTX-600-Serie werden optimiert und hinsichtlich Leistung und Stromverbrauch verbessert. Einige Gerüchte künden auch von einem GK112, der auf den High-End-Modellen zum Einsatz kommen soll, ein angeblicher GK114 steckt dann in den langsameren Karten. Nur eines scheint sicher: Auch diesmal lässt Nvidia AMD den Vortritt und wird neue Karten frühestens Mitte des Jahres präsentieren.

Fazit



Auch Nvidia setzt dieses Jahr hauptsächlich auf Evolution und verbessert die jetzige Chip-Architektur nur punktuell. Besitzer der aktuellen GeForce-Generation können die 700er-Serie beruhigt überspringen.

Zahl des Jahres

7.100.000.000

7,1 Milliarden Transistoren könnte die **GeForce GTX 780** als kommendes Topmodell von Nvidia besitzen. Das entspricht in etwa der Anzahl aller Menschen auf der Erde und übertrifft Intels Ivy-Bridge-CPU's mit maximal 1,4 Milliarden Transistoren deutlich.

»Teneriffa« als Hoffnung

AMD stellte die HD-8000-Serie bereits auf der CES vor, allerdings steckt in der neuen Generation die Technik der alten. Wir versuchen, den Schlamassel aufzulösen.

Auf der CES präsentierte AMD nahezu die vollständige Radeon-HD-8000-Serie – wenn auch nur für OEM-Hersteller wie Lenovo, Medion und Co. Hinter der Generation 8 verbirgt sich aber der Vorgänger, denn nahezu alle »neuen« Modelle sind umbenannte Karten der HD-7000-Reihe. So entsprechen **Radeon HD 8970 GHz Edition** und **HD 8950** ihren HD-7000-Vorgängern mit Turbo-Modus. Die **Radeon HD 8870** ist identisch mit der **Radeon HD 7870**, von der **HD 7850** gibt es anscheinend keine 8000er-Variante.

Bleibt die Frage, wie denn die nächste Generation an AMD-Grafikkarten heißen wird. Zur besseren Unterscheidung nennen wir die neuen Modelle mal HD 9000. Der schnellste Chip trägt vermutlich den Code-

namen »Tenerife« und soll die kommenden, voraussichtlich dann **Radeon HD 9970** und **HD 9950** genannten Karten befeuern und auf der überarbeiteten »Graphics Core Next«-Architektur (GCN2) basieren.

Im Top-Modell **HD 9970** werden wohl bis zu 2.560 Shader-Einheiten arbeiten, auch die **HD 9950** soll mit 2.304 Recheneinheiten mehr als die aktuelle **Radeon HD 7970** mit ihren 2.048 Shadern bieten. Angeblich liegen die Taktraten bei 1.050 MHz (**HD 9970**) und 950 MHz (**HD 9950**) und damit ebenfalls etwas höher als bei der aktuellen Generation. Zudem soll »Tenerife« über 48 Raster-Einheiten, 3,0 GByte Video-RAM und ein 384 Bit breites Speicher-Interface verfügen. Die nächstkleineren Modelle **Radeon HD 8870** (»Oland XT«) und **HD 8850** (»Oland Pro«) setzen auf eine 256 Bit breite RAM-Schnittstelle und 2,0 GByte Videospei-

cher. Mit angeblich 1.792 (**HD 9870**) und 1.536 Shader-Einheiten (**HD 9850**) könnten die neuen Karten über bis zu 50 Prozent mehr der wichtigen Recheneinheiten (**HD 7870**: 1.280, **HD 7850**: 1.024) als die Vorgänger verfügen und eine deutlich Leistungssteigerung mit sich bringen – zumal die Taktraten auf dem aktuellen Niveau der **HD 7870** (1.000 MHz) und **HD 7850** (860 MHz) liegen sollen. Über die Preise gibt es noch keine Gerüchte, dafür aber über den Release-Termin. Angeblich sollen die neuen Grafikkarten bereits Ende März oder Anfang April auf den Markt kommen – wie auch immer sie dann heißen werden. **HW**

Fazit



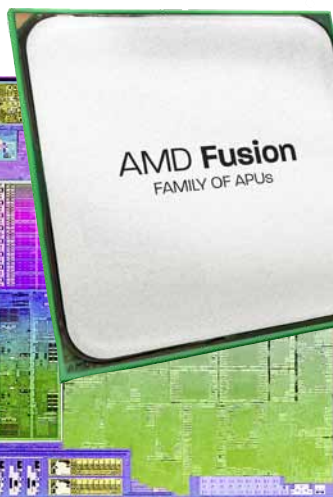
AMDs HD-8000-Serie ist eine komplette Luftnummer und bringt keinerlei Vorteile gegenüber der aktuellen Generation – zumal sie nur in OEM-Kisten stecken wird. Erst die GCN2-Chips versprechen ein Leistungsplus.

Der Chip der **Radeon HD 7000** kommt auch auf der **HD 8000** zum Einsatz. Wie der neue, überarbeitete Chip mit GCN2-Architektur aussieht, ist derzeit noch nicht bekannt.

Trends Prozessoren

Dieses Jahr konzentriert sich AMD auf die Fusion-APUs mit integrierter Grafik sowie den Tablet- und Notebook-Markt – damit ist Intels »Haswell«-CPU im Desktop-Bereich die einzige wirkliche Neuerung. Von Jan Purucker

AMD macht mobil



Wie bereits bei der »Piledriver«-Generation taucht auch der Nachfolger »Steamroller« zuerst in AMDs Fusion-APUs mit integrierter Grafik auf, bevor die neuen Kerne in die für Spieler interessanteren FX-Prozessoren wandern.

Von AMD können Spieler 2013 nicht allzu viel erwarten. Der Konzern setzt hauptsächlich auf Prozessoren für tragbare Geräte.

Wir rechnen dieses Jahr bei AMD mit keiner wirklichen Neuerung für Desktop-PCs, etwa einem Nachfolger für die aktuellen FX-Prozessoren mit »Piledriver«-Kern. 2013 bringt AMD vor allem stromsparende CPUs mit integrierten Radeon-Grafikeinheiten auf den Markt. Diese sind für akkubetriebene Geräte wie Tablets und Ultrabooks konzipiert und für Spieler somit weitgehend uninteressant. Erst gegen Ende des Jahres soll mit »Steamroller« eine neue Mikroarchitektur die Nachfolge der aktuellen »Piledriver«-Kerne antreten. Nach Angaben von AMD soll »Steamroller« eine bessere Energieeffizienz erreichen und so rund 15 Prozent mehr Leistung pro Watt liefern.

Dabei orientiert sich AMD offensichtlich wieder etwas zurück: Anders als bei der aktuellen »Piledriver«-Architektur sollen sich die zwei Kerne eines Dual-Core-Moduls bei den »Steamroller«-CPUs nicht mehr einen Decoder für ankommende Befehle teilen, sondern erhalten jeweils eine eigene Einheit. Dadurch können mehr Instruktionen gleichzeitig dekomprimiert werden. In Kombination mit Optimierungen wie verkürzten Cache-Zugriffszeiten will AMD so speziell die Single-Core-Leistung stark verbessern. Wann die neue Architektur in Desktop-CPUs der FX-Reihe Einzug halten wird, bleibt abzuwarten – wir rechnen mit Mitte 2014.

Fazit



AMD arbeitet bereits an einem Nachfolger für »Piledriver«. 2013 konzentriert sich das Unternehmen aber mehr auf Mobilprozessoren und vertröstet die Spielergemeinschaft.

DDR 4 lässt auf sich warten

Zwar werden die ersten Server wohl noch in diesem Jahr mit den neuen Regeln ausgestattet, für PC-Spieler bleibt DDR4-Arbeitsspeicher aber auch 2013 noch uninteressant.

Hersteller wie Micron und Samsung haben bereits funktionsfähige DDR4-RAM-Module vorgestellt. Größte Neuerung: DDR4-Speicher benötigt nur noch 1,0 bis 1,2 Volt, spart also im Vergleich zu den bei DDR3 üblichen 1,25 bis 1,5 Volt Strom. Außerdem arbeitet DDR4 mit höheren Taktfrequenzen und bietet mehr Speicherplatz. In Zukunft kommen 32-GB-Byte-Riegel DDR4-RAM mit bis zu 3.200 MHz. Bei DDR3 war bei 16 GByte pro Riegel und 2.133 MHz Schluss.

Datenpakete gibt DDR4 über 284 Kontakte weiter; DDR3-Speicher besitzt davon 240. Mit aktuellen Mainboards funktionieren die künftigen RAM-Module daher nicht. Mit DDR4 benötigen Sie dafür nicht mehr zwei oder drei Riegel für die volle Performance, denn mit DDR4 wird jedes Modul direkt angesprochen und nicht länger im Dual- oder Triple-Channel-Modus betrieben. Die Massenproduktion von DDR4-Modulen dürfte zwar bereits im ersten Halbjahr 2013 anlaufen, allerdings unterstützen im Mainstream-Bereich voraussichtlich weder Intels kommende »Haswell«-CPUs noch die »Steamroller« von AMD den neuen Arbeitsspeicher, sodass DDR4 zunächst nur ein Thema für Server bleibt.

Fazit



DDR 4 steht zwar schon in den Startlöchern und hat durchaus Potenzial, wir rechnen allerdings nicht vor 2014 mit einem Einsatz in Desktop-PCs.

DDR4-Speicher ist schneller, sparsamer und schafft den Dual-Channel-Modus ab – 2013 tauchen entsprechende Riegel aber höchstens in Servern auf.



»Haswell« im Anmarsch

Nach Sandy Bridge bringt Intel 2013 wieder eine neue Mikroarchitektur auf den Markt – die CPUs mit dem Codenamen »Haswell« sollen noch mehr Leistung, aber auch etwas mehr Energieverbrauch bringen.

Mitte des Jahres will Intel seine neuen »Haswell«-CPUs veröffentlichen. Nach dem letztjährigen Wechsel auf die stromsparende 22-nm-Bauweise mit Ivy Bridge steht 2013 also wieder die Einführung einer neuen Mikroarchitektur an. Diese soll die CPU-Leistung pro Kern weiter verbessern, benötigt dafür aber den neuen Sockel 1150. Im Vergleich zum aktuellen Sockel 1155 hat Haswell 5 Pins weniger. Entsprechend wird auch ein neues Mainboard fällig, allerdings können Sie zumindest die CPU-Kühler der Vorgänger weiter verwenden. Der Grund für die geringere Anzahl an Pins könnte sein, dass Intel künftig auch den Spannungsregler direkt in den Prozessor integriert, sodass weniger Verbindungen zum Mainboard benötigt werden. Der integrierte Spannungswandler soll vor allem zur Stromersparnis beitragen, denn die für die einzelnen Kerne, die Northbridge und die Grafikeinheit nötigen Spannungen können so viel feiner und schneller angepasst werden.

Trotzdem steigt der maximale Stromverbrauch der Haswell-CPU's wohl etwas – laut Intel liegt die TDP der neuen Prozessoren mit 84 Watt geringfügig über der ihrer Ivy-Bridge-Vorgänger mit 77 Watt. Vorerst unverändert bleiben die Anzahl der CPU-Kerne sowie die Größe des Cache-Speichers. Mit sechs oder gar acht Kernen für den Mainstream-Bereich rechnen wir bei Intel-CPU's daher auch 2013

Intel folgt weiterhin konsequent seinem selbst auferlegten »Tick-Tock-Modell« – **2013 steht mit den »Haswell«-CPU's ein »Tock«, also die Einführung einer neuen Mikroarchitektur an.**

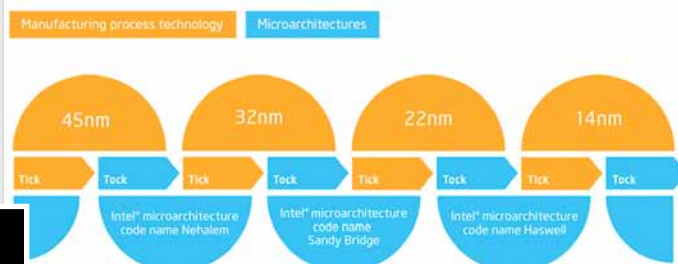
nicht. Allerdings integriert Intel die neue HD-4600-GPU in den Prozessor, die bis zu 50 Prozent schneller arbeiten soll als die HD 4000 der Ivy-Bridge-CPU's und außerdem DirectX 11.1 (statt 11.0) beherrscht. Neben den »Haswell«-CPU's kommt auch ein neuer Chipsatz für Mainboards mit dem Codenamen »Lynx Point«. Die Strukturbreite des Chips schrumpft im Vergleich zu aktuellen Chipsätzen von 65 auf 32 Nanometer. Außerdem steigt die Anzahl der nativen USB-3.0- und SATA3-Anschlüsse von zwei auf sechs. JP

Fazit



Bei Intel wird es dank der neuen Haswell-CPU's dieses Jahr wieder richtig interessant. Wie stark sich Rechenleistung, Grafik-Performance und Energieeffizienz dank der neuen Mikroarchitektur steigern, bleibt aber abzuwarten.

The Tick-Tock model through the years



LC-POWER



SINA-1

Tablet Computer LC10TAB-A9-DUAL

ANDROID™ 4.1

CPU: DUAL CORE 1,5 GHz - ARM CORTEX™ A9

GPU: QUAD CORE MALI 400 @ 250 MHz

10,1" (26,65cm) - IPS-PANEL - KAPAZITIVER TOUCHSCREEN

RAM: 1 GB DDR3

MEMORY: 16 GB NAND-FLASH

TF-CARDREADER, ZWEI KAMERAS, WLAN, BLUETOOTH 4.0, HDMI, FULL HD / 3D VIDEO PLAYBACK, ULTRA SLIM-DESIGN

WIEDERGABE ALLER RELEVANTEN DATEIFORMATE: MKV, MP3, MP4, AVI, WMV, WMA, WAV, JPEG, BMP ETC.



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

www.lc-power.com

Find us on Facebook



Trends Mobil

Mobiles Spielen liegt voll im Trend. Neben Smartphones und Tablets gibt es aber auch immer mehr klassische Notebooks mit hoher Spieleleistung. Von Tom Loske

Spieletauglich und mobil

Notebooks mit spieletauglicher Hardware sind nichts Neues, meist handelt es sich dabei aber um klobige Desktop-Ersatze. Das könnte sich 2013 endlich ändern.

In den vergangenen Jahren haben sich Spiele-Notebooks als Alternative zum klassischen Desktop-PC entwickelt. Mittlerweile liegen beispielsweise High-End-Notebooks mit einer **Geforce GTX 680M** auf dem gleichen Niveau wie schnelle Spiele-PCs mit einer **Geforce GTX 670** oder **Radeon HD 7950**. Nachteil der Mobil-Boliden: Die Geräte kosten viel, wiegen oft weit über drei Kilogramm, das häufig über ein Kilo schwere Netzteil nicht mit eingerechnet, und sind mit 17,3-Zoll-Displays riesig. Um auf Reisen also mal eben eine Runde zu spielen, sind solche Notebooks denkbar ungeeignet. 2013 könnten Spiele-Laptops neben schnell

endlich auch flacher und leichter werden.

Energieeffizientere Prozessoren

wie Intels Ivy-Bridge-Modelle finden sich zwar schon seit längerem in vielen Notebooks, die Preise werden 2013 im Vergleich zum Vorjahr aber spürbar sinken. Und Grafikkarten wie die Kepler-Geforce-Grafikchips der 600er und 700er-Reihe oder AMDs Radeon-HD-8000-Modelle helfen ebenfalls: Die geringere Abwärme bei dennoch hoher Leistung ermöglicht kompaktere Gehäuse und damit auch ein geringeres Gewicht. Displays mit Full-HD-Auflösung finden nun auch in 15,4-Zoll-Geräten immer häufiger Verwendung, die Pixeldichte steigt und das Bild wird schärfer. Sowohl beim Spielen als auch beim Arbeiten mit Windows ein deutlicher Vorteil.



Auch 2013 werden Spiele-Notebooks noch nicht ganz **so flach und schick wie Ultrabooks**.

Fazit



Spieletaugliche Notebooks sind eine feine Sache, endlich werden die klobigen Geräte schlank und leicht genug, um sich tatsächlich für den mobilen Einsatz zu eignen. Eine vollwertige Alternative zum klassischen Spiele-Rechner werden Sie aber auch dieses Jahr nicht.

Smartphone- und Tablet-Gaming wächst weiter

Smartphones und Tablets sind auch 2013 in. Dieses Jahr legen die Hersteller den Fokus auf erweiterte Gaming-Möglichkeiten.

Auch 2013 heißt es wieder: schneller, flacher, größer. Nvidias Tegra 4 bietet 72 Grafikereinheiten und soll die Leistung des Vorgängers um den Faktor sieben übertreffen. Aber nicht nur Nvidia hat schnelle Grafikchips. Apples A6X-Prozessoren sind mindestens ebenso leistungsfähig. Und auch Qualcomms Snapdragon-Chips liefern mit vier Rechenkernen mehr als genug Perfor-

mance. Gleiches gilt für Samsung. Die drei letztgenannten Beispiele setzen sogar echte Unified Shader ein wie vom Desktopmarkt bekannt. Damit werden dieses Jahr grafisch noch opulenter Titel auf Mobilgeräten möglich. Allein die Technik-Demo von **Real Racing 3** zeigt eindrucksvoll, welches Niveau wir erwarten dürfen. Aufgrund der hohen Verbreitung von iOS- und Android-Geräten wird es also noch mehr Core-Games für diese Plattformen geben, echte Konkurrenz für Handhelds wie Sonys **PS Vita** oder Nintendos **3DS**. Auf der Prozessorseite erwarten wir dagegen wenig Neues. Das Kernwettrennen hat vorerst ein Ende, Sechs- oder Achtkerner werden wir 2013 in Smartphones und Tablets wohl nicht sehen. Höheren Takt für mehr Leistung und gesteigerte Energieeffizienz für längere Laufzeiten dürften eher die Entwicklung bestimmen.

Zudem bekommen dieses Jahr das **iPad** und die diversen Android-Tablets Konkurrenz aus bisher unbekannter Richtung. Mit dem **Surface Pro** soll Anfang des Jahres ein leistungsfähiges Tablet mit Core i5 oder Core i7 auf den Markt kommen, das alle Windows-

Programme und Spiele nutzen kann, aber mindestens 800 Euro kosten soll und deutlich schwerer als die Tablet-Rivalen sein wird. In eine ähnliche Richtung marschiert Razer mit dem Gaming-Tablet **Edge**. Neben einem Core i7 werkelt im **Edge** eine Geforce GT 640M LE, die sogar aktuelle Spiele flüssig darstellen können soll – wenn vermutlich auch nur mit stark reduzierten Details und einer Akkulaufzeit von nur ein bis drei Stunden. Der angekündigte Preis von 1.300 Euro ohne Extras wie spezielle Joysticks an den Seiten, Tastaturdock oder Extra-Akku dürfte die Vorfreude jedoch hemmen. Wir können uns aber vorstellen, dass auch andere Hersteller ähnliche Geräte anbieten.

Grafisch können es einige Titel wie **EAs Real Racing 3** locker mit der aktuellen Konsolenkonkurrenz aufnehmen.



Fazit



Spielen auf Smartphones und Tablets wird dieses Jahr noch interessanter. Die Leistungsfähigkeit der mobilen Grafikchips und Prozessoren erreicht fast das Niveau aktueller Spielkonsolen. Bleibt zu hoffen, dass die Entwickler etwas aus den neuen Möglichkeiten machen.

Mehr Auswahl bei Betriebssystemen

Android und iOS sind die Platzhirsche unter den mobilen Betriebssystemen. 2013 müssen sie sich allerdings neuen Konkurrenten stellen.

Bisher dominieren mit Android und iOS zwei Betriebssysteme die Welt der Mobilgeräte. Alternativen wie Windows Phone 8 sind noch verhältnismäßig wenig verbreitet. Angeblich wünschen sich die

Provider aber mehr Freiheiten beim Betriebssystem, drei neue Anbieter wollen das ausnutzen. Auf der CES präsentierte Ubuntu-Chef Mark Shuttleworth eine für Smartphones und Tablets entwickelte Version der beliebten Linux-Distribution. Die Nutzer sollen damit

mehr Freiheit über ihr System bekommen als bei dem ebenfalls auf Linux basierenden Android. Interessant finden wir auch die Aussicht, zukünftig unser Smartphone oder Tablet als Notfall-PC für un-

terwegs nutzen zu können – und das ganz ohne proprietäres Dock vom Hersteller wie etwa beim **Asus Transformer Prime**. Die mobile Version von Ubuntu soll den Zugriff über Schnittstellen wie etwa W-LAN, Bluetooth, Mini-USB oder auch Mini-HDMI erlauben. Schon länger bekannt, sollen 2013 auch Mozillas vorrangig auf dem Linux-Kernel, HTML5 und Javascript basierendes und von vielen großen Telekommunikationsfirmen unterstützte Firefox OS sowie das von Samsung und Intel entwickelte Tizen auf den Markt kommen. Tizen fußt auf dem vormals von Nokia und Intel programmierten Maemo-System, passende Smartphones soll zuerst in Japan verkauft werden. **TL**



Den ersten Screenshots nach orientiert sich **Firefox OS** beim Design stark an der Konkurrenz.

Fazit

Vielleicht gibt es mit den neuen Linux-Systemen 2013 endlich so offene Smartphones wie PCs. Alle drei neuen Betriebssysteme haben ihre Vorteile, aber kaum mehr als eins wird sich gegen die starke Konkurrenz behaupten können.

Das Netz, die Wolke und das Wohnzimmer

Das Internet ist überall und für Spiele nicht mehr wegzudenken. 2013 setzt sich der Trend zum Speichern in der Wolke weiter fort, und Datenleitungen werden noch schneller. Außerdem gibt es zumindest eine Next-Gen-Konsole. Von Florian Klein und Hendrik Weins

DSL, Glasfaser oder LTE?

Mit Vectoring, Glasfaserverbindungen und LTE bieten gleich drei Techniken extrem schnelle Internetzugänge. Ob diese auch ländliche Gebiete erreichen werden, bleibt aber wieder einmal fraglich.

Laut dem Branchenverband Bitkom nutzen aktuell 82 Prozent aller Haushalte in Deutschland einen Breitband-Anschluss, 2011 waren es rund 78 Prozent. Mit schnelleren Internet-Zugängen soll die durchschnittliche DSL-Geschwindigkeit von 17 Mbit/s deutlich steigen. Hoffnung für den Ausbau spärlich vernetzter Gebiete macht vor allem das sogenannte »Vectoring«, mit dem Anbieter Bandbreiten von bis zu 100 Mbit/s auf der klassischen Kupferleitung realisieren wollen. Größter Vorteil gegenüber Glasfaser: Die Technik ist wesentlich günstiger. Das Erschließen besiedelter Gebiete per Glasfaser ist deutlich teurer, doch in Neubau- oder dicht besiedelten Gebieten wie Großstädten wird trotzdem 2013 das Jahr der Glasfaser. Mit Geschwindigkeiten von bis zu 1.000 Mbit/s kann keine andere Technik mithalten. Und am Thema LTE kommt 2013 kein Smartphone oder Tablet mehr vorbei, gegenüber UMTS (HSPA+: 42 Mbit/s) liefert LTE mindestens doppelt so hohe Datenübertragungsraten, die gebräuchlichste UMTS-Technik HSDPA (7,2 Mbit/s) liefert gar weniger als zehn Prozent der Leistung von LTE (100 Mbit/s). Laut Bitkom sollen bis 2015 acht bis zehn Milliarden Euro in den LTE-Ausbau fließen, bis dahin werden auch die aktuell noch vergleichsweise hohen Preise deutlich sinken.



Schnelle Datenleitungen sind fürs Spiele-Streaming Pflicht. Das funktioniert schon 2012 ordentlich, allerdings **erreicht die Grafikqualität nicht ansatzweise die eines PCs**.

Fazit

Glasfaserverbindungen und Vectoring sorgen 2013 für ein deutliches Plus an Geschwindigkeit, aber wohl wieder nur in Ballungsgebieten. Mobil führt an LTE langfristig kaum ein Weg vorbei.

Spiele in der Cloud

Cloud-Gaming soll das Spielen revolutionieren, bislang ist davon aber wenig zu sehen – dabei bleibt es wohl auch 2013.

Die Idee von Cloud-Gaming ist allemal spannend: Statt teurer Konsolen oder Desktop-PCs brauchen Spieler nur eine kleine Box neben dem Fernseher, die Spielinhalte einfach aus dem Internet lädt anstatt sie selbst zu berechnen. Wahlweise reicht auch der Bildschirm eines Smartphones, Tablets oder Notebooks mit lahmer interner Grafik. 2012 gelang den Anbietern allerdings we-

nig: OnLive schrammte nur knapp an der Pleite vorbei, Gaikai wurde von Sony gekauft. 2013 stehen mit CiiNow und Nvidias Grid zwei weitere Angebote in den Startlöchern. Der Cloud-Anbieter CiiNow arbeitet mit AMD und Telekommunikationsfirmen zusammen und verspricht geringere Latenzen und ein größeres Spieleangebot als die Konkurrenz. Auch Nvidia will in diesem Markt mitmischen und warb auf der CES erneut mit der eigenen Technik »Grid«. Dazu packt Nvidia satte 240 Grafikchips in einen handelsüblichen Server-Schrank, der

bis zu 480 Spieler (zwei pro Grafikchip) gleichzeitig mit aktueller Spielegrafik beliefern kann. Ob Nvidias »Grid«-Technik mit den bisherigen Schwächen von Cloud-Gaming wie vergleichsweise lascher Grafik (bedingt durch die für die Übertragung nötige Komprimierung) und den immer wieder auftretenden Verzögerungen (»Lags«) beziehungsweise den immensen Anforderungen an die Internetgeschwindigkeit auf-räumen kann, wird erst ein Test zeigen. Zumindest bis Ende des Jahres erwarten wir aber keine Durchbrüche im Cloud-Gaming.



Mit seinen großen Grid-Servern und eigenen Kompressionsverfahren steigt Nvidia in das Cloudgaming-Geschäft ein.

Fazit



Wie andere Cloud-Dienste auch bietet Cloud-Gaming mehr Komfort, verhindert aber Grafik der Spitzenklasse, Gebrauchtverkäufe, Mods, Änderungen an Konfigurationsdateien und viele weitere Freiheiten, die wir an PC-Spielen so lieben. Wir jedenfalls brauchen's nicht.

Playstation 4 und Xbox 720

Gegen Ende des Jahres steht vermutlich die erste der neuen Spielkonsolen von Microsoft oder Sony in den Regalen, eventuell sogar beide – wir geben einen Ausblick über die voraussichtliche Hardware.

Die Nachfolger von **Xbox 360** (2005) und **Playstation 3** (2006) sind 2013 bereits ganz nahe, deren exakte Bezeichnungen allerdings noch Spekulation. So könnte die neue Microsoft-Konsole entweder **Xbox 720** (die momentan wahrscheinlichste Variante) oder sogar

Xbox 8 heißen – denn ihr Betriebssystem basiert auf dem gleichnamigen Windows, nutzt ebenfalls die bekannte Kacheloberfläche und soll Microsofts Strategie von einem Betriebssystem für alle Plattformen komplettieren. Dass die neue Playstation eine »4« im Namen tragen wird, halten wir allerdings für

unwahrscheinlich, weil die Zahl »4« traditionell ausgesprochen in Sonys Heimat Japan auch »Tod« bedeutet und als Unglückszahl gilt – Krankenhäuser etwa haben oft kein Zimmer 4.

Unabhängig vom Namen scheint in beiden Konsolen aber AMD-Hardware zu stecken: Sowohl **Playstation 4** als auch **Xbox 720** setzen voraussichtlich auf eine Fusion-APU mit »Piledriver«-Kernen samt integrierter Radeon-Grafik der »Graphics Core Next«-Generation mit DirectX 11.1, wie sie auch aktuelle Radeons nutzen. Eventuell bekommt die **Xbox 720** aber nur vier Rechenkerne, die **Playstation 4** könnte derer acht haben. Zumindest solange man AMDs Zählweise folgt, welche die zwei zusammengehörigen Rechenkerne eines Dual-Core-Moduls wie bei den FX- und A-Prozessoren als vollwertige Kerne zählt, obwohl sie sich innerhalb des Moduls einige Einheiten teilen, die bei traditionellen CPUs doppelt vorhanden sind.

Bei der **Xbox 720** sollen CPU und GPU wie bei AMDs Fusion-APUs der A-Serie in einem Chip untergebracht sein, die **Playstation 4** könnte sogar auf ein Multi-Chip-Design setzen. Beide Konsolen besitzen angeblich 8,0 GByte DDR3-RAM, eine interne 2,5-Zoll-Fest-

platte mit je nach Quelle 320 oder 640 GByte sowie ein Blu-ray-Laufwerk für Spiele und Filme. Allerdings sollen sich gebrauchte Spiele-Disks eventuell nicht einfach weiterverkaufen lassen, da die Titel trotz des Verkaufs auf Blu-ray bei der Installation an den jeweiligen Microsoft- oder Sony-Account gebunden werden könnten – ein dreister und extrem kundenunfreundlicher Schritt gegen den Gebrauchtmarkt, über dessen Rechtmäßigkeit sich die Gerichte noch uneins sind. Außerdem wäre zumindest bei der Installation eine Internetverbindung nötig – PC-Spieler kennen das Problem.

Eine offizielle Ankündigung oder gar konkrete Verkaufstermine gibt es zwar noch für keine der beiden Konsolen, bei der **Xbox 720** scheint ein Start im Herbst 2013 aber wahrscheinlich, während Sonys **Playstation 4** wohl noch bis 2014 auf sich warten lassen wird. **HW / FK**

Fazit



Mit der kommenden Playstation- und Xbox-Generation schließen die Konsolen 2013 technisch halbwegs zum PC auf und bieten gegen Ende des Jahres erstmals DirectX-11-Grafik. Ein Kauf zur Markteinführung lohnt mangels Spieleangebot erfahrungsgemäß meist nicht.

Wenn gegen Ende des Jahres Nintendos Wii U Konkurrenz in Form von Xbox 720 und Playstation 4 bekommt, wertet in jeder der drei großen Spielkonsolen ein Grafikchip von AMD.



Zahl des Jahres

875 Millionen

Laut einer Studie von Strategy Analytics sollen 2013 weltweit 875 Millionen Smartphones verkauft werden, alleine 290 Millionen davon kommen von Samsung. 2012 wanderten rund 700 Millionen Smartphones über die Ladentheke.



COOLER MASTER EISBERG

HOCHLEISTUNGS-WASSERKÜHLUNG DESIGNT UND ENTWICKELT IN DEUTSCHLAND



EISBERG
Prestige

Socket LGA 2011/1366/1156/1155/775
Socket FM1/AM3+/AM3/AM2



EISBERG
120
Prestige



EISBERG
240
Prestige

www.coolermaster.de/eisberg



www.alternate.de | www.atelco.de | www.brack.ch | www.digitec.ch | www.dlitech.at | www.mindfactory.de | www.steg-electronics.ch



Erscheint **Half-Life 3** auf Konsolen nur für die Steambox?

Valves Steambox fürs Wohnzimmer

Die Steambox könnte die erste Konsole werden, die auch PC-Spieler anspricht. Daniel Visarius analysiert Valves bisher bekannte Entscheidungen. Können es die Half-Life-Entwickler mit Sony, Nintendo und Microsoft aufnehmen? Von Daniel Visarius

GameStar.de/Quicklink/8182



Daniel Visarius
Mitglied der Chefredaktion
daniel@gamstar.de

Im Rahmen der Unterhaltungselektronikmesse CES 2013 in Las Vegas wurde Anfang Januar offiziell, was sich seit mehreren Monaten abgezeichnet hat: Valve arbeitet an einer eigenen, PC-basierten Steam-Konsole fürs Wohnzimmer, seit Herbst 2012 für jeden nachvollziehbar: Im September 2012 taucht zuerst eine dazu passende Stellenanzeige für einen Hardware-Entwickler auf, kurz darauf veröffentlicht Valve eine Beta-Version der wohnzimmertauglichen Big-Picture-Oberfläche für Steam (mittlerweile voll funktionsfähig). Im Oktober erweitert Valve seine Vertriebsplattform um Anwendungen,

im November erscheint die Beta-Version von Steam für Linux – zwei Jahre, nachdem Valve seine Unterstützung von Windows auf Apples Mac OS X ausgeweitet hatte, das durch die UNIX-Ursprünge technisch enger mit Linux verwandt ist als mit Windows.

Nun versuchen am Ende einer jeden Konsolengeneration traditionell neue Hersteller, in den lukrativen Markt einzusteigen. Die meisten Versuche sind zum Scheitern verurteilt, oft weil den Herstellern das Geld für das notwendige Marketing oder starke Exklusivtitel fehlt. Allerdings hat sich die Branche seit dem Ende des letzten Konsolenzyklus' um 2006 erheblich verändert. Neue Finanzierungsmodelle

wie Kickstarter oder der digitale Direktvertrieb von Spielen eröffnen kleinen, kreativen Entwicklern neue Chancen. Hat Valve – einst mit Steam der Pionier der digitalen Distribution – mit der Steambox also tatsächlich realistische Marktchancen?

Sowohl der via Kickstarter finanzierten Android-Konsole **Ouya** als auch dem Handheld **Nvidia Shield** dürften Alleinstellungsmerkmale und geschäftliche Grundlage fehlen –

aktuelle Tablets bieten genauso viel Rechenleistung, können die gleichen Spiele ausführen und sind

kompatibel zu Gamepads. Hinzu kommt, dass die reinen Hardware-Hersteller andere Geschäftsmodelle haben als die ange-

Linux statt Windows



Die **Big-Picture-Oberfläche** von Steam ist für die Wiedergabe auf Fernsehern ausgelegt und lässt sich komplett mit einem Gamepad steuern. Für die Texteingabe hat Valve ein besonders ausgeklügeltes System ähnlich der T9-Texterkennung alter Handys entwickelt.

stammten Konsolenhersteller Sony, Microsoft und Nintendo. Das Gaming-Tablet **Razer Edge** auf Basis von **Windows 8** beispielsweise ist extrem teuer, weil Razer die Hardware genauso wenig subventionieren kann wie Nvidia das **Shield**. Sony und Microsoft hingegen finanzieren die Hardware zum Teil über die Lizenzgebühren, die für Publisher wie Electronic Arts, Ubisoft oder Activision Blizzard bei der Veröffentlichung eines Spiels für Xbox oder Playstation anfallen, und die sie nur verlangen können, weil ihre Konsolen millionenfach verbreitet sind.

Valve hingegen hat nicht nur die eigene Steam-Plattform mit insgesamt rund 50 Millionen Nutzern – **Xbox 360** und **Playstation 3** haben jeweils etwa 70 Millionen –, sondern auch seine starken Eigenmarken **Half-Life**, **Portal**, **Left 4 Dead**, **Team Fortress**, **Counterstrike** und **Dota 2**. Die sind zwar vorrangig am PC relevant und am besten mit Maus und Tastatur spielbar, aber Valve will sich mit der derzeit unter dem Codenamen **Bigfoot** entwickelten Steambox ohnehin vor allem an PC-Spieler richten. Erinnern wir uns zudem an die Markteinführung von

Gabe Newell lehnt Windows 8 vehement ab. Wahrscheinlich aber weniger wegen der neuen Kacheloberfläche als vielmehr wegen des integrierten App Stores, der Steam das Leben schwer machen könnte.

Steam im November 2004: Wer **Half-Life 2** spielen wollte, wurde zu einem Steam-Account gezwungen. Ich glaube zwar nicht, dass Valve seine starke Position bei PC-Spielern aufs Spiel setzt und **Half-Life 3** zuerst oder gar exklusiv für seine Steambox veröffentlicht, auszuschließen ist es aber nicht. Und wie der Steam-Zwang bei **Half-Life 2** oder Origin bei **Battlefield 3** würde eine gewisse Masse vermutlich auch diese Kröte schlucken und sich für das Spiel eine Steambox kaufen – solange die nicht allzu teuer ist.

Für viele überraschend hat Gabe Newell gegenüber der Technologie-Website The Verge bestätigt, dass Valves eigene Steambox mit Linux ausgeliefert wird. Seine Aussage beinhaltet, dass andere Hersteller ihre Versionen der Steambox herstellen und vertreiben dürfen – auch mit Windows, so Newell. Das vorinstallierte Linux auf der Steambox von Valve sollte zudem jeder ohne großen Aufwand durch Windows ersetzen können. Damit sich die unterschiedlichen Versionen ähnlich verhalten, könnte Valve aber einige Vorgaben machen wie etwa den Zwang zum direkten Start in die Big-Picture-Oberfläche.

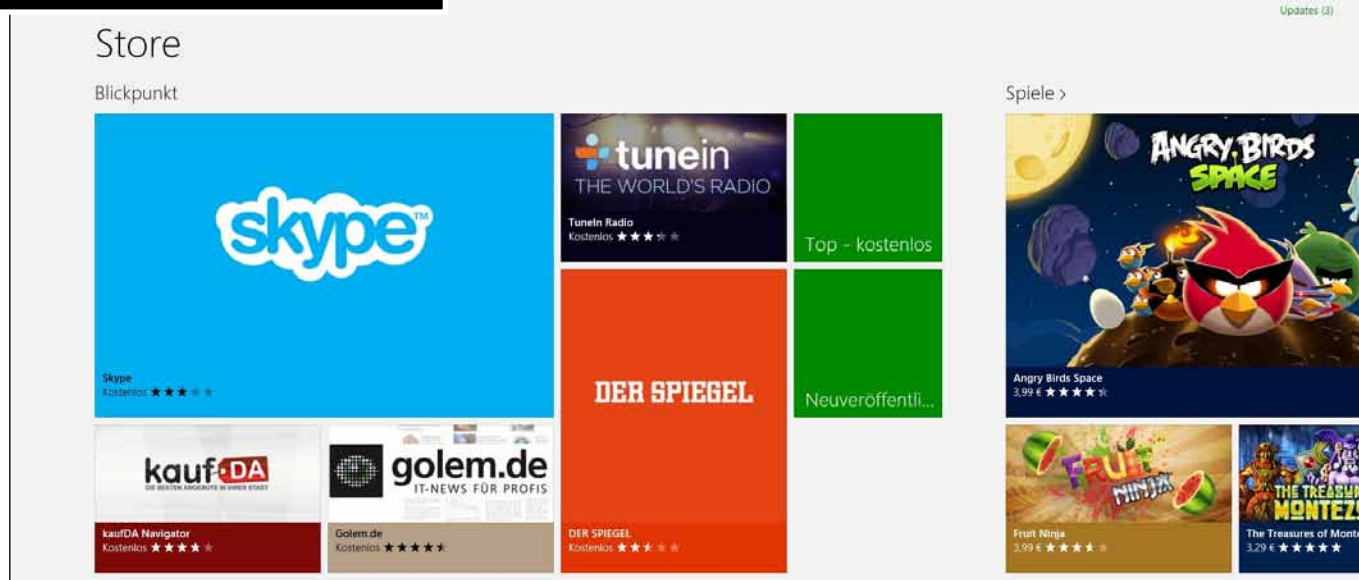
Steam läuft bereits unter Ubuntu Linux

Für Valve bietet Linux Vor- und Nachteile. Zunächst einmal braucht die Steambox irgendein Betriebssystem; ein neues zu programmieren, dürfte die Kapazitäten von Valve übersteigen. Außer Windows kommt dann nur noch Linux infrage, denn Apple behält Mac OS und iOS den eigenen Rechnern beziehungsweise Smartphones und Tablets vor. Android hingegen fehlt die Hardware-Unterstützung für schnelle PC-

Komponenten, außerdem unterliegt es wie andere mobile Systeme andauernden Patentstreitigkeiten und ist wie

die Konsolen von Microsoft, Sony und Nintendo auf einen von Valve nicht kontrollierbaren App Store ausgerichtet.

Gegen **Windows 8** sprechen aus Valves Sicht der ebenfalls dort integrierte App Store, über den Microsoft, App-Anbieter oder Spiele-Hersteller die Steam-Preise aushebeln und somit auf Valves Hardware Geld verdienen könnten, ohne einen Teil der Einnah-





Seit Kurzem kann jeder **Steam für Linux** selbst ausprobieren. Insgesamt 39 Spiele laufen bereits, darunter Team Fortress 2, FTL, Trine 2 und Serious Sam 3. Wir empfehlen zum Ausprobieren unbedingt Ubuntu Linux, am besten in der 32-Bit-Version.

men an den Plattformanbieter abführen zu müssen. Valve dürfte sich mit Sicherheit für Ubuntu Linux entscheiden, weil man die Beta-Version von Steam für Linux zuerst dafür entwickelt hat. Ubuntu ist eine durch die Millionen des Unternehmers Mark Shuttleworth auf den Desktop-Einsatz optimierte Linux-Version, die bei Bedienung und Komfort mittlerweile voll konkurrenzfähig zu Windows und Mac OS ist.

Dass sich Linux auf dem Desktop bislang nicht durchsetzen konnte, liegt weniger am mangelnden Interesse an einer echten Windows-Alternative als vielmehr an der lange Zeit zu komplizierten Bedienung und vor allem an der fehlenden Spieleunterstützung. Wegen der vergleichsweise geringen Nutzerzahlen haben sich die meisten Hersteller bisher eine Portierung auf Linux gespart. Selbst id Software, die bis einschließlich **Doom 3** die meisten ihrer Titel auch für Linux veröffentlicht haben, sind mit **Rage** davon abgerückt. Linux unterstützt kein DirectX, aber alle Multiplattform-Engines laufen sowieso »nur« auf PC und Xbox unter DirectX. Auf **Playstation 3**, **Wii**, **Wii U** und **Mac OS** kommt die plattformübergreifende OpenGL-Schnittstelle zum Einsatz, die bis zum Durchbruch von DirectX auch unter Windows führend war. Serien wie **Battlefield**, **Call of Duty**, **Far Cry**, **Assassin's Creed**, **Mass Effect**, **The Elder Scrolls**, **Fifa** und **Dirt** sind also bereits OpenGL-fähig.

Ob die großen Publisher bei der Linux-Unterstützung mitziehen, bleibt abzuwarten. Zwar könnten sie ihre Titel auf der Steambox vermutlich ohne Lizenzgebühren veröffentlichen, dürften aber mehrheitlich erst einmal die Verkaufszahlen der Hardware abwarten, bevor sie Zeit und damit Geld in eine neue Plattform investieren. Außerdem haben EA mit Origin und Ubisoft mit Uplay bereits eigene digitale Vertriebsplattformen genauso zwanghaft durchge-

drückt wie einst Valve das eigene Steam-Angebot, um den kompletten Vertriebsweg von der Entwicklung über den Verkauf bis zur Verhinderung von Gebrauchtverkäufen unter ihre Kontrolle zu bekommen.

Anders sieht es natürlich mit Valves eigenen Spielen aus. Die Source Engine ist bereits für Linux umgesetzt, **Team Fortress 2** läuft, und an **Left 4 Dead 2** wird gerade gearbeitet, womit die übrigen Spiele aus eigenem Haus nur noch Formsache sind. Auch viele der über Steam groß gewordenen Indie-Spiele dürften wahrscheinlich Linux-Unterstützung bekommen, weil der Aufwand einer Portierung deutlich niedriger ist als bei Hightech-Titeln. Eine Sonderrolle könnte Blizzard einnehmen, das in auffälliger zeitlicher Nähe zur Steambox-Ankündigung bekannt gegeben hat, eines seiner Spiele 2013 für Linux zu veröffentlichen. Für unwahrscheinlich halte ich aber, dass Blizzard seine bisher über das Battle.net kontrollierte Software stattdessen über Steam veröffentlicht. Damit ist auch fraglich, ob Blizzards Spiele je ihren

Welche Hardware steckt in der Steambox?

Euro teuren **AMD A10 5800K** für Desktop-PCs. Für High-End-Spiele in 1920x1080 mit maximalen Details ist der ohne zusätzliche Grafikkarte aber eindeutig zu langsam.

Valves offizielle Steambox wird laut Hardware-Entwickler Ben Krasnow definitiv nicht mehr 2013 vorgestellt oder gar veröffentlicht. Bedenkt man die gerade erst voranschreitende Entwicklung von Steam

Weg auf die Steambox finden, mal abgesehen von den Schwierigkeiten mit der stark auf Maus und Tastatur ausgelegten Bedienung, vielleicht mit Ausnahme von **Diablo 3**.

Durch Linux wird Steam nicht zur offenen Plattform. Gabe Newell erweckt durch seine Aussagen oft den Eindruck, alle Entwicklungen von Valve seien ausschließlich auf das Wohl der PC-Spieler ausgerichtet. Ich erinnere mich aber noch gut an den Aufschrei, den Online-Aktivierung und Kontenbindung von **Half-Life 2** verursacht haben. Sicherlich ist Steam die beste, weil komfortabelste und zuverlässigste Plattform für den digitalen Spielvertrieb. Aber so gut Steam hier auch sein mag: Vor allem durch die Verhinderung von Wiederverkäufen schränkt auch Steam die Rechte seiner Kunden ein.

Am wenigsten Informationen gibt es über die Hardware der Steambox. Auf der CES 2013 preschte der im Spielebereich eher unbekannte Hersteller Xi3, in den Valve zuvor investiert hatte, mit der Ankündigung einer Steambox namens **Piston** vor. Der gezeigte Prototyp basiert auf dem bereits erhältlichen, 1.000 Euro teuren Mini-PC **X7A**, der allem Anschein nach von einem AMD-Vierkerner mit integrierter Grafikeinheit angetrieben wird – was auf eine AMD-APU mit

Piledriver-Kern und eine DirectX-11-Radeon mit 384 Shader-Processoren hinweist, ähnlich dem rund 110

Der launige Free2Play-Shooter **Team Fortress 2** läuft als erstes Valve-Spiel sowohl unter Windows als auch unter Mac OS und Linux.



für Linux, erscheint das nur logisch, zumal Valve auch einen eigenen Controller entwickeln möchte. Gabe Newell wünscht sich dafür vor allem neue Bedienkonzepte, die eine möglichst geringe Verzögerung von der Eingabe durch den Spieler bis hin zur Aktion auf dem Bildschirm

bieten. Bewegungsteuerungen wie Microsofts **Kinect** oder Sonys

Move lehnt Newell wegen der im Vergleich zu Maus und Tastatur spürbar geringen Präzision ab. Nach eigener Aussage denkt Valve momentan vor allem über biometrische Ansätze nach, konkret nennt Newell aber lediglich die Augenverfolgung, mit der wir allein über Kopf- beziehungsweise Pupillenbewegungen die Blickrichtung unabhängig von der Bewegungsrichtung steuern könnten und die einige Renn- und vor allem Flugsimulationen bereits unterstützen.

Technisch könnte auch Valves Steambox auf einem AMD-Prozessor mit vier Bulldozer-Kernen und integriertem Radeon-Grafikchip basieren, die Frage ist nur, in welcher Leistungsklasse. Auch wenn diese APUs bei PC-Spielern bisher keinen allzu großen Anklang gefunden haben, gibt es derzeit keinen besseren Kompromiss aus Energieeffizienz und Spieleleistung. Im Desktop-PC, wo mehr Platz und Kühlung für noch schnellere Hardware vorhanden ist, markieren AMDs APUs die günstigste Möglichkeit, ordentlich 3D-Spiele zu spielen. In besonders kompakten Wohnzimmer-PCs sind die APUs hingegen die Speerspitze. Sollte die Steambox ein Erfolg werden, würden sich Entwickler genauer mit ihren Eigenheiten auseinandersetzen und ähnlich wie bei Konsolen der Hardware nach und nach immer bessere Grafik entlocken.

Dem gegenüber steht allerdings Newells Aussage, auch mehr oder weniger beliebig konfigurierte PCs als Steambox zuzulassen. Die Mühe spezifischer Optimierungen dürfte sich dann kaum noch lohnen. Zudem stellt sich die Frage, wie Valve den Hardware-Partnern auf der einen Seite größtmöglichen Freiraum lassen und auf der anderen Seite sicherstellen will, dass alle Steamboxen ein Mindestmaß an grafischer Qualität erreichen. Nichts wäre schlimmer als von Valve offiziell mit einem Steambox-Aufkleber abgesegnete Mini-PCs, die kaum das technische Niveau von **Xbox 360** und **Playstation 3** erreichen, während Valves eigene Steambox mit Microsofts und Sonys nächster Konsolengeneration mithalten

kann. Automatische Grafikeinstellungen anhand der eingesetzten Hardware funktionieren jedenfalls bis heute nicht zuverlässig. Auch im Hinblick auf einen zukunftsicheren, modularen Aufbau der Steambox mit Möglichkeiten zum Aufrü-

sten wären automatische Grafikeinstellungen aber entscheidend, weil die Mehrheit der User

von einer Wohnzimmer-Hardware minimalen Einrichtungsaufwand und maximalen Komfort erwartet – nicht zu Unrecht.

Was die Steambox mit den Next-Gen-Konsolen **Xbox 720** und **Playstation 4** gemein hat, wenn ich die bisher bekannten Informationen über die technischen Daten zusammenzähle, ist die Darstellung von Spielen in der Full-HD-Auflösung 1920x1080, dem Standard der meisten PC-Monitore

1920x1080 muss in hohen Details flüssig laufen



Der rund 1.000 Euro teure **Mini-PC X7A von Xi3** ist das Vorbild der ersten öffentlich gezeigten Steambox namens »Piston«. Der Prototyp passt in eine Hand, bietet aber dennoch je viermal USB 3.0 und USB 2.0, HDMI, zwei Displayports und einen Gigabit-Netzwerk-Anschluss.

und HD-Fernseher. Bewerkestellt wird das womöglich in allen drei Fällen von einer AMD-CPU und einem AMD-Grafikchip. So könnten zwar die technischen Fähigkeiten mit vier Bulldozer-Kernen und einer DirectX-11-Radeon über alle drei Plattformen identisch sein, sich die Leistung durch die Zahl der Shader-Prozessoren oder einem zusätzlichen, zweiten Grafikchip aber unterscheiden, auch weil ein normaler **A10-5800K** weder **Skyrim** noch **Battlefield 3** in Full HD in maximalen Details beschleunigen kann und eher auf dem Niveau der aktuellen Konsolen spielt.

Für einen Wohnzimmer-PC in Form einer Konsole unpassend finden wir den offensichtlichen Verzicht Valves auf ein optisches Laufwerk. Klar möchte Valve damit den digitalen Vertrieb von Spielen und Apps über Steam in den Vordergrund rücken, aber **Xbox 720** und **Playstation 4** werden höchstwahrscheinlich beide ein Blu-ray-Laufwerk besitzen. Auch sind längst nicht alle Konsolen ans Internet angeschlossen, was bei der Steambox aber zwingend sein dürfte, um

an dem Gerät Freude zu haben. Valves Pläne eines für den Wohnzimmer-Einsatz ausgelegten Spiele-PCs mit den vielen Vorteilen, die diese Plattform mit sich bringt, lesen sich dennoch wie ein Traum für alle, die Konsolenspieler schon immer um die riesigen Bildschirme beneidet haben und sich vorstellen können, zumindest Genres wie Sport- und Rennspiele, Third-Person-Abenteuer oder Indie-Titel mit dem Gamepad gemühtlich von der Couch aus zu spielen. Der Erfolg der Steambox hängt letztlich vom Preis und von den Spielen ab. Mehr als 600 Euro dürfte sie meiner Einschätzung nach anfangs nicht kosten, um im Massenmarkt gegen die höchstwahrscheinlich zwischen 400 und 600 Euro teuren neuen Konsolen von Microsoft und Sony eine Chance zu haben. Groß subventionieren wird Valve die Steambox trotz des durch Steam vermutlich üppig gefüllten Bankkontos nicht können. Bei zehn Millionen Einheiten machen bereits 50 Dollar Zuschuss pro Stück 500 Millionen Dollar aus, Marketing-Ausgaben nicht mit eingerechnet.

Summen, die normalerweise nur Milliardenkonzerne wie Microsoft und Sony stemmen können.

Valves eigene, vor allem bei PC-Spielern beliebte Spielserien und Indie-Titel allein werden kaum ausreichen. Blockbuster der großen Publisher wie EA, Ubisoft, Activision Blizzard und Take2 dürften zwingend erforderlich

sein, um mit **Playstation 4** und **Xbox 720** mithalten. Das ist angesichts Valves Entscheidung für Linux zwar nicht ausgeschlossen, wird aber doch zumindest erschwert. Und nicht jeder wird sich die Mühe machen, Windows selbst auf der Steambox zu installieren, um alle PC-Titel spielen zu

können. Kann Valve den Preis und das Treiben der anderen Steambox-Anbieter nicht im Zaum halten, verschwindet

die Steambox schnell in der vergleichsweise kleinen Nische derer, die PC-Spiele auch im Wohnzimmer in möglichst hoher grafischer Qualität komfortabel auf dem Fernseher spielen wollen. Bis zum Sommer will Valve weitere Details zur Steambox-Initiative verraten. Dann erfahren wir vielleicht bereits Genaueres über den Preis, die Hardware und den nebulösen Controller. Und auch darüber, wie Valve seine durch Steam hervorgerufene starke Stellung zwischen den neuen, eigenen Vertriebsplattformen der großen Publisher und den geschlossenen Konsolen von Microsoft, Sony und Nintendo bewahren will – und weshalb Blizzard sein erstes Spiel auf Linux veröffentlicht. **DV**

Chancen und Risiken für Valve

Die Grafikkarten bis 250 Euro haben zahlreiche Neuzugänge zu verzeichnen. Auch bei den SSDs, Soundkarten und Tastaturen gibt es Bewegung. Die Komponenten unseres 1.000-Euro-Rechners finden nun in einem neuen Gehäuse Platz.

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.

Auf DVD: Browser-Plug-In GameStar-Sparberater

Mehr Hardware-Bestenlisten: Quicklink 6630

Alle Hardware-Tests im Internet: Quicklink 5102

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC



750-Euro-PC



1.000-Euro-PC

Preise	
Prozessor Sockel AM3	
Phenom II X4 965 BE Boxed	85 €
Prozessorkühler	
Xigmatek Loki	20 €
Mainboard Sockel AM3	
MSI 970A-G46	70 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX Blu 4,0 GB DDR3 Kit	25 €
Grafikkarte	
MSI Radeon HD 7850 OC	160 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	70 €
SSD	
keine	0 €
DVD-Brenner	
Sony Optiarc AD-7280S	25 €
Gehäuse	
Bitfenix Shinobi	50 €
Netzteil	
Cougar A400/R 400 Watt	50 €
GESAMTPREIS	555 €
Schnellere Grafikkarte	+65 €
Powercolor Radeon HD 7870 PCS+	225 €
Bessere Soundkarte	+55 €
Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	55 €

Fazit Flotter Spiele-PC für wenig Geld, der mit allen aktuellen Titeln fertig wird. Dank etablierter Standards auch zukünftig leicht aufzurüsten.

Preis/Leistung Sehr gut

Preise	
Prozessor Sockel 1155	
Core i5 3470 Boxed	170 €
Prozessorkühler	
Enermax T40-TB	35 €
Mainboard Sockel 1155	
Asrock Z77 Pro3	85 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX Blu 8,0 GB DDR3 Kit	45 €
Grafikkarte	
Powercolor Radeon HD 7870 PCS+	225 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	70 €
SSD	
keine	0 €
DVD-Brenner	
Sony Optiarc AD-7280S	25 €
Gehäuse	
Antec One	55 €
Netzteil	
Cougar A400/R 400 Watt	50 €
GESAMTPREIS	760 €
Bessere Soundkarte	+55 €
Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	55 €
Blu-ray-Combo	+40 €
LG CH10LS20	65 €

Fazit Schneller Spielerechner mit sehr gutem Preis-Leistungs-Verhältnis, mit dem Sie bestens gewappnet sind für aktuelle und zukünftige Spiele.

Preis/Leistung Sehr gut

Preise	
Prozessor Sockel 1155	
Core i5 3570K Boxed	205 €
Prozessorkühler	
Enermax T40-TB	35 €
Mainboard Sockel 1155	
Asrock Z77 Pro3	85 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX Blu 8,0 GB DDR3 Kit	45 €
Grafikkarte	
Palit GeForce GTX 660 Ti Jetstream	280 €
Soundkarte	
Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	55 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	70 €
SSD	
Intel SSD 330 180 GByte	140 €
DVD-Brenner	
Sony Optiarc AD-7280S	25 €
Gehäuse	
Xigmatek Midgard 2	70 €
Netzteil	
beQuiet StraightPower E9 450 Watt	75 €
GESAMTPREIS	1.085 €
Schnellere Grafikkarte	+150 €
Asus GTX 670 Direct CU II Top	430 €
Blu-ray-Combo	+40 €
LG CH10LS20	65 €

**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 250 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 **Sapphire Radeon HD 7870 OC**
 ►87 ►210 € ►08/12 ►Quicklink: 8111
 extrem schnell, teils hörbar / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte

2 **Club 3D Radeon HD 7870 Joker**
 ►84 ►220 € ►online ►Quicklink: 8184
 sehr schnell, relativ leise / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte

3 **Gigabyte GeForce GTX 660 Ti Windforce**
 ►84 ►255 € ►08/12 ►Quicklink: 8185
 sehr schnell, leicht hörbar / GeForce 660 Ti / 2,0 GByte

4 **XFX R7870 BE Double Dissipation**
 ►83 ►220 € ►08/12 ►Quicklink: 8186
 sehr schnell, leise / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte

5 **Powercolor HD 7870 PCS+**
 ►83 ▲225 € ►online ►Quicklink: 7973
 sehr schnell, relativ leise / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

6 **Zotac GeForce GTX 660**
 ►82 ►200 € ►online ►Quicklink: 8187
 sehr schnell, leise bis hörbar / GeForce GTX 660 / 2,0 GByte

7 **HIS Radeon HD 7870 IceQ X Turbo**
 ►82 ▼215 € ►08/12 ►Quicklink: 8112
 schnell, leicht hörbar / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte

8 **Powercolor HD 7850 PCS+**
 ►81 ►180 € ►08/12 ►Quicklink: 8160
 sehr schnell, relativ leise / Radeon HD 7850 / 2,0 GByte

9 **MSI R7870 Twin Frozr II OC**
 ►81 ►220 € ►08/12 ►Quicklink: 8188
 schnell, hörbar / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte

10 **Club 3D Radeon 78050 royalKing**
 ►78 ►160 € ►08/12 ►Quicklink: 8094
 sehr schnell, leise bis hörbar / Radeon HD 7850 / 2,0 GByte

GRAFIKKARTEN AB 250 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 **Point of View GeForce GTX 680 Ult**
 ►92 ▼500 € ►08/12 ►Quicklink: 8040
 schnellste Karte im Segment, leise / GeForce GTX 680 / 2,0 GByte

2 **Palit GeForce GTX 680 Jetstream**
 ►90 ▼450 € ►08/12 ►Quicklink: 7968
 extrem schnell, laut / GeForce GTX 680 / 2,0 GByte

3 **Asus GTX 670 Direct CU II TOP**
 ►89 ►430 € ►08/12 ►Quicklink: 7969
 extrem schnell, leise / GeForce GTX 670 / 2,0 GByte

4 **Palit GeForce GTX 660 Ti Jet**
 ►86 ►275 € ►10/12 ►Quicklink: 8115
 extrem schnell, leise / GeForce GTX 660 Ti / 2,0 GByte

5 **Powercolor Radeon HD 7950 PCS+**
 ►86 ►280 € ►online ►Quicklink: 7970
 extrem schnell, sehr leise / Radeon HD 7950 / 3,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

6 **Gainward GeForce GTX 670 Phant.**
 ►86 ►350 € ►08/12 ►Quicklink: 7972
 extrem schnell, leise / GeForce GTX 670 / 2,0 GByte

7 **Zotac GeForce GTX 660 Ti AMP!**
 ►84 ►280 € ►10/12 ►Quicklink: 8116
 extrem schnell, leise / GeForce GTX 660 Ti / 2,0 GByte

8 **Club 3D Radeon 7970 royalKing**
 ►84 ►400 € ►online ►Quicklink: 8117
 extrem schnell, leise / Radeon HD 7970 / 3,0 GByte

9 **Zotac GeForce GTX 670 AMP!**
 ►84 ▲420 € ►08/12 ►Quicklink: 8041
 extrem schnell, hörbar / GeForce GTX 670 / 2,0 GByte

10 **Gigabyte R7950 Windforce 3x**
 ►83 ►270 € ►online ►Quicklink: 7974
 extrem schnell, hörbar / Radeon HD 7950 / 2,0 GByte



FIREGROUND

GAMING MOUSE / KEYBOARD MAT



SKILLER
GAMING KEYBOARD



DARKGLIDER
GAMING MOUSE

Deine Grundlage für den Sieg!

Die Aufgabe: komplex. Die Situation: unübersichtlich. Der Gegner: deutlich in der Überzahl! Alleine wirst du es nicht schaffen, ein Alleingang wäre ein tödlicher Fehler!

Wie gut dass die FireGround-Mat in deinem Team ist und das Fundament für deine grandiosen Siege legt!

- Kombi-Unterlage für Tastatur und Maus
- Geeignet für Links- und Rechtshänder
- Äußerst robustes und extrem strapazierfähiges Oberflächenmaterial
- Anti-Rutsch-Noppen für sicheren Halt der Tastatur
- Ränder mit DurableStitch-Vernähung
- Geringe Höhe von nur 2,5 mm
- Abmessungen: 855 x 345 mm



Become a Fan on
Facebook



GET READY TO RULE THE GAME

www.sharkoon.de



Monitore



TFTs bis 24 Zoll

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Eizo Foris FX 2431

► 89 ► 900 € ► online ► Quicklink: 8090
spieletauglich, Auflösung 1920x1080, S-PVA-Panel, HDMI, 24 Zoll

2 BenQ RL2450HT

PREISTIPP

► 82 ► 175 € ► 11/12 ► Quicklink: 8120
voll spieletauglich, 1920x1080, höhenverstellbar, Pivot-Funktion, 24 Zoll

3 Iiyama ProLite B2409HDS

UPDATE

► 81 ► 215 € ► online ► Quicklink: 8161
voll spieletauglich, schnelle Reaktionszeit, 1920x1080, 24 Zoll

4 Acer G246HLBbid

UPDATE

► 80 ► 170 € ► 11/12 ► Quicklink: 8121
voll spieletauglich, entspiegelt, 1920x1080, hoher Kontrast, 24 Zoll

5 Iiyama ProLite E2473HDS

► 80 ► 240 € ► online ► Quicklink: 8119
voll spieletauglich, 2x HDMI, schnelle Reaktionszeit, 1920x1080, 23,6 Zoll

120-Hz-TFTs



► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 BenQ XL2420T

PREISTIPP

► 95 ► 360 € ► online ► Quicklink: 7980
voll spieletauglich, 3D Vision 2, sehr hohe Helligkeit in 3D, 24 Zoll

2 Asus VG278H

► 89 ► 490 € ► 03/12 ► Quicklink: 7981
voll spieletauglich, 3D Vision 2, hell in 3D, 27 Zoll

3 Acer HN274Hbmiid

UPDATE

► 86 ► 410 € ► online ► Quicklink: 7983
voll spieletauglich, sehr hohe Helligkeit, inkl. 3D Vision Kit, 27 Zoll

4 BenQ XL2410T

► 86 ► 430 € ► online ► Quicklink: 7982
voll spieletauglich, in 3D dunkel, niedriger Stromverbrauch, 23,6 Zoll

5 Viewsonic V3D241wm-LED

NEU

► 82 ► 370 € ► online ► Quicklink: 7781
voll spieletauglich, inkl. 3D Brille, hell in 3D, 23,6 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 Samsung SSD 840 Series 256 GB

NEU

► 94 ► 210 € ► online ► Quicklink: 8189
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Samsung-Controller

3 Kingston HyperX SSD 240 GByte

UPDATE

► 94 ► 270 € ► online ► Quicklink: 7620
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Sandforce-2281-Controller

4 OCZ Vertex 4 256 GByte

UPDATE

► 92 ► 200 € ► 07/12 ► Quicklink: 7986
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Indilinx-Controller

5 Intel SSD 520 240 GByte

► 91 ► 200 € ► 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

UPDATE

► 89 ► 2.700 € ► online ► Quicklink: 8023
schnell wie Desktop-PC, sehr laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD

3 Samsung Serie 7 Gamer 700G7C

► 88 ► 1.750 € ► online ► Quicklink: 8093
schnelle Hardware, laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD

4 Samsung Serie 7 Gamer 700G7A

► 87 ► 1.800 € ► online ► Quicklink: 7989
sehr schnell, sehr laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD

5 Asus G74SX

PREISTIPP

► 86 ► 1.600 € ► online ► Quicklink: 7625
schnelle Hardware, 3D Vision, gute Verarbeitung, 17,3 Zoll Full HD

Sound

SURROUND-SETS



► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Teufel Motiv 5

UPDATE

► 94 ► 350 € ► 05/10 ► Quicklink: 8024
perfekter Klang, tiefer Bass, Fernbedienung, keine PC-Kabel

2 Edifier S550

UPDATE

► 93 ► 360 € ► 03/10 ► Quicklink: 7990
toller Klang, sehr pegelfest, 6 Endstufen, Kabel und Adapter dabei

3 Teufel Concept E 400

► 90 ► 350 € ► online ► Quicklink: 8089
toller Klang, tiefer Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive

4 Teufel Concept E 300

UPDATE

► 88 ► 230 € ► 08/09 ► Quicklink: 8025
hervorragender Klang, pegelfest, 6 Endstufen, keine PC-Kabel

5 Logitech Z906

PREISTIPP

► 86 ► 250 € ► online ► Quicklink: 7991
toller Klang, druckvoller Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive

HEADSETS



► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Sennheiser PC 360

► 92 ► 150 € ► online ► Quicklink: 7993
sehr komfortabel, hochpräziser Klang, kräftige Bässe, offene Bauweise

2 Sennheiser PC 350

PREISTIPP

► 91 ► 135 € ► online ► Quicklink: 7994
komfortabel, hochpräzise, kräftige Bässe, geschlossene Bauweise

3 Beyerdynamic MMX 300

► 91 ► 300 € ► online ► Quicklink: 7995
extrem präziser, druckvoller Klang, robust, optionale USB-Soundkarte

4 Razer Megalodon

UPDATE

► 90 ► 140 € ► 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

UPDATE

► 95 ► 50 € ► 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 ► 45 € ► online ► Quicklink: 8000
sehr präzise, Makros, Profile, flexibler Treiber, auch für linke Hände

4 Roccat Savu

► 92 ► 50 € ► 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

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 Logitech G105

UPDATE

► 83 ► 45 € ► online ► Quicklink: 8063
Makrofunktion, präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten

3 Roccat Arvo

UPDATE

► 80 ► 40 € ► 03/10 ► Quicklink: 8008
kleines Layout, Makrofunktion, guter Tastendruckpunkt und Anschlag

4 Cherry G80-3000 LPCDE-2

► 68 ► 50 € ► online ► Quicklink: 8009
günstige mechanische Tastatur, keine Extras, billige Verarbeitung

5 Sharkoon Skiller

PREISTIPP

► 66 ► 20 € ► online ► Quicklink: 8021
solide Tastatur mit guter Ausstattung, mäßige Verarbeitung



GAMEPADS

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

KAUFTIPP Microsoft Xbox 360 Wireless

► 89 ► 30 € ► 04/07 ► Quicklink: 8016
präzise, auch Xbox 360, rüttelt teils in älteren Spielen nicht, kabellos

PREISTIPP Microsoft Xbox 360 Controller

► 87 ► 25 € ► 02/07 ► Quicklink: 7127
präzise, auch Xbox 360, rüttelt teils in älteren Spielen nicht, Kabel

MÄUSE AB 50 EURO



► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Logitech G9x

PREISTIPP

► 96 ► 60 € ► 03/09 ► Quicklink: 7630
extrem präzise, super Ausstattung, nur für rechte Hände

2 Logitech G700

UPDATE

► 96 ► 65 € ► 11/10 ► Quicklink: 7631
extrem präzise, vier Daumentasten, kabellos, nur für rechte Hände

3 SteelSeries Sensei

UPDATE

► 96 ► 75 € ► online ► Quicklink: 8003
extrem präzise, für linke und rechte Hände, Profile

4 Roccat Kone+

UPDATE

► 95 ► 90 € ► 10/10 ► Quicklink: 8005
extrem präzise, flexibler Treiber, nur für rechte Hände

5 SteelSeries Xai

UPDATE

► 95 ► 90 € ► 04/10 ► Quicklink: 8004
extrem präzise, guter Treiber, für linke und rechte Hände

TASTATUREN
AB 50 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Logitech G710+

NEU

► 92 ► 135 € ► online ► Quicklink: 8173
Top-Verarbeitung, mechanisch, gute Ausstattung, Makros

2 Coolermaster CM Storm Trigger

UPDATE

► 88 ► 100 € ► online ► Quicklink: 8011
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

3 Qpad MK-85 Pro Gaming

UPDATE

► 88 ► 140 € ► online ► Quicklink: 8012
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

4 Logitech G510

PREISTIPP

► 87 ► 90 € ► 11/10 ► Quicklink: 8013
Display, Soundchip, Makrotasten, abnehmbare Handballenaufklage

5 Razer Black Widow Ultimate

UPDATE

► 87 ► 130 € ► online ► Quicklink: 8014
maximale Präzision, mechanische Tasten, USB-Durchleitung, Makros



LENKRÄDER

► Note ► Preis ► Test in

KAUFTIPP Logitech G27

► 89 ► 230 € ► 01/10 ► Quicklink: 8017
extrem präzise, knackiges Force Feedback

PREISTIPP Logitech Driving Force GT

► 84 ► 100 € ► 08/10 ► Quicklink: 8018
präzises, starkes Force Feedback, insgesamt gut



JOYSTICKS

► Note ► Preis ► Test in

KAUFTIPP Logitech Freedom 2.4

► 86 ► 115 € ► 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 770.000 Kunden &
10 Jahre Erfahrung!

Fujitsu Sonderposten PC E5720 + 22" Monitor ScenicView B22W-5

Intel Core 2 Duo E4600 mit 2x 2.4 Ghz

2048 MB Speicher, 80 GB Festplatte,
DVD-Rom Laufwerk

inkl. Windows 7 Home Premium
GDATA 2013 + ScenicView B22W-5 Monitor



199.-

3) 4)

Art-Nr. 12636

oder Finanzkauf* ab 17,53€/mtl. Laufzeit: 12 Monate

Jetzt bei One.de - eine große Auswahl an Razer-Gaming-Produkten!



Razer DeathAdder 2013 Gaming Mouse

6400dpi 4G Optical Sensor
mit 1 ms Reaktionszeit

Fünf unabhängig programmierbare
Hyperresponse-Tasten

Verbesserte ergonomische
Seitengriffe

69.99

3)

€

Art-Nr. 12830



Deutsches
Tastaturlayout

Razer BlackWidow Ultimate 2013 Gaming Keyboard

Individuell beleuchtbare, mechanische
Tastentechnik mit 50g Auslösekraft

10-Tasten-Rollover im
Gaming-Modus

Audioausgang / Mikrofoneingang,
USB-Anschluss für Maus oder Headset,
5 Makro-Tasten

139.99

3)

€

Art-Nr. 12108

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 28. Februar 2013 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.

Versandkostenfreie Lieferung!¹⁾

1) Bei Vorkassebestellungen ab 500 € Bestellwert (nur innerhalb Deutschlands).

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive
Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

Details zu den
Angeboten finden
Sie im Internet.
Einfach den QR-
Code scannen. Oder
www.one.de/gamestar





Gewinnspiel unter:

www.one.de/stirblangsam

Intel® Core™ i3-3220 Prozessor
mit 2 x 3.3 GHz

4096 MB DDR3 Speicher

1638 MB Intel® HD 2000/3000

500 GB Festplatte, 7.200 U/Min.

379.- €

oder Finanzkauf* ab 17,55 €/mtl. Laufzeit: 24 Monate

299.- € (ohne Windows)

Art-Nr. 22363

GEWINNE mit ONE.de



1.Preis: Heimkinoanlage von TEUFEL
(Wert 1.500 €) „Central AV | LT® 3“

Typisch

Teufel

www.teufel.de

2.-5.Preis: Je eine Taschenlampe
von **LED LENSER®**
Creating New Worlds of Light



6.-10.Preis: Stirb Langsam Blu-ray Box (Alle 4 Teile)

10.-20.Preis: Zwei Actionfilme aus der Hollywood Collection

Windows 8 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-H61MI, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, DirectX 11, edles Designgehäuse

one empfiehlt Windows 8.

****Teilnahme und Teilnahmebedingungen unter: www.one.de/stirblangsam
Jetzt ONE auf Facebook liken! www.facebook.com/one.de**



Intel® Dual Core G540 Prozessor
mit 2 x 2.5 GHz

4096 MB DDR3 Speicher

1638 MB Intel® HD 2000

160 GB Festplatte

259.- €

oder Finanzkauf* ab 15,60 €/mtl. Laufzeit: 18 Monate

179.- € (ohne Windows)

Windows 8 vorinstalliert, DVD±Brenner, 6 Kanal Audio, edles Designgehäuse

Art-Nr. 22394



AMD Athlon II X2 250
mit 2 x 3.0 GHz

4096 MB DDR3 Speicher

1638 MB ATI Radeon™ HD 3000

500 GB Festplatte, 7.200 U/Min.

309.- €

oder Finanzkauf* ab 18,61 €/mtl. Laufzeit: 18 Monate

229.- € (ohne Windows)

Windows 8 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, 8x USB 2.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, edles Designgehäuse

Art-Nr. 22361



AMD FX-4100 Prozessor
mit 4 x 3.6 GHz

4096 MB DDR3 Speicher

1638 MB ATI Radeon™ HD 3000

500 GB Festplatte, 7.200 U/Min.

359.- €

oder Finanzkauf* ab 16,63 €/mtl. Laufzeit: 24 Monate

279.- € (ohne Windows)

Windows 8 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, edles Designgehäuse

Art-Nr. 22362



Intel® Core™ i5-3550 Prozessor
mit bis zu 4 x 3.7 GHz

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GT 610

500 GB SATA III, 7200 U/Min.

539.- €

oder Finanzkauf* ab 17,49 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

459.- € (ohne Windows)

Windows 8 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-B75M, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, DirectX 11, edles Designgehäuse, inkl. Gratis-Spiel Torchlight

Art-Nr. 22353

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar.

Versandkostenfreie Lieferung!¹⁾

1) Bei Vorkassebestellungen ab 500 € Bestellwert (nur innerhalb Deutschlands).

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive
Systemverpackung + **DHL** DHL Transportversicherung versendet!

0180 1 957777

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 957777
(3,9 Cent/Min. Festnetz der T-COM; max. 42 Cent/Min. aus dem Mobilfunknetz)
Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr

Intel® Core™ i5-3550 Prozessor
mit bis zu 4 x 3.7 GHz

4096 MB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 650

500 GB SATA III, 7200 U/Min.

649.- €
oder Finanzkauf* ab 16,58 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate
569.- € (ohne Windows)



Art-Nr. 22388

Windows 8 vorinstalliert, DVD± Brenner, Gigabyte GA-B75M, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, DirectX 11, 500 W / Cooler Master K280, inkl. Gratis-Spiel Assassins Creed 3

EIN
GUTER
TAG
ZUM
STERBEN
**STIRB
LANGSAM**

AB DONNERSTAG, 14. FEBRUAR NUR IM KINO

A Good Day to Die Hard © 2013 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved.

AMD FX-6100 Prozessor
mit bis zu 6 x 3.6 GHz

8192 MB DDR3 Speicher

1024 MB AMD Radeon™ HD 7770

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

609.- €
oder Finanzkauf* ab 17,35 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate
529.- € (ohne Windows)



Windows 8 vorinstalliert, DVD± Brenner, Gigabyte GA-970A, SATA III, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 500 W / Ratsurbo Matr-X Gehäuse, inkl. Gratis-Spiel Far Cry 3 und 20% Gutschein für MoH:Warfighter

Art-Nr. 22376

AMD FX-8120 Prozessor
mit 8 x 3.1 GHz

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB AMD Radeon™ HD 7870

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

819.- €
oder Finanzkauf* ab 17,55 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate
739.- € (ohne Windows)



Windows 8 vorinstalliert, DVD± Brenner, Gigabyte GA-970A, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, DirectX 11, 630 W Thermaltake / Deluxe SH891 Tower, inkl. Gratis-Spiel Far Cry 3 und 20% Gutschein für MoH:Warfighter

Art-Nr. 22357

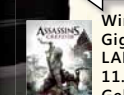
Intel® Core™ i7-3770 Prozessor
mit bis zu 4 x 3.9 GHz

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 660

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

879.- €
oder Finanzkauf* ab 17,54 €/mtl. Laufzeit: 66 Monate
799.- € (ohne Windows)



Windows 8 vorinstalliert, DVD± Brenner, Gigabyte GA-B75M, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, DirectX 11.1, 530W Thermaltake / Silverstone RL01 Gehäuse, inkl. Gratis-Spiel Assassins Creed 3

Art-Nr. 22358

AMD FX-8120 Prozessor
mit 8 x 3.1 GHz

16384 MB DDR3 Speicher

3072 MB AMD Radeon™ HD 7950

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

979.- €
oder Finanzkauf* ab 18,33 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
899.- € (ohne Windows)



Windows 8 vorinstalliert, DVD± Brenner, Gigabyte GA-970A, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, DirectX 11, 530 W Thermaltake / NZXT Phantom 410 Tower, inkl. Gratis-Spiele Far Cry 3, Sleeping Dogs, Hitman Absolution und 20% Gutschein für MoH:Warfighter

Art-Nr. 22375

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. Windows® und the Microsoft logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. **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





one empfiehlt Windows 8.

Intel® Core™ i7-3770K Prozessor
mit bis zu 4 x 3.9 GHz

16384 MB DDR3 1600 XMS3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 680

1500 GB SATA III

1379.- €
oder Finanzkauf* ab 25,81 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

1299.- € (ohne Windows)

Art-Nr. 22377



Windows 8 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-Z77X, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, HDMI, DVI, Miniport, DirectX 11.1, 630W Thermaltake / Raidmax Blackstorm Gehäuse, inkl. Gratis-Spiel Assassins Creed 3

Wir verbauen ausschließlich Komponenten namenhafter Markenhersteller!

Intel® Core™ i7-3770K Prozessor
mit bis zu 4 x 3.9 GHz

16384 MB DDR3 Speicher

4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 690

120 GB SATA III Samsung SSD 840
1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

Windows 8 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-Z77X, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, DirectX 11.1, 700W BeQuiet / Corsair Graphite 600 T Gehäuse, inkl. Gratis-Spiel Assassins Creed 3

Art-Nr. 22360

2079.- €
oder Finanzkauf* ab 38,92 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

1999.- € (ohne Windows)

Intel® Core™ i7-3970X Prozessor
mit bis zu 6 x 3.5 GHz

32768 MB DDR3 Speicher 1600 MHz XMS 3

2x 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 690

2x 256 GB SATA III OCZ Vertex 4 SSD Raid 0-Striping
2x 2000 GB SATA III, 7200 U/Min. Raid 0-Striping

Windows 8 vorinstalliert, Blu-ray Brenner, Gigabyte GA-X79, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, DirectX 11.1, Corsair Wasserkühlung, 1050W Thermaltake / Cooler Master Cosmos II, inkl. Gratis-Spiel Assassins Creed 3

Art-Nr. 21927

4799.- €
oder Finanzkauf* ab 89,85 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



43,94cm/
17,3"

ONE® Gaming Notebook K73-20 SE

- > Intel Core i5-3210M Prozessor (2 x 2.50 - 2 x 3.10 GHz im Turbo Modus)
- > Windows 8 vorinstalliert
- > 43,94 cm/17,3" Full HD Non-Glare Display mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > 2048 MB NVIDIA GeForce GTX 660M
- > 8192 MB DDR3 Speicher 1600 MHz
- > 500 GB SATA Festplatte
- > Blu-Ray ROM / DVD Brenner Laufwerk
- > Bluetooth 4.0, HDMI, VGA (CRT), USB 3.0, Nummernblock, WLAN: Intel 2230

879.- €
oder Finanzkauf* ab 16,45 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

799.- € (ohne Windows)

Art-Nr. 22350



43,94cm/
17,3"

ONE® Gaming Notebook K73-2N SE

- > Intel Core i7-3630QM Prozessor (4 x 2.40 - 4 x 3.40 GHz im Turbo Modus)
- > Windows 8 vorinstalliert
- > 43,94 cm/17,3" Full HD Non-Glare Display mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > 3072 MB NVIDIA GeForce GTX 670MX
- > 8192 MB DDR3 Speicher 1600 MHz
- > 500 GB SATA Festplatte 7.200 U/Min.
- > Blu-Ray ROM / DVD Brenner Laufwerk
- > Bluetooth 3.0, HDMI, VGA, USB 3.0, Nummernblock, Webcam, chocolate keys, Cardreader, beleuchtete Tastatur, Intel Centrino Wireless-N 2230 b/g/n

1179.- €
oder Finanzkauf* ab 22,07 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

1099.- € (ohne Windows)

Art-Nr. 22395

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. Windows® und the Microsoft logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Versandkostenfreie Lieferung!¹⁾

1) Bei Vorkassebestellungen ab 500 € Bestellwert (nur innerhalb Deutschlands).

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

Details zu den Angeboten finden Sie im Internet. Einfach den QR-Code scannen. Oder www.one.de/gamestar





GRATIS
ZYKON GAMING
MOUSEPAD
ZU JEDEM XMX PC-SYSTEM!

PC Systeme direkt vom Hersteller!!!
Alle Systeme versandkostenfrei!¹⁾



DVI
HDMI
USB 3.0
SATA 3
DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50173



Intel® Core™ i5-3570K Prozessor @ 4 x 4.4 GHz übertaktet!

- >> 8 GB High End DDR3 Corsair XMS 3
- >> 2 GB NVIDIA GeForce® GTX650 TGT Charged (übertaktet und leise)
- >> 1000 GB SATA 3, 7200 U/Min.
- >> 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- >> Interne Hochleistungswasserkühlung
- >> 500 W / IN WIN Mana 136 Tower
- >> MSI Z77A-G43
- >> inkl. GRATIS Spiel Assassin's Creed III

779.- *

ab 16,70 € mtl., Laufzeit: 60 Monate ²⁾



AMD FX-Series FX-8320 Prozessor @ 8 x 3.9 GHz übertaktet!

- >> 16 GB High End DDR3 Corsair XMS 3
- >> 3072 MB AMD Radeon™ HD 7950 HIS IceQ Boost Clock (übertaktet und leise)
- >> 1000 GB SATA 3, 7200 U/Min.
- >> 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- >> Alpenföhn Matterhorn Pure CPU-Kühler
- >> 730 W Thermaltake 80+ / NZXT Phantom 410 Tower
- >> Gigabyte GA-970A-UD3
- >> inkl. Farcry 3, Sleeping Dogs, Hitman

DVI	2x Mini-DisplayPort	SATA 3
HDMI	USB 3.0	DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50185

999.- *

ab 18,70 € mtl., Laufzeit: 72 Monate ²⁾



Intel® Core™ i7-3770 Prozessor @ 4 x 4.1 GHz übertaktet!

- >> 8 GB High End DDR3 Corsair XMS 3
- >> 2 GB NVIDIA GeForce® GTX670 TGT UltraCharged (übertaktet und leise)
- >> 1000 GB SATA 3, 7200 U/Min.
- >> 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- >> Interne Hochleistungswasserkühlung
- >> 600 W be quiet! 80+ / NZXT Phantom Tower 410
- >> MSI Z77A-G43
- >> inkl. GRATIS Spiel Assassin's Creed III

2x DVI	DisplayPort	SATA 3
HDMI	USB 3.0	DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50148

1199.- *

ab 22,44 € mtl., Laufzeit: 72 Monate ²⁾



Intel® Core™ i7-3770K Prozessor @ 4 x 4.5 GHz übertaktet!

- >> 16 GB High End DDR3 Corsair XMS 3
- >> 2 GB NVIDIA GeForce® GTX680 TGT UltraCharged (übertaktet und leise)
- >> 1500 GB SATA 3
- >> 64 GB SATA III Crucial M4 SSD
- >> 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- >> Alpenföhn Matterhorn Pure CPU-Kühler
- >> 730 Watt Thermaltake 80+ / CoolerMaster Storm Trooper
- >> Gigabyte GA-Z77X-D3H
- >> inkl. GRATIS Spiel Assassin's Creed III

2x DVI	DisplayPort	SATA 3
HDMI	USB 3.0	DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50130

1599.- *

ab 29,93 € mtl., Laufzeit: 72 Monate ²⁾



Intel® Core™ i7-3970X Prozessor @ bis zu 6 x 4.0 GHz!

- >> 16 GB High End DDR3 Corsair XMS 3
- >> 2 x 3072 MB AMD Radeon™ HD 7970 HIS IceQ X² (übertaktet und leise)
- >> 2000 GB SATA 3, 7200 U/Min.
- >> 64 GB SATA III Crucial M4 SSD
- >> Blu-Ray Brenner / DVD-RW SATA
- >> Interne Hochleistungswasserkühlung
- >> 1000 W Silverstone Strider / Corsair Graphite 600T
- >> Gigabyte GA-X79-UD3
- >> inkl. Farcry 3, Sleeping Dogs, Hitman
- >> + 20% Rabatt beim Kauf von Medal of Honor

DVI	2x Mini-DisplayPort	SATA 3
HDMI	USB 3.0	DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50162

2899.- *

ab 54,27 € mtl., Laufzeit: 72 Monate ²⁾

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. 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. * Abbildung enthält Sonderausstattung.

KONFIGURIEREN SIE IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...

www.xmx.de



0180 1 994041

(3,9 Cent/Min. Festnetz der T-COM; max. 42 Cent/Min. aus dem Mobilfunknetz)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 994041

Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr



UNSCHLAGBAR!

Die neuen GameStar Kombos

Drei Pakete, drei Monate, immer Premium, unschlagbar günstig.



WÄHLEN SIE IHRE KOMBO!

ALL DIGITAL



IM PAKET:

- 3 Monate
- ✦ GameStar für iPad/Android
- ✦ GameStar Premium Online

nur **15,99 €**

PRINT PLUS



IM PAKET:

- 3 Monate
- ✦ GameStar XL inkl. 2 DVDs
- ✦ GameStar Premium Online

nur **22,99 €**

COMPLETE

UNSERE
EMPFEHLUNG
41% SPAREN



IM PAKET:

- 3 Monate
- ✦ GameStar XL inkl. 2 DVDs
- ✦ GameStar für iPad/Android
- ✦ GameStar Premium Online

nur **24,99 €**

Mehr Infos unter

www.gamestar.de/kombos



Spielerisch lesen 2

Auf besonderen Wunsch unserer Leser hier eine längere Leseprobe aus dem Roman »Call of Duty«, den wir in der vorigen Ausgabe vorgestellt haben. Von Michael Graf

Kapitel 2

Keinen Tag war es her, dass »Soap« MacTavish mit zwei durchgeladenen Kalaschnikows in den Händen und einem Haftbefehl für den usbekischen Premierminister zwischen den Zähnen über Finnland aus der brennenden Air Force One gesprungen war. Gestern, da war die Lage noch übersichtlich gewesen. Ein Atomkrieg zwischen den USA und Russland, da wusste man, wo man stand. Doch heute ... Ob die tadschikischen Freischärler mit ihrer ursprünglich auf Bangladesch gerichteten Interkontinentalrakete die amerikanische Präsidentenmaschine nun versehentlich oder absichtlich aus der Luft gerammt hatten, spielte keine Rolle mehr. Die Welt versank im Krieg, jedes Land kämpfte gegen sich selbst und alle anderen Nationen. MacTavish wusste nicht mehr, wem er trauen konnte. Etwa den CIA-Agenten, die ihn stundenlang gefoltert hatten, weil er die letzte Smarties-Packung aus dem Automaten geangelt hatte? Vielleicht, die Jungs waren eigentlich ganz nett gewesen, und sein linkes Ohr hatte er eh nie gemocht. Doch sonst? Nachdenklich starrte MacTavish aus dem Fenster der Bambushütte auf den Dschungel, durch dessen Mammutbäume die Abendsonne glitzerte. Nicht zum ersten Mal fragte er sich, wo zur Hölle er hier eigentlich gelandet war. »Wenn das Finnland sein soll, warum hat diese Bruchbude dann keine Sauna?«, knurrte er unbewusst. Aus einer dunklen Ecke murmelte eine Stimme: »Was hast du gesagt?« Dort lag Yuri auf seinem Feldbett. Yuri, dieser Teufelskerl! Vor zehn Minuten hatte er den russischen Ex-Elitesoldaten, Ex-KGB-Agenten und Ex-Müllmann aus dem Wrack eines schwedischen Atom-U-Boots gezogen und dabei erstmals getroffen. Schon jetzt waren sie Freunde fürs Leben. »Halt's Maul und schlaf weiter«, raunte MacTavish liebevoll. Mit Yuri, das wusste er, konnte er durchs Feuer gehen. Ihm vertraute er mehr als seiner eigenen Mutter. Insbesondere, seitdem herausgekommen war, dass seine Mutter Präsident Kennedy erschossen ...

5

Kapitel 11

»Schafft sie mir aus den Augen!« Master Captain Commander First Class to the Max Joseph Allen blickte den Marines nach, als sie die englische Königin abführten. Durch ihr beherztes Eingreifen hatte die US Army »Operation Tea Time« verhindert, das britische Komplott, die japanische Flotte in einen Abnutzungskrieg mit Spanien zu stürzen, um sich im resultierenden Chaos unbemerkt das indische Nukleararsenal unter den Nagel zu reißen. Doch eigentlich war Allen gar nicht deswegen in London. Er fummelte ein zerknittertes Fahndungsplakat aus der Jackentasche. Darauf ein Foto von – John MacTavish! MacTavish, ein Verräter ... Allen konnte es noch immer nicht fassen. Vor nicht einmal 36 Stunden hatte er Seite an Seite mit dem Schotten auf dem Landedeck eines ukrainischen Flugzeugträgers gegen schweizerische Suizidkommandos gekämpft. Nun jagte er MacTavish um die Welt. Was war nur geschehen? Allen sank in einen Ledersessel und nippte am Earl Grey, den die Königin hatte stehen lassen. Er kannte nur Bruchstücke der Geschichte. Mit einem gekaperten Space Shuttle hatte MacTavish angeblich einen Satelliten aus dem Orbit gerammt, um die Radarüberwachung der amerikanischen Ostküste auszuschalten und der von militanten Pazifisten kontrollierten estnischen Luftwaffe einen Präzisionsschlag auf den US-Kongress zu ermöglichen. Aber ... Ein Knall draußen auf der Straße riss Allen aus den Gedanken. Er sprang aus dem Sessel hoch. Hatten sich etwa die tunesisch-moldawischen Söldner neu formiert, die er und seine Kameraden nur mit Mühe aus dem Buckingham Palace vertrieben hatten? Ein Marine stürmte herein und rief: »Master Captain Commander First Class to the Max, die Chinesen greifen an!« Der Soldat verschwand wieder, und Allen lud sein Sturmgewehr durch. Er hatte keine Angst vor dem Kampf. Zumindest nicht mehr, seitdem er entdeckt hatte, dass er nur zehn Sekunden hinter einer Deckung knien muss, damit all seine Schusswunden heilten. Mit einem Liedchen auf den Lippen sprang er durch das Fenster und schoss ...

62

Kapitel 6

Nein, nicht Yuri! Während draußen ein Panzer quer durch den Vorgarten des iranischen Präsidentenpalastes explodierte, starrte MacTavish in die Mündung von Yuris Raketenwerfer. »Jetzt bist du baff, was?«, blaffte der Russe und lachte höhnisch. Yuri, ein Verräter? MacTavish verfluchte sich innerlich. Er hätte es kommen sehen müssen. Spätestens, als ihm Yuri in diesem Waisenhaus in Pjöngjang »versehentlich« in den Rücken geschossen hatte. Klar, das konnte passieren. Aber sechsmal? Direkt hintereinander? MacTavish war zu gutgläubig für diese verdammte Welt. »Letzte Worte, Soap?«, brüllte Yuri, um den Lärm zu übertönen, als nebenan ein Kampfjet in ein Hochhaus krachte. »Ja«, knurrte MacTavish, »Fahr zur Hölle!« Er drückte den Auslöser, den er die ganze Zeit hinter seinem Sturmgewehr verborgen hatte. Moment, er hatte noch seine Knarre? Dann könnte er Yuri doch auch einfach ... Es krachte, das Gebäude bebte, als im Erdgeschoss das C4 hochging. Der Boden gab nach, Staub und Mörtel sprühten, als MacTavish hinabrutschte und in das Gipsmodell eines russischen Flakpanzers krachte. Fluchend rapelte er sich auf, um sich ein Trümmerfeld, links das Fenster und ein kleiner Balkon. Wo zum Teufel war Yuri? MacTavish lugte durch das Loch in der Decke. Keine Spur vom Russen. Also weg hier, weg! MacTavish humpelte auf den Balkon. Drunten im Hof kämpften noch immer die US-Marines gegen die Franzosen. »Soap, Mann, keine Zeit zum Sonnenbaden!«, brüllte Captain Price herauf: »Schwing deinen A**** hier runter!« Als er über die Balkonbrüstung hechtete, wunderte sich MacTavish nicht nur, was Price mit »A, Sternchen, Sternchen, Sternchen, Sternchen« gemeint haben könnte (Ein Code?), sondern auch, warum er schon wieder hechten konnte, wo er doch gerade noch gehumpelt hatte. Egal! MacTavish klaubte ein Maschinengewehr auf, das zufällig direkt vor ihm in den Primelrabatten lag. Um Yuri konnte er sich später kümmern, die 600 Bluthunde, die heranstürmten, waren ...

41

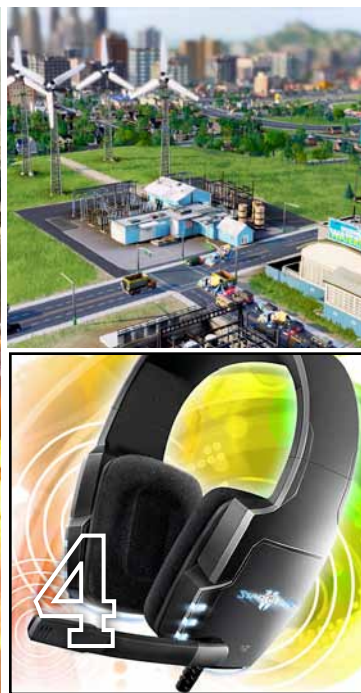
Kapitel 19

Das war sie also, die Geheimbasis in der Antarktis, von der aus Captain Price seinen Racheplan ausheckte. MacTavish blinzelte gegen den Schneesturm an, dessen Eiskristalle sein Gesicht wie winzige Rasiermesser zerschnitten. Erst vorgestern hatte ihm Price in einer Berliner Flughafenruine seine finstere Vorhaben enthüllt und ihm dann die Wahl gelassen: MacTavish konnte mitmachen – oder sterben. Glücklicherweise war genau in diesem Moment nebenan ein Öldepot detoniert und hatte Price lange genug abgelenkt, um MacTavish die Flucht zu ermöglichen. Nun war er also hier, im größten verdammten Kühlschranks der Erde. Im fahlen Licht des Polartages zeichneten sich am Horizont die Kanten von Stahlcontainern ab. Es war eine ehemalige kanadische Forschungsstation, die anno 2037 im ersten argentinisch-angolanischen Krieg aufgegeben worden war. Hier hortete Price die Biowaffen, mit denen er die amerikanische Flugzeugträgerflotte auslöschen wollte – aus Rache dafür, dass in seiner Kindheit das Plastikmodell der »U.S.S. Robert Kotick« direkt nach dem Kleben auseinandergebrochen war. Früher oder später verlieren wir alle den Verstand, dachte MacTavish, als er den lila Elefanten erschoss, der den Eingang zur Basis bewachte. Das Stahlschott war verriegelt, also kramte er eine Sprengladung aus dem Rucksack und klebte sie dran. Was nun kam, hatte er schon oft erlebt, ermüdend oft: Als er den Auslöser drückte, knallte die Tür wie in Zeitlupe auf, MacTavish tauchte hindurch und feuerte gelangweilt auf alles, was sich bewegte. Diese verdammten Spieleentwickler, sollen sie in der Hölle ... Moment, Spieleentwickler?! Er sah sich die Aufschrift an der Tür noch mal genauer an: »Ubisoft Antartica« stand da. Verflucht, er hatte sich in der Polarstation geirrt und die Mitarbeiter des Ubisoft-Studios umgelegt, das aus Billiglohn-Gründen an den Südpol verlegt worden war. »Da wird die PC-Version von Assassin's Creed 16 wohl noch länger dauern«, knurrte MacTavish, als er wieder nach draußen stapfte. Irgendwo in dieser Schneehölle wartete immer noch Captain Price, sein Vater, dieser elende ...

96



Die GameStar-Ausgabe 04/2013 erscheint am 27.02.2013



1 Crysis 3 Tests
New York, New York: Wie viel Spaß Prophets Abenteuer in der Dschungelstadt machen, erspielen wir im Test.

2 Dead Space 3 • Aliens: Colonial Marines Tests
Necromorph oder Xenomorph: Unsere Tests zeigen, welche Wesen uns das Fürchten besser lehren.

3 C&C: Generals 2 • SimCity Previews
Im Vorschau-Teil ziehen wir in SimCity Städte hoch und reißen sie in Generals 2 ein.

4 Headsets für Spieler Hardware
Im Hardware-Schwerpunkt der nächsten Ausgabe vergleichen wir zehn aktuelle Headsets.

IMPRESSUM

Verlag

IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118
E-Mail: brief@gamestar.de Internet: www.idgmedia.de

Chefredakteur
Gesamtanzeigenleiter

Michael Trier (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlags)
Ralf Sattelberger (verantwortlich)
Tel.: 089 / 360 86-730
E-Mail: rsattelberger@idg.de

Druck und Beilagen
Inhaber- und Beteiligungsverhältnisse
Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, Cinram GmbH, Megapac
Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, eine 100%ige Tochter der International Data Group, Inc., Boston, USA. Aufsichtsratsmitglieder der IDG Communications Media AG sind: Patrick J. McGovern (Vorsitzender), Edward Bloom, Toby Hurlstone.

REDAKTION

Redaktion GameStar

Anschrift des Verlags
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652, E-Mail: brief@gamestar.de

Verlagsleiter und Mitglied der Geschäftsleitung

André Horn
Michael Trier (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlags)

Chefredakteur
Chefredaktion

Redaktion
Florian Klein, Heiko Klinge, Kristin Knillmann, Daniel Matschijewsky, Jochen Gebauer, Petra Schmitz, Fabian Siegmund, Hendrik Weins, Malte Witt, Tom Loske, Florian Heider, Maurice Weber, Stefanie Klapetek, Thomas Wittulski, Jan Purrucker

Online

René Heuser (ltd.), Christian Merkel, Michael Obermeier, Christian Schneider, Daniel Feith, Martin Le, Tony Strobach, Christian Weigelt

Director Mobile Content & Applications

Medien-Produktion

Markus Schwerdtel
David Bhulaputra (ltd.), Alexander Beck, Bernd Fischer, Christoph Klapetek, Sascha Mutschler, William Patin, Marco Giesel, Henrik Schmitz-Sieg

Layout und Design

Sigrun Rüb (ltd.), Eva Zechmeister, Sabine Hell (Entwurf),
Uwe C. Beyer (Wertungskasten), H2DESIGN.de (Titel)

Redaktionsassistentin

Freie Mitarbeiter

Isa Stamp, Anita Thiel
Anita Blockinger, Kosta Christinakis, Martin Deppe, Robert Bannert, Heinrich Lenhardt, Björn Wedernahe, Patrick C. Lück, Uwe Miethe, Stefan Naguschewski, Matthias Weber (-154)

Leitung CRM und Marketing

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. Alle Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.

ABO SERVICE

Abonnement

Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger
GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH

Postfach 810580, 70522 Stuttgart
Telefon: 0711/72 52-275, Fax: -377

Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15
Web: www.gamestar.de/shop, E-Mail: kundenservice@gamestar.de

Jahresbezugspreise

XL-Version (2 DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €)
Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €)
Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 SFR)

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten

Vertrieb Handelsauflage

Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).
Postgiroamt Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70
MZV GmbH & Co. KG
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113
E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de

ISSN-Nummern

Erscheinungsweise:

DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547,
Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886
GameStar erscheint monatlich.

ANZEIGEN

Anzeigen GameStar

Ansprechpartner

Anschrift der Redaktion
Ralf Sattelberger (-730) (ltd.), Kerstin Wöhring (-625), Susanne Schreiner (-670), Patrick Yahya (-609), Pia Aschenbrenner (-655), Maria Frank (-691), Stefanie Kusseler (-451), Fax: -99691, Jakob Scheikl (Designer), Manfred Aumaier (digitale Anzeigeannahme, -602)

IDG Global Solutions

Anzeigenpreise

Zahlungsmöglichkeiten

Erfüllungsort, Gerichtsstand

Online-Reichweite (IVW 12/2012)

für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschlager (ltd.) (-116)
Es gilt stets die Preisliste unter www.GameStar.de/Mediadaten
Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10
München
82.264.918 Page Impressions, 16.954.238 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 4,49 Euro!



In unserem Medienhaus erscheinen außerdem folgende Publikationen:



Gamesdownloadshop.
Über 1.000 Spielertitel online verfügbar.

**Kleine Preise
große Auswahl.**

**DIE SONDERAKTION GILT NUR
IM GAMESDOWNLOADSHOP
GÜLTIG NUR BIS ZUM 28. FEBRUAR 2013**

Über 1.000 Titel online verfügbar:

Einfach und sicher im Gamesdownloadshop unter
games-download.mediamarkt.de downloaden.

MediaMarkt

powered by MS Digital Download S.a.r.l.

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
Russisch für Fortgeschrittene	NEU 626
Französisch-Kurse	613
Spanisch/Diploma Salamanca	621
Wirtschaftsspanisch (Certificado de Español Comercial)	622
Latinum	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	138
Fachkraft in der häuslichen Pflege	NEU 163
Fachpraktiker/in für Massage, Wellness und Prävention	NEU 135
Fachwirt/in im Sozial- und Gesundheitswesen IHK	157
Feng-Shui-Berater/in	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
Mentaltrainer/in	NEU 162
Moderator/in	NEU 125
Personal- und Business-Coach	NEU 134
Persönlichkeitstraining	149
Phytotherapie	NEU 127
Psychologischer Berater/Personal Coach	147
Psychologie, Grundwissen	153
Psychotherapie	144
Selbstständig als Berater/in	NEU 132
Sprech- und Kommunikationstraining	137
Tierheilpraktiker/in	NEU 129
Wellnessberatung	NEU 133

Wirtschaft / Beruf

Betriebswirt/in staatl., gepr.	374
Betriebswirt/in ILS, gepr.	379
Betriebswirtschaftslehre	491
Betriebswirtschaftslehre für Nichtkaufleute	NEU 495
Bilanzbuchhalter/in IHK, gepr.	421
Bilanzbuchhalter/in IHK international	NEU 423
Buchhalter/in	270
Bürosachbearbeiter/in	415
Controller/in IHK, gepr.	427
Energiemanager/in	NEU 394
Erfolgreich selbstständig werden	NEU 319
Fachberater/in für Finanzdienstleistungen IHK	312
Fachberater/in im Vertrieb IHK, gepr.	332

Bachelor & Master per Fernstudium

EURO-FH
Europäische Fern-Hochschule
Hamburg

- Europäische BWL (B.A.)
- BWL & Wirtschaftsprüfung (B.A.)
- **NEU!** Finance & Management (B.Sc.)
- Wirtschaftsrecht (LL.B.)
- Logistikmanagement (B.Sc.)
- MBA General Management (MBA)
- Wirtschaftspsychologie (M.Sc.)
- Business Coaching & Change Management (M.A.)

0800 / 33 44 377 (gebührenfrei) www.Euro-FH.de

Fachfkm./Kff. für Marketing IHK, gepr.	341
Finanzbuchhaltung mit SAP® ERP	229
Gebäudeenergieberater/in (HWK)	NEU 432
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
IT-Betriebswirt/in ILS, gepr.	382
Kaufmännisches Grundwissen	405
Logistikmanagement	404
Managementassistent/in bSB, gepr.	294
Marketingreferent/in ILS, gepr.	310
Personalfachkauffrau/-mann IHK, gepr.	555
Personalreferent/in bSB, gepr.	554
Praxismanagement	NEU 486
Praxiswissen d. Gesundheitswirtschaft	NEU 483
Projektmanagement (Projektleiter/in IHK)	337
Referent für interne Unternehmens- kommunikation	NEU 324
Sichere Existenzgründung	NEU 327
Social Media Manager/in	NEU 485
Spezial Social Media Manager/in	NEU 957
Spezial Social Media Manager/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
Datenbankentwickler/in für Microsoft SQL Server, gepr.	NEU 199
Europäischer Computer Führerschein	298
Fachinformatiker/in – Weiterbildung zum Schwerpunkt Anwendungsentwicklung	218
Fachinformatiker/in – Weiterbildung zum Schwerpunkt Systemintegration	NEU 187
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
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
Chemietechniker/in, gepr.	NEU 793
Elekt. Steuer- und Regelungstechnik	767
Elektrotechniker/in	769
Fachkraft für erneuerbare Energien	NEU 738
Fahrzeugtechniker/in	NEU 703
Gepr. Schutz- und Sicherheitskraft IHK	727
Grundlagen der Elektrotechnik	712
Haustechnik	NEU 744
Sanitär-, Heizungs-, Klima-Techniker/in	NEU 705
Industriemeister/in Elektrotechnik	NEU 842
Industriemeister/in Luftfahrttechnik	845
Industriemeister/in Metall	840
Maschinen-Techniker/in	NEU 715
Mechatronik-Techniker/in	735
Meister/in im Elektrotechnikerhandwerk	870
NC- und CNC-Technik	702
Qualitätsmanagement	717
SPS-Technik	768
Vertriebsingenieur/in - Technische/r Vertriebsmanager/in	NEU 345

Weitere Fernlehrgänge unter:
www.ils.de

INFO-COUPON

Jetzt **kostenlos** Infopaket anfordern:

0800-123 44 77

Mo.–Fr. 8–20 Uhr (gebührenfrei)

www.ils.de

Folgende Lehrgänge interessieren mich:

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Name, Vorname

241 BC

Straße, Nr.

PLZ, Ort

ILS – Institut für Lernsysteme GmbH • Doberaner Weg 18–22 • 22143 Hamburg • www.ils.de

Infos anfordern:

