



Die ganze Welt der PC-Spiele

MÄRZ 04/2013

GameStar

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

TOTAL WAR ROME 2

Spiele werden immer simpler? Denkste!

Strategie-Modus • Politik • Neues Armee-System

Exklusiv-Besuch: So spielen sich die Barbaren

THEMEN The Witcher 3 • Crysis 3 • SimCity • Cyberpunk 2077 • Splinter Cell: Blacklist • Path of Exile u.a.

DVDs **VOLLVERSIONEN** Torchlight • Das Schwarze Auge: Schicksalsklinge

VIDEOS Tomb Raider • Crysis 3 • Path of Exile • Splinter Cell: Blacklist • Total War: Rome 2 • Antichamber u.a.



“Ein historisches Schmuckstück für Strategen”

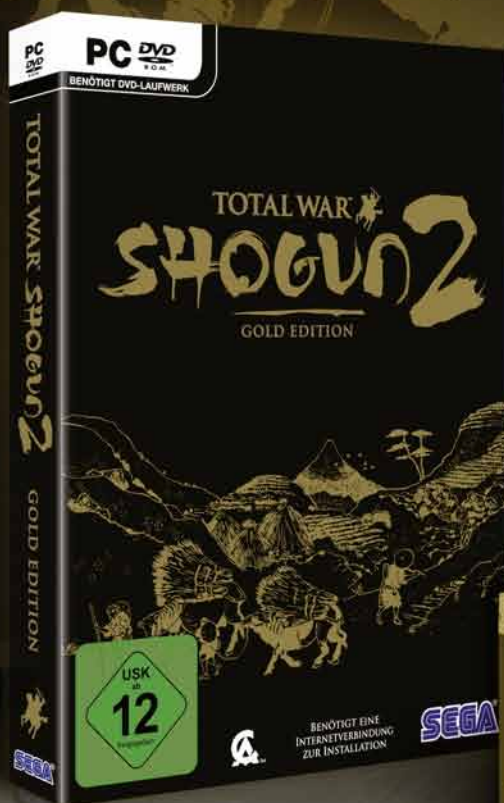
4Players.de 88%

**“Unglaublich großes Strategiespiel:
komplex, fordernd, unnachgiebig! Spielspaß für Monate.”**

PC Games 87%

TOTAL WAR™ SHOGUN 2

GOLD EDITION



ENTHÄLT:

Total War™: SHOGUN 2
Total War™: SHOGUN 2 - Rise of the Samurai
Total War™: SHOGUN 2 - Fall of the Samurai

ZUSÄTZLICHE BONUSINHALTE:

- Dragon War Schlachten Paket
- Hattori "Ninja" Klan Paket
- Ikko Ikki "Kriegermönche" Klan Paket
- Otomo "Schießpulver" Klan Paket
- Obama Klan Paket - Tsu Klan Paket
- Sendai Klan Paket - Saga Klan Paket
- Saints & Heroes Eliteeinheiten Paket
- Sengoku Jidai Eliteeinheiten Paket



Die gesamte Shogun 2 Reihe in einer Box!

Ab 8. März im Handel



DVD

GameStar 04/2013

Vollversion

USK ab 16 freigegeben

80

Torchlight

Die Entwickler des erfolgreichen Action-Rollenspiels Torchlight haben schon an Diablo mitgearbeitet, was sich deutlich im Spielgefühl niederschlägt: Die Monsterhatz geht herrlich geschmeidig von der Maushand, der Ausrüstungs-Sammeltrieb greift von der ersten Sekunde an. Für passionierte Monsterjäger ein monatelanger Spaß!

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

04/2013

VOLLVERSION TORCHLIGHT

GameStar

GameStar

DVD-Inhalt 04/2013

Daten

VOLLVERSION
Torchlight



PROGRAMME

GameStar Sparberater

Mit unserer kostenlosen Browsererweiterung finden Sie immer die besten Preise für Spiele und Hardware – egal, wo Sie surfen.

DEMOS

Agrar Simulator 2013
Omerta: City of Gangsters

Videos

TOP-SPIEL

- Path of Exile: Das Spiel
- Path of Exile: Das Free2Play-Modell
- Path of Exile: Das Charaktersystem

PREVIEWS

- SimCity
- Race Driver: Grid 2
- Splinter Cell: Blacklist
- Total War: Rome 2
- Remember Me (Ab-18-DVD)

TESTS

- Antichamber
- Crysis 3
- Akaneiro: Demon Hunters (Ab-18-DVD)
- The War Z (Ab-18-DVD)

SPECIALS

- Die Redaktion 85
- Freispiel-Check
- Rückblick 04/2003

KOMPLETTES SPIEL & AKTION!

Brickforce »Der Minecraft-Shooter«

Für das exklusive Außerirdischen-Outfit in GameStar-Optik im Wert von über 8,50 Euro registrieren Sie sich für das Spiel unter www.brick-force.com/gamestar

Highlights



TEST-VIDEO

CRYSIS 3



PREVIEW-VIDEO

TOTAL WAR: ROME 2

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

VOLLVERSION TORCHLIGHT

04/2013

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

DVD

GameStarXL 04/2013

Vollversion

USK ab 16 freigegeben

Das Schwarze Auge: Die Schicksalsklinge

Die Schicksalsklinge ist der erste Teil der Nordland-Trilogie. Im komplexen, aber hochspannenden Rollenspiel-Klassiker erstellen Sie eine Party aus sechs Helden, die Sie durch die komplette Trilogie führen dürfen. Teil zwei und drei, Sternenschweif und Schatten über Riva, finden Sie in der nächsten und übernächsten Ausgabe.

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

04/2013

VOLLVERSION DAS SCHWARZE AUGE: DIE SCHICKSALKLINGE

GameStarXL

GameStarXL

DVD-XL-Inhalt 04/2013

Programme, Daten, Videos

VOLLVERSION

Das Schwarze Auge:
Die Schicksalsklinge



KOMPLETTES SPIEL

WarBane

HD-VIDEOS

- Preview: Final Fantasy 14
- A Realm Reborn
- Tomb Raider

- Tomb Raider (Multiplayer-Modus)
- RaceRoom
- Racing Experience
- Defiance
- Shootmania Storm
- Test: Crysis 3 (HD-Version)
- Rift: Storm Legion
- Retro City Rampage
- Kontrollbesuch: League of Legends
- Hall of Fame: Aliens vs. Predator
- Special: Kontrollbesuch: Aion
- Special: Far Cry 3 Koop-Video

Highlights



HD-VIDEO

TOMB RAIDER



HALL OF FAME

ALIENS VS. PREDATOR



HD-VIDEO

FAR CRY 3 KOOP-VIDEO

Anregungen und Kritik bitte an: brief@gamestar.de



VOLLVERSION

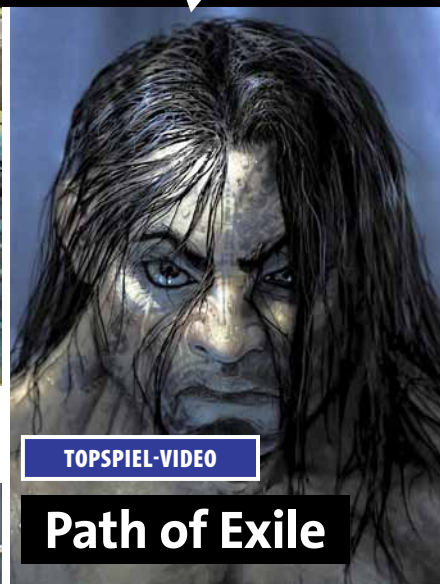
Torchlight

+ Diablos Bruder im Geiste. Klassischer könnte ein Action-Rollenspiel kaum sein. Gut so, denn dank des aus Diablo bekannten Item-Sammelwahns motiviert Runic Games' gelungenes Erstlingswerk über Wochen und Monate.

So geht's: Um das Alien-Outfit im GameStar-Look (Wert: 8,50 Euro) zu erhalten, registrieren Sie sich für das Spiel unter www.brick-force.com/gamestar.

KOMPLETTES SPIEL

Brickforce + exklusives GameStar-Outfit



TOPSPIEL-VIDEO

Path of Exile

+ Kostenloser Spaß. Path of Exile ist ein Action-Rollenspiel mit Free2Play-Konzept. Und ein sehr gutes obendrein. Wir testen den neuseeländischen Diablo- und Torchlight-Konkurrenten.

+ Komplexer geht's kaum. Das Charakter- und Item-System von Path of Exile ist derart umfangreich, dass wir dafür ein extra Video gedreht haben, um es in Gänze erklären zu können. Außerdem werfen wir einen Blick auf den Ingame-Shop des Spiels. Gesamte Laufzeit der Videos: 20 Minuten.

Außerdem auf DVD

PREVIEWS

SimCity
Race Driver: Grid 2
Splinter Cell: Blacklist
Total War: Rome 2
Remember Me (Ab-18-DVD)

TESTS

Crysis 3
The War Z (Ab-18-DVD)
Antichamber
Akaneiro:
Demon Hunters (Ab-18-DVD)

SPECIALS

Die Redaktion 85:
Die Konsolen sind tot, Teil 1
Die Redaktion 85: Outtakes
Freispiel-Check
Rückblick 04/2003

TREIBER

ATI Catalyst v12.2
Nvidia Geforce v296.10

PROGRAMME

GameStar Sparberater

GameStar XL DVD

+ Oldschool-Abenteuer. Moderne Rollenspiele sind Ihnen zu simpel? Dann sollten Sie sich an diesem komplexen Klassiker probieren.

+ Das war erst der Anfang. Die Schicksalsklinge ist der erste Teil der Nordland-Trilogie. Die Fortsetzungen Sternenschweif und Schatten über Riva folgen in den kommenden Ausgaben.

HD-VIDEO

Tomb Raider

In gleich zwei Videos schauen wir auf die Solo-Kampagne sowie den Mehrspieler-Teil des Lara-Reboots.

+ Düstere Import. Asiatische Online-Rollenspiele müssen nicht immer bunt und knuddelig sein. Warbane macht mit seinem dreckigen Szenario sogar Age of Conan Konkurrenz.



VOLLVERSION

Das Schwarze Auge: Die Schicksalsklinge

KOMPLETTES SPIEL

Warbane + exklusive Pets

Um unser exklusives Pet-Paket zu erhalten, gehen Sie auf www.gamestar.de/keys/warbane/ und tragen Ihre Email-Adresse ein. Der Code wird Ihnen dann umgehend zugeschickt.

Außerdem auf XL-DVD

HD-VIDEOS

Final Fantasy 14 Reborn
Shootmania Storm
Defiance
RaceRoom Racing Experience
Crysis 3 (HD-Version)
Rift: Storm Legion
Retro City Rampage
League of Legends
Aion
Far Cry 3 Koop-Video

HALL OF FAME

Aliens vs. Predator



Schock lass nach: Wir blicken zurück auf eines der gruseligsten Spiele aller Zeiten.

PCs und Notebooks für Spieler ab 799 Euro



GameStar NOTEBOOKs & PCs

Konfiguriert von der GameStar-Redaktion



- ★ Intel Core i7 3770K-Prozessor
- ★ NVIDIA GeForce GTX 680 2,0 GB
- ★ 16,0 GB Arbeitsspeicher
- ★ 120 GB Samsung SSD 840
- ★ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner



Optional zu allen GameStar-PCs:
Plus-Paket mit Soundblaster Z,
Frontpanel, Blu-ray-Brenner und W-LAN!

Aufpreis nur **€179,-**



**RÜSTE DICH UND HOL DIR
BIS ZU 110€ INGAME-BONUS!***

WORLD OF TANKS
PLANETSIDE 2
HAWKEN

NVIDIA
GEFORCE
GTX

★ GameStar PC ULTRA

Für alle, denen ihr PC nie schnell genug sein kann, gibt es den One GameStar-PC Ultra mit NVIDIA GeForce GTX 680. Als Prozessor kommt ein Intel Core i7 3770K mit vier 3,5-GHz-Rechenkernen und Hyperthreading zum Einsatz. Windows 8 ist auf einer 120 GByte großen SSD vorinstalliert. Zusätzlich verfügt der One GameStar-PC Ultra über eine 1.000-GByte-Festplatte und einen DVD-Brenner.

für nur **€1.499,-**



★ GameStar PC PRO

Der 999,- Euro preiswerte One GameStar-PC Pro ist jetzt noch schneller: Ab sofort steht dem 3,4 GHz schnellen Intel-Vierkerner Core i5 3570K die Oberklasse-Grafikkarte Radeon HD 7950 mit 3,0 GByte zur Seite. 8,0 GByte RAM, DVD-Brenner, 1.000 GByte große Festplatte und Windows 8 auf einer SSD runden den GameStar-PC Pro ab.

- ★ Intel Core i5 3570K-Prozessor
- ★ AMD Radeon HD 7950 3,0 GB **NEU**
- ★ 8,0 GB Arbeitsspeicher
- ★ 60 GB SSD & 1.000 GB HDD

für nur **€999,-**

★ GameStar NOTEBOOK 17

Ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis ist Desktop-PCs vorbehalten? Das One GameStar-Notebook 17 mit entspiegeltem Full-HD-Display ist ein echter Preisbrecher und beweist das Gegenteil! Der 2,4 GHz schnelle Vierkerner Intel Core i7 3630QM, 8,0 GByte RAM und die GeForce GTX 660M mit 2,0 GByte Videospeicher liefern mehr als genug Leistung für alle aktuellen Spiele. W-LAN, USB 3.0, eSATA, HDMI und Blu-ray-Combo-Laufwerk sind ebenfalls dabei, Windows 8 bereits vorinstalliert.



- ★ Intel Core i7 3630QM-Prozessor
- ★ NVIDIA GeForce GTX 660M 2,0 GB
- ★ 8,0 GB Arbeitsspeicher
- ★ 500 GB HDD & Blu-ray-Combo **NEU**

für nur **€999,-**

Mehr GameStar-PCs und -Notebooks versandkostenfrei bestellen unter:

www.gamestarpc.de

* Mitgelieferter Gutschein-Code für Ingame-Bonus kann nur auf Nvidia.de eingelöst werden. Angebot gilt, solange der Vorrat reicht.

Editorial



WHO IS WHO

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

Alle Wege führen nach Rom – und manche nach Seattle

Von guten PC-Traditionen, einem Dilemma und einer Branche im Umbruch.

»Das ist doch einfach nur noch lächerlich!«, entfährt es immer öfter vielen PC-Spielern. Manchmal schon beim Installieren eines Titels, manchmal nach dem Tutorial und eher selten, dann aber umso heftiger, erst beim Abspann. Im ersten Fall geht es in der Regel um die Einrichtung von Online-Konten, die mit dem Spiel verbunden sind. Aus Sicht der Hersteller wirksamer Kopierschutz und Nabelschnur für Kundeninformationen und nachgelagerte Verkaufserlöse (DLCs usw.). Aus Sicht der Spieler Kundengängelung, Spionage und der Verlust grundlegender Eigentumsrechte, wie des Weiterverkaufs oder des Spielens auch ohne Internetverbindung. Der zweite Hauptvorwurf, den PC-Spieler heute den Entwicklern machen, bezieht sich auf mangelnde Komplexität. Immer simpler würden die Titel, echte Spieltiefe sei schon längst auf dem Altar der Zielgruppenerweiterung und Massentauglichkeit geopfert worden und damit mausetot. Der Entsetzensschrei nach Beendigung eines Spiels gilt in der Regel dem vermässelten Ende. Gern genommen sind hier kraftlose, nichts oder wenig erklärende Schlusszenen, oft mit Cliffhanger-Funktion, um schon mal sanft auf den nächsten Serienteil vorzubereiten.

All diese Klagen sind berechtigt und Ausdruck eines Dilemmas: Mit dem klassischen Spiel (starke Solo-Story oder Kampagne, einfach zu lernen, aber schwer zu meistern, in sich abgeschlossen mit befriedigendem Ende und jederzeit spielbar) ist angesichts der explodierenden Entwicklungskosten und sinkenden Vollpreisverkaufszahlen nicht mehr genügend Geld zu verdienen. Antworten darauf geben der Indie-Boom (schlanke, originelle Titel mit niedrigen Entwicklungskosten) und die Fanfinanzierung etwa über Kickstarter (Spieler geben im Vorfeld Geld, damit der Entwickler das gewünschte große Spiel hinkommt). Aber wie reagieren die etablierten, großen Publisher, woran und wie arbeiten sie – und was machen sie mit ihren großen Traditionsserien?

Darauf gibt es in diesem Heft gleich mehrere Antworten. Die deutlichste in unserer Titelstory zu **Total War: Rome 2**. Michael Graf hat sich einen Exklusivbesuch beim Entwickler Creative Assembly erkämpft, wo er erfahren hat, wie das Team die erfolgreiche Serie fit für die Jetztzeit machen will. Und in zwei der drei eingangs erwähnten Standardkritikpunkte können wir Entwarnung geben:

Rome 2 wird noch umfangreicher und komplexer werden als der Vorgänger **Empire**, es wird einen klaren Solo-Kampagnenfokus haben und damit dem Ideal des klassischen PC-Titels sehr nahe kommen. Allerdings waren schon die letzten **Total War**-Spiele an Steam gebunden, das wird bei **Rome 2** kaum anders sein.

In Seattle trommelte Activision Blizzard derweil Journalisten aus aller Welt beim **Halo**-Entwickler Bungie zusammen, für uns war Michael Obermeier vor Ort. Nicht weniger als das größte Spieleprojekt aller Zeiten sollte dort enthüllt werden: **Destiny**. Allerdings gab es außer einigen Artworks lediglich einige Sekunden an Spielszenen zu sehen und kaum Informationen; zu wenig für einen echten Artikel. Die wichtigsten Fakten lesen Sie in den News dieser Ausgabe. Allerdings zeigt **Destiny**, wie der Publisher-Riese Activision Blizzard in die Zukunft gehen will: **Destiny** wird ein Mix aus (Online-)Shooter-Action (**Borderlands**, **Halo**) und Online-Rollenspiel inklusive Quests, Item-Sammelei und Entdeckungsreisen. Das Spiel kostet Geld, aber keine Monatsgebühren. Damit scheint es dem **Guild Wars**-Konzept zu folgen: einmaliger Kaufpreis, kein Abo, Bezahl-Erweiterungen und Item-Shop. Wenn das Ganze fair gehandhabt wird, halten wir das für einen guten Weg. Wie hingegen die Zukunft des klassischen Free2Play aussieht, klären wir in unserem großen Report. Denn die Gratistitel unterliegen einem Wandel, der ebenfalls zu verärgerten Spielern führen kann. Aber nicht muss.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!
Ihr GameStar-Team

GameStar Black Edition Guild Wars 2

Guild Wars 2 ist ein Erfolg. Unser hochwertiges 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

Rome 2: Total War

18 Wir waren als einziges deutsches Magazin bei Creative Assembly und haben uns Rome 2 zeigen lassen. Damit wollen die Strategie-Experten den PC als Spieleplattform voll und ganz ausreizen.



The Witcher 3

34 Alles über den nächsten (und wohl letzten) Teil der grandiosen Rollenspiel-Saga.



Command & Conquer

50 Angespielt! Die Strategieserie meldet sich mit einem Paukenschlag zurück.

Titelstory

- 18** Mega-Preview: Rome 2: Total War
- 21** Die Varus-Schlacht
- 24** Die Strategie-Karte
- 25** Die Agenten
- 28** Romulus und Retro

Aktuell

- 11** Grid 2
- 11** Remember Me
- 12** Destiny
- 15** Murdered: Soul Suspect
- 15** Slender: The Arrival
- 16** Shootmania: Storm

Previews

- 32** Termin-Update
- 34** The Witcher 3: Wild Hunt
- 38** Cyberpunk 2077
- 42** SimCity
- 46** Splinter Cell: Blacklist
- 50** Command & Conquer
- 54** Goodbye Deponia

Tests

- 56** Das Team
- 58** Hitlisten / So testen wir
- 60** Crysis 3
- 66** Dead Space 3
- 72** Aliens: Colonial Marines
- 76** Path of Exile
- 80** Knytt Underground
- 82** Akaneiro: Demon Hunter
- 84** Antichamber

Magazin

- 92** Leserbrief
- 93** Fehler!
- 94** Verlosung
- 96** Report: Der Gratis-Krieg
- 102** Hall of Fame: Aliens vs. Predator

Rubriken

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



Headsets für Spieler

106 Zehn aktuelle Headsets aller wichtigen Hersteller im Test.



Path of Exile

76 Das kostenlose Action-Rollenspiel ist eine echte Alternative zu Diablo und Torchlight.



Der Grátis-Krieg

96 Um im Markt bestehen zu können, müssen Free2Play-Spiele qualitativ immer hochwertiger werden. Doch das kostet immer mehr Geld. Wohin dieser Teufelskreis führt.



Crysis 3

60 Spektakuläres Finale. Crytek schließt seine Shooter-Trilogie mehr als würdig ab.

Freispiel

- 86** RaceRoom Racing Experience
- 87** Angry Birds: Star Wars
- 87** Das Schwarze Auge: Herokon Online
- 87** Forgotten Elements
- 88** Game Corp
- 88** Coasterville
- 88** Judith
- 89** Assassin's Creed 3:
Die Tyrannei des Königs Washington
- 90** Kontrollbesuch: League of Legends

Hardware

- 104** Hardware News
- SCHWERPUNKT**
- 106** Headsets für Spieler
- 108** 10 Spieler-Headsets im Vergleichstest
- SPECIAL**
- 114** Neuer 3DMark im Grafikkarten-Test
- SERVICE**
- 120** Einkaufsführer

Spiele in dieser Ausgabe

Akaneiro: Demon Hunter	Test	82	Game Corp.....	Freispiel.....	88
Aliens vs. Predator	Klassiker..	102	Goodbye Deponia	Preview	54
Aliens: Colonial Marines	Test	72	Grid 2	News	11
Angry Birds: Star Wars	Freispiel.....	87	Judith	Freispiel.....	88
Antichamber	Test	84	Knytt Underground	Test	80
Assassin's Creed 3: Die Tyrannei des Königs Washington.....	Freispiel.....	89	League of Legends	Test	90
Coasterville.....	Freispiel.....	88	Murdered: Soul Suspect.....	News	15
Command & Conquer.....	Preview	50	Path of Exile.....	Test	76
Crysis 3	Test	60	RaceRoom Racing Experience	Freispiel.....	86
Cyberpunk 2077	Preview	38	Remember Me.....	News	11
Das Schwarze Auge: Herokon Online.....	Freispiel.....	87	Rome 2: Total War	Titelstory...	18
Dead Space 3	Test	66	Shootmania: Storm.....	News	16
Destiny.....	News	12	SimCity.....	Preview	42
Forgotten Elements	Freispiel.....	87	Slender: The Arrival	News	15
			Splinter Cell: Blacklist	Preview	46
			The Witcher 3: Wild Hunt	Preview	34

Spiele & Szene

News

THQ zerschlagen

Wer hat was gekauft?

Wie wir im großen Report »Die THQ-Story« im letzten Heft bereits angedeutet haben, standen die Chancen für eine Übernahme des insolventen Publishers durch die Investment-Firma Clearlake eher schlecht, vielmehr sah es so aus, als würde THQ in Einzelteilen an die Meistbietenden verkauft werden. Das ist inzwischen in einer mehrstündigen Auktion geschehen. Wer was zu welchem Preis gekauft hat, lesen Sie im Folgenden. **PET**

Das meiste Geld investierte der deutsche Publisher **Koch Media**. Die Firma kaufte nicht nur das Studio Volition und seine Marken (etwa **Saints Row**), sondern auch die Rechte an den **Metro**-Spielen. Für Ersteres hat Koch 22,3 Millionen Dollar geboten, Letzteres kostete 5,9 Millionen. Die Veröffentlichung des für März geplanten **Metro: Last Light** wird sich durch die Übernahme leicht verzögern.

Die zweitgrößte Summe hat **Sega** mit 26,6 Millionen Dollar auf den Tisch gelegt und sich damit den Entwickler Relic Entertainment ersteigert. Relic arbeitet aktuell am Echtzeit-Strategiespiel **Company of Heroes 2**, für das ein Release im kommenden März angesetzt war. Die Veröffentlichung des Spiels dürfte sich aber nun mindestens um mehrere Wochen verschieben. Relics Marke **Homeworld** ist nicht in diesem Deal enthalten und wird zu einem späteren Zeitpunkt veräußert. Hoffentlich auch an Sega, damit Relic auch den dritten Teil selbst produzieren kann.

Take-Two (2K Games, Rockstar) sicherte sich für 10,9 Millionen Dollar die Rechte an **Evolve**, dem neuen Spiel der **Left 4 Dead**-Macher Turtle Rock. Außerdem ging die WWE-Lizenz in einem Nachklapp an Take-Two, allerdings ohne dass der Publisher die noch ausstehenden 45 Millionen Dollar Lizenzgebühren an den Wrestling-Verband entrichten musste. Lediglich die fast schon als symbolisch zu bezeichnende Summe von 650.000 Dollar wurde an die WWE gezahlt.

Wie schon vermutet schnappte sich **Ubisoft** das erst 2011 gegründete Studio THQ Montreal und zwar für die Spottsumme von 2,5 Millionen Dollar. THQ Montreal arbeitet unter dem **Assassin's Creed**-Erfinder Patrice Désilets an den beiden Spielen **1666** und **Underdog**. Wie Désilets damit umgeht, dass er nun wieder bei Ubisoft angestellt ist, obwohl er die Firma 2010 im Streit verlassen hat, bleibt abzuwarten.

Und noch ein THQ-Teil in deutscher Hand: **Crytek** ersteigerte für 544.000 Dollar die Rechte an der Marke **Homefront**. Kein Wunder, arbeitete Crytek Nottingham doch schon seit Ende 2011 an **Homefront 2**. Vigil Games (**Darksiders**), das einzige große Studio THQs, das bei der Versteigerung niemand haben wollte, ist inzwischen in Teilen in Cryteks neues Studio in Austin, Texas integriert. Aber nicht, um dort ein **Darksiders 3** zu machen. Ein Spiel dieser Art würde nichts ins Portfolio passen, so Crytek-Boss Cevat Yerli.

MEHR **MONSTER**, MEHR **WAFFEN**,
ZUHAUSE **IN HD**, UNTERWEGS **IN 3D**!



LIMITIERT

Im Bundle
mit exklusivem,
schwarzen
Nintendo
3DS XL

Nintendo 3DS XL
Monster Hunter
Pack
Inkl.: Schwarze
Nintendo 3DS XL Konsole &
Monster Hunter Ultimate
Software vorinstalliert



1080p
Full HD
Game

Wii U Monster
Hunter 3
Ultimate Premium
Pack
Inkl.: Schwarze Wii U Konsole,
Wii U GamePad, Wii U Pro
Controller & Monster Hunter
Ultimate Software

AB 22. MÄRZ 2013

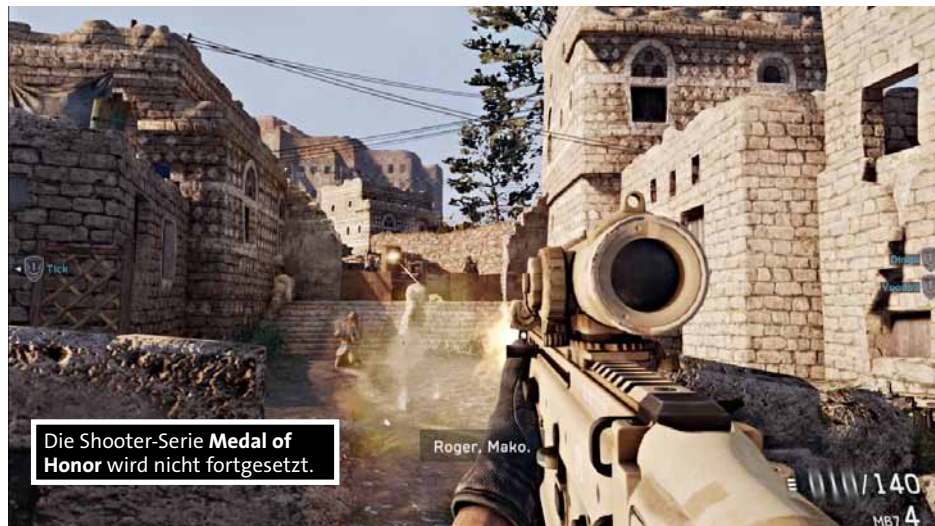
News-Ticker

+++**Wolfenstein**: Allem Anschein nach ist ein neuer Teil der Shooter-Reihe in Arbeit. Der Publisher Bethesda sicherte sich mehrere Domains, die auf den Titel hinweisen. Zuvor vermeldete der freischaffende Komponist Julian Beeston auf seiner Website, an einem Projekt namens Wolfenstein beteiligt zu sein.

+++**Brothers in Arms 4**: Gearbox-Chef Randy Pitchford hat bekannt gegeben, dass sich ein weiterer Teil des Taktik-Shooters bereits in einer frühen Entwicklungsphase befinden. Das Spiel soll sich an Hell's Highway von 2008 orientieren und nicht am zuletzt angekündigten Action-Titel Furious 4. +++**Age of Wonders 3**: Minecraft-Erfinder Markus Persson finanziert angeblich das Strategiespiel, das beim Entwickler Triumph Studios (Overlord) entsteht. +++**Modern Warfare 4**: In einer Telefonkonferenz bestätigte Activision, dass es auch Ende 2013 wieder ein neues Call-of-Duty-Spiel geben wird.

+++**Assassin's Creed 4**: Spätestens im Frühjahr 2014 will Ubisoft schon einen neuen Serienteil veröffentlichen. Wahrscheinlich mit einem neuen Szenario und einem neuen Helden. Indianer-Connor hat schon nach einem Auftritt ausgedient. +++**Double Fine Adventure**: Das über Kickstarter finanzierte Spiel soll angeblich zunächst nur für den PC und die Android-Konsole Ouya erscheinen.

+++**TERA**: Die erst kürzlich angekündigte Umstellung auf Free2Play ist inzwischen erfolgt, seit dem 5. Februar kann man das Online-Rollenspiel kostenlos erleben. +++**Das Schwarze Auge**: Die Rollenspiel-Klassiker der Nordlandtrilogie sollen neu aufgelegt werden. Der erste Teil (Schicksalsklänge) soll bereits im kommenden Sommer erscheinen.



Medal of Honor ist tot

Total realistisch und glaubwürdig sollte es werden und mit Hilfe von echten Militärs, Fireteams und originellen Spielmodi frischen Wind ins Multiplayer-Geschehen bringen. In unserem Test stellte sich dann aber schnell heraus, was sich schon länger abgezeichnet hatte: **Medal of Honor: Warfighter** ist nur ein weiterer Shooter, und noch nichtmal ein besonders guter – wenn auch nicht ganz so mies wie der Vorgänger von 2010. Petra Schmitz schrieb in ihrem Test, EA solle sich vielleicht mal darüber Gedanken machen, die Serie ad acta zu legen. Es scheint, als habe sich Electronic Arts diesen Rat zu Herzen genommen. Als Konsequenz aus den schlechten Verkaufszahlen und den miesen Kritiken wird die Shooter-Serie eingestellt, deren erster Teil schon 1999 erschien, und die seitdem immerhin 16 Titel für verschiedenste Plattformen hervorgebracht hat. Zudem beeinflusste **Medal of Honor** maßgeblich den ersten Teil der erfolgreichen **Call of Duty**-Serie. **MW**

Deutscher Strategie-MMO-Mix auf Kickstarter

Entwickler: Zombiefod Publisher: – Termin: – Quicklink: 8239

Das junge Berliner Studio Zombiefod wirbt auf Kickstarter für die Finanzierung seines ersten Spiels. Bei **Iron Dawn** handelt es sich um einen MMO-Rundenstrategie-Mix im Universum des deutschen Tabletop-Spiels »Götterdämmerung«. Die Spieler schließen sich wahlweise dem so genannten Commonwealth oder den finsternen Quel'nar an, die beide um die Vorherrschaft in der fiktiven Steampunk-Welt Tharwyn kämpfen. Zombiefod wirbt mit namhaften Referenzen. Ähnlich wie in **Jagged Alliance** oder **UFO: Enemy Unknown** sollen wir auch in **Iron Dawn** die Kontrolle über kleine Kampftruppen übernehmen und dann in rundenbasierten Gefechten gegen andere Spieler oder die KI antreten. Mit der Zeit sammeln unsere Einheiten ganz klassisch Erfahrung und steigen im Level auf, wodurch wir neue Fähigkeiten frei-

schalten. Obwohl es sich um ein MMO handelt, wollen die Entwickler keine monatlichen Gebühren dafür verlangen. Richtig so, Abo-Modelle sind fast so tot wie eine durchschnittliche ägyptische Mumie. Stattdessen sind für die Zukunft optionale, kostenpflichtige Download-Inhalte geplant.

Wer sich einen ersten Eindruck des Spiels verschaffen will, kann sich auf der Kickstarter-Seite bereits eine Demoversion von **Iron Dawn** herunterladen. Bis zum ersten April hoffen die Entwickler, ihr angesprochenes Spendenziel von 90.000 Pfund zu erreichen. Sollte noch mehr Geld zusammenkommen, will Zombiefod weitere Fraktionen in das Spiel einbauen. Wir meinen: Lieber gleich! MMOs mit nur zwei Fraktionen bekommen über kurz oder lang ärgerliche Balance-Probleme, weil eine Seite im Regelfall spürbar besser als die andere ist. **JO**



Das Commonwealth ist eine der beiden spielbaren Parteien in Iron Dawn.

Verkaufs-Charts Dezember



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Dead Space 3
2	(4)	Guild Wars 2
3	NEU	Skyrim: Dragonborn
4	(1)	FarCry 3
5	(2)	Call of Duty: Black Ops 2
6	(8)	Battlefield 3 (Premium Edition)
7	(15)	Die Sims 3
8	(18)	The Elder Scrolls 5: Skyrim
9	(7)	Diablo 3
10	(6)	Fußball Manager 13
11	(9)	Anno 2070 Bonus Edition
12	(11)	Fifa 13
13	WIEDER DA	Starcraft 2: Wings of Liberty
14	(20)	Die Sims 3: Einfach tierisch
15	WIEDER DA	WoW: Mists of Pandaria
16	(5)	Die Sims 3: Jahreszeiten (LE)
17	WIEDER DA	Die Sims 2
18	WIEDER DA	Die Sims 3: Supernatural
19	NEU	DmC: Devil May Cry
20	(16)	Landwirtschafts-Simulator 2013

GRID 2

Entwickler: Codemasters Publisher: Namco Bandai Termin: 31.5.2013 Quicklink: 8164

Bei einem Besuch bei Codemasters in England konnten wir eine fortgeschrittene Version von **GRID 2** anspielen. Das Fahrgefühl ist hervorragend, dank spürbarem Gewicht der Fahrzeuge und einem detaillierten Schadensmodell (mit Auswirkungen aufs Fahrverhalten) kommt trotz fehlender Cockpit-Perspektive flott Rennatmosphäre auf. Vor allem die Grafik beeindruckte uns schon in der frühen Fassung mit vielen Details sowie wunderschönen Strecken – und Fahrzeugmodellen. Neu: Der Karrieremodus von **GRID 2** wird von einer Geschichte rund um einen aufstrebenden Bleifuß zusammengehalten, der eine weltweite Rennserie (WSR) bekannt machen soll. Damit das möglichst realistisch wirkt, arbeitet Codemasters mit dem Sportsender ESPN zusammen. Unser Kurzfazit: Schnell mehr davon! **TV**



Die Autos von GRID 2 sind in insgesamt vier Kategorien wie Muscle Cars oder Supersportwagen eingeteilt.



Das atmosphärische Neo-Paris ist für eine Dystopie überraschend farbenfroh.

Remember Me

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

Bankenkrise war gestern, im Neo-Paris des Jahres 2084 sorgt der Handel mit Erinnerungen für dicke Umsätze. Nilin, die Hauptdarstellerin des Action-Adventures **Remember Me**, war als Erinnerungsjägerin mal groß im Geschäft, steht jetzt mit gelöscht Gedächtnis aber auf der Verliererseite. Wir haben sie auf zwei Missionen ihrer Rebellion gegen ihre verantwortlichen Ex-Arbeitgeber begleitet. Deren Schergen verprügeln wir mit fließenden Kombos. Im so genannten Combo Lab basteln wir uns eigene Schlagabfolgen zusammen, die etwa unsere Gesundheit auffüllen. So viel Freiheit haben wir bei der Stadterkundung nicht, in Kletter- und Sprungabschnitten geben uns Pfeile die Richtung vor. Besonders originell sind die seltenen Memory-Remix-Sequenzen, in denen wir in Erinnerungen anderer eindringen und sie an den richtigen Stellen manipulieren müssen. Schade aber, dass es hier nur einen Lösungsweg gibt. **Remember Me** hat durch seine spannenden Ideen viel Potenzial, hoffentlich verbaut es sich das nicht durch zu wenig Anspruch und spielerische Freiheit. **MA**

Paradox Interactive Con 2013

Auf der Paradox Interactive Con 2013 konnten wir uns die kommenden Spiele des Nischen-Publishers anschauen. Die Schweden richten sich wieder vornehmlich an Hardcore-Strategen. Eine Auswahl:

Europa Universalis 4: Gut sechs Jahre hat **Europa Universalis 3** auf dem Buckel, jetzt steht der Nachfolger in den Startlöchern. Teil vier soll im Sommer frischen Wind in die Serie bringen, ohne dabei Tiefgang und Komplexität zu vernachlässigen. Dafür sollen neue Features sorgen, etwa Monarchen mit persönlichen Stärken und Schwächen sowie stärkere Rebellen.

East vs. West – A Hearts of Iron Game: Den zweiten Weltkrieg kennen Veteranen von **Hearts of Iron** inzwischen wie ihre Westentasche. Wer neue Herausforderungen sucht, darf sich auf **East vs. West** freuen, das schickt uns in den kalten Krieg, den arabisch-israelischen Konflikt, nach Vietnam und nach Korea. Wie gehabt übernehmen wir die Zügel einer Nation unserer Wahl und müssen Wirt-

schaft, Militär und Diplomatie gleichermaßen bei der strategischen Planung berücksichtigen.

Cities in Motion 2: Wer sich lieber mit den täglichen Alpträumen im öffentlichen Nahverkehr rumschlägt, ist bei **Cities in Motion 2** richtig. Wie im Vorgänger bauen wir das Verkehrsnetz einer Stadt, diesmal aber nicht in realen Metropolen, sondern in erfundenen, die wir auch vergrößern können. Neu sind die Fahrpläne mit Abfahr- und Ankunftszeit aller Fahrzeuge und der Multiplayermodus, in dem wir mit einem Freund zusammenarbeiten – oder ihm die Fahrgäste klauen.

Noch mehr Strategie: **March of the Eagles**, das uns zu Napoleons Zeiten Europa erobern lässt. **Leviathan Warships** setzt auf modern, lassen sich die Seeschlachten doch auch auf Tablet und Smartphone spielen. Mit **Magicka: Wizards of the Square Tablet** ist noch ein tablet-exklusiver 2D-Ableger von **Magicka** in der Mache. Außerdem arbeitet man am Multiplayer-Prügler **The Showdown Effect**. **MA**



Auch mit dem vierten Teil bleibt Europa Universalis seiner komplexen Spielmechanik treu.



Cities in Motion setzt in Zukunft auf fiktive Städte.

Alles für die Fans?

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de



Im Weltall hört dich niemand schreien, hieß es im Filmklassiker Alien. Mich hätte der Entwickler Gearbox aber wohl selbst dann vernommen, wenn er am anderen Ende der Milchstraße und nicht in Texas säße. Mich und zig andere Alien-Liebhaber, die Colonial Marines spielen. Es sei ein Shooter von Fans für Fans, hat Gearbox-Chef Randy Pitchford immer wieder betont. Einer seiner Mitarbeiter, Brian Martel, behauptete sogar, dass Colonial Marines wie ein Alien-Film sei, den man schon immer sehen wollte. Ganz ehrlich? Ich wollte den nicht sehen! Denn angesichts all der Ungereimtheiten und logischen Patzer frage ich mich, ob die Gearbox-Autoren überhaupt jemals einen Alien-Film gesehen haben. Solche Aussetzer passierten auch bei den Spielen zu Ghostbusters und Lost. Dass Entwickler so mit einer prominenten Vorlage umgehen – ob nun aus Unwissenheit oder purer Schluderei heraus – ist schon dreist genug. Aber dass man den Fans dann auch noch unterjubeln will, man habe das alles ja nur für sie gemacht, könnte beleidigender kaum sein.

Destiny

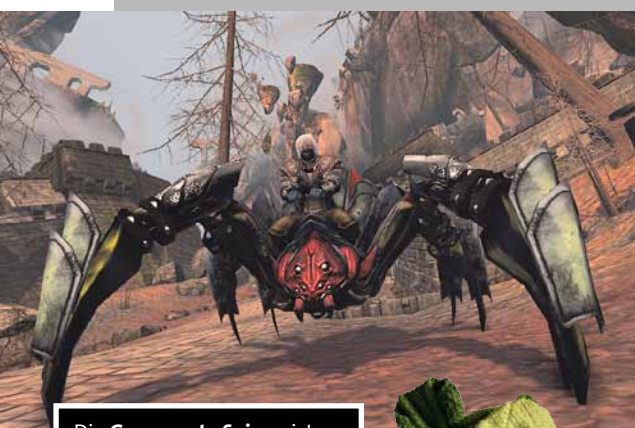
Entwickler: Bungie Publisher: Activision Termin: 2014 Quicklink: 8243

Kaum hat Entwickler Bungie seinen Vertrag über fünf Halo-Spiele mit Microsoft abgearbeitet, stürzt sich das US-Studio gleich ins nächste Mammut-Projekt: **Destiny** bildet den Auftakt zu einer MMO-Shooter-Reihe, die auf nicht weniger als zehn Jahre angelegt ist. Wobei der Begriff »MMO« bei Bungie verpönt ist, schließlich wolle man nicht den Eindruck erwecken, dass monatliche Abo-Gebühren fällig werden. Stattdessen setzt **Destiny** auf das spielerfreundliche **Guild Wars**-Modell: einmal kaufen, danach für lau spielen. Das Spielprinzip klingt hingegen wie eine Mischung aus **Halo** und **Borderlands**: ballern wie der Master Chief, Items sammeln und Quests erfüllen wie im Gearbox-Rollenspiel. Drei Klassen hat Bungie bei unserem Vor-Ort-Besuch in Seattle bekannt gegeben: den »Titan«, den »Hunter« und den »Warlock«. Darüber hinaus allerdings blieben die Entwickler viele Details schuldig, auch Spielszenen bekamen wir kaum zu Gesicht – bloß sehr viele Artworks. Ein bisschen verwunderlich ist das schon, schließlich nimmt Publisher Activision für seine neue Marke sehr viel Geld in die Hand: Insider sprechen vom teuersten Spiele-Projekt aller Zeiten. Ob dieses Projekt auch für den PC erscheint, dazu wollte sich Bungie bei unserem Besuch noch nicht festlegen. Für gewöhnlich gut unterrichtete Quellen behaupten allerdings: **Destiny** kommt sehr wahrscheinlich wohl für den PC – aber voraussichtlich nicht zeitgleich mit den Konsolen-Versionen. Bleibt also zu hoffen, dass Bungie bald tatsächliche Spielszenen zeigt – denn hier kommt mit leisen Schritten etwas ganz Großes auf uns zu. **JG**



Bislang hat Entwickler Bungie noch keine **Bilder** aus dem Spiel veröffentlicht – nur Artworks.

Großes Neverwinter-Gewinnspiel



Die **Gepanzerte Spinne** ist ein einzigartiges Reittier aus dem Held des Nordens Gründerpaket



Mit der **Drachenmütze** sehen machen Sie garantiert eine gute Figur.

Auch wenn der Name anderes vermuten lässt: **Neverwinter** ist keine Fortsetzung von **Neverwinter Nights**, sondern ein auf dem gleichnamigen Universum und der **Dungeons & Dragons**-Lizenz basierendes Free2Play-Online-Rollenspiel. Auf der Suche nach vergessenen Geheimnissen und verlorenen Schätzen legen wir uns nicht nur mit Horden von Untoten, Orks und Bestien an, sondern treffen auch auf Völker wie Menschen, Drow, Zwerge und Tieflinge. Um Ihnen die Wartezeit bis zum Start von **Neverwinter** im 2. Quartal 2013 zu versüßen, verlosen wir zusammen mit dem Publisher Perfect World:

- ❖ **Ein Held des Nordens Gründerpaket** im Wert von 189,99 Euro, das neben einem einzigartigen Reittier und einem Frühstarter-Zugang von fünf Tagen, noch 16 weitere Ingame-Gegenstände enthält
- ❖ **Ein Wächter von Neverwinter Gründerpaket** im Wert von 55,99 Euro, das mit 11 Ingame-Gegenständen aufwartet
- ❖ **Ein Neverwinter Starterpaket** im Wert von 18,99 Euro mit drei Ingame-Gegenständen

Außerdem verlosen wir **drei Neverwinter-Fanpakete** mit einem Polo-Shirt sowie einer Drachenmütze.

So nehmen Sie teil

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter www.gamestar.de/mitmachkarte oder unter /Quicklink/3980. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit Namen, Adresse und der Nummer der Ausgabe. Der Einsendeschluss ist der 18. März 2013.

Wargaming kauft Gas Powered Games

Das Ende kam mit einem Paukenschlag: Wargaming (**World of Tanks**) hat das angeschlagene Entwicklungsstudio Gas Powered Games von Chris Taylor übernommen. Wenige Tage vor dieser Übernahme war Taylors Hoffungsprojekt **Wildman** bei Kickstarter gescheitert – von den benötigten 1,1 Millionen US-Dollar waren lediglich rund 500.000 Dollar zusammengekommen. Gas Powered Games hatte zuvor einen Großteil der Belegschaft entlassen; die gescheiterte Kickstarter-Kampagne bedeutete das endgültige finanzielle Ende für den bislang unabhängigen Entwickler. Welche Rolle Chris Taylor künftig bei Wargaming spielen wird, ist aktuell noch unklar. Erfahrung im Free2Play-Bereich hat Gas Powered Games jedenfalls. Bis zum Januar dieses Jahres entwickelten Taylor und sein Team im Auftrag von Microsoft das Onlinespiel **Age of Empires Online** – dann allerdings stellte Microsoft die Produktion von neuen Inhalten ein, der Anfang vom Ende für Gas Powered Games. In der Vergangenheit war das Studio vor allem für Titel wie **Dungeon Siege**, **Demigod** oder **Supreme Commander** bekannt. Ende Januar hatte Wargaming schon ein weiteres amerikanisches Studio geschluckt. Day 1 (**Fear 3**) soll für den Publisher angeblich ein Konsolenspiel entwickeln. **JG**



Wurde von Wargaming übernommen: Chris Taylor und sein Studio Gas Powered Games.

-Anzeige-



Zahl des Monats

240 Millionen

hat das schwedische Studio Mojang (Minecraft) allein 2012 eingenommen. Das Jahreseinkommen von Chef Markus Persson beläuft sich angeblich auf 101 Millionen Dollar. Damit hätte er fast ganz THQ kaufen können.



Verbraucherzentrale verklagt Valve

Der Verbraucherzentrale Bundesverband (vzbv) macht Ernst: Nachdem Steam-Betreiber Valve eine entsprechende Frist zur Abgabe einer Unterlassungserklärung verstreichen ließ, hat der vzbv Klage beim Landgericht Berlin eingereicht. Hintergrund ist die Nichtübertragbarkeit von Steam-Accounts. Der vzbv sieht darin einen Verstoß gegen Verbraucherrechte und beruft sich auf ein Urteil des Europäischen Gerichtshofs aus dem vergangenen Jahr. Damals hatten die Luxemburger Richter entschieden, dass im Internet erworbene Software-Lizenzen grundsätzlich weiterverkauft werden dürfen. Zwar ging es in dem betreffenden Verfahren um Anwender-Software, die Ausführungen des Gerichts ließen sich nach Ansicht des Verbraucherverbandes aber auch auf Spieleaccounts anwenden. Im Jahr 2010 war der vzbv mit einer ähnlichen Klage vor dem Bundesgerichtshof gescheitert – allerdings gab es damals noch kein richtungsweisendes Urteil aus Luxemburg. **JG**



Soll den Weiterverkauf von Accounts erlauben: Valve-Chef Gabe Newell.

Metacritic-Jahresbilanz: EA vorne

Große Publisher (mehr als 15 Titel)

Publisher	Spiele	Durchschnittswertung
Electronic Arts	37	75,2
Microsoft	42	73
Sony	45	72,3
Nintendo	37	71,2
Warner Bros.	17	70,6
Capcom	16	70,4
Sega	29	69,9
Konami	16	69
Ubisoft	25	68,2
Activision Blizzard	19	64,4

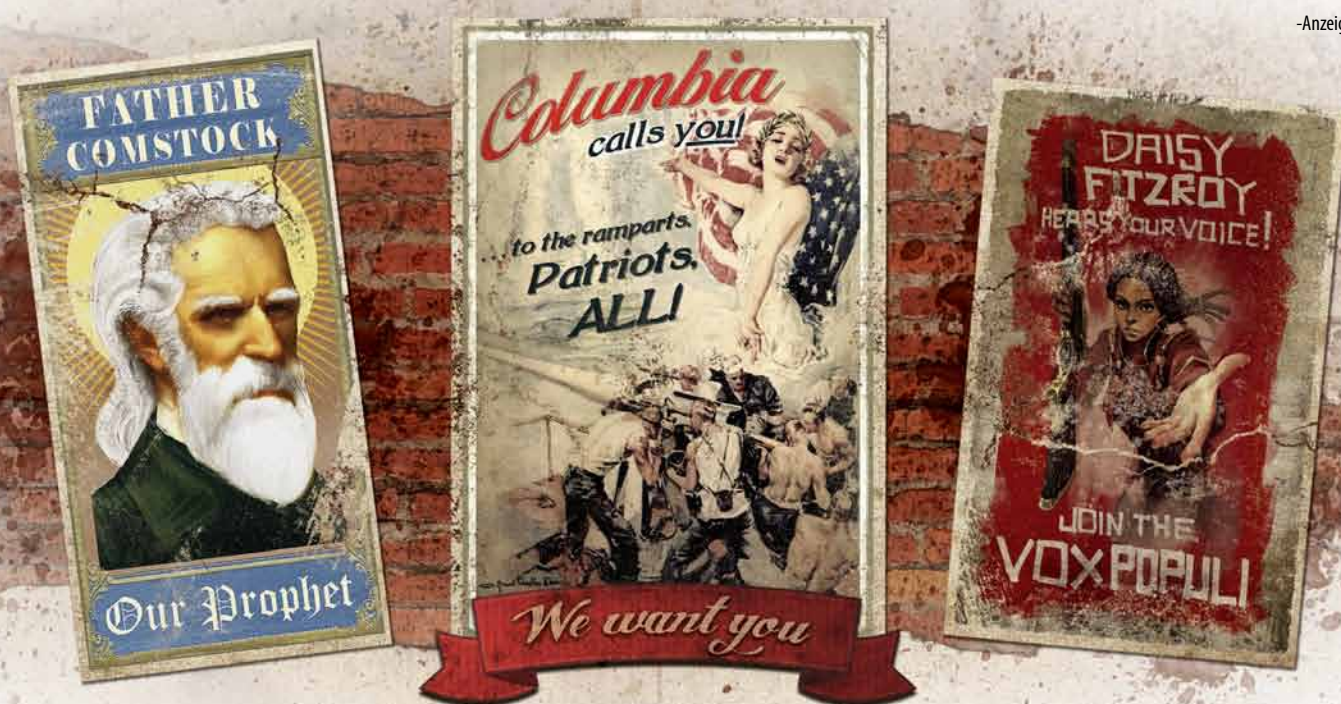
Mittelgroße Publisher (mehr als 7 Titel)

Publisher	Spiele	Durchschnittswertung
Telltale Games	7	83,9
Take-Two	10	83,1
Square Enix	12	75,2
Bethesda	7	74,3
THQ	8	73,7
Atlus Co.	9	69,8
Xseed Games	8	66,8
Paradox Interactive	10	62,1
Focus Home Interactive	9	60,5
505 Games	8	53,3

Die besten Publisher des vergangenen Jahres heißen EA und Telltale – jedenfalls laut der Webseite Metacritic. Trotz des Debakels rund um **Medal of Honor: Warfighter** erreichten EA-Titel eine weltweite Durchschnittswertung von 75,2 – mehr holte kein anderer großer Publisher. Die Spitzenposition bei den kleineren Publishern sicherte sich Telltale Games – **The Walking Dead** sei Dank. **MA**

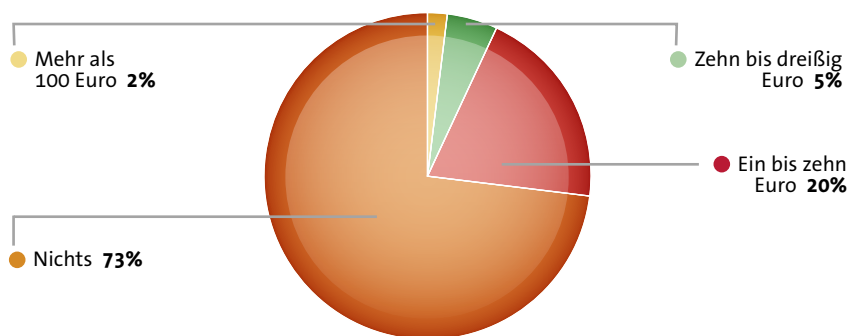
Quelle: www.metacritic.com

-Anzeige-



Umfrage

»Was sind Sie bereit, monatlich für ein Free2Play-Spiel auszugeben?«



Ergebnis: Interessantes Resultat: Während mehr als zwei Drittel der GameStar-Leser grundsätzlich nicht bereit sind, Geld in einem Free2Play-Spiel auszugeben, würden rund zwei Prozent der Teilnehmer über 100 Euro monatlich investieren – sofern das Spiel gut genug ist. Zwischen ein und dreißig Euro pro Monat würden immerhin noch 25 Prozent unserer Leser ausgeben. Die Umfrage-Ergebnisse unter 18.202 Teilnehmern decken sich erstaunlich genau mit unseren Recherchen zum aktuellen Free2Play-Boom – nachzulesen im Report ab Seite 96. Dort erfahren Sie übrigens auch, was Walfische mit der ganzen Sache zu tun haben – und warum die Goldgräber-Tage im Free2Play-Geschäft inzwischen schon wieder vorbei sind.

Leser-Charts Februar

Platz	Vormonat	Spiegel
1	(1)	Battlefield 3
2	(2)	The Elder Scrolls: Skyrim
3	(3)	Far Cry 3
4	(5)	Assassin's Creed 3
5	(4)	Diablo 3
6	(6)	Guild Wars 2
7	(11)	Mass Effect 3
8	(8)	XCOM: Enemy Unknown
9	(7)	World of Tanks
10		WIEDER DA Planetside 2
11		WIEDER DA Anno 2070
12	(20)	Star Wars: The Old Republic
13	(19)	Call of Duty: Black Ops 2
14	(10)	WoW: Mists of Pandaria
15	(16)	Borderlands 2
16	(15)	Dragon Age: Origins
17		WIEDER DA The Witcher 2: Assassins of Kings
18		WIEDER DA Anno 2070: Die Tiefsee
19	(14)	Fallout 3
20		WIEDER DA Civilization 5: Gods & Kings

Quelle: GameStar.de, Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483, 18.202 Teilnehmer

Quelle: GameStar-Mitmacharten 03/2013, Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483

Murdered: Soul Suspect

Entwickler: – **Publisher:** Square Enix **Termin:** – **Quicklink:** 8238 Square Enix hat ein mysteriöses neues Projekt bekannt gegeben. Der Titel: **Murdered: Soul Suspect**. Das Genre? Noch ein Geheimnis. Der geplante Release-Termin? Kein Kommentar. Worum es überhaupt geht? Bisher gibt's lediglich ein Bild, von Square als »Beweisstück« bezeichnet. Auf dem Bild: Ein (toter?) Mann auf einer regennassen Straße. Selbst um den Entwickler veranstaltet Square Enix ein geheimnisvolles Buhei – und hat kurzerhand noch keinen genannt. Entsprechend brodelt die Gerüchteküche, als Kandidaten gelten aktuell Airtight Games (**Quantum Conundrum**) und Crystal Dynamics (**Tomb Raider**). In gewisser Weise passt die ominöse Geheimniskrämerei ja zu Square. Neuigkeiten über **Thief 4**? Ach, woher denn? Irgendwas zu **Deus Ex: Human Revolution 2**? Nichts Genaues weiß man nicht. Also weiter Rätselraten – jetzt auch über **Soul Suspect**. Wobei das ja in diesem Fall sogar passt, immerhin scheint es sich um einen Krimi zu handeln. Und in denen wird nun mal traditionell gerätselt. **JG**



-Anzeige-



Slender: The Arrival

Entwickler: Parsec Productions, Blue Isle Studios **Publisher:** – **Termin:** 26. März 2013 **Quicklink:** 8152

Wo **Slender** noch ein Experiment war, will Entwickler Mark Hadley mit **Slender: The Arrival** ein vollwertiges Spiel mit dem gleichen Konzept stricken. Also ist die bekannte panische Suche nach den acht Seiten durch einen dunklen Wald wieder mit von der Partie und dank schickerer Grafik sogar noch atmosphärischer als vorher. Obendrauf soll es neue Gebiete und eine zusammenhängende Geschichte geben. Das lässt sich Hadley diesmal was kosten – wenn auch mit 10 Dollar nicht gerade viel. Um neue Spieler zu gewinnen, wurde der Schwierigkeitsgrad für **The Arrival** herunterge-

schraubt, Veteranen gruseln sich im optionalen Hardcore-Modus. Vorbesteller kriegen das Spiel nicht nur zum halben Preis, sondern dürfen auch schon in einem Beta-Level auf Seitenjagd gehen. Das haben wir bereits gemacht, wer sich einen Eindruck verschaffen will, schaut bei unserem Let's Play-Kanal Gametube vorbei (Quicklink: 8240). Für die Zukunft denkt Hadley außerdem über Konsolen- und Smartphone-Versionen von **The Arrival** nach. **MA**



Zitat des Monats

»Yup. Bin heute gefeuert worden.«

Die ehemalige Hardware-Chefin von Valve twittert ihre Entlassung in die Welt hinaus. Zusammen mit Jeri Ellsworth entließ Valve nach Medienberichten bis zu 25 Mitarbeiter – Hintergrund unbekannt.



Shootmania: Storm

Details zur Verschiebung und neue Infos: Nadeo Chef im Exklusiv-Interview

Entwickler: Nadeo Publisher: Ubisoft Termin: 10. April 2013 Quicklink: 8153

Man könnte es schlechtes Timing nennen. Der **Shootmania: Storm**-Test der letzten Ausgabe wurde anhand unserer Erfahrungen in der Closed Beta geschrieben. Als der Multiplayer-Shooter jedoch in letzter Minute vom 23. Januar auf den 10. April verschoben wurde, war unser Heft bereits in Druck. Die Wertung der Closed-Beta ist, da sie sich nicht auf das finale Produkt bezieht und wir noch mit grundlegenden Änderungen am

fertigen Spiel rechnen, ungültig und wird somit auch nicht in unsere Testdatenbank aufgenommen. Natürlich wollten wir wissen, was zur Verschiebung führte. In einem exklusiven Interview verrät uns **Florent Castelnérac** (Managing Director von Nadeo) den Grund: »Shootmania ist in Frankreich sehr bekannt. In Deutschland hingegen wollen wir erst sicherstellen, dass die Leute mehr über das Spiel wissen.«

Dies soll nun durch die am 12. Februar gestartete Open-Beta-Phase bewerkstelligt werden. Castelnérac erhofft sich vor allem »tonnenweise Spieler, Kreationen und Aktivitäten, durch die wir besser erkennen können, an welchen Stellen wir Shootmania noch weiter verfeinern können. [...] Ich will, dass das Spiel so stabil und die Community so stark wie möglich ist, bevor wir es veröffentlichen.« Für die nahe Zukunft plant Nadeo viele weitere Features. Derzeit arbeiten die Entwickler am Matchmaking. Ob die momentan spärliche Waffenauswahl erhöht wird, konnte Castelnérac allerdings nicht mit Sicherheit sagen: »Ich habe ein paar gute Ideen, wie wir die jetzigen Waffen erweitern können und wir werden wahrscheinlich etwas hinzufügen. Allerdings muss ich mit dieser Aussage vorsichtig sein, da Spieler enttäuscht sein könnten, wenn es dann doch nicht so kommt.« Da die mitgelieferten Karten der Closed-Beta größtenteils uninspiriert ausfielen, wollten wir zudem wissen, ob Nadeo für die Veröffentlichung neue Maps mit besserem Design plant. »Ich würde mir so gerne Zeit nehmen und selbst zehn Karten erstellen, da es viele Dinge gibt, die ich gerne in Shootmania sehen würde. Ich warte bisher noch darauf, dass Spieler diese Punkte umsetzen. Sollten sie das nicht bis zur Veröffentlichung tun,

SHOOTMANIA

SM

STORM



Nadeo will mit der Open-Beta möglichst viele Spieler erreichen. Das fängt schon beim neuen, schickeren **Logo** an.

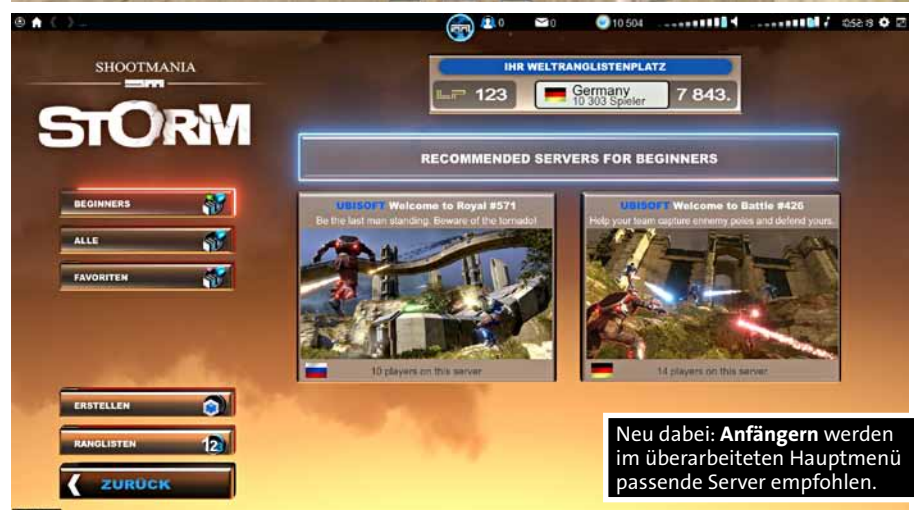
werde ich versuchen, mein eigenes Map-Pack zu erstellen. Für die internen Tests habe ich bereits mehr als vierzig Karten gebaut, mittlerweile haben sich die Blöcke [des Editors] und Modi aber wieder geändert.« Wenn Nadeo die Zeit bis zum Release des Spiels sinnvoll nutzt, könnte sich die Verschiebung durchaus als positiv erweisen, **Shootmania** machte nämlich bereits in der Closed-Beta einen soliden Eindruck. Castelnérac jedenfalls glaubt an sein Team und an

das Potenzial der Community: »Ich denke, wir haben bereits eine Menge erreicht und ich möchte die Gelegenheit nutzen, mich bei all den Spielern [der Closed-Beta] zu bedanken, die sich die Zeit genommen haben, uns Input zu geben und ihre Meinung zu sagen.« Gelegenheit, den pfeilschnellen Multiplayer-Shooter auch mal selbst zu spielen haben alle Ballerfreunde (voraussichtlich bis zum Release) in der Open Beta unter GamesStar.de/Quicklink/8241 **FH**

Nadeos Managing Director und Trackmania-Macher **Florent Castelnérac** stand uns Rede und Antwort.



Shootmania Storm verzichtet auf Upgrades und Klassenwahl. Hier geht's um schnelle Abzugsfinger und Zielgenauigkeit.



Neu dabei: **Anfängern** werden im überarbeiteten Hauptmenü passende Server empfohlen.

SOO! MUSS ENTERTAINMENT

SATURN PREMIUM EDITION-VORBESTELLEN

Alle Angebote ohne Dekoration. Angebote gültig vom 20.02. bis 31.03. 2013. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten

SIM CITY

Art. Nr.: 165 0162

*Inkl. Burnout™ Crash, Fifa 13 und Need for Speed™ Most Wanted.



Erscheint am
07.03.13



Erscheint am
05.03.13

Inkl. Explorer Bundle**
und Combat Strike Pack***

Inkl. 3 Top-Games für
iPhone, iPad & iPod touch*

49,99



Auch ERHÄLTICH FÜR:
XBOX 360 & PS3

TOMB RAIDER 100 % UNCUT

Art. Nr.: 163 7470

Das Explorer Bundle enthält Grab-Herausforderungen & Klettergewandtheit. *Im Combat Strike Pack sind Pistolenschalldämpfer, Zielfadenkreuz & tierische Instinkte enthalten.



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

ÜBER 150x IN DEUTSCHLAND

Alle Informationen zu Identität und Anschrift Ihres Marktes finden Sie unter www.saturn.de/saturnvorort oder unter 0800 26201019



SATURN

SOO! MUSS TECHNIK

⊕ Stärken

- + enorme spielerische Vielfalt
- + noch individuellere Fraktionen
- + Armeen mit Verhaltensbefehlen und Traditionen
- + spektakuläre Massenschlachten
- + spannendes Politiksystem

⊖ Schwächen

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

Total War Rome 2

Anno 9 n. Chr. besiegt der Germanenfürst **Arminius** die Römer in der Schlacht vom Teutoburger Wald, drei komplette Legionen fallen seinen Truppen zum Opfer.

Aus den Wäldern fallen die **Germanen** über die Legionäre her – die Schlacht vom Teutoburger Wald hat begonnen.

Creative Assembly feilt weiter am bislang größten Total War. Wir haben die Entwickler besucht, alles über die Barbaren erfahren und die komplexe Spiemechanik seziert. Für Strategen führen dieses Jahr tatsächlich alle Wege nach Rom. Von Michael Graf

Angeschaut

Genre: **Strategiespiel** Publisher: **Sega** Entwickler: **Creative Assembly (Shogun 2: Fall of the Samurai, GS 05/12: 88 Punkte)**
Termin: **2013** Status: **zu 70 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7950 Auf DVD: Preview-Video

Durch die Straßen brausen deutsche Autos, an der Ecke verheißt das glühende »M« weniger glühende Matschburger und Schlubberfritten. Die Menschen tragen Klamotten aus China und fläzen auf Möbeln aus Schweden, über ihre südkoreanischen Fernseher flimmern amerikanische Serien. Nun die Preisfrage: In welcher europäischen Stadt befinden wir uns? Die Antwort: Egal! Wer durch das moderne Europa reist, sieht und erlebt fast überall dasselbe, kulturelle Globalisierung nennt sich das. Internationale Großkonzerne formen unsere Gesellschaft, mehr denn je wächst die Welt zusammen. Vor 2.500 Jahren sieht das noch anders aus, in und um Europa erblüht eine Vielzahl von Kulturen. Doch schon damals bemüht sich eine Großmacht, alles zu vereinheitlichen – mit Blut und Morden statt Big Mac und Möbeln: Das römische Reich schickt sich an, die antike Welt zu unterwerfen. Und weil die antike Welt ungern unterworfen werden möchte, stemmt sich jeder Stamm nach Kräften gegen Rom und ne-

Mehr kulturelle Vielfalt

benbei gegen die eigenen Nachbarn. Natürlich auch in **Rome 2**, das die kulturelle Vielfalt dieser Epoche noch weit umfassender abbilden soll als das erste **Rome** von 2004. Wir haben die Entwickler besucht und einen Blick auf ein ambitioniertes, ein großes und komplexes **Total War** geworfen, auf die Barbaren, das neue Armeesystem – und auf eine Schlacht, in der die Germanen den Legionären ordentlich in den »culus« treten. Nein, das übersetzen wir nicht.

Wobei, schon falsch, »die Germanen« gibt's in **Rome 2** nicht mehr, zumindest

nicht anfangs. Wo das erste **Rome** die nord- und mitteleuropäischen Barbaren zu übergeordneten Kulturfraktionen à la »die Gallier« und »die Britannier« zusammenfasste, siedeln nun mehrere einzelne Stämme. Pro Kultur wird einer davon spielbar sein, also die britischen Icener, die gallischen Avernier und die germanischen Sueben, von deren Namen sich das moderne »Schwaben« ableitet. Die Stämme stehen dann anfangs erst mal vor der Herausforderung, ihr Volk zu vereinigen – friedlich oder gewaltsam. So könnten sie Bündnisse schmieden oder ihre

Nachbarn einfach erobern. Sie könnten aber auch Schlachten gegen die Römer und andere Aggressoren schlagen, um den Respekt ihrer Kulturgenossen zu verdienen und sie zu einer Konföderation zu überreden. Erst dann darf man die eigene Nation »grün-

Karthago-Video

Weil uns Creative Assembly bis zu unserem DVD-Redaktionsschluss kein Videomaterial der Schlacht vom Teutoburger Wald zur Verfügung stellen konnte, zeigen wir auf unserer DVD ersatzweise die Belagerung Karthagos – erstmals in voller Länge!





Wie es sich gehört, reitet der römische **General** an der Spitze seiner Truppe. Wie üblich haben die Befehlshaber individuelle Talente, diesmal lernen aber auch die Heere selbst besondere Fähigkeiten und entwickeln eine Tradition – etwa als Belagerungs-Spezialisten oder eiserne Verteidiger. Diese Spezialisierung bleibt sogar erhalten, wenn die Armee komplett aufgerieben und neu aufgestellt wird.

den«, spielt fortan statt der Sueben die Germanen, statt der Avernier die Gallier, statt der Icener die Britannier. Auch die KI-Stämme sollen versuchen, ihre Kulturen zu vereinen. Dabei können sie auch scheitern, was abwechslungsreiche Partien verspricht. Es macht nun mal einen Unterschied, ob die Römer in Gallien auf mehrere untereinander zerstrittene Stämme stoßen – oder auf ein starkes Bundesheer.

Insgesamt soll es acht spielbare Fraktionen geben, so viele wie im ersten **Rome**. Gemäß der **Total War**-Tradition genießt jedes Volk eigene Vorteile. Die Icener beglücken mit jeder Kriegserklärung ihre blutdürstige Bevölkerung, die exzellenten Goldschmiede der Avernier sorgen für ein erhöhtes Einkommen. Und die Sueben kämpfen besonders effektiv gegen andere Barbaren, müssen als ausgemachte Unsympathen aber auch eine erhöhte Aufstandsgefahr in eroberten Städten in Kauf nehmen (das gilt bis heute, Stichwort »Schwaben in Berlin«). Während so in Mitteleuropa barbarische Vereinigungskriege toben, stellt **Rome 2** die anderen Fraktionen vor deutlich andere Herausforderungen. Die nordafrikanischen

Karthager etwa sitzen als etablierte See- und Handelsmacht im gemachten Nest, scheffeln Geld und erfreuen sich dank ihrer Demokratie sehr zufriedener Bürger. Wer sie spielt, darf zu Beginn zwischen drei politischen Parteien wählen, die jeweils andere Vorteile bringen, ihre Interessen aber auch gegen die Rivalen verteidigen müssen. Und natürlich gegen die Römer, die sich als Alleinherrscher des Mittelmeerraums durchsetzen wollen. Auf der griechischen Halbinsel strebt derweil Makedonien danach, die umliegenden Stadtstaaten zu Vasallen zu machen, denn jeder davon erhöht den Wohlstand und das Wachstum des Mutterreiches. Blöd nur, dass die anderen Griechen den aggressiven Makedoniern weniger vertrauen als der moderne Mensch einem Investment-Banker. Die beiden verbleibenden Spielerfraktionen sind noch unangekündigt, aussichtsreiche Kandidaten wären Ägypten und die Königreiche Vorderasiens. Da die Entwickler die Strategiekarte nach Osten erweitern, dürfte Letzteren diesmal mehr Gewicht zufallen, etwa den im ersten **Rome** eher unbedeutenden Skythen und

Parthern. Auch die dürften eigene Stärken, eigene Herausforderungen bekommen – und natürlich eigene Einheiten, die Entwickler versprechen über 700 Truppentypen. Zum Vergleich: Der Vorgänger **Empire** hatte trotz seines globalen Maßstabs »nur« rund 300. Kurzum: **Rome 2** wird groß.

Über 700 Truppentypen

Anders als in **Rome** muss man die nicht-römischen Fraktionen nicht erst besiegen, um sie anführen zu dürfen. Wer den Römern zeigen möchte, wo der Kriegshammer hängt, kann direkt als Suebe oder Makedonier loslegen. Doch auch auf römischer Seite wird **Rome 2** seine Reize entwickeln. So wählt man zum Beginn eine von drei Familien: die Julier, die Cornelier und die Junier. Jeder Clan genießt individuelle Vorteile bei Wirtschaft, Kultur und Militär. Allerdings kommandieren die Familien keine separaten Fraktionen mehr; wer die Römer anführt, befiehlt das ganze Reich. Das heißt allerdings nicht, dass Familienzwist keine Rolle mehr spielt, gegen das politische Tagesgeschehen der Ewigen Stadt wirkt jede Schlangengrube wie ein Streichelzoo. Im Senat wird tagedin, tagaus ge-

Tückisches Terrain: Im **Teutoburger Wald** marschieren die Truppen entlang einer gewundenen Bergstraße – ideal für einen Hinterhalt.



Diesen **Spährtrupp** haben die Entwickler nur zur Zierde eingebaut. Dank der realistischen Sichtlinien wird es nun aber tatsächlich einfacher sein, Truppen hinter Hügeln oder in Wäldern zu verstecken.

Hintergrund Die Varusschlacht

In der ersten Hälfte des Jahres 9 n. Chr. ist die römische Welt noch in Ordnung: Als Statthalter des Kaisers Augustus verwaltet der erfahrene Feldherr Publius Quinctilius Varus den besetzten Teil Germaniens. Seine Mission: Auch den Rest des germanischen Siedlungsgebietes zwischen Rhein und Elbe zu unterwerfen. Dabei steht ihm ein junger Germanenfürst zur Seite, Arminius vom Stamm der Cherusker. Der war bereits als Kind nach Rom geschickt und zum Soldaten ausgebildet worden. Nun soll er in Varus' Auftrag die anderen Stämme für das Reich gewinnen.

Doch der einheimische Fürst Segestes warnt Varus, dass Arminius Aufstandspläne hegt. Varus winkt ab: Sein Tischgenosse, ein Verräter? Lächerlich! In der zweiten Jahreshälfte führen Varus und Arminius drei Legionen (15.000 bis 20.000 Mann) durch Germanien, um die Truppen in ihr Winterquartier zu verlegen. Dabei durchquert der kilometerlange Tross unwegsame Wald- und Sumpfgebiete, man kommt langsam voran. Arminius reitet voraus – angeblich, um Verbündete zu sammeln. In Wahrheit stößt er zu seinen Truppen, die den Römern auflauern. Bei heftigem Regen fallen die Germanen über die überraschten Legionäre her, die keine Kampfformation bilden können. Zwar gelingt es den Römern später, sich neu zu formieren, der einzige Ausweg führt jedoch durch die Wälder, wo die Germanen erneut attackieren. Drei bis vier Tage dauern die Kämpfe, alle drei Legionen und Varus werden niedergemetzelt, ein schwarzer Tag für Rom. Als er davon hört, jammert Kaiser Augustus: »Quintili Vare, legiones redde!« – »Quinctilius Varus, gib mir die Legionen zurück!«

Auch danach stoßen die Römer noch gelegentlich nach Germanien vor, die besiegten Legionen werden jedoch nie neu aufgestellt – einzigartig in der römischen Militärgeschichte. Arminius sammelt derweil weitere Verbündete. Doch sein Versuch, die Germanen vollends zu vereinen, scheitert. Als er Varus' Kopf als Bündnis-Angebot an die in Böhmen ansässigen Markomannen schickt, leiten die das Haupt prompt nach Rom weiter. In den Folgejahren schlägt Arminius mehrere siegreiche Schlachten gegen die Römer, muss sich aber auch mit Querelen unter den Stämmen herumschlagen, die ihm vorwerfen, nach der Königskrone zu streben. 21 n. Chr. wird er von Verwandten ermordet.

Das **Hermannsdenkmal** bei Detmold ist Arminius gewidmet.

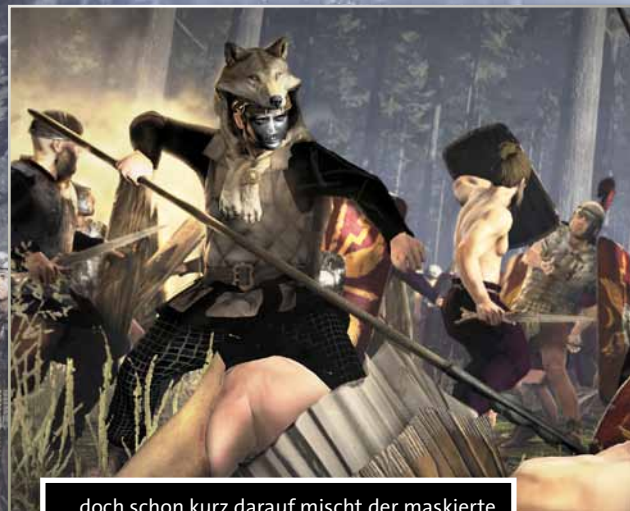


stritten; jede Familie versucht, die politischen Entscheidungen zu ihren Gunsten zu beeinflussen. Um den Einfluss anderer Clans zu begrenzen, kann man ihre Angehörigen aus dem Senat abziehen und zu Generälen ernennen. Das hat den Vorteil, dass sie aus Rom verschwinden – aber den Nachteil, dass sie im Feld Ruhm und Ehre sammeln, zu gestählten Feldherren reifen und auf die dumme Idee kommen könnten, sich selbst zum Kaiser zu krönen und mit ihren Truppen gen Rom zu marschieren. Alternativ übergibt man die Führung der wichtigsten Legionen an die loyale Verwandtschaft, schwächt so aber die eigene Position im Senat. Oder man räumt unbequeme Senatoren kurzerhand per Attentat aus dem Weg.

Falls sich ein Heerführer tatsächlich von Rom lossagt und zum Kaiser erklärt, entbrennt ein Bürgerkrieg. Was genau darin passiert, verraten die Entwickler noch nicht. Möglicherweise verliert man die Kontrolle über alle Streitkräfte der rebellischen Familie, möglicherweise spaltet sich das Reich sogar in zwei Fraktionen: eine senatsstreue und eine aufständische. Immerhin deutet der Lead Campaign Designer Janos Gáspár



Noch vertraut **Varus** (vorne, zu Pferd) seinem Freund **Arminius** (hinten, mit Maske) ...



... doch schon kurz darauf mischt der maskierte Cherusker selbst im **Kampfgeschehen** mit.

bereits das mögliche Ergebnis an: einen Wechsel der Regierungsform. Davon gibt es – was die Römer angeht – zwei: Republik und Kaiserreich. »Im Kaiserreich sind die Bürger unzufriedener, man muss sich mehr um sie kümmern«, sagt Gáspár. »Dafür muss man sich nicht mit dem Senat herumärgern.« In der Republik hingegen ist es wichtig, dass man im Senat stets genügend Unterstützer hat – zum Beispiel, indem man Missionen erledigt. Gleichzeitig, führt Gáspár aus, dürfe man nicht zu mächtig werden, denn das schüre Misstrauen in der Politik. Möglich, dass die Senatoren zu erfolgreiche Spieler zur Bedrohung erklären und andere Sippen gegen sie aufhetzen – der Papst aus **Medieval 2** lässt grüßen! Wer keine Lust auf den Dauer-Balanceakt zwischen »nicht zu mächtig werden« und »nicht zu viel Rückhalt verlieren« hat, kann auch einfach selbst die Monarchie ausrufen und einen Bürgerkrieg entfesseln. So oder so, dieses Politiksystem klingt ver-teufelt spannend. Zumal man bei allem

Republik vs. Kaiserreich

Ränkespiel nie vergessen sollte, dass es da draußen auch noch andere Völker gibt, die, sagen wir, auf die Idee kommen könnten, mit Elefanten die Alpen zu überqueren.

Politik spielt auch bei den nicht-römischen Fraktionen eine Rolle, denn die besitzen zwar keinen Senat, wohl aber einen königlichen Hof oder einen Ältestenrat, der ebenfalls Aufträge erteilt. Rebelle Barbaren-Generäle, die sich selbst zu Königen krönen, soll es aber nicht geben. Stattdessen ziehen aufständische Barbarenheere marodierend durch die Lande, Einfluss auf die Politik hat das nicht. Dafür muss man auch als Anführer eines nicht-römischen Volkes sorgfältig abwägen, ob man die Landsleute als Generäle einsetzt oder zu Hause lässt, wo sie sich ins politische Geschehen einmischen. Denkbar wäre, dass dabei auch Rivalitäten zwischen den Stämmen ins Gewicht fallen: Wenn die Sueben nicht so wollen wie die ebenfalls germanischen Cherusker, könnten im gemeinsamen Ältestenrat

ebenfalls Aufträge erteilt. Rebelle Barbaren-Generäle, die sich selbst zu Königen krönen, soll es aber nicht geben. Stattdessen ziehen aufständische Barbarenheere marodierend durch die Lande, Einfluss auf die Politik hat das nicht. Dafür muss man auch als Anführer eines nicht-römischen Volkes sorgfältig abwägen, ob man die Landsleute als Generäle einsetzt oder zu Hause lässt, wo sie sich ins politische Geschehen einmischen. Denkbar wäre, dass dabei auch Rivalitäten zwischen den Stämmen ins Gewicht fallen: Wenn die Sueben nicht so wollen wie die ebenfalls germanischen Cherusker, könnten im gemeinsamen Ältestenrat

die Fetzen fliegen. Und noch eines verbindet die Römer und ihre Rivalen: die Wissenschaft. Jedes Volk – oder zumindest jeder Kulturkreis, etwa die Mitteleuropäer und die Nordafrikaner – verfügt über einen eigenen Technologiebaum in den Kategorien »technisch«, »militärisch« und »staatsbürgerlich«. Die Forschung soll laut Janos Gáspár wie in **Shogun 2** funktionieren: Man wählt in einem Menü das jeweils nächste Ziel; je fortschrittlicher, desto länger dauert's. Allerdings bot **Shogun 2** lediglich zwei Forschungszweige, die überdies für jeden Clan gleich ausfielen. Auch hier setzt **Rome 2** also auf Vielfalt, Vielfalt, Vielfalt.

Das Verhältnis der Völker untereinander beeinflusst man wie gehabt durch geschickte Diplomatie, beispielsweise bittet man Verbündete, einer dritten Fraktion den Krieg zu erklären. Dabei darf man diesmal sogar vereinbaren, wann der KI-Kumpan wo angreifen soll. Absprachen à la »In fünf Runden belagern wir gemeinsam Karthago« sind kein Problem mehr – behaupten zumindest Janos Gáspár und sein Designer-Kollege Dominique Starr, der ebenfalls an der Solo-Kampagne feilt. »Wenn man der KI ein Angriffsziel vorgibt, muss sie sich jedoch nicht sklavisch daran halten«, schränkt Starr ein. »Schließlich verfolgen die anderen Fraktionen eigene Ziele.« Es könnte also sein, dass die Verbündeten den Spieler im Stich lassen. Damit man in einem solchen Fall nicht gleich »Verbuggte Pappfratzen!« kreischend die Maus aus dem Fenster schleudert, sollen die Computergegner ihre Beweggründe nun besser erklären. Falls ein Mitstreiter doch nicht wie vereinbart vorrückt, könnte er das damit begründen, dass seine Truppen kurzfristig an anderer Stelle gebraucht wurden. Das soll die Widersacher glaubwürdiger und ihre Aktionen nachvollziehbarer machen. Wir hoffen indes weiterhin, dass Creative Assembly auch an der Intelligenzschraube dreht. Mit Schaudern denken wir an **Shogun 2**-Gegner zurück, die ihre Heere blindlings an die Front schickten, dabei aber die eigene Hauptstadt unbewacht ließen.

Mit **Flammenkugeln** dezimieren die Germanen ihre Gegner. Solche Spezialwaffen stehen nur Armeen zur Verfügung, die auf der Strategiekarte die Haltung »Hinterhalt« eingenommen haben.





Anders als im ersten **Rome** muss man für Verhandlungen übrigens keine Abgesandten mehr in fremde Länder schicken. Stattdessen lässt sich jedes Volk, das man bereits getroffen hat, einfach im Diplomatie-Menü anquatschen. Dafür darf man in **Rome 2** andere Charaktere über die Strategiekarte scheuchen, für jeden Kulturkreis verspricht Creative As-

sembly drei individuelle Agententypen. Die Barbaren setzen auf klassische Spione (decken Gebiete und Armeen auf) sowie Champions und Würdenträger. Welche Rollen die beiden Letzteren genau erfüllen, verraten die Entwickler noch nicht, im Kasten »Die Agenten« (siehe Seite 25) haben wir aber schon erste Hinweise gesammelt. Interessant auch, dass es sich bei barbarischen Würdenträgern teils um religiöse Charaktere wie Druiden und Hexen handelt. »Religion spielt eine wichtige Rolle«, bestätigt Janos Gáspár. Allerdings soll es nicht darum gehen, andere Völker zum eigenen Glauben zu konvertieren. »Das war historisch nicht

so wichtig«, führt Dominique Starr aus. »Im Prinzip beteten sowieso alle Völker dieselben Götter an, nur unter anderen Namen.« Wahrscheinlich dient der Glaube eher dazu, die Bürger zu besänftigen und Revolten zu verhindern – etwa durch den Bau prächtiger Tempel oder eben die Würdenträger. Der einflussreichste religiöse Charakter der Römerzeit – Jesus von Nazareth – soll in **Rome 2** als historisches Ereignis auftauchen. »Es wird aber keine großen spielerischen Auswirkungen haben«, sagt Gáspár.

Das klingt nachvollziehbar, schließlich begannen umfassende Christenverfolgungen erst Jahrzehnte nach Jesu Tod. Die Kampagne von **Rome 2** soll laut Dominique Starr jedoch schon »in der frühen Kaiserzeit« enden. Da der erste Kaiser Augustus den Thron anno 27 v. Chr. bestieg und 14 n. Chr. starb, dürfte das Enddatum also zwischen 10 und 30 n. Chr. liegen – da steckte das Christentum noch in den Kindersandalen. Losgehen soll es »in der punischen Ära«, zur Zeit der römischen Kriege gegen Karthago, die 264 v. Chr. begannen. Insgesamt dürfte die Kampagne also rund 300 Jahre dauern. Im ersten **Rome** war's ähnlich, das begann 270 v. Chr. und endete 14 n. Chr. Pro Runde verging seinerzeit ein halbes Jahr, unterteilt in Sommer und Winter. Das dürfte in **Rome 2** so bleiben. Die Ziele der Kampagne möch-

Jedes Volk hat eigene Ziele

te Creative Assembly nun aber abwechslungsreicher gestalten. »Wir wollen weg vom »Erobere X Provinzen« hin zu eigenen Zielen für jede Fraktion«, verspricht Starr. »Beispielsweise wird ein Volk die Aufgabe haben, eine bestimmte Stadt zu erobern.« Außerdem soll es wieder eine kurze und eine lange Kampagnen-Version geben, was laut Starr »ebenfalls die Ziele beeinflusst«.

Auf dem Weg zu diesen Zielen wird man um Kriege kaum herumkommen – schließlich heißt die Serie nicht »Total Peace«. Hier kommt das generalüberholte Armeesystem zum Tragen, Heere sollen sich in **Rome 2** mehr wie individuelle Personen

anfühlen als wie anonyme Truppenverbände. Das möchte Creative Assembly dadurch erreichen, dass jede Streitmacht ein Emblem bekommt, einen Namen – und eine Tradition. Letztere »speichert« die bisherigen Aktionen der Armee und leitet daraus ihre besonderen Talente ab. Wenn ein Heer beispielsweise ständig Städte belagert, wird es darin immer besser. Gleiches gilt für Truppen, die häufig Hinterhalte legen, über enge Brücken hinweg angreifen oder oder oder. Der Clou: Diese Tradition bleibt selbst dann erhalten, wenn die Streitmacht komplett vernichtet wird. Man kann sie dann neu aufstellen, um ihre Spezialisierung an die nächste Generation zu vererben. »Das ist

Service-Direktverkauf 030 300 9 300

Night and Day, you are the one.

ΛΟΝ ΣΙΕ 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



Die **Römer** profitieren von ihrem starken Militär und ihrer Expertise in der Metallverarbeitung. Als Spieler führt man eine von drei Familien: die Julier, die Cornelier und die Junier, jede genießt eigene Vorteile.



Die **Karthager** sind eine starke See- und Handelsmacht mit zufriedenen Bürgern – der Demokratie sei Dank. Wer sie anführt, wählt zwischen drei politischen Parteien, die jeweils andere Vorteile bieten.

wie bei den US-Marines«, sagt Dominique Starr. »Die haben ja auch schon über Generationen hinweg den Ruf einer Elitetruppe – und drillen neue Rekruten entsprechend.«

Wie in den Vorgängern führen Generäle mit individuellen Talenten die Truppen, um sie zusätzlich zu stärken. Oder zu schwächen, Fähigkeiten à la »Gerät leicht in Panik« sind auf dem Schlachtfeld eher hinderlich. Verbände ohne General wird es indes nicht mehr geben, jede Armee braucht zwingend einen Anführer. Vorbei also auch die Zeit, in der man einzelne Divisionen durch halb Europa ziehen konnte, um ferne Legionen zu verstärken. Denn auch das Rekrutierungssystem wird überarbeitet, wir gehen davon aus, dass ein General nur Truppen in der Region ausheben darf, in der er sich befindet. Wer als Römer ein Stammesgebiet besetzt,

heuert dann eben Söldner an oder Auxiliare, einheimische Hilfstruppen. Wer lieber teure, aber kampfstärke Legionen aus dem fernen Rom heranzuführen möchte, muss dort eine zweite Armee aufstellen, die zur ersten marschiert – dafür braucht's aber erst mal ein loyales Familienmitglied als Befehlshaber. Darüber hinaus soll sich das Rekrutierungssystem auch je nach Fraktion leicht unterscheiden – gut möglich, dass die Römer ihre Truppen anders anwerben als die Gallier oder die Karthager.

Familienangehörige lassen sich auch zu Admiralen ernennen, die Flotten befehligen, in Werften zimmert man wieder Kriegsschiffe. Die transportieren allerdings keine Truppen mehr. »Das war in den anderen Total-War-

Teilen doch lächerlich«, begründet Dominique Starr. »Man baute ein Ruderboot und konnte darauf ganze Heere von 2.000 Mann verschiffen!« Stattdessen lässt sich nun jede Landarmee einfach aufs Wasser bewegen. Die Soldaten setzen dann eine Runde aus und basteln automa-

tisch Boote für die Überfahrt. Das war – zumindest was die Römer angeht – auch historisch so. Doch was, wenn die Jungs in der Wüste zu Wasser gehen, wo es keine Bäume gibt? »Dann handhaben wir das trotzdem so«, erklärt Janos Gáspár. »Das ist nicht unbedingt logisch, aber wir wollen das System nicht unnötig verkomplizieren.« Wunderwaffen sind die unbewaffneten und zerbrechlichen Eigenbau-Kähne sowieso nicht, man sollte sie mit Kriegsschiffen eskortieren. In den Echtzeit-Seeschlachten lassen sich Feindschiffe rammen und mit Entertropps stürmen, kapern und danach selbst einsetzen darf man sie aber nicht mehr.

An Land wiederum kann man einer Streitmacht nun eine von drei Verhaltensweisen vorgeben: Offensive, Defensive oder Hinterhalt. Offensive Verbände profitieren von einer erhöhten Bewegungreichweite, defensive fangen feindliche Armeen in einem größeren Umkreis ab und bauen möglicherweise sogar Forts – die Entwickler feilen noch an den Details. Im »Hinterhalt« versteckt sich das Heer und versucht, vorbeimarschierende Feinde in Fallen zu locken. Logisch, dass das in Wäldern besser funktioniert als im offenen Feld. Je länger sie auf der Lauer liegen, desto mehr Punkte sammeln die Truppen. Damit kann man Hindernisse für die Echtzeit-Gefechte »kaufen« – beispielsweise Krähenfüße, die Infanterie verlangsamen, oder Pfahlwälle gegen Reiterei. Diese Hilfsmittelchen lassen sich vor dem Kampf platzieren, der Gegner kann sie aber auch zerstören. Vorsicht: Beim Wechsel zwischen zwei Verhaltensbefehlen muss die Armee eine Runde aussetzen – das erfordert Vorausplanung.

Eine Armee, drei Rollen

Die Strategiekarte

Wie üblich macht Creative Assembly aus der Strategiekarte von **Rome 2** ein größeres Geheimnis als der Vatikan aus der Unterwäsche des Papstes. Bislang gibt es keine Bilder des Spielfelds, weil Creative Assembly noch nicht verraten möchte, wie weit es nach Osten wächst – womöglich können wir diesmal sogar bis an die Grenze Indiens vorstoßen. Allerdings haben die Entwickler bereits eine Zeichnung veröffentlicht, die das Siedlungsgebiet der Sueben zeigt (unteres Bild). Rechts sehen Sie den entsprechenden Kartenausschnitt aus dem ersten Rome. Gut zu erkennen: Die barbarischen Provinzen werden diesmal in mehr Regionen unterteilt, was die Karte allgemein komplexer macht. Und das ist bekanntlich nie schlecht.





Die griechischen **Makedonier** profitieren von einem erhöhten Einkommen und Wachstum, ins Gefecht führen sie Phalanx-Speerträger. Allerdings misstrauen ihnen ihre Nachbarn, was Bündnisse erschwert.



Als Keimzelle des späteren Galliens profitieren die **Avernier** von einem gesteigerten Einkommen durch Handwerksüter sowie Vorteile bei der Goldverarbeitung. Im Kampf setzen sie auf ihre starke Kavallerie.

Wie genau ein Hinterhalt aussehen kann, zeigen die Entwickler anhand der historischen Schlacht vom Teutoburger Wald, in der die Germanen drei Legionen vernichten konnten (siehe Kasten auf Seite 21). In der Spiel-Version des Gefechts befiehlt man die Römer und muss über eine lange, gewundene Straße ans andere Ende der Karte entkommen, während links und rechts Germanen aus den Wäldern strömen und Bogenschützen Brandpfeile von Klippen feuern. Zum Beginn heißt es allerdings erstmal formieren, denn die überraschten Legionen

passieren das unwegsame Gelände als langgezogener Tross. Auch bei regulären Hinterhalten auf der Strategiekarte kann man den Feind in der Marschformation treffen und von mehreren Seiten attackieren – falls die Falle zuschnappt. Weniger erfahrene Truppen und Gelände können auch scheitern und müssen dem Gegner auf freiem Feld gegenüber treten. Doch gerade für die technisch unterlegenen Barbaren kann es sich lohnen, die Streitkräfte auf Hinterhalte zu spezialisieren – Teutoburg ist das beste Beispiel.

Sichtlinien und Siegpunkte

Die Agenten

Wie in den Vorgängern scheuchen Sie auch in **Rome 2** nicht nur Armeen, sondern auch Spezialeinheiten über die Strategiekarte. Davon soll's diesmal drei Typen geben, darunter klassische Spione, die Gebiete und Armeen aufdecken, sowie die folgenden beiden.



Würdenträgern (engl: Dignitaries) kommen in **Rome 2** andere Aufgaben zu als den Diplomaten im Vorgänger, die für Verhandlungen zu anderen Völkern reisten. Nun darf man per Menü mit jeder Fraktion sprechen, die man bereits getroffen hat. Da unter den neuen Abgesandten auch religiöse Charaktere sind (hier ein gallischer Druide und eine germanische Hexe) steigern sie womöglich die Zufriedenheit der Bevölkerung. Vielleicht lassen sich mit ihnen auch Aufstände anzetteln, indem man andere Völker von den Vorteilen der eigenen Kultur überzeugt.

Champions (hier ein germanischer Herr und eine britannische Dame) sind mächtige Krieger, die laut Creative Assembly »ähnlich funktionieren« wie die ausländischen Veteranen aus der Shogun-2-Erweiterung Fall of the Samurai. Die dürfen Heere begleiten und damit stärken, alternativ blieben sie in Städten, um dort für kampfkraftigere Rekruten zu sorgen. Den Rome-Kriegsmeistern dürften ähnliche Aufgaben zukommen. Außerdem könnten sie gegnerische Champions zu Duellen herausfordern, um sie aus dem Verkehr zu ziehen. Wenn sie gewinnen,



Vor dem Sturmangriff walzen die Germanen Teile der römischen Truppen mit brennenden Mistkugeln nieder – auch die kann man gegen »Hinterhalt«-Punkte kaufen. Dann entbrennen Nahkämpfe, die schön die Spezialfähigkeiten der Römer und der Germanen demonstrieren. Legionäre etwa schleudern heranströmenden Angreifern ihre Pilum-Wurfspeere entgegen, bevor sie die Schwerter zücken. Germanische Berserker wiederum haben eine derart hohe Moral, dass sie nicht mehr vom Gegner ablassen. Selbst wenn sie horrende Verluste erleiden, kämpfen sie bis zum Tod. Eine besonders entmutigende Waffe der Barbaren sind die Bluthunde. Einmal losgelassen, verbeißen die sich in das Regiment der Wahl – vorzugsweise leichte Infanterie, an schweren Rüstungen beißen sich die Köter die Zähne aus.

Eine zentrale Rolle bei der Schlacht spielen die neuen realistischen Sichtlinien, dank denen man Truppen noch effektiver in Wäldern oder hinter Anhöhen verstecken kann als im ersten **Rome**. Aufklärung soll daher wesentlich wichtiger werden. Um herauszufinden, wo der Feind lauert, empfiehlt es sich, leichte Einheiten voranzuschicken, denn die genießen eine höhere Sichtweite als schwere Kämpfer. Insbesondere bei Belagerungen dürfte die Sichtlinien-Revolution für Spannung sorgen, denn auch Häuser verbergen Truppen – hinter jeder Straßenecke könnte der Feind lauern. Außerdem soll jede Fraktion über Einheiten verfügen, die sich besonders leicht verstecken können. Die Germanen etwa heuern schwarz angemalte Nachtjäger an, quasi die Ninjas der Antike, die sich in Nachtschlachten besonders effektiv auf die Lauer legen.

Die »echten« Sichtlinien könnten Schlachten aber auch zur Qual machen, wenn man auch noch den letzten Feindtrupp finden und besiegen muss, um zu gewinnen. Diesen Frust möchte Creative Assembly allerdings verhindern, und zwar mit dem neuen Missionssystem: In den meisten Schlachten soll es gar nicht mehr darum gehen, wirk-



Der britannische Stamm der **Icener** ist führend in der Eisenverarbeitung und beherrscht vor allem Überfälle. Als kriegerisches Volk erhöht er die Zufriedenheit seiner Bürger mit jeder Kriegserklärung.



Die germanischen **Sueben** sind wilde Krieger: Sobald ihre Berserker den Feind in Nahkämpfe verwickelt haben, kann ihre Moral nicht mehr gebrochen werden – sie kämpfen bis zum Sieg. Oder bis zum Tod.

lich alle Feinde zu erledigen. Stattdessen muss man Ziele erfüllen, etwa bei Belagerungen. So hat jede Stadt nun eine ungerade Anzahl von Kontrollzonen. Um zu gewinnen, muss der Angreifer die Mehrzahl davon erobern und einige Minuten lang halten. Von fünf Siegpunkten bräuchte man also drei, sodass der Kampf stets an mehreren Fronten gleichzeitig tobt. Das macht die Schlachten dynamischer, weil sich die Verteidiger nicht mehr im Stadtzentrum einigeln können und auch die Angreifer ihre Truppen aufteilen müssen. Bei Feldschlachten erfüllen die neuen Versorgungszüge diese Aufgabe. Das sind keine Ochsenkarren, die über das Schlachtfeld rumpeln, sondern ebenfalls Siegpunkte, die genau dort liegen, wo die Heere starten. Wer die eigene Versorgungszone an den Feind verliert, verliert auch das Gefecht. Es reicht also nicht mehr, schnellstens in den nächsten Wald oder auf einen Hügel zu marschieren, um eine günstige Verteidigungsposition zu besetzen. Man muss auch den Ausgangspunkt beschützen. »Mit solchen Zielen wollen wir jeden Schlachtentyp dynamischer gestalten«, erklärt der Lead Battle Designer Jamie Ferguson. »Etwa auch an Flussübergängen.« Darin dürfe man nicht mehr am eigenen Ufer hocken und auf den Feind warten. »Stattdessen muss man aktiv vorrücken, um einen Punkt am anderen Ufer zu erobern«, erklärt Ferguson. Und bei Hinterhalten wäre es möglich, dass eine Armee ein Ende der Karte erreichen muss, um zu fliehen – so wie im Teutoburger Wald.

Die Sichtlinien und Siegpunkte erfordert aber auch eine Lehrstunde für die KI. Denn der Feind muss lernen, seine Truppen auf mehrere Fronten zu verteilen und hinter Häusern oder Hügeln zu verstecken. »Wir sind uns dieser Herausforderung bewusst«, bestätigt Ferguson. »Deshalb arbeiten mehr Designer an der KI als jemals zuvor, wir haben sogar komplette Teams, die sich ausschließlich um bestimmte Schlachttypen

kümmern, etwa um die Hinterhalte.« Eigene Truppenteile lassen sich wie in **Fall of the Samurai** einem KI-General übergeben, der sich beispielsweise um die linke Flanke kümmert, während man selbst über rechts angreift. Kann man den Computerkumpel auch einen Siegpunkt im Hinterland bewachen lassen, um sich auf die Offensive zu konzentrieren? »An solchen Optionen arbeiten wir gerade«, sagt Ferguson. »Wir wissen aber noch nicht, ob wir sie umsetzen können.« Damit man auch in Mehrfrontenschlachten den Überblick behält, gibt's die neue taktische Ansicht, die das Schlachtfeld aus der Vogelperspektive zeigt. Allerdings darf man darin nur Bewegungsbefehle erteilen, keine detaillierteren Order. »Wir wol-

len ja nicht, dass die Spieler die ganze Zeit darin zubringen und von den Kämpfen gar nichts mitbekommen«, sagt Ferguson. Das Gegenstück der Taktik-Perspektive

ist die Action-Ansicht, die sich direkt über den angewählten Trupp heftet. Neben dem Mittendrin-Gefühl soll das auch spielerische Vorteile bringen. Allerdings wissen die Entwickler immer noch nicht genau, welche – zumindest nicht bei regulären Kampfeinheiten. Mit Fernwaffen wie Katapulten und Ballisten hingegen darf man in der Nahansicht wieder selbst zielen und feuern, genau wie in **Fall of the Samurai**.

Die Schlacht im Teutoburger Wald geht bei unserem Besuch übrigens gänzlich unhistorisch aus: Die dezimierten Legionen fliehen mit letzter Kraft, Rom hat gewonnen. Oder zumindest weniger schlimm verloren. Creative Assembly wiederum bleiben nun sechs bis acht Monate, um **Rome 2** zu schleifen – schließlich soll der Cäsaren-Simulator noch dieses Jahr erscheinen. »Wir haben mehr als genug Zeit«, versichert uns der Lead Designer James Russell. »Jetzt startet der Alpha-Test, in dem wir alle Bestandteile zusammensetzen, die Spielerfahrung ausformen und überlegen, was wir noch hinzufügen oder ausbauen können.« Hat Russell ange-

sichts der Vielfalt keine Angst vor Bugs? »Doch, wir sorgen uns immer um Bugs. Aber wir haben die Engine in den Vorgängern immer weiter verbessert. Wir machen uns daher weniger Sorgen, ob die Neuerungen funktionieren – die Schwierigkeit lag darin, sie überhaupt erst mal zu bauen!« Wie viel Arbeit in **Rome 2** steckt, verdeutlicht er mit einem Detail: Ein einzelnes Projektil – ein Pfeil, eine Katapultkugel – besteht diesmal aus mehr Polygonen als ein Soldat im ersten **Rome**. Ob er denn froh sei, nach diesem Stress in seinem deutschen Auto nach Hause zu fahren und in seiner schwedisch möblierten Wohnung amerikanische Serien auf dem südkoreanischen Fernseher zu schauen, fragen wir. »Nein«, sagt Russell. Er fahre mit dem Zug. **GR**

Auf in den Alpha-Test!

Variatio delectat!

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

»Multa fides promissa levans«, sprach der Römerdichter Horaz: »Viel ankündigen schwächt das Vertrauen.« Angesichts der versprochenen Vielfalt könnte ich tatsächlich ins Grübeln kommen, ob sich Creative Assembly mit **Rome 2** nicht übernimmt. Acht Fraktionen, die sich noch weit unterschiedlicher spielen als die von **Empire**? Ein dynamisches Politiksystem, das im Gegensatz zu den (recht aufgesetzten) Papst-Erlassen von **Medieval 2** echten Tiefgang erzeugt? Armee-Verhaltensbefehle, kombinierte Land- und Seeschlachten, Bürgerkriege, realistische Sichtlinien, barbarische Bündnisse und eine deutlich erweiterte Strategiekarte? Noch dazu verknüpft mit spektakulären Schlachten? Das klingt viel zu gut, um wahr zu sein. Oder besser: um fehlerfrei zu sein. Umso mehr Daumen drücke ich für einen glücklichen Endspurt. Denn ich halte es lieber mit Cicero: »Variatio delectat!« – »Vielfalt erfreut!« Und wenn diese Vielfalt dann nicht mit Bugs erkaufte ist, kann's für Strategen doch kaum etwas Schöneres geben.

THE ROCCAT™ DREAM TEAM

LET YOUR GEAR TALK AND TEAM UP



ROCCAT™ ISKU FX
MULTICOLOR GAMING KEYBOARD



ROCCAT™ KONE PURE
CORE PERFORMANCE GAMING MOUSE

FEATURING

**ROCCAT™
TALK®** 

**ROCCAT™
TALK®**  | **FX**



AUCH KOMPATIBEL MIT
ROCCAT™ KONE XTD



Mit dem Bonus von zwei perfekten Waffen verschaffst du dir den entscheidenden Vorteil im Spiel: Die ROCCAT™ Kone XTD oder Kone Pure bilden zusammen mit dem ROCCAT™ Isku FX Multicolor Gaming Keyboard eine perfekte Einheit.

Dank ROCCAT™ Talk® Technologie verbinden sich die Maus und das Keyboard zu einem unschlagbaren Dreamteam miteinander. Das verschafft dir einen echten Setbonus und macht dein Gameplay präziser und schneller als jemals zuvor.

MEHR INFO AUF WWW.ROCCAT.ORG/TALK

 **ROCCAT™**
SET THE RULES

Romulus und Retro

Alle Wege führen nach Rom, auch die virtuellen – das faszinierende Weltreich begleitet die Videospiele schon von Beginn an. Seit 1982 hat sich allerdings auch in Rom viel getan, man findet Perlen und Kuriositäten an jeder Ecke. Von Jochen Redinger

Aus beinahe 1.000 Jahren Weltgeschichte lässt sich so manch spannende Idee ziehen, vor allem wenn die historische Vorlage von blutigen Gladiatorenspielen über jahrelange Kriegszüge bis zu politischen Machtspielen für fast jedes Spielgenre genug Stoff liefert. Der Großteil der »römischen« PC-Spiele beschäftigt sich zwar mit dem Aufbau und der Verwaltung von Städten, Provinzen oder ganzer Reiche und den großen Schlachten der Lateiner, neben der Pflasterstraße laufen allerdings auch Adventures, Schleich-Shooter und Ähnliches auf weniger ausgetretenen Pfaden mit – manche versumpfen, andere behaupten sich.

Den Anfang macht 1982 nicht die Wölfin, die die beiden Stadtgründer Romulus und Remus gesäugt hat, sondern **Roman Empire**, das den Spieler auf dem Atari 8-Bit mitten in die Wirren der Kaiserzeit wirft. Rundenbasiert muss er sich um die Ausbeutung von

COUNTRY	MEN	FE	M	E	S
1 AEGYPTUS	13802	7	7	10	0
2 GALLIA	13799	5	7	10	0
3 GRAECIA	13191	7	2	10	0
4 HISPANIA	9881	4	4	10	0
5 ITALIA	16329	9	3	10	0
6 NUMIDIA	10598	5	5	10	0

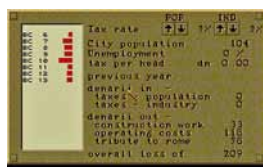
GENERALS					
1 Brutus	0	12	0	0	0
2 Decius	0	11	0	0	0
3 Gaius	0	10	0	0	0
4 Lucius	0	0	0	0	0
5 Titus	0	0	0	0	0

Which General (1-5) or 0 for options
7

Moral, Energie und Truppenstärke entscheiden in **Roman Empire** die Schlacht.

Städtebau und Reichsverwaltung

Der Großteil aller Spiele zum Thema Rom fällt unter die Kategorie der City Builder oder Empire Builder – kein Wunder bei der fast 1.000 Jahre andauernden, ständigen Expansion Roms, territorial und kulturell. Der Spieler übernimmt darin die Rolle des Statthalters und kümmert sich sowohl um die Belange der Bürger als auch um das Funktionieren von Warenkreisläufen, die Optimierung des Handels und die militärische Verteidigung seines Besitzes. Die **Caesar**-Reihe gehört sicherlich zu den bekanntesten Vertretern des gesamten Subgenres, aber auch Spiele wie **Romopolis**, **Grand Ages: Rome**, **Ancient Rome** oder **Imperium Romanum** oder das Browserspiel **Travian** widmen sich dem kleinteiligen Aufbauwahnsinn.



Legionen kümmern, den Armeen Generäle vorsetzen und Militärkampagnen starten. Die enden schließlich entweder in der Eroberung eines neuen Gebiets, Rückzugsgefechten oder der totalen Zerschlagung der eigenen Truppen, abhängig von der Moral und Energie der Soldaten, sowie der Armeestärke auf beiden Seiten. Mit der Optik kann das Römerdebüt allerdings noch nicht glänzen, bis auf Textmenüs, in denen Entscheidungen gefällt werden, und eine rudimentäre Übersichtskarte bleibt das Imperium Romanum vollkommen unsichtbar.

Auch im simplen DOS-Actionspiel **Computer Circus Maximus** von 1984 gibt es nicht viel mehr zu sehen, die Spielwelt besteht nur aus dem begrenzten Raum der Pferderennstrecke. Die Aufgabe ist denkbar einfach:

nach vier Runden als Erster durchs Ziel zu gehen. Durch geschickten Einsatz der Peitsche lassen sich die eigenen Pferde antreiben, sie eignet sich jedoch auch bestens dazu, den Vierbeinern der Widersacher oder den Lenkern selbst einen Schlag zu versetzen.



Nicht schön, aber taktisch: **Computer Circus Maximus** lässt die Peitsche knallen.

1982



Roman Empire

EDV für den Kaiser: lebenswichtige Entscheidungen fallen im Textkasten.

1984



Comp. Circus Maximus

»Benutze Peitsche mit ...« Eine Option, erstaunlich taktische Möglichkeiten.

1986



Gladiator

Daumen hoch oder runter? Die Todgeweihten grüßen ihren pixeligen Imperator.

1988



Coliseum

Sprinten, schubsen, schlagen – Wagenlenker kämpfen mit harten Bandagen.

1990



Centurion

Ein echter Zenturio widmet sich während der Schlacht ... Minispielen! Oder nicht?



Im ersten **Caesar** wächst unsere Stadt Stein für Stein zur Metropole heran ...

zen, um sie aus dem Rennen zu werfen. Erst in den Arenakämpfen von **Gladiator**, das 1986 für den C64 erscheint, sind sowohl die eigene Spielfigur, als auch der Kaiser und das Publikum grafisch ansprechend mit von der Partie. Mit der richtigen Auswahl an Waffen und Manövern steigt Gladiator Marcus zum römischen Champion auf und häuft so genug Denare an, um sich freizukaufen. Spieler konkurrieren allerdings nicht nur mit der KI um die Gunst der Zuschauer, sondern gehen sich im Multiplayer für bis zu vier Spieler auch gegenseitig bis zum bitteren Ende an Helm und Sandalen.

1988 geht es zwar erst einmal wieder zurück auf die optisch inzwischen wesentlich ansprechendere Rennstrecke, weniger gewalttätig werden die Auseinandersetzungen trotzdem nicht. In **Coliseum** siegt nicht automatisch der Wagenlenker mit den schnellsten Pferden, sondern eher der skrupelloseste, weil sich die Kontrahenten auch mit Waffengewalt vom Siegertreppchen fernhalten lassen – die verhalten sich mit Axt, Schwert und Dreizack in der Hand ebenfalls alles andere als zimperlich.

Nach derlei pixelblutiger Unterhaltung kehrt **Centurion: Defender of Rome** 1990 zum strategischen Gesamtbild des expandierenden Imperiums zurück. Wie in **Roman Empire** verwaltet der Spieler rundenbasiert das Reich, hebt Armeen und Flotten aus und versucht sich als Diplomat, um an neue Provinzen zu kommen. Weil die Verhandlungen jedoch nur selten von Erfolg gekrönt sind, sprechen am Ende doch meistens Kurzschrift und Wurfspieß. Während in wuseligen Gefechten zu Lande die richtige Schlachtaufstellung und Moral über Sieg und Niederlage entscheiden, steht zu Wasser der Minispiel-Kampf der Flaggschiffe an – letztlich zählt aber nur die Flottengröße.



... die wir in **Cohort II** gegen aufdringliche Barbarenstämme verteidigen.

Auch **Rome 92 AD** schickt seine Spieler 1992 in der Feldherrenrollen gegen die Feinde Roms in die Schlacht. Ohne in der römischen Gesellschaft aufzusteigen, wird aus dem Feldherrntraum jedoch nichts. Den Großteil des Spiels bilden deshalb nicht die taktischen Kämpfe, sondern der knifflige Adventure-Part um wachsenden Einfluss und Intrigen mit historischen Persönlichkeiten wie Cleopatra – auch ohne Germanen und Ägypter stirbt man tausend Tode.

Caesar, der Urahn der erfolgreichen Aufbaureihe, verkleinert den Maßstab etwas, legt dafür aber mehr Augenmerk auf die Versorgung der Massen und reibungslose Abläufe in der eigenen antiken Stadt. Eine Besonderheit dabei sind die immer wiederkehrenden und normalerweise nur berechneten Kämpfe mit Barbaren, die Besitzer des komplexen Strategiespiels **Cohort II** jedoch selbst austragen können.

Für das Gemeinwohl macht sich **Denarius Avaricius Sextus** im gleichnamigen Adventure von 1992 nicht den Togasaum schmutzig, ihn interessiert nur, wie er seine eigene Haut retten kann. Der gute Mann lebt nämlich in Pompeji und will tunlichst vermeiden, als Aschehäufchen zu enden. Deshalb

Veni, vidi, vici

nimmt ihn der Spieler bei der Suche nach einem Fluchtweg an die Hand und begleitet ihn durch die reichlich kuriose Stadt: Rush-Hour-Anspielungen und schräge Charaktere machen **Denarius Avaricius Sextus** zur ersten Rom-Parodie auf dem Computer – der geldgierige Händler gehört auf lange Sicht zu den schrägsten Römern der Geschichte.

Ein Jahr später werden beide Aspekte, Humor und Taktik-Schlachten, vom Strategiespiel **Walls of Rome** und dem abgedrehten Jump & Run **Skunny: Save Our Pizzas!** auf DOS-Rechnern wieder aufgenommen. In den Echtzeitschlachten von **Walls of Rome** befiehlt der Spieler Römer, Karthager oder Kelten beim Sturm auf feindliche Siedlungen oder deren Verteidigung. Um in den teilweise unübersichtlichen Kämpfen in Ruhe Befehle zu geben, kann das Spiel jederzeit pausiert werden, außerdem lassen sich einzelne Schlachten durch den mitgelieferten Editor beliebig verändern, um den Wiederspielwert zu erhöhen. Das Eichhörnchen Skunny steht in **Skunny: Save Our Piz-**

zas! vor einer ganz anderen und reichlich skurrilen Herausforderung: Ein zeitreisender Schurke versucht,

das Pizzarezept der Römer zu vernichten, um in der Gegenwart sein billiges Imitat besser zu verkaufen. Die Folge: Legionäre, Barden und die halbe Bevölkerung Roms erlebt Skunnys Sprungattacken aus nächster Nähe.

Auch im Adventure **Imperium Romanum** von 1996 ist irgendetwas in der Weltgeschichte gründlich schief gelaufen: Caesar wurde nie ermordet, und seine Nachfolger haben es geschafft, das römische Reich bis ins 20. Jahrhundert zu führen. Als einfache Reinigungskraft geht der Spieler einer Warnung aus der Zukunft nach und kommt dabei hinter das Geheimnis des modernen



In **Centurion: Defender of Rome** dringen Befehle nicht weiter als in Rufweite vor.



Ein Eichhörnchen auf Pizza-Jagd: **Skunny: Save Our Pizzas!** punktet durch Absurdität.

1992



Caesar
SimCity im alten Rom: Garantiert Kaiser-geprüft!

1992



Denarius A. Sextus
Humoristische Endzeitstimmung im antiken Pompeii – ein Geldsack auf der Flucht.

1996



Imperium Romanum
Wie sähe die Welt heute aus, wenn das alte Rom nie untergegangen wäre?

1998



AoE: The Rise of Rome
Römer sind zwar nicht besonders groß, schreien aber nach einem ganzen Addon.

2002



Gladiators of Rome
Was das wieder kostet! Als römischer Gladiatorenmanager zählt nur der Profit.

Rome: Total War gehört bis heute zu den besten spielerischen Umsetzungen der römischen Ära.



Die spinnen, die Römer

Was wären Rom und Caesar ohne ihre liebsten Feinde, die widerspenstigen Gallier Asterix und Obelix samt Zauberkraut schlürfendem Anhang? Das Heldenduo begleitet auch die Videospiele seit ihren Anfängen: Auf dem Atari 2600 begraben die beiden 1983 wuselnde Römer unter Hinkelsteinen (**Obelix**), auf dem SEGA Mastersystem kämpfen Asterix und Obelix 1991 in Mario-Manier gegen Römer und Wildschweine (**Asterix**). In der Spielumsetzung **Asterix und Obelix gegen Caesar** von 1999 vermöbeln die Gallier die Legionen des Imperators und 2007 unterbrechen sie in der Minispielsammlung **Asterix bei den Olympischen Spielen** die ständigen Prügeleien sogar für ein paar sportliche Wettkämpfe.



Roms, das mit Massenkundgebungen und Zeppelinen stark an ein karikiertes drittes Reich erinnert. Die Handlung von **SPQR: The Empire's Darkest Hour** aus dem Folgejahr dreht sich zwar ebenfalls um eine Verschwörung, diesmal muss der Spieler allerdings Rom selbst und nicht die Welt vor Rom retten. Ähnlich wie in der **Myst**-Reihe verstecken sich die einzelnen Mosaiksteinchen dazu in aufwändig gerenderten, aber recht fummeligen Szenarien und komplizierten antiken Maschinen.

Nach den Experimenten mit unterschiedlichen Genres zeichnete sich bereits in den späten 90ern ab, in welche Richtung das Thema in Zukunft gehen sollte. Das Brot backen die Spieler in Aufbauspielen wie der **Caesar**-Reihe, die Spiele bringen Echtzeitstrategietitel wie **Age of Empires**, **Praetorians** oder **Rome: Total War** auf die Bühne. Zum ersten **Age of Empires** erscheint 1998 sogar ein ganzes Addon zu den Legionären: **Age of Empires: The Rise of Rome** präsentiert den Spielern aber nicht nur die Römer als neues Volk, sondern auch viele Mechaniken, die das Strategie-Erlebnis erleichtern. Einheitenbau per Warteschleife, Sammelpunkte und Schnellasten zur besseren Orientierung – solche Elemente sind heute nicht mehr wegzudenken.

Weil die Totgesagten bekanntlich immer länger leben, grüßen fast 20 Jahre nach

Computer Circus Maximus und **Gladiator** auch die Todgeweihten wieder die johlende Menge. **The Gladiators of Rome** versetzt PC-Spieler 2002 in die Rolle eines Gladiatorenmanagers (also eigentlich Besitzers), der für das Training, die richtige Bewaffnung und die medizinische Versorgung seiner Recken sorgen muss, um möglichst viel Profit aus dem blutigen Sport zu schlagen. Gleichzeitig übernimmt er die Steuerung der Gladiatoren in der Arena, um tödliche Unfälle mit dem teuren »Material« zu vermeiden – eine einzigartige Perspektive auf das Thema. **Gladiator: Sword of Vengeance**, das 2003 für die Playstation, Xbox und den PC erscheint, lässt solche Management-Spielchen zugunsten schneller Actiongefechte wieder fallen und konzentriert sich stattdessen auf eine dichte Handlung um übernatürliche Mächte, die der Gladiatoren-champion Invictus Thrax mithilfe des römischen Pantheons und eifriger Schwer(s)tarbeit zurück in die Unterwelt schickt.

Die unschöne Sache mit dem Schwert und dem Feind nehmen die Soldaten im Echtzeit-Strategiespiel **Praetorians** aus dem gleichen Jahr ihrem General glücklicherweise ab, um die Planung der Feldzüge und die Formation der Truppen muss er sich aber doch selbst kümmern, wenn er nicht zum zweiten Varus werden will – die komplexen Gefechte müssen sich auch heute noch nicht vor dem taktischen Anspruch eines

Rome: Total War verstecken. Wer in den Wüsten Ägyptens oder den Sümpfen Germaniens einen kühlen Kopf bewahrt, merkt schnell, dass es für jeden Ggnetyp und fast jede Situation ein passendes Manöver gibt – man muss die Feldherrntricks aber auch beherrschen, um gegen die clevere KI oder menschliche Spieler im Multiplayer-Modus siegen zu können.

2004/2005 treffen sich der Strategie-Imperator und sein Action-Fußvolk. **Rome: Total War** verknüpft Senatsmissionen, Provinzverwaltung, Handel und Diplomatie auf einer detailreichen Übersichtskarte mit taktisch anspruchsvollen und jederzeit pausierbaren Echtzeitschlachten zwischen fast allen bekannten Völkern der antiken Welt. Neben der Kampfstärke der einzelnen Heeresteile spielen auch Moral und Erschöpfung der Legionäre eine wichtige Rolle auf dem Weg



Comic-Charme und die große Liebe: **Die Romantik Roms** setzt auf große Gefühle.

2003



Gladiator

Invictus Thrax – zerlegt Untote und Mächtegötter seit 753 vor Christus!

2003



Praetorians

In Sachen Taktik-Schlachten die einzige Konkurrenz zum Total War-Erlebnis.

2004



Rome: Total War

Ave Caesar! Der bisherige Imperator der taktischen Römer-Schamhälle.

2005



Shadow of Rome

Ist auch in Rom der Gärtner der Mörder? Der Sandalen-Krimi liefert die Antwort.

2005



Imperator (Eingestellt)

Römer im Weltraum? Das gibt's? Nein, weil das MMO vorher die Waffen streckt.

zum Sieg. Wer nicht aufpasst, muss schnell mit ansehen, wie hunderte oder gar tausende Soldaten lieber ihr Heil in der Flucht suchen anstatt ihren Befehlen zu gehorchen. Auch im recht blutigen **Shadow of Rome**, das 2005 für die Playstation 2 erscheint, wirkt der Spieler an einem entscheidenden Punkt der römischen Geschichte mit: Der Soldat Agrippa und der verschlagene Octavianus ermitteln im Mordfall Caesar. Während Agrippa Hindernisse mit dem Schwert aus dem Weg räumt, umschleicht Octavianus Feinde lieber und verlässt sich auf die Diplomatie, um sein Ziel zu erreichen.

Bis in den Kampf schafft es **Imperator Online** erst gar nicht. Die Spieleschmiede Mythic Entertainment stoppt 2005 die Entwicklung des MMOs, in dem Sci-Fi-Legionäre, die fräppierend an die Space Marines aus dem **Warhammer 40.000**-Universum erinnern, den Fall Roms überdauern und das Weltall kolonisieren sollten.

Dass dieses Schicksal dem enorm erfolgreichen Free2Play-Browserspiel **Travian** erspart geblieben ist, liegt zum einen am kostenlosen und kinderleichten Einstieg, zum anderen an der Vielzahl von Spielinhalten. Im Konflikt zwischen Römern, Galliern und Germanen verwalten Spieler seit 2006 ihre eigene Siedlung, die sich nach und nach zu einer Metropole mit enormem Handelsaufkommen und Militärapparat entwickelt. Die Städte, beziehungsweise die Spieler dahinter, schließen sich außerdem zu Allianzen zusammen, um ihre Schlagkraft im Kampf gegen die anderen Reiche zu bündeln. Vor allem im späteren Spielverlauf dauern Bauaufträge und andere Aktionen allerdings mitunter sehr lange – ein gestaffeltes Abo-Modell verkürzt die Wartezeiten für alle Ehrgeizigen und Ungeduldigen.

2007 erscheinen zwei Spiele, die durchaus zu den Kuriositäten der römischen Ahnenreihe gerechnet werden können. **Die Wiege Roms** reduziert den Glanz des römischen Weltreichs auf simple **Tetris**-Mechaniken im Comic-Look, während die Echtzeitschlachten von **The History Channel: Great Battles of Rome** nicht nur unterhalten, sondern auch einen gewissen Bildungsauftrag erfüllen wollen. Die historischen Scharmützel belohnen den Spieler nach Abschluss mit Filmschnipseln des History Channels, die Kampagne um die Eroberungen Marc Aurels ist sogar komplett vertont. Trotz lehrreichen



Als Verteidiger Roms stürzen wir uns in **Gods & Heroes: Rome Rising** mit Götterzaubern und Kurzschwert auf mythologische Bestien wie etwa Zentauren.

Beiwerks kommen die Gefechte nicht im Geringsten an die großartigen Schlachten der **Total War**-Konkurrenz heran.

Imperium Romanum von 2008 versucht sich nicht daran, einen Lehrplan für Römerfans aufzustellen, sondern setzt auf die Tugenden, die schon seit dem ersten Teil von **Caesar** mit dem Thema Rom Hand in Hand gehen. Der Spieler kümmert sich um die Bedürfnisse seiner Stadtbewohner, zieht Warenkreisläufe hoch und regelt den Handel – die militärische Komponente ist nur ein unwichtiges Anhängsel. Um sich selbst Herausforderungen zu schaffen, und weil **Imperium Romanum** keine Kampagne im eigentlichen Sinn bietet, können Spieler bis zu drei mehr oder weniger schwierige Missionskarten aktivieren – die an sich gute Idee nützt dem Spiel letztlich auch nichts. Wie sich Marcus, der Protagonist aus dem 2009 erschienenen Adventure **Die Romantik Roms**, in einer Spielerstadt fühlen würde, wissen wir nicht, er muss sowieso ein für Römer-Spiele ungewöhnliches Ziel erreichen: Er will seine große Liebe beeindrucken. Dazu muss er nicht nur klassische Rätsel lösen und Gegenstände kombinieren, sondern auch gesellschaftlich aufsteigen: Für genügend Münzen öffnet der Senatorenrenausstatter seine Türen. **Ancient Rome** und **Grand Ages: Rome** (samt allen Addons) von 2010 verschieben die Perspektive wieder auf den Städtebauer, der sich um das Wohl aller Untertanen kümmern muss.

Römische Space-Marines

verteidigt der Spieler Italien gegen unzählige Feinde. Eine »Spezialeinheit« aus vier, von den Göttern gesegneten Helden, übernimmt die

wirklich harten Aufgaben. Gute Idee: Namhafte Feldherren leben nicht in Hütten, sondern in Palästen, die sich immer weiter ausbauen lassen. Durch Designschnitzer und eine leblose Spielwelt endet das MMO jedoch letztlich wie ein Wanderer in den tückischen Sümpfen um das antike Rom.

Was beim Blick in die unendlichen Bücherregale zum alten Rom und seiner Geschichte schier unmöglich erscheint, haben über 30 Jahre Videospielentwicklung geschafft: Fast jeder Bereich des römischen Lebens ist in irgendeiner Form schon einmal über die Bildschirme geflimmert. Es führen eben doch alle Wege nach Rom – oder zumindest in Sichtweite daran vorbei. JR

2006



Travian
Bauen, warten, handeln, kämpfen ...

2008



Imperium Romanum
Wenn eine spannende Inszenierung fehlt, helfen auch Missionskarten nichts.

2009



Die Romantik Roms
Um Römerinnen zu erobern, muss es auch mit dem Geldbeutel stimmen.

2010



Grand Ages: Rome
Im Abendkurs für Statthalter klingt der Verwaltungsjob irgendwie leichter.

2011



Gods & Heroes
Das MMO Rome Rising zeigt gute Ansätze - die retten es letztlich aber auch nicht.

Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	0x10c	Weltraumspiel	Mojang	–	–	2013
	Anno Online	Aufbau-Strategie	Blue Byte	–	Sehr gut	4. Quartal 2012
	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
UPDATE	Command & Conquer	Echtzeit-Strategie	Bioware Victory	02/12, 10/12, 04/13	Sehr gut	2013
	Company of Heroes 2	Echtzeit-Strategie	Relic	10/12	Sehr gut	März 2013
NEU	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13	–	2014
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Noumena Studios	02/12	Gut	2. Quartal 2013
	DayZ	Online-Spiel	Bohemia Interactive	–	–	2013
UPDATE	Defiance SyFy	Online-Rollenspiel	Trion Worlds	02/13	–	2. April 2013
NEU	Destiny	Ego-Shooter	Bungie	04/13	–	2014
	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
NEU	Goodbye Deponia	Adventure	Daedalic	04/13	–	4. Quartal 2013
	Grand Theft Auto 5	Actionspiel	Rockstar North	01/13	–	2013
	Half-Life 3	Ego-Shooter	Valve	–	–	2015
UPDATE	Homefront 2	Ego-Shooter	Crytek Nottingham	–	–	2014
	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
	Neverwinter	Online-Rollenspiel	Cryptic Studios	03/13	Sehr gut	2. Quartal 2013
	Prey 2	Ego-Shooter	Human Head	–	–	2013
UPDATE	Race Driver: Grid 2	Rennspiel	Codemasters	–	–	31. Mai 2013
	Rainbow Six: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft Montreal	02/12	–	2013
NEU	Remember Me	Actionspiel	Dontnod	04/13	–	Mai 2013
	rFactor 2	Rennspiel	Image Space	–	–	2013
	Sacred 3	Action-Rollenspiel	Keen Games	11/12	–	2013
NEU	Shootmania: Storm	Multiplayer-Shooter	Nadeo	04/13	Gut	10. April 2013
UPDATE	SimCity	Aufbau-Strategie	Maxis	04/12, 08/12, 11/12, 04/13	Sehr gut	7. März 2013
	Sniper: Ghost Warrior 2	Ego-Shooter	City Interactive	–	–	15. März 2013
UPDATE	Splinter Cell: Blacklist	Actionspiel	Ubisoft Montreal	04/13	Sehr gut	22. August 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
UPDATE	The Walking Dead: Survival Instinct	Ego-Shooter	Terminal Reality	03/13	Gut	22. März 2013
NEU	The Witcher 3: Wild Hunt	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13	–	2014
	Tomb Raider	Actionspiel	Crystal Dynamics	03/11, 07/11, 02/13	Sehr gut	5. März 2013
UPDATE	Total War: Rome 2	Echtzeit-Strategie	Creative Assembly	09/12, 04/13	–	2013
	Warface	Taktik-Shooter	Crytek	10/12	Sehr gut	2013
	Wasteland 2	Rollenspiel	Inxile Entertainment	–	–	Oktober 2013
	Watch Dogs	Action	Ubisoft Montreal	08/12	–	2013
	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

Splinter Cell: Blacklist
Sam Fisher kehrt zurück. Verkommt der Agent zum brutalen Ballermann oder lässt uns Blacklist auch lautlos vorgehen?

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 März

Mars: War Logs	Spiders	01.03.2013
Tomb Raider	Crystal Dynamics	05.03.2013
Dragon Nest Europe	Eyedentity Games	06.03.2013
SimCity	Maxis Software	07.03.2013
Disney Micky Epic 2 – Die Macht der 2	Blitz Games	07.03.2013
Die Sims 3: Wildes Studentenleben	Maxis Software	07.03.2013
StarCraft 2: Heart of the Swarm	Blizzard Entertainment	12.03.2013
Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive	15.03.2013
Ong-Bak Tri	Studio Hive	15.03.2013
Trials Evolution: Gold Edition	Redlynx	21.03.2013
Resident Evil 6	Capcom	22.03.2013
The Walking Dead: Survival Instinct	Terminal Reality	22.03.2013
Bioshock Infinite	Irrational Games	26.03.2013
Slender: The Arrival	Parsec Productions	26.03.2013
Metro: Last Light	4A Games	März
Company of Heroes 2	Relic Entertainment	März
The Showdown Effect	Arrowhead Games Studios	März
Don't Starve	Klei Entertainment	März

Darauf warten die GameStar-Leser

1	Star Citizen: Squadron 42	↑	12
2	Grand Theft Auto 5	↓	1
3	SimCity	↑	5
4	Battlefield 4	↓	3
5	Bioshock Infinite	↓	2
6	The Elder Scrolls Online	↑	9
7	Total War: Rome 2	↑	10
8	Dragon Age 3: Inquisition	↓	4
9	Half-Life 3	↓	6
10	Starcraft 2: Heart of the Swarm	↑	11
11	Tomb Raider	↑	13
12	Command & Conquer: Generals 2	↑	14
13	The Witcher 3: Wild Hunt	↑	–
14	DayZ	↑	16
15	Cyberpunk 2077	↑	–
16	Star Wars 1313	↑	20
17	Company of Heroes 2	–	17
18	Watch Dogs	↑	22
19	Metro: Last Light	↓	15
20	Assassin's Creed 4	↓	18
21	Mass Effect 4	↑	–
22	Mafia 3	↑	–
23	Dead Island: Riptide	↑	–
24	Half Life 2: Episode 3	–	24
25	Das Schwarze Auge: Demonicon	↓	23

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 03/13

Die Spielwelt

Zum ersten Mal in der Hexer-Serie erwartet uns eine komplett offene und frei begehbare Spielwelt. Diese Spielwelt soll ungefähr 30 Mal größer ausfallen als im zweiten Teil – und damit sogar um ein Fünftel größer als die Riesenwelt von **Skyrim**! Um die weitläufige und nicht von Ladezeiten unterbrochene Landschaft durchqueren zu können, darf Geralt erstmals reiten; zu Pferde soll er 30 bis 40 Minuten von einem Ende der Karte zum anderen brauchen. Um unnötige Laufwege zu vermeiden, soll es aber auch ein Schnellreise-System geben. Dabei soll auch ein Schiff eine Rolle spielen, das sich – wie das Pferd – aufrüsten lässt. Darf sich Geralt also erstmals hinter das Steuerrad seines eigenen Bootes klemmen?



The Witcher 3 Wild Hunt

Von einer riesigen Spielwelt, großer Freiheit und dem gewissen erotischen Etwas:
Die 20 Dinge, die Sie unbedingt über The Witcher 3 wissen müssen. Von Antonia Seitz

Genre **Rollenspiel** Publisher **CD Projekt** Entwickler **CD Projekt Red** (*The Witcher 2: Assassins of Kings*, GS 06/12 : 89 Punkte) Termin **2014**

Geralts Geschichte

Geralt, der weiße Wolf, ist müde. Er ist des Jagens müde, er ist der politischen Intrigen müde, und er ist es müde, für andere die Kastanien aus dem Feuer zu holen. Der Hexer möchte sich endlich selbst finden, und deshalb soll der dritte Teil eine viel persönlichere Geschichte erzählen als die beiden Vorgänger. War der Hexer bislang von Amnesie geplagt, erlangt er mit dem dritten Teil endlich seine Erinnerungen zurück. Und so beginnt die Suche nach seinen Freunden und besonders nach seiner einzig wahren, großen Liebe: Yennefer. Die Konzentration auf Geralt hat laut CD Projekt noch einen anderen Grund: Die Entwickler behaupten, die komplexe Königsmörder-Geschichte von **The Witcher 2** habe viele Spieler überfordert. Das können wir zwar nicht so ganz nachvollziehen, freuen uns aber trotzdem auf das Wiedersehen mit Geralt.



Der Sex

Sex spielte in **The Witcher** schon immer eine Rolle, im zweiten Teil hatte sich CD Projekt bemüht, mehr Realismus in die Liebeleien zu bringen. Egal, ob Triss oder One-Night-Stand, Geralt hatte selten nur ein, ähem, Eisen im Feuer. Die plumpen Sammelkarten, die wir für unsere Eroberungen im ersten Teil bekommen hatten, wurden in **The Witcher 2** durch erotische Zwischensequenzen und ja, auch ein bisschen Romantik ersetzt. Das soll in **The Witcher 3** so bleiben. Vor allem, weil die Suche nach der zaubernden Yennefer eine zentrale Rolle spielt.



Triss Merigold

Die mächtige Zauberin Triss begleitet Geralt schon seit Beginn der Reihe und spielt dabei nicht nur eine wichtige Rolle in seinen Abenteuern und Kämpfen, sondern hat sich auch einen Platz in seinem Herzen erobert. Die Romanze der beiden war immer ein ständiges Auf und Ab, und nach den Geschehnissen des zweiten Teils ist ihre Beziehung in einer ziemlich »komplizierten« Phase. Auch in **The Witcher 3** wird Triss wieder eine Rolle spielen. Welche genau, das ist allerdings noch unklar. Denn auch wenn sie Geralt immer noch sehr nahe steht, spielt sie doch bloß die zweite Geige – hinter seiner verlorenen Liebe Yennefer.



Die Story

Die Geschichte erleben wir frei. Zugunsten der offenen Spielwelt verzichtet **The Witcher 3** nämlich erstmals auf eine lineare Erzählstruktur in Kapitelform. Dafür läuft die Story auf drei Ebenen ab: Auf der untersten Stufe stehen einzelne Quests, bei denen neue Bündnisse und Feindschaften entstehen. Danach kommt die politische Situation im Norden, hier ist Geralt in den Krieg verstrickt. Der übergeordnete Story-Strang allerdings ist Geralts persönliche Geschichte von der Suche nach seiner Liebsten. Interessant wird, wie CD Projekt die unterschiedlichen Enden von **The Witcher 2** in die Geschichte einbettet. Schließlich könnte die Ausgangslage abhängig von den Entscheidungen im Vorgänger anders aussehen ...



Die Monsterjagd

Die Jagd nach Monstern bleibt ein wichtiger Bestandteil von **The Witcher**. Schließlich handelt es sich dabei um Geralts Job. Deshalb will CD Projekt die Schnetzelei glaubwürdiger in die Spielwelt einbetten. So können wir künftig Informationen über die Monster sammeln (zum Beispiel aus Büchern oder durch Augenzeugenberichte), die uns später im Kampf zugute kommen. Tipps zu Schwachstellen, besonderen Verstecken, speziellen Angriffen oder schlicht zur besten Tageszeit für eine Attacke machen die Monsterjagd taktischer. Als Belohnungen winken Mutagene, mit denen wir wie gehabt Geralts Fähigkeiten aufrüsten können.



Das Kampfsystem

Weil das Kampfsystem von **The Witcher 2** an einigen Stellen sperrig war, wird es überarbeitet. So bleibt es zwar bei Action-Gefechten, die Angriffe sollen aber präziser und dank einer besseren Zielerkennung auch übersichtlicher sein, vor allem gegen Gruppen. Wenn wir ausholen, sind wir den Attacken der Gegner auch nicht mehr hilflos ausgeliefert, denn die eigene Aktion kann jederzeit abgebrochen werden, um auszuweichen oder zu blocken. Außerdem verfeinert CD Projekt Geralts Kampfanimationen, statt zuvor 20 soll es nun 96 geben.

Die Bosskämpfe

Wo die Bosskämpfe in **The Witcher 2** weitgehend geskriptet waren und in vorgegebenen Stufen abliefen, kommt jetzt mehr Freiheit in die Schlachten gegen riesige Monster. Das heißt: weniger Quicktime-Events, mehr Entscheidungen! Jedes Ungeheuer, das wir in einer finalen Kampfszene schlagen, sollen wir auf die gleiche Art und Weise bekämpfen können wie ein reguläres Biest. Ohne vorgegebene Herangehensweisen bieten uns diese Bosskämpfe taktische Möglichkeiten, unsere Waffen, Fähigkeiten und Tränke geschickt einzusetzen.



Entscheidungen und Konsequenzen

Ähnlich wie in den Vorgängern werden unsere Entscheidungen auch in **The Witcher 3** weitreichende Konsequenzen nach sich ziehen. Das beginnt im Kleinen damit, dass die Quests und Aufträge, die wir für bestimmte Charaktere erledigen, Einfluss auf die Preise bei Händlern haben, und geht soweit, dass wir ganze Story-Abschnitte über den tobenden Krieg der Königreiche einfach überspringen können, wenn die uns nicht interessant genug erscheinen. Natürlich verändert das unsere Ausgangslage, uns stehen also andere Parteien zur Seite, manche Königreiche dürften sich sogar komplett gegen Geralt wenden.



Die Nebenquests

Die offene Spielwelt bietet viel mehr Raum für Nebenaufgaben. So soll man sich 100 Stunden (!) mit optionalen Quests beschäftigen können. Unter anderem werden wir wieder einzelnen Bittstellern sowie ganzen Städten helfen können, es gibt Minispiele mit Bezug zur aktuellen Gegend (etwa Boxkämpfe in Arenen), und natürlich ist die taktischere Monsterjagd eine Quelle an Abenteuern und besonderen Belohnungen.



Die Taktik

Die richtige Taktik, die passende Ausrüstung und eine gute Vorbereitung sind in **The Witcher 3** wichtiger denn je. Die Gegner passen sich jetzt nämlich nicht mehr dem Level des Spielers an. Das bedeutet, dass einige Gegenden mit einem schwachbrüstigen Geralt nur schwer bis gar nicht zu meistern sind – **Gothic 2** lässt grüßen. Neben den eigenen Waffen, Rüstungen und Tränken ist es auch immer ganz nützlich, ein paar schlagfertige Verbündete in der näheren Umgebung zu finden, falls brenzlige Situationen anstehen.

Die Landschaften

Die CD Projekt legt viel Wert auf eine lebendige Spielwelt mit zahlreichen Tieren, Monstern, Banditen und Händlern. Diese Welt soll übrigens auch realistisch simuliert werden. So halten sich die besagten Tiere und Monster nicht an bestimmten Orten auf, sondern spazieren durch einen für sie typischen Lebensraum – auch hier lässt **Gothic 2** grüßen. Dort reagieren sie dann aktiv auf ihre Umwelt – und auf Eindringlinge. Interaktive Elemente wie zum Beispiel Bienenstöcke können – geschickt eingesetzt – im Kampf zur nützlichen Geheimwaffe werden. Aber Vorsicht: Wer damit nicht sorgfältig umgeht, schießt sich schnell ein Eigentor.

Das Handwerk

Aus erbeuteten und gesammelten Rohstoffen kann Geralt wieder seine eigenen Waffen, Rüstungen, Bomben sowie Tränke und Schwertschmier-Öle herstellen. Zusätzlich zu den benötigten Rohstoffen, die überall in der Spielwelt verstreut liegen, finden wir aber auch spezielle Bonusgegenstände, die selbst hergestellte Ausrüstung zusätzlich verbessern. Diese besonderen Items erlangen wir aber nur in Quests, durch die Jagd spezieller Monster oder das Erkunden einzigartiger Orte. Die Boni werden zu Gunsten der Spielbalance keine übertrieben starken (oder gar allmächtigen) Waffen- und Rüstungsteile ermöglichen, zusätzliche Verbesserungen nehmen wir aber gern.



Das Inventar

Sie kennen das bestimmt noch aus dem zweiten Teil: Kaum haben Sie ein paar Rohstoffe und einige Klumpen Silbererz gefunden, ist Geralt überlastet, und Sie können nur noch im Schneckentempo bis zur nächsten Gaststätte schleichen, um dort endlich den gesammelten Krempel in Ihr Lager zu packen. Wenn Sie dann später mal Gelegenheit und Muße haben, einen neuen Gegenstand herzustellen, müssen Sie erst wieder ein Gasthaus auftreiben, um auf das Zeug zuzugreifen. Auf Dauer war das Inventarmanagement von **The Witcher 2** recht umständlich. Im dritten Teil soll es nun möglich sein, das eigene Pferd und Schiff aufzurüsten, wodurch unter anderem die Möglichkeit freigeschaltet wird, vom Ross aus auf das Hauptlager zuzugreifen.

Das Talentsystem

Wie gewohnt sind Geralts Fähigkeiten in die Kategorien »Alchemie«, »Schwertkampf« und »Magie« unterteilt. Nachdem wir zu Beginn im Trainingszweig unsere Grundtalente ausgebaut haben, erhalten wir vollen Zugriff auf die übrigen drei Äste, mit denen wir die Fertigkeiten unseres Hexers nach Belieben für Erfahrungspunkte anpassen. Am etwas unübersichtlichen Magiezweig möchte CD Projekt feilen, beim Schwertkampf wird es einige neue Kampfmanöver und Verbesserungen geben. Über den Alchemiezweig hingegen ist noch nicht viel bekannt, jedoch soll dieser sich jetzt wohl mehr auf Tränke konzentrieren, da die Mutagene nun in Verbindung mit der Monsterjagd verbessert wer-



Das große Finale

Adam Badowski von CD Projekt sagte kürzlich: »Die Leute fragen, ob das wirklich das letzte Witcher-Spiel sein wird. Ja, wird es. Warum? Weil wir glauben, dass man die Reihe an ihrem Höhepunkt beenden sollte«. Inzwischen relativierte er seine Aussage allerdings, indem er verlauten ließ, **The Witcher 3** sei lediglich das letzte Spiel der Geralt-Saga, man halte sich aber die Möglichkeit offen, in die **Witcher**-Welt zurückzukehren. Weiterhin stellte er klar: »Das ist der letzte Teil der Trilogie, also wird es ein großes Finale geben.« Wir hoffen nun, dass CD Projekt das Finale besser inszeniert als in **The Witcher 2**, wo die Konfrontation mit dem Königsmörder in einem drögen Dialog gipfelte.

Die nördlichen Königreiche

Zu den nördlichen Königreichen gehören unter anderem Temerien, Aedir, die Skellige Inseln und die große Hafenstadt Novigrad. Durch die Invasion des südlichen Nilfgaard-Imperiums und die Königsmorde in **The Witcher 2** wurden diese Orte aber teilweise erobert, deshalb herrscht praktisch Anarchie. Dadruch sind Kriege beinahe unvermeidlich. Geralt gerät mitten in diese politische Krise und muss sich entscheiden, wessen Seite er dabei ergreift. Der Clou: Jedes Gebiet bekommt einen eigenen Story-Strang, der aber nicht zwingend absolviert werden muss. Wir können uns frei entscheiden, welchen Teil des Kriegs wir spielen. Was natürlich beeinflusst, welche Parteien, uns im Endkampf zur Seite stehen.



Die Konkurrenten

- 1. Fallout 4:** Zwar hat Bethesda **Fallout 4** noch gar nicht offiziell angekündigt, doch nach dem grandiosen Erfolg von **Fallout 3** (Bild) ist es sehr wahrscheinlich, dass der Rollenspielklassiker eine Fortsetzung bekommen wird.
- 2. The Elder Scrolls:** Die Elder Scrolls-Reihe hat mit **Skyrim** ihren bisherigen Höhepunkt erreicht. Durch die Kampfansage von **The Witcher 3** dürfte es spannend werden, ob das nächste Elder Scrolls in Sachen Größe noch mal eine Schippe draufpackt.
- 3. Cyberpunk 2077:** Das zweite Rollenspiel aus dem Hause CD Projekt soll ebenfalls 2014 erscheinen und basiert wie **The Witcher 3** auf der neuen Red Engine 3. **Cyberpunk 2077** spielt in einer technisch fortschrittlichen, gesellschaftlich aber degenerierten Zukunft. Mehr dazu lesen Sie auf den Folgeseiten.

Die Technik

Technisch basiert **The Witcher 3** auf der neuen Red Engine 3 und wird 2014 neben dem PC auch für »alle verfügbaren High-End-Plattformen« erscheinen. Interessant: Da die Entwickler keine der aktuellen Konsolen nennen, ist davon auszugehen, dass **The Witcher 3** direkt für die Next-Gen-Videowürfel entsteht. Für die riesige Spielwelt ohne Ladeunterbrechungen wird mehr Rechenleistung sicher dringend gebraucht. Wo Vorgänger bereits hervorragend aussah, möchte **The Witcher 3** mit dynamischen Wetter- und Lichteffekten noch einen draufsetzen.



Die Wilde Jagd

Die »Wilde Jagd« ist eine Horde von Geistern, die nach menschlichen Seelen suchen. Außerdem stehlen sie Menschenkinder. Warum? Das weiß niemand. Sicher ist bloß: Gutes führt die untote Bande nicht im Schilde. In den Vorgängern trat die Phantomtruppe zwar bereits auf, bislang war wegen Geralts Amnesie allerdings nicht viel über sie bekannt. Der dritte Teil ist mit »Wild Hunt« nun direkt nach ihr benannt, und eines der Spielziele besteht darin, die Geisterhorde zu vernichten. Schließlich hat Geralt mit den Knochenjungs eine Rechnung offen ...



Ich bin verhext

Antonia Seitz
Trainee
toni@gamestar.de

Wenn die Entwickler die offene Spielwelt mit den kniffligen Entscheidungen und cleveren Story-Wendungen der Vorgänger verbinden, kann **Skyrim** einpacken – schließlich war die Story seit jeher die Achillesferse der Elder Scrolls-Serie. Besonders spannend wird, ob sich Geralts Entscheidungen im großen Krieg wirklich spürbar auf den Endkampf auswirken. Das hat ja zuletzt in **Mass Effect 3** eher nicht so gut geklappt.



Düstere Zukunft. Cyberpunk 2077 zeichnet eine Gesellschaft, die von **Hightech** dominiert ist. Und stetiger Überwachung.

Cyberpunk 2077

Wir haben mit CD Projekt, den Machern von The Witcher, gesprochen und enthüllen erste Details über die Geschichte und die großartige Spielwelt des Rollenspiels. Bioware kann sich schon mal warm anziehen! Von Benjamin Kratsch

Angeschaut

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **CD Projekt** Entwickler: **CD Projekt Red (The Witcher 2: Enhanced Edition, GS 06/12: 89 Punkte)**
Termin: **2015** Status: **zu 30 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/8101

Die azurblauen Augen strahlen, die braunen Haare sind perfekt gestylt, das Make-up sitzt. Als die Kamera das leicht glitzernde Rouge auf den Wangen der Frau einfängt, denken wir nicht an eine Massenmörderin. Aber sie ist umgeben von reglosen Körpern mit klaffenden Wunden. Polizei-Gleiter kreisen über der blutigen Szene, schwer bewaffnete Spezialeinheiten bringen sich in Stellung. Wie konnte das bloß passieren? Die junge Frau wollte doch nur schön und berühmt sein. Sie hat doch nur eine BD eingelegt, um ihr Leben für ein paar Momente zu versüßen. Eine BD? Blu-ray-Disc? Nein, die sind im Jahr 2077 längst Schnee von vorgestern. Das Unterhaltungsmedium der Zukunft heißt »Brain Dance« – ein Chip, der sich in das neuronale Nervensystem einklinkt und den Benutzer in eine Fantasiewelt entführt. Einmal ein Bil-

derbuch-Held sein, der seine Traumfrau rettet? Bitte die entsprechende BD einlegen. Mit Haien tauchen, ohne nass zu werden? Bitte 79 E-Dollar überweisen. Schöne, neue Welt also – so lange der Chip im Hirn nicht die Kontrolle übernimmt.

Das Gehirnchip-Szenario von **Cyberpunk 2077** erinnert an den Taktikklassiker **Syndicate** und zeichnet eine Gesellschaft, die vom Wahn nach absoluter Schönheit und maximaler Effizienz besessen ist. Wer es sich leisten kann, der lässt sich einen Mikroprozessor transplantieren, auf dem alles Erlebte abgespeichert wird. Die Idee dahinter: Wer nichts vergisst, der lernt schneller dazu, erledigt also seinen Job besser, macht schnell Karriere und verdient mehr Geld. Dieses Geld wiederum kann er in Upgrades investieren, die in den Körper eingesetzt werden; oder alternativ auch drübergestülpt. Falten beispielsweise sind längst kein Problem mehr – einfach eine neue Gen-Tech-Haut über das alte Gesicht ziehen. Rheuma? Wozu gibt's künstliche Muskeln? Das funktioniert ganz hervorragend – jedenfalls, bis das Silizium die Oberhand gewinnt.

Genau hier liegt auch das Problem der Frau. »Sie hat ihr natürliches Gewebe durch künstliches ersetzen lassen«, erklärt uns der Studiochef Marcin Iwiński von CD Projekt (**The Witcher 3**). »Und weil sie außerdem noch etliche andere Upgrades vornehmen ließ, ist der Chip in ihrem Kopf überhitzt«. An diesem Punkt wird's kritisch, denn wenn die Hardware durchbrennt, entwickelt die

Software ein Eigenleben – und der Besitzer mutiert. Weil das menschliche Gehirn mit künstlichen Armen nicht viel anfangen kann, über-

nimmt kurzerhand das Computerprogramm. Aus den fein manikürten Händen der Frau schießt plötzlich Titan und verbiegt

Ein lupenreines Rollenspiel

⊕ Stärken

- + nicht-lineare Handlung
- + offene Spielwelt
- + Körper- und Waffen-Upgrades
- + unverbrauchtes Setting

⊖ Schwächen

- Wird's wirklich ein lupenreines Rollenspiel?

Keine Screenshots

Die Bilder auf diesen Seiten zeigen noch keine echte Spielgrafik von **Cyberpunk 2077**, wohl aber die Grafikqualität, die CD Projekt anstrebt. Das Rollenspiel fußt auf der neuen Version der studioeigenen Red Engine 3, die auch in **The Witcher 3** zum Einsatz kommt.



Hammerman rettet die **brünette Schönheit** vor einem Raketenangriff anderer Polizeieinheiten und rekrutiert sie für sein Team.

Subversives TV

Im Fernsehen von **Cyberpunk 2077** blitzt immer wieder Sozialkritik durch. In dieser Show preist Hasan J. McDermitt (rechts) die Brain-Dance-Discs, denn sie ermöglichen ihm ein Leben auf der Überholspur als Superstar, mit allen Traumfrauen, die er sich wünscht. Santiago Jones hingegen will sein eigenes Leben und eine reale Freundin.



sich zu einer Sichel. Der Körper verliert die Kontrolle, die Sichel schneidet wahllos durch Passanten. Aus der attraktiven Dame ist ein »Psycho« geworden, ein Mensch auf dem Weg zum fremdgesteuerten Cyborg. Reguläre Polizeieinheiten können hier nichts mehr ausrichten, da der Körper der Frau von Titanplatten durchzogen ist. Hier muss panzerbrechende Munition ran, ein Job für Max-Tac. Diese Abkürzung steht für »Maximum Force Tactical Division« und beschreibt eine Eliteeinheit der Polizei, die immer dann anrückt, wenn ein Psycho durchdreht. Die Mitglieder dieser Einheit nennen sich selbst »Psycho Squad«.

Das Szenario von **Cyberpunk 2077** – die Stadt Night City – könnte zwiespältiger nicht sein. Hoch oben in den Wolkenkratzern feiern die Reichen rauschende Partys, lassen sich von Kellnerinnen bedienen, die offenbar zur Hälfte aus Titan bestehen, saufen im grellen Neonlicht. Aber je tiefer es nach unten geht, desto ärmer werden die Verhältnisse. Fensterscheiben sind eingeschlagen, Mülltonnen brennen. Menschen in zerrissener Kleidung irren umher, einige bereits auf dem Weg zum Psycho. Ihre Haut ist aufgerissen, Titan ragt daraus hervor. Suchscheinwerfer der Polizei tasten durchs Halbdunkel. Die Entwickler erklären sich zwar zu großen Fans von **Blade Runner**, doch Night City basiert auf einem Hintergrundwerk mit 4.200 Seiten. Geschrieben hat es der US-Amerikaner Michael Alyn Pondsmith, der Erfinder des Pen&Paper-Rollenspiels **Cyberpunk 2020**.

»Wir wollen die Pen&Paper-Fans abholen, das Universum aber auch für alle anderen öffnen«, erklärt Pondsmith. Er und sein Team arbeiten Hand in Hand mit CD Projekt und integrieren viele Namen und Charaktere, die Fans bereits aus der Vorlage kennen. Beispielsweise den Hightech-Konzern Dynalar Tech, der seine neuen Produkte mit einem weiblichen Hologramm auf der Flaniermeile von Night City bewirbt. Oder News 54, einen Fernsehsender, der in Zwischensequenzen immer mal wieder über Raubüberfälle, Morde oder Vergewaltigungen berichtet. »Die Spielwelt soll sich real anfühlen, jede TV-

Sendung wird die Geschichte bereichern«, ergänzt Marcin Iwiński. Jedes Ereignis, über das die Reporter berichten, soll im Spiel auch tatsächlich relevant sein. Wenn also ein Börsen-Analyst über den sinkenden Aktienkurs des Tech-Konzerns Arasaka spekuliert, dann ist es sehr wahrscheinlich, dass der Spieler da seine Finger im Spiel hatte. Wie bei **The Witcher** soll auch die Handlung von **Cyberpunk** nicht komplett linear verlaufen und mehrere Handlungsstränge umfassen. Night City ist zudem frei begreifbar, ein Abenteuer-Sandkasten voller Nebenquests und Shops, in denen man neue Upgrades für Waffen und den eigenen Körper kaufen kann.

Gemäß der Vorlage soll **Cyberpunk 2077** zudem keine seichte Schnitzelorgie werden, sondern ein lupenreines Rollenspiel. So gibt's im Pen&Paper-Original neun Klassen, die sich komplett vom Genre-Standard verabschieden. Ingenieure, Soldaten oder Meuchelmörder findet man nicht; stattdessen kann man sich entscheiden, als Polizist für Recht und Ordnung zu sorgen; als Journalist die Wahrheit über die Megakonzerne herauszufinden; als Rockerboy den Revoluz-

Alles, nur nicht linear

zer zu mimen, der mit lauter Musik gegen die Oberschicht pöbelt; oder als »Netrunner« reiche Firmen um ihr Vermögen zu hacken. Das blutet geradezu Potenzial für vielfältige Lösungswege à la **Deus Ex**. Um den Protagonisten macht CD Projekt übrigens noch ein Geheimnis, verrät aber schon mal, dass in den gezeigten Szenen der Max-Tac-Polizist Hammerman die ausgerastete Frau vor seinen Kollegen rettet und für sein Team rekrutiert. erinnert sie ihn vielleicht an seine Tochter Belinda? Die ist nämlich pikanterweise ein Star im Geschäft der Brain-Dance-Filme. Wir werden also mit hoher Wahrscheinlichkeit entweder Hammerman selbst spielen – oder die unlängst gerettete Frau.

Die Vorgeschichte von **Cyberpunk 2077** beginnt bereits anno 2020. In diesem Jahr erschütterte eine Wirtschaftskrise die Welt, die US-Regierung konnte ihr Militär nicht mehr finanzieren und lagerte die nationale Sicherheit an private Söldnerfirmen aus. Polizei und Nationalgarde werden gleichgeschaltet und sämtliche Kontrollmechanismen fallen weg. Das Resultat: Konzerne teilen die Stadt wie Verbrechersyndikate



Weil bei den Psychos meist der ganze Körper mit Titan überzogen ist, rückt die **Spezialeinheit** mit panzerbrechender Munition an.

unter sich auf. Und wie das mit der Macht nun mal so ist, können die Mächtigen gar nicht genug davon haben. Die »Mächtigen«, das sind in diesem Fall der US-Rüstungskonzern Militech, der unter anderem die Polizeieinheiten für die Night City stellt, sowie das japanische Hightech-Kon-

sorium Arasaka, dessen CEO gerne Japan als alleinige Weltmacht etablieren möchte.

Als die Unternehmen beginnen, sich gegenseitig Killer auf den Hals zu hetzen, mutiert die Angelegenheit zum Krieg. Dabei werden laut Chefautor Pondsmith sogar kleine taktische Bomben eingesetzt, um dem Gegner ein Labor oder gleich das ganze Hauptquartier unter den Füßen weg zu sprengen. Schon bald stapfen gewaltige Mechs in der Größe eines AT-AT-Walkers aus **Star Wars** durch die Straßen von Night City. Die Zivilbevölkerung leidet, kann aber nichts dagegen ausrichten. Hacker, die sich widersetzen und versuchen, die dunklen Machenschaften aufzudecken, werden festgenommen und hingerichtet. Auch die Brain-Dance-Technologie spielt den Konzernen in die Hände, denn so merken viele Bewohner erst gar nicht, was da eigentlich passiert, weil sie in ihrer Traumwelt ohnehin das Leben eines anderen führen. Wie gesagt, durch **Cyberpunk** weht mehr als nur ein Hauch **Syndicate**. Nur dass wir die Gehirnschip-Welt diesmal nicht in einem Taktik-, sondern in einem waschechten Rollenspiel erleben. Benjamin Kratsch / GR



Ist der Spezialpolizist **Hammerman** der Held des Spiels? CD Projekt hüllt sich in Schweigen.



Blutet Potenzial

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Klar, Cyberpunk 2077 ist noch weit weg. Doch CD Projekt verdient einen Vertrauensvorschuss, schließlich haben die Jungs mit der Witcher-Serie eine prominente Rollenspiel-Duftmarke gesetzt. Ihre Spiele stehen für einen erwachsenen Mix aus wendungsreicher Handlung, Grauzonen-Entscheidungen, knackigen Kämpfen und einer Prise Sex. Cyberpunk blutet förmlich das Potenzial, zu einem futuristischen The Witcher zu reifen. Knackige Entscheidungen kann ich mir im Cyberpunk-Setting zuhauf vorstellen: Soll ich einen randalierenden Psycho erschießen, um Leben zu retten? Oder soll ich ihn verschonen und damit Leben gefährden, weil er ja gar nicht absichtlich metzelt? Ich bin überzeugt, dass CD Projekt aus dem Gehirnschip-Szenario weit mehr herausholen wird als Electronic Arts mit dem brutal-stumpfen und zu Recht indizierten Syndicate-Shooter. Cyberpunk 2077, ich behalte dich im Auge!



Interview Mike Pondsmith

Die ersten 18 Jahre seines Lebens reiste Mike Pondsmith als Sohn eines US-Soldaten um die Welt, entdeckte dann die Liebe für Dungeons & Dragons und entwickelte mit Cyberpunk 2020 eines der erfolgreichsten Pen&Paper-Rollenspiele mit derzeit fünf Millionen Fans weltweit. Sagt Mike Pondsmith.

GameStar Was macht das Cyberpunk-Genre für dich aus?

Mike Pondsmith Cyberpunk ist für mich ein Gefühl. Es sind nasse Straßen und Nächte, in denen der Nebel ein unwirkliches Bild wirft. Es sind Menschen, die an mir vorbei huschen und ihr Gesicht vor dem Regen schützen. So etwas inspiriert mich, weil all diese Menschen eine Geschichte haben. Das Grundmotiv ist sicher eine gewisse Dystopie. Es ist das Gegenteil vom amerikanischen Traum. Gerade die USA werden ja oft in einem sehr heldenhaften Bild dargestellt. Filme zeigen Los Angeles als Glamour-Metropole, die Wahrheit sieht im Großteil der Stadt aber anders aus. Und New York besteht nicht nur aus Manhattan, wo sich bloß die Reichen eine Wohnung leisten können. Cyberpunk ist also eine pessimistische, vielleicht aber auch eine realistischere Weltanschauung. Eine Geschichte vom geplatzten amerikanischen Traum in Kombination mit einem starken Einfluss von Technologie.

► Ist Technologie der Schlüssel? Technologie, die uns helfen soll, sich aber gegen uns wendet?

◀ Nein, das wäre mehr ein transhumanistischer Ansatz. Also die Idee, dass die Werte der Menschheit nur mit Fortschritt erreichbar sind und wir nie ste-

hen bleiben dürfen. Cyberpunk ist anders und, wie ich finde, näher dran an der Realität. Wir wollen die Technologie ja nutzen, wir müssen es nicht. Wenn ich das iPhone im Laden liegen lasse, wird es nicht aus dem Schaufenster springen und mich schlagen, weil ich es nicht gekauft habe. Es geht mir nicht um die Technologie, es geht um die Menschen, die sie benutzen und erschaffen. Es geht um Gefahren für die Gesellschaft, bei denen man glaubt, sie mit immer größeren Waffen bekämpfen zu können.

► 1988 erschien das erste Cyberpunk-Pen-&-Paper-Rollenspiel. Warum hat es eigentlich so lange gedauert, daraus ein Spiel zu machen?

◀ Das ist eine lange Geschichte. Um ein Spiel zu schaffen, das dem Universum gerecht wird, haben wir mit großen Studios zusammengearbeitet und mit kleinen. Wir haben an MMOs gearbeitet und iPhone-Spielen. Aber immer kam etwas dazwischen: Manchmal waren es Kleinigkeiten, zum Beispiel musste der Lead Designer seinen Militärdienst antreten und das Projekt lag auf Eis. Oft hingegen prallten Egos aufeinander. Studios wollten den Namen nutzen, aber ein ganz anderes Spiel daraus machen. Aliens greifen die

Welt an und mit den Implantaten schaffen wir den ultimativen Supersoldaten?! Generischer geht es nicht!

► Und CD Projekt?

◀ CD Projekt sind echte Fans. Viele der Designer sind mit der Pen&Paper-Vorlage aufgewachsen. Und sie bringen als einziges Team eine Voraussetzung mit, die wir so nirgendwo anders gefunden haben: Zeit. Die Spieleindustrie ist ein schnelllebiges Geschäft, aber Cyberpunk ist von seinen Spielmechaniken her extrem komplex. Das ist kein Spiel, das man eben mal so in zwei Jahren entwickeln könnte. Es braucht viel Zeit und die nimmt sich CD Projekt. Außerdem habe ich gesehen, mit wie viel Respekt diese Jungs ihr Quellenmaterial behandeln. Wie sie Andrzej Sapkowskis Welt in The Witcher neues Leben eingehaucht haben, ohne der ursprünglichen Geschichte und dem Universum untreu zu werden.

► CD Projekt entwickelt auch gerne Spiele, in denen man schwere Entscheidungen treffen muss. Wird's die auch diesmal geben?

◀ Natürlich dürfen moralische Entscheidungen nicht zu leicht fallen, das ist ein wichtiges Element des Cyberpunk. Deshalb dürfen die Geschichten nicht zu

scharf gezeichnet sein. Wenn der Spieler eine Entscheidung trifft, darf er nie gleich erfahren, ob das gut oder schlecht war. Überhaupt passen diese Worte kaum ins Cyberpunk-Universum, weil es kein Schwarz und Weiß gibt. Siege können auch mal eine trügerische Sicherheit geben, die schon bald bestraft wird. Ich glaube, ich kann in Sachen Charakterentwicklung einiges von den Autoren von CD Projekt lernen. Geralt, der Protagonist von The Witcher fasziniert mich, weil er nicht der strahlende Held ist. Er hat eine Mission, ist aber keiner dieser »Ich sterbe gerne für mein Land«-Idioten, wie sie Hollywood geprägt hat. Er hat Spaß an Frauen und Sex, er benutzt auch mal Leute für seine Zwecke, und seine Motive bleiben lange im Verborgenen. Meiner Meinung nach ist CD Projekt auch einer der wenigen Entwickler, die es verstehen, eine echte Beziehung darzustellen. Eine echte Beziehung besteht nicht nur aus Kuss hier, Sex da, alle sind happy. Eine echte Beziehung besteht aus Streitereien und fiesen Worten, die man der Liebsten an den Kopf wirft, es bereut und sich wieder versöhnt. Oder auch nicht.

► Mike, danke für das Gespräch.

ZUKUNFT IT

accenture
High performance. Delivered.

arvato
SYSTEMS

Atos

 Bundesministerium
des Innern

 Bundesnachrichtendienst

 **Capgemini**
CONSULTING. TECHNOLOGY. OUTSOURCING

DAIMLER

DB Mobility
Networks
Logistics

T..

DIS AG

DV-RATIO

**EXKLUSIV BEI
JOBS&KARRIERE**

e-on

FERCHAU
ENGINEERING

 **gematik**
Gesellschaft für Telematikanwendungen der Gesundheitskarte mbH

- Jede Menge IT-Jobs
- Gelegenheit zum Vorstellungsgespräch
- Hochinteressante Vorträge zum IT-Arbeitsmarkt im Forum, unterstützt von unserem Partner

GfK

HAUFE.Gruppe



INFO AG
Ein Unternehmen der QSC AG

 **Lufthansa Systems**
IT that makes your life easier

MaibornWolff et al

 **Jobware**
ERSTKLASSIGE JOBS. ERSTKLASSIGE BEWERBER.

- Karriere- und Gehaltsberatung durch unseren Partner


operational services

randstad professionals

 **REALTECH**

SEW EURODRIVE

SIEMENS
Siemens Enterprise Communications

 **TÜVRheinland®**
the campus

 **Consulting**
Personalmanagement

KOOPERATIONSPARTNER

CIO

CFOworld

TEC CHANNEL
IT EXPERTS INSIDE

ChannelPartner

 **GameStar**

PCWELT

Weitere Informationen unter
www.computerwoche.de/cebit/karrierezentrum/

**Tägliches
Gewinnspiel
am Stand!**

SimCity

Stuttgart 21 und Hauptstadt-Airport? Pah! Bei SimCity kriegen wir es noch mit richtigen Problemen zu tun. Mit verstopften Klos zum Beispiel. Oder mit Zombies. Und mit ziemlich kleinen Karten. Von Jochen Gebauer

Angespielt

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Maxis (Die Sims 3, GS 07/09: 90 Punkte)**
Termin: **7.3.2013** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7915

Auf DVD: Preview-Video

Den Hendersons stinkt's. Also das Klo. Und der Umstand, dass ihnen das Klo stinkt, der stinkt ihnen auch. Die Sache ist nämlich folgende: Wir haben die Kanalisation vergessen. Kann ja mal passieren, finden wir, aber die Hendersons, die finden das nicht. Die demonstrieren vor dem Rathaus; zusammen mit den Crawfords, den Ruiz, den Wallaces und weiß der Kuckuck wem noch alles. Undankbare Bande. Zahlen praktisch keine Steuern und genießen Vollbeschäftigung – aber kaum sprudelt das Klo, werden sie ungemütlich.

Also schön, bauen wir ihnen halt einen Abfluss. Bloß: Wohin mit dem unappetitlichen Ding? »In den Vorgarten der Hendersons«, flüstert eine Stimme, aber die ignorieren wir geflissentlich und entscheiden uns

stattdessen fürs Industriegebiet. Dort verpestet ohnehin schon ein Kohlekraftwerk die Luft – da kommt's auf das bisschen Klokake jetzt auch nicht mehr an. Zu diesem Zeitpunkt haben wir **SimCity** eine Stunde lang gespielt – und sind mit unserer Leistung ziemlich zufrieden. Wir haben eine kleine Stadt aus dem Boden gestampft und sie mit Strom und Wasser versorgt. Wir haben Wohnviertel und Gewerbegebiete ausgewiesen, haben eine boomende Industrie angesiedelt und das Straßennetz in weiser Voraussicht so angelegt, dass es auch unter 50.000 Einwohnern nicht zusammenbricht. Es gibt sogar eine Feuerwehr ... jedenfalls seit die Bennetts ihre Bude abgefacelt haben. Von dem kleinen Malheur mit der Kanalisation mal abgesehen leben die meisten Leute gerne in unserer Stadt. Überall lachen glückliche grüne Smilies. Das trifft sich blendend, denn wir strahlen ebenfalls:

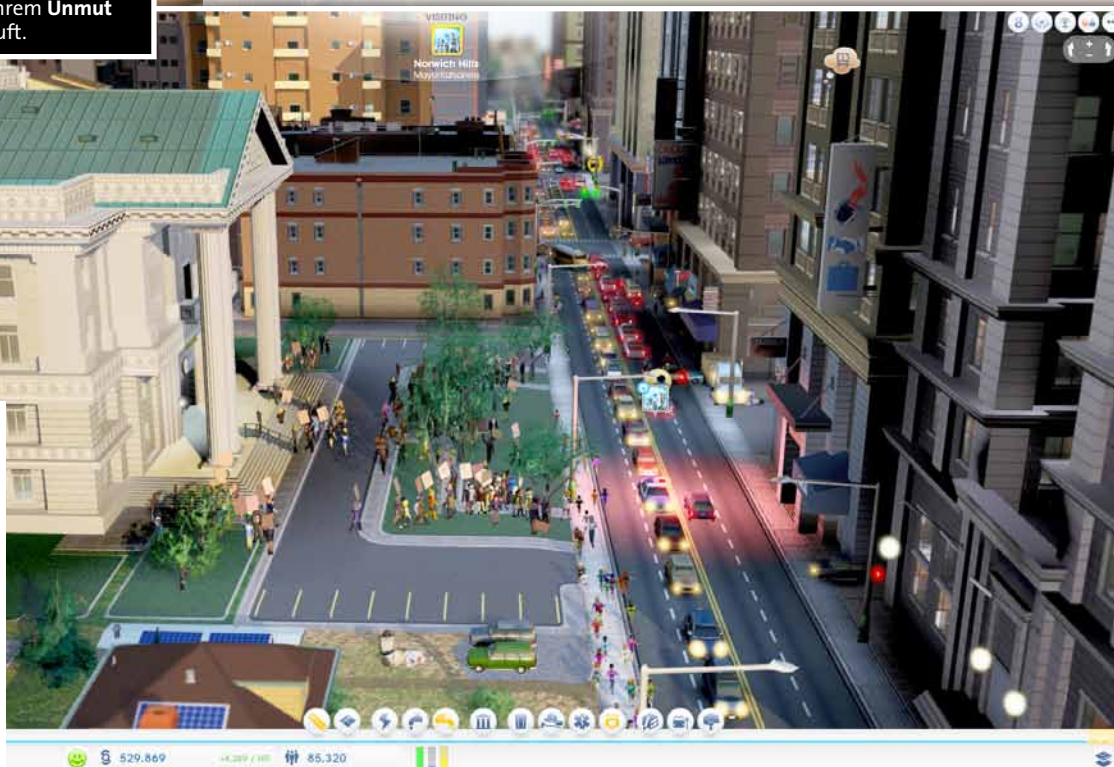
Wenn den Sims was nicht passt, dann machen sie ihrem **Unmut** vor dem Rathaus Luft.

+ Stärken

- + lebendige Spielwelt
- + sinnvolle Gebäude-Upgrades
- + klassisches Sandkasten-Feeling ...

- Schwächen

- ... aber ist der Sandkasten auch groß genug?
- bislang vergleichsweise einfach





Geldverdienen leichtgemacht: In den ersten Stunden sprudeln die Einnahmen förmlich.

endlich wieder **SimCity**! Ein echtes, ein komplexes **SimCity** ohne unnötigen Social-Ballast, ein **SimCity**, das Aufbau, Wirtschaft und Politik clever verzahnt und bei dem die internen Zusammenhänge trotzdem jederzeit nachvollziehbar bleiben. Wer insgeheim befürchtet hat, dass er nach zehn Jahren **SimCity**-Abstinenz vielleicht nicht mehr reifindet (oder von der Komplexität erschlagen wird, weil ihm andere moderne Spiele das Mitdenken abgewöhnt haben), den können wir an dieser Stelle also beruhigen: Ist ein bisschen so wie Fahrradfahren.

SimCity fühlt sich also an wie seine Vorgänger. Aber: Funktioniert es auch genauso? Nicht zwangsläufig: Entwickler Maxis hat Teile der Spielmechanik spürbar entschlackt. Leitungen beispielsweise müssen wir jetzt nicht mehr von Hand verlegen; stattdessen fließen Strom und Wasser ganz automatisch – jedenfalls so lange das Kraftwerk oder der Wasserturm an eine Straße angeschlossen ist. »Die vielen Leitungen waren der Generation Call of Duty wohl zu anspruchsvoll«, könnte man jetzt lästern. Aber ganz ehrlich: Vermisst haben wir sie bislang noch nicht – und der Wegfall wird durch die neuen Gebäudeupgrades ohnehin mehr als kompensiert. Rückblende: In **Sim**



City 4 hatten viele städtische Einrichtungen einen festgelegten Wirkungsbereich. Ließen wir unsere Stadt also organisch wachsen und wollten irgendwann eine Schule oder eine Polizeistation bauen, dann war Bulldozer-Tag – ein paar Familien flogen hochkant raus und wir hatten den nötigen Bauplatz. Die Alternative bestand in sehr effektiven, aber auch furchtbar unpersönlichen Planstädten, bei denen wir schon vor dem ersten Spatenstich minutiös festlegten, wo in 25 Jahren mal die Universität stehen soll.

SimCity löst dieses Dilemma sehr elegant: Wollen wir beispielsweise eine Grundschule bauen, dann lässt sich der Einzugsbereich flexibel erweitern, indem wir einfach ein paar zusätzliche Schulbusse kaufen. »Aber irgendwann ist die Schule doch voll«, wendet nun jemand ein. Stimmt. In diesem Fall bauen wir kurzerhand einen neuen Klassenraum an – oder zwei. Das gleiche Prinzip gilt übrigens auch für Krankenhäuser oder

Polizeistationen; die Einrichtungen wachsen also mit, wir brauchen nicht mehr in jedem Viertel eine eigene Feuerwehr; wir brauchen bloß genug Feuerwehrautos. Unterdessen entwickelt sich unsere kleine Stadt

Städtische Einrichtungen wachsen mit

prächtig – fast schon ein bisschen zu prächtig, um ehrlich zu sein. Nach rund drei Stunden haben wir zwar erst 6.000 Einwohner, aber die sind schwer zufrieden und spülen trotz niedriger Steuersätze eine hübsche Stange Geld in die Kasse. Wild expandiert haben wir also nicht. Im Gegenteil: Einen nicht ganz unerheblichen Teil dieser drei Stunden haben wir mit Staunen und Ausprobieren verbracht, denn **SimCity** inszeniert seine simulierte Welt so glaubhaft und lebendig, dass wir dem drolligen Treiben stundenlang zugucken könnten.



»Alle Karten sind gleich groß«

Karten zu klein? Spiel zu einfach? Wir haben beim Entwickler Maxis, genauer bei Produzent Kip Katsarelis nachgehakt.

GameStar Wir sind ein bisschen besorgt über die Kartengröße. Wird's in der Release-Version größere Maps geben, als wir bislang gesehen haben?

Katsarelis Alle Karten sind gleich groß. Wir haben diese Entscheidung aus mehreren Gründen gefällt. Zum einen war es eine Design-Entscheidung: Reale Städteplaner auf der ganzen Welt müssen Raumbeschränkungen berücksichtigen, wenn sie ihre Städte entwerfen – und jede unserer Maps bietet eine einzigartige Herausforderung. Außerdem haben wir uns bewusst auf die Tiefe unserer Simulation konzentriert. Wir woll-

ten Städte erschaffen, die vor Sims und Autos nur so wimmeln, und da stellte uns die Masse von Datenberechnungen und Details vor einige technische Schwierigkeiten. Allerdings werden sich die Regionen in ihrer Größe unterscheiden. In der Beta haben wir eine Region mit drei Städten gezeigt, aber wir haben auch welche mit 16 Städten.

► **Wie groß können die Städte unter diesen Voraussetzungen denn genau werden?**

◀ (Auf diese Frage gab uns Katsarelis keine Auskunft.)

► **In der von uns gespielten Version war es kein Problem, in**

sehr kurzer Zeit sehr viel Geld zu verdienen. Arbeitet ihr aktuell noch am Balance?

◀ Eine Stadt aus dem Boden zu stampfen soll gar nicht schwierig sein. In den ersten Stunden soll der Spieler die Möglichkeit haben, seine Stadt zu planen und sich auszubreiten. Die Komplexität kommt erst im mittleren Spielteil und im Endgame hinzu, wenn ihr mehrere Städte verwaltet, die Bevölkerungsdichte erhöht oder euch spezialisiert. Die von euch gespielte Version war da lediglich ein Vorgeschmack.

► **Weil du gerade von mehreren Städten sprichst: Inwie-**

fern kann eine einzelne Stadt denn unabhängig funktionieren? Müssen wir irgendwann mehrere Städte haben, um weiterzukommen?

◀ Das hängt davon ab, was ihr vorhabt. Eine gut verwaltete Einzelstadt kommt problemlos alleine klar. Aber wenn ihr euch richtig spezialisieren oder eine der »Great Works« [einzigartige Regionalbauwerke] in Angriff nehmen wollt, dann werdet ihr wahrscheinlich bemerken, dass das so nicht klappt. Dann müsst ihr also über das Regionalsystem nachdenken und mehrere Städte bauen, um diese Ziele zu erreichen.



In unserem **Expo-Center** findet eine Sportveranstaltung statt. Sogar mit Parkplatzanweisern.

Wie die Sims im Stau stehen (Memo an mich selbst: Die Sache mit dem öffentlichen Nahverkehr endlich mal in Angriff nehmen), wie die Feuerwehr einen Industriebrand löscht, wie sich Zombies durch unsere Nachbarschaft futtern, wie die Polizei einen Bankräuber hops nimmt, wie ein Schulbus ... Äh. Moment mal. Zombies? Wo zum Teufel kommen die denn jetzt her? »Das passiert, wenn deine Kliniken überfüllt sind – und es nicht genug Polizisten gibt«, erklärt uns Produzent Kip Katsarelis lachend. Scherzkeks, denken wir und schauen hilflos dabei zu, wie sich die untote Bande durch ein halbes Wohnviertel knabbert. Nach einer Nacht ist der Spuk zwar wieder vorbei – aber das hilft den Hendersons jetzt auch nicht mehr. Eini-germaßen betrübt erweitern wir das Krankenhaus um einen neuen Patientenflügel und kaufen ein paar zusätzliche Streifenwagen. Dann widmen wir uns den Spezialisierungen. In **SimCity** bauen wir nämlich nicht immer die gleiche Universalmetropole – sondern spezialisieren unsere Stadt in eine individuelle Richtung. Hocken wir zum Beispiel auf einem großen Kohlevorkommen, dann bietet sich eine Mine an; die macht zwar viel Dreck, aber Kohle können wir eigentlich immer brauchen – entweder für unser eigenes Kraftwerk oder als Exportware. Hocken wir stattdessen auf einem Ölvorkommen, dann wären Bohrtürme keine schlechte Idee – okay, hübsch sind die Dinger vielleicht nicht, aber in Houston stört das schließlich auch keinen.

Bloß: Was machen wir, wenn's keine Bodenschätze gibt? Oder wenn wir eigentlich keine Lust auf einen Industriemoloch haben? Dann entwickeln wir unsere Stadt alternativ zur Kulturmetropole – oder legalisieren das Glücksspiel und machen sie mit Kasinos und Ressort-Hotels zum Sündenbabel à la Las Vegas. Sechs Spezialisierungen gibt's insge-

Krösus aus dem Kuhkaff

samt; die lassen sich übrigens auch kombinieren, allerdings brauchen wir für so eine eierlegende Wollmilchstadt die denkbar knappste Ressource von allen: Platz.

Inzwischen nämlich haben wir rund sechs Stunden gespielt und stoßen mit unseren 12.000 Einwohnern beängstigend schnell an die Grenzen der Spielwelt. Klar: Noch be-

finden sich unsere Zonen in der niedrigen oder mittleren Bevölkerungsdichte, noch haben wir längst nicht alle Gebäude und Upgrades freigeschaltet, noch tüfteln wir am perfekten Verhältnis zwischen Wohn-, Gewerbe- und Industriegebieten. Ein bisschen mulmig ist uns angesichts der überschaubaren Kartengröße trotzdem – zumal wir mit unserem Kuhkaff mittlerweile mehr als 200.000 Simoleons verdient haben und langsam nicht mehr wissen, wohin mit dem ganzen Geld. Ob das neue Regionalsystem (siehe Interview) diese Probleme auffangen kann, das können wir nach sechs gespielten Stunden noch nicht beurteilen – wohl aber unser Test in der kommenden Ausgabe. **JG**



Ein **Mittelklasse-Hotel** lockt Mittelklasse-Touristen an.



Bitte größer

Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamestar.de

Nach sechs Stunden lässt mich SimCity einigermmaßen unschlüssig zurück. Ich würde lügen, wenn ich nicht zugeben würde, dass ich jede einzelne Sekunde genossen habe. Die Mechanik funktioniert, die Glassbox-Engine sieht teilweise schlicht umwerfend aus, und das Konzept mit den flexiblen Gebäude-Upgrades ist großartig. SimCity macht unverschämt viel Spaß – und fühlt sich dabei genauso an, wie ich das von einem modernen SimCity erwarte. Sechs Stunden ohne Leerlauf, das hat schon lange kein Spiel mehr geschafft. Jetzt kommt das »aber«: Ich würde meinen Job nämlich schlampig machen, wenn ich Ihnen an dieser Stelle nicht sagen würde, dass die vergleichsweise kleinen Karten ein handfestes Problem sein könnten. Unter uns: Ich will mich bei einem SimCity gar nicht spezialisieren. Ich will eine gewaltige Metropole aufbauen – je größer, desto besser. Und wenn ich dabei nach sechs Stunden an die Grenzen der Bau-Möglichkeiten stoße, dann mache ich mir schon ein paar Sorgen. Liebes Maxis: Bei einem Aufbau-Sandkastenspiel können die Karten gar nicht groß genug sein. Ich will mehr Bauplatz!

Potenzial: Sehr gut

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



Splinter Cell Blacklist

Sam wird Krawallbruder? Nein, wird er nicht. Jedenfalls nicht, wenn wir es nicht wollen. Von Benjamin Kratsch und Petra Schmitz

Angespielt

Genre: Actionspiel Publisher: Ubisoft Entwickler: Ubisoft Toronto (Splinter Cell: Blacklist ist das Erstlingswerk) Termin: August 2013 Status: zu 70 % fertig

GameStar.de/Quicklink/7916

Kaum guckt man mal nicht hin, schon macht sich irgendein Schurkenstaat daran, schlechte Laune zu verbreiten. Und kaum gucken die Schurkenstaaten mal nicht hin (weil bei ihnen irgendwer das Licht ausgeknipst hat), hat Sam Fisher das Problem auch schon gelöst. Obwohl – in **Splinter Cell: Blacklist** ist Sam gar nicht mehr auf Dunkelheit gebucht, jedenfalls nicht zwingend. Im inzwischen sechsten Teil der Reihe darf der Agent sogar bestens sicht- und hörbare Luftschläge anfordern. Was zum Geier hat denn das mit **Splinter Cell** zu tun? Diese Frage jedenfalls geistert uns durch den Kopf, als wir uns nach Paris aufmachen, um bei Ubisoft zwei Einsätze von **Blacklist** auszuprobieren. Zu unserer Überraschung entpuppen sich die Luftschläge und der ganze andere Action-Klimbim, den wir in der Demo auf der vergangenen E3 gesehen haben, als gar nicht so spielbestimmend wie ursprünglich befürchtet.

Es regnet. Vereinzelte Geigenklänge begleiten Sam Fisher, wie er sich im Londoner Osten in eine alte Fabrik schleicht. Behände wie eine Raubkatze springt er auf einen Vorsprung, drückt sich geschmeidig an die kalte Mauer und hält den Atem an. Über ihm patrouilliert ein Scharfschütze. Er ist nicht allein, insgesamt treiben sich vier Wachen in dem Areal rum. Zwei spähen die Umgebung aus, die beiden anderen halten ihre Kollegen im Laser-Zielfernrohr und schützen sie so vor Attacken. Ein offener Angriff ist hier das eigene Todesurteil, Sam und

wir brauchen einen neuen Plan. Einen, in dem noch mehr geschlichen wird, als wir es ohnehin schon vorhatten.

Sam verkommt also doch nicht zum virtuellen Rambo. Wenn wir es nicht wollen. Und schon gar nicht, wenn das Spiel es nicht will. Aktivieren wir nämlich den höchsten Schwierigkeitsgrad, dürfen wir Fishers berühmtes Dreiauge nicht mehr benutzen. Kein Sonar mehr, um Gegner durch Wände hindurch zu erspähen. Kein Nachtsichtgerät, um Feinde im Dunkeln ausmachen zu können. Obendrein sollen die Gegnerteams dann viel stärker zusammenarbeiten. Scharfschützen etwa sprechen sich ab, um bestimmte Bereiche besser zu sichern. Orten sie uns, schicken sie ihre Kollegen mit Sturmgewehren vor und decken sie von hinten. Wer will, kann aus **Splinter Cell: Blacklist** also ein richtig hartes und forderndes Spielerlebnis im Stil von **Hitman: Absolution** machen.

Doch warum muss Sam noch immer durch verregnete Nächte schleichen und bösen Buben den Garaus machen? Immerhin ist der Mann doch schon mindestens Mitte 50 (auch wenn er für **Blacklist** optisch ganz schön verjüngt wurde) und hat schon mehr als einmal die Welt gerettet. Er hätte sich seinen Ruhestand also redlich verdient. Doch der Terror pennt nicht. Eine Gruppierung namens »The Engineers« greift die Basis der US-Air

Die Paladin



Ubisoft Toronto verquickt auf clevere Weise das gesamte Upgrade-System mit der fliegenden **Kommandobasis Paladin**. So können wir in der Transportmaschine herumlaufen, mit unserem IT-Experten Charly plaudern und zusätzliche Informationen über eine neue Militärtechnologie einholen oder mit Anna Grimsdóttir sprechen, um unseren Flieger aufzurüsten. Die Missionen bringen Geld, das wir beispielsweise ins Cockpit investieren können. So wird ein besseres Radar freigeschaltet, was uns während der Missionen ermöglicht, eine Drohne zu entsenden, die Bilder aus der Vogelperspektive liefert. Das wiederum erleichtert die Einsatzplanung enorm. Rüsten wir hingegen die medizinische Abteilung auf, bekommt Sam mehr Lebenspunkte.



Die Rückkehr der Dunkelheit: Im Vorgänger **Conviction** legt sich automatisch ein Graufilter über das Bild, wenn Sam nicht sichtbar ist. In **Blacklist** leuchten nur drei grüne LED-Dioden an Rücken, Arm und Handgelenk.



+ Stärken

- + Grau-Filter fällt weg, das macht das Schleichen anspruchsvoller
- + künstliche Intelligenz cleverer als in **Conviction**
- + Upgrade-System intelligent mit Paladin-Flieger verknüpft

- Schwächen

- technisch kaum über Niveau des drei Jahre alten **Conviction**

Force auf Guam an und mopst dort mehrere militärische Sprengköpfe. Die Ingenieure stellen der USA danach ein Ultimatum: Sollten die amerikanischen Streitkräfte sich nicht binnen 45 Tagen aus dem gesamten pazifischen Raum zurückziehen, wird die so genannte **Blacklist** aktiviert. Eine Folge von Anschlägen, die in immer kürzeren Intervallen Militär-Stützpunkte, die Öl-Versorgung der USA, die amerikanische Infrastruktur, die Börse und schließlich Washington treffen sollen. Und deswegen tritt Sam wieder auf den Plan. Als wir uns auf den Weltenretterweg machen, prangt der digitale Countdown bereits bedrohlich im Kommandozentrum der Paladin. Die Paladin ist in **Blacklist** Sams Basis. Ein großes Transportflugzeug, in dem er um den Globus von Einsatz zu Einsatz jettet. Und das nicht allein. An Bord auch die langjährige Kollegin Anna Grímsdóttir, die Sam wie gehabt mit Einsatzdaten versorgt, und Technik-Guru Charly Cole, der sich für Sam in Sicherheitssysteme und Kameras hackt, sowie Türen öffnet.

Killing, ein schöner Name für einen Bösewicht

Splinter Cell: Blacklist spielt sich deutlich knackiger als der direkte Vorgänger, weil wir nicht direkt zu Beginn schon unser Dreiauge aktivieren dürfen. Wurde die Umgebung obendrein im Vorgänger in einen Schwarz-Weiß-Filter getaucht, wenn Sam im Schatten umherhuschte, so bleibt die Dunkelheit in **Blacklist** rabenschwarz. Nur drei LED-Lampen an Rucksack, Uhr und Arm leuchten grün auf, wenn er sich durch die Finsternis arbeitet. Das klingt nach einer Kleinigkeit, doch es verändert das ganze Spiel. Wenn der Feind im Dunkeln tappt, geht es uns nicht viel besser. Verflixt, wo führt nochmal die Rohrleitung hin? Und wo war die Treppe, auf der die Wachen rumlungern? Gerade in den



Die Grafik ist zwar **hübsch**, aber nicht sichtbar besser als die des drei Jahre alten Vorgängers **Conviction**.



Interview Patrick Redding

Der gebürtige Kalifornier schuf TV-Spots für Nike, Sony und Philips, bevor er 2004 zu Ubisoft Montreal wechselte, um an Far Cry 2 sowie Splinter Cell: Conviction zu arbeiten. Als Game Director ist er die verantwortliche Schnittstelle zwischen Design und Programmier-Teams sowie den Autoren.

GameStar »Gegen uns sieht die Air Force One aus wie ein Zivilflieger«, sagt Tech-Guru Charlie in den ersten Minuten. Warum ist die Paladin so wichtig für Blacklist?

Patrick Redding Die Paladin ist ein Hightech-Transportflugzeug, das als Zentrale für das gesamte Gameplay fungiert. Von hier aus habt ihr Zugriff auf das Strategic Mission Interface, eine digitale Weltkarte, von der aus sich alle Missionen anwählen und zusätzliche Informationen über Charaktere, Orte und Missionsziele anzeigen lassen.

► **Im Strategic Mission Interface lassen sich auch die Koop-Missionen auswählen. Spielen wir in diesen Missionen dann Isaac Briggs, der uns als Scharfschütze im Singleplayer hin und wieder Deckung gibt?**

◀ Guter Versuch, über den Koop kann ich leider noch nichts enthüllen. Mit Ex-CIA-Agent Briggs und Hacker Charly Cole bringen wir aber definitiv mehr Teamdynamik ins Spiel. Es hat mehr diesen 24-Touch: In Conviction stand Sam zwar auch in Kontakt mit Anna Grimsdóttir, doch es gab kein Hauptquartier und er hat meist nur mit einer Person interagiert. Das ändern wir jetzt und bringen Char-

ly rein, der auch mal mit dem ein oder anderen Gag oder seiner Tollpatschigkeit die zum Zerreißen gespannte Atmosphäre auflockert. Wir bringen auch viele Charaktere zurück, mit denen Sam eine mehr oder weniger positive Vergangenheit verbindet. Beispielsweise Wafenhändler Andriy Kobin.

► **Kobin können wir in eine Zelle auf der Paladin sperren. Vergrößern wir die, schaltet er uns Boni frei. Eine verrückte Idee, er hat immerhin Sams Tochter im Vorgänger bedroht.**

◀ Wir spielen viel mit Sams Emotionen, die er kontrollieren muss. Er riskiert sein Leben, um Kobin aus dieser Polizeistation in Bengasi zu retten, und würde ihn am liebsten an Bord direkt erwürgen. Doch Kobin hat gute Informationen und nur er kann helfen, die Informanten zu finden, die wiederum wissen, wo der nächste Blacklist-Anschlag stattfindet. Unser Upgrade-System ist darüber hinaus stark mit dem fliegenden Hauptquartier, der Paladin, verbunden. Wenn ihr euch entscheidet, Geld in den Komfort von Kobins Zelle zu stecken, verrät er dafür, wo es besonders durchschlagskräftige Schwarzmarkt-Waffen zu kaufen gibt.

höheren Schwierigkeitsgraden müssen wir deutlich länger beobachten, uns Routen merken und unsere Angriffsstrategie planen. Aber **Blacklist** funktioniert im Grunde wie **Hitman: Absolution**: Wir können den leichteren Ballerweg gehen oder den anspruchsvollen. Wir können in **Blacklist** Gegner mit einer Wurfkamera ausspähen, dann mit einem Piepton anlocken und sie anschließend in die Luft jagen. Oder sie wie ein Meister der Tarnung lautlos umgehen.

Jeder Spielertyp wird dabei für sein Vorgehen in drei Kategorien entlohnt: Schleichen wir, umgehen wir Wachen und lösen keinen Alarm aus, leuchten drei Punkte auf. Die stehen für die Spezialisierung »Ghost« und bringen bei jeder Aktion einen variierenden Geldbetrag ein. Bringen wir den Terroristen mit einer Explosion das Fliegen bei oder schalten sie unbemerkt per Kopfschuss aus, gibt das wiederum »Panther«-Coins, und wer wild rumballert und viele Leichensäcke füllt, verdient seine Moneten als »Assault«. Für das Geld kaufen wir Prototypen-Technologie wie die Mark-2-Brille, die Schrittmuster von Gegnern sichtbar macht und uns so anzeigt, wo eine Patrouille langläuft.

Die künstliche Intelligenz hat uns besonders gut gefallen. Als wir im libyschen Bengasi eine besetzte Polizei-Station infiltrieren müssen, treffen wir auf junge Aufständische. Bemerken die, dass plötzlich einer von ihnen fehlt, beginnen ihre Stimmen und Gewehre zu zittern und sie schauen sich nervös in der Gegend um. Wer will, kann mit der Angst spielen, durch schallgedämpfte Schüsse auf Spiegel oder Fensterscheiben noch mehr Nervosität schüren und die Gegner so zu Fehlern zwingen.

Ganz anders verhalten sich die britischen Söldner und Ex-Militärs von Bösewicht Ian Killing. Killing ist ein ehemaliger Agent des royalen Geheimdienstes MI5 und lässt echte Profis für sich arbeiten. Das verändert das Gameplay spürbar, denn die Typen wissen, was sie tun. Entdecken sie eine ausgeschosene Lampe, schalten sie die Maglites an ihren Sturmgewehren an, sichern sich gegenseitig mit Zwei-Mann-Teams und alarmieren ihre Scharfschützen, die zusätzlich die Umgebung mit Infrarot-Visieren absuchen. Theoretisch können wir zwei Mann markieren, dann den vorderen blitzschnell greifen, als menschliches Schutzschild missbrauchen,

ihn ausknocken und die anderen direkt per »Markieren & Ausschalten« (gab's das erste Mal in **Splinter Cell: Conviction**) erledigen. Doch Scharfschützen würden uns schnell entdecken, unter Feuer nehmen und den Rest der Crew alarmieren. Also muss auch gegen Killings Schergen ein neuer Plan her.

Wie der am Ende aussieht, muss jeder selbst ausprobieren, wenn **Splinter Cell: Blacklist** im August erscheint. Nach den zwei gespielten Einsätzen können wir allerdings Entwarnung geben: Die auf der E3 gezeigten Szenen stellen lediglich eine Möglichkeit dar, das Spiel zu meistern. Wer schleichen möchte, der kann das nach wie vor tun. Und auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad sogar so anspruchsvoll wie selten zuvor in der Serie. Benjamin Kratsch / PET



Gewolltes Schattendasein

Benjamin Kratsch
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Von der Grafik bin ich etwas enttäuscht, spielerisch hingegen hat mich Blacklist wirklich positiv überrascht, denn wer wie ein Schatten vorgehen will, der bekommt dafür deutlich weitläufigere Areale und viel mehr Möglichkeiten, sich akrobatisch auszutoben als noch in Conviction. Es ist keine Kunst, eine unachtsame Wache von hinten auszuknocken, das »Markieren & Ausschalten«-Feature zu aktivieren und zwei weitere Wachmänner mit Kopfschüssen zu erledigen. Aber es ist eine Kunst, unerkannt in eine schwer bewachte Fabrik einzudringen, die von Scharfschützen mit ihren Laser-Zielvisieren abgesucht wird. Wo mich Hunde erschnüffeln können und Elitesoldaten mit Nachtsichtgeräten anrücken, während Störsender meine Technik lahmlegen. Splinter Cell: Blacklist lässt mir beim Vorgehen die Wahl. Und das ist gut so.

Potenzial: Sehr gut



Clevere KI: Töten wir den Scharfschützen, wird die Funkkette mit seinem Team unterbrochen. Dann gibt's Alarm, und die Terroristen schwärmen aus.



Geht noch immer: Feinde aus dem Hinterhalt mit einer zärtlichen Nackenmassage schlafen legen.

NEVER SETTLE RELOADED

Schlagen Sie den Winter in die Flucht mit den spannendsten Spielen und bester Grafik.

Werden Sie zum gefährlichsten Raubtier auf dem Planeten. Erlegen Sie Ihre Beute als Soldat im Nanosuit mit hochmodernen Waffen – wie zum Beispiel der AMD Radeon™ Grafikkarte. Abschätzen. Anpassen. Angreifen. Und geben Sie sich nur mit dem Besten zufrieden.

Holen Sie sich AMD Radeon™ in Ihr System!



Kaufen Sie eine Grafikkarte der AMD Radeon™ HD 7900 Serie und erhalten Sie Crysis® 3 und BioShock® Infinite KOSTENLOS¹.



149,90

XFX Radeon HD 7850 Core Edition

- Grafikkarte • AMD Radeon HD7850 • 860 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM • 4,8 GHz Speichertakt
- PCIe 3.0 x16 • DirectX 11.1 und OpenGL 4.2
- 2x Mini-DisplayPort, HDMI, 2x DVI

JCXXXS



219,90

GIGABYTE Radeon HD 7870 OC GHz Edition

- AMD Radeon HD7870 • 1.100 MHz Chiptakt
- 2 GB GDDR5-RAM • 4,8 GHz Speichertakt
- PCIe 3.0 x16 • DirectX 11.1 und OpenGL 4.2
- 2x Mini-DisplayPort, HDMI, DVI

JDXXY3

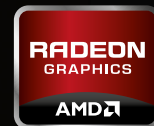


289,-

SAPPHIRE Radeon HD 7950 OC Vapor-X

- AMD Radeon HD7950 • 850 MHz Chiptakt
- 3 GB GDDR5-RAM • 5 GHz Speichertakt
- PCIe 3.0 x16 • DirectX 11.1 und OpenGL 4.2
- Mini-DisplayPort, HDMI, 2x DVI

JDXSXN



¹Kaufen Sie zwischen dem 31. Januar 2013 und dem 31. Dezember 2013, bzw. bis alle Schlüsselcodes aufgebraucht sind (je nachdem, was früher eintritt), bei einem teilnehmenden Händler eine AMD Radeon™ HD 7870 Grafikkarte, eine AMD Radeon™ HD 7950 Grafikkarte oder eine AMD Radeon™ HD 7970 GHz Edition Grafikkarte und erhalten Sie Schlüsselcodes für kostenlose Downloads von BioShock Infinite (PC-Spiel) und Crysis 3 (PC-Spiel) über die Online-Plattformen Steam™ und EA Origin™. Schlüsselcodes müssen bis zum 31. Januar 2014 eingelöst werden. Danach werden die Schlüsselcodes ungültig. **ENSCHEIDUNG:** Ein (1) kostenloser Schlüsselcode pro Spiel (insgesamt 2 Schlüsselcodes) und pro Person. Internetverbindung erforderlich. Für die Internetverbindung können Kosten entstehen. Sie müssen älter als 17 Jahre sein, um dieses Angebot nutzen zu können. Angebot ist möglicherweise nicht überall gültig. Details erfahren Sie unter dem HYPERLINK "http://www.amd.com/neversettlereloadedoffer". www.amd.com/neversettlereloadedoffer. Die voraussichtlichen Veröffentlichungstermine für die Spiele lauten wie folgt: Crysis 3 – 19. Februar 2013 und BioShock Infinite – 26. März 2013. Veröffentlichungsdaten von Spielen können sich aus Gründen verzögern, die außerhalb der Kontrolle von AMD liegen. Ungültig in Ländern, in denen das Angebot gesetzlich verboten ist.

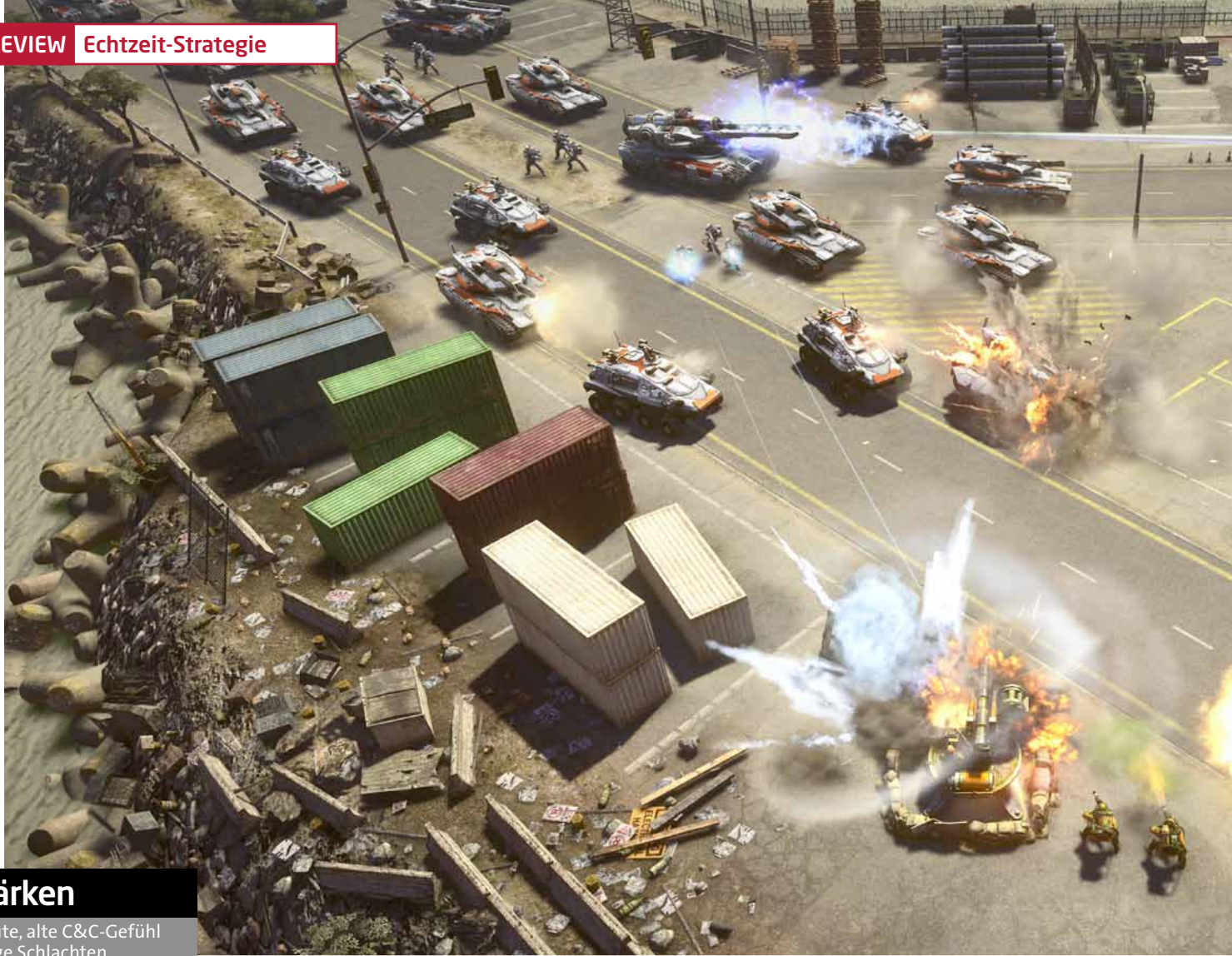
Bestellhotline: Mo-Fr 8-20 Uhr, Sa 9-15 Uhr

01805-905040*

ALTERNATE

ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 9 | 35440 Linden | Fon: 01805-905040* | Fax: 01805-905020* | mail@alternate.de

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



⊕ Stärken

+ das gute, alte C&C-Gefühl
+ knallige Schlachten

⊖ Schwächen

- keine Solo-Kampagne
- derzeit Balance-Schwächen

Command &

Free2Play-Konzept, keine Solo-Kampagne, Online-Zwang – ist das überhaupt noch Command & Conquer? Wir haben's ausgiebig gespielt und sagen: Ja, ist es. Nur eben gratis. Und ohne Kampagne. Vorerst. Von Daniel Matschijewsky

Angespielt

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Victory Games (Generals 2 ist das Erstlingswerk)**
Termin: **3. Quartal 2013** Status: **zu 75 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/8226

Kaum eine große Strategie-serie, die von ihrem Entwickler noch nicht zum Free2Play-Spiel umgemodelt wurde. **Die Siedler, Cultures, Anno, Heroes of Might & Magic, Age of Empires.** Und nun auch **Command & Conquer.** Als diese Meldung die Runde machte, bissen Millionen Fans rund um den Globus in ihre Mäuse. Das können die doch nicht machen! Und überhaupt ist die Serie seit dem mäßigen **Command & Conquer 4** doch ohnehin tot! Als EA dann noch verkündete, das neue **C&C** werde keine Solo-Kampagne, sondern nur

Online-Gefechte bieten, glaubte wohl keiner mehr an eine Rückkehr der einst ruhmreichsten aller Strategiereihen. Zugegeben, auch wir hatten unsere Zweifel. Umso überraschter waren wir, als wir **Command & Conquer**, die direkte Fortsetzung des brillanten **C&C: Generäle** von 2003, einen ganzen Tag lang in einer frühen Alpha-Version spielen konnten. Denn: Es fühlte sich »wie früher« an. So als ob die letzten zehn Jahre – mitsamt all der **C&C**-Fehlritte der jüngeren Vergangenheit – gar nicht passiert seien. Wobei, im Hauptmenü von **Command & Conquer** erinnert noch recht wenig an frühere Zeiten. Vielmehr gleicht der Start-Bild-

Umgetauft

Als wir das erste Mal vom neuen **C&C** gehört haben, hieß es noch **Generals 2.** Mittlerweile hat EA das Spiel aber in **Command & Conquer** umgetauft.

Bilder vom Entwickler

Obwohl wir **Command & Conquer** selbst spielen konnten, durften wir keine eigenen Screenshots anfertigen. Was Sie auf den Bildern sehen, entspricht jedoch dem tatsächlichen grafischen Niveau des Spiels.



Streit um Rohstoffe: Die Europäische Union greift einen Außenposten der APA mit einer gewaltigen Panzer-Armada an, darunter mächtige, aber sündteure Aegis-Tanks (oben).

Conquer

schirm einer für Online-Rollenspiele typischen Schaltzentrale, in der wir Freundeslisten verwalten, mit anderen Spielern chatten, unsere Achievements einsehen und weltweite Ranglisten überprüfen. Electronic Arts' Plan: **Command & Conquer** zu einem dauerhaft vernetzten Online-Portal zu machen, das von den Entwicklern ausgebaut werden

Daniel Matschijewsky freut sich über die Rückkehr liebgewonener C&C-Tugenden.



kann, vergleichbar mit Maniaplanet, der Plattform von **Trackmania** und **Shootmania**. Tim Morten, der Senior Development Director von **C&C**, erzählt uns, dass man für die nahe Zukunft auch die Unterstützung von Clans und Turnieren nebst Spectator-Modus einplane. Zudem werde das Programm nach und nach inhaltlich ausgebaut, unter anderem durch Karten und Spielmodi. »Und ja, eine Solo-Kampagne steht ebenfalls auf der Liste«, beantwortet Tim unsere eindringlichste Frage. Denn: **Command & Conquer** soll erst mal als reiner Multiplayer-Titel erscheinen, dem Einzelspieler-Feldzug möchte EA nachreichen. Wie lange wir nach dem Serverstart darauf warten müssen, lässt Morten aber offen.

Sehr präzise äußert er sich hingegen zum integrierten Item-Shop. »Es wird kein Pay2Win geben«, verspricht er. Vielmehr werden die kaufbaren Gegenstände lediglich kosmetischer Natur sein oder dem Spieler durch Erfahrungspunkte-Boni Zeit ersparen. Zwar soll

Das alte C&C-Gefühl ist wieder da

es für jede Fraktion gegen bares Geld auch neue Generäle nebst individuellen Talenten geben. Mit viel Geduld und Spucke lassen sich die Zusatzinhalte aber auch ohne den Einsatz echter Euros freispielen. Wie viel Zeit in dieses so genannte »Grinding« letztlich investiert werden muss, bleibt zwar abzuwarten. Grundsätzlich finden wir Electronic Arts' Free2Play-Konzept aber gut. Erst mal.

Viel interessanter als Chat-Fenster, Ranglisten und Item-Shop ist indes der Menüpunkt »Spielen«. Als wir ihn anklicken, eröffnen

sich uns vier Modi. Während in Deathmatch und Domination zwei bis (momentan) vier Spieler gegeneinander antreten, legen wir uns in

Skirmish-Schlachten mit KI-Gegnern an, deren Kampfkraft wir in drei Schwierigkeitsstufen regeln dürfen. **Command & Conquer** wird zum Start also immerhin einen Hauch Solo-Spiel bieten. Zudem gibt's mit Onslaught einen Koop-Modus, in dem bis zu vier Freunde zufallsgenerierte Missionen meistern – dazu später mehr. Wie schon im Vorgänger stehen drei Fraktionen zur Aus-



Drei Fragen an...

Tim Morten, Senior Development Director bei Victory Games.

GameStar Seit Anbeginn der Serie hatte jedes **Command & Conquer** eine Solo-Kampagne. Warum hier nicht?

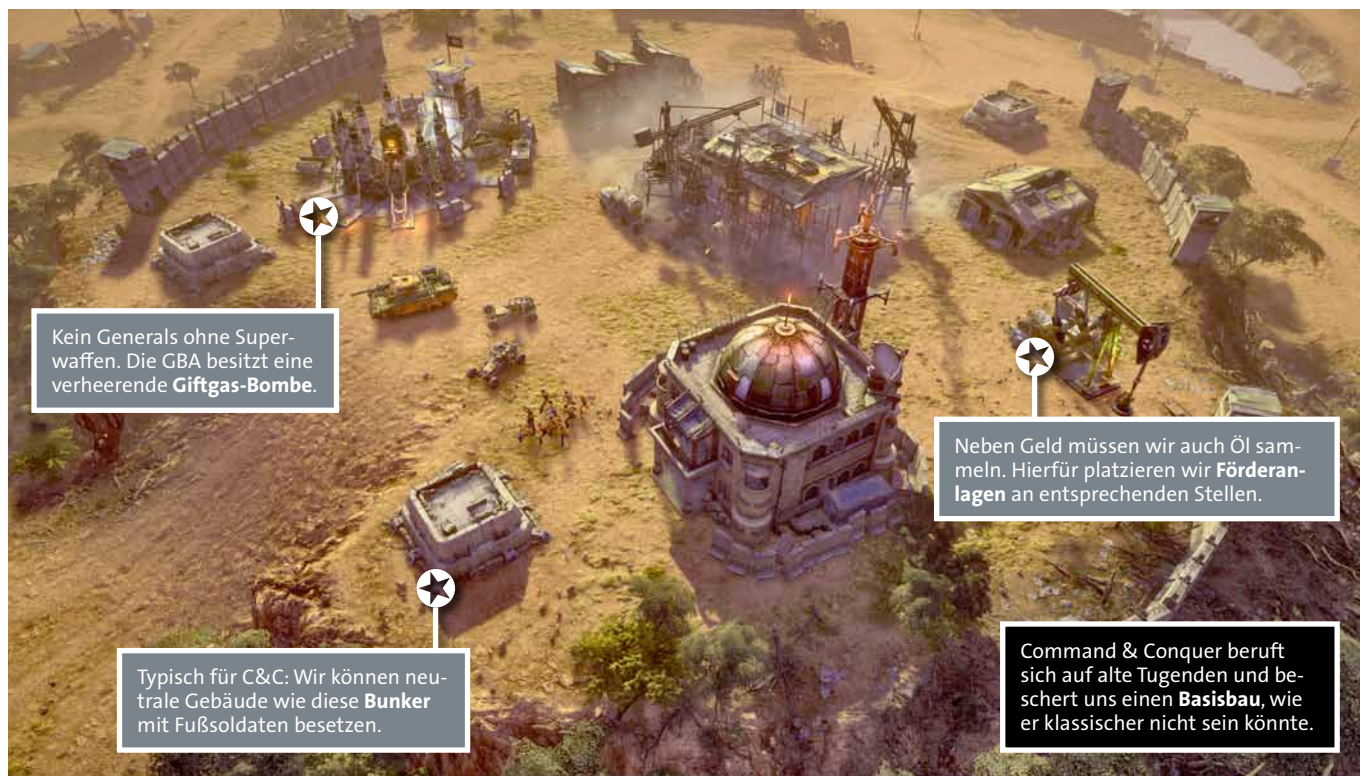
Tim Morten Wir wollen uns erst mal auf die Technik, Spielmechanik und Balance konzentrieren, bevor wir uns an anderen Dingen widmen. Wir sind neu im Free2Play-Markt und müssen das Ganze auch erst einmal verstehen lernen. Sobald das Grundgerüst steht, funktioniert und Spaß macht, bauen wir das Spiel aber sukzessive aus. Dann wird's auch eine Solo-Kampagne geben.

► **Keine Verkaufsversion und Spiele, die im Grunde nie »fertig« sind. Ist das die einzige Möglichkeit, heutzutage noch PC-Spiele an den Mann zu bringen?**

◀ Spiele werden immer mehr zu Dienstleistungen, weg von der klassischen Schachtel, hin zu einem Rundum-Sorglos-Paket, das von den Entwicklern jederzeit erweitert und an die Wünsche der Fans angepasst werden kann. Das mag nicht jedem schmecken, doch wenn die Studios das qualitativ hochwertig umsetzen, dann können wir uns auf eine spannende Zukunft freuen.

► **Wie sieht denn die Zukunft von **Command & Conquer** aus?**

◀ Generals ist definitiv nicht das Ende der Fahnenstange. Wir haben bereits Pläne, unser Free2Play-Portal auf die C&C-Universen Alarmstufe Rot und Tiberium auszuweiten. Das hängt aber wie gesagt davon ab, wie die Fans reagieren und was sie wollen.



Kein Generals ohne Superwaffen. Die GBA besitzt eine verheerende **Giftgas-Bombe**.

Neben Geld müssen wir auch Öl sammeln. Hierfür platzieren wir **Förderanlagen** an entsprechenden Stellen.

Typisch für C&C: Wir können neutrale Gebäude wie diese **Bunker** mit Fußsoldaten besetzen.

Command & Conquer beruft sich auf alte Tugenden und beschert uns einen **Basisbau**, wie er klassischer nicht sein könnte.

wahl: die Europäische Union (EU), die Asiatisch-pazifische Alliance (APA) und die Globale Befreiungsarmee (GBA). Bis auf Letztere heißen die Parteien zwar anders als im ersten **Generäle**, gleichen ihren 2003er-Pendants aber nahezu wie ein Panzer dem anderen. Während sich die für Einsteiger am besten geeignete EU (früher: Westliche Allianz) auf Hightech und ausgewogene Boden- sowie Luftstreitkräfte spezialisiert, konzentrieren sich die Asiaten (früher: Chinesen) abermals auf Massen an Fahrzeugen und Infanterie. Und die GBA greift wie gewohnt auf allerhand experimentelle Waffen, Attentäter sowie ausgeklügelte Tunnelsysteme zurück – Schnelligkeit und Hinterlist statt dicker Kanonen oder Technik-Firlefanz.

Wo wir uns schon bei der Fraktionswahl wie zuhause fühlen, versetzt uns die erste Spielminute schließlich komplett ins Jahr 2003 zurück. Grafikstil, Benutzeroberfläche, Kartenlayout – alles sieht beinahe so aus wie im Original-**Generäle**, nur moderner und hübscher. Deshalb brauchen wir auch nicht lan-

ge, um uns zurechtzufinden, und schon schicken wir unsere Sammler auf Ressourcen-Suche, ziehen Gebäude hoch (erst ein Kraftwerk, dann die Kaserne und die Fahrzeugfabrik, schließlich weiterführende Bauwerke wie das Tech-Labor etc.) und gehen mit einem kleinen Trupp Fußsoldaten auf Erkundungstour.

Anders als im Vorgänger müssen wir in **C&C** aber nicht nur Geld an entsprechenden Lagerplätzen »einsammeln«, sondern auch nach Öl bohren, das ebenfalls für die Produktion von Einheiten und Fahrzeugen benötigt wird. Hierfür suchen wir auf der Karte nach schwarzen Pfützen, auf denen wir Förderanlagen platzieren und so unser Konto füllen. Klingt taktisch anspruchsvoll, ist es aber nur bedingt, da sich die Ölquellen auf allen drei Karten der Alpha-Version stets in unmittelbarer Nähe der Geldlager befinden, wir also quasi ohne großen Expansionsaufwand an gleich beide relevanten Ressourcen gelangen. Also, Electronic Arts: Einfach die Pfützen sinnvoller

verteilen, und schon haben die Karten einen deutlich höheren spielerischen Anspruch.

Den finden wir indes im aus dem ersten **Generäle** bekannten Upgrade-System. So können wir in nahezu jedem Gebäude nützliche Technologien erforschen, die zwar große

Mengen an Ressourcen verschlingen, aber elementare Vorteile bringen und zudem Möglichkeiten eröffnen, die Armee an die

eigene Spielweise anzupassen. Sollen unsere EU-Infanteristen mehr Schaden austeilen und eine größere Reichweite besitzen, oder rüsten wir lieber sämtliche Fahrzeuge mit Reparaturdronen sowie einem EMP-Impuls aus, der gegnerische Vehikel kurzzeitig deaktiviert? Zwar könnten wir auch beide Upgrade-Varianten erforschen, müssten dann aber weit aggressiver auf Expansionskurs gehen, da Geld- und Ölquellen vergleichsweise schnell versiegen. Das wiederum will gut überlegt sein, denn einerseits sammeln Einheiten mit jedem abgeschossenen Geg-

»Wann kommt die Kampagne?«

Lacke für jeden Anlass

Neben Erfahrungspunkte-Boosts und anderen zeitsparenden Boni können wir im Item-Shop gegen echtes Geld auch **diverse Anstriche** für unsere Fahrzeuge kaufen. Spielerische Vorteile bieten die unterschiedlichen Tarnmuster allerdings nicht; ein weißer Panzer ist im Schnee nicht wesentlich schlechter auszumachen als sein grüner Bruder. Cool aussehen tut's trotzdem.

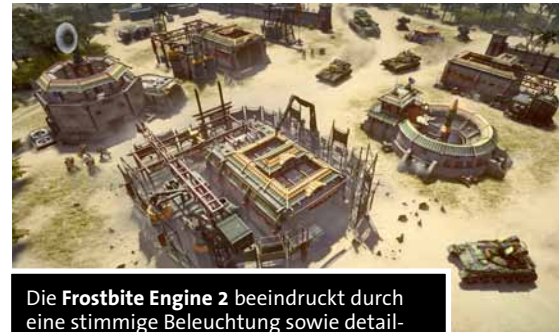




Die GBA hat keine Luft-Abwehr errichtet – freie Bahn für unseren mit Raketen bewaffneten **Propeller-Flieger**.



Manche der bisherigen **Karten** bestehen aus mehreren Ebenen und ermöglichen so zusätzliche Taktiken.



Die **Frostbite Engine 2** beeindruckt durch eine stimmige Beleuchtung sowie detaillierte Einheiten und Gebäude.

Das Entwicklerstudio



Für **C&C** zeichnet das Studio Victory Games verantwortlich.

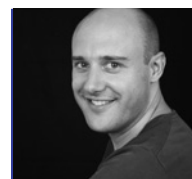
Victory Games? Hieß es nicht ursprünglich, dass Bioware (**Mass Effect**, **Dragon Age**) das neue **Command & Conquer** entwickeln würde? Das stimmt auch, zumindest in Ansätzen. Victory Games wurde 2010 von Electronic Arts gegründet und mit der Entwicklung eines Free2Play-**C&C** betraut. Als Geschäftsführer und Ideengeber fungiert Jon van Caneghem, der Erfinder von **Heroes of Might & Magic**. Zwischen Dezember 2011 und November letzten Jahres war Victory Teil des Bioware-Labels und als Bioware Victory bekannt, bis es von EA – ebenso wie einige andere hauseigene Studios – umgetauft wurde.

ner Erfahrung, steigen im Rang auf und teilen somit mehr Schaden aus. Andererseits kann es passieren, dass wir unsere hochgezüchtete Elite-Truppe durch allzu forsches Vorpreschen zu Kanonenfutter degradieren. Denn: Mehr noch als der Vorgänger setzt das neue **Command & Conquer** auf ein ausgeklügeltes Schere-Stein-Papier-Prinzip. Jede Einheit ist gegen eine spezielle andere besonders effektiv, hat aber auch eine Nemesis. Der Longbow-Panzer der EU etwa holt mit Leichtigkeit gegnerische Flieger vom Himmel, ist aber gegen Raketen-Soldaten oder schwere Tanks nahezu machtlos. So sollen die aus der **C&C**-Serie bekannten und in Mehrspieler-Gefechten verhassten »Tank-Rushes« vermieden werden. In unserer Alpha-Version war dieses System aber noch nicht mal im Ansatz ausbalanciert, was oft zu seltsamen Kampfergebnissen à la »Jet schlägt Flakpanzer« führte.

Für ein Spiel in diesem frühen Stadium ist das allerdings typisch und noch kein düsteres Omen. Zumal die kurzweiligen Gefechte trotz des Ungleichgewichts bereits viel Spaß machen. Besonders angetan hat es uns der kooperative Onslaught-Modus. Hier müssen wir zu zweit (größere Karten will EA später nachreichen) Wellen gegnerischer Angriffe zurückschlagen. Das klingt öde, wird aber durch dynamisch eingestreute Events aufgelockert. So bekommen wir plötzlich den Auftrag, innerhalb eines knappen Zeitlimits zwei Gebäude einzureißen, in denen sich Heckenschützen der GBA verschanzt haben. Während sich also der eine Spieler um die Verteidigung beider Basen kümmert, muss der andere Abrissbirne spielen. Verschnaufen lässt uns das Programm dabei nicht. Denn kaum haben wir das Teilziel erfüllt, sollen wir am anderen Kartenende zwei Aegis-Panzer der EU eskortieren, weil deren Geschütze ausgefallen sind – schweißtreibend, aber unterhaltsam!

Das hat **Command & Conquer** auch seiner Technik zu verdanken. Wie nahezu jedes aktuelle EA-Spiel verwendet das neue **C&C** nämlich die aus **Battlefield 3** bekannte Frostbite Engine 2. Zwar kann **Generals 2** optisch nicht mit dem Shooter mithalten, zumal die Entwickler möglichst niedrige Hardware-Voraussetzungen anstreben und daher den allgemeinen Detailgrad zurückfahren. Trotzdem macht das Spiel für einen Free2Play-Titel schon jetzt viel her. Insbesondere die Beleuchtung und Partikeleffekte bei Feuer und Explosionen können sich sehen lassen. Großes Kaliber vorausgesetzt dürfen wir Gebäude sogar dem Erdboden gleichmachen, was ordentlich rumst und einen Heidenspaß macht. Die Zeichen stehen also gut, dass **Command & Conquer** nicht nur den Spagat zwischen aufwändig inszenierten Echtzeit-Schlachten und fairem

Free2Play-Konzept hinbekommt, sondern die zuletzt strauchelnde Strategieserie auch wieder ein wenig rehabilitiert zurückfindet. Wenn dann auch noch die nachgelieferte Story-Kampagne stimmt, könnten wir glücklicher kaum sein. **DM**




C&C ist zurück!

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Das erste Generäle ist für mich bis heute einer der besten C&C-Teile. Aber wie sich die Serie zuletzt entwickelt hat und was im Vorfeld zum neuen Command & Conquer die Runde machte, ließ mich sehr an dem Spiel zweifeln. Doch siehe da, C&C ist zurück. Denn es sieht nicht nur aus wie ein echtes C&C, es spielt sich auch so. Basisbau, Ressourcen-Management, Upgrades, Superwaffen – ich fühlte mich auf dem Schlachtfeld sofort pudelwohl. Gut, ich vermisse eine Solo-Kampagne. Aber die soll ja noch folgen. Bleibt zu hoffen, dass »Kampagne« im EA-Jargon nicht einfach nur »durch Story-Texttafeln verbundene Skirmish-Einsätze« bedeutet – Age of Empires Online lässt grüßen. Von einem C&C erwarte ich einen knallig inszenierten Feldzug mit packenden, abwechslungsreichen Missionen. Alles andere wäre dem Serienerbe noch unwürdiger als eine Star-Wars-Fortsetzung mit Jar-Jar Binks in der Hauptrolle. Bis dahin erfreue ich mich aber erst mal an den knackigen Skirmish-Gefechten. Ich glaube an das Spiel, weil es zeigt, dass »Free2Play« eben nicht automatisch »Billigware« und »Abzocke« bedeuten muss. Man kann Grattspiele auch intelligent entwickeln. Und EA ist da auf einem guten Weg. Zumindest, solange es nicht in die »Pay2Win«-Falle tappt, Versprechen hin oder her.

Potenzial: Sehr gut



Klonmeister Hermes sorgt für die Verdreifachung von Rufus. Ob sein Aussehen ein schlechtes Omen für Rufus ist?

⊕ Stärken

- + wunderbarer Humor
- + hohe Rätseldichte
- + Rufus hoch drei

⊖ Schwächen

- Kann Daedalic die hohen Erwartungshaltungen erfüllen?

Goodbye Deponia

Wer von Rufus gar nicht genug bekommen kann, darf sich auf das Finale der Adventure-Trilogie freuen: Wir kriegen gleich die dreifache Ladung Rufus! Von Patrick C. Lück

Angeschaut

Genre: **Adventure** Publisher: **Daedalic Entertainment** Entwickler: **Daedalic Entertainment (Chaos auf Deponia, GS 12/12: 90 Punkte)**
Termin: **Herbst 2013** Status: **zu 50 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/8235

Was haben **Der Pate** und **Matrix** gemeinsam? Genau: Sie haben den finalen Teil einer Trilogie mächtig in den Sand gesetzt.

Oder freundlicher formuliert: Gemessen an der immensen Erwartungshaltung haben die Serienabschlüsse trotz aller unbestrittenen Qualitäten die gewaltigen Ansprüche enttäuscht. Einem ganz ähnlichen Problem sieht sich nun auch **Goodbye Deponia** gegenüber. Es soll nämlich der krönende Abschluss der Adventure-Trilogie rund um den Müllplaneten Deponia werden – und rund um den Meister der Selbstüberschätzung, (Anti-)Held und Bastler Rufus. Da die ersten beiden Teile sowohl unter Fans als auch in Sachen Verkaufszahlen ein voller Erfolg waren, ist die Anspruchshaltung an das Finale natürlich entsprechend groß.

Das weiß auch der Autor der **Deponia**-Spiele, Jan »Poki« Müller-Michaelis vom Hamburger Entwickler und Publisher Daedalic. Also überarbeitete er das ursprüngliche Drehbuch noch mal von Grund auf, um **Goodbye Deponia** mehr Spielzeit, mehr Schauplätze, mehr Rätsel – kurz: mehr

Spielspaß – zu verpassen. Dieser Aufwand hat allerdings seinen Preis, denn **Goodbye Deponia** erscheint erst im Herbst dieses Jahres mit einem ungewöhnlich großen Abstand zu den ersten beiden Teilen. Das Warten allerdings soll sich lohnen, schließlich steuert die Geschichte um den Müllplaneten Deponia, den der Beamtenapparat der Wolkenstadt Elysium sprengen will, auf ihren großen Höhepunkt zu. Die von Rufus

angezettelte Revolution erfasst nun nahezu alle Bewohner Deponias und nimmt die Ausmaße eines Bürgerkrieges an. Klingt grimmiger, als es tatsächlich ist, denn das Ganze findet natürlich in typisch absurder Weise statt. Dementsprechend tummeln sich auch wieder alte Bekannte im Spiel – wie beispielsweise der ursprüngliche Anführer der Revolutionszelle, das Mutter-öhnchen Janosch mit seinem



An skurrilen Schauplätzen wie diesem **Rohrwald** wird es auch in Goodbye Deponia nicht mangeln.

Entwicklercheck Daedalic Entertainment: Was kommt noch?

Beim Hamburger Entwickler und Publisher Daedalic Entertainment, der unter anderem bereits für die Adventures **Edna bricht aus**, **The Whispersed World** oder **Das Schwarze Auge – Satinavs Ketten** verantwortlich zeichnete, sind ein halbes Dutzend weiterer Titel in Arbeit. Neben **Goodbye Deponia** sind davon aber nur zwei offiziell angekündigt. Es handelt sich dabei – wie sollte es auch anders sein – um Adventures.

1954 – Alcatraz



Während der Alcatraz-Insasse Joe seine vermeintlich unmögliche Flucht von »The Rock« plant, muss sich zeitgleich seine Frau Christine gegen Joes ehemalige Gangster-Kumpanen wehren. Das Adventure be-

schreitet spielerisch wie inhaltlich ungewohnte Pfade. So können wir Situationen unterschiedlich lösen, was im späteren Spielverlauf zu anderen Handlungsverläufen und zu mehreren Enden führt. Außerdem erwarten uns ein Afro-Amerikanischer Held, die Beatnik-Szene San Franciscos, schwule Pärchen und eine Frau, die an ihrer Ehe zweifelt. Von welchem Spiel kann man das schon behaupten?

The Rabbit's Apprentice: Im Bann des Zaroff



Der zwölfjährige Jeremias Haselnuss will unbedingt Magier werden, bis eines Tages aus heiterem Himmel Marquis de Hoto erscheint, ein elegant gekleideter Hase, der Jerry zum Magier ausbilden möchte. Na prima!

Jeremias Reise führt ihn in eine märchenhafte Welt und in den Bann des finsternen Zauberers Zaroff. Wer die romantischen Kunstmärchen eines E.T.A. Hoffmanns, anglo-amerikanischen Kinderliteratur wie **Der Wind in den Weiden** oder **Der Zauberer von Oz** sowie Goethes **Zauberlehrling** schätzt oder liebt, der wird an **The Rabbit's Apprentice** seine helle Freude haben.

charakteristischen Sprachfehler (»Gambw gegen die Underdrügung«). Oder auch die gehässige Toni, die in **Chaos auf Deponia** die einzige Person war, die Rufus ganz im Stile der alten Sierra-Adventure töten (!) konnte.

In **Goodbye Deponia** wartet auf Toni aber eine böse Überraschung, denn Rufus gibt's inzwischen gleich drei Mal – der Klontechologie sei Dank. Allerdings bedeutet ein dreifacher Rufus auch eine Verdreifachung seiner Selbstüberschätzung und daher (mindestens) eine Verdreifachung des von ihm angestifteten Chaos. Angelehnt an klassische Screwball- und Verwechslungs-Komödien wie **Oscar** oder **Der Hofnarr** will Müller-Michaelis sämtliche Register des Slapsticks und der Verwechslung ziehen. Und weil mit Cletus, dem Elysium-Doppelgänger von Rufus, ja auch noch eine vierte Figur mit dem gleichen Gesicht rumläuft, kann das Ganze eigentlich nur im totalen Tohuwabohu enden. Au ja!

Für den Spieler bedeutet das nicht nur sehr viel mehr Spaß, sondern auch eine komplexere Rätselmekhanik. Ähnlich wie beim Austausch der Persönlichkeits-Datasetten des angebeteten Elysium-Mädchens Goal in **Chaos auf Deponia** binden die Entwickler auch dieses Mal die Story-Entwicklung in die Spielmechanik ein. Wir werden nämlich

alle drei Rufus-Klone gleichzeitig steuern und jederzeit nach Belieben zwischen ihnen hin und her wechseln können. Wer hier unweigerlich an den LucasArts-Klassiker **Day of the Tentacle** denken muss, liegt vollkommen richtig. Mit dem kleinen Unterschied, dass sich Rufus nicht auf drei Zeitebenen bewegt, sondern lediglich in einer – aber stattdessen gibt es eben das Verwechslungselement, das in einer haarsträubenden Slapstick-Jagd durch Gänge und Türen münden soll. Gesehen haben wir diesen als Mini-Game geplanten zwischenzeitlichen Höhepunkt noch nicht, aber wir können es kaum erwarten.

Ein großer Hauptschauplatz des Finales wird Porta Fisco sein, das wir am Ende von **Chaos auf Deponia** bereits erstmals kennen gelernt haben. Dessen Weitläufigkeit ließ sich damals in einigen Hintergründen schon erahnen und wird in **Goodbye Deponia** daher voll zum Tragen kommen. Wobei die Grundstruktur des Spiels gegenüber den Vorgängern etwas umgekrempelt wird. Boten die ersten beiden Teile vor allem in der ersten Spielhälfte viel Freiheit, um dann zum Finale hin linearer zu werden, geht der Abschluss-Teil den umgekehrten Weg. Hier

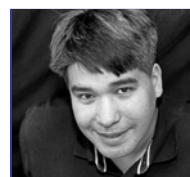
erwartet uns erst in der zweiten Spielhälfte ein großes zusammenhängendes Gebiet.

Aber was ist eigentlich mit der Wolkenstadt Elysium, die Rufus so verzweifelt zu erreichen versucht, und über die wir im zweiten Teil einige verstörende Wahrheiten erfahren haben? Gelangt Rufus endlich zu seinem Ziel und dürfen wir uns dort bewegen, rätseln und spielen? Darüber hüllt der Entwickler Daedalic noch

den Mantel des Schweigens. Denn das gehört zu den großen und offenen Geheimnissen, die es

in **Goodbye Deponia** zu klären gilt: Wird Deponia tatsächlich gesprengt? Warum sieht Cletus aus wie Rufus? Kommen Goal und Rufus zusammen? Wird Toni nett? Lernt Rufus am Ende etwas dazu? Überwindet der begleitende Sänger seine Beziehungsprobleme? Für die Klärung all dieser Fragen müssen wir bis Herbst warten, dann wissen wir, ob **Goodbye Deponia** die Trilogie auch gebührend abschließt. Patrick C. Lück / JG

**3x Rufus = 3x Chaos =
3x Spaß**



Vorfreude auf den Abschied

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Normalerweise bin ich ein sehr geduldiger Mensch, aber im Falle von **Goodbye Deponia** geht dann doch der Rufus mit mir durch. Ich will das Finale spielen! Jetzt und sofort! Ich will noch mehr lachen, noch mehr rätseln, noch mehr Twists erleben und noch mehr über die Zwischentöne grübeln als in den ersten beiden Teilen. Kurz: Ich halte es bis zum Release im Herbst einfach nicht mehr aus. Genau diese Erwartungshaltung könnte aber zum Problem werden: Kann Daedalic die Vorgänger wirklich nochmal in jeder Hinsicht übertrumpfen? Realistisch gesehen sollte man die Hoffnungen ein wenig dämpfen. Aber ich habe Vertrauen in die Jungs und Mädchen bei Daedalic. Außerdem halte ich es in diesem Falle ganz mit Rufus: Wird schon gut gehen ...



Michael Trier, Chefredakteur
michael@gamestar.de

Zuletzt gelesen Massig Artikel über das größte Comeback aller Zeiten: David Bowie ist wieder da! Yeah! Und jetzt die Tour ...

Zuletzt gesehen »Sons of Anarchy«, Staffel 4 (Blu-ray) Das ist ja so verlogen, Gewaltverbrecher als Helden ... aber auch so gut!

Zuletzt gedacht Pferdefleisch, der alte Benedikt, Meteore in Russland, Aliens: Colonial Marines. 2013 ist seltsam.

Meine Meinung zu:
Crysis 3 Fantastisch! In jeder Beziehung.
★★★★★

Path of Exile Ein faires Free2Play-Spiel mit ordentlich Langzeitmotivation – bravo!
★★★★★

Antichamber Puzzle- und Knobelspiele können langweilig sein – dieses nicht.
★★★★★

Daniel Visarius, Mitglied der Chefredaktion

daniel@gamestar.de

Zuletzt gehört Um sich greifenden Husten, der die ganze Redaktion lahmlegt.

Zuletzt gesehen Unmengen an Schnee draußen vor meinem Bürofenster.

Zuletzt gedacht Welche Spieler wohl Pep Guardiola nach München folgen?

Meine Meinung zu:
Crysis 3 Kommt dem Crytek-Gefühl der ersten beiden Spiele näher als Crysis 2 und versöhnt mich insofern mit der Serie.
★★★★★

Path of Exile Für Fans des Genres durchaus eine Überlegung wert, für mich nicht mehr als guter Durchschnitt.
★★★★★

Antichamber Nicht gespielt.
–



Heiko Klinge, Redakteur

heiko@gamestar.de

Zuletzt gehört Biffy Clyro: »Opposites«. Faszinierend, wie viele große Momente auf ein Doppelalbum passen.

Zuletzt gesehen »Django Unchained«. Für mich der bislang beste Tarantino-Streifen.

Zuletzt gedacht Beim Motorensound von RaceRoom bekomme ich Gänsehaut, aber beim Ende von Walking Dead bleibe ich cool. Ich bin ein komischer Gamer.

Meine Meinung zu:
Crysis 3 Hirn aus, kindliches Staunen an.
★★★★★

Path of Exile Das Skill-System ist großartig, der Rest des Spiels aber arg beliebig.
★★★★★

Antichamber Sehr anders, sehr anstrengend.
★★★★★

Fabian Siegmund, Redakteur

fabian@gamestar.de

Zuletzt gelesen Verschmierte Buchstaben – Kindle kaputt! Buuh!

Zuletzt gesehen »Mad Men«, 2. Staffel. Da passiert ja immer noch nix!

Zuletzt gedacht Ich würde ja echt gerne mal wieder ein Battlefield-Tutorial machen. Aber ach, die Zeit, die Zeit!

Meine Meinung zu:
Crysis 3 Ein fettes Paket, aber ich Sorge mich um den Cheat-Schutz im Multiplayer.
★★★★★

Path of Exile Nicht gespielt!

–
Antichamber Solche Spiele will ich den Pfeiffers und Spitzers dieser Welt INS HIRN RAMMEN!
★★★★★



GameStar

Michael Graf, Mitglied der Chefredaktion

micha@gamestar.de

Zuletzt gehört Marc-Uwe Kling: »Die Känguruh-Chroniken« – teils echt witzig!

Zuletzt gesehen »Prometheus« – ach, geht schon, hat halt nix mit Aliens zu tun. Indiana Jones 4 hatte ja auch nix mit Indiana Jones zu tun. Dafür aber mit Aliens. Haha.

Zuletzt gedacht Wie kann man die grandiose Aliens-Lizenz zu einem derartigen Müllspiel verwursten?! Ab auf die stille Treppe, Sega!

Meine Meinung zu:
Crysis 3 Mehr Freiheit ist immer gut!
★★★★★

Path of Exile Fair, flott, voller Tiefgang. Nur die Kämpfe fühlen sich in Diablo 3 besser an.
★★★★★

Antichamber Herrlich charmante Puzzlelei.
★★★★★



GameStar-Leser fragen Michael Graf

Was würdest du heute machen, wenn du nicht bei GameStar wärst? (Mike Beuthner)

Ich hätte meine eigene Satire-Zeichentrickserie im Abendprogramm irgendeines deutschen TV-Senders. Wie meinen, das ist wenig realistisch? Na gut, dann hätte ich »irgendwas mit Medien« studiert – und danach die Comicserie gemacht!

Hat sich der Industrievertreter zur Ruhe gesetzt? Lange nichts von ihm gehört! (Maximilian Baumann)

Der Industrievertreter macht gerade eine kreative Pause, weil er sich überlegen muss, wie er auf Crowdfunding und den Indie-Boom reagieren soll. Wenn das so weitergeht, wird nämlich bald kein Industrievertreter mehr gebraucht! Vermutlich heckt er aber schon etwas aus. Etwas mit Blut und Morden.

Meinst du, es wird ein Spiel zu »Wheel of Time« geben, das der Vorlage gerecht wird? (Dennis Andree)

Es gab ja schon mal ein Spiel zu »Wheel of Time«, einen Zauber-Shooter von 1999. Ein Rollenspiel wäre natürlich klasse – aber nur, wenn es nicht so »gut« wird wie das Rollenspiel zu Game of Thrones. Außerdem ist das Universum so komplex, dass es hart wird, es komplett in ein Spiel zu packen. Ich musste beim Lesen selbst gelegentlich im Wiki nachlesen, was genau noch gleich dieser oder jener Charakter wann getan hat.



Jochen Gebauer, Redakteur

jochen@gamestar.de

Zuletzt gelesen »Pandora's Star« von Peter F. Hamilton. Geschwätzig, aber spannend. Wie eigentlich alles von Hamilton.

Zuletzt gesehen Eine ARTE-Doku über Nordkorea. Erschreckend und faszinierend.

Zuletzt gedacht Bald geht's Skifahren. Bis dahin ist der ganze Schnee bestimmt weg.

Meine Meinung zu:
Crysis 3 Crysis halt: Hirn aus, Show läuft.
★★★★★

Path of Exile Tolles Charactersystem und ein fast schon unverschämtes faires Free2Play-Modell. Super!
★★★★★

Antichamber Kann nicht denken. Knoten. Im Gehirn.
★★★★★



Tom Loske,
Trainee

redaktion@gamestar.de

Zuletzt gelesen »Heart of Darkness«, um mich für meine »Spec Ops: The Line«-Session vorzubereiten.

Zuletzt gesehen »Casablanca«, toller Klassiker, der auch als Trinkspiel Laune macht. (Trinken, wenn im Film getrunken wird.)

Zuletzt gedacht Ob der FC Bayern wohl schon im März die Meisterschale holt?

Meine Meinung zu:

Crysis 3 Sorry Crytek, aber Battlefield 3 sieht einfach rundum besser aus.

★★★★

Path of Exile Ich hab ja nichtmal Zeit für eine Runde Torchlight 2 nebenbei.

★★★

Antichamber Nicht gespielt.

–

Petra Schmitz,
Redakteurin

petra@gamestar.de

Zuletzt gelesen NZZ-Folio. Tolle Zeitschrift. Komischerweise aus der Schweiz.

Zuletzt gesehen »Once Upon a Time«. Märchenserie. Viel besser als erwartet.

Zuletzt gedacht Ich! Will! Frühling!

Meine Meinung zu:

Crysis 3 Mir ist's bei einem Crysis-Spiel zuvor noch nicht passiert, dass ich mich nicht ein einziges Mal gelangweilt habe.

★★★★★

Path of Exile Der Look ist hübscher als der von Diablo 3 und das Charaktersystem cooler. Trotzdem Free2Play. Toll!

★★★★

Antichamber Sehr schräg, sehr intelligent, sehr super. Wie ich also. Höhö!

★★★★★



Daniel Matschijewsky,
Redakteur

danielm@gamestar.de

Zuletzt gelesen »Stirb Langsam 5«. Ein krachendes Paradebeispiel dafür, wie man eine Kultserie zugrunde richtet.

Zuletzt gehört Ein Best-of »Silent Hill«. Atmosphärisch, verstörend, genial.

Zuletzt gedacht Warum habe ich Game of Thrones und The Walking Dead eigentlich so lange vor mir hergeschoben?

Meine Meinung zu:

Crysis 3 Ein Shooter ganz nach meinem Geschmack. Ich brauche einen neuen PC!

★★★★★

Path of Exile Ist mir eine Spur zu oldschool.

★★★

Antichamber Mal wieder kommen die besten Ideen aus der Indie-Szene. Klasse!

★★★★★

GastStars

Patrick C. Lück

Kaum jemand weiß, dass das »C« in Patrick's Namen für »Christus« steht. Was wohl daran liegt, dass das gelogen ist. Trotzdem hat er einen heißen Draht zu höheren Mächten. Wie sonst hätte er eine Exklusiv-Preview zum Deponia-Finale klar machen sollen?



Florian Heider

Kaum hatte Florian letzten Monat Shootmania fertig getestet, wurde es im letzten Moment verschoben. Eigentlich gut, weil Florian nun weiterspielen darf.



Antonia Seitz

Als Geralt-Verherrlerin und Frisur-Double des Hexers hat sich unsere GamePro-Kollegin über die Ankündigung von The Witcher 3 gefreut wie Triss über einen neuen Zauberstab.



Dennis Kogel

Als Berliner ist Dennis arm, aber sexy. Also befasst er sich gerne mit leicht bekleideten Frauen sowie Dingen, die nichts kosten – kurz: mit asiatischen Free2Play-Rollenspielen. Und schreibt dann einen ganzen Report über die Zukunft des Gratis-Modetrends.



Kai Schmidt

Mit entstellten Gestalten kennt sich unser GamePro-Mitstreiter aus – schließlich hat er »The Expendables 2« im Kino gesehen. Wer könnte da Dead Space 3 besser testen als er?



Benjamin Kratsch

Ein Name wie ein Befehl – wobei wir noch herausfinden müssen, was »kratschen« wohl bedeutet. Vielleicht sowas wie »kratzen«? Gekratzt hat Benny tatsächlich, und zwar an den Türen von CD Projekt und Ubisoft – bis er rein durfte.



Benjamin Blum

Den Witz mit »Benjamin Blümchen« sparen wir uns und vermelden lieber, dass Benjamin einen elefantös guten DLC zu Assassin's Creed 3 testen durfte.



Team



Hendrik Weins,
Redakteur

hendrik@gamestar.de

Zuletzt gelesen Den Test zu Alien – wieder mal Lizenzmurks. Schade eigentlich.

Zuletzt gesehen »End of Watch«, guter Cop-Action-Film mit interessanten Figuren.

Zuletzt gedacht Ob der Papst-Rücktritt etwas mit dem Todesstern-Crowdfunding zu tun hat? Hach, diese Ungewissheit.

Meine Meinung zu:

Crysis 3 Es rumst, es kracht, es sieht blendend aus – Crysis eben.

★★★★★

Path of Exile Von dem Charaktersystem kann sich Blizzard mal die ein oder andere Scheibe abschneiden.

★★★★

Antichamber Ich werde damit nicht warm.

★★★



Florian Klein,
Redakteur

florian@gamestar.de

Zuletzt gehört Marc-Uwe Kling: »Die Känguruh-Chroniken« – das asoziale Netzwerk plant einen neuen Antiterroranschlag!

Zuletzt gesehen »Boardwalk Empire«. Story so lala, aber im englischen Originalton absolut fantastische Sprecher.

Zuletzt gedacht Glauben heißt bekanntlich nicht Wissen! ;-)

Meine Meinung zu:

Crysis 3 Werde ich im Gegensatz zum Vorgänger wieder gerne durchspielen.

★★★★

Path of Exile Macht für mich vieles besser als das langweilige Diablo 3. Ausprobieren!

★★★★

Antichamber Was hat der Entwickler sich nur eingeworfen? Auch ausprobieren!

★★★★★

★★★★★

Malte Witt,
Trainee

redaktion@gamestar.de

Zuletzt gelesen Jede Menge Häme zum Papst-Rücktritt. Durchaus amüsant.

Zuletzt gesehen »Gangster Squad«. Tja, Emma Stone ist halt ein Argument. Ansonsten nicht so super wie erwartet.

Zuletzt gedacht Es ist Februar, wo bleibt der Frühling? Ich sollte Richtung Süden auswandern. Spanien oder so.

Meine Meinung zu:

Crysis 3 Die perfekte Mischung aus Teil eins und zwei. Find ich super.

★★★★★

Path of Exile Ich liebe es. Das Item-System, die Charakterentwicklung, einfach genial.

★★★★★

Antichamber Noch nicht gespielt. Will aber!

–



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	9
2	Crysis 3	Ego-Shooter	Electronic Arts/Crytek	04/13	91	10	10	10	10	10	8	9	8	10	6	6
3	Call of Duty: Modern Warfare 3	Multiplayer-Shooter	Activision/Infinity Ward	01/12	91	8	9	10	9	9	10	8	8	10	10	10
4	Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Bros./Rocksteady	02/12	91	9	9	9	10	8	10	10	8	10	8	8
5	Portal 2	Action-Denkspiel	Electronic Arts/Valve	06/11	91	8	10	9	9	10	8	9	10	9	9	9
6	Assassin's Creed 3	Actionspiel	Ubisoft/Ubisoft Montreal	01/13	89	9	8	7	10	9	10	9	8	10	9	9
7	Darksiders 2	Action-Adventure	THQ/Vigil Games	10/12	89	8	9	9	10	8	10	9	7	10	9	9
8	Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar/Rockstar	08/12	89	9	10	9	10	8	9	8	9	7	10	10
9	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft/Ubisoft Montreal	01/13	88	9	9	7	9	8	10	9	7	10	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	10
11	Planetside 2	Multiplayer-Shooter	SOE/SOE	02/13	87	9	8	7	9	9	10	8	10	10	7	7
12	Hitman: Absolution	Actionspiel	Square Enix/IO Interactive	01/13	87	9	9	7	10	8	10	9	8	9	8	8
13	Borderlands 2	Ego-Shooter	2K Games/Gearbox	11/12	86	8	8	9	9	8	10	10	7	9	8	8
14	Spec Ops: The Line	Actionspiel	Take 2/Yager Development	08/12	85	7	9	9	10	9	7	7	7	10	10	10
15	Rayman Origins	Jump&Run	Ubisoft/Ubisoft Montpellier	05/12	85	9	10	8	9	9	8	10	7	9	6	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 / Ratsel
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	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	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	EA/Bioware	03/12	86	7	9	7	9	9	9	9	9	9	9
9	Harveys neue Augen	Adventure	Rondomedia/Daedalic	10/11	86	7	8	9	10	8	7	10	9	10	8
10	Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Deep Silver/Piranha Bytes	06/12	86	7	10	9	9	9	9	8	8	8	9
11	Lost Chronicles of Zerzura	Adventure	dtp/Cranberry Production	03/12	86	7	9	9	10	9	7	9	8	9	9
12	Dark Souls	Action-Rollenspiel	Namco Bandai/From Software	11/12	85	7	9	8	10	5	10	7	9	10	10
13	WoW: Mists of Pandaria	Online-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	12/12	85	7	9	8	9	9	10	8	8	8	9
14	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Daedalic/Runic Games	12/12	85	7	8	9	8	9	9	7	10	9	9
15	Geheimakte 3	Adventure	Deep Silver/Animation Arts	10/12	85	6	9	10	8	10	8	9	8	8	9

Strategie-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign / Startpositionen	KI / Teamwork	Einheiten / Gebäude	Kampagne / Endspiel
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	XCOM: Enemy Unknown	Rundenstrategie	2K/Firaxis	12/12	85	7	8	9	9	7	10	9	7	9	10
5	Might & Magic: Heroes 6	Rundenstrategie	Ubisoft/Black Hole	12/11	85	7	9	7	9	9	10	9	7	9	9
6	Panzer Corps	Rundenstrategie	Matrix Games/The Lordz Games	09/11	85	6	8	9	7	10	10	9	8	10	8
7	Dota 2	Multipl.-Strategie	Valve/Valve	03/13	84	8	9	8	8	8	7	8	10	10	8
8	Orcs Must Die! 2	Action-Strategie	Robot Entertainment	10/12	84	7	8	9	10	9	8	9	6	10	8
9	Port Royale 3	WiSim	Kalypso/Gaming Minds	06/12	82	6	7	8	7	8	10	10	8	8	10
10	Sins of a Sol. Emp.: Rebellion	Strategiespiel	Stardock/Ironclad Games	09/12	82	6	6	9	7	9	9	9	8	10	9

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	Spielfrage / 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:

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

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

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

TERMIN 21.2.2013 PREIS 50 Euro USK ab 18 Jahren

Crysis 3

Ego-Shooter

Publisher Electronic Arts
Entwickler Crytek
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz Origin



GENRE-CHECK ACTION

	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SPASS	»Leveldesign und spielerische Freiheit machen aus Crysis 3 das beste der Reihe.«		
SZENARIO	realistisch		fiktiv
FREIHEIT	linear		offene Welt
HANDLUNG	einfach		komplex
GEWALT	keine		brutal
SPIELABLAUF	Action		Taktik

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (16), Team-Deathmatch (16), diverse CTF-Varianten (16), Crash-Site (16), Hunter (16) SPIELTYPEN Internet
DEDICATED SERVER Ja SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden

WERTUNG Sehr gut

»Schnell, fetzig, sehr befriedigend. Besser als in Crysis 2.«

GRAFIK

knackscharfe Texturen gruselig echte Beleuchtung
fetzige Explosionen viele Partikeleffekte wahnsinnig
realitätsnahe Gesichter manchmal ungelenke Animationen

SOUND

satte Kampfgeräusche zumeist tolle Musik
dichter Ambient-Sound sehr gute englische Sprecher
Gegnersprüche wiederholen sich Buggys klingen albern

BALANCE

gelungenes Tutorial fünf Schwierigkeitsgrade
faire Rücksetzpunkte für Schleicher und Rambos
Leisetreter-Methode etwas zu leicht

ATMOSPHÄRE

atemberaubende Kamerafahrten sehr gut getimte Zwischen-
sequenzen schönes Buddyfilm-Flair dank Psycho
Tag- und Nachteinsätze

BEDIENUNG

frei konfigurierbar perfekt mit Maus und Tastatur
auch gut mit Gamepad Nano-Anzug-Sets
kein freies Speichern

UMFANG

sieben teils recht lange Kapitel optionale Nebenaufträge
viele versteckte Extras hoher Wiederspielwert dank unter-
schiedlicher Vorgehensweisen einmalige Spielzeit eher knapp

LEVELDESIGN

riesige, sich über mehrere Höhenstufen ausdehnende Areale
fast immer alternative Routen gut platzierte Deckungs-
und Versteckmöglichkeiten hin und wieder schlauchig

KI

reagiert auf Leichen reagiert auf Geräusche ruft
Verstärkung sucht aktiv Deckung und flieht sogar dann und
wann hat manchmal ärgerliche Nixraff-Aussetzer

WAFFEN & EXTRAS

Nano-Anzug mit sinnvollen Upgrades großes Waffenarsenal
cooler Bogen Aufsätze und Munitionstypen
Minenfelder und Geschütztürme zum Hacken Alien-Waffen

HANDLUNG

liebenswerter Sidekick
einige Gänsehaut-Momente
arg bemühte Wendungen aufgesetzte Emotionalität



Crysis 3

Echte Überraschung: Mit dem Finale liefert uns Entwickler Crytek den spielerisch zweifelsohne besten Teil der Aliens-aufs-Maul-hau-Serie. Von Petra Schmitz

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Crytek (Crysis 2, GameStar 05/11: 90 Punkte)**
 Termin: **21.2.2013** Spieler: **1-12** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **50 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7869 Auf DVD: Test-Video

Nomad, Alcatraz, Prophet: Wer an **Crysis** denkt, denkt sicher nicht an starke Charaktere. Wir verbinden mit den Ego-Shootern tolle Grafik, fetzige Action und diesen Superfummel, diesen Nano-Anzug, der sich seit Serienbeginn wie eine zweite Haut über die Protagonisten gestülpt hat und ihnen so zwar beinahe so etwas wie Superkräfte schenkte, im Gegenzug aber Gesicht und Persönlichkeit raubte. Der neueste Serienteil, **Crysis 3**, hat erstaunlicherweise ein Gesicht. Es ist jedoch nicht das des Protagonisten, auch wenn der im letzten Teil nun endlich seine Stimme findet und mit seiner Umwelt kommuniziert. Wir meinen das Gesicht eines Mannes, der uns schon aus dem ersten **Crysis** bekannt ist, uns da allerdings ebenso kalt gelassen hat wie all die anderen Typen auch. In Teil 3 allerdings wird Psycho für uns zum zentralen Charakter. Auch, weil Crytek ihn in eine so verflucht lebensechte Grafik gepackt hat. Aber in erster Linie, weil er eine so wunderbare Mischung aus tragischem Helden und Witzfigur abgibt, dass wir nicht wissen, ob wir ihn in oder auf den Arm nehmen sollen.

Das heißt nun nicht, dass **Crysis 3** auf der Handlungsebene alles richtig macht. Dem ist nicht so. Die Story wartet mit ein paar »Ach-du-lieber-Himmel«-Wendungen auf und drückt gegen Ende so derbe auf die emotionale Tube, dass wir uns manchmal leicht peinlich berührt abwenden wollen. Aber Psycho federt das alles bis zu einem gewissen Grad ab und schafft es sogar, das Spiel über weite Strecken auch abseits seiner eigentlichen Stärken (und davon hat **Crysis 3** eine Menge) unterhaltsam zu machen. Er ist der Kumpeltyp, mit dem wir gerne unterwegs sind, über den wir uns freuen, wenn er uns über Funk ins Ohr nuschelt und dem wir am Schluss die Hand mit einem »Gut gemacht!« auf den Lippen reichen wollen. Das alles nicht zuletzt wegen seines zumindest in der englischen Ver-



Das Gesicht von Crysis 3 ist nicht das des Helden Prophet, sondern das seines Sidekicks **Psycho**. Ein rundum gelungener Charakter.

Origin-Zwang

Wer **Crysis 3** auf dem PC spielen will, kommt nicht um Electronic Arts Online-Plattform Origin herum. Das Spiel muss über einen Key fest mit einem (kostenlosen) Origin-Account verbunden werden. Ein Wiederverkauf des Titels fällt damit flach. Fürs Spielen muss man aber immerhin nicht mit dem Internet verbunden sein.

⊕ Stärken

- + atemberaubend schöne Grafik
- + dichte Atmosphäre
- + brillantes Leveldesign
- + spielerische Freiheit

⊖ Schwächen

- dünne Handlung

Die **Tarnfunktion** funktioniert so gut, dass nicht nur nahe Feinde ahnungslos bleiben, sondern wir uns auch selbst kaum sehen. Allerdings kann der Tarnmodus **Schattenwurf** nicht verhindern.

sion herrlichen Akzents. Ob Psycho und alle anderen in der deutschen Version ebenso gut vertont sind, können wir leider noch nicht sagen, für den Test stand uns nur die englische Fassung zur Verfügung.

Aber ganz von vorn: **Crysis 3** beginnt etliche Jahre nach dem zweiten Teil. Prophet, der ja eigentlich gar nicht Prophet ist und dann wieder doch (siehe »Hä?«-Ende von Teil zwei), strandet nach diversen Irrungen, Wirrungen und Kämpfen gegen die raffzahnige Cell Corporation wieder in New York – beziehungsweise in dem, was noch von der Stadt übrig ist. Viel ist das nicht. Cell hat sich die ehemalige Metropole nach der Ceph-Attacke in Teil zwei endgültig unter den Nagel gerissen und sich dort unter dem so genannten Liberty Dome ein lauschiges Terror- und Forschungshauptquartier errichtet. Zwischen Ruinen sprießt die Natur in all ihrer Pracht; Rehe, Eichhörnchen und Schmetterlinge können aber nicht von den riesigen Wachtürmen und den waffenstarrten Soldaten ablenken, die aufmüpfige Rebellen und Ceph-Aliens in Schach halten sollen. Doch Rebellen und Ceph-Aliens sind für den finsternen Cell-Konzern nicht das eigentliche Problem. Die einzigen Pappnasen, die wirklich stören, sind die Typen in den Nano-Anzügen.

Der spielerisch beste Serienteil

Typen wie Prophet, die aktiv und halbwegs erfolgreich weltweit gegen Cell kämpfen. Deswegen und weil's der Forschung dient, sammelt die Corporation die Nano-Helden systematisch ein, um sie aus den Anzügen zu schälen und unschädlich zu machen. Jetzt soll Prophet an die Reihe kommen. Auf einem Boot im Hafen von New York harrt er in einem Gefängnis, das einem riesigen Safe für Nanofummel-Helden gleicht, seinem

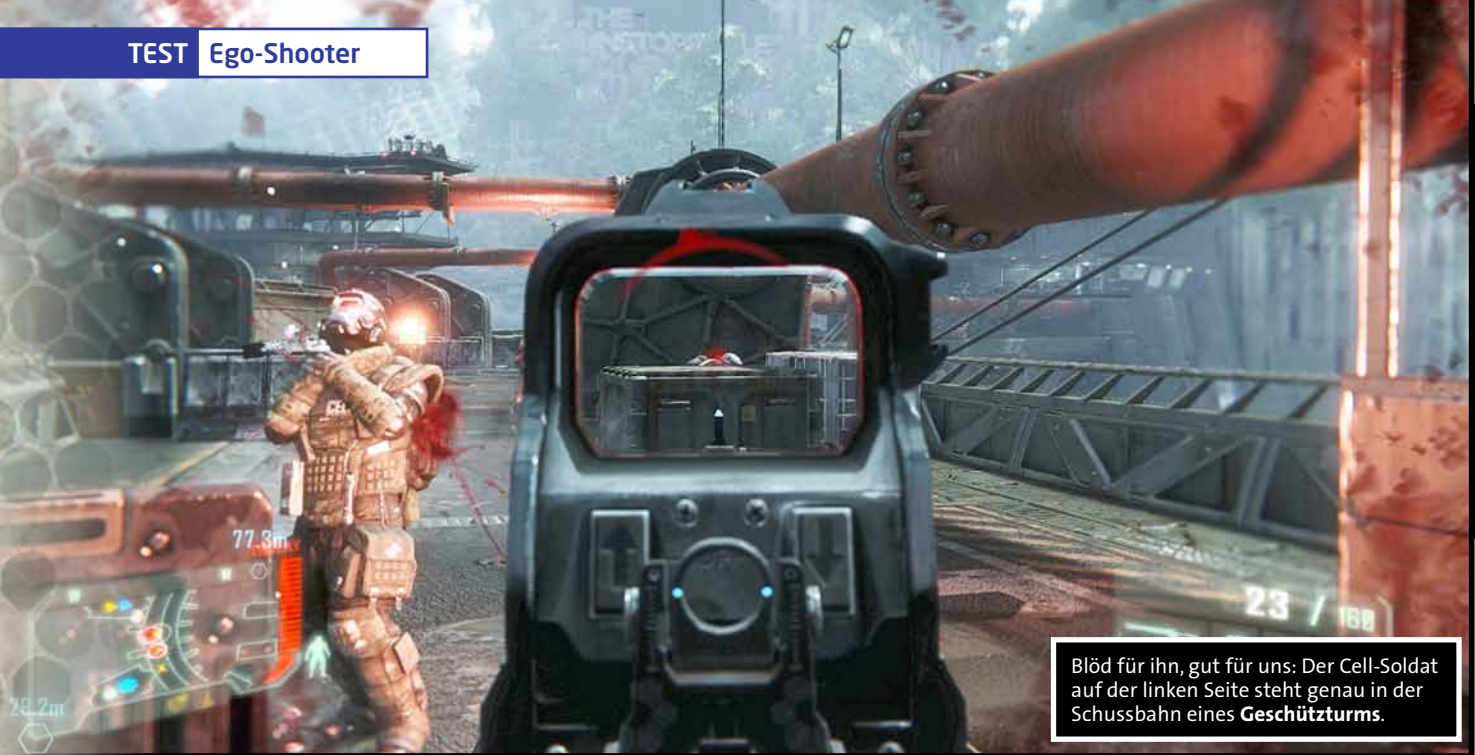
Schicksal. Doch Cell hat die Rechnung ohne die Rebellen gemacht. Unter der Führung eines längst

aus seinem Nanosuit rausgeschnittenen Psycho wird Prophet befreit. Und ab da geht sie los, die Reise durch den Liberty Dome und durch ein fantastisches Spielerlebnis.

Crysis 3 schmettert uns seine größte Stärke gleich zu Beginn mit voller Wucht ins Gesicht. Bei Nacht. In einem echten Sauwetter. Als Psycho uns befreit, schüttet es wie aus Kübeln. Das Boot, die Aufbauten und eigentlich alles um uns herum ertrinkt in einer senkrecht in der Luft stehenden Regenwand. Die schwarze Wasseroberfläche des New Yorker Hafens suggeriert eine abgründige Tiefe, die uns erschauern lässt. Ganz kurz wünschen wir uns einen Schirm aufspannen zu können, aber der würde nur die Sicht auf die Grafikpracht versperren. Denn so abweisend die Umgebung beim Spielstart wirkt, so heimelig wird sie an anderen Stellen. So staunen wir im Handlungsverlauf über mild



Der **Visor** markiert alles. Er verrät uns sogar, wie nah wir an den Geschützturm ran müssen, um ihn hacken zu können.



Blöd für ihn, gut für uns: Der Cell-Soldat auf der linken Seite steht genau in der Schussbahn eines Geschützturms.

im Wind wogendes Gras, blumig buntes Buschwerk und vor saftig grünem Blattwerk geradezu strotzende Baumriesen, die sich in einen azurblauen Himmel schrauben – ehrfurchtgebietend, was diese Engine leistet. Die üppige Vegetation darf uns übrigens auch mal fesseln, eher ruhige Erkundungspassagen sind durchaus möglich, es wird nicht dauernd geschossen. Allerdings bemerken wir recht schnell, dass schmalere Gewächse (wie in Teil eins) wieder umgeholt werden können, der Baumfäller in uns jubiliert. Noch später im Spiel durchschleichen wir in der Nacht offene Grasflächen und Ruinen, punktuell und gruselig echt durch offenes Feuer oder Suchscheinwerfer erhellt. Das vorletzte und größte Level (beziehungsweise Kapitel) entzückt uns mit post-apokalyptischer Verwüstung unter einem zerstörten Himmel, in den Ceph-Abwehrgeschütze blaue Blitze stanzen. Unter ohrenbetäubendem Lärm. Ja, nicht nur die Optik von **Crysis 3** gefällt uns ausnehmend gut, auch die dichte Soundkulisse beeindruckt. Nur in ein paar Momenten fallen die Orchester-Brachialklänge etwas zu brachial aus, Stichwort »auf die emotionale Tube drücken«. Der Elektro-Klangteppich, mit

dem das Spiel hin und wieder untermalt ist, gefällt uns deutlich besser. Dass die Buggys, auf die wir später Zugriff haben, sich wie altersschwache Nähmaschinen anhören, ist ein Schönheitsfehler, aber nicht mehr.

Nähmaschinen hin oder her, die meiste Zeit sind wir ohnehin zu Fuß unterwegs. In insgesamt sieben Kapiteln, die uns mal schlauchig, mal durch riesige, offene Areale zum Finale der Trilogie führen. Huch! Kapitel?

Schlauchig? Wurde im Zusammenhang mit **Crysis 3** nicht dauernd und sehr eindrücklich das Wort »Sandbox« erwähnt? Und

uns so Open-World-Gedöns suggeriert? Stimmt, darf man aber getrost unter »werbewirksame Augenwischerei« abhaken. Fakt ist: Wir können die Spielwelt von **Crysis 3** nicht frei erforschen. Stattdessen sind wir, wie schon gesagt, an Kapitel gebunden. Jedes dieser Kapitel führt uns durch einen neuen und immerhin recht großen Abschnitt des Liberty Domes. Mit Start- und Zielpunkt sowie diversen, teils optionalen Zwischenaufgaben. Die vielfältigen Möglichkeiten, von A nach B zu kommen und wie wir uns den auf diesen Wegen lauernden Gefahren stellen, das ist es, was durch den

Begriff »Sandbox« im Ansatz brauchbar beschrieben wird. Schleichen wir mit der Tarnfunktion unseres Anzugs großräumig an den Gegnerhorden vorbei, die wir vorher mit dem Visor dauerhaft markiert haben? Oder schalten wir auf Extra-Rüstung und ballern alles weg, was sich vor unsere Flinte wagt? Oder hacken wir Geschütze und Minenfelder und überlassen Cell und Ceph ihren eigenen Waffen? Die Möglichkeiten sind (bis auf das Hacken) also im Rahmen dessen, was wir schon aus **Crysis 2** kennen. Nur dass wir jetzt viel mehr Bewegungsfreiheit dabei haben. Und diese auch nach Möglichkeit nutzen sollten. Nicht nur, weil das Spielerlebnis so intensiver und spaßiger wird (»Oh, hier kann ich ja auch lang!« oder »Hätte ich den Erkundungsabstecher nicht gemacht, säße ich jetzt nicht am Steuer dieser frisch gefundenen fahrbaren Raketenschleuder, haha!«), sondern weil wir so auch Upgrades für unseren Nano-Anzug finden. Mussten wir die Upgrades im Vorgänger noch aus den Ceph rausballern, so liegen sie nun in kleinen, unscheinbar blauen Paketen in den Levels rum. Was insbesondere Menschen zugutekommt, die in **Crysis 3** gar nicht so sehr aufs Ballern aus sind und lieber schleichen.

Wer nun aber meint, er könne sich von vorne bis hinten durchtarnen und so jede Konfrontation vermeiden, der ist schief gewickelt. An nicht wenigen Stellen im Spiel geht's nicht ohne deutliche Waffensprache, insbesondere der Endkampf ist auf Action ausgelegt. Wohl dem, der für solche Fälle gerüstet ist und sich nicht nur Upgrades in den Nano-Fummel schraubt, die die Tarnung verlängern oder die eigenen Schritte leiser machen, sondern beispielsweise auch die Rüstung aufwerten. Damit wir in den entsprechenden Situationen nicht wild im Anzugsmenü herumwuscheln müssen, lassen sich zuvor freigeschaltete Upgrades zu Sets zusammenlegen und speichern. Mit wenigen Klicks wird so aus einem Leisetreter eine Ein-Mann-Kampfmaschine, die Kugeln futtert wie ein durchschnittlicher GameStar-

Gänsehautgrafik

Die Grafikdetails

Wer sich die Zeit nimmt und in **Crysis 3** hin und wieder ganz genau hinschaut, der wird solch irre Details wie die unterschiedlichen und detailreichen Bruchstufen von Glas entdecken.



Die Waffenooptionen

Wie schon in den Vorgängern können wir unsere **Schusswaffen** (oben) mit anderen Aufsätzen und Munitionstypen versehen, sofern wir sie einmal gefunden haben. Die Optionen des **Bogens** (unten) hingegen sind von Anfang bis Ende dieselben.



Redakteur Schokoladenkekse. Crytek hat uns gegenüber davon gesprochen, dass man, wenn man alle Upgrade-Pakete findet, auch alle Möglichkeiten des Nano-Anzugs freischalten kann. Wer nicht alle findet, muss sich allerdings nicht fürchten. Wir selbst haben auch nicht alle aufgestöbert und sind trotzdem sehr manierlich zum Ende gelangt. Inzwischen schon mehrfach.

Wenn die wieselflinken Kleinst-Aliens angreifen, schmeißt man am besten die **Rüstung** (Wabenmuster) an und gibt Fersengeld.



Was, wie schon angedeutet, am Leveldesign und den darin verborgenen Möglichkeiten liegt. Nicht immer, aber doch sehr oft schafft es das Spiel, uns beim Start in ein neues Kapitel ein Kribbeln der Vorfreude zu verpassen – indem es uns eine Panorama-Ansicht dessen beschert, was vor uns liegt. Wir fühlen uns wie kleine Kinder, die das erste Mal auf einen Abenteuerspielplatz blicken und ahnen, welch Fülle an Entdeckungen dort auf uns wartet. Wie herrlich groß die Befriedigung, wenn man sich von Fels zu Fels geschlichen hat, um die brandgefährlichen Ceph-Flugmaschinen nicht auf den Plan zu rufen, plötzlich von zwei stationären Alien-Geschützen aufs Korn genommen wird, diese dann aber in Windeseile hackt und anschließend zuschaut, wie die Geschütze die Flugmaschinen zerlegen! Wie cool, sich an zig Ceph, die gerade eine Cell-Basis belagern, vorbei zu schleichen, unbemerkt das große Haupttor zu öffnen, um mal zu schauen, was so im Anschluss zwischen den Kontrahenten passiert. Wie gemein, ungesehen ein Minenfeld umzupolen und dann so viel Aufmerksamkeit zu erregen, dass gleich mehrere Cell-Soldaten in den sicheren Tod tappen. Wie elegant, zwei durchs Wasser latschende Feinde mit nur einem Elektropfeil auszuknipsen!

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

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



**Gamestar
02/2013**

»Vor allem bei der Verarbeitung sowie der Lautstärke hat der 1500 Euro-PC die Nase vorn.«

CT 18/2012

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

Gamers Dream Revision 4.1 Air

- Intel Core i5-3570K @ 4200 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- MSI Z77A-GD55
- NVIDIA GEFORCE GTX 680 @ Ultra - silent
- 120GB Samsung SSD 840 Series
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-9F
- 480W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.499,-
oder ab 49,80 €/mtl.¹⁾



0,3
Sone Idle
0,4
Sone Last

**CT
05/2012**

»Wer die Investition nicht scheut, bekommt nicht nur einen rasend schnellen, sondern auch leisen und liebevoll montierten PC mit viel Prestige.«

Gamers Dream Revision 4.3 Air

- Intel Core i7 3930k @ 4000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 Pro
- NVIDIA GEFORCE GTX 670 @ Ultra - silent
- 120GB Samsung SSD 840 Series
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-Z60
- 580W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 2.099,-
oder ab 67,80 €/mtl.¹⁾



0,3
Sone Idle
0,4
Sone Last

Workstation 4.3 Air

- Intel Core i7-3820 @ ECO Green - low Voltage
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 16GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 WS
- NVIDIA Quadro 2000 1024MB - silent Kühler
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-Z60
- 660W Seasonic X-660
- Microsoft Windows 7 Professional 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

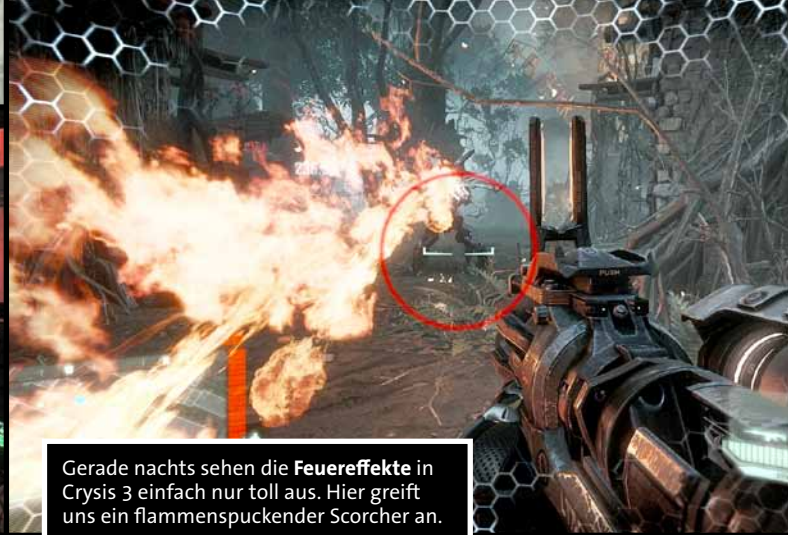
ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 2.149,-
oder ab 69,40 €/mtl.¹⁾

1) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei einer Laufzeit von 36 Monaten zu einem effektiven Jahreszins ab 10,9 %.



Die **Upgrades** für den Nano-Anzug lassen sich zu praktischen Sets (rechts unten) zusammenfassen.



Gerade nachts sehen die **Feuereffekte** in Crysis 3 einfach nur toll aus. Hier greift uns ein flammenspuckender Scorchers an.

Apropos »Elektropfeil«: Der neue Bogen ist tatsächlich nicht nur Schnickschnack-Kosmetik, sondern wirklich nützlich. Vor allem für Leisetreter. Aber auch andere profitieren von Explosivpfeilen, die deutlich weiter fliegen als Prophet eine Handgranate schleudern könnte. Und eben jene schon genannten Elektropfeile eignen sich hervorragend, wenn man mal ein lästiges Geschütz aus dem Weg räumen will, aber noch zu weit davon entfernt ist, es zu hacken: Elektropfeil drauf, Kurzschluss, Ende. Weil der Bogen insbesondere durch seine Spezialpfeile eine so

mächtige Waffe abgibt, schenkt uns **Crysis 3** allerdings nur wenig Munition dafür. Aber immerhin kann man verschossene Normalpfeile wieder einsammeln, indem man einfach darüber läuft. Tipp: Visor anknipsen und Gegend scannen. Die verballerten Pfeile werden wie Feinde, Geschütztürme und eigentlich alles andere auch markiert.

Crysis 3 bleibt dem Spielverlauf der beiden Vorgänger treu: Zunächst legen wir uns mit menschlichen Gegnern an, dann mit menschlichen und außerirdischen und

schließlich ausschließlich mit Aliens. Gingen einem die Außerirdischen in Teil eins und zwei noch recht flott auf den Zeiger, so schafft **Crysis 3** das Kunststück, uns bis zum Schluss zu fesseln. Was nicht etwa am sprunghaft angestiegenen Intelligenzquotienten der Gegner liegt, sondern allgemein an der Abwechslung im Leveldesign und den vielen Möglichkeiten. Die KI reicht von »Hallo, merkt ihr noch was?« über »Ach du grüne Neune, jetzt haben sie mich im Sack!« bis zu »Ja klar, alle Cheater-Kill!«. Grundsätzlich beherrscht die KI also alles,

Der Multiplayer-Modus

Genau wie **Crysis 2** setzt auch **Crysis 3** auf einen Mehrspieler-Modus im überschaubaren Call-of-Duty-Stil. Also kleine Karten, bekannte Spielmodi wie Deathmatch oder Capture-the-Flag-Varianten plus Level-Ups und Freischaltungen für die Spieler. Allerdings kommt in Crysis stets noch der Faktor Nano-Anzug hinzu. Und den hat Crytek für den Multiplayer von **Crysis 3** gehörig überarbeitet. Statt wie in der Solokampagne oder wie im Mehrspieler-Teil des Vorgängers auf einen Energiebalken beschränkt zu sein, der sowohl Rüstung als auch Tarnung versorgt, stehen uns nun zwei Energieleisten zur Verfügung. Die eine für Rüstung, die andere für die Tarnfunktion. Und beide laden sich rasend flott wieder auf. Außerdem verbraucht der Anzug beim Sprint nun gar keine

Energie mehr. Das Ziel dieser Veränderungen: mehr Tempo ins Geschehen zu bringen. Und das hat nach unseren Erfahrungen mit der Testversion und in der offenen Beta auch bestens funktioniert. Statt sich in hinteren Kartenecken zu verziehen und nur das Scharfschützengewehr zu zücken, rennen nun die meisten Spieler wie die Derwische durch die klar strukturierten Maps. Und schnappen sich dann und wann auch eine der rumliegenden, nicht wieder aufladbaren Alien-Waffen oder gar einen so genannten Pinger, also einen großen Mech, mit dem sie durch die Levels stampfen. Auf manchen Karten gibt's auch Fluggeräte, die automatisch ums Geschehen kreisen und in denen man sich ans Bordgeschütz klemmen darf. Was für noch mehr Action sorgt.

Menschen, die es gern beschaulicher haben, spielen vorzugsweise »Hunter«, den neuen Spielmodus, mit dem **Crysis 3** aufwartet. Darin starten zwei Spieler als Jäger mit Dauertarnung und Bogen, die anderen sind gewöhnliche Cell-Soldaten ohne Spezialfähigkeiten. Die Jäger müssen in Folge die Soldaten erledigen und sie dadurch in neue Jäger verwandeln. Die Cells müssen das verhindern – indem sie sich verkriechen und darauf hoffen, dass sie von den Jägern erst gar nicht entdeckt werden oder ihrerseits die Jäger zur Strecke bringen. Eine akustische Warnung verrät immerhin, ob sich ein Leisetreter in der Nähe befindet, und mit einer EMP-Granate kann man die Dauertarnfunktion kurzzeitig aushebeln. Am Ende gewinnt schlicht der Spieler mit den meisten

Punkten, die er sich durch erledigte Gegner und Nichtentdecktwerden verdient hat.

Bleibt die Frage nach dem Cheat-Schutz. Crytek hat sich trotz des Cheat-Debakels in **Crysis 2** auch bei **Crysis 3** wieder bewusst gegen Punkbuster entschieden und sich lieber daran gemacht, Sicherheitslücken im bereits bestehenden System zu schließen. Nach eigenen Angaben konnten so schon diverse Einfallstore für mögliche Mogeleyen geschlossen werden. Außerdem sollen betrügende Spieler nun schneller gebannt werden. Und auffällige kann man zumindest nun ohne komplexe Konsolenbefehle selbst vom Server kicken, über eine Voting-Funktion in der Spielerübersicht.

Zwei Multiplayer-Neuerungen auf einen Blick: In unseren Händen eine **Alien-Waffe** und in der Luft eines der automatisch um die Schlacht kreisenden **Flugdinger**.



Im **Hunter-Modus** zieht eine Partei als dauergetarnter Jagdverband mit Pfeil und Bogen los.



TERMIN 21.2.2013

PREIS 50 Euro

USK ab 18 Jahren

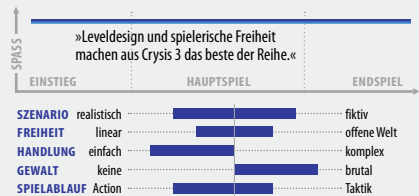
Crysis 3

Ego-Shooter

Publisher Electronic Arts
Entwickler Crytek
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz Origin

GENRE-CHECK ACTION



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (16), Team-Deathmatch (16), diverse CTF-Varianten (16), Crash-Site (16), Hunter (16) **SPIELTYPEN** Internet
DEDICATED SERVER Ja **SERVERSUCHE** Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 50 Stunden

WERTUNG Sehr gut

»Schnell, fetzig, sehr befriedigend. Besser als in Crysis 2.«

GRAFIK

- knackscharfe Texturen
- gruselig echte Beleuchtung
- fetzig Explosionen
- viele Partikeleffekte
- realitätsnahe Gesichter
- manchmal ungelenke Animationen

10/10

SOUND

- satte Kampfgeräusche
- zumeist tolle Musik
- dichter Ambient-Sound
- sehr gute englische Sprecher
- Gegensprüche wiederholen sich
- Buggys klingen albern

10/10

BALANCE

- gelungenes Tutorial
- fünf Schwierigkeitsgrade
- faire Rücksetzpunkte
- für Schleicher und Rambos
- Leistretter-Methode etwas zu leicht

10/10

ATMOSPHÄRE

- atemberaubende Kamerafahrten
- sehr gut getimte Zwischensequenzen
- schönes Buddyfilm-Flair dank Psycho
- Tag- und Nachtsätze

10/10

BEDIENUNG

- frei konfigurierbar
- perfekt mit Maus und Tastatur
- auch gut mit Gamepad
- Nano-Anzug-Sets
- kein freies Speichern

10/10

UMFANG

- sieben teils recht lange Kapitel
- optionale Nebenaufträge
- viele versteckte Extras
- hoher Wiederspielwert dank unterschiedlicher Vorgehensweisen
- einmalige Spielzeit eher knapp

8/10

LEVELDESIGN

- riesige, sich über mehrere Höhenstufen ausdehnende Areale
- fast immer alternative Routen
- gut platzierte Deckungs- und Versteckmöglichkeiten
- hin und wieder schlauchig

9/10

KI

- reagiert auf Leichen
- reagiert auf Geräusche
- ruft Verstärkung
- sucht aktiv Deckung und flieht sogar dann und wann
- hat manchmal ärgerliche Nixraff-Aussetzer

8/10

WAFFEN & EXTRAS

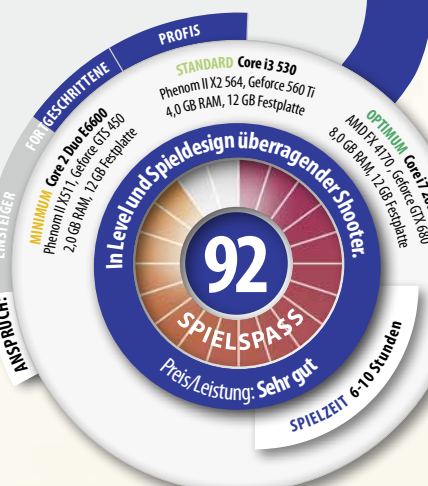
- Nano-Anzug mit sinnvollen Upgrades
- großes Waffenarsenal
- cooler Bogen
- Aufsätze und Munitionstypen
- Minenfelder und Geschütztürme zum Hacken
- Alien-Waffen

10/10

HANDLUNG

- liebenswerter Sidekick
- einige Gänsehaut-Momente
- arg bemühte Wendungen
- aufgesetzte Emotionalität

7/10



Bosskampfzeit: Wie man dieses Alien besiegt, müssen Sie schon selbst herausfinden. Erfahrene Shooter-Spieler erkennen es aber auf den ersten Blick.

was andere gute KIs in anderen guten Spielen auch können: brauchbare Deckungssuche, gemeingefährliche Heldensuche, aber hin und wieder eben auch dummes Rumstehen, obwohl gerade fünf Meter weiter einer der Kameraden einen lautstarken Abgang gemacht hat. Weil Crytek aber nicht kleckert, sondern klotzt und einem nicht selten eine gefühlte Hundertschaft in den Weg wirft, bleibt's durchweg spannend. Als erfahrener PC-Pistolero vielleicht nicht unbedingt auf dem Anfänger-Schwierigkeitsgrad Rekrut, aber ganz sicher auf Veteran, auf Super-Soldat und auf dem PC-exklusiven (!) Anspruchsniveau »Post-Human Warrior«. Die Gegner-KI wird dabei zwar nicht besser, aber aggressiver (mehr Granaten) und man selbst hat in etwa die Überlebenschance eines Pickels in einer Supernova, wenn man nicht wahnsinnig vorsichtig vorgeht. Gerät man unter Beschuss, bleibt einem nicht einmal eine Sekunde, um die Panzerung zu aktivieren, bevor ins Gras gebissen wird. Obendrein fehlt das Standard-Fadenkreuz. Wer gezielt schießen will, muss über Kimme und Korn ran beziehungsweise durchs Zielfernrohr glupschen. Damit erweist **Crysis 3** allen PC-Veteranen einen großen Gefallen: knackig-schwere Shooter-Kost statt weichgespülter Fastfood-Action: Danke Crytek!

Genau richtig

Thomas Wittulski
 Redakteur
 redaktion@gamestar.de

Dass mich Crysis 3 zurück ins Grüne holt, war mir nach den teils eintönigen Großstadt-Abschnitten des Vorgängers nur recht. Dank der tollen Optik kommt der New Yorker Dschungel auch noch richtig gut zur Geltung: Beleuchtung, Partikel- und Wassereffekte lassen ihn richtig lebendig erscheinen. Auch spielerisch ist Crysis 3 top: Die bewährten Fähigkeiten machen einen Höllespaß, und mit dem Bogen drücken mir die Macher eine Waffe in die Hand, mit der ich meine Vorliebe fürs Schleichen noch besser ausleben kann. Auch dass ich durch die Größe mancher Areale ein Freiheitsgefühl verspüre, ist gut. Sandbox ist Crysis 3 deshalb aber noch lange nicht. Egal, weil Crytek innerhalb der Crysis-Regeln alles richtig gemacht hat.

Hardcore statt Vorabend-Action

Der Schwierigkeitsgrad, die gewählte Vorgehensweise und die Akririe bei der Erkundung bestimmen letztlich die Zeit, die man mit **Crysis 3** verbringt. Nach dem ersten Durchlauf vermerkte der Ego-Shooter für uns etwas über fünfeinhalb Stunden, allerdings

handelt es sich bei der Zahl um die Netto-Spielzeit, in der keine Wiederholungen von Abschnitten

erfasst wird. Wie lange man auf Post-Human Warrior benötigt, können wir nicht mal mutmaßen, auf den darunter liegenden Levels dürften mehr oder weniger erfahrene Spieler zwischen sechs und zehn Stunden mit dem Titel beschäftigt sein. Zwischen sechs und zehn Stunden voll prächtiger Unterhaltung für Fans der Serie aber auch für alle anderen Shooter-Begeisterten. Leerlauf? Komplette Fehlanzeige! Nicht eine Sekunde haben wir uns gewünscht, man möge uns in ein anderes Kapitel verfrachten oder es möge gar bald vorbei sein. Moment! Letzteres stimmt dann doch nicht. Beim Abspann (gruselige 15 bis 20 Minuten) haben wir uns schnellst gewünscht, er möge bald vorbei sein. Überspringen lässt der sich nämlich nicht. Und wir wollten doch unbedingt noch das kleine Rausschmeißerfilmchen danach sehen. Weil Psycho darin die Hauptrolle spielt. **PET**

Mit Begeisterung

Petra Schmitz
 Redakteurin
 petra@gamestar.de

Es ist kein Geheimnis, dass ich die ersten beiden Serienteile nicht so wahnsinnig toll finde. Von Crysis 3 hab ich folglich für mich persönlich nicht sonderlich viel erwartet. »Rennste halt in diesem Nanodings rum und schießt wie zuvor ohne Begeisterung auf Aliens«, hab ich mir gedacht – und wurde in Teilen bestätigt. Nur »ohne Begeisterung« bitte streichen. Crytek hat bei Crysis 3 fast alles richtig gemacht. Grafik? Grandios! Leveldesign? Toll, einfach toll. Abwechslung? Aber ja doch! Spielerische Freiheit? Na klar! Und als Sahnehäubchen einen Buddy zum Liebhaben. Beim nächsten Spiel (Homefront 2) dann noch eine gescheite Story als Kirsche auf der Sahne und ... hey, ich werd' ja wohl noch träumen dürfen!

Dead Space 3

Mehr Action, Eisplanet statt düsterer Gruselkreuzer, Koop-Modus. Ist das überhaupt noch Dead Space, oder hat Electronic Arts den serientypischen Horror zugunsten einer größeren Zielgruppe geopfert? Von Kai Schmidt und Daniel Matschijewsky

Genre: Actionspiel Publisher: Electronic Arts Entwickler: Visceral Games (Dead Space 2, GameStar 03/11: 90 Punkte)
Termin: 7.2.2013 Spieler: 1-2 Sprache: Deutsch Preis: 45 Euro

GameStar.de/Quicklink/5130



⊕ Stärken

- + klasse präsentiert
- + brillanter Surround-Sound
- + gelungener Koop-Modus

⊖ Schwächen

- stupide Ballereinlagen
- doofe Gegner-KI
- Waffenbau wirkt aufgesetzt

! EA Origin

Wie nahezu jedes EA-Spiel muss **Dead Space 3** über die hauseigene Online-Plattform Origin aktiviert werden. Einmal mit Ihrem Konto verknüpft, dürfen Sie das Programm auf beliebig vielen Rechnern installieren. Ein Weiterverkauf ist dann allerdings nicht mehr möglich.

Der Horror-Shooter **Dead Space 3** ist das typische Ende einer Trilogie: Es greift etablierte Handlungsstränge auf, beantwortet offene Fragen und will alles zu einem spektakulären wie befriedigenden Ende bringen. Ungewöhnlich ist allerdings, wie der Hersteller Electronic Arts mit dem Thema DLC umgeht: Durch die Ankündigung von gleich elf Download-Inhalten zum Verkaufsstart verärgerte der Spielerriese die Community. Erboste Fans riefen »Abzocke« und »Geldgier«. Doch letztlich ist es egal, ob man die Zusatzangebote kauft oder nicht, das Spielgeschehen beeinflussen sie (wenn überhaupt) nur unwesentlich. Und wer die Kohle nicht locker macht, hat keinerlei Nachteile. Wir denken zwar, dass Electronic Arts' Strategie der Day-One-DLCs falsch ist, doch fließt das nicht in den Test ein. Denn: **Dead Space 3** ist aus der Verpackung heraus voll spielbar und auch ohne Download-Inhalte komplett. Die Probleme des Spiels liegen indes woanders.

Zur Story: Im 26. Jahrhundert hatte die Menschheit mehrfach wegen der mysteriösen »Marker«, einer Art steinerne Empfangstürme für außerirdische Signale, bereits mit blutrünstigen Mutationen zu tun,

den so genannten Nekromorph. Die von den Markern in Monster verwandelten Menschen übertragen die Gen-Veränderungen wie klassische Zombies und lassen sich nur durch komplette Zerstückelung des Körpers aufhalten. Zwei Mal hat der ehemalige Raumfahrtingenieur Isaac Clarke bereits verhindert, dass die Mutanten uns Menschen überrennen. Doch das war nicht genug: Die Marker sind über das gesamte All verteilt, die Bedrohung durch die Nekro-

morph ist akuter denn je. Aber es gibt Hoffnung; immer mehr Gerüchte über eine mögliche Superwaffe gegen die Nekromorph-Plage machen die Runde. Eine Expedition bricht auf, um die geheimnisvolle Maschine zu finden – und ist schneller in den Weiten des Alls verschwunden, als wir »Plasma-Cutter« sagen können. An dieser Stelle zieht man Isaac hinzu. Zusammen mit Sergeant John Carver und seinem Team macht sich der Ingenieur also zum Eisplane-

Die **All-Ausflüge** sehen klasse aus und bringen Abwechslung ins Spiel.



Auf Tau Volantis kämpfen wir nicht nur gegen Monster, sondern auch gegen das eigene **Erfrieren** (Temperatur-Anzeige).



Gut, aber mehr nicht

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Als Fan der ersten Stunde bin ich ehrlich gesagt ziemlich sauer! Sauer darauf, dass Visceral Games den Horror an vielen Stellen durch plumpe Action ersetzt hat, wodurch viel von dem verloren ging, was ich an der Serie so liebe. Sauer darauf, dass Electronic Arts dem Spiel mit seiner DLC-Politik und dem Ingame-Shop einen Anstrich verpasst hat, der förmlich nach Abzocke riecht. Auch wenn ich nicht zwingend zusätzliches Geld investieren muss, um Spaß mit dem Spiel zu haben, bleibt doch ein fader Beigeschmack. Und das Gefühl, dass die Serie damit zugrunde gerichtet wurde. Das stimmt mich traurig, denn an sich ist Dead Space 3 ein gutes Spiel. Es hat nach wie vor seine gruseligen Momente, präsentiert sich klasse und motiviert durch die spannende Geschichte. Warum nur hat EA nicht darauf vertraut, dass das ausreicht und es genau das ist, was wir Fans uns wünschen?

none, mit der Isaac Gegner kurzzeitig einfriert. Zusätzlich zum Überlebenskampf mit den schleimigen Mutanten muss Isaac zusammen mit seinen Gefährten einen Weg finden, das Geheimnis um die angebliche Superwaffe zu lüften. Ganz in der Tradition der bisherigen Teile kämpft er sich dabei durch dunkle Korridore und Maschinenräume, in denen allerhand Alien-Mutanten ihr Unwesen treiben.

Im Vorfeld hieß es, **Dead Space 3** werde im Vergleich zu den Vorgängern mehr Action und einen Koop-Modus bieten. Sind ähnliche Modifikationen nicht gerade erst bei einer anderen etablierten Horrorserie (ersetze Necromorphs durch Zombies) gründlich in die Hose gegangen? Nachdem wir uns im Test durch die von Necromorph besiedelten Schiffswracks und die düsteren Gewölbe der Forschungseinrichtung auf dem Eisplaneten gekämpft haben, können wir zumindest teilweise Entwarnung geben: Die erste Hälfte des Spiels ist durch sein düsteres Setting sehr gruselig und hat uns dank wirkungsvoller Schockmomente so einige graue Haare beschert. Wenn wir etwa durch einen stockfinsternen Gang schleichen, überall das arbeitende Metall knarzt und sich immer wieder stöhnende Laute dazwischen mischen, hat man diese Ahnung, dass gleich etwas passiert. Wenn dann – bäm! – tatsächlich ein Necromorph durch die Decke kracht und angreift, entföhrt uns nicht selten ein spitzer Schrei. Doch sobald Isaac und seine Crew auf Tau Volantis ankommen, wird der Horror größtenteils durch Action ersetzt. Es kommt sogar häufig zu Deckungsschießereien mit menschlichen Unitology-Soldaten, wodurch das Spiel zu einer Mischung aus **Call of Duty** und **Lost Planet** mutiert. Da nervt es dop-

Lost Dead Space Planet?

ten Tau Volantis auf, denn dort soll das Geheimnis um die mögliche Vernichtung der Nekromorph begraben liegen.

Bei der Ankunft im Orbit von Tau Volantis geht allerdings alles schief. Die Truppe gerät in ein jahrhundertaltes Trümmerfeld aus Wrackteilen, das eigene Raumschiff wird schwer beschädigt. Isaac und John können sich retten und folgen dem SOS-Signal der Vorgängerexpedition auf eines der Wracks.

Und damit beginnt der Horror erneut: Als Isaac den Reaktor des Schiffes mithilfe seines Kinese-Werfers, der es ihm erlaubt, Objekte heranzuziehen oder frei im Raum zu bewegen, wieder zum Laufen bringt, erwachen mumifizierte Nekromorph aus ihrer Starre und stürzen sich begierig auf das Frischfleisch. Hier hilft nur die bewährte Methode: Kopf ab, Arme ab, Beine ab ... und etwaige Tentakel natürlich auch! Hilfreich ist dabei wie immer die gute, alte Stase-Ka-

Im gelungenen **Koop-Modus** erleben wir die Story-Kampagne wahlweise zu zweit.





Kennt man aus dem Vorgänger: An diesen **gelben Stellen** sind große Monster besonders verletzlich.

Serientypisch ist der **Plasma-Cutter** unsere erste Wahl im Kampf gegen die Nekromorph. Seine Geschosse können wir vertikal oder horizontal ausrichten.

pelt, dass die KI-Gegner alles andere als clever agieren und die Ballereinlagen so zur stumpfen Geduldsprobe verkommen.

Klar, Action war schon immer ein Bestandteil der **Dead Space**-Reihe, doch die behäbige Hauptfigur mag nicht so richtig in einen Shooter passen. Schon in **Dead Space 2** sorgte die etwas träge Steuerung in Verbindung mit Nekromorph-Horden in actionreichen Kapiteln gelegentlich für Frust, egal ob wir nun mit Gamepad oder Maus und Tastatur auf Mutantenjagd gingen. Die De-

ckungsballereien mit den bewaffneten Gegnern, wie sie ab dem zweiten Drittel von **Dead Space 3** gehäuft auftauchen, machen aus genau diesen Gründen keinen großen Spaß. Das ist schade, da sich das Spiel ansonsten fantastisch präsentiert. Besonders die Möglichkeit, an den aus den Vorgängern bekannten Werkbänken unterwegs gefundene Einzelteile auf Waffen zu schrauben, motiviert. Jeder Do-it-yourself-Ballermann besteht aus einem leichten oder schweren Rahmen und zwei Hauptwaffensystemen. Beispielsweise können wir uns einen Plas-

ma-Cutter mit Flammenwerfer-Unterbau basteln und sind so für die meisten Feindkontakte bestens gerüstet.

Unterwegs findet Isaac außerdem Baupläne, die er an den Werkbänken benutzt, um komplett neue Schrotflinten oder Maschinengewehre zu konstruieren, die nötigen Rohstoffe vorausgesetzt. Die bekommen wir entweder von erledigten Gegnern oder aus Isaacs Umgebung: An bestimmten Stellen können wir eine Sammlerdrohne aussetzen, die das Erdreich durchwühlt und ihre Funde nach kurzer Zeit an die vernetzten Werkbänke liefert. Oder aber wir nutzen den integrierten Ingame-Shop und erstehen die Teile gegen echtes Geld. Wirklich nötig ist das allerdings nicht, im Test kamen wir auch mit unseren Standard-Knarren bestens zurecht. Ärgerlich hingegen: War die Munition in den Vorgängern immer nur für bestimmte Waffengattungen zu gebrauchen, führt

Der Echtgeld-Shop



Erstmals in der Serie bietet **Dead Space 3** die Möglichkeit, Rohstoffe gegen bare Münze einzukaufen. Fehlen beim Waffen- oder Anzugbau mal dringend benötigte Materialien, können wir gegen echtes Geld sofort und direkt aus dem Spiel heraus für Nachschub sorgen. Dieses Prinzip des verlockenden Item-Einkaufs kennt man aus Free2Play-Spielen oder Facebook-Titeln wie **Farmville**. Immerhin: Die Inhalte sind nicht zwingend nötig, wenn man **Dead Space 3** erfolgreich beenden möchte; sie richten sich ausschließlich an ungeduldige Spieler, denen der Geldbeutel zu locker sitzt. Einen faden Beigeschmack hinterlässt der Shop aber dennoch, schließlich handelt es sich bei **Dead Space 3** um ein rund 50 Euro teures Vollpreis-Spiel.

Selbst ist der Ingenieur

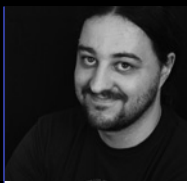
Dead Space 3 universell einsetzbare Patronen ein, die wir beispielsweise für Plasma-Cutter, Schrotflinten und Maschinengewehre gleichermaßen verwenden können. Dadurch geht allerdings ein Teil der nervenzerfetzenden Survival-Horror-Spannung flöten. Denn: Wir müssen nicht länger darum bangen, hinter der nächsten Ecke Sägeblätter für den Ripper zu finden, sondern können sicher sein, dass die Magazine aller Knarren stets gut gefüllt sind.

Mehr Action und ein Koop-Survival-Abenteuer, das versuchte ja bereits Capcom bei **Resident Evil 6** – und scheiterte. Visceral



Die **Deckungsballeereien** gegen menschliche Unitology-Soldaten verkommen zur stupiden Fingerübung.

Games gelingt das Experiment deutlich besser. Denn durch den Einfluss der Marker wird der Jack-Spieler immer wieder von Halluzinationen geplagt, die für den Partner nicht sichtbar sind. So kann es passieren, dass John im Koop-Modus auf imaginäre Monster schießt oder Dinge sieht, die für Isaac nicht existieren. Beinahe sensationell ist dabei, dass die Story-Kampagne in beiden Modi gleich abläuft, aber so ausgelegt ist, dass man sie entweder zu zweit oder alleine spielen kann, ohne etwas zu verpassen. Statt wie bei **Resident Evil 6** als Einzelspieler immer einen KI-Partner an der Seite zu haben, ziehen wir alleine los – so bleibt die subtil-gruselige Atmosphäre der Vorgänger erhalten. Auf der anderen Seite liefert sich das Spiel dadurch aber so manchen logischen Schnitzer in Sachen Story. Technisch bietet **Dead Space 3** genau das, was die Vorgänger auch boten: Die atmosphärisch-düstere Optik mit ihren fein tex-



Der schwächste Teil

Kai Schmidt
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ich finde es beruhigend, dass Visceral eine gelungene Lösung für das Koop-Problem gefunden hat. **Dead Space 3** funktioniert alleine genauso gut wie mit einem Freund als vollwertiges Horrorspiel mit Gruselgarantie. Nach dem atmosphärischen Anfang artet mir die zweite Spielhälfte allerdings zu sehr in wildes Geballer aus. Da hätte ich im Prinzip ja nichts dagegen, wenn wenigstens das Deckungssystem funktionieren würde – doch das tut es nicht. So bleibt **Dead Space 3** trotz seiner Stärken bei Präsentation, Atmosphäre und Sound insgesamt deutlich unter der Klasse seiner Vorgänger. Schade, wenn man bedenkt, dass das wohl der Ausrichtung auf eine breitere Zielgruppe geschuldet ist.

turierten Objekten sorgt zusammen mit dem nervenaufreibenden Sound, der den Spieler immer wieder durch direktionale Geräusche zusammenzucken lässt, für Gruselstimmung. Auch auf der Oberfläche baut sich ein beklemmendes Gefühl der Isolation auf, wenn man durch den tosenden Sturm stapft und jederzeit ein Nekromorph aus dem Boden hervorbrennen kann. Kurzum: Technisch vorbildlich gelungen bleibt **Dead Space 3** spielerisch hinter seinen Vorgängern zurück. Wenn nach zwei Dritteln des Spiels die Schießereien überhand nehmen, fragt man sich als Fan der Serie ernsthaft, warum Electronic Arts die Reihe mit aller Gewalt auf Action trimmen will. Wer die beiden Vorgänger kennt und liebt, der erwartet mehr Horror, während diejenigen, die eventuell wegen des erhöhten Actionanteils und des Koop-Modus auf den **Dead Space**-Zug aufspringen, von den atmosphärisch-gruseligen ersten Spielstunden ziemlich enttäuscht sein dürften. Immerhin bleibt weit mehr Grusel übrig als etwa beim jüngsten Spross der **Resident Evil**-Reihe. Eine stärkere Besinnung auf die beliebten **Dead Space**-Tugenden wäre uns aber dennoch lieber gewesen. **DM / KS**



Spannungsgeladen: Die **Überlebenden** um Isaac und Ellie (rechts) sind geteilter Meinung, wie man gegen die Nekromorph vorgehen soll.

TERMIN 7.2.2013 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

Dead Space 3

Actionspiel

Publisher Electronic Arts
Entwickler Visceral Games
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz EA Origin

GENRE-CHECK ACTION-

»Anfangs noch schön schaurig wird die Kampagne immer actionlastiger und damit stumpfer.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

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

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 12 Stunden

WERTUNG Gut

»Jacks Halluzinationen machen den besonderen Reiz der Koop-Variante aus. Einen LAN-Modus hätten wir uns aber trotzdem gewünscht.«

GRAFIK

- klasse Licht- und Schattenspiele **+** scharfe Texturen
- aufwändige Animationen **+** detaillierte Monster
- generelle Detailarmut **-**

8/10

SOUND

- grandioser Surround-Sound **+** schaurige Hintergrundgeräusche **+** sehr gute deutsche Sprecher
- dynamisch eingestruete Musik **+**

10/10

BALANCE

- vier Schwierigkeitsgrade **+** jederzeit wechselbar
- hilfreiche Einblendungen **+** für Einsteiger generell zu schwer **-**

9/10

ATMOSPHÄRE

- kinoreife Inszenierung **+** gut platzierte Schockmomente
- erste Hälfte mit typischem Dead-Space-Horror **+**
- später oft öde Ballereien **-**

8/10

BEDIENUNG

- coole Kameraperspektive **+** praktischer Wegweiser
- überladenes Tastatur-Layout **-** hakeliger Nahkampf
- kein freies Speichern **-**

8/10

UMFANG

- rund 12 Stunden Spielzeit **+** gut integrierter Koop-Modus
- optionale Nebenmissionen **+** teils künstlich gestreckt **-**

8/10

LEVELDESIGN

- detaillierte, abwechslungsreiche Schauplätze **+**
- coole AI-Sequenzen **+** häufiges »Backtracking« **-**
- Levellemente wiederholen sich **-**

7/10

KI

- viele Gegner erfordern spezielle Taktiken **+**
- manche Arten jagen im Rudel **+**
- strunzdoofe Unitology-Soldaten **-**

7/10

WAFFEN & EXTRAS

- aufrüstbare Waffen und Anzüge **+** Stasis und Telekinese
- taktisches Zerschneiden **+**
- Waffenbau unnötig und wirkt aufgesetzt **-**

8/10

HANDLUNG

- stimmige Weiterführung der Geschichte **+**
- interessanter Held **+** teils flache Nebenfiguren **-**
- gelegentliche Logiklücken **-**

8/10



TOMB RAIDER™



NORA TSCHIRNER
SPRICHT LARA CROFT!

EINE LEGENDE KEHRT ZURÜCK!

AB 5. MÄRZ IM HANDEL!



ENTDECKE. KÄMPFE. ÜBERLEBE.

PC | DVD-ROM



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX LIVE

SQUARE ENIX

CRYSTAL DYNAMICS

TOMBRAIDER.DE

Tomb Raider © Square Enix Ltd. Square Enix and the Square Enix logo are registered trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. Lara Croft, Tomb Raider, Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, Eidos, and the Eidos logo are trademarks of Square Enix Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. "X", "Playstation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.





Gelegentlich müssen wir uns der **Aliens** in Quicktime-Events erwehren.

Aliens

Colonial Marines

Bruchlandung für Gearbox: Im Test erweist sich das vermeintliche Horror-Spektakel als einfallsloser Fließband-Shooter. Einen Schreck bekamen wir lediglich bei der vorsintflutlichen Grafik - und bei der entsetzlichen deutschen Vertonung. Von Jochen Gebauer

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Sega** Entwickler: **Gearbox (Borderlands 2, GS 11/12: 86 Punkte)**
Termin: **12.2.2013** Spieler: **1-12** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **50 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7469

➕ Stärken

- + bekannte Schauplätze aus der Film-Vorlage
- + Original-Soundtrack und -Effekte
- + einige stimmungsvolle Level

⊖ Schwächen

- technisch hoffnungslos veraltet
- ideenlose Kampagne mit Kanonenfutter-Aliens
- katastrophale deutsche Vertonung
- Bewegungssensor bleibt sträflich ungenutzt

Wie draufgeklebt: An vielen Stellen im Spiel fehlen die **Schatten** völlig.

Reden wir nicht lange um den heißen Brei: **Alien: Colonial Marines** ist eine Blamage. Es ist eine Blamage für Entwickler Gearbox, die einen uninspirierten und technisch desolaten Ego-Shooter abgeliefert haben. Es ist

eine Blamage für Publisher Sega, der dem Ganzen mit einer sagenhaft schlechten Vertonung sozusagen noch die B-Movie-Krone aufsetzt. Und es ist eine Blamage für die **Alien**-Franchise, denn **Colonial Marines** fährt mit dem Kanon der Vorlage so munter und freizügig Schlitten, dass wir uns unwillkürlich gefragt haben, warum 20th Century Fox den Unsinn überhaupt genehmigt hat – bis uns **Prometheus** eingefallen ist.

Colonial Marines fängt genau dort an, wo **Aliens: Die Rückkehr** nie aufgehört hat: Mit einem Funkspruch von Corporal Hicks. Der meldet sich von der USS Sulaco und berichtet, dass die Mission auf LV-426 gescheitert

! Steam-Pflicht

Aliens: Colonial Marines 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.

Der Koop-Modus

Im Koop-Modus von **Colonial Marines** können bis zu vier Spieler die ganz normale Einzelspielerkampagne bestreiten. Die macht im Verbund mit Freunden naturgemäß mehr Spaß als alleine, allerdings wirkt der Koop-Modus aufgesetzt. An einigen Eckpunkten der Handlung (die wir an dieser Stelle natürlich nicht »spoilern« wollen) ergibt die Anwesenheit von mehr als einem Spieler schlicht keinen erzählerischen Sinn – zumal die einzelnen Mitstreiter keine individuelle Rolle übernehmen, sondern alle die gleiche Geschichte aus den Augen von Colonel Winter nachspielen. Ärgerlich: In unserem Test wurde die Gegnerzahl nicht spürbar angehoben; die ohnehin recht einfache Kampagne wurde im Koop also noch einfacher.



ist und seine Kameraden gefallen sind. Also schicken die Marines Verstärkung zur Sulaco – und wir sind als Coporal Winter mittendrin. Vor Ort stellt sich raus: Inzwischen haben es sich gefühlte dreihundert Xenomorphs auf der Sulaco gemütlich gemacht. Das sei doch Quatsch, sagen Sie? Hicks habe überhaupt kein Notsignal abgesetzt, sagen Sie? Und selbst wenn er das getan hätte – wo sollen denn die dreihundert Xenomorphs hergekommen sein, so ganz ohne dreihundert Wirtskörper, fragen Sie? Da drüben: ein dreiköpfiger Affe! Okay, im Ernst: Wir können uns auf die Story von **Colonial Marines** auch keinen Reim machen.

Wir haben nahezu immer unsterbliche KI-Begleiter dabei, was die Schießereien tendenziell recht einfach macht.



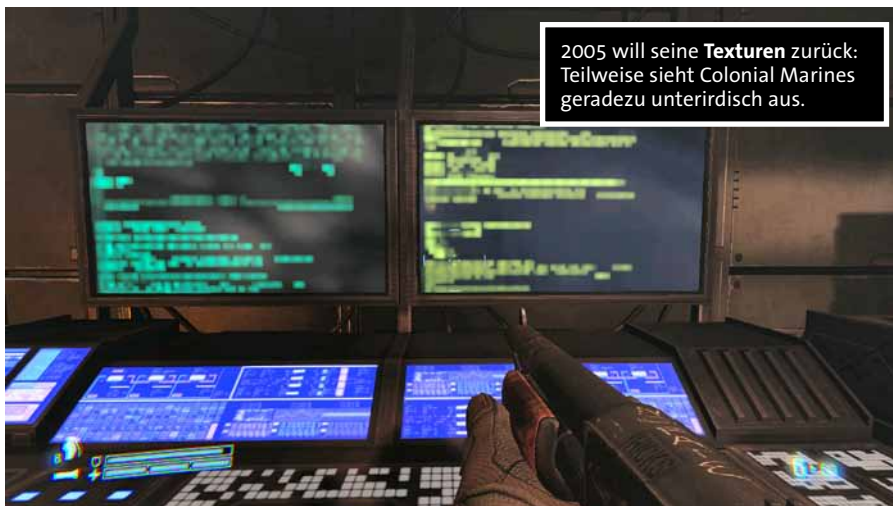
Wer die Filme nicht kennt, der wird ohnehin kein Wort verstehen – schließlich gibt sich das Spiel keine Mühe, die komplexe Vorgeschichte auch nur ansatzweise zu erklären. Wer die Filme hingegen sehr genau kennt, der wird sich am Kopf kratzen und wundern, warum Gearbox diese komplexe Vorgeschichte kurzerhand ignoriert, wenn sie den Autoren gerade nicht in den hanebüchenen Kram passt. Diese Ignoranz zieht sich übrigens wie ein roter Faden durch die rund achtsündige Handlung; immer wieder passieren Dinge,

Waidmannsheil, Herr Marine!

die mit den Ereignissen der Filme offenbar nicht kompatibel sind – erklären tut sie das Spiel trotzdem nicht. Wenn uns **Colonial Marines** nach einem spektakulär miesen »Endkampf« schließlich mit einem ebenso offenen wie unbefriedigenden Ende entlässt, dann ist das bloß konsequent. Konsequent schlecht erzählt nämlich.

»Aber ist es denn wenigstens gruselig?«, fragt an dieser Stelle ein **Alien**-Fan hoffnungsvoll. Und wie! Die Grafik ist sogar furchteinflößend: unscharfe Texturen, statische Beleuchtung, steife Animationen, teilweise werfen die Figuren überhaupt keine Schatten – da sah **Doom 3** im Jahr 2004 nicht nennenswert schlechter aus. Klar: Das Artdesign der Film-Vorlage ist nach wie vor fantastisch. Wenn Gearbox die USS Sulaco oder Hadley's Hope (die von Aliens überrannte Kolonie auf LV-426) rekonstruiert, dann geht uns das Herz auf; bloß liegt das eben nicht an einer tollen spielevisuellen Umsetzung, sondern am schlicht großartigen Setdesign von **Aliens: Die Rückkehr**. Zwar fallen einige Abschnitte – zum Beispiel eine kurze (aber spielerisch leider völlig anspruchslose) Schleich-Passage in der Kanalisation – optisch und atmosphärisch positiv aus dem ansonsten tristen Rahmen, aber insgesamt hinken die **Colonial Marines** dem aktuellen Stand der Technik schlicht um Jahre hinterher. Was man von der deutschen Vertonung übrigens nicht behaupten kann; da handelt es sich eher um Jahrzehnte, denn eine ähnlich verunglückte Kombination aus fehlerhafter Übersetzung und schlechten Sprechern ist uns schon lange nicht mehr untergekommen. Wenn uns der übertrieben schnittige Marine-Kommandant im Intro »Waidmannsheil« wünscht, dann finden wir das noch unfreiwillig komisch. Wenn Figuren im weiteren Verlauf klingen, als habe man sie intravenös unter Valium gesetzt (oder kurzerhand mal die Putzfrau des Tonstudios vors Mikro gezogen), und noch dazu grob sinnentstellend übersetzten Unsinn zum Besten geben, dann drückt das ganz erheblich auf die Atmosphäre. Kleines Beispiel: Aus dem englischen »he's gone« (also: er ist tot) wird da schon mal ein »er ist weg«. Im Original

2005 will seine **Texturen** zurück: Teilweise sieht Colonial Marines geradezu unterirdisch aus.



Die Zwischensequenzen sehen ebenfalls nicht mehr tafrisch aus.



[BELLA] Kein Marine bleibt zurück. Da zählt kein Rang.

kommen übrigens die Schauspieler Michael Biehn (Corporal Hicks) und Lance Henriksen (der Android Bishop) zu Wort; eine echte Wohltat im Vergleich zur deutschen Version, allerdings können auch sie nicht kaschieren, dass die Dialoge ohne jedes Gespür fürs gesprochene Wort verfasst wurden. Ob in Deutsch oder Englisch: Wenn sich zwei Figuren unterhalten, klingt das Ergebnis verächtlich nach Soap Opera.

Das alles könnten wir verschmerzen – wenn **Aliens: Colonial Marines** auf der fundamentalsten Ebene funktionieren würde: als Horror-Shooter.

Aber das tut es nicht; schlimmer noch: Es will gar nicht. Würde man die **Alien**-Lizenz wegnehmen und alle Xenomorphs durch Terroristen ersetzen, dann könnte man das Ganze auch als Call of Modern Dutyfare 08/15 verkaufen. Von der bereits erwähnten Schleich-Ausnahme mal abgesehen gähnt im Leveldesign die Ideenlosigkeit: Wir latschen von Kontrollpunkt zu Kontrollpunkt und ballern uns auf dem Weg durch eine Alienhorde nach der anderen – oder durch Konzertrupps von Weyland Yutani. Während die Konzernsoldaten immerhin noch Deckung suchen, stürmen die Aliens grundsätzlich blind nach vorne – und

Bedrohlich wie Feldsalat

Im Gegensatz zu den Aliens suchen die Konzernsoldaten immerhin Deckung.

mutieren damit zum reinen Kanonenfutter. Ja, hin und wieder hüpfst so ein Vieh auch mal von der Wand oder kriecht aus einem Lüftungsschacht, aber nach spätestens zwei der insgesamt elf Missionen wirken die Biester so bedrohlich wie Feldsalat – zumal auch die gelegentlichen Schock-Effekte (Alien springt aus einem Bodengitter, Facehugger springt uns ins Gesicht) nicht zünden, weil sie ohne Gefühl für Dramatik inszeniert sind. Apropos Dramatik: Die geht auch den meisten Gefechten völlig ab – schließlich werden wir fast ununterbrochen von

mindestens einem KI-Begleiter unterstützt, und diese KI-Begleiter sind unsterblich. Wenn uns Kollege O'Neal also bittet, ihm den Rücken freizuhalten, während er eine Tür aufschneißt, dann meint er: Gleich spawnen ganz viele Aliens, die alle dich angreifen, weil sie wissen, dass sie mir sowieso keinen Schaden zufügen können. Das denkbar schlimmste Schicksal erleidet allerdings der gute alte Bewegungsmelder. Da das Leveldesign die Ankunft einer Gegnerwelle quasi telegraphiert, brauchen wir den piependen Sensor schlicht überhaupt nicht. **JG**



Ein glatter Reinfall

Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamestar.de

Ich habe mich wirklich auf Colonial Marines gefreut – und mich nach den ersten erlöschenden Minuten verzweifelt an den Gedanken geklammert, dass das bestimmt noch besser wird. Besser werden muss. Aber die traurige Wahrheit lautet: Es wird nicht besser. Gearbox macht schlicht alles falsch, was James Cameron im großartigen zweiten Film richtig gemacht hat. Die Figuren bleiben austauschbare Pappkameraden, die Handlung bleibt chaotisches Stückwerk, und die Aliens werden mit jeder Schießerei ein bisschen banaler – bis ich sie nur noch als albern animiertes Kanonenfutter wahrnehme und mich frage, warum ihr Blut eigentlich keinen Schaden anrichtet. Aber solche kleinen Ungereimtheiten verblässen vor dem blamablen Gesamtbild, das Colonial Marines abgibt: ein hässlicher, schlecht vertonter und mies erzählter 08/15-Shooter.

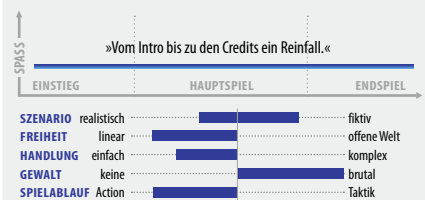
TERMIN 12.2.2013 PREIS 50 Euro USK ab 18 Jahren

Aliens Colonial Marines

Publisher Sega
Entwickler Gearbox
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 8 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK ACTION



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Team Deathmatch (12), Vernichtung (12), Flucht (8), Überlebender (8), Koop (4) SPIELTYPEN Internet, LAN DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden

WERTUNG Befriedigend

»Lichtblick Multiplayer: Macht als Marine und Alien durchaus viel Spaß.«

GRAFIK

einige Abschnitte schön beleuchtet Artdesign der Vorlage immer noch fantastisch stellenweise indiskutable Texturen steife Animationen Schatten fehlen teils völlig

5/10

SOUND

Soundeffekte aus der Film-Vorlage Original-Soundtrack gute englische (Original-)Sprecher ... aber etliche deutsche Fehlbesetzungen nicht lippsynchron

8/10

BALANCE

faire Kontrollpunkte vier Schwierigkeitsgrade unzerstörbare KI-Begleiter tendenziell zu einfach

7/10

ATMOSPHÄRE

einige stimmungsvolle Abschnitte großartige Vorlage ... die nicht ansatzweise ausgenutzt wird Aliens als Kanonenfutter deutsche Vertonung auf B-Movie-Niveau

5/10

BEDIENUNG

einwandfreie Maus- und Tastatur-Steuerung Kapitel einzeln anwählbar kein freies Speichern

9/10

UMFANG

solide Spielzeit in der Einzelspielerkampagne Koop-Kampagne optionale Extras sowie Audio-Logs ... die völlig unspielt sind Kampagne wirkt künstlich gestreckt

7/10

LEVELDESIGN

schummrig-düstere Korridore ... in denen immer das Gleiche passiert wenig Horror, viel stupides Ballern Bewegungssensor bleibt sträflich ungenutzt

4/10

KI

schön aggressiv menschliche Gegner suchen Deckung ... und rennen kopflos wieder raus Aliens hüpfen albern ins Leere mit den unzerstörbaren Begleitern überfordert

4/10

WAFFEN & EXTRAS

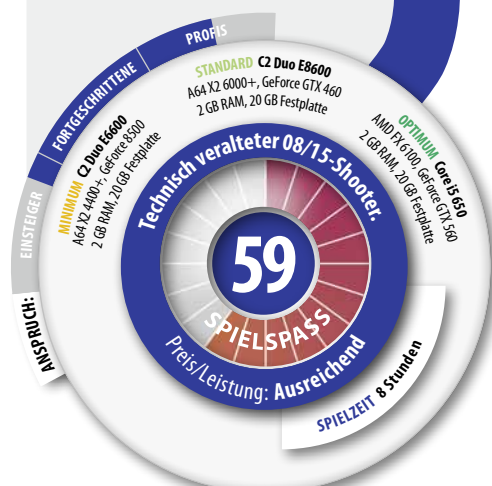
ordentliches Waffenarsenal Waffen lassen sich upgraden legendäre Waffen insgesamt altbekannte Shooter-Routine viele Upgrades im Einzelspielermodus herzlich nutzlos

7/10

HANDLUNG

eng mit der Filmvorlage verwoben in die Logiklöcher passt ein LKW hölzerne Dialoge Charaktere bleiben Pappkameraden mieses Finale

3/10



sharkoon



DARKGLIDER






GAMING LASER MOUSE



MACH DICH BEREIT

FÜR DIE ENTSCHEIDENDE SCHLACHT

Verlass Dich auf die herausragende Präzision Deiner DarkGlider. Egal ob Monsterhorden oder der gegnerische Sniper – die DarkGlider ist das Mittel der Wahl in jeder Gefechtssituation:

-  6000 DPI
-  256 KB interner Speicher
-  Weight-Tuning-System
-  10 programmierbare Tasten
-  Programmierbares Scrollrad
-  Einzigartige Keramik-Gleitfüße
-  LC-Display zur DPI-Anzeige

Der Kampf beginnt – greif an!



Become a Fan on
Facebook



GET READY TO RULE THE GAME

www.sharkoon.de

Mit Feuer und Eis stürmen wir den Tempel des Lunaris.



Path of Exile

Die Hochsaison für Action-Rollenspieler geht weiter: Wie schlägt sich Path of Exile mit frischen Ideen und alten Tugenden gegen Diablo 3 und Torchlight 2? Von Maurice Weber

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Grinding Gear Games Entwickler: Grinding Gear Games (Path of Exile ist das Erstlingswerk)
Termin: 23.1.13 Spieler: 1-6 Sprache: Englisch Preis: Free2Play

GameStar.de/Quicklink/7538

Auf DVD: Top-Video

Manchmal tun Spiele so, als seien sie »fertig«. Und erscheinen dann auch einfach. Obwohl in Wirklichkeit kaum mehr als eine Beta drin steckt. Jüngstes Beispiel für eine solche Frechheit ist **The War Z**. Umgekehrt können Spiele, die sich noch Beta nennen, schon ein packendes Erlebnis bieten – jüngstes Beispiel: **Dota 2**. Das von vielen Action-Rollenspiel-Fans sehnlich erwartete **Path of Exile** ging vor kurzem in die offene Betaphase und ist damit für jedermann kostenlos zugänglich. Das Action-Rollenspiel vom neuseeländischen Indie-Entwickler Grinding Gear Games tritt mit großem Tiefgang beim Charakterbau gegen Genre-Goliath **Diablo 3** an, ganz ungeachtet der Tatsache, dass die Rolle des David eigentlich schon von **Torchlight 2** besetzt ist. Zwar fehlen in der offenen Betaversion noch ein paar Inhalte, trotzdem lässt sich **Path of Exile** bereits jetzt hervorragend spielen und einschätzen. Und da man auch schon Scheinchen im Echtgeld-Shop abdrücken kann, machen wir an dieser Stelle den Test. Falls sich in der finalen Fassung entscheidende Dinge ändern,

werden wir darüber berichten und außerdem die Wertung entsprechend anpassen.

Der Kontinent Wraeclast ist viele Dinge: Grabstätte untergegangener Hochkulturen, Heimat der Hoffnungslosen, Selbstbedienungs-Bankett für Zombies, Sirenen und anderes Getier. Alles in allem also kein Fleckchen Erde, mit dem man viel anfangen kann – außer vielleicht, seinen Müll dort abzuladen. So halten es die Herrscher des Reiches Oriath und verbannen all den Abschaum

nach Wraeclast, der im eigenen Land seine Daseinsberechtigung verwirkt hat. Politisch unbequeme Elemente, Auftragsmeuchler, Kindsmörder... kurz gesagt: Menschen wie du und ich. So findet sich unser gar nicht so edle Held zu Spielbeginn an der sturmgepeitschten Küste eines verfluchten Kontinents wieder, mit nichts als den windigsten Lumpen an seinem Leib und den besten Wünschen aus Oriath, doch bitte bald den Löffel abzugeben. Aber wir sind rebellisch. Und so entscheiden wir uns, zu überleben.

Das Free2Play-Modell



Path of Exile lässt sich auf der offiziellen Website komplett gratis herunterladen, das soll sich auch nach Ende der offenen Beta nicht ändern. Weil der Titel nur online gespielt werden kann, müssen wir uns einen (ebenso kostenlosen) Account anlegen. Finanzieren soll sich **Path of Exile** ausschließlich über den Echtgeld-Shop, der kosmetische Items zu teils grotesk überzogenen Preisen anbietet. Wir fühlten uns zu keiner Zeit genötigt, dort Geld auszugeben, weil auch nichtzahlende Helden das komplette Spiel ohne Einschränkungen zu sehen bekommen. Die einzigen Ingame-Vorteile, die man dort erstehen kann, sind mehr Platz in der Beutetruhe und die Möglichkeit, mehr als 24 Charaktere zu erstellen. Mit 2,50€ ist das aber vergleichsweise erschwinglich und obendrein lange nicht nötig, weil schon der kostenlose Platz sehr großzügig bemessen ist.

Die Klassen und ihre Entwicklung

Das Fähigkeitsnetz von **Path of Exile** sieht zunächst überwältigend aus, aber man gewöhnt sich recht schnell daran. Hier kaufen wir passive Weiterentwicklungen wie schnellere Angriffe oder mehr Mana. Auch unsere Primärattribute steigern wir so, jede Klasse spezialisiert sich dabei entweder auf eines oder zwei.

Intelligenz (blau) verleiht uns mehr Mana und einen Energieschild, der sich nach Angriffen wieder auflädt. Geschicklichkeit (grün) erhöht unsere Zielgenauigkeit mit allen Waffen und die Ausweichchance, mit Stärke (rot) schlagen wir, wenn wir denn treffen, kräftiger im Nahkampf zu und stecken insgesamt mehr Schaden weg.

Unsere Klassenwahl nagelt uns keineswegs fest, denn alle sechs Heldentypen beginnen auf demselben Fähigkeitsnetz – nur an unterschiedlichen Stellen. So können wir mit etwas Aufwand auch muskelbepackte Hammer-Hexen, Bogenschützen-Templer, Zweihand-Duellanten oder andere, ähnlich unorthodoxe Figuren erschaffen.



Hexe

Attribut: Intelligenz

Die Macht der Elemente und Armeen von Untoten sind der Hexe gleichermaßen zu Diensten. Obendrein hat sie ein Händchen für grausige Flüche.

Schatten

Attribute: Intelligenz und Geschicklichkeit
Der hinterhältige Schatten meuchelt Feinde mit Dolchen oder Klauenwaffen.

Bei seinem blutigen Handwerk greift er auf ein Arsenal an Zaubern und seine Fähigkeiten als Fallensteller zurück.



Waldläuferin

Attribut: Geschicklichkeit

Mit dem Bogen schießt die Waldläuferin einem Zombie auf hundert Meter Entfernung noch das Hirn von der Gabel. Kommt es hart auf hart, schreckt sie aber auch vor dem Handgemenge nicht zurück.

Templer

Attribute: Stärke und Intelligenz

Als heiliger Krieger kann der Templer sowohl draufhauen als auch magische Angriffe loslassen. Gerne beschwört er Totems, die das Zaubern für ihn übernehmen, während er sich aufs Prügeln konzentriert.



Marodeur

Attribut: Stärke

Selbst durchs blutigste Schlachtgetümmel bahnt sich der Marodeur mit schwerem Kriegsgerät und mächtigen Hieben seinen Weg. Seine Rüstungen schützen ihn selbst im brutalsten Nahkampf.

Duellant

Attribute: Geschicklichkeit und Stärke

Der Kampf mit zwei Klingen ist seine Königsdisziplin, seine Technik mischt Geschwindigkeit und Schlagkraft. Alternativ steht ihm inklusive Bogen fast jede Waffe offen.



+ Stärken

- + komplexe Charakterentwicklung
- + vielfältige Items
- + hoher Wiederspielwert
- + faires Free2Play-Modell

- Schwächen

- altmodische Inszenierung
- zu wenig Abwechslung

Zu überleben schaffen in Wraeclast nur die Starken. Und stark werden wir, wie in einem Action-Rollenspiel üblich, nur auf eine Art: indem wir losziehen, uns der Bedrohung stellen und allerlei Ungeziefer volles Pfund aufs Maul geben. Dabei steuern wir unseren Helden aus der Draufsicht, hämmern per Mausclick auf Feinde ein und entfesseln Fähigkeiten, die sich auch mal durch ganze Horden fräsen. Das macht von der ersten Minute an Spaß, aber ganz so rasant und brachial wie bei der Konkurrenz fühlen sich die Schlachten nicht an. So fehlt uns ein wenig die Physikengine eines **Diablo 3**, die gefallene Feinde effektiv auf die Bretter schmettert. Und während Zauber und Spezialschläge zwar ordentlich Staub aufwirbeln, fehlt es gewöhnlichen Schwerthieben an Wucht – zumal wir abhängig von unserem Genauigkeitswert manchmal sogar wirkungslos ins Leere hauen. Das Kampfgefühl erinnert eher noch an das alte **Diablo 2** als an seine modernen Erben – im Guten wie im Schlechten.

Grenzenlose Freiheit bei der Charakterentwicklung

Während wir uns so durch die Monsterscharen entlang der Küste schnetzeln, beschleicht uns eine Gewissheit: Die Maus werden wir so schnell nicht mehr aus der Hand legen. Dabei gibt es in der linearen Spielwelt eigentlich gar nicht so viel Interessantes zu tun. In allen drei Akten kämpfen wir uns meist einfach von einem Gebiet ins nächste und hoffen (oft vergebens) darauf, mal ein wenig mehr Abwechslung zu Gesicht bekommen – gerade am Dschungel des zweiten Akts haben wir uns schnell sattgesehen. Zwischen-

durch knipsen wir dicken Bossmonstern das Licht aus (was hier viel leichter klingt, als es ist; aber dazu später mehr) und erledigen optionale Nebenaufgaben. Die laufen aber meist darauf raus, dem Auftraggeber irgendwas zu beschaffen oder noch mehr Monster einzustampfen – ziemlich öde Durchschnittskost also. Warum wollen wir also trotzdem immer weitermachen? Na klar: Uns hat mal wieder die Gier gepackt. Andauernd finden wir neue Ausrüstung und

steigen im Level auf und nie haben wir genug. **Path of Exile** spinnt ein fesselndes Motivationsgeflecht aus Beutejagd und Heldenentwicklung, vor allem weil es uns dabei ungeheure Freiheiten lässt.

Von der Waldläuferin bis zum Barbarenkrieger, bei den sechs Klassen ist für jeden etwas dabei. Spezialisieren können wir unseren Helden, indem wir durch Levelaufstiege Punkte verdienen und uns damit in einem enorm verzweigten Fähigkeitsnetz passive Charaktereigenschaften aussuchen. Bogenschützen schalten etwa mehr Pfeilschaden frei, Zauberer spezialisieren sich auf ein Magie-Element. Die so genannten Keystones (besonders mächtige Passivskills) erlauben uns gar, unsere Strategie völlig auf den Kopf zu stellen. Beispielsweise indem wir per Blutmagie Leben statt Mana für Zauber zahlen. Jeder Kauf will dabei wohl bedacht sein, zurücknehmen können wir nämlich nur eine Handvoll Investitionen. Mit den raren gesäten und in Quests schwer verdienten Respec-Punkten können wir jeweils nur einen einzelnen Fertigkeitenspunkt »befreien« und neu verteilen. So zwingt uns **Path of**



Der **Gefängniswärter-Boss** kann uns zu sich heran-
ziehen, um uns seine Keule um die Ohren zu hauen.

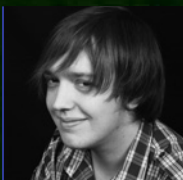
Exile, mit unseren Fehlern zu leben, daraus lernen können wir erst beim nächsten Charakter. Und wir werden Fehler machen, das geht ganz natürlich mit der Freiheit einher, unseren Helden in jede Richtung zu entwickeln. Gerade beim ersten Durchspielen kratzen wir nur an der Oberfläche. So verlangt die Charakterentwicklung zwar, dass wir uns in ihre komplexe Mechanik einarbeiten, motiviert aber durch die Vielzahl möglicher Experimente auf lange Zeit.

Aktive Fähigkeiten wie etwa Feuerstürme bringen wir unserem Helden bei, indem wir den entsprechenden Fähigkeits-Edelstein in einen passenden Sockel an unserer Ausrüstung einsetzen. Praktisch: Die Steine können wir jederzeit austauschen, je mehr wir die Talente wie etwa Eisgeschosse und Blitzstrahlen einsetzen, desto stärker werden sie. So bleiben wir flexibel, ohne dass es wie in **Diablo 3** in Beliebigkeit ausartet. Die volle Breite unserer Möglichkeiten entfalten wir mit Hilfe von Unterstützungs-Edelsteinen, die etwa Manakosten reduzieren oder Fähigkeiten mit neuen Möglichkeiten erweitern. So verwandeln wir unsere Frostnova per passendem Juwel in eine Falle, die wir hinterhältig hinter Kerkertüren platzieren, um heranrollenden Steinriesen eine eiskalte Überraschung zu servieren. Neue Steine nehmen wir gefallenen Monstern ab, außerdem dürfen wir uns regelmäßig als Questbelohnung welche aussuchen, so ist unser Arsenal nicht komplett glücksabhängig. Blöd aber, dass wir vorher nie wissen, welche Fähigkeiten wir wann bekommen. Wenn ein Spiel schon die langfristige Charakterplanung zum zentralen Spielelement erhebt, muss es uns auch alle nötigen Informationen an die Hand geben. **Path of Exile** lässt Einsteiger manchmal zu sehr allein.

Auch bei unserer Ausrüstung gibt es einiges zu beachten: Schließlich wollen wir ja nicht

nur die besten magischen Waffen, sondern auch solche mit den richtigen Sockeln für unsere Edelsteine. Obendrein haben unterschiedliche Waffen- und Rüstungsgattungen eigene Grundeigenschaften, Schwerter etwa treffen präziser als Äxte. Lässt sich die gewünschte Traumklinge nicht blicken, kommen die Orbs ins Spiel: Einweg-Gegenstände, mit denen wir an unserer Beute schrauben können. Superwaffe mit den falschen Sockeln? Der Jeweller's Orb würfelt neue aus. Ideale Sockel am Billigprügel? Der Orb of Alchemy rüstet ihn zum magischen Edelinstrument hoch. Die genauen Resultate sind zwar immer zufällig, also kann die Bastelei auch danebengehen, aber es ist doch ein gutes Gefühl, dass der Großteil unserer Beute eben nicht von vornherein unrettbares Müllschlucker-Futter ist. Weil die Orbs gleichzeitig als Währung im Tauschhandel fungieren und es kein Gold gibt, müssen wir abwägen, ob wir sie als Werkzeuge oder Zahlungsmittel einsetzen.

Ohne die richtigen Fähigkeiten und Gegenstände haben wir keine Chance, denn **Path of Exile** kämpft mit harten Bandagen. Zwar erreicht das Spiel nicht die schiere Vielfalt eines **Diablo 3**, was Monstertypen und ihre Angriffsmuster angeht, aber schon einige der gewöhnlichen Feinde können uns mit Spezialattacken wie Teleport-Angriffen ganz schön in die Enge treiben. Besonders knifflig wird es, wenn das Gesocks von einem Elite-Monster mit zufälligen Spezialfähigkeiten angeführt



Scharfer, aber matter Stahl

Jochen Redinger
Trainee
redaktion@gamestar.de

Path of Exile erinnert an die Zeiten von **Diablo 2**. Zur motivierenden Gegenstandssuche kommt diesmal aber noch die »Reise« durch den passiven Talentbaum – einmal alle Fähigkeiten zu sehen, dürfte ungefähr so lange dauern, wie eine Weltumrundung zu Fuß. Die Charaktere lassen sich dadurch in so viele Richtungen entwickeln, dass auch nach zig Anläufen der Wiederspielwert erhalten bleibt. Wenn wir uns dann allerdings in sich schnell wiederholenden Gebieten durch Legionen der immer gleichen Monster kämpfen müssen, trübt das unser Erlebnis ein wenig. Ein bisschen mehr Abwechslung würde ich mir dann doch wünschen, **Torchlight 2** schafft es ja beispielsweise auch, die Heldenreise nicht mit dem Dschungelkoller enden zu lassen.

wird. Und den knallharten Storybossen kommen wir häufig nur bei, wenn wir zur Beutetruhe zurückkehren und eine Ausrüstung mit den richtigen Widerständen anlegen. **Path of Exile** fordert uns, ohne unfair zu sein. Nur an der Ausgewogenheit zwischen den Gebieten könnten die Entwickler noch feilen – da macht der Schwierigkeitsgrad manchmal zu abrupte Sprünge.

Auf unserer Reise merken wir schnell, dass an Wraecclast und unserem hiesigen Exil mehr dran ist, als wir zuerst dachten: Warum sonst sollte Oriath auf einmal mit einer ganzen Armee landen und jeden Winkel nach Geheimnissen durchkämmen? **Path of Exile** schafft es, unsere Neugier zu wecken, was auf Wraecclast eigentlich vorgeht und wie einstmal mächtige Reiche so tief fallen können. Antworten erhalten wir aber lediglich durch statische Dialoge ohne jede Inszenierung – zu mager für heutige Maßstäbe. Die Gesprächsschnipsel füttern uns nur mit kleinen Handlungshäppchen, genauere Details bleiben unserer Vorstellung überlassen, und des Rätsels endgültige Lösung erfahren wir ohnehin nicht; der letzte Handlungsabschnitt fehlt in der offenen Beta

Gutes Gefühl dank Crafting



Den **Frostpuls** erlernen wir, indem wir den richtigen Edelstein in unsere Ausrüstung einsockeln.

nämlich noch. Dafür schaffen die Gespräche mit den Bewohnern von Wraecast eines ganz hervorragend: Sie bauen Stimmung auf und vermitteln uns ein Bild von dieser trostlosen Welt, die wir da durchstreifen. Dazu trägt auch der düstere, realistische Grafikstil von **Path of Exile** seinen Teil bei. Besonders in finsternen Gewölb-
ben zaubern die schummrigen Schatten eine be-
drückende Atmo-
sphäre. In den Kämpfen ergötzen wir uns bei jedem Fähigkeiteinsatz an prächtig spratzelnden Feuerstürmen und Blitzgewit-
tern. Allerdings offenbaren die Modelle und Texturen in der Nahansicht einen Mangel an Details, obendrein wirken die Animatio-
nen immer ein wenig künstlich.

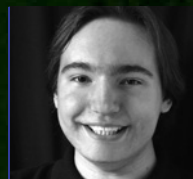
Haben wir uns durch alle drei Akte ge-
kämpft, können wir uns mit demselben Hel-
den in die höheren Schwierigkeitsgrade Grausam und Gnadenlos wagen. Schließlich sind wir von der Höchststufe 100 noch weit entfernt und haben uns längst nicht alle Heldenfähigkeiten erspielt. Langweilig wer-
den weitere Durchläufe auch deswegen nicht, weil alle Gebiete immer neu zufällig gestaltet werden. Allerdings droht Frustge-
fahr, denn die Schwierigkeit zieht nochmal deutlich an und obendrein verlieren wir bei jedem Tod nun Erfahrungspunkte, bislang gab es gar keine Strafe. Am Ende wartet noch das ewige Laboratorium auf uns: Hier können wir mittels gefundener Landkarten Portale zu immer neuen Gebieten mit eigen-
en Bossmustern erschaffen. Die warten je nach Eigenschaften der Landkarte mit speziellen Herausforderungen auf. So sind zum Beispiel Bestien immun gegen Feuer, werfen aber mehr Beute ab. Damit gehen uns die Abenteuer niemals wirklich aus.

Weil **Path of Exile** zwingend online gespielt wird, können wir uns auch ganz einfach je-
derzeit einer Gruppe anschließen. Das macht aber nur mit Freunden Spaß, denn das nervige Beutesystem reserviert unsere Fundstücke nur kurzzeitig für uns – danach kann sie uns jeder unter der Nase wegk lau-

en. Mit Fremden führt das schnell zu Streit. Wer hingegen Streit sucht, kann sich auch in den PvP-Modus stürzen, wahlweise zu Einzelduellen oder Teamgefechten. Das ge-
genseitige Abmurksen als einziger Spielmo-
dus trübt allerdings den Spaß, obendrein wurden wir gerne mal gegen Spieler zehn Level unter uns ins Feld geschickt.

Path of Exile fehlt es noch an Feinschliff, außerdem sollen einige wichtige Inhalte erst in den kommenden Monaten eingebaut werden. Entwarnung können wir beim Itemshop geben: Beim jetzigen Stand des Spiels brauchen wir für das volle Erleb-
nis keinen müden Cent locker zu machen. Die Spielmechanik selbst funktioniert be-
reits hervorragend: Spannende Ideen greifen nahtlos ineinander und ergeben zwar kein perfektes, aber doch ein komplexes und motivierendes Action-Rollenspiel. **MA**

Multiplayer für Misanthropen



Auf dem richtigen Pfad

Maurice Weber
Freier Redakteur
redaktion@gamstar.de

Irgendetwas auszusetzen gibt's ja immer: Sei es nun das wenig individuelle Charak-
tersystem von Diablo 3 oder die spärlichen Innovationen eines Torchlight 2. **Path of Exile** bietet eine dritte, sehr unterhaltsame In-
terpretation des klassischen Hack'n'Slay-
Prinzips. In Sachen Atmosphäre kommt es dem dunklen Diablo-Stil am nächsten, der seit der Kathedrale von Tristram für mich zum Genre dazu gehört, und mischt diesen mit eigenwilligen Ideen. Bei der Vielfalt von Monstern und Aufgaben unterliegt **Path of Exile** allerdings den Konkurrenten. Und trotzdem fesselt es, weil ich meinen Helden so unglaublich umfassend ausrüsten, indi-
vidualisieren und spielen kann. Das schafft eine starke Bindung zu dieser Pixelfigur, in die ich so viel Zeit und Grübele investiert habe. Es ist eben tatsächlich mein Charakter, mit all seinen Macken. Und **Path of Exile** ist mit all seinen Macken schon jetzt ein packendes Spiel. Zudem ist durchaus noch eine Weiterentwicklung möglich: Bis zur fi-
nalen Version kann sich noch einiges än-
dern, lassen sich noch Scharfen ausweiten.



Mit dem richtigen Unterstüt-
zungsstein vervielfachen wir die
Zahl der Geschosse.



Dann noch ein zweiter Unterstützungsstein dazu
und wir müssen nicht mal mehr selbst zaubern,
das erledigt nun ein beschworenes Totem für uns.

TERMIN 23.1.2013 PREIS Free2Play USK nicht geprüft

Path of Exile

Action-Rollenspiel

Publisher Grinding Gear Games
Entwickler Grinding Gear Games
Sprache Englisch
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz –

GENRE-CHECK ACTION-ROLLENSPIEL

»Noch nach mehrmaligem Durchspielen entdecken wir neue Möglichkeiten.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SPIELSTIL Kampf
CHARAKTER simpel
FREIHEIT linear
KÄMPFE Action
HANDLUNG einfach

Handwerk/Quests komplex
offene Welt
Taktik komplex

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Kampagne (6), PvP (6)
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

WERTUNG Gut
»Weicher Übergang zwischen Solo und Koop, aber nur mit Freunden Spaß.«

GRAFIK

- ➔ düsterer Stil ➔ beklemmende Schattenspiele
- ➔ ansehnliche Zaubereffekte ➔ Texturen und Modelle aus der Nähe detailarm ➔ mäßige Animationen

SOUND

- ➔ stimmige Musik ➔ einige sehr gute Sprecher ...
- ➔ ... aber auch einige unmotivierte
- ➔ schwachbrüstige Kampfgeräusche

BALANCE

- ➔ größtenteils fordernd, aber fair ➔ steigender Anspruch über drei Schwierigkeitsgrade ➔ optionaler Hardcore-Modus
- ➔ PvP unausgewogen ➔ gelegentliche Schwierigkeits-Sprünge

ATMOSPHÄRE

- ➔ stimmiges Design ➔ melancholische Welt
- ➔ packender Spielfluss
- ➔ spärlich inszenierte Handlung

BEDIENUNG

- ➔ gewohnte Hack'n'Slay-Steuerung ➔ frei belegbar
- ➔ einfacher Wechsel zwischen Solo- und Koop-Modus
- ➔ kleines und fummeliges Inventar ➔ wenig Hilfe für Einsteiger

UMFANG

- ➔ zufallsgenerierte Gebiete ➔ enormer Wiederspielwert
- ➔ Koop-Modus ➔ 15 Stunden Kampagne
- ➔ zu wenig Abwechslung

QUESTS/HANDLUNG

- ➔ Langzeitmotivation durch Höchststufe 100 ➔ fordernde Bosskämpfe ➔ Handlung mit spannenden Ansätzen ...
- ➔ ... allerdings schwach inszeniert ➔ fades Questdesign

CHARAKTERSYSTEM

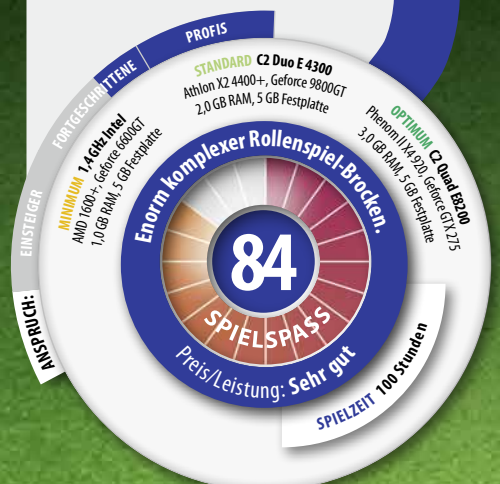
- ➔ völlig frei ➔ umfangreiche Individualisierung möglich
- ➔ zahlreiche Fähigkeiten und passive Boni ➔ jede Fähigkeit mit mannigfaltigen Unterstützungswirken veränderbar

KAMPFSYSTEM

- ➔ guter Spielfluss ➔ viele Elitemonster und Bossgegner
- ➔ verschiedene Taktiken möglich
- ➔ schwaches Trefferfeedback im Nahkampf

ITEMS

- ➔ Sammelstucht ➔ dank Crafting selbst nicht-magische Fundstücke potenziell nützlich ➔ enorme Vielfalt von Gegenständen und Grundwerten ➔ Trankpholen mit magischen Eigenschaften





Atmosphärische Szenarien, wie diese **Baumlandschaft**, finden wir überall in der Spielwelt.



Jederzeit können wir uns in einen **Ball** verwandeln, um in neue Gebiete zu gelangen.

Knytt Underground

Eine stumme Protagonistin, die sich in einen Ball verwandeln kann? In der fantastischen Welt von Knytt Underground fällt das gar nicht auf. Von Benjamin Schäfer

➕ Stärken

- + riesige Spielwelt
- + viele NPCs
- + stimmungsvoller Grafikstil
- + philosophische Anspielungen

➖ Schwächen

- teilweise schlecht verteilte Speicherpunkte
- abwechslungsarme Quests

Genre: **Jump & Run** Publisher: **Ripstone Ltd.** Entwickler: **niffflas' Games** (Knytt Underground ist das Erstlingswerk)
Termin: **3.1.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **13 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8237

Stumme Männer gibt's in Spielen wie Sand am Meer, nach einem weiblichen Pendant suchen wir schon etwas länger. Kann sich die Dame dann noch in einen Ball verwandeln, befinden wir uns in der Welt des Indie-Jump&Runs **Knytt Underground**. Und in der ist es sehr praktisch, auch mal ein Ball zu sein.

Anfangs sind wir jedoch nur in Frauenform auf uns allein gestellt. Als Mi Sprocket können wir den namensgebenden Untergrund springend und kletternd erforschen, stoßen dabei aber schnell an unsere Grenzen. Kurze Zeit später sind wir als springender Ball Bob unterwegs. Nur warum? Als Auserwählte à la Neo aus »Matrix« muss Mi die schräge Welt von **Knytt Underground** vor dem Untergang bewahren. Warum soll die Welt untergehen? Weil auf einer Uhr 600 Jahre abgelaufen sind, und wenn jetzt nicht bald alle

sechs Schicksalsglocken geläutet werden, um die Götter der Ordnung zu rufen, dann war es das nun mal.

Die berühmte Gretchenfrage (»Nun sag, wie hast du's mit der Religion?«) zieht sich durch die gesamte Spielwelt. **Knytt Underground** wartet mit vielen philosophischen Ansichten auf und stellt ein ums andere Mal den religiösen Glauben in Frage. Vermittelt werden die unterschiedlichen Standpunkte durch NPCs, mit denen wir uns unterhalten können. Unterhalten? Hieß es

nicht, dass unsere Heldin stumm ist? Ist sie. Und nicht nur, weil's keinerlei Sprachausgabe im Spiel gibt. Aber relativ früh gibt uns das Spiel zwei Feen, die unterschiedlicher nicht sein könnten, an die Hand. Während Dora wahrheitsliebend und optimistisch durch die Lüfte schwirrt, ist Cilia als ausgesprochene Realistin sarkastisch und pessimistisch in ihren Antworten. Bei Gesprächen mit Questgebern und anderen NPCs können wir aus den beiden Feen als Sprachrohr wählen, was aber nicht immer bedeu-

Die Aufmachung der **Dialoge** ist dröge, obwohl die Wortwechsel an sich ...



Wo kaufen?

Knytt Underground ist auf »knyttunderground.com« erhältlich, eine Packungsversion gibt es nicht. Das Spiel kommt ohne DRM oder andere Kopierschutzmaßnahmen aus und ist daher nach dem Kauf auf beliebig vielen Computern verwendbar.

tet, dass sich die andere Fee aus den Unterhaltungen raushält.

In den ersten zwei Kapiteln werden wir behutsam an Steuerung und Besonderheiten von **Knytt** herangeführt. Dazu gehören vor allem bunt leuchtende Sterne, die uns je nach Farbe verschiedene Fähigkeiten geben. Während wir uns mit einem gelben Licht bestückt kerzengerade in die Luft katapultieren können, bis wir gegen ein Hindernis stoßen, gibt uns das weiße Power-Up die Möglichkeit einen gegnerischen Roboter zu eliminieren. Mehr als 1.800 Sektoren gilt es durch geschicktes Verbinden von Klettern, Springen, Abprallen und dem Einsatz der Power-Ups zu erkunden. Das ist auch bitter-

Ups und unserer Ball-Fähigkeit können wir schießende Laser-Roboter, Lava oder giftig-grünen Glibber umgehen. Dadurch wird das Erkunden angenehm schwer.

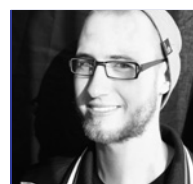
Als wäre die Spielwelt nicht schon groß genug, gibt es auch noch eine Parallelwelt (Disorder), die wie der Nether in **Minecraft** funktioniert und uns schnell große Distanzen überwinden lässt. Um den Disorder betreten zu können, müssen wir uns an einem Eingangspunkt befinden und einen Dimensionskristall zerbröseln. Drinnen haben wir dann eine Minute Zeit einen Ausgang zu finden. Schaffen wir das nicht, werden wir wieder an den Ausgangspunkt zurückgesetzt.

Die liebevoll von Hand gebauten Levels ergeben ein nahtloses Labyrinth von Gängen und Räumen. Dabei reihen sich düstere, neblige Höhlensysteme an wogende Wälder und futuristisch anmutende Abschnitte. Knallige Farben und sphärische Hintergrundklänge geben den unterschiedlichen Gebieten jeweils ihre ganz eigene Stimmung. Lebendig wird **Knytt Underground** durch seine Detailverspieltheit: Vögel flattern umher, auf dem Boden krabbeln Schildkröten oder es läuft auch mal ein Eis-am-Stiel mit Augen rum, kurzum überall

Die Gretchenfrage: Mensch oder Ball?

nötig, um die Hauptquest bestehen zu können – bei der wir allerdings ein ums andere Mal beweisen müssen, dass wir eine würdige Abenteurerin sind, indem wir Münzen, Blumen oder Ähnliches sammeln. Das lässt das Erkunden der Spielwelt dezent zur Fleißarbeit verkommen. In diesem Zusammenhang müssen wir auch schnell noch übers Speichersystem nörgeln. Zwar sind die Leuchtsäulen, an denen wir unseren Spielstand sichern können, immer in den umliegenden Abschnitten ausgeschildert, allerdings hatten wir in einigen Teilen der riesigen Karte das Gefühl, meilenweit vom nächsten Speicherpunkt entfernt zu sein. Noch mehr Fleißarbeit, nur um speichern zu können.

Abseits unserer Hauptaufgabe gibt es im Untergrund einiges zu tun. Myriaden, Tails, Sprites und andere einheimische Völker haben viele Probleme, bei denen sie unsere Hilfe benötigen. Dabei sind die Aufträge nicht sonderlich variantenreich. Oftmals müssen wir Dinge sammeln oder von A nach B tragen. Generell ist das nicht sonderlich schlimm, da das Leveldesign abwechslungsreich und stets fordernd ist. Durch den gekonnten Einsatz der Power-



Fleischiger Limbo

Benjamin Schäfer
Praktikant
redaktion@gamestar.de

Knytt Underground hat mich direkt in seinen Bann gezogen. Allein die Tatsache, dass zwei kleine Feen die Gespräche führen, ist schon ungewöhnlich genug, aber was sie dann auch noch zum Besten geben: unbezahlbar. Knytt fühlt sich mit seiner schier unendlichen Spielwelt und schnellem Gameplay an, als wäre der kleine Junge aus Limbo in die Puschen gekommen, mit Meat Boy fusioniert und hätte dann eine Reise in den Untergrund angetreten. Über die eintönigen Quests schau ich gerne hinweg, während ich weiterhin versuche, alle Abschnitte und Anspielungen zu finden.



Hier gilt es, das grüne Power-Up geschickt einzusetzen, um Robotern und Lava zu entgehen.

kreucht und fleucht es. Dabei setzt das Spiel auf Kontraste. Zum einen wären da die bunten Hintergründe, die sich prägnant vom tiefschwarzen Levelvordergrund abheben. Und dann gibt es noch die gezeichneten Charaktere, die einen Gegenpol zu den fotorealistischen Objekten bilden. Einzig die übergroße Darstellung der Figuren bei Unterhaltungen will nicht so recht ins Gesamtbild passen. Aber was macht das schon, wenn sich die Heldin in einen Ball verwandeln kann? **BS**

TERMIN	PREIS	USK
3.1.2013	13 Euro	nicht geprüft

Knytt Underground

Publisher Ripstone Ltd.
Entwickler niffilas' Games
Sprache Englisch
Ausstattung - (Download auf Knyttunderground.com)
Kopierschutz -

GRAFIK

- ✓ viele Details ✓ automatische Anpassung der Auflösung
- ✗ wenige Grafikoptionen
- ✗ abgehackte Animationen

SOUND

- ✓ sphärische Hintergrundmusik
- ✓ passende Soundeffekte ...
- ✗ ... aber zu spärlich eingesetzt ✗ keine Sprachausgabe

BALANCE

- ✓ flache Lernkurve ✓ faire Rücksetzpunkte
- ✓ große Freiheit ...
- ✗ ... völlig ohne Führung

ATMOSPHÄRE

- ✓ fantasievolle Spielwelt
- ✓ detailverliebte Umgebungen
- ✓ gute Symbiose von Grafik und Sound

BEDIENUNG

- ✓ hilfreiche Karte
- ✓ präzise Steuerung ✓ Tasten frei belegbar
- ✗ nerviges Speichersystem

UMFANG

- ✓ riesige Spielwelt ...
- ✓ ... mit vielen Geheimgängen
- ✓ viele Quests

HANDLUNG

- ✓ interessante Ausgangslage ✗ Hauptquest verkommt zur Fleißarbeit
- ✗ Nebenquests folgen immer dem gleichen Muster
- ✗ Story nebensächlich

RÄTSEL

- ✓ kreativer Einsatz der Power-Ups
- ✓ Gefahren zu meistern ✓ erfordern Timing und Köpfchen
- ✗ einige Rätsелеlemente kommen zu kurz

DIALOGUE

- ✓ viel Witz ✓ Richtung der Dialoge beeinflussbar
- ✓ Umgangssprache ✗ englisch ohne Untertitel
- ✗ uncharmant grafische Darstellung der Dialoge

CHARAKTERE

- ✓ facettenreiche NPCs ✓ Dora und Cilia
- ✓ Völker repräsentieren unterschiedliche Philosophien
- ✗ insgesamt zu viele Charaktere

PROFIS

STANDARD Intel 2,4 GHz
XP 2400+ AMD, Geforce 5
2 GB RAM, 450 MB Festplatte

OPTIMUM Intel 3 GHz
XP 3000+ AMD, Geforce 5
2 GB RAM, 450 MB Festplatte

MINIMUM Intel 2,0 GHz
XP 1800+ AMD, Geforce 4
1 GB RAM, 450 MB Festplatte

79

Atmosphäre

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 20 Stunden

Akaneiro Demon Hunters

Der Entwickler-Veteran American McGee versucht, ein Stück vom Diablo-Kuchen abzugreifen. Ohne Erfolg. Von Malte Witt

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: –
Entwickler: Spicy Horse Games (Alice: Madness Returns, G508/11, 71 Punkte)
Termin: 30.01.2013 Spieler: einer Sprache: Englisch Preis: Free2Play

GameStar.de/Quicklink/8228

Was zeichnet ein gutes Action-Rollenspiel aus? Natürlich die altbekannte Sammelwut, die Jagd nach immer besseren Waffen und Rüstungen. Die grassiert auch in **Akaneiro: Demon Hunters**. Ansonsten hinkt der Free2Play-Titel der Konkurrenz jedoch hinterher: Leveldesign, Gegnervielfalt, Technik, Abwechslung, all das lässt zu wünschen übrig. Doch hinter dem Spiel steckt das vom Entwickler-Veteran American McGee (siehe Kasten) gegründete Studio Spicy Horse Games. Es kann also nicht so übel sein,

oder? **Akaneiro: Demon Hunters** steckt voll Potenzial für eine spannende und ungewöhnliche Geschichte. Wir spielen einen »roten Jäger«, ein Mitglied des Dämonenmetzel-Ordens »Order of

Akane«. In dessen Auftrag sollen wir verdächtige Vorkommnisse auf der Insel Yomi untersuchen. Wobei »Untersuche die Vorkommnisse« natürlich schon in der Tutorial-Mission zu »Erledige alle Monster« wird. Trotzdem könnte sich daraus eine spannende Handlung entwickeln, die fernöstliche Mythologie bietet schließlich genug Material für Dämonen-Geschichten. Doch **Akaneiro** geizt sehr mit seiner Story. Im gesamten Spiel gibt es nur einen einzigen Dialog (direkt zu Beginn), und der ist noch nicht einmal vertont. Danach wird die Rahmenhandlung in wenigen kurzen, nichtssagenden Sätzen vor jeder Mission präsentiert. Auch innerhalb der Missionen treibt **Akaneiro** seine Geschichte in keinsten Weise voran: Zwischensequenzen oder Ähnliches sind Fehlanzeige. Dagegen wirkt selbst die Handlung von **Diablo 3** wie ein altgriechisches Epos.

Apropos: Wir steuern **Akaneiro: Demon Hunters** wie **Diablo & Co.** aus der Draufsicht, ein Klick auf einen Gegner lässt uns

angreifen. Allerdings nur im Nahkampf, Fernwaffen existieren nicht. Dafür können wir für unsere Klasse Talente freischalten, und zwar mit der Spielwährung »Karma«. Das verdienen wir durch abgeschlossene Missionen, erledigte Gegner – oder wir kaufen es gegen Echtgeld.

Welche Fähigkeiten wir erwerben, bleibt uns selbst überlassen. Jede der drei Klassen verfügt zwar über ein individuelles

Starttalent, davon abgesehen dürfen wir aber frei aus dem Pool von insgesamt 18 Kampfmanövern schöpfen. Drei davon lassen sich ins Gefecht mitnehmen und jederzeit auswechseln. Die Klassenwahl und die Charakterentwicklung entpuppen sich also als ausgesprochen beliebig. Und das ist nicht der einzige Fehler im System, ein Großteil der Fertigkeiten erscheint uns völlig überflüssig. Nachdem wir nämlich die ersten paar Stufen hinter uns haben, werden die Monster immer zahlreicher und stärker. Auf einzelne Ziele beschränkte Talente sind also viel weniger effektiv als fette Flächenschaden-Zauber. Wir haben fast das komplette Spiel mit immer derselben Taktik absolviert, selbst gegen Bosse. Schritt eins: Möglichst viele Gegner anlocken. Schritt zwei: Meteoritenhagel aktivieren. Schritt drei: Rumrennen und sich nicht treffen las-

Immer dieselbe Taktik

+ Stärken

- + mächtiger Editor
- + präzise Steuerung
- + pfeilschnelle Action

- Schwächen

- einfallsloses Karten-Design
- fehlende Langzeitmotivation

Mitten im Kampf, mit vielen **Spezialeffekten** auf dem Bildschirm, sieht Akaneiro fast schon gut aus aus. Fast.



Kickstarter-Aktion

Akaneiro: Demon Hunters ist zwar bereits offiziell veröffentlicht und über die Hersteller-Website verfügbar, dennoch geht die Entwicklung weiter. Gerade erst wurde das Spiel via Greenlight für Steam freigegeben, und eine Kickstarter-Kampagne hat über 200.000 Dollar eingebracht. Mit dem Geld soll unter anderem ein Koop-Modus finanziert werden. Ob die langfristige Unterstützung der Entwickler dem Spiel hilft, zeigt sich in einigen Monaten.

Hintergrund American McGee



American McGee, 1972 in Amerika geboren, arbeitete unter anderem an **Doom** und **Doom 2** mit. Sein Weg führte weiter zu Electronic Arts, wo er eines seiner bekanntesten Spiele schuf: das herrlich abgedrehte **American McGee's Alice**. In den Folgejahren erschienen mit seiner Hilfe **Scrapland** und **Bad Day L.A.** 2007 gründete McGee in Shanghai das Studio Spicy Horse Games, mit dem er anno 2008 das 23teilige Episoden-Action-Adventure **American McGee's Grimm** veröffentlichte. 2011 folgte dann **Alice: Madness Returns**, dass zwar stilistisch überzeugte, nicht aber spielerisch. Der Mann heißt mit Vornamen übrigens tatsächlich »American«. Er selbst sagt, seine Mutter sei schon immer exzentrisch und kreativ gewesen. Sie habe sogar darüber nachgedacht, ihn »Obnard« zu nennen. Glück gehabt.

Matschige Texturen, polygonarme Modelle, kaum Kontraste – die **Grafik** enttäuscht größtenteils.



sen, bis der Hagel vorüber ist – kein Problem, weil die KI sich wirklich dumm anstellt. Diese Technik, das »Kiten«, ist zwar effektiv, aber auf Dauer auch ähnlich spannend wie Angeln in der Regentonne.

Das Stichwort »langweilig« bringt uns direkt zum Leveldesign. Alle unsere Abenteuer starten im gleichen Dorf. Dort wählen wir die nächste Mission. Und jede davon läuft gleich ab: Wir werden am Anfang eines langen Levelschlachts abgesetzt, laufen ihn entlang, erledigen mit der bewährten Taktik unzählige Viecher und stehen am Ende dann vor einem Bossmonster. Das war's. Außerdem fühlt sich keine Umgebung einzigartig an, ob da nun ein paar Bäume oder ein paar Häuser am Schlauchrand stehen, macht absolut keinen Unterschied. Und anstatt dann wenigstens die Bosskämpfe spannend zu inszenieren, haben die Entwickler lediglich größere Ausgaben der Standard-Gegner ins Terrain gepflanzt. Noch dazu scheinen sämtliche Anfänger aus demselben Arsenal von Spezialfähigkeiten zu schöpfen. Von den Bossen aus **Diablo 3**, die alle ihre spezielle Taktik erfordern, sind die **Akaneiro**-Obermonster also meilenweit entfernt.

Ein Cel-Shading-Look schafft es ja oft, mittelmäßige Technik zu kaschieren. Die matschigen Texturen, die miesen Animationen und die kontrastarme Beleuchtung können wir aber beim besten Willen nicht als »Stil« durchgehen lassen. Über den Sound kann man sich hingegen nicht beschweren. Die Hintergrundmusik dudelt vor sich hin, ohne besonders aufdringlich zu sein. Die Sound-

effekte gehen in Ordnung. Das Inventar verfügt zwar noch nicht einmal über eine Sortierfunktion, aber immerhin ist es schön groß, und wir können Zeug verkaufen, ohne zurück in die Stadt latschen zu müssen. Kurzum: **Akaneiro: Demon Hunters** ist nicht schlecht. Aber es ist auch nicht gut. Es fühlt sich einfach überflüssig an wie ein Sandkasten in der Sahara. Auch, weil mit **Path of Exile** eine deutlich bessere Free2Play-Monsterhatz bereitsteht. Sicher, dank Free2Play kann jeder **Akaneiro** ausprobieren. Wer das nicht tut, verpasst aber absolut nichts. **FH**



Belanglos

Malte Witt
Trainee
redaktion@gamestar.de

Manchmal bin ich Feuer und Flamme für ein Spiel und kann kaum noch aufhören. Bei anderen Titeln gibt's irgendwas, das mich stört, aber nicht genug, um mich dauerhaft unglücklich zu machen. Und bei wieder anderen Programmen verspüre ich beinahe physische Schmerzen. Akaneiro passt in keine dieser Kategorien, selten war ich so gleichgültig gegenüber einem Spiel. Wenn's sein muss, spiele ich es eben. Von mir aus auch stundenlang. Und dann höre ich eben wieder auf. Ist mir egal. Bis heute habe ich so etwas noch nicht erlebt, aber ich kann es nicht anders sagen. Akaneiro ist absolut nichts Besonderes, weder im Guten noch im Schlechten. Es ist, wie geistesabwesend mit dem Löffel in der Kaffeetasse rumzurühren, obwohl man gar keinen Zucker reingeschüttet hat. Belanglos.

TERMIN 31.1.2013 PREIS Free2Play USK nicht geprüft

Akaneiro

Demon Hunters

Publisher -
Entwickler Spicy Horse Games
Sprache Englisch
Ausstattung - (Download)
Kopierschutz -

GRAFIK

- teils ansehnliche Zaubereffekte
- matschige Texturen
- miese Animationen
- schwache Beleuchtung

SOUND

- ordentliche Soundeffekte
- kaum aufdringliche Hintergrundmusik ...
- ... aber langweilig
- keinerlei Höhepunkte

BALANCE

- insgesamt fairer Schwierigkeitsgrad
- übermächtiges »Kiten« (treffen & fliehen)
- »Cunning«-Klasse praktisch überflüssig
- Bosse bieten keine besondere Herausforderung

ATMOSPHÄRE

- keinerlei Sprachausgabe
- dröge Optik und langweilige Umgebungen
- kaum Story
- schläufiges Leveldesign

BEDIENUNG

- komfortables Inventar
- Standard Maus- und Tastatur-Kombi
- gelungenes Trefferfeedback

UMFANG

- Sammelwut sorgt für einige Stunden Spielspaß
- bloß fünf Gebiete mit je drei Missionen
- nur drei Klassen zur Auswahl
- Missionen dauern kaum länger als 15 bis 20 Minuten

QUESTS

- Story-Schnipsel ...
- ... aber extrem kurze
- jede Mission verläuft nach dem gleichen Muster
- keine Quest-Belohnungen außer Erfahrung und Karma

CHARAKTERSYSTEM

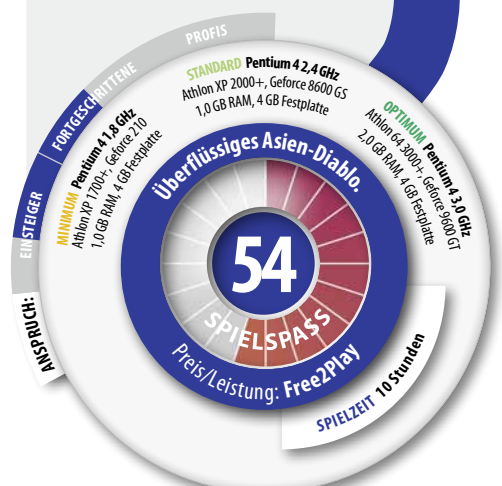
- unterschiedliche Klassen mit individuellen Schwerpunkten
- Klassenwahl praktisch irrelevant
- kaum Statistiken
- wenig Raum für Individualisierung

KAMPFSYSTEM

- spielt sich flüssig
- keine Monster mit besonderen Fähigkeiten
- Bosse sind völlig uninteressant gestaltet
- keinerlei Fernwaffen

ITEMS

- Sammel-Suchtschleife greift ...
- ... trotz weniger Waffentypen
- kaum interessante Zaubersprüche
- wenig Variation bei verzauberten Waffen





Antichamber

+ Stärken

- + unverbrauchtes Szenario
- + Verzicht auf räumliche Gesetzmäßigkeiten
- + einzigartiger Grafikstil
- + diverse Würfelkanonen
- + faszinierende Klangkulisse

- Schwächen

- Stil kann auf Dauer anstrengend werden
- für Einsteiger verwirrend

Leises Meeresrauschen legt sich über das Krachen unserer Denkschwarte, dazu kreischen Möwen. Ja, dieses Rätselspiel ist ... erm, anders. Aber super! Von Tobias Bauer

Genre: **Denkspiel** Publisher: **Demruth** Entwickler: **Alexander Bruce (Antichamber ist das Erstlingswerk des Entwicklers)**
Termin: **31.1.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **15 Euro**

GameStar.de/Quicklink/49092

Die erste Frage: »Wo sind denn hier die Grafikoptionen?« Nach mehrmaligem erfolglosen Hämmern auf die Escape-Taste wird uns schließlich bewusst: Wir stehen mittendrin! Ja, mit unseren Erwartungen und Gewohnheiten zu spielen, das kann **Antichamber** sehr gut. Aber was ist denn dieses **Antichamber** eigentlich? Ein Rätselspiel, dessen erste Kopfnuss es ist, das Optionsmenü zu finden. Ganz im Stil von **Portal** müssen wir zig Testkammern durchlaufen, durchspringen und durchräteln. Eines der vielen Herausstellungsmerkmale: Wie das Spiel eigentlich funktioniert, müssen wir ganz allein und ohne Tutorial herausfinden. Die fehlende Hilfestellung ist aber kein Problem, darin liegt sogar der anfängliche Reiz des Spiels.

Schräg und philosophisch

Nach dem Start der ersten Testkammer stehen wir vor einem Abgrund und dem in die Luft geschriebenen Befehl »Spring!«. Wir gehorchen – und fallen. Doch es folgt kein tödlicher Aufschlag auf dem schneeweißen Boden, denn sterben können wir gar nicht. Nach einigen abgedrehten und physikalisch absolut inkorrekten Räumen gelangen wir schließlich in eine Sackgasse. Ein Bild bittet uns, die Escape-Taste zu drücken. Jetzt wissen wir endlich wofür's die in **Antichamber** überhaupt gibt, denn sofort stehen wir wieder im Startraum. Hier befinden sich nämlich nicht nur die Grafikoptionen, sondern auch ein Überblick aller bisher besuchten Räume, in die wir uns einfach hinein teleportieren können. Also wieder ab in den ersten Testraum, an dem wir vorher offenbar unwissentlich gescheitert sind. Jetzt bilden die Buchstaben die Frage »Gehen?«. Ein weite-

Wo kaufen?

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

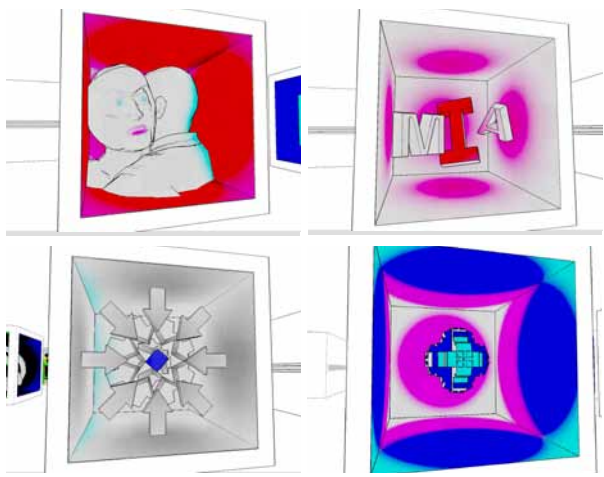
res Mal vertrauen wir dem Spiel und gehen einfach los. Aus der Ego-Perspektive blicken wir nach unten und siehe da: Unter unseren Füßen bildet sich eine Brücke, die uns sicher über die Schlucht trägt.

Die ersten Testkammern bereiten uns ganz gut auf das vor, was folgt. Nur durch optische Täuschungen und den Verzicht auf räumliche Logik versucht uns das Spiel auszutricksen. Manchmal reicht ein einfacher Blick in eine bestimmte Richtung, um die Umgebung komplett zu verändern. Eine Treppe nach oben gehen, aber im Raum davor wieder rauskommen? Durchaus möglich.

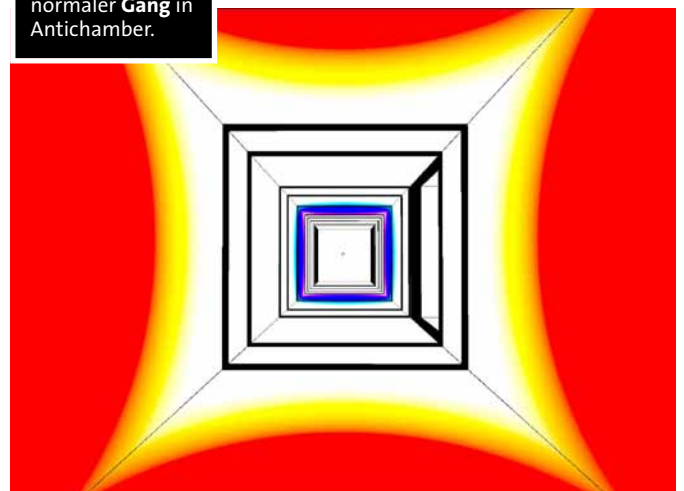
Dann aber erhalten wir eine Art Kanone, die Würfel einsaugen und auch wieder ausspu-

Eine Frage der Perspektive

Dass in **Antichamber** nicht immer alles so ist, wie es auf den ersten Blick scheint, lernen wir anhand von Kuben, die je nach Blickwinkel völlig andere Innenleben präsentieren.



Auch wenn's schwer zu glauben ist: Das hier ist ein ganz normaler Gang in Antichamber.





Überraschend super!

Tobias Bauer
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Antichamber hat mich unerwartet gut unterhalten. Besser als Portal sogar. Und unerwartet ist ein gutes Stichwort: An jeder Ecke wartet in diesem Spiel eine Überraschung. Der Verzicht auf räumliche Konventionen, die Farbgebung der Umgebung und der hypnotische Sound erschaffen eine faszinierende Stimmung. Hilfestellung vom Spiel, eine Geschichte oder Charaktere sucht man zwar vergebens, macht aber nix. Antichamber kann super ohne. Und wenn ich bedenke, dass hinter den intelligenten Rätseln nur ein einziger Mann steckt, ziehe ich vor Antichamber und Alexander Bruce meinen Hut (den ich mir noch kaufen muss).

cken kann. Ab diesem Zeitpunkt sind die Rätsel hauptsächlich um den Einsatz dieser Gerätschaft gestrickt. Jetzt gilt's, Blöcke geschickt zu platzieren, um bestimmte Mechanismen auszulösen. Zum Beispiel kann ein Block durchaus als Schlüssel für Türen oder als Plattform fungieren.

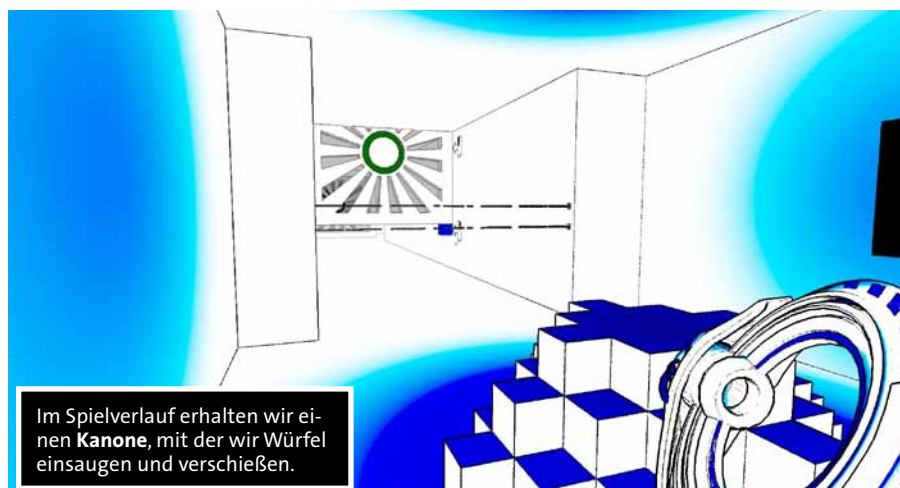
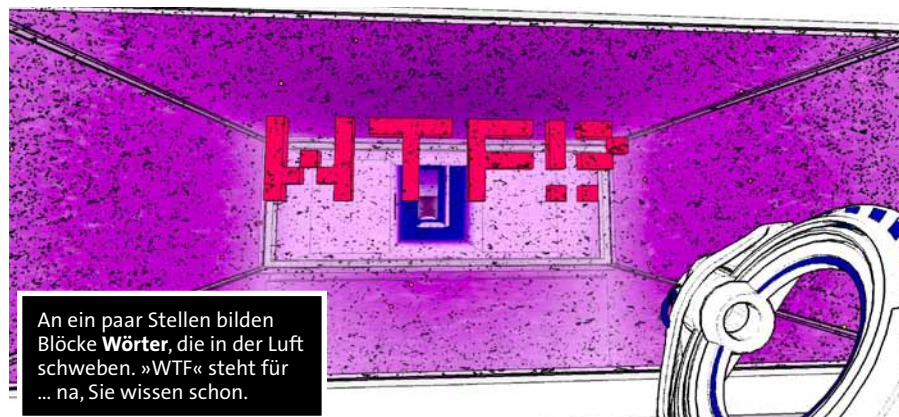
Nach und nach drückt uns das Spiel neue Kanonen-Modelle in die Hand. Die haben jeweils andere Fähigkeiten, die grüne Ausführung etwa verschießt schnurstracks ganze Linien aus Blöcken, die rote sogar ganze Flächen. Über Abgründe lachen wir nur noch, stattdessen müssen wir uns jetzt überlegen, wie wir die farbigen Klötze am besten plat-

zieren. Unter anderem müssen wir in einer Testkammer mit unseren Klötzchen zunächst einen großen Quader fixieren, der mit einem Aufzug verbunden ist. Wir stellen uns in den Aufzug und entfernen die Klötzchen wieder. Der Quader schnell auf uns zu, der Aufzug setzt sich in Bewegung, und wir werden nach oben befördert. Klingt simpel, ist es aber nicht.

Der Schwierigkeitsgrad steigt auf angenehme und faire Art. Anfangs noch relativ anspruchslos werden die Testräume im Spielverlauf zu richtigen, aber stets machbaren Kopfnüssen. Hübsch: Nach jedem Rätsel wartet an der Wand ein bebildeter Spruch auf uns, der Bezug auf die bestandene Prüfung nimmt und auf das Leben übertragbar ist. Nachdem wir zum Beispiel den oben beschriebenen Abgrund überwunden haben, heißt es: »Den ersten Schritt zu machen, kann schwerer sein als der Rest der Aufgabe«. Das passende Bildchen dazu zeigt ein Kleinkind, das versucht auf seinen wackligen Beinen zu stehen. Im Starraum können wir die Sammlung der bereits gefundenen Sprüche jederzeit anschauen.

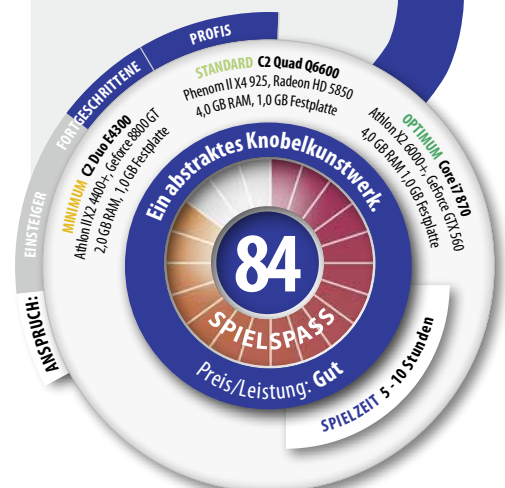
Allerdings sind diese philosophischen Schnipsel erzählerisch das Einzige, was **Antichamber** zu bieten hat. Auf eine Handlung oder Charaktere verzichtet der Titel. Egal! Die Atmosphäre wird nämlich über den technischen Rahmen des Spiels aufgebaut. Obwohl die Unreal Engine 3 zum Einsatz kommt, setzt die Grafik auf Schlichtheit und viele stechende Farben. **Antichamber** wirkt fast wie eine Halluzination. Die schräge Klang-

untermalung trägt ihren Teil dazu bei: Wer elektronisches Piepen oder sowas erwartet, liegt falsch. Stattdessen gibt's natürliche Hintergrundgeräusche wie das Rauschen des Meeres oder das Prasseln von Regen. Gerade weil das in den sterilen Gängen und Testräumen so vollkommen deplatziert scheint, wirkt's im schrägen Kontext des Spiels wieder herrlich passend. Bild und Ton fügen sich fast schon zu einem abstrakten Kunstwerk zusammen. **Antichamber** werden wir allein deswegen so schnell nicht vergessen. **TB**



TERMIN	31.1.2013	PREIS	15 Euro	USK	ab 12 Jahren
Antichamber Denkspiel					
Publisher	Demruth				
Entwickler	Alexander Bruce				
Sprache	Englisch				
Ausstattung	digitales Handbuch				
Kopierschutz	Steam				

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> stimmige Farbatmosphäre optische Täuschungen auf Dauer dann doch etwas fad 	7/10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> Hintergrundgeräusche aus der Natur entspannender Ambient-Sound dünne Soundeffekte 	7/10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> simpler Einstieg sanft ansteigende Lernkurve trotzdem stets fordernd 	10/10
ATMOSPHERE	<ul style="list-style-type: none"> einzigartige Umgebung abstraktes und unverbrauchtes Szenario Grafik und Sound ergeben ein faszinierendes Spielerlebnis 	10/10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> Steuerung beschränkt sich auf das Nötigste angenehmes und präzises Zielen Hauptmenü als Raum wenig Hilfestellung 	10/10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> akzeptable Spielzeit kaum Wiederspielwert 	6/10
LEVELDESIGN	<ul style="list-style-type: none"> physikalisch beeindruckende Raumanordnung Entdeckerdrang wird geweckt sterile Gänge 	10/10
RÄTSEL	<ul style="list-style-type: none"> fordernder Denksport änderbare Beschaffenheit der Testkammern Überraschungsmomente 	10/10
WAFFEN / EXTRAS	<ul style="list-style-type: none"> schräge Würfelkanone mit unterschiedlichen Fähigkeiten 	10/10
KAMPAGNE	<ul style="list-style-type: none"> charmante Bildchen und Sprüche keinerlei Handlung keine Charaktere 	4/10



Freispiel

RaceRoom Racing Experience

Eine Free2Play-Rennsimulation? Könnte man für eine Schnapsidee halten, wenn nicht die Macher von GTR und Race dahinterstecken würden.

Free2Play

WAS **Rennspiel** WER **Simbin** WO **Quicklink 8227**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Gänsehaut! Und das sogar auf Kommando, wir müssen nur aufs Gaspedal treten. Denn was **RaceRoom Racing Experience** in Sachen Motorensound aus den Boxen knallt, föhnt uns sämtliche Nackenhaare sofort in Habachtstellung und ist schlichtweg eine Wucht! Und auch die Augen werden verwöhnt, denn Grafik und Geschwindigkeitsgefühl landen ebenfalls auf Anhieb an der Spitze des Genres. Simbin setzt nach **GTR** und **Race** erneut Maßstäbe, das Ganze jedoch zum ersten Mal mit einem Free2Play-Titel. Im kostenlosen Lieferumfang der offenen Beta-Version sind sechs Autos und zwei Strecken enthalten. Klingt nach wenig, ermöglicht aber bereits wochenlangen Fahrspaß. Denn wir bekommen keine lahmen Enten aus der Golfklasse serviert, sondern lizenzierte Supersportwagen wie den Saleen S7R. Die zwei fiktiven Strecken gehören ebenfalls zum fahrerisch Spannendsten, was wir in letzter Zeit vor das Lenkrad bekommen haben. Das liegt auch an der Simbin-typischen, glaubwürdigen Fahrphysik, die uns jedes Streckendetail hautnah spüren lässt. Im Gegensatz zu Hardcore-Simulationen wie **Factor 2** richtet sich **RaceRoom** dabei nicht nur an einarbeitungswillige Rennspielprofis, sondern ermöglicht im standardmäßig aktivierten Amateurmodus auch Einsteigern schnelle Erfolgserlebnisse.

Wer mehr Kurse, Autos oder auch die volle Realismuspäckung im so genannten »Get Real«-Modus möchte, muss zwangsläufig in die Tasche greifen, denn eine Spielwährung existiert nicht. Das ist einerseits hart, andererseits aber auch eine erfrischend transparente Ausnahme im oftmals undurchsichtigen Free2Play-Dschungel, zumal die Preise absolut in Ordnung gehen. So kostet ein Audi R8 umgerechnet 3 Euro, der »Get Real«-Modus gerademal 1 Euro, und der originalgetreu nachgebaute Hockheimring schlägt mit 5 Euro zu Buche. Größte Baustelle von **RaceRoom** ist der derzeit noch sehr geringe Spielmodi-Umfang. Wir dürfen lediglich gegen die Uhr antreten. Allerdings holt Simbin aus der Bestzeitenjagd das Maximum raus: So sehen wir nicht nur jederzeit, wo wir im weltweiten Vergleich stehen, sondern können auch gegen den Ghost eines beliebigen Konkurrenten oder Freundes antreten. **HK**

Fazit: Unbedingt ausprobieren!

Kostenloser, uneingeschränkter Fahrspaß:
Wir brettern im **Supersportwagen Saleen S7R** über den fiktiven, aber grandios designten RaceRoom Raceway.



Teuerster Zusatzinhalt ist derzeit der wunderschöne »**Mount Panorama Circuit**« (Bathurst, Australien), den Sie für umgerechnet 5,50 Euro freischalten können.

Angry Birds Star Wars

Social Game

WAS **Actionspiel** WER **Rovio** WO **Quicklink 8220**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Die dunkle Seite der Macht: Im Laden bis zu 10 Euro für **Angry Birds: Star Wars** bezahlen. Die helle Seite der Macht: den kultigen Actiontitel für lau auf Facebook spielen. Auch wenn man in der Social-Game-Variante diverse grafische wie inhaltliche Abstriche hinnehmen muss, bietet sie dennoch ausreichend, teils enorm knifflige Levels für ambitionierte Highscore-Jäger. Cool: Passend zum **Star Wars**-Thema dürfen wir unsere grimmigen Vögel mit Lichtschwertern, Laserpistolen oder Thermaldetonatoren ausstatten, um den als Sturmtruppen verkleideten Schweinen ordentlich Saures zu geben. Wie schon in **Angry Birds: Friends** gibt's zudem diverse Superwaffen, etwa den Millennium-Falken, der den halben Level zu Klump ballert, aber echtes Geld kostet. Besonders zielsichere Spieler können derartige Boni allerdings auch so ergattern. **DM**

Fazit: Für zwischendurch



Das Schwarze Auge Herokon Online

Free2Play

WAS **Rollenspiel** WER **Silver Style** WO **Quicklink 8219**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**



Schade: Die zahlreichen **Dialoge** sind nicht vertont.

Fans des Rollenspieluniversums **Das Schwarze Auge**, die mal wieder ins digitale Aventurien reisen wollen, bietet Silver Style (**The Fall**) nun frisches Futter. **Herokon Online** setzt auf die **DSA**-Lizenz und läuft komplett im Browser. Das Free2Play-Rollenspiel erinnert mit seinen detailverliebten, handgemalten Hintergründen stark an den Genreklassiker **Baldur's Gate**, reicht aber nicht im Ansatz an dessen Qualitäten heran. Zwar weiß der Titel durch seine Komplexität und die zahlreichen Quests (mit zusätzlichen Tagesaufgaben) vor allem **DSA**-Anhängern zu gefallen, die schlecht animierten Echtzeit-Kämpfe verlaufen allerdings zu undynamisch und langweilig. Die angekündigten Gruppen-Features könnten Abhilfe schaffen, denn im Team schnetzt es sich bekanntlich flotter und abwechslungsreicher. Diese Funktionen werden laut Silver Style in Kürze implementiert. **FH**

Fazit: Für Fans

Forgotten Elements

Freeware

WAS **Action-Rollenspiel** WER **Marlon Drescher**
WO **Quicklink 8222** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Während das riesige Blizzard-Team über zehn Jahre an **Diablo 3** gearbeitet hat, wurde **Forgotten Elements** in gerademal drei Jahren und neun Monaten von nur einer Person auf die Beine gestellt. Zugegeben, das sieht man dem Spiel an; Schönheitspreise gewinnen die hölzernen Animationen und spärlichen Effekte nämlich nicht. Dafür steckt einiges im eigentlichen Spiel. Dank der vier Klassen, 96 Fähigkeiten und jeder Menge Gegenstände (inklusive Crafting) gibt es einiges zu entdecken, für Wiederspielwert ist dank zufallsgenerierter Dungeons ebenfalls gesorgt. Die erkunden wir wahlweise aus der Draufsicht oder aus der Schulterperspektive; Freunde der guten alten Heldenaufbrüst-Suchtschneise werden sich schnell zuhause fühlen. Weil **Forgotten Elements** als Online-Rollenspiel angelegt ist, können wir auch jederzeit mit oder gegen andere Spieler in die Schlacht ziehen – auf den noch recht leeren Servern sind wir aber nur wenigen davon begegnet. **MA**

Fazit: Für Fans



Game Corp

**Browser-
spiel**

WAS **Aufbauspiel** WER **56 Gaming** WO **Quicklink 8221**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Diese unverschämten Spielejournalisten! Gut, wir haben den Feldherren-Simulator mit zwei unbeleckten Jungprogrammierern in Notepad und Paint zusammengekleistert, aber deswegen gleich die Verbrennung aller Exemplare fordern? Um es besser zu machen, müssen wir in **Game Corp** unser Entwicklerstudio ausbauen, Mitarbeiter anheuern und sie Spielprojekten zuweisen. Dabei sammeln sie Erfahrung in den Disziplinen Code, Grafik, Sound und Schreiben, außerdem können wir sie in besseren Programmen ausbilden. Bei jedem Genre wollen die Stärken unseres Teams berücksichtigt werden, begabte Schreiberlinge etwa glänzen in Rollenspielen – oder wir pfeifen auf Qualität und überfluten den Markt mit Ramsch. Das kommt zwar weder bei den jährlichen Awards noch bei der Presse gut an, aber wen scheren die schon? **MA**

Fazit: Für zwischendurch



Coasterville

**Social
Game**

WAS **Aufbauspiel** WER **Zynga** WO **Quicklink 8223**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**



Coasterville ist nicht so komplex wie Rollercoaster Tycoon, motiviert aber trotzdem.

Farmville, Castleville, Chefville, Cityville und jetzt: **Coasterville**. Wären wir fies, würden wir behaupten, Zynga könnte nichts anderes. Sind wir aber nicht, denn der Facebook-Gigant beweist auch mit seinem neuesten Streich wieder ein Händchen für kurzweilige Aufbauspiele. In diesem Fall managen wir einen Freizeitpark, errichten etliche Attraktionen, Geschäfte und Dekorationen und kümmern uns um die Bedürfnisse der Besucher. Ähnlich wie in **Rollercoaster Tycoon** dürfen wir außerdem Achterbahnen sogar selbst gestalten, wenn auch nicht so umfangreich und vielseitig wie beim großen Vorbild. Was Zynga-Fans bereits kennen: Ohne penetrante Facebook-Anfragen kommen wir in **Coasterville** nicht weit. Schon früh konfrontiert uns das Spiel mit Quests, die wir nur gemeinsam mit Freunden lösen können. Oder aber durch den Einsatz echter Euros. **DM**

Fazit: Für Zwischendurch

Judith

Freeware

WAS **Adventure** WER **Distractionware** WO **Quicklink 8217**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Grafikfetischisten werden die Nase rümpfen; **Judith** präsentiert sich nämlich in feinsten 8-Bit-Optik. Wer sich davon nicht abschrecken lässt, den erwartet ein spannendes Adventure aus der Ego-Perspektive, das oft für Gänsehaut sorgt. Doch worum geht's? Hauptcharakter Jeff pflegt seit einiger Zeit eine Affäre mit einer Pixeldame namens Emily. Da beide verheiratet sind, können sie sich nur heimlich an abgelegenen Orten treffen. Diesmal fällt die Wahl auf ein altes, verlassenes Anwesen. Bereits nach kurzer Zeit ist Emily jedoch verschwunden und es ist an uns, sie wiederzufinden. Mehr wollen wir über die gelungene Handlung, die sich an ein bekanntes französisches Märchen anlehnt, an dieser Stelle nicht verraten. Probieren Sie das Adventure-Kleinod einfach selbst aus! **FH**

Fazit: Unbedingt ausprobieren!





Ratohnhaké:ton trifft in der **alternativen Storyline** auf seine eigentlich verstorbene Mutter.

Die Anzahl und Art der **Nebenmissionen** ist im Vergleich zum Hauptspiel überschaubar.



Assassin's Creed 3

Die Tyrannei des Königs Washington

Der Kriegsheld wird zum Despoten, ein Meuchelmörder zum Superhelden – Ubisoft wagt sich in neue Jagdgründe. Von Benjamin Blum

DLC

WAS **Action-Adventure** WER **Ubisoft** WO **Gamestar.de/Quicklink/7830**
WANN **bereits erschienen** GELD **10 Euro**

Ein Held mit magischen Kräften kämpft gegen den Tyrann George Washington. Was nach einem Hollywood-Erguss der Marke **Abraham Lincoln: Vampirjäger** klingt, ist für

Assassin's Creed-Fans ein wahrer Segen. Denn Ubisoft Quebec liefert mit dem in drei Episoden unterteilten DLC-Abenteuer **Die Tyrannei des Königs Washington** kein liebloses Pre- oder Sequel, sondern betritt kreatives Neuland. Die Entwickler haben eine alternative Story entworfen, in der Connor nur Ratohnhaké:ton heißt und der despotische George Washington sich selbst zum König ernannt hat, statt die USA ins Zeitalter der Demokratie zu führen. Das einzige Mittel, ihn aufzuhalten, sind die Blätter der »Großen Weide«. Ihr Tee ermöglicht den Zugang zu magischen Kräften. Und die führen die bewährte Spielmechanik der **Assassin's Creed**-Reihe in ganz neue Jagdgründe.

Ubisoft stellt mit der Episode **Die Schande** das erste Drittel des Abenteuers zum Download bereit, die anderen beiden folgen im Monatsrhythmus. Während der rund drei Stunden Spielzeit versuchen wir uns darin, das Grenzland von George Washington und seinen Blauröcken zu befreien. Ratohnhaké:ton rettet Zivilisten aus brennenden Dörfern, streckt Feinde im Dutzend nieder oder kappt den Soldaten-Nachschub mit Kanonenschüssen. Soweit nichts Neues für Fans des Hauptspiels. Doch als der Held nach einer Reise in die indianische Geister-

welt die magische Kraft »Wolfsmantel« einsetzen kann, machen wir Ratohnhaké:ton auf Knopfdruck unsichtbar. Wir ignorieren die Lichtverhältnisse, huschen behände durch das Sichtfeld der Gegner und schleichen unbemerkt an sie heran.

Dank des Upgrades fühlen wir uns in Ratohnhaké:tons Haut ein wenig wie ein Superheld. Trotzdem lauert oft genug der Bildschirmtod: Den Spürnasen der neuen Wachhunde zum Beispiel ist es egal, ob Ratohnhaké:ton unsichtbar ist. Und die Kläffer sind nicht die einzige Stolperfalle, denn der Einsatz des Wolfsmantels kostet reichlich Lebensenergie. Während wir zum Beispiel General Putnam verfolgen oder uns

Durch die Fähigkeit **Wolfsmantel** wird Ratohnhaké:ton unsichtbar und schleicht sich unbemerkt an die Blauröcke heran.

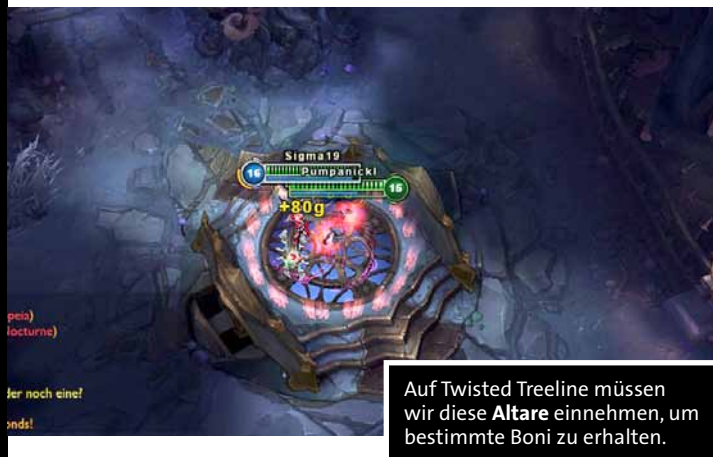


Episode 2 und 3

Ubisoft hat das DLC-Abenteuer in drei Episoden aufgeteilt: **Die Schande** ist bereits erhältlich und spielt im Grenzland. Schauplatz von **Der Verrat** (19. März) ist Boston, während das Finale **Vergeltung** (23. April) in New York steigt. In den jeweils 10 Euro teuren Episoden 2 und 3 werden die Fähigkeiten des Helden erweitert: Er fliegt als Adler von Dach zu Dach oder tötet mit der Kraft des Bären auf einen Schlag gleich mehrere Soldaten – bei der Konfrontation mit dem ebenfalls magisch begabten Washington äußerst nützliche Eigenschaften.

an die Zielperson Benedict Arnold heranpirschen, leistet er aber dennoch unschätzbare Dienste und macht aus dem Download-Abenteuer eine neue Spielerfahrung. Schade nur, dass **Die Schande** gefühlt nicht mehr als ein Prolog ist. Denn obwohl man die Episode durch Nebenmissionen (Zivilisten mit Nahrung versorgen, Gefangene aus Konvois befreien) strecken kann, ist der Indianer-Spuk schnell vorbei. Benjamin Blum / **DM**

Fazit: Für Fans



Auf Twisted Treeline müssen wir diese Altare einnehmen, um bestimmte Boni zu erhalten.



Die neue Oberfläche des Item-Shops funktioniert nach kurzer Eingewöhnungszeit bestens.

League of Legends

Unser letzter Kontrollbesuch zu League of Legends liegt schon eine Weile zurück. Höchste Zeit, nochmal reinzuschauen. Was hat sich getan in Riots MOBA-Hit?

Von Malte Witt

➕ Stärken

- + sehr faires Free2Play-Modell
- + gute Balance
- + große Community

⊖ Schwächen

- technisch veraltet

Kontrollbesuch

WAS **Strategie** WER **Riot Games** WO **Gamestar.de/Quicklink/8225**
WANN **bereits erschienen** GELD **Free2Play**

Auf DVD: Kontrollbesuch-Video

Auch wenn es auf den allerersten Blick nicht so aussieht: In **League of Legends**, dem von Riot entwickelten MOBA-Spiel, hat sich seit unserem letzten Kontrollbesuch vor gut einem Dreivierteljahr eine ganze Menge verändert. Bevor wir ins Detail gehen, kurz zwei Sätzchen zum Spielprinzip von **League of Legends**: Zwei Teams aus je – abhängig von der gespielten Karte – drei oder fünf Spielern stehen sich gegenüber. Ziel ist es, mit Hilfe kleiner Fußsoldaten (Minions) das feindliche Hauptgebäude (Nexus) zu zerstören. Soweit, so

bekannt. Neu und unübersehbar: die Optik der klassischen Fünf-gegen-Fünf-Karte. Entwickler Riot hat fast alle Texturen ersetzt, die Animationen überarbeitet und an den 3D-Modellen der neutralen Monster gefeilt. Das Ergebnis ist gelungen. Alles wirkt stimmiger, wie aus einem Guss.

Auch an der Benutzeroberfläche wurde gearbeitet, neben kleineren Änderungen hat vor allem der Item-Shop ein Facelifting erhalten. Die Items spielen während der einzelnen Partien eine sehr wichtige Rolle. Dementsprechend sollte der Laden übersichtlich und einfach zu bedienen sein. Und

dieses Ziel hat Riot mit dem Neudesign im Season 3-Update (das die neue Wettbewerbsaison eingeleitet hat) erreicht. Für Einsteiger gibt es eine »Empfohlene Gegenstände«-Seite. Wer neu im Spiel ist und sich die vorgeschlagenen Gegenstände kauft, macht auf jeden Fall nichts verkehrt. Fortgeschrittene Spieler können sich auf einer anderen Seite sämtliche Gegenstände anzeigen lassen und gezielt nach solchen mit bestimmten Eigenschaften wie »Mana-Regeneration« suchen.

Zusätzlich zu einer neuen Oberfläche finden sich im Shop auch eine ganze Menge frischer Gegenstände. Das ist sind in vielen Fällen stärker spezialisierte Weiterentwicklungen bereits bekannter Exemplare. Vorsicht: Die Kosten dafür sind teilweise enorm. Ein paar neue, billige Start-Items gibt es aber auch. Besonders hervorzuheben sind da die für den so genannten Jungler, den Spieler, der im Gebiet der neutralen Monster zwischen den drei Hauptwegen umherstreift, dem »Jungler«. Denn genau dieses Gebiet wurde ebenfalls überarbeitet, mit dem Ziel, mehr Champions effektives »Junglen« zu ermöglichen. Dazu wurden die Lebensenergie- und Schadenswerte der neutralen Monster angepasst und das System verändert, das regelt, welchen Feind die Viecher zuerst angreifen. Champions ohne brauchbaren Flächenschaden haben es im Dschungel jetzt leichter. Die ersten Wochen mit der



Auch wenn es technisch veraltet ist, die bunten Spezialeffekte sehen immerhin knallig aus.

Was ist neu seit dem letzten Kontrollbesuch?

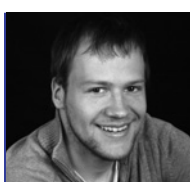


Natürlich gibt's jede Menge **neue Helden**, 14 Stück seit unserem letzten Kontrollbesuch. Riot veröffentlicht alle paar Wochen ein frisches Mitglied der Liga und schafft es stets, irgendetwas anders zu machen: Elise (links) wird auf Knopfdruck zur Spinne mit komplett neuen Fähigkeiten, Jayce (Mitte) schaltet zwischen Nah- und Fernkampf um, und Zyra (rechts) lässt selbstständig agierende Pflanzen aus dem Boden sprießen.

Ein Dauerkritikpunkt an League of Legends: die fast schon traditionell miese Community. Seitdem die **Ehrungsinitiative** gestartet wurde, ist der Umgangston aber merklich freundlicher geworden. Nach jedem Spiel dürfen wir nun unsere Mitspieler ehren, für besonderes Teamwork, Freundlichkeit oder dafür, dass sie uns geholfen haben. Wer regelmäßig geehrt wird, bekommt irgendwann sogar so ein schickes rotes Bändchen spendiert.



Wer einen **Kauf im Shop** im Nachhinein bereut, kann ihn inzwischen mit einem einzigen Klick rückgängig machen. Allerdings nur insgesamt drei Mal. Wer öfter sein Geld zurückhaben möchte, der muss den User-Support anschreiben und einen guten Grund für die Rückzahlung anbringen.



Motivations-Generator

Malte Witt
Trainee
redaktion@gamestar.de

Ich spiele League of Legends erst seit einigen Monaten aktiv. Aber was sich allein in dieser Zeit alles getan hat, schaffen andere Spiele nicht in zwei Jahren. Mich hat die Frequenz von Balance-Updates, neuen Helden und sonstigen, oft großen Updates ziemlich überrascht. Und das ist eine der großen Stärken des Spiels. Abgesehen davon, dass die taktischen Gefechte großen Spaß machen, fühlt sich League of Legends einfach lebendig an. Ein besseres Wort fällt mir dazu nicht ein. Ständig entwickelt es sich weiter, eine riesige Community steht dahinter, und die Turniere haben etwas von großen Sportveranstaltungen. Mich wird das Spiel noch viele weitere Monate begeistern.

neuen Version zeigen aber: Es werden nach wie vor hauptsächlich die bereits etablierten Champions in diesem Gebiet gespielt, obwohl die neuen Items für sämtliche Rollen es nun jedem erlauben, sich noch stärker auf seinen Part im Spiel zu spezialisieren oder sich besser gegen bestimmte Teamkombinationen zu wappnen. Die Itemvielfalt steigt, die Balance stimmt. Riot hat hier alles richtig gemacht.

Ein sehr umfangreiches Update hat die 3-gegen-3-Karte »Gewundener Wald« (»Twisted Treeline«) spendiert bekommen. Das geht bei der Optik los: Alles ist jetzt deutlich düsterer, das stärkste neutrale Monster (das unserem Team einen mächtigen Vorteil bringt, wenn wir es erlegen) springt uns als ekelige Riesenspinne an. Viel wichtiger aber: Die Karte wurde noch stärker verdichtet. Nach wie vor gibt es nur zwei Wege, die die Basen der beiden Teams verbinden. Und die liegen auch noch sehr nah beieinander, innerhalb weniger Sekunden



Der **Spectator-Modus** steckt voller Funktionen und Informationen, mit denen sich Spiele analysieren lassen.

Bessere Balance trotz neuer Items

den kann man die Wege wechseln; überflüssige Ecken hat Riot einfach herausgestrichen. Das sorgt schon früh im Spiel für ein höheres Tempo, ein Positionswechsel kostet kaum Zeit. »Gewundener Wald« ist also auch nach dem Update noch eine sehr spaßige Alternative zur Fünf-gegen-fünf-Karte, die eine spürbar andere Dynamik bietet. Und das Ganze jetzt auch noch optisch ansprechend.

Auch abseits der Gefechte hat sich einiges getan. Zum Zeitpunkt unseres letzten Kontrollbesuchs war zum Beispiel der Ingame-Shop, in dem sich neue Helden, Helden-Skins und einiges mehr erstehen lässt, noch fehlerbehaftet. Das hat sich inzwischen erledigt, alles läuft so, wie es das soll. Richtig super ist der endlich aus der Beta entlassene Spectator-Modus. Im MOBA-Genre ist der nichts Neues, in **League of Legends** allerdings schon. Im Hauptmenü werden uns stets fünf aktuell stattfindende Partien zum Zuschauen angeboten. Das Besondere daran: In diesen Schlachten treten besonders gute Spieler an. Wer sich also ein paar Tricks von Profis abschauen möchte, guckt hier rein. Ansonsten ist es auch

möglich, Freunden beim Spielen zuzusehen. Keine Sorge, um Betrügereien zu verhindern, hat Riot eine Zeitverschiebung von drei Minuten eingebaut. Bleibt festzuhalten: Die Entwicklung von **League of Legends** geht in die richtige Richtung. Neue Champions, Grafik-, Inhalts- und Balance-Updates verstehen sich bei einem solchen Spiel fast von selbst. Neue Elemente wie der Spectator-Modus zeigen aber: Riot Games kümmern sich um ihr Spiel. Wer anfängt, **League of Legends** zu spielen, muss sich anfangs sicher etwas quälen, wird dann aber mit einer riesigen, lebendigen (wenn auch nicht immer besonders freundlichen) Community und mit einem tollen Spiel belohnt. **MW**

TERMIN 30.10.2009 PREIS Free2Play USK ab 12 Jahren

League of Legends

Strategie-Rollenspiel

Publisher Riot Games
Entwickler Riot Games
Sprache Englisch, Deutsch
Ausstattung - (Download)
Kopierschutz -

BALANCE	7	8
UMFANG	8	9

Neuwertung
84
SPIELSPASS



Die besten C64-Spiele Die wahren Hits

► Nachdem ihr in der vergangenen Ausgabe die zehn besten C64-Spiele vorgestellt habt, folgt hier nun meine Liste der allerbesten Spiele: Boulder Dash 1-3, Creatures 2: Torture Trouble, Fort Apokalypse, Lemmings, Little Computer People, Loderunner, Mayhem in Monsterland, Turrican 1 und 2 sowie Way-out. Meinen ersten Brotkasten habe ich übrigens schon Ende 1982 gekauft, einschließlich Datensette für 1.000 DM. Der C64 kam auf den westdeutschen Markt also nicht erst 1983. Meine bis zu 27 Jahre alten Disketten funktionieren heute übrigens immer noch. Ob aktuelle CDs und DVDs wohl auch so lange halten werden? **Wilhelm Oelinger**

Weitere Retro-Specials

► Euer Rückblick auf die zehn besten C64-Spiele hat mir wirklich sehr gut gefallen. Solche Retrothemen stehen jeder Ausgabe gut, wie ich finde. Wie wäre es also als Nächstes mit einem netten Amiga-Special für eine der kommenden Ausgaben? **Tobias Huschert**

◀ Eine tolle Idee. 2015 wird der Amiga 30 Jahre alt, eine gute Gelegenheit also, auf die besten Spiele dieses legendären Heimcomputer-Klassikers zurückzublicken. Bis dahin



Darksiders 2: »Es passiert immer wieder, dass Spiele tolle Kritikerwertungen erhalten, aber sich nicht verkaufen.«

Leserbriefe

bleibt uns wenigstens genug Zeit, darüber zu streiten, was die besten Titel für die »Freundin« sein könnten. **Michael Trier**

THQ-Pleite Finanzielle Flops

► Es passiert immer wieder, dass Spiele tolle Kritikerwertungen erhalten und jeden Erfolg verdient hätten, aber sich nicht verkaufen. Entwickler machen daraufhin Pleite und lassen häufig eine enttäuschte Fangemeinde zurück, die verzweifelt auf Fortsetzungen hofft. Aktuell wäre da Darksiders, vorher fällt mir etwa Vampire: Bloodlines ein. Irgendwie scheint sich Innovation in der Spieleindustrie mal sehr gut und mal überhaupt nicht bezahlt zu machen. Ich stelle mir vor, dass man auf dieser Basis einen interessanten Artikel schreiben könnte, und wenn auch nur als Memento Mori für die »Gefallenen«. **Tilman Eichfelder**

Rollenspiele Dynamische Welt

► Ich habe über die Entwicklung vieler Rollenspiele nachgedacht und mich gefragt, ob es ein Spiel gibt, in dem eine dynamische Umwelt herrscht. Nicht nur, dass NPCs einen Tagesablauf haben, sondern auch, dass sich zum Beispiel die Fraktionen bekämpfen, ohne dass Held X irgendeine Entscheidung treffen muss. Soll heißen: Es passiert etwas in der Welt, auch wenn ich nur da stehe und nichts tue. Das würde dem Spieler mehr Druck geben: »Tu endlich mal was, sonst geht die Welt vor die Hunde.« Keine Ahnung, ob es schon einmal Spiele in dieser Richtung gegeben hat. **Tobias Huschert**

◀ Eine schöne Idee, die Rollenspiel-Welten tatsächlich viel lebendiger und realistischer gestalten würde. Allerdings dürfte der Entwicklungsaufwand hierfür viel zu hoch sein, schließlich müssten dynamische, weltumfassende KI-Routinen programmiert wer-

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.

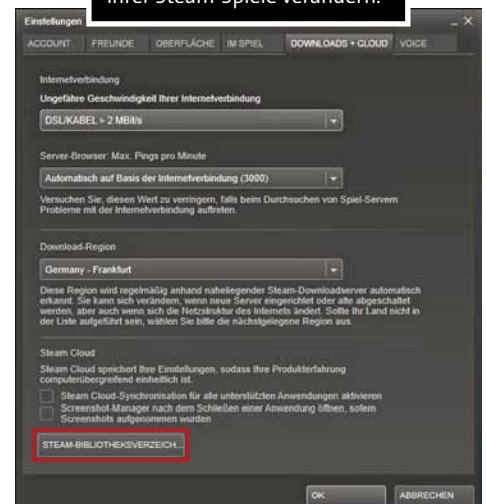
den, damit die Fraktionen im Spiel auch tatsächlich nachvollziehbar aufeinander reagieren. Bis wir so weit sind, vergehen sicher noch ein paar Jahre. **Jochen Gebauer**

Steam Alternativer Installations-Pfad

► Ich installiere Spiele normalerweise auf einer großen Partition meines Rechners. Seit ich Programme über Steam herunterlade, ist meine C-Partition aber so gut wie voll, da sie nur 100 Gbyte umfasst und Steam die Installation nur dort zulässt. Warum hat Valve diese Sperre eingebaut? **Hans Rietz**

◀ Valve hat diese Funktion nicht gesperrt, sondern nur gut versteckt. In den Steam-Einstellungen finden Sie im Reiter »Downloads + Cloud« ganz unten die Funktion »Steam Bibliotheksverzeichnis«. Hierüber

Steam: Über dieses Menü können Sie den Installations-Pfad Ihrer Steam-Spiele verändern.



Assassin's Creed 3 zu Unrecht auf der Anklagebank:
»Nicht überspringbare Filmsequenzen sind ein Graus!«



können Sie ganz bequem einen neuen Festplattenpfad anlegen. Bei künftigen Installationen fragt Steam dann, welches Verzeichnis es nutzen soll. **Hendrik Weins**

Account-Fishing Bin ich gehackt worden?

► Seit kurzem bekomme ich von Blizzard E-Mails in einem Deutsch, das klingt, als ob man den Text durch einen Übersetzer gejagt hätte. In diesen Mails sagt man mir, dass ich versucht hätte, meinen WoW-Account zu verkaufen und ich solle doch dem Link folgen und meine Kontodaten eingeben. Ich habe zwar einen BattleNet-Account für Starcraft 2, aber WoW besitze ich nicht. Ist das ein Fishing-Versuch, oder hat jemand meinen Account gehackt? **Nico Gburek**

◀ Keine Sorge, Ihr Konto wurde nicht gehackt. Bei uns in der Redaktion bekommt nahezu jeder mit einem BattleNet-Account solche Mails. Die zielen stets darauf ab, dass unvorsichtige Spieler ihre Kontodaten zur »Überprüfung« an den Versender übermitteln sollen. Blizzard würde solche Anfragen aber nie verschicken! Also: Nicht auf die E-Mails reagieren, sondern sie stattdessen einfach löschen. **Daniel Matschijewsky**

Zwischensequenzen Nicht abbrechbar

► Nicht überspringbare Filmsequenzen sind ein Graus, vor allem, wenn es sich um die Credits des Spiels handelt. Aberhundert Entwicklernamen, das will sich doch so gut wie keiner anschauen. Assassin's Creed 3 zwingt einen aber dazu. Das nervt doppelt, weil man nach dem Abspann weiter spielen kann, aber erst mal eine halbe Stunde lang warten muss. Ich finde, ihr solltet so etwas in euren Tests berücksichtigen, denn gerade Assassin's Creed 3 ist ein extrem lästiges Beispiel. **Hendrik Wiese**

◀ Wenn sich Zwischensequenzen nicht abbrechen lassen und das dem Spielfluss und damit dem Spielspaß schadet, fließt das durchaus in unsere Wertung mit ein. Im Fall von Assassin's Creed 3 betrifft das aber tatsächlich nur den Abspann, alle anderen

Filmschnipsel lassen sich auf Wunsch überspringen. Eine Abwertung halten wir daher für unangebracht. **Daniel Matschijewsky**

Planetside 2 Euer Aktions-Code

► Ich möchte hiermit meine Enttäuschung kundtun. Sowohl auf der Planetside-Webseite als auch auf der von GameStar wurde mit dem beiliegenden Gutschein-Code für Planetside 2 geworben. Ich habe mich daraufhin entschlossen, die digitale Version des Heftes auf dem iPad zu kaufen. Den Gutschein-Code fand ich darin allerdings nicht. Erst nach längerem Googeln stellte sich heraus, dass der Code lediglich in der gedruckten Version vorhanden ist. **Elmar Stoff**

◀ Tatsächlich fehlen die Codes, genau wie die Vollversionen. Es ist technisch unmöglich, sie in die digitalen Ausgaben einzubauen, die sind dafür aber deutlich günstiger. Wer die Vollversionen will, sollte also zur gedruckten Ausgabe greifen. **Markus Schwerdtel**

Vollversionen Sacred 2 auf zwei DVDs

► Warum sind in der letzten Ausgabe einige eurer Videos auf die XL-DVD gewandert? War Sacred 2 wirklich so groß? Wenn ihr schon eine Video-DVD macht, dann ist es doch sinnvoll, auch alle Videos damit abspielen zu können. HD-Videos finde ich zwar sehr nett, kann sie aber eben nicht auf dem DVD-Player abspielen. **Hagen Patzke**

◀ Das lag tatsächlich an unserer Vollversion. Sacred 2 umfasst rund 12 GByte, die größte DVD-Variante, die von uns verwendete DVD 9, fasst aber lediglich 8,5 GByte. Um diesen Brocken überhaupt irgendwie auf den beiden Datenträgern unterzubringen, mussten wir einen Großteil der Videos auf die XL-DVD auslagern. Das wird in Zukunft häufiger vorkommen, die Spiele werden schließlich nicht kleiner. In solchen Monaten werden Käufer und Abonnenten der Version mit nur einer DVD zwar die vollständige Videoberichterstattung erhalten, aber technisch bedingt eben keine Vollversion. **Sascha Mutschler**

Fehler!

Verschnupfte Redakteure, hustende Layouter, röchelnde Chefs – in den GameStar-Büros grassiert seit Wochen eine epochale Erkältungsepidemie. Ob die für die Fehler in der letzten Ausgabe verantwortlich ist, wird derzeit zwar noch von führenden Wissenschaftlern erforscht. Besorgte Leser schicken aber dennoch bereits ihre Gute-Besserung-Hausmittelchen an brief@gamestar.de.

Den Anfang macht Burkhard von Klitzing, der sich um die Gesundheit von Thomas Wittuski sorgt. In seiner Preview zu The Walking Dead: Survival Instinct schreibt unser GamePro-Kollege nämlich über eine Horde schlurfender Untote. Aller Wahrscheinlichkeit nach nehmen Zombies zwar so menschliche Gehirne zu sich, gemeint hatte Thomas aber wohl eher ihren schlurfenden Gang. Burkhardts Behandlungsmethode: Drei Mal täglich einen Cocktail aus Melissegeist, Lebertran und heißem Bier mixen, in kleinen Schlucken leer schlürfen – und dann ganz ganz fix zum Klo schlurfen.

Michael Graf oder Martin Deppe. Wer sich bei wem angesteckt hat, lässt sich nicht mehr mit Gewissheit sagen. Einer der beiden ist jedenfalls dafür verantwortlich, dass in der Hall of Fame zur MechWarrior-Serie von »Besatzungen aus zwei Mann« die Rede ist. Stefan Mayrhofer geht daher auf Nummer sicher und verschreibt gleich beiden Autoren einen Einlauf. Mit großem E.

Daniel Matschijewsky schleppt sich hingegen freiwillig zum Onkel Doc. Denn auch wenn niemand seinen Fauxpas im Test zu The Cave gefunden hat, will er sich doch etwas verschreiben lassen. Daniel behauptete nämlich, in dem Adventure stünden sechs Charaktere zur Auswahl, in Wahrheit sind es aber sieben. Für den Verantwortlichen der Fehlerrubrik empfiehlt der Mediziner folgende Heilmethode: zwei Wochen Vollpension in einem 5-Sterne-Wellness-Hotel fernab seiner verschnupften, hustenden und röchelnden Kollegen.



Tine Wittler wäre stolz: Philipp und Felix Karadensky haben ihre Zimmerwand mit einer riesigen Cover-Collage verschönert.

Mitmachen & Gewinnen



Jack and the Giants Seien Sie bereit für ein gigantisches Abenteuer! Als der junge Landarbeiter Jack unbeabsichtigt das Tor zwischen unserer Welt und dem Reich der Riesen öffnet, flammt eine uralte Fehde wieder auf. Urplötzlich muss sich Jack im Kampf seines Lebens bewähren, denn es gilt, die Riesen um jeden Preis aufzuhalten, bevor sie die Erde erobern. Der in 3D gedrehte Fantasyfilm **Jack and the Giants** stammt vom **X-Men**-Regisseur Bryan Singer und ist mit Ewan McGregor, Ian McShane, Bill Nighy und Stanley Tucci hochkarätig besetzt. Zum Kinostart verlosen wir mit Warner Bros. Pictures und Call a Pizza **zwei Exemplare des LT[®]3 Power Edition Heimkino-Lautsprecher-Systems** von Teufel (www.teufel.de). Das in hochwertigem Aluminium verarbeitete 5.1-Set besticht durch vier schlanke Säulen-Lautsprecher mit je 160 Watt, dem obligatorischen Center-Speaker sowie einem 350 Watt starken Aktiv-Subwoofer, der selbst 50m² große Räume druckvoll beschallt.

Wert: rund 2.000 Euro.

**KINOSTART:
14. MÄRZ**



KOMMT SCHNELL, KOMMT GUT.

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. März 2013.

Hänsel und Gretel: Hexenjäger Was auch immer im Pfefferkuchenhäus passiert sein mag, es hat aus Hänsel und Gretel rachedurstige Hexenjäger gemacht. Während jeder geschichtenvorlesende Märchenonkel nun beide Augenbrauen heben dürfte, reiben sich Actionfans die Hände. Denn der norwegische Regisseur Tommy Wirkola (**Dead Snow**) hat aus dem Grimm-Märchen ein wahnwitziges und mit rabenschwarzer Ironie gewürztes 3D-Effektspektakel gemacht, in dem Jeremy Renner (**The Avengers**) und Gemma Arterton (**Prince of Persia**) bösen Hexen ordentlich Saures geben. Anlässlich des Filmstarts von **Hänsel und Gretel: Hexenjäger** verlosen wir **einen Gaming-PC** von Ultraforce. In dem Highend-Rechner stecken ein pfeilschneller Intel Core i5 3570K, 16 Gbyte Arbeitsspeicher, gleich zwei Nvidia GeForce GTX 660Ti mit jeweils 2 Gbyte Grafikspeicher sowie 2 TByte große Festplatten nebst einer 128-Mbyte-SSD für das vorinstallierte Windows 7 64 Bit.

Wert: rund 2.000 Euro.

Gewinner 02/2013

T. Baumann, Schwarzenbek • H. Birnstiel, Helmstedt • T. Brückner, Gütersloh • C. Höhne, Haltern am See • J. Jacobsen, Flensburg • U. Liebke, Börde-Hakel • M. Lull, Bonn • K. Ruppel, Ludwigshafen • K. Schmid, Schliersee

Gewinner der Abo-Verlosung 04/2013

F. Fischer, Magdeburg • M. Hoeijmans, Oberhausen • M. Böhm, Bischofswiesen • O. Höppner, Bremen • S. Borsutzky, Bochum

Mehr Informationen unter ultraforce.de und facebook.com/ultraforce.de





CASEKING.de

präsentiert:

10 JAHRE

Am 15. Januar vor 10 Jahren erblickte CASEKING das Licht der Welt! Um unser Jubiläum gebührend zu feiern, lassen wir es das ganze Jahr hindurch unter www.caseking.de/10jahre RICHTIG KRACHEN!

GENIALE GEWINNE



EXKLUSIVE PRODUKTE



SPEKTAKULÄRE ANGEBOTE

NICHT VERPASSEN:

[9%]

An jedem 15. des Monats gibt es bei Caseking gigantische **RABATTE** auf 10 ausgewählte Top-Produkte!





Der Gratis-Krieg

Der Free2Play-Boom wirbelt weiterhin die Spielereislandschaft durcheinander, die Goldgräber-Zeiten sind jedoch vorbei. Denn mit dem Konkurrenzdruck steigt auch der Anspruch an die Gratisispiele. Gleichzeitig müssen die Hersteller weiterhin Geld damit verdienen – bleibt da am Ende die Fairness auf der Strecke? Von Dennis Kogel und Michael Graf

Das Ende der guten PC-Spiele naht. Nicht die kundenfeindlichen Online-Aktivierungen sind schuld daran, nicht die Konsolen und auch nicht die ideenarmen Fortsetzungsfabriken von Electronic Arts, Activision & Co. Der Untergang kommt kostenlos – sein Deckname: Free2Play. Darunter versteht man Spiele, die zunächst gratis sind, bestimmte Dinge aber gegen echtes Geld feilbieten, vom lustigen Hut für den Helden bis hin zu besseren Waffen. Mancher Spieler hält Free2Play-Titel für verhaltenspsychologisch optimierte Ausbeutungsmaschinen, die reiche Spieler belohnen und arme mit Frust und Langeweile geißeln.

So argumentieren die Kritiker des Konzepts seit Jahren. Doch wenn Free2Play-Spiele so böse, so unfair sind, warum verbrachten die Spieler dann laut einer Studie des Forschungsinstituts DFC Intelligence zwischen Juli 2011 und Juni 2012 fast 1,3 Milliarden Spielstunden im kostenlosen **League of Legends**, das damit weit vor **World of Warcraft** und **Minecraft** zum meistgespielten Titel des Jahres avancierte? Und sind die über 145 Millionen Euro, die deutsche Spieler laut dem Branchenverband BIU im ersten Halbjahr 2012 für Ingame-Items ausgaben, nur in die Taschen von Abzockern geflossen?

Von einer Randerscheinung hat sich Free2Play längst zum Millionengeschäft gemauert, in Russland, Südkorea und China gilt der Gratismarkt inzwischen als lukrativer als der klassische Produkthandel. Viele Hersteller bejubeln Free2Play daher als Zukunft der PC-Spiele. Oder besser: die Zukunft der Spiele im Allgemeinen. Auf Smartphones und Tablets gehören Gratistitel mit »In-App-Käufen« längst zum Alltag, und auch auf den Konsolen steigen erste Gratis-Testballons. Der **Eve Online**-Macher CCP etwa hat im Januar den offenen Betatest seines kostenlosen Playstation-3-Shooters **Dust 514** gestartet. So erfasst der Gratistrend immer mehr Plattformen. Wir werfen einen Blick auf seine Vergangenheit und Zukunft – und darauf, ob die Spieler wirklich vom wachsenden Kostenlos-Konkurrenzdruck profitieren.

Der fernöstliche Urahn des Gratis-Booms heißt **QuizQuiz**, ist (Überraschung!)

ein Quiz-Spiel und kommt aus Südkorea. Ende der 90er-Jahre entwickelte der Publisher Nexon erfolgreiche Online-Spiele, die von den schnellen Internet-Leitungen seines Heimatlandes profitierten. **QuizQuiz** sollte der nächste Erfolg werden. Die Mischung aus Quiz und Rollenspiel mit Anime-Charakteren begeisterte in einer kostenlosen Beta-Version zahlreiche Spieler. »Und dann haben wir Abo-Gebühren eingeführt, und alle haben schlagartig aufgehört«, erzählt Nexons Amerika-Chef Min Kim in einem Interview. Schuld war die gespannte Wirtschaftslage in Südkorea, die es vielen Spielern nicht erlaubte, feste Monatsbeiträge zu investie-



»Wir haben auch Inhalte, die es wert sind, erforscht zu werden und sich dafür ein bisschen Zeit zu nehmen.«

Tom Putzki, Leiter von Wargaming Deutschland für World of Tanks



»Ich fahr ja nicht zu den Spielern hin und halte ihnen die Knarre an den Kopf und sage: Jetzt gib mir deine 10 Euro!«

Nina Müller, Managing Director bei Bigpoint

Die goldenen Regeln

Der Spielemacher und Berater Nicholas Lovell legt in seinem kurzen E-Book »Design Rules for Free-to-play Games« die 15 Grundregeln eines Free2Play-Spiels fest. Regel Nummer Eins: Es soll Spaß machen. Außerdem darf ein Free2Play-Spiel niemals enden, es muss göütig sein, Spieler mit Belohnungen locken und vor allem den ersten Kauf besonders attraktiv machen. Wer selbst den nächsten Free2Play-Meilenstein entwickeln möchte, sollte mit diesem Buch anfangen.



Das Free2Play-Panzer-spiel **World of Tanks** (oben) verzeichnet 45 Millionen registrierte Spieler weltweit, der Dota-Ableger League of Legends (unten) sogar über 70 Millionen.



ren. »Wir haben also überlegt, wie wir die Leute wieder zurückholen könnten, und gesagt: Lass uns doch einfach versuchen, Kostüme und so etwas zu verkaufen.« Die Abo-gebühren verschwanden zugunsten von »Microtransactions«, geringen Beträgen für optionale Gegenstände wie witzige Hüte, die man direkt im Spiel kauft. Die Spieler kamen zurück. Heute gehört Nexon zu den erfolgreichsten Publishern weltweit. So erfolgreich, dass 2012 glaubwürdige Gerüchte kursierten, die südkoreanische Firma wolle Electronic Arts kaufen. Spätestens zu diesem Zeitpunkt schwappte endgültig die Erkenntnis aus Asien in den Westen herüber, dass Free2Play mehr Geld in Publisher-Kassen spülen kann als der klassische Vertrieb.

Zuvor waren westliche Publisher dem fernöstlichen Gratisboom lange hinterher gehinkt. Erst die schlechten Abonnentenzahlen von MMOs wie

Age of Conan

zwangen zum Umdenken, die meisten mit einem klassischen Abo-Modell gestarteten Online-Rollenspiele litten von Anfang an unter leeren Servern. Immer weniger Spieler waren bereit, Monatsgebühren zu überweisen. Die Tolkien-Versoftung **Herr der Ringe Online** etwa schlug erst nach der Gratis-Umstellung ein wie eine Balrog-Peitsche und gilt als Musterbeispiel für eine

»Lass uns versuchen, Kostüme zu verkaufen«

gelungene Trendwende. Die Free2Play-Version von **Star Wars: The Old Republic** hingegen erntete Kritik angesichts der Nachteile für Gratisspieler. Die Patzer sind nicht überraschend, schließlich hatte auch das Jedi-Abenteuer zuvor auf einem Abo-Modell basiert. Da reicht es nicht, einfach den Kostenlos-Stempel draufzudrücken, vielmehr müssen die Entwickler die Beziehung zwischen Spieler und Spiel neu überdenken. Es ist also wenig verwunderlich, dass die ersten Free2Play-Versuche aus dem Westen von Entwicklern kamen, die sich keiner Abo-Tradition verpflichtet sahen, sondern sofort das Potenzial erkannten, neue Zielgruppen zu erschließen.

»Unser durchschnittlicher Spieler ist 38 Jahre alt, zu 70 Prozent weiblich, hat zwei Kinder und drei Haustiere«, sagt Nina Müller, die als Managing Director bei Bigpoint über

das erfolgreichste Spiel des Hamburger Publishers wacht: **Farmerama**. Der Bauernhof-Simulator folgt dem Schema von Zyngas Facebook-Hit **Farmville**. »Mehrere Millionen aktive Spieler« beackern laut Müller bei Bigpoint ihre Online-Felder. Als **Farmerama** 2009 erschien, war einer der großen Vorteile für die Spieler eben auch die fehlende Bindung an Facebook. Die Lektionen, die Bigpoint aus Titeln wie **Farmerama** gelernt hat, sind sehr wichtig für die Entwicklung von Free2Play.

»Wenn man die Leute zwingt, zu bezahlen, dann fühlen sie sich abgezockt«, sagt Nina Müller. »Aber wenn man ihnen alternativ die Möglichkeit gibt, über einen längeren, aufwändigeren Weg da ranzukommen, ohne zu bezahlen, dann akzeptieren sie das.« Ein zentraler Bestandteil von Free2Play besteht also darin, den Spielern zu versichern, alles Wichtige auch kostenlos erleben zu können. Gegen Geld bekommt man es eben nur leichter und schneller. Inzwischen bietet Bigpoint zudem alternative



»Wer Tribes: Ascend wirklich meistern will, muss so viel Zeit reinstecken, dass sie sowieso alles im Spiel freischalten werden.«

Todd Harris,
COO bei Hi-Rez



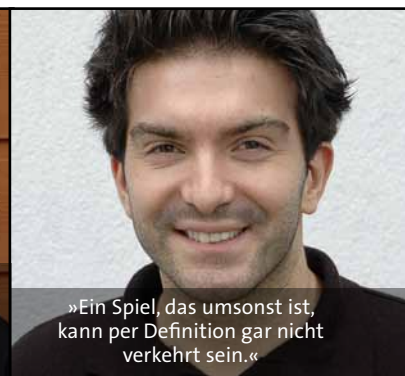
»Du kannst für Geld kein gutes Gamedesign kaufen. Aber du kannst einen Typen aus Harvard anheuern, der für dich Mathe wie bei Farmville ausheckt.«

Tim Rogers,
Indie-Designer



»Wir ermutigen unsere Spieler, Geld bei uns auszugeben, weil wir erklären, dass sie uns damit helfen, das Spiel kostenlos und fair zu halten.«

Chris Wilson,
Producer von Path of Exile



»Ein Spiel, das umsonst ist, kann per Definition gar nicht verkehrt sein.«

Cevat Yerli,
Gründer und CEO von Crytek



Bigpoint setzt künftig verstärkt auf technisch starke Browser-spiele wie **Drakensang Online**.



Cryteks **Warface** wird auch eine Koop-Kampagne bieten.

Wege, wertvolle Gegenstände im Spiel freizuschalten. Etwa durch das Ausfüllen von Fragebögen oder das Anschauen von Werbefilmen. Das Prinzip hat sich bewährt, in den letzten Jahren gehörte der Publisher zu den erfolgreichsten Spielefirmen Deutschlands und vermeldete 2011 einen Gewinn von 33 Millionen Dollar, während etwa Ubisoft im selben Zeitraum Verluste verschmerzen musste. Doch der Gratismarkt wandelt sich, die Goldgräber-Zeiten sind vorbei. Denn der Konkurrenzdruck steigt.

Dem Erfolg der Free2Play-Gelegenheitsspiele à la **Farmerama** folgten viele Nachahmer, der Markt wurde schnell unübersichtlich. Erst 2011 rühmte Bigpoints ehemaliger Managing Director Philip Reisberger in einem Interview die Expertise der Hamburger, neue Spieler durch Werbung »einzukaufen«. Doch diese Zeiten sind schon wieder vorbei. »Es gibt mehr Konkurrenz«, erklärt Nina Müller. »Einen Farmerama-User für 100 Euro anzuwerben, hat keinen Sinn mehr, weil man das Geld nicht wieder sieht.« Vor drei Jahren noch sollen neue Spieler weniger als halb so viel gekostet haben. Die gängige Taktik der Macher war, durch Werbung, Partnerschaften, Empfehlungen und puren Zufall so viele Spieler wie nur möglich ins Spiel zu bringen. »Funnel«, auf Deutsch »Trichter«, nennt man das in der Branche. Denn durchschnittlich lassen nur fünf Prozent aller Spieler, die sich für ein Free2Play-Programm registrieren, letztendlich auch Geld im Spiel. Knapp die Hälfte der Registrierten steigt sogar nach dem ersten Tag gleich wieder aus. Heute, wo das Angebot an Free2Play-Spielen so stark zunimmt, muss statt klassischer Werbung aber ein neues Lockmittel her: Qualität.

Das bekam auch Zynga zu spüren. Vor dem Börsengang im Dezember 2011 war der **Farmville**-Hersteller noch als Goldkind mit einem potenziellen Börsenwert von 15 bis 20 Milliarden US-Dollar gehandelt worden – zum Vergleich: der Börsenwert des **GTA**-Publishers Take-Two lag seinerzeit bei knapp 800 Millionen. Doch 2012 vermeldete Zynga im Quartalstakt Millionenverluste, der Aktienkurs brach ein. Wer zum Börsenstart 100.000 Dollar in Zynga-Aktien investiert hatte, bekam dafür ein Jahr später noch 23.000 Dollar – ein Desaster. Das lag auch an sinkenden Spieler-

zahlen: von einst 80 Millionen aktiven **Farmville**-Spielern waren im September 2012 noch 18 übrig. Kürzlich vermeldete Zynga zudem erstmals einen Rückgang seiner monatlichen Gesamt-Spielerzahlen – um zehn Prozent auf 298 Millionen. Denn mit **Farmville 2** und **Cityville 2** hat man zwar optisch aufpolierte, inhaltlich aber kaum verbesserte Neuauflagen seiner bisherigen Erfolgstitel veröffentlicht. Wer die Vorgänger schon kannte, erlebte kaum Neues – und hörte auf. Niemand braucht ein zweites **Farmville**.

Und schon gar kein drittes und viertes. Simpel gestrickte **Farmville**-Klone wie **Farmerama** oder **Goodgame Big Farm** mögen immer noch ertragreich sein, als Zukunftsmodell taugen sie allerdings nicht. Gleiches gilt für andere Free2Play-Billigware, etwa ohne großen Aufwand importierte Asia-Rollenspiele wie das in Europa vom deutschen Kostenlos-Riesen Gameforge betriebene **Metin 2**, dessen weltweite Spielerzahlen zwischen 2010 und 2012 von acht auf sechs Millionen schrumpften. Um auf dem zunehmend umkämpften Markt weiter zu bestehen, müssen sich die Free2Play-Pioniere anpassen. Gameforge etwa übernahm Ende 2011 Frogster, den Publisher von **Runes of Magic**, das als eines der ersten Free2Play-Rollenspiele auch bei westlichen MMO-Fans gut angekommen war. Im selben Atemzug entließ Gameforge allerdings über 100 Mitarbeiter, Bigpoint strich Ende 2012 insgesamt 120 Stellen. Die

Free2Play-Pioniere konsolidieren sich – und wappnen sich für eine anstrengende Zukunft. Denn der Konkurrenzdruck steigt,

zumal nun auch die klassischen PC-Publisher mit Macht auf den lukrativen Markt drängen – und mit Millioneninvestitionen.

Einer, der Free2Play zur neuen Marschroute ausgerufen hat, ist Cevat Yerli. Der Gründer und CEO des **Crysis**-Entwicklers Crytek will seine Firma in den nächsten zwei bis fünf

Der Free2Play-Markt muss sich wandeln

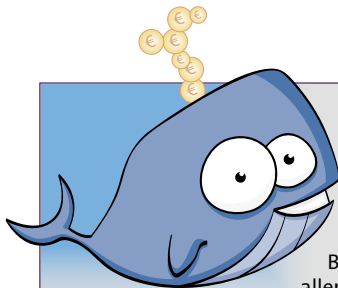


Ein kleines Farm-Quiz: Hier sehen Sie Bilder von Farmville, Farmville 2, Goodgame Big Farm, Farmerama, My Free Farm sowie Funfari. Erkennen Sie, welches Spiel welches ist? Nein? Dann geht es Ihnen wie den meisten Spielern, die der Meinung sind, ein Farmspiel sei genug.

Jahren zum reinen Gratisspiele-Studio umbauen. Dass »gratis« im Bewusstsein vieler Spieler bis heute für »billig«, also minderwertig steht, liegt seiner Meinung nach an den Sünden der Vergangenheit: »Da wurden rufschädigende Produkte auf den Markt geworfen, die schlecht aus Asien portiert wurden und qualitativ nicht mit den Titeln im Handel mithalten konnten.« Yerli will's besser machen, sein Studio erprobt derzeit die deutsche Version des Gratis-Shooters **Warface** im geschlossenen Betatest, in Russland ist das Spiel bereits erschienen und verzeichnet laut Crytek über fünf Millionen registrierte Online-Soldaten. »Wir wollen beweisen, dass sich Qualität und Free2Play nicht ausschließen«, verspricht Yerli und meint mit »Qualität« auch »moderne Technik« – wie **Crysis 3** basiert **Warface** auf der CryEngine 3. Dieses Zusammenspiel zwischen Hightech und Free2Play taufen die Entwickler »Triple-A for free« (in etwa: »Vollpreisspiel zum Nulltarif«), um sich von den Mitbewerbern abzugrenzen.

Und Mitbewerber gibt's immer mehr, und auch immer mehr namhafte. Electronic Arts verpflanzt mit **Command & Conquer** eine strahlkräftige Strategiemarke ins Gratis-Genre. Ubisoft strickt mehr und mehr Free2Play-Ableger seiner etablierten Marken, zuletzt etwa **Ghost Recon Online** und **Anno Online**. Activision hat Mitte Januar in China den Betatest von **Call of Duty Online** gestartet, das auch nach Europa kommen könnte. Angesichts dieser prominenten Rivalen müssen die »alten« Free2Play-Hersteller aufrüsten. Deshalb hat sich Gameforge zwei prominente Rollenspiele gesichert: das zuvor von NCsoft (**Guild Wars 2**) betriebene **Aion** sowie (dank der Frogster-Übernahme) das schicke **Tera**. Bigpoint feilt nach dem Weltraum-Actionspiel **Battlestar Galactica** am zweiten Ableger einer beliebten TV-Serie: dem Rollenspiel zu **Game of Thrones**. Die Gratissparte orientiert sich neu. »Die Bedeutung von hoher Qualität haben wir schon vor längerer Zeit erkannt, und solche Dinge sind schon in Entwicklung«, kündigt auch Nina Müller an. »Harrt der Dinge, die da kommen, das sind spannende Sachen.«

Doch die Konkurrenz schläft nicht, andere spannende Sachen sind längst da. Etwa **Tribes: Ascend**, ein Gratis-Shooter, in dem



Auf Walfang

Ein besonders sensibles Thema bei Free2Play-Spielen ist der Walfang. Wer hier aber an Tierschutz denkt, liegt falsch. Die Bezeichnung »Whale« kommt aus der Kasinosprache und bezeichnet Spieler, die monatlich hohe Beträge im viertstelligen Bereich für ein Spiel ausgeben. Durchschnittlich sind ein Prozent aller Spieler Wale. Krank oder spielsüchtig sind sie nicht unbedingt, dafür aber erfahrungsgemäß reich, männlich und sehr erfolgsorientiert. Laut einem Vortrag des Browserspiele-Entwicklers Jared Psigoda auf der Games Developer Conference 2012 können diese Spieler in manchen Spielen über 50 Prozent der Einnahmen ausmachen. Jedes Studio setzt beim Walfang auf anderen Methoden. Für Bigpoint sind die Wale ein netter Zusatzverdienst. »Wir geben ihnen ab und zu spezielle Updates, in die sie ihr Geld stecken können. Das stört die anderen Spieler nicht so, weil die gar kein großes Interesse an diesem Feature haben«, sagt Nina Müller. Sie weiß aber auch, dass man vor lauter lukrativen Walen die anderen Spieler nicht vergessen darf: »Wenn du dich nur auf die Whales konzentrierst und dann bricht dir einer davon weg, sinkt dein regelmäßiges Einkommen sofort.« Dieses Risiko gehen andere Studios gar nicht mehr ein. In **Path of Exile** können Spieler für 1.000 Dollar mit den Entwicklern neue Gegenstände entwickeln – die kriegen sie aber nicht geschenkt, außerdem sind sie auch für alle anderen Spieler verfügbar.

zwei Teams aus Raketenrucksack-Kriegern in irrer Geschwindigkeit durch Hügellandschaften rasen, schlittern und hüpfen. »Gratis sein reicht nicht mehr«, sagt Todd Harris, der Chief Operating Officer des **Tribes**-Entwicklers Hi-Rez, über die aktuelle Lage. Als eines der ersten Free2Play-Spiele der nächsten Generation kombiniert **Tribes** das Gratis-Geschäftsmodell mit der hochwertigen Optik und den ausgeklügelten Spielmechaniken von Vollpreistiteln. **Tribes** ist eben keine heruntergedumpte Casual-Ballerei, sondern ein knallharter Multiplayer-Shooter, der Anfänger gnadenlos überfordert.

Dieser Anspruch spiegelt sich im Design der Bezahlhinhalte wieder: »Wir haben gleich am Anfang entschieden, dass wir keine exklusiven Spielinhalte – Waffen, Karten – verkaufen wollen«, erzählt Harris. »Bei uns bezahlt man nur für kosmetische Gegenstände und um Items schneller freizuschalten.« Zusätzlich, so betont Harris, seien neue Waffen immer nur »Sidegrades«, also keine überlegenen Superknarren, sondern alternative Schießprügel, die nicht unbedingt besser oder schlechter ausfallen als die 08/15-Ausrüstung. Das Standard-Präzisionsgewehr etwa muss erst aufgeladen werden, bevor es vollen Schaden anrichtet. Fortgeschrittene Waffen haben diesen Nachteil nicht, saugen dafür aber mit jedem

Schuss Energie aus dem Jetpack des Scharfschützen und erschweren Stellungswechsel. Dass die Balance bei Multiplayer-Shootern ähnlich sorgsam gehütet werden muss wie ein Atomraketen-Startcode, gehört zum guten Ton. In der Free2Play-Panzerhatz **World of Tanks** etwa sorgen Premium-Inhalte gelegentlich für Ärger. »Wir hatten mal einen chinesischen Panzer, den Typ 959, im Premium-Shop«, erzählt Tom Putzki. Er hat einst den **Gothic**-Entwickler Piranha Bytes mitbegründet, heute leitet er das deutsche Büro des weißrussischen **World of Tanks**-Publishers Wargaming.net. Um die 20 Euro kostete der chinesische Superpanzer. »Der war schnell, extrem gut gepanzert und hatte eine überaus durchschlagskräftige und akkurate Kanone. Den haben sehr viele Spieler gekauft. Wargaming hat damit sehr viel Geld verdient.

Aber wir haben gemerkt: Zu viele Typ 959 und das Balancing stimmt nicht. Wir haben den rausgenommen aus dem Premium-Shop. Wir haben auf das Geld verzichtet. Zugunsten des Balancing.« Und natürlich auch zugunsten zukünftiger Profite. Denn geht die Spielbalance flöten, dann gehen auch die Spieler.

Auf dem PC soll der Free2Play-Konkurrenzdruck so vor allem zu steigender Qualität führen, sowohl technisch als auch inhaltlich. Hoch und heilig geloben die Macher, die Zeiten der Abzocke seien vorbei, und die nächste Generation der Free2Play-Spiele fuße auf drei goldenen Geboten: Die Balance ist wichtig, alles muss auch gratis verfügbar sein, und es gibt kein »Pay2Win«, also keine unfairen Vorteile für Bezahlspieler. Geradezu gebetsmühlenartig betonen die Hersteller diese Grundregeln in fast jedem Interview zu einem Gratistitel. »Pay2Win ist schlecht für den Free2Play-Markt!«, ruft auch Cevat Yerli. Wenn man den Worten ihrer Macher Glauben schenken will, dann klingt die schöne, neue Gratis-Welt nach dem Besten, was Spielern hätte passieren können. Und die Zahlen scheinen das zu belegen. Ungefähr zehn Prozent aller tatsächlich aktiven Spieler kostenloser Multiplayer-

»Gratis sein reicht nicht mehr«

QuizQuiz

Das im Oktober 1999 in Korea gestartete Online-Quizspiel gilt als einer der ersten Free2Play-Titel. Durch Frage-Minispiele sammeln die Spieler Münzen, mit denen sie neue Klamotten für ihren Charakter kaufen. Alternativ investieren sie Echtgeld. Unter den Spielmodi ist auch eine Quizshow mit **Starcraft**-ähnlichem Look, in der man sein Spielwissen beweisen muss. Während alle Auslands-Versionen noch im Betatest eingestellt werden, entwickelt sich **QuizQuiz** in seinem Heimatland zum bis heute spielbaren Quiztitel **Q-Play** (Bild) und dessen Browser-Variante **QuizQuiz R** weiter. Kuriosität am Rande: Der **QuizQuiz**-Entwickler Seung Chan verlässt Nexon nach dem Serverstart und gründet ein neues Studio. Als das von Nexon übernommen wird, kündigt er erneut und eröffnet ein weiteres Studio – das ebenfalls von Nexon übernommen wird. Der Mann wird seinen Arbeitgeber nicht los.



Titel bezahlen für Inhalte im Spiel – und nicht gerade wenig. Laut Harris investieren Spieler in **Tribes: Ascend** durchschnittlich den Kaufpreis eines Vollpreistitels. Wie man sie dazu bringt, dieses Geld auszugeben, darüber gehen die Meinungen jedoch auseinander, den heiligen Bezahlgal hat noch niemand gefunden. Willkommen auf der Schattenseite des Free2Play.

»Die wollen damit Geld verdienen!« Tim Rogers sagt es, wie es ist. Der Indie-Designer, Mathematiker und Autor hat 2011 einen der wichtigsten Texte über Gratisspiele geschrieben. In »Who Killed Videogames: A Ghost Story« beschreibt Rogers seinen Job als Berater für Casual-Games-Publisher. Mit Zahlenspielerien und Versprechen auf kostenlosen Spaß war er dafür verantwortlich, dass Spieler mehr Geld im Spiel lassen, als sie für ein Vollpreisspiel bezahlen würden. Tim Rogers reicht es. Er rechnet ab mit der Branche und beschließt, von nun an nur noch kleine, schwere und komplexe Spiele für Smartphones zu entwickeln. Spiele wie **Ziggurat**, in dem eine einsame Figur mit Rogers' Haarschnitt auf einem Berg steht und Alien-Roboter umschießt. Es kommt ohne freischaltbare Inhalte aus, ohne Kostüme, es ist einfach nur ein Spiel. Über den Free2Play-Trend verliert Rogers kaum mehr gute Worte.

»Ich will keine Arbeit in meinem Spielen!« Bei seiner mathematischen Analyse von Gratisspielen hat Rogers erkannt, dass die Möglichkeit, ein Spiel umsonst zu spielen, eine Illusion ist. Es dauert in der Regel derart lange, in Free2Play-Spielen neue Waffen, Rüstungen und Fähigkeiten freizuschalten, dass es kaum Sinn hat, die Items nicht zu kaufen. Die genaue Dauer, das bestätigen Spielermacher wie Nina Müller von Bigpoint, wird bereits im frühen Designprozess festgelegt. Überspitzt gesagt: Zunächst werden die Bezahlinhalte festgelegt und dann die Spielelemente drumherum gestrickt. Gut, das ist pointiert formuliert. Von der Hand weisen lässt sich der Vorwurf aber nicht.

Man muss sich nur anschauen, wie lange es tatsächlich dauert, Premium-Inhalte gratis

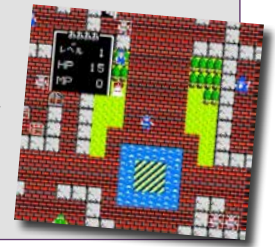
freizuschalten. Das »Sidegrade«-Präzisionsgewehr in **Tribes: Ascend** kostet 88.000 Erfahrungspunkte. Ein einzelnes Spiel bringt zwischen 300 und 1.500 davon. In **World of Tanks** schlägt ein Maus-Superpanzer mit 6,1 Millionen Silbermünzen zu Buche, pro Partie verdient man aber höchstens 30.000 bis 40.000 – von denen man auch noch Reparaturen und Upgrades bezahlen muss. Ein Free2Play-Spiel komplett kostenlos zu spielen, bedeutet oft monatelangen »Grind«, die roboterhafte Wiederholung immer derselben Aktionen, um genug Punkte für eine neue Belohnung zusammenzusparen. Wer weniger Mühe will, muss zahlen. Das ist nachvollziehbar, schließlich müssen die Macher Geld verdienen. Der stupide Grind

zeigt aber auch Verachtung, wenn nicht für die Gratis-Spieler, dann zumindest für ihre Zeit.

»Aber was ist denn die Alternative?«, wirft Nina Müller ein. »Dass ich den Leuten alles einfach so gebe? Das hat ja dann keine Lernkurve, keine Herausforderung mehr, nichts, wo ich sagen kann: Jetzt habe ich was geschafft!« Die Alternative hat Tim Rogers entdeckt. In **Dragon Quest**, einem fast 30 Jahre alten japanischen Rollenspiel. »Die Mathematik dieses Spiel ist perfekt ausbalanciert«, so Rogers. »In Dragon Quest zu grinden, macht Spaß, weil die Belohnungen so perfekt aufeinander abgestimmt sind, die Levelaufstiege genau weit genug voneinander entfernt sind. Dragon Quest meint es gut mit dem Spieler. Es lehrt den Wert harter Arbeit, den Wert deiner eigenen Zeit.« Es fällt schwer, Tim Rogers vom Sprechen abzuhalten wenn er erst einmal anfängt, über die Mathematik von Spielen zu philosophieren. »Yujii Hori, das Genie hinter der **Dragon Quest**-Reihe hat sich das alles ausgedacht. Er ist einfach ein netter Typ. Ich glaube, wenn du in Nakano bist und ihn um einen guten Restauranttipp bittest, würde er dir helfen. Das lese ich aus seiner Mathematik heraus. Die Mathematik der Free2Play-Spiele bricht mir das Herz. Sie ist so unbedacht, einfach grausam.« Denn Free2Play-Spiele bauen auf Frust, darauf, dass Spieler so viel Spaß am Spiel haben und zugleich so frustriert sind mit dem langsamen Fortschritt, dass sie zahlen müssen. Tim Ro-

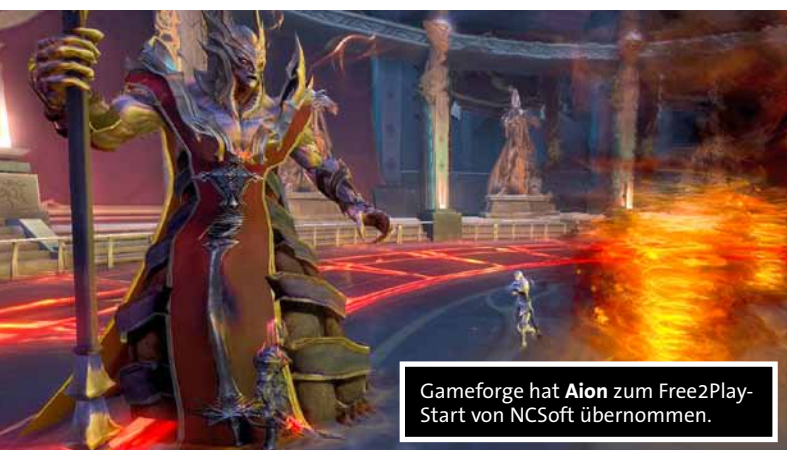
Dragon Quest

1986 veröffentlicht der japanische Entwickler Enix das erste bedeutsame Rollenspiel der Konsolengeschichte: **Dragon Quest** für das NES. Aus einer Draufsicht à la **Ultima** steuert man darin einen Helden durch die weite Welt, plaudert mit Stadtbewohnern, kauft in Läden ein und bekämpft Monster in rundenbasierten und knallharten Taktik-kämpfen. Trotz des simplen Grundkonzepts erwächst aus **Dragon Quest** eine bis heute lebendige und beliebte Serie, deren zehntes Kapitel, das Online-Rollenspiel **The Awakening of the Five Tribes** im August 2012 für die Wii erschienen ist. Auf dem japanischen Rollenspiel-Markt spielt **Dragon Quest** dennoch nur die zweite Geige hinter **Final Fantasy** – dessen erster Teil als 1987 als erweiterter Klon von **Dragon Quest** in den Handel kommt. Heute kann man das bei Enix freilich locker sehen, 2003 fusionierte der Entwickler mit dem **Final Fantasy**-Macher Square zu Square Enix.



gers macht eine kurze Pause und holt Luft: »Und das ist der Grund, warum ich keine Krankenversicherung habe.« Mit seinen kleinen Spieleprojekten kann er sich nur gerade so über Wasser halten. Das große Geld machen die Free2Play-Publisher.

Die Lösung, wie Gamedesigner so respektvoll wie Yujii Hori mit der Zeit ihrer Spieler umgehen können und dabei trotzdem gut an kostenlosen Spielen verdienen, findet sich bei einigen unabhängigen Entwicklerstudios. Seit 2009 existiert **League of Legends** (ab S. 90), der derzeit erfolgreichste Klon der **Warcraft 3**-Modkarte **Defense of the Ancients**, der viel von seinen Spielern fordert und auch viel zurückgibt in Form von komplexen Gefechten zwischen Helden-Teams. Die Macher, Riot Games, haben sich entschlossen, nur kosmetische Gegenstände für echtes Geld zu verkaufen. Alle Elemente, die sich auf das Spiel auswirken – etwa neue Helden –, kann man zügig auch mit Erfahrungspunkten freischalten. Wer schneller an neue Helden kommen will, kauft sich Booster, die das Aufleveln erleichtern. 2012 hatten sich über 70 Millionen



Gameforge hat **Aion** zum Free2Play-Start von NCSoft übernommen.



In **Tribes: Ascend** schlagen die Spieler rasante Multiplayer-Schlachten.



Das schöne **Planetside 2** ist ein Vorreiter der neuen Free2Play-Generation.



Bei **Path of Exile** verkauft Grinding Gear Games lediglich kosmetische Items.

Spieler für **League of Legends** registriert, über 35 Millionen davon spielen aktiv.

Das Modell, in der Branche auch »softe Monetarisierung« genannt, gilt besonders für idealistische Entwickler als bester Weg, da der Einfluss von Geld auf die tatsächliche Spielmechanik von vornherein ausgeschlossen wird. »Wir verkaufen nur kosmetische Items. Sie bieten keinerlei Vorteil im Spiel. Wir verkaufen keine Erfahrungspunkte, und »Booster« gibt es auch nicht.« Chris Wilsons Antwort auf die Frage nach seinem Free2Play-Konzept liest sich wie ein Manifest. Wilson ist der Gründer des neuseeländischen Studios Grinding Gear Games. Sein Action-Rollenspiel **Path of Exile** (ab S. 76) gehört zu den spannendsten aktuellen Free2Play-Projekten. Es ist ein komplexes Action-Rollenspiel, das **Diablo**-Kennern viele Möglichkeiten zur Personalisierung ihrer Helden bietet und auf ein faires Spielsystem setzt, auf das Geld keine Auswirkung hat. »In jedem Spiel, das ich bisher gesehen habe, in dem Fortschritt für Geld gekauft werden kann, ist das Spieldesign kompromittiert. Die Macher finden heraus, was Spaß macht, geben dir einen verlockenden Vorgeschmack darauf – und dann wollen sie, dass du zahlst, damit du tatsächlich diesen Spaß haben kannst.« Wilson hat das Free2Play-Dilemma erkannt – und die Spieler von **Path of Exile** scheinen ihm seine Kompromisslosigkeit zu danken. Über 2,5 Millionen Dollar hat Grinding Gear Games mit dem Verkauf von Beta-Zugängen verdient, die den Kaufpreis in Ingame-Währung enthielten – sowie putzige Kiwi-Vögel als Bonus-Heldenhaustiere.

Die »softe Monetarisierung« schafft ein gutes Verhältnis zwischen Entwickler und Spieler – ob sie aber tatsächlich das Mittel ist, um Free2Play auch aus der Sicht von Indie-Entwicklern zu einem richtig guten Geschäft zu machen, bleibt fraglich. »Es ist ganz schön schwer, in Tribes kosmetische Gegenstände zu verkaufen, weil alles so schnell abläuft und du eh in der Ego-Perspektive spielst«, gibt Todd Harris von Hi-Rez zu. Der Spieleentwickler als Modedesigner ist kein Allheilmittel: »Wenn ich nur Deko-Items verkaufen würde, dann würde ich doch nicht alle Leute ansprechen«, sagt auch Nina Müller. »Man muss einfach ein bisschen auf alle Spielertypen eingehen, um ein wirklich rentables System zu bauen.«

Ein Bezahl-Patentrezept für die Free2Play-Zukunft gibt es derzeit also nicht. Doch steigende Qualität bedeutet nun mal auch steigende Entwicklungs- und Betriebskosten. Und die müssen die Hersteller decken, indem sie die Spieler möglichst effektiv zum Zahlen »überreden«. Das weiß auch Cevat Yerli, der zugleich andeutet, wie das Bezahlmodell der Zukunft aussehen könnte: »Ein echter Free2Play-Blockbuster fehlt noch. Man muss dafür mehr Geld in die Hand nehmen, auf hohe Qualität setzen. Wenn die steigt, lässt sich auch mehr Geld durch Ingame-Werbung verdienen, etwa durch Vorschalt-Trailer oder Werbeunterbrechungen alle halbe Stunde, wie beim Fernsehen – und wenn jemand ein Item kauft, wird das Spiel für ihn kostenfrei. So verdient man Geld am Spiel, nicht vom Spieler.«

Eines ist dabei jedoch immer notwendig: ein gutes Spiel. Die Gratistitel der nächsten Generation müssen unterhaltsam genug sein, um auch wiederholte Partien nicht zur »Arbeit« verkommen zu lassen. **World of Tanks** und **League of Legends** gelingt das bereits: Kein Match verläuft wie das andere, man kann Stunden mit dem Spiel verbringen, ohne jemals Langeweile zu verspüren. Und weil jedes Free2Play-Spiel immer auch ein Online-Spiel ist, gibt es mehr Daten, mehr Feedback, mehr Informationen als je zuvor, wie man das Spiel verbessern und balancieren kann, um möglichst viele Spieler glücklich zu machen. Die Zeiten ausbeuterischer Mausefallen scheinen tatsächlich vorbei zu sein. Aber es ist ein anderer Ansatz, der Free2Play zu einer wirklich lohnenswerten Zukunft machen könnte. »Das Beste wäre«, schlägt Chris Wilson vor, »Design und Monetarisierung voneinander zu trennen.« Genau wie die Anzeigenabteilung der GameStar keinen Ein-

fluss nehmen darf auf den Inhalt des Heftes, so darf auch die Gestaltung von Bezahl-inhalten keinen Platz im Spieldesign haben, wenn gute Spiele dabei herauskommen sollen. Laut Cevat Yerli ist das bei **Warface** schon Realität: »Bei uns laufen Monetarisierung und Entwicklung unabhängig voneinander. Wir wissen zum Entwicklungsbeginn, dass es Bezahl-Items, also kosmetische Items und Zeitvorteile geben soll – aber wir wissen noch nicht, welche genau. Wichtig ist zuerst, dass das Spiel funktioniert und Spaß macht,

ohne dass man bezahlt.« Erst wenn sich diese Erkenntnis auf breiter Front durchgesetzt hat, kann man dem Versprechen der

Free2Play-Macher glauben, Spieler würden tatsächlich nur für Zeitersparnis bezahlen. Erst dann können Items verkauft werden, ohne dass die Balance ins Wanken gerät. »Free2Play ist die Zukunft«, sagt Wilson. »Aber ich weiß nicht, ob es eine gute Zukunft ist. Ich hoffe, Path of Exile wird so erfolgreich, dass andere Studios keine korrupten Spiele mehr machen«. Diesen Erfolg gönnen wir ihm von Herzen. Dennis Kogel / GR

Design vs. Monetarisierung

Fair2Play

Wenn es um faires Free2Play geht, spielt **Dota 2** in der ersten Liga. Der von Valve entwickelte Nachfolger der **Warcraft 3**-Mod **Defense of the Ancients** (kurz **Dota**) ist komplett kostenlos spielbar, gegen Echtgeld gibt's lediglich Kosmetik-Kram wie Helden-Klamotten. Und selbst die kann man sich erspielen, nach jeder Partie verteilt **Dota 2** eine Handvoll Items an Gewinner und Verlierer, außerdem gibt's Belohnungen bei Profil-Levelaufstiegen. Außerdem bietet Valve den Spielern die Möglichkeit, auch selbst Geld mit **Dota 2** zu verdienen: Profiteams können Zuschauertickets für Turniere feilbieten, künstlerisch begabte Fans eigene Kosmetik-Items basteln und verkaufen. Dass das Spiel einen Heidenspaß macht, ist da fast nebensächlich.



Hall of Fame

Aliens vs. Predator

Fingernägel aufgepasst! 1999 lehrte uns der Ego-Shooter das Fürchten. Bis heute ist AvP der Inbegriff des puren Horrors – nicht nur für Fingernägel. Von Daniel Matschijewsky

Auf XL-DVD: Video-Special



Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamstar.de

Noch heute träume ich davon. Diesem nervenaufreibenden Piepsen des Bewegungsmelders – die vielleicht genialste Idee, die Regisseur James Cameron für seinen Film **Aliens: Die Rückkehr** (1986) hatte. Denn das penetrante Geräusch bedeutete: Da ist etwas in der Dunkelheit. Etwas Böses. Und es wartet nur darauf, mir blitzschnell den Garaus zu machen. Wie es den hoffnungslos unterlegenen Marines in Camerons Science-Fiction-Klassiker erging, ließ mich das mehr oder minder daran angelehnte Spiel **Aliens vs. Predator** hautnah spüren. Indem es mich in die Stiefel eines solchen Soldaten steckte, um auf dem aus der Vorlage bekannten Planeten LV-426 nach dem Ursprung der tödlichen Xenomorphs zu suchen. Ein hochgradig spannendes Shooter-Erlebnis, das unzählige Genre-Kollegen – von **Doom 3** über **F.E.A.R.** und **Clive Barker's Jericho** bis **Dead Space** – inspirierte und das bei mir auch heute noch für schweißnasse Hände sorgt.

Das Mittel, das **Aliens vs. Predator** (kurz: **AvP**) hierfür einsetzt, ist denkbar einfach: Dunkelheit. Die verwinkelten Gänge der verlassenen Menschengesiedlung auf LV-426



sind derart finster, dass ich stets nur wenige Meter weit sehen kann. Zudem besitzt mein Marine noch nicht mal eine Taschenlampe; ich darf lediglich mit spärlichen Leuchtfackeln um mich werfen. Davon allerdings nicht unbegrenzt viele, sondern stets nur vier Stück zur gleichen Zeit. Wenn ich also eine weitere Abzweigung beleuchten will, muss ich immer erst einen Moment warten, bis die bereits platzierten Fackeln erloschen sind. Dann erst darf ich neue werfen – endlos scheinende Sekunden, in denen ich mit halb zugekniffenen

Augen in die Dunkelheit starre, um wirklich jede verdächtige Bewegung vor, hinter, neben oder über mir auszumachen.

Eigentlich ist dafür ja der Bewegungsmelder da. Doch das blöde Ding spielt mir immer wieder Streiche. So piepst es bisweilen auch dann, wenn sich nur irgendwo eine Tür öffnet oder sich ein Aufzug in Bewegung setzt. Das Grauen, das **AvP** erzeugt, entsteht deshalb hauptsächlich in meinem Kopf. Die Gefahr scheint allgegenwärtig, und selbst kleinste Geräusche und Schattenspiele las-

Den wieselflinken **Facehuggern** komme ich am besten mit einem Flammenwerfer bei.



Der zuschaltbare **Jagdmodus** des Aliens warnt mich vor Gefahren (blau).



Deswegen legendär

- ☛ nervenzerfetzende Spannung
- ☛ Marine-, Alien- und Predator-Kampagne
- ☛ »Pieps! Pieps! Pieps!«
- ☛ cooler Multiplayer-Modus

sen mich paranoid innehalten – ein inszenatorisch simples, aber äußerst effektives Mittel, das auch Ridley Scotts ersten **Alien**-Film von 1979 zur Horror-Legende machte. Dazu kommt: Ich darf nicht speichern. Wenn mich eines der stets zufällig spawnenden Biester erwischt, heißt es »Game Over«, und ich darf den kompletten Level von vorn anfangen. Was in heutigen Actionspielen undenkbar scheint, ließ auch anno 1999 so manchen Genre-Fan verzweifeln. Der Entwickler Rebellion reagierte und lieferte die fehlende Speicherfunktion ein Jahr später mit einem kostenlosen Patch nach. Allerdings durfte ich meinen Fortschritt selbst nach dem Update nicht beliebig oft sichern, sondern je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad nur zwischen zwei und acht Mal pro Mission – puh!

Aliens vs. Predator hat sich aber nicht nur wegen seiner zum Schneiden dichten Horror-Atmosphäre einen festen Platz in meinem Spielerherz gesichert, sondern auch und vor allem wegen der drei unterschiedlichen Story-Kampagnen. Ich darf nämlich nicht nur als Marine außerirdischen Monstern Saures geben, sondern alternativ in die Haut eines Alien oder Predators schlüpfen. Letzteres hat mir besonders viel Spaß gemacht, da der Bursche gemäß der Film-Vorlage jede Menge Hightech-Schnickschnack mit sich herum trägt. Beispielsweise kann sich der Predator auf Knopfdruck nahezu unsichtbar machen und so an unvorsichtige Wachen heranschleichen, um sie mit seinen Armklingen einen Kopf kürzer zu machen. Zudem besitzt er einen Wurfspieß sowie eine auf der Schulter verankerte Kanone, die Feinde automatisch fixiert. Besonders cool sind die unterschiedlichen Sichtmodi, mit denen ich Menschen oder Aliens leichter er-

Gänsehautmoment: Im Verlauf der Marine-Kampagne finde ich den versteinerten **Space Jockey** aus dem ersten Alien-Film.



kenne. Durch all seine Hilfsmittelchen kommt mir der Predator aber ein wenig zu mächtig vor. Da er sich sogar heilen kann, was zudem nur wenig seiner ohnehin großzügigen Anzugenergie kostet, pflügt er mit regelrechter Leichtigkeit durch die Reihen seiner Gegner. Klar, von einem Superjäger erwarte ich nichts anderes, und es macht ja auch einen Heidenspaß, im Tarnmodus und mit aktivierter Thermalsicht auf Beutejagd zu gehen. In Sachen Anspruch fällt die Predator-Kampagne aber gerade deshalb weit hinter den beiden anderen zurück.

Womit ich beim Alien wäre. Das besitzt weder eine dicke Panzerung noch irgendwelche Waffen. Das zähnefletschende Biest verlässt sich stattdessen auf seine Agilität. So kann ich mich als Xenomorph rasend schnell fortbewegen und sogar an Wänden und Decken entlang krabbeln. Grundgütiger, wie oft mich das zur Weißglut getrieben hat! Die Alien-Levels sind nämlich derart verwinkelt, dass ich bei der ständigen Kraxelei schon bald nicht mehr wusste, wo denn nun oben und unten ist. Die einzige Möglichkeit: Die Taste fürs Klettern loslassen und hoffen, dass ich nicht wieder in tiefste Abgründe zurückfalle, sondern dass der Boden auch wirklich ein Boden ist – und

keine Wand oder Decke. Ebenso nervig ist, dass das Biest regelmäßig in Flammen aufgeht. Warum? Viele Soldaten tragen Molotov-Cocktails mit sich herum, die ich aber nicht sehe, sondern erst »bemerke«, wenn ich dem Gegner eine watsche – bumm!

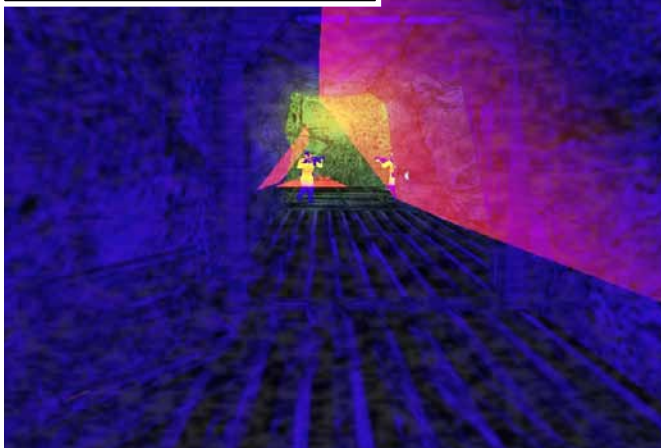
Bei drei dermaßen unterschiedlichen Hauptfiguren liegt es nahe, sie auch im Mehrspieler-Teil aufeinander prallen zu lassen. Das hat mich allerdings nur peripher interessiert, da ich zu dieser Zeit den Großteil meiner Internet-Gebühren (damals gab's noch keine Flatrates) lieber ins erste **Unreal Tournament** gesteckt habe. Die wenigen Probestunden, die ich absolviert habe, machten mir aber viel Spaß, zumal das Programm

viele Modi und Optionen erlaubt, mit denen man die Gefechte extrem abwechslungsreich gestalten kann. Und

Dieses Piepsen macht mich wahnsinnig!

den besten Kumpel durchs Headset fluchen zu hören, weil sein Predator trotz Tarnmodus von meinem Alien verhackstückt wurde, ja, das zaubert bis heute ein breites Grinsen auf mein Gesicht. Und ist vor allem eine willkommene Abwechslung zu der nervenaufreibenden Anspannung, die ich als Marine in der Solo-Kampagne verspüre. Aber ach... Stress, Angst und Panik habe ich mich noch nie derart freiwillig ausgesetzt wie bei **Aliens vs. Predator**. Ein Shooter, der auch 14 Jahre nach seiner Veröffentlichung nichts von seiner Faszination verloren hat. **DM**

Thermalsicht, zielsuchende Geschosse – der **Predator** ist mit jeder Menge Hightech ausgestattet.



Aliens vs. Predator

PUBLISHER	Sega
ENTWICKLER	Rebellion
QUELLE	Steam, Ebay
SPRACHE	Englisch
HARDWARE	Minimum: Pentium II mit 400 MHz, 128 MByte RAM
SO LÄUFT'S	Die »Classic 2000« genannte Neuauflage des Spiels läuft problemlos auf allen gängigen Windows-Versionen und kostet zur Zeit auf Steam nur schlappe 3 Euro.



Fazit Hochgradig spannender, knüppelharter Horror-Shooter der alten Schule.

Hardware News

Neue Spiele-Bundles für Geforce und Radeon

GameStar.de/Quicklink/8233, 8234

AMD hat sein »Never Settle«-Angebot überarbeitet und spendiert den Radeon-Käufern nun aktuellere Titel. Bei teilnehmenden Händlern liegt den Radeon-HD-7800-Modellen das neue **Tomb Raider** sowie **Bioshock Infinite** bei und Radeon-HD-7900-Grafikkarten **Crysis 3** anstelle von **Tomb Raider**. Wer gleich zwei Radeon-HD-7900-Karten kauft, bekommt zu den genannten Titeln sogar noch **Far Cry 3**, **Hitman: Absolution** und **Sleeping Dogs** dazu. Alle Spiele liegen als Steam-Code bei. Auch Nvidia bietet nach der Vollversion von **Assassin's Creed 3** ein neues Bonuspaket an. Käufer einer **Geforce GTX 650** oder einer **Geforce GTX 650 Ti** erhalten für **World of Tanks** 2.050 Gold, neue Spieler gar weitere 1.500 zusätzlich, ebenfalls enthalten ist ein einmonatiger Premiumzugang. Für **Planetside 2** gibt es einige In-Game-Items sowie einen zeitlich begrenzten XP-Boost, für **Hawken** sind 3.600 Meteor-Credits enthalten. Ab einer **Geforce GTX 660** liegen höhere Boni bei. Für **World of Tanks** bekommen Sie 7.500 Gold plus weitere 2.500 für Neulinge und ebenfalls einen Premiummonat, bei **Planetside 2** hilft der XP-Boost sogar Ihrem ganzen Squad. Die **Hawken**-Credits wurden verdoppelt. **TL**



Käufer einer Grafikkarte der Radeon-HD-7900-Serie bekommen unter anderem **Crysis 3** kostenlos dazu.

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, Rendersampling Nativ	1920x1080, hohe Details, Rendersampling 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.

Neue High-End-Karte GeForce GTX Titan

GameStar.de/Quicklink/8236

Kurz vor Redaktionsschluss trudelte Nvidias neueste Grafikkarte bei uns ein, die **GeForce GTX Titan** – leider zu spät für einen Test. Da zwischen die bislang schnellste Ein-Chip-GeForce GTX 680 und die mit zwei Chips ausgerüstete GTX 690 kein weiteres Modell gepasst hätte, entschied sich Nvidia für einen eigenen Namen. Technisch basiert die **GTX Titan** auf der Profi-Karte Tesla K20, die in 18.688facher Ausführung auch im Supercomputer-Namensvetter Titan zum Einsatz kommt. Mit 2.688 Shader-Einheiten, einer Speicherbandbreite von 288 GByte/s und 6,0 GByte Videospeicher übertrifft die Titan eine GTX 680 bei weitem (1.536 Shader, 192,4 GByte/s, 2,0 GByte). Die

Taktraten von 837/6.008 MHz liegen hingegen unter denen der GTX 680 (1.006/6.008 MHz). Laut Nvidia schlägt die Karte eine GTX 680 im Schnitt um rund 40 Prozent, der maximale Stromverbrauch soll aber lediglich von 195 Watt auf 250 Watt steigen. Für die Titan wurde die automatische Übertaktung per GPU Boost überarbeitet und berücksichtigt nun nicht mehr nur den maximalen Stromverbrauch, sondern auch die Temperatur des Chips. **HW**

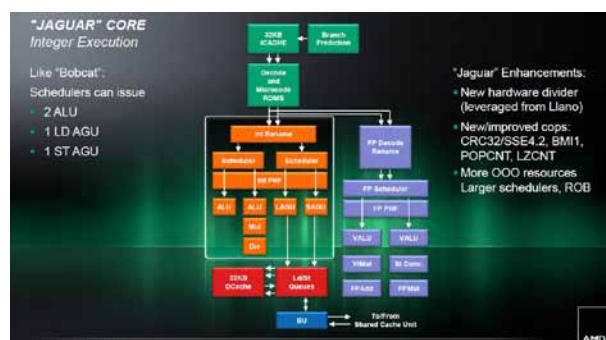
Mit der GeForce GTX Titan hat Nvidia nicht nur die schnellste Grafikkarte mit einem Chip im Angebot, sondern auch die teuerste – gut **900 Euro kostet das neue Flaggschiff**. Das einzige Bild bislang stammt aus einer Präsentation.



Nächste Konsolengeneration mit AMD-Hardware und DirectX 11.1

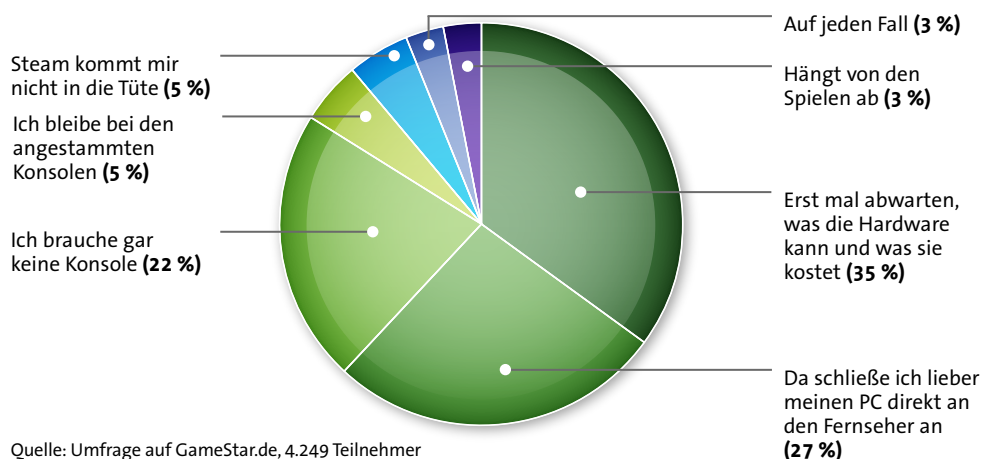
Mittlerweile lässt sich aufgrund einiger Leaks aus Asien ziemlich genau sagen, welche Komponenten Microsoft und Sony in ihre kommenden Konsolen einbauen. In beiden Geräten kommt wahrscheinlich ein AMD-Prozessor zum Einsatz, der über acht Kerne der mit den PC-Bulldozern verwandten »Jaguar-Architektur« verfügt. Um die Grafik kümmert sich eine ebenfalls von AMD stammende Einheit – deren Leistung soll zwischen einer Radeon HD 7770 und 7850 liegen. Auch wenn die technische Basis identisch ist, dürfte sich die Leistungsfähigkeit aufgrund unterschiedlicher Detailentscheidungen (Anzahl der Shader-Prozessoren, Größe des Speicher-Interfaces) aber dennoch unterscheiden. Die nächste Xbox bekommt vermutlich 8,0 GByte DDR3-Arbeitsspeicher zur Seite gestellt; bei der Playstation ist es wohl nur halb so viel, dafür aber schnellerer DDR5-Speicher. Kommende Konsolen-Titel dürften sich durch die DirectX-11-Unterstützung und der Desktop-PCs ähnlichen Chips wesentlich leichter portieren lassen als bislang. Damit könnten auch PC-Spieler von der neuen Konsolengeneration profitieren. **JP**

Sowohl Microsoft als auch Sony setzen bei ihren neuen Konsolen auf **CPUs mit AMDs energieeffizienten »Jaguar«-Kernen**.



Wie finden Sie die Idee einer Steam-Konsole fürs Wohnzimmer – würden Sie eine Steambox kaufen?

Der Großteil unserer Leser steht der Idee einer Steam-Konsole skeptisch gegenüber. Fast 35 Prozent wollen erst mal abwarten, wie es um die Hardwarekonfiguration und den Preis steht. Knapp 27 Prozent schließen lieber ihren PC an den Fernseher an, und 21,8 Prozent haben gar kein Bedürfnis nach einer Konsole. Nur drei Prozent wollen auf jeden Fall zuschlagen.



News-Ticker

Windows 8: Seit Oktober 2012 ist das neue Betriebssystem erhältlich. Zur Einführung war Windows 8 sehr günstig zu haben. Nun müssen Interessenten deutlich tiefer in die Tasche greifen. Das Upgrade kostet seit Februar statt 30 knapp 60 Euro. Trotz der Preissteigerung erwartet Microsoft weiterhin hohe Verkaufszahlen, da immer mehr mobile Windows-8-Geräte verfügbar werden.

Teufel: Der HiFi-Hersteller hat ein neues THX-5.1-Surround-System vorgestellt. Die fünf Zwei-Wege-Satelliten besitzen je einen Hoch- und einen Tiefmitteltöner und decken den Frequenzbereich von 135 bis 22.000 Hz ab. Der Kostenpunkt liegt bei 600 Euro.

Headsets für Spieler

Wer regelmäßig Multiplayer spielt, profitiert von einem guten Headset mit präzisiertem Raumklang. Deshalb testen wir in diesem Schwerpunkt zehn Headsets von allen wichtigen Herstellern wie Creative, Sennheiser oder Plantronics. Von Daniel Visarius

Dass Headsets bei vielen Spielen im Vergleich zu ausgewachsenen Lautsprechern so beliebt sind, hat triftige Gründe. Der gewichtigste ist sicherlich die bei gleichem Preis wie bei Lautsprechern für gewöhnlich deutlich bessere Klangqualität. Aber auch der geringere Platzbedarf und Verkabelungsaufwand sprechen für ein Headset. Daneben sorgt das technische Grundprinzip mit niedriger Lautstärke in geringer Nähe zum Ohr dafür, dass Mitbewohner oder Nachbarn auch bei eindrucksvollen Schlachten oder lauter Musik nicht ihr Veto einlegen oder wegen Ruhestörung die Polizei rufen. Gleichzeitig schotten

Komfort fast so wichtig wie Klangqualität

Headsets uns viel stärker als Lautsprecher von der Umgebung ab und lassen uns tiefer in die Soundkulisse absteigen – egal ob sich Familienmitglieder oder Freunde in der Wohnung aufhalten oder nicht.

Weil aber mittlerweile so viele Spieler Headsets kaufen, ist der Markt von beinahe unendlich vielen Modellen überflutet. Viele davon können wir nur als Schrott bezeichnen. Gerade billige Modelle unterhalb von 30 Euro sind oft minderwertig verarbeitet, sodass etwa die Mikrofonhalterung oder das Verbindungskabel zum PC nach wenigen Monaten schlapp macht, wenn die Apparatur nicht mit Samthandschuhen angefasst wird, vom schlechten Klang ganz zu schweigen. Entscheidend ist außerdem das

Handling, in diesem Fall der Bedien- und Tragekomfort. Deshalb testen wir besonders ausführlich, ob sich das Headset vernünftig auf die verschiedenen Kopfgrößen und -formen anpassen lässt. Und ob es seine Position zuverlässig hält, ohne zu hohen Druck auszuüben, der zu Kopfschmerzen führen kann. Zudem sollten die Ohren auch bei ausgedehnten Spielzügen ausreichend belüftet sein, weil sie ansonsten schnell zu schwitzen beginnen. Das wird vom eingesetzten Polstermaterial beeinflusst, aber auch der Bauweise – bei so genannten offenen Headsets bestehen die Polster meist aus Stoff beziehungsweise einer Kunstfaser, während geschlossene Headsets oft (Kunst-)Lederpolster besitzen und einerseits erheblich besser dämmen, aber andererseits auch die Ohren stärker erwärmen. Was für Sie die geeignetere Bauweise ist, sollten Sie am besten beim Probetragen herausfinden, da Menschen bekanntlich unterschiedlich stark schwitzen.

Die Qualität der Audiowiedergabe hängt in erster Linie von den eingesetzten Lautsprechern (im Fachjargon Treiber genannt) ab, die nur wenige Hersteller selbst entwickeln und fertigen. Tendenziell steigt mit einem höheren Preis daher nicht nur die Verarbei-

tungs-, sondern auch die Klangqualität. Bei gängigen, analogen Headsets mit zwei 3,5-mm-Klinken (einer für die Lautsprecher und einer für das Mikrofon) zum Anschluss an PC oder Notebook beeinflusst ansonsten hauptsächlich die eingesetzte Soundkarte beziehungsweise der Onboard-Soundchip auf dem Mainboard die Wiedergabe. USB-Headsets hingegen verfügen über eine eigene Soundkarte, die die Klangaussgabe von anderen eventuell im Rechner eingebauten Soundchips oder -karten übernimmt. Damit

Surround-Simulation auf Stereo-Headsets

muss auch das Headset selbst die vom Computer kommenden Digitalsignale in analoge umwandeln, damit am Ende Musik aus den Lautsprechern kommen kann.

Einige interne Soundkarten und Chips können außerdem mittels komplexer Algorithmen Surround-Sound auf Stereo-Headsets simulieren, was in der Praxis viel besser klingt, als es sich zunächst liest. Dabei werden die einzelnen Klänge zum einen leicht



Als günstige Bulk-Version ohne Zubehör kostet die **Creative Soundblaster Recon 3D** nur rund 50 Euro und bietet dank der sehr guten Surround-Simulation den derzeit besten Kompromiss aus Leistung und Preis. Für Headset-Spieler bietet sie wie auch die teuren Modelle der Recon- und Z-Serien Anschlüsse für Lautsprecher und Headsets zum einfach Umschalten der Tonwiedergabe per Software.



alle drei Techniken anders heißen, sind sie im Test verdächtig gleichwertig. Qualitativ liegen sie hinsichtlich der Ortbarkeit von Geräuschen im Klangraum knapp vor Dolby Headphone, sodass besonders feine Spielerohren derzeit am besten zu einer Kombination aus Creative-Soundkarte und gutem 3,5-mm-Klinken-Headset greifen.

5.1- beziehungsweise Surround-Headsets mit mehreren Lautsprechern pro Ohrhörer sind mittlerweile eine Seltenheit geworden, weil sie praktisch nur Nachteile gegenüber einer Surround-Simulation auf Stereo-Headsets haben: Durch die vielen einzelnen Lautsprecher sind solche Headsets um einiges schwerer, obwohl sie vor allem bei Musik hörbar schlechter klingen – ein großer, hochwertiger Treiber kann einen größeren Frequenzbereich sauber abbilden als viele kleine. Auch beim Raumklang überzeugen uns die 5.1-Headsets in der Regel nicht. Bestenfalls erreichen sie eine vergleichbare Räumlichkeit wie die Simulationen auf Stereo-Headsets, besser zu orten sind die ein-

zelnen Geräusche und somit auch die Gegner aber nie. Noch dazu kosten echte Surround-Headsets mehr Geld als klanglich vergleichbare Stereo-Pendants. Mit dem **Razer Tiamat 7.1** wagt der Hersteller aber sogar den Versuch, ein 7.1-Headset mit tatsächlich fünf Treibern pro Ohrhörer auf den Markt zu bringen. Wie sich das im Vergleich zur Surround-Simulation der Konkurrenz schlägt, lesen Sie im folgenden Testartikel.

Wer besonders viel Wert auf eine erstklassige Klangqualität legt, kann auch zu einer Kombination aus hochwertigem Hifi-Kopfhörer mit separat dazugekauftem Tischmikrofon als Headset-Alternative greifen. Hier gibt es vor allem mehr Auswahl im hochpreisigen Segment von eher aus dem Hifi-Bereich bekannten Herstellern wie beispielsweise AKG, Beyerdynamic, Pioneer und Sony. Bei gleichem Preis wie fürs Headset

Onboard-Sound schlechter als Soundkarte

bieten Hifi-Kopfhörer oft eine teils deutlich bessere Wiedergabequalität. Wenn es also in erster Linie auf Musik und Spiele-Sound ankommt, ist ein Kopfhörer bei entsprechendem Budget die bessere Wahl. Wenn aber in gleichem Maße über Skype und andere Programme kommuniziert und der PC oder das Notebook häufiger bewegt wird, raten wir zu einem Headset, das sich einfacher abbauen und verstauen lässt. Allerdings ist das Fluch und Segen zugleich: Wenn bei einem Headset der tendenziell empfindliche Mikrofonarm kaputtgeht, muss das ganze Gerät ausgetauscht beziehungsweise eingeschickt werden. So oder so sollten Sie aber keinen Kopfhörer für 200 oder 300 Euro an den Onboard-Soundchip ihrer Hauptplatine anschließen. Das Signal ist im Vergleich zu dem von ordentlichen Soundkarten so schlecht, dass der Unterschied bereits mit guten Headsets für unter 100 Euro hörbar wird. Hochwertige Hifi-Kopfhörer brauchen also unbedingt einen adäquaten Zuspeler, ansonsten verpufft die Investition zum großen Teil. **DV**

zeitverzögert an das linke und das rechte Ohr geschickt, um die Geräuschquelle präzise im Raum zu platzieren. Da unser Gehirn die Richtung von Klängen auch anhand der Brechung der Schallwellen an Kopf und Ohrmuscheln berechnet, spielen die Surround-Simulationen bestimmte Klänge nur gedämpft ab, um dem Gehirn etwa reflektierte oder von hinten kommende Töne vorzugaukeln. USB-Headsets greifen dabei meistens auf Dolby Headphone zurück, bei analogen Headsets muss die PC-Soundkarte diese Aufgabe übernehmen. Die Asus-Soundkarten der Xonar-Baureihe verwenden ebenfalls Dolby Headphone, Creative nutzt bei seinen Platinen eine eigene Technik. Bei den (größtenteils nicht mehr erhältlichen) **X-Fi**-Soundkarten heißt das CMSS 3D, bei der neueren **Recon 3D** THX Trustudio Pro und bei den teureren **Soundblaster Z**-Modellen SBX Trustudio Pro, da Creative mittlerweile mit THX zusammenarbeitet. Obwohl

Audiophile Spieler greifen zu einem Audio-Kopfhörer wie beispielsweise dem rund 110 Euro teuren **AKG K 242 HD** und kaufen dazu ein Tischmikrofon.



Im Vergleichstest

10 Spieler-Headsets

Etwa die Hälfte der GameStar-Leser spielt die meiste Zeit mit einem Headset. Grund genug für uns, zehn aktuelle Modelle aller Preislagen hinsichtlich Klang, Tragekomfort und Funktionsumfang zu testen. Von Florian Klein

Es gibt nur wenige Produktkategorien, bei denen die Qualität ähnlich teurer Produkte so weit auseinander klafft wie bei den Headsets. Besonders im hart umkämpften Preisbereich um die 60 Euro drängen sich viele, teils enorm unterschiedliche Modelle. Hauptkriterium für die Bewertung ist natürlich der Klang in Spielen und Filmen, beim Chatten und beim Musikhören. Hauptsächlich da zeigen sich die größten Unterschiede. Neben dem Klang spielt auch der Trage- und Bedienkomfort eine wesentliche Rolle bei der Qualitätsbeurteilung eines Headsets. Zwar ist vor allem die Passform stets sehr subjektiv, auf hohes Gewicht werden aber die meisten Spieler dankend verzichten. Ein aus unserer Sicht positiver Trend zeigt sich in der zunehmenden Verlagerung der Bedienelemente (Lautstärke, Mikrofonstummschaltung) weg von den häufig fummeligen Kabelfernbedienungen an das Headset selbst, wo die gewünschte Einstellung per Regler am Ohrhörer in der Regel wesentlich bequemer und intuitiver von der Hand geht. Und auch dass immer mehr Hersteller ihre Headsets mit Adaptern für Smartphones oder Tablets ausstatten, dürfte für viele Spieler einen Mehrwert darstellen.

1. Platz

Qpad QH-85

Wuchtiges, aber auch imposant klingendes Stereo-Headset mit hohem Tragekomfort.

Der schwedische Hersteller Qpad arbeitet bei seinen Headsets mit der deutschen Firma Beyerdynamic zusammen, entsprechend erinnert das Design von Kopfbügel und Ohrmuschelhalterung des Qpad QH-85 stark an das bereits seit Jahren auf dem Markt be-

findliche Referenz-Headset Beyerdynamic MMX 300 (von dem Qpad als QH-1339 auch eine eigene Variante im Angebot hat). Das 100 Euro teure Qpad QH-85 hat dagegen keine direkte Entsprechung im Angebot von Beyerdynamic, trägt aber deren Handschrift. Und das ist nicht Schlechtes: Die großen Ohrmuscheln sind sehr weich gepolstert ebenso wie der Kopfbügel, der das mit 348 Gramm hohe Gewicht angenehm verteilt. Der metallene, vielgliedrige Mikrofonarm erlaubt eine sehr feine Anpassung und hält danach sicher die Position. Außerdem lässt er sich bei Nichtgebrauch abstecken. Zudem stattet Qpad das QH-85 auch mit einem Adapterkabel für iOS- oder Android-Geräte aus. Die Kabelfernbedienung

besitzt dafür auch eine Start/Stop-Taste, um deren Musikwiedergabe bei Bedarf zu pausieren.

Klang vor Ausstattung

Im Klangtest gefällt uns das QH-85 durchweg sehr gut. Und im Gegensatz zu den meisten Konkurrenten im Testfeld liegt ihm auch Musik: Egal ob detaillierte Gitarrenballade mit sanfter Frauenstimme oder krachendes Metal-Gewitter, das QH-85 glänzt stets mit originalgetreuer, ausgewogener Wiedergabe. Der Bass spielt präzise und trocken auf, die Mitten bleiben präsent und warm, während die Höhen luftig darüber schweben, ohne die bei Headsets häufige Überbetonung der hohen Frequenzen. Spiele meistert das QH-85 ebenfalls bravourös. Besonders gut gefällt uns die hohe Auflösung und die dynamische Wiedergabe, die selbst im heftigsten Schlachtenlärm keine Klangdetails untergehen lässt. Auch wer eine Soundkarte mit

Testsieger dank tollem Klang, hochwertiger Verarbeitung und trotz des satten Gewichts noch gutem Tragekomfort – Qpad QH-85 für 100 Euro.

Surround-Simulation besitzt, wird mit dem Qpad-Headset zufrieden sein, da der Raumklangeffekt klar zur Geltung kommt. Kurz gesagt: Das QH-85 gehört sicher zu den derzeit besten Spieler-Headsets auf dem Markt, vor allem dank des stets detailreichen, druckvollen und ausgewogenen Klanges. Das hohe Gewicht wird durch die dicke, aber nicht zu weiche Polsterung jedoch zuverlässig aufgefangen und erlaubt stundenlanges Spielen ohne Komforteinbußen. Die Ohren erwärmen sich zwar, dank der offenen Bauweise kommen Sie aber nie ins Schwitzen. In Kombination mit der soliden und stabilen Verarbeitung klarer, wenn auch teurer Testsieger!

2. Platz

Creative Soundblaster Tactic 3D Rage

Gut klingendes Funk-Headset mit dem Funktionsumfang einer Soundblaster.

Creatives 105 Euro teures Soundblaster Tactic 3D Rage beherrscht als einziges



Headset im Test eine kabellose Übertragung per Funk, den kombinierten Sender und Empfänger stecken Sie in einen freien USB-Port. Nach der Treiberinstallation begrüßt Sie eine an die aktuellen **Soundblaster Recon 3D-** und **Z-Modelle** erinnernde Oberfläche, die nahezu den gleichen Funktionsumfang bietet. Dazu gehören die sehr gute Raumklangsimitation, eine Funktion zur Verbesserung der Sprachverständlichkeit in Chats, Spielen und Filmen sowie ein Kompressor, der die Lautstärkeunterschiede zwischen verschiedenen Quellen (etwa Musikdateien) ausgleicht. Auch ein grafischer Equalizer sowie eine Stimmveränderungsfunktion sind Teil des Treibers. Falls gewünscht, regeln Sie dort auch die Beleuchtung der Ohrhörer hinsichtlich Farbe (16,7 Millionen Farben), Intensität und Frequenz.

Im Klangtest beeindruckt uns das **Tactic 3D Rage** zunächst mit einer sehr realistischen Raumklangsimitation, die Sie in **Battlefield 3** mitten ins Geschehen versetzt und vorbeidonnernde Jets exakt am Himmel platziert. Die Positionierung der einzelnen Geräusche liegt auf hohem Niveau und übertrifft das Konkurrenzverfahren Dolby Headphone leicht. Einziger Razer's **Tiamat 7.1** (siehe Platz 4) bietet hier noch bessere Ortbarkeit. Auch klanglich gibt es wenig zu meckern: Explosionen und Panzerkanonen haben mächtig Wumms, vermatschen aber nicht. Dabei bleiben leisere Klangdetails noch wahr-

nehmbar, insgesamt ist die Soundkulisse aber sehr basslastig. Und besonders bei Musik fällt auf, dass das Klangbild zwar druckvoll, aber auch etwas gepresst wirkt. Vor allem im Vergleich zum Qpad **QH-85** fehlt dem **Soundblaster Tactic 3D Rage** ein ausreichend hoher Dynamikumfang, um filigrane Klangdetails authentisch darzustellen. Der Tragekomfort ist trotz des relativ hohen Gewichts von 320 Gramm in Ordnung. Die Ohrpolster liegen angenehm auf, die geschlossene Bauweise bedingt allerdings eine spürbare Erwärmung der Ohren. Einzig der Kopfbügel macht sich nach einiger Zeit mit leichtem Druck etwas störend bemerkbar. Die Bedienung geht dank des übersichtlichen Treibers sowie der am linken Ohrhörer untergebrachten Steuerelemente intuitiv von der Hand. Wer ein kabelloses Headset mit vielen für Spieler interessanten Features möchte, macht beim **Tactic 3D Rage** nichts falsch. Mehr Klangqualität und Tragekomfort (aber deutlich weniger Ausstattung) gibt es beim Preis-Leistungs-Sieger Sennheiser **PC 320** für 60 Euro.

3. Platz **Sennheiser PC 320**

Klassisches Stereo-Headset mit sehr guter Klangqualität und hoher Ergonomie.

Das 60 Euro teure Sennheiser **PC 320** ist ein klassisches Stereo-Headset mit 3,5-mm-



Der im **Soundblaster Tactic 3D Rage** integrierte USB-Soundchip bietet fast den Funktionsumfang einer ausgewachsenen **Soundblaster-Karte** inklusive der sehr guten Raumklangsimitation.

Klinkenanschluss in offener Bauweise, wodurch Umgebungsgeräusche kaum dämpft werden und mehr Luft an die Ohren gelangt als bei geschlossenen Modellen. Die Ausstattung beschränkt sich auf das Wesentliche: Ein praktisches Lautstärkerad am rechten Ohrhörer, das Sie im Gegensatz zu Kabelfernbedienungen ohne langes Suchen sofort finden. Ebenso bequem funktioniert die Mikrofonstummschaltung – sobald Sie den Mikrofonarm hochklappen, überträgt das Mikrofon nicht mehr. Eine Besonderheit ist der Kopfbügel, der aus derart flexiblem Kunststoff besteht, dass Sie ihn einmal um die eigene Achse verdrehen können, ohne

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





Der **Kopfbügel** des **Sennheiser PC 320** ist dermaßen flexibel, dass er sich ein Mal **um die eigene Achse verdrehen lässt, ohne zu brechen**.

dass er bricht (siehe Foto). Das Material wiegt dabei nicht viel und das gesamte **PC 320** nur 220 Gramm, was es in Kombination mit den relativ großen, weich gepolsterten Ohrmuscheln zu einem der komfortabelsten Headsets im Test macht, das auch nach Stunden nicht unangenehm wird.

Beim Klang präsentiert sich das Sennheiser **PC 320** rundum ausgewogen. Brachialen Schlachtenlärm in **Battlefield 3** löst es detailgetreu und ohne störende Verzerrungen auf. Explosionen klingen wuchtig, ohne zu dröhnen und überlagern leisere Geräusche nicht ungewollt. Die Sprachverständlichkeit ist stets hoch und das Mikrofon überträgt Ihre Stimme sauber und klar. Auch bei Musik gefällt uns das Headset dank seines ausgewogenen Klanges und der hohen Auflösung über das gesamte Frequenzspektrum hinweg sehr gut. Sowohl filigrane Passagen als auch derbe Gitarrenriffs wirken natürlich, vor allem die bei Headsets oft anzutreffende Mittenschwäche leistet sich das Headset nicht – für besseren Musikklang müssen Sie bei der Konkurrenz deutlich tiefer in die Tasche greifen. Somit punktet das Sennheiser **PC 320** in allen wichtigen Kerndisziplinen wie Klang, Sprachübertragung, Trage- sowie Bedienkomfort und erringt für faire 60 Euro souverän den Preis-Leistungs-Sieg.

4. Platz **Razer Tiamat 7.1**

Das 180 Euro teure **Razer Tiamat** liefert enorm realistischen Raumklang – allerdings zu Lasten der Klangqualität.

Während die meisten Hersteller mittlerweile nur noch Stereo-Headsets mit jeweils einem Lautsprecher pro Ohrhörer verkaufen, schwimmt Razer gegen den



Gut zu erkennen: Razers Tiamat 7.1 besitzt gleich **fünf Lautsprecher pro Ohrhörer** und liefert damit beeindruckend räumlichen Klang.

Strom und stattet das **Tiamat 7.1** mit gleich fünf Lautsprechern (im Fachjargon »Treiber« genannt) pro Seite aus. Jede Ohrmuschel beherbergt damit einen 40-mm-Lautsprecher (Subwoofer), zwei 30-mm-Modelle (Center/Vorne) sowie zwei 20-mm-Treiber (Hinten/Seite) und bildet so die Lautsprecher eines 7.1-Systems nach. Damit soll realistischerer Raumklang als mit dem auf Stereo-Headsets nur simulierten Surround-Sound möglich sein. Die Herausforderung besteht allerdings darin, nicht nur das Gewicht des Headsets im erträglichen Rahmen zu halten, sondern auch bei der Klangqualität nicht schlechter dazustehen als die Stereo-Konkurrenz, denn ein größerer Lautsprecher pro Seite klingt in der Regel besser als mehrere kleine.

Um das **Tiamat 7.1** zu nutzen, benötigen Sie eine 7.1-Soundkarte beziehungsweise einen entsprechenden Onboard-Chip (ein 5.1-Modell wie etwa die **Soundblaster Recon 3D-**

oder **Z-Serie** reicht nicht), das Headset verbinden Sie dann mit Hilfe von vier 3,5-mm-Klinkenanschlüssen. Zwar hat das **Tiamat 7.1** auch einen USB-Stecker, der dient aber nur

zur Stromversorgung der beleuchteten Razer-Logos sowie der Kabelfernbedienung. Da das **Tiamat 7.1** keinen eigenen Soundchip besitzt, benötigen Sie keinen Treiber. Vergessen Sie aber nicht, in der Windows-Systemsteuerung und in den Audio-Einstellungen Ihrer Spiele (sofern vorhanden) auf den 7.1-Modus zu wechseln. Mit Hilfe eines beliebigen Adapters können Sie zudem ein eventuell vorhandenes Lautsprechersystem an die Kabelfernbedienung des Tiamat anstecken und per Knopfdruck bequem zwischen Headset und Lautsprechern umschalten. Ansonsten bietet die Fernbedienung noch eine Lautstärkeregelung für die einzelnen Kanäle, eine Mikrofonstummschaltung sowie einen Taster, um zwischen 7.1- und Stereo-Betrieb (etwa für Musik) umzuschalten. Im Spieltest mit **Battlefield 3** überrascht uns zunächst der sehr beeindruckende Raumklang des **Tiamat 7.1**. Die Positionierung von Klängen im Raum gelingt sehr realistisch, so dass wir intuitiv wissen, aus welcher Richtung Gegner kommen. Das Ergebnis übertrifft die bisher erhältlichen 5.1-Headsets deutlich und ist sogar noch etwas besser als die

sehr guten Surround-Simulationen der Soundblaster-Serie sowie das annähernd ebenbürtige Dolby Headphone. Eine derartige Ortbarkeit von Geräuschen im virtuellen Klangraum haben wir bislang noch bei keinem Headset erlebt – bravo!

Allerdings bezahlen Sie den tollen Raumklang beim **Tiamat 7.1** mit deutlich eingeschränkter Klangqualität. Während Explosionen und Granateinschläge in **Battlefield 3** noch einigermaßen wuchtig aus den vielen kleinen Lautsprechern dringen, klingen die Panzermotoren und Kanonen bei **World of Tanks** hörbar schwachbrüstiger und teilweise fast etwas blechern. Besonders deutlich wird die bauartbedingte Klangschwäche bei Musik: Der Bass spielt zwar sauber, aber auch drucklos und eher im Mitten- denn im Tieftonbereich. Die eigentlichen Mitten klingen dünn und kraftlos, während die Höhen überbetont und zu scharf in die Ohren stechen. Filme bewegen sich irgendwo dazwischen: Der Raumklang ist wie bei Spielen sehr gut, imposante Klangkulissen adäquat umsetzen kann das **Tiamat 7.1** mangels Kraft aber nicht. Auch das Gewicht ist mit 370 Gramm relativ hoch. Zwar polstert Razer das **Tiamat 7.1** dick, nach einer Stunde wird der Druck auf Kopf und Ohren aber spürbar. Unterm Strich eignet sich das mit einem Preis von 180 Euro enorm teure Razer **Tiamat 7.1** also nur für Spieler, die bereit sind, für den beeindruckenden Raumklang die höchstens mittelmäßige Klangqualität sowie das spürbare Gewicht hinzunehmen. Vor allem wer mit seinem Headset auch Musik hören will, sollte aber einen weiten Bogen um das **Tiamat 7.1** machen.

5. Platz **Steelseries Flux**

Kompaktes Hybrid-Headset mit solidem Klang für PCs sowie Smartphones.

Mit dem **Flux** trägt Steelseries der zunehmenden Verbreitung von Smartphones Rechnung. Daher funktioniert das **Flux** sowohl mit den zwei klassischen 3,5-mm-Klinkensteckern (Klang, Mikrofon) am PC als auch mit nur einem 3,5-mm-Klinkenstecker wie ihn Smartphones verwenden. Je nachdem, für welchen Einsatzzweck Sie das **Flux** gerade benötigen, stecken Sie einfach das entsprechende Kabel an. Allerdings ist die PC-Variante mit nur 1,4 Metern Länge eindeutig zu kurz für den Anschluss an eine rückwärtige Soundkarte und reicht nur für an der PC-Front angebrachte Audioanschlüsse – ein Minuspunkt, den Sie nur mit einer Verlängerung ausgleichen können. Zum Anschluss der Kabel hat das Headset an beiden Ohrmuscheln eine 3,5-mm-Klinkenbuchse, die jeweils freie auf der anderen Seite können Sie zum Anschluss eines weiteren Kopfhörers verwenden – praktisch, wenn Sie zu zweit die gleiche Klangquelle nutzen wollen, etwa um unterwegs auf dem Notebook einen Film zu schauen. Egal ob PC- oder Smartphone-Kabel, an beiden ist ein kleines Mikrofon sowie ein Schalter



Das **Mikrofon** des Steelseries Flux sitzt direkt am Kabel – die **Aufnahmequalität** ist **mittelmäßig**.

untergebracht. Beim PC-Kabel schaltet der das Mikrofon stumm, bei der Smartphone-Variante dient der Taster zum Pausieren der Wiedergabe. Die Aufnahmequalität des Mikrofons geht in Ordnung, die meist größeren Modelle der klassischen Headsets lassen Ihre Stimme aber natürlicher und weniger metallisch klingen. Zudem sollte das Kabelmikrofon des **Flux** nicht an der Kleidung reiben, sonst treten teils ungewollte Störgeräusche auf.

Im Spieletest beim klassischen PC-Einsatz schlägt sich das Headset wacker. Der Bass reicht weit hinab und macht ordentlich Druck, vermatscht aber nicht. Die Mitten klingen kräftig und die Höhen nicht zu dominant. In Kombination mit der Surround-Simulation einer **Soundblaster Z** ist die Ortbarkeit von Geräuschen im Raum zufriedenstellend, allerdings bieten (qualitativ gleichwertige) Headsets mit größeren Ohrmuscheln dem simulierten Surround-Sound mehr Raum, um sich zu entfalten und klingen daher erfahrungsgemäß etwas natürlicher und detaillierter. Das **Flux** mit seinen verhältnismäßig kleinen Muscheln klingt dagegen etwas gepresster. Die Musikkwiedergabe gefällt uns ebenfalls, Druck und Auf-

Die **Software** des Plantronics Gamecom 780 bietet nur eine minimalistische Oberfläche für die **Raumklangs**imulation, alles Wichtige regeln Sie aber auch am Headset selbst.



lösung stimmen. Allerdings fehlt es wiederum etwas an Raum und Luftigkeit vor allem bei filigranen Arrangements. Und der Bass des Steelseries-Headsets ist einen Tick zu dominant, wenn auch trocken und präzise.

Die Verarbeitung ist durchweg solide und stabil und auch der Tragekomfort stimmt. Die Ohrmuscheln sind angenehm gepolstert, liegen aufgrund ihres geringen Durchmessers allerdings auf den Ohren auf, statt diese zu umschließen; mit der Zeit wird dieser Druck spürbar, aber nicht unangenehm. Dank des geringen Gewichts von nur 230 Gramm nehmen wir vom Kopfbügel gar nichts wahr. Bei der Bedienung enttäuscht uns das Flux allerdings, denn außer einer Mikrofonstummschaltung können Sie gar nichts einstellen, selbst die Lautstärke müssen Sie am PC beziehungsweise Smartphone oder MP3-Player regeln. Unterm Strich bietet das Steelseries **Flux** einen guten Kompromiss aus Klang, Tragekomfort und Mobilität. Wer nur am PC spielen will, bekommt beim Sennheiser **PC 320** aber mehr Klangqualität sowie höheren Trage- und Bedienkomfort für 60 statt 80 Euro.

6. Platz **Plantronics Gamecom 780**

Das 60 Euro teure **Gamecom 780** bietet **überzeugenden Raumklang** für wenig Geld.

Für 60 Euro bekommen Sie beim Plantronics **Gamecom 780** ein im Konkurrenzvergleich günstiges Paket aus Stereo-Headset mit integriertem USB-Soundchip, der Dolby Headphone beherrscht. Dolby Headphone ist ein zur Raumklangsimitation von Creatives Soundblaster-Karten konkurrierendes Verfahren, das erfahrungsgemäß nur minimal schlechter bei der Positionierung von Geräuschen im virtuellen Klangraum abschneidet. Das bewahrt sich auch beim **Gamecom 780**: In **Battlefield 3** ordnen wir Gefechts- und Fahrzeuglärm problemlos der jeweils passenden Richtung im Spiel zu. Die Soundkulisse wirkt räumlich und gut aufgelöst, allerdings fehlt es Explosionen etwas an Wumms, und auch Panzermotoren dröhnen nicht wirklich tief. Im Gegenzug maskiert auch kein überbetonter Bass (wie bei einigen Konkurrenten) leisere Geräusche, sodass uns kein Klangdetail entgeht. Insgesamt spielt das Headset zurückhaltend, aber klar definiert auf – das gilt auch für Musik. Abgründige Bassattacken dürfen Sie nicht erwarten, dafür bleibt die Wiedergabe selbst bei massiven Klangwänden sauber; etwas mehr Druck im Tieftönenbereich wäre aber wünschenswert.

Die Bedienung geht dank am Ohrhörer untergebrachter Regler (Lautstärke, Mikrofonstummschaltung) einfach von der Hand, die Raumklangsimitation Dolby Headphone aktivieren Sie ebenfalls per separatem Taster. Alternativ steht nach der notwendigen Treiberinstallation auch eine kleine Konfigurationsoberfläche im Systemtray von Windows zur Verfügung. Abstecken können Sie

den Soundchip allerdings nicht, denn der sitzt fest verkabelt im Ohrhörer des Headsets. Und das fest angebrachte USB-Kabel ist mit 2,0 Metern Länge nur gerade ausreichend für einen Anschluss an der Rückseite des PCs. Der Tragekomfort geht trotz des massiven Äußeren des **Gamecom 780** in Ordnung. Das geringe Gewicht von 279 Gramm wird vom breiten und flexiblen Kopfbügel ohne störenden Druck abgefangen. Die Spannung, mit der die beiden Ohrhörer aufliegen, ist anfangs allerdings etwas hoch. Mit der Zeit sitzt das **Gamecom 780** aber sehr angenehm, und die Ohren erwärmen sich dank der offenen Bauweise nur wenig. Im Vergleich zu Sennheisers ebenfalls 60 Euro teurem **PC 320** klingt das **Gamecom 780** hörbar weniger druckvoll und nicht ganz so klar definiert. Auch der Trage- und Bedienkomfort sowie die Verarbeitung bleiben hinter dem Konkurrenten zurück, dafür bekommen Sie aber einen USB-Soundchip inklusive überzeugender Raumklangsimitation.

7. Platz **Corsair Vengeance 1300**

Sehr robustes Headset, das wegen **klanglicher Mängel** nur auf Platz 7 landet.

Im Spieletest gefällt uns vor allem die präzise Auflösung des Corsair **Vengeance 1300**, die selbst leise Geräusche nicht in undefiniertem Bassgewummel untergehen lässt, wenn die Schlacht in **Battlefield 3** tobt. Auch Sprache überträgt das **Vengeance 1300** klar, und unsere Mitspieler im Sprach-Chat verstehen wir stets problemlos. Das liegt allerdings nicht nur an der guten Auflösung, sondern ebenfalls an der spürbaren Überbetonung der Höhen – so kommen die

Smartphone-Option mittlerweile häufig

Frequenzbereiche, in denen Sprache liegt, besonders gut zur Geltung. Die Mitten klingen im Verhältnis etwas schwächer, bleiben aber noch präsent. Wirklich ankreiden müssen wir dem Corsair **Vengeance 1300** aber den kraftlosen Bass. Weder Explosionen in **Battlefield 3** noch großkalibrigen Panzerkanonen in **World of Tanks** verleiht das Headset spürbar Druck im Tieftönenbereich. Zwar ist durchaus Bass vorhanden und mit Hilfe eines Equalizers lässt sich ein akzeptables Ergebnis erreichen, wirklich Spaß machen die tiefen Frequenzen aber auch dann nicht. Stattdessen klingt das Headset präzise, aber stets kühl und analytisch mit deutlich überbetonten Höhen, was in Spielen und Filmen weniger, bei Musik aber deutlich stört.

Mit einem Gesamtgewicht von 370 Gramm gehört das Corsair **Vengeance 1300** zu den schwersten Headsets im Test. Das liegt hauptsächlich an der massiven Bauweise von Kopfbügel und Ohrhörern, die aus dickem Plastik bestehen. Gut gefällt uns der

dicke, aber auch flexible Kopfbügel, der selbst gröbere Unfälle überstehen dürfte, ohne zu brechen. Die umklappbaren Ohrmuscheln sowie der flexible Mikrofonarm bewegen sich ohne Wackeln und wirken ebenfalls sehr bruchsticher. Einzige die Regler der Kabelfernbedienung erscheinen wenig hochwertig, arbeiten im Test aber exakt.

8. Platz **Thrustmaster Y-250C**

Das Y-250C klingt zwar grundsätzlich ausgewogen, allerdings auch etwas fade.

Mit einem Gesamtgewicht (inklusive Kabelfernbedienung) von 386 Gramm wiegt das Thrustmaster Y-250C mehr als jedes andere Headset im Testfeld. Vermutlich liegt das an den massiven Ohrmuscheln sowie dem mit einem Metallkern verstärkten, aber trotzdem flexiblen Kopfbügel. Das verleiht zwar eine gewisse Robustheit, geht aber zu Lasten des Tragekomforts. Vor allem der zwar gut gepolsterte und breite Kopfbügel übt spürbar Druck auf den Kopf aus. Ein weiterer Kritikpunkt ist die symmetrische Kabelfernbedienung, die an beiden Seiten einen

Drehregler besitzt, einmal für die Lautstärke und einmal für die Mikrofonempfindlichkeit, die Sie ohne hinzusehen kaum unterscheiden können. Dafür ist die Fernbedienung abnehmbar, und das Y-250C lässt sich auch an einem Smartphone nutzen.

Klanglich gelingt es dem Y-250C nicht, sich positiv von der im Preisbereich um 60 Euro großen Konkurrenz abzusetzen. Zwar ist die Wiedergabe relativ ausgewogen, insgesamt

Teils extrem flexibles Material

wirkt der Klang aber zu farb- und kraftlos. So entgeht Ihnen zwar kein akustisches Detail, richtige Begeisterung mochte bei uns aber nicht aufkommen. Dabei ist es relativ egal, ob Sie spielen, einen Film schauen oder Musik hören. In Kombination mit dem lediglich unterdurchschnittlichen Tragekomfort muss sich das Y-250C daher mit einem der hinteren Plätze zufrieden geben, denn einige Konkurrenten bieten für 60 Euro ein deutlich stimmigeres Gesamtpaket.

9. Platz **Plantronics Gamecom 380**

Das günstigste Headset im Test bietet viel Klang pro Euro und intuitive Bedienung.

Mit dem 30 Euro teuren Gamecom 380 stellt Plantronics das günstigste Headset im Test. Dafür bekommen Sie ein klassisches Stereo-Modell in offener Bauweise mit ohrmschließenden, Stoff überzogenen Muscheln. Die Bedienelemente in Form von Lautstärkeregelung und Mikrofonstummelschaltung befinden sich hinten am linken Ohrhörer, sodass Sie diese ohne Hinzusehen sofort finden. Angesichts des günstigen Preises ist auch der Tragekomfort überraschend gut. Das geringe Gewicht von nur 263 Gramm lässt die weich gepolsterten Ohrmuscheln und den flachen Kopfbügel nur geringfügig aufdrücken, dank der offenen Bauweise bleiben die Ohren stets gut belüftet. Das Kabel ist mit 2,0 Metern gerade noch ausreichend lang und relativ dick ummantelt. Das Material des Kopfbügels wirkt zwar nicht besonders hochwertig, ist aber so flexibel, dass es auch bei derberen Abstürzen nicht gleich brechen dürfte. Das Gleiche gilt für den schwenkbaren Mikro-

Test-Ergebnisse

	1 QH-85	2 Soundblaster Tactic 3D Rage	3 PC 320	4 Tiamat 7.1	5 Flux
Hersteller / Preis	Qpad / 100 Euro	Creative / 105 Euro	Sennheiser / 60 Euro	Razer / 180 Euro	Steelseries / 80 Euro
Technische Angaben					
Lautsprecher / Anschluss	Stereo / 3,5-mm-Klinke, Smartphone	Stereo / USB (Funktransmitter)	Stereo / 3,5-mm-Klinke	7.1 / 3,5-mm-Klinke	Stereo / 3,5-mm-Klinke, Smartphone
Regler	Lautstärke, Stummelschaltung, Start/Stop	Lautstärke, Mikrofonstummelschaltung	Lautstärke, Mikrofonstummelschaltung	Lautstärke, Stummelschaltung, Surround	Stummelsch. (PC), Start/Stop (Smartphone)
USB-Soundchip / Surround-Simulation	nein / nein	ja / ja	nein / nein	nein / nein	nein / nein
Frequenzgang	15 - 25.000 Hz	20 - 20.000 Hz	20 - 20.000 Hz	20 - 20.000 Hz	18 - 28.000 Hz
Übertragung / Kabellänge	Kabel / 1,0 + 2,0 Meter	Funk / 1,8 Meter Ladekabel	Kabel / 3,0 Meter	Kabel / 3,0 Meter	Kabel / 1,4 (PC) und 1,3 Meter (Smartphone)
Bauweise / Gewicht	offen / 348 Gramm	geschlossen / 320 Gramm	offen / 220 Gramm	geschlossen / 370 Gramm	halboffen / 230 Gramm
Bewertung					
Klang Spiele (30 %)	29/30	28/30	27/30	27/30	27/30
Pro & Kontra	sehr präzise Wiedergabe ausgewogene Klangkulissen Bass reicht weit hinab	sehr guter Raumklang druckvolle Klangkulissen Dynamik könnte noch besser sein	sehr präzise Wiedergabe ausgewogene Klangkulissen Bass fehlt Tiefe	toller Raumklang gute Auflösung nicht sehr druckvoll	druckvoller, präziser Klang differenzierte Wiedergabe nicht ideal mit Surround-Simulation
Sprachqualität (30 %)	28/30	28/30	28/30	28/30	26/30
Pro & Kontra	sehr gute Sprachverständlichkeit sehr klare Sprachübertragung	sehr gute Sprachverständlichkeit sehr klare Sprachübertragung	sehr gute Sprachverständlichkeit sehr klare Sprachübertragung	sehr gute Sprachverständlichkeit sehr klare Sprachübertragung	sehr gute Sprachverständlichkeit solide Sprachübertragung
Klang Musik (20 %)	19/20	14/20	15/20	11/20	15/20
Pro & Kontra	druckvoller, präziser Bass kraftvolle Mitten sehr ausgewogenes Klangbild	sehr druckvoller, präziser Bass gute Auflösung gepresstes Klangbild	druckvoller, präziser Bass alle Frequenzen ausgewogen Bass könnte noch tiefer sein	im Stereomodus ok blecherner Klang Bass schwach Höhen zu scharf	druckvoller, präziser Bass ausgewogene Wiedergabe leicht gepresstes Klangbild
Ergonomie (10 %)	7/10	7/10	9/10	7/10	7/10
Pro & Kontra	gut gepolstert auch nach Stunden angenehm schwer Kabelfernbedienung fummelig	gut gepolstert intuitiv zu bedienen schwer Kopfbügel drückt leicht	hoher Tragekomfort auch nach Stunden intuitiv zu bedienen sehr leicht	dick gepolstert gute Fernbedienung sehr schwer	gut gepolstert sehr leicht Ohrhörer drücken leicht
Ausstattung (10 %)	7/10	10/10	6/10	9/10	5/10
Pro & Kontra	für PC, Smartphone und MP3-Player flexibler, abnehmbarer Mikrofonarm langes Kabel keine Extras	USB-Chip mit fast allen Soundblaster-Funktionen drahtlose Übertragung langes Ladekabel	flexibler Mikrofonarm bruchsticher Kopfbügel langes Kabel keine Extras	7.1-Lautsprecher Boxenausgang versenkbares, flexibles Mikrofon langes, stabiles Kabel	für PC, Smartphone und MP3-Player zwei Kabel PC-Kabel sehr kurz kein Lautstärkereger
Fazit	Toll klingendes und trotz des vergleichsweise hohen Gewichtes angenehm zu tragendes Headset. Dazu kommt die tolle Verarbeitung und die solide Ausstattung – Testsiegl!	Komfortables Funk-Headset mit sehr gutem Raumklang, da der USB-Chip den Funktionsumfang einer Soundblaster-Karte bietet – für 105 Euro ein solides Angebot.	Rundum gelungenes Stereo-Headset mit präzisiertem, ausgewogenem Klang sowie hohem Bedien- und Tragekomfort zum fairen Preis – verdienter Preis-Leistungs-Sieg!	Razers Tiamat 7.1 punktet mit überzeugendem Surround-Sound, die mäßige Klangqualität bei der Musikwiedergabe und das hohe Gewicht kosten aber kräftig Punkte.	Druckvoll klingendes Headset mit hohem Tragekomfort und Smartphone-Option. Wer nur am PC spielen will, bekommt anderswo aber mehr Klang und Ausstattung fürs Geld.
Preis/Leistung	Ausreichend	Ausreichend	Gut	Ungenügend	Ausreichend
	90	87	85	82	80



Das TTESports Shock One besitzt **auswechselbare Ohrpolster aus Stoff und Kunstleder**, sollte statt auf Ausstattung aber besser auf höhere Klangqualität setzen.

nem Klangbrei, sondern Sie nehmen auch bei komplexen Instrumentalstücken noch alle Stimmen wahr. Weil Mikrofon und Sprachverständlichkeit angesichts des Preises ebenfalls voll in Ordnung gehen, hat sich das **Gamecom 380** eine Empfehlung bei begrenztem Budget verdient – Spar-Tipp!

10. Platz **TTesports Shock One**

Das TTESports Shock One ist dem gleich teuren Gamecom 780 weit unterlegen.

sich auf das Wesentliche zu konzentrieren. Der Klang in Spielen hat zwar spürbar Druck im Bassbereich, allerdings neigt er auch schnell zu dumpfem Wummern. Mitten und Höhen bilden im gepressten Klangbild eine häufig nur schwer zu differenzierende Einheit ohne Volumen. Und anstatt dass die Raumklangsimitation DTS Surround Sensation die Geräusche sauber im Raum positioniert, verschlimmert die Technik den Klangbrei noch mit einer nur diffusen Räumlichkeit, die eher an einen Halleffekt erinnert – Punktabzug! Musik klingt erstaunlicherweise noch etwas besser als Spiele, insgesamt leidet der Klang aber auch hier unter zu viel Bass, zu wenig Mitten und schneidenden Höhen. Wenigstens die Sprachübertragung gelingt dem **Shock One** klar und ohne störende Nebengeräusche.

Der Tragekomfort geht dank der dicken Polsterung in Ordnung, der Druck des Kopfbügels wird nach einiger Zeit aber störend wahrnehmbar. Unterm Strich lockt das TTESports **Shock One** mit viel zu vielen Ausstattungsspielereien zum vermeintlich günstigen Preis, patzt aber bei der wichtigsten Disziplin, dem Klang. **FK**

fonarm, sodass auch die Verarbeitungsqualität des **Gamecom 380** in Relation zum niedrigen Preis angenehm überrascht.

Klanglich weist das **Gamecom 380** einige Mängel auf. So deckt es die tiefen Frequenzen nur unzureichend ab, und der Bass in Spielen und Filmen, vor allem aber bei Musik erscheint schlapp und kraftlos. Allerdings dröhnt er auch nicht und überlagert die höheren Frequenzen nicht, sodass Ihnen selbst in hektischen Schlachten kein Detail entgeht. Und Musik verkommt nicht zu ei-

TTesports **Shock One** bietet auf den ersten Blick Ausstattung satt: ein (fest verkabelter) USB-Soundchip mit der Raumklangsimitation »DTS Surround Sensation«, auswechselbare Ohrpolster (Stoff und Kunstleder), beleuchtete Ohrhörer und eine Fernbedienung mit allerlei Schaltern sowie einen vergoldeten USB-Stecker am drei Meter langen Kabel. Allerdings vergisst der Hersteller dabei,

Test-Ergebnisse



6
Gamecom 780



7
Vengeance 1300



8
Y-250C



9
Gamecom 380



10
Shock One

Hersteller / Preis	Plantronics / 60 Euro	Corsair / 65 Euro	Thrustmaster / 60 Euro	Plantronics / 30 Euro	TTesports / 60 Euro
Technische Angaben					
Lautsprecher / Anschluss	Stereo / USB	Stereo / 3,5-mm-Klinke	Stereo / 3,5-mm-Klinke, Smartphone	Stereo / 3,5-mm-Klinke	Stereo / USB
Regler	Lautstärke, Stummschaltung, Surround	Lautstärke, Mikrofonstummschaltung	Lautstärke, Mikrofonstummschaltung	Lautstärke, Mikrofonstummschaltung	Lautstärke, Stummschaltung, Beleuchtung
USB-Soundchip / Surround-Simulation	ja / ja	nein / nein	nein / nein	nein / nein	ja / ja
Frequenzgang	20 - 20.000 Hz	20 - 20.000 Hz	10 - 25.000 Hz	20 - 20.000 Hz	20 - 20.000 Hz
Übertragung / Kabellänge	Kabel / 2,0 Meter	Kabel / 2,5 Meter	Kabel / 0,8 + 2,0 Meter Verlängerung	Kabel / 2,0 Meter	Kabel / 3,0 Meter
Bauweise / Gewicht	offen / 279 Gramm	geschlossen / 370 Gramm	geschlossen / 386 Gramm	offen / 263 Gramm	geschlossen / 323 Gramm
Bewertung					
Klang Spiele (30 %)	25/30	23/30	23/30	23/30	20/30
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> ausgewogener Klang gute Raumklangsimitation Klangkulisse etwas kraftlos 	<ul style="list-style-type: none"> detaillierter Klang solide Auflösung Bass wenig druckvoll 	<ul style="list-style-type: none"> präziser Klang solide Auflösung Klangkulisse wirkt kraftlos 	<ul style="list-style-type: none"> detaillierter Klang solide Auflösung Bass kraftlos 	<ul style="list-style-type: none"> druckvoller Klang Raumklangsimitation nutzlos Details gehen im Klangbrei unter
Sprachqualität (30 %)	26/30	28/30	28/30	26/30	25/30
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> gute Sprachverständlichkeit gute Sprachübertragung 	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Sprachverständlichkeit sehr klare Sprachübertragung 	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Sprachverständlichkeit sehr klare Sprachübertragung 	<ul style="list-style-type: none"> gute Sprachverständlichkeit gute Sprachübertragung 	<ul style="list-style-type: none"> solide Sprachverständlichkeit gute Sprachübertragung
Klang Musik (20 %)	13/20	13/20	12/20	11/20	10/20
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> homogenes Klangbild geringe Dynamik Bass kraftlos 	<ul style="list-style-type: none"> detailliertes Klangbild Bass wenig druckvoll Höhen überbetont 	<ul style="list-style-type: none"> homogenes Klangbild geringe Dynamik Bass kraftlos 	<ul style="list-style-type: none"> gute Auflösung gepresstes Klangbild Bass schwach 	<ul style="list-style-type: none"> druckvoller Klang gepresstes Klangbild Mitten zu schwach Höhen überbetont
Ergonomie (10 %)	8/10	7/10	5/10	8/10	6/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> ausreichend gepolstert Bedienelemente am Ohrhörer leicht 	<ul style="list-style-type: none"> sehr gut gepolstert intuitive Kabelfernbedienung schwer 	<ul style="list-style-type: none"> Ohrhörer gut gepolstert Kopfbügel liegt merklich auf sehr schwer 	<ul style="list-style-type: none"> ausreichend gepolstert Bedienelemente am Ohrhörer leicht 	<ul style="list-style-type: none"> Ohrhörer gut gepolstert Kopfbügel liegt merklich auf schwer
Ausstattung (10 %)	7/10	6/10	7/10	5/10	6/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> USB-Chip mit Dolby Headphone flexibler Mikrofonarm USB-Kabel etwas kurz 	<ul style="list-style-type: none"> flexibler Mikrofonarm langes, stabiles Kabel keine Extras 	<ul style="list-style-type: none"> für PC, Smartphone und MP3-Player flexibler, abnehmbarer Mikrofonarm langes Kabel keine Extras 	<ul style="list-style-type: none"> flexibler Mikrofonarm Kabel etwas kurz keine Extras 	<ul style="list-style-type: none"> flexibler Mikrofonarm langes, stabiles Kabel keine Extras
Fazit	Angenehm zu tragendes Headset mit guter Surround-Simulation. Für 60 Euro ein faires Angebot, solange Sie nicht bereits eine Soundkarte mit Raumklangsimitation besitzen.	Sehr robust verarbeitetes Headset mit trotz des hohen Gewichtes noch gutem Tragekomfort, aber Klangmängeln wie überbetonten Höhen und deutlicher Bassschwäche.	Der Klang des Y-250C ist insgesamt ausgewogen, aber auch etwas farb- und kraftlos. Dazu kommt das sehr hohe Gewicht, das eine bessere Wertung verhindert.	Trotz des günstigen Preises klingt das komfortable Gamecom 380 detailliert und hat bis auf den kraftlosen Bass keine größeren Schwächen. Für 30 Euro ein echter Spartipp!	Die überhaupt nicht überzeugende Raumklangsimitation sowie der höchstens mäßige Spieleklang des Shock One sind für 60 Euro im Konkurrenzvergleich viel zu wenig.
Preis/Leistung	Befriedigend	Ausreichend	Ausreichend	Sehr gut	Mangelhaft
	79	77	75	73	67

Neuer 3DMark im Grafikkarten-Test

Ein Benchmark-Programm für PC, Notebook, Tablet und Smartphone – kann das gelingen? Wir testen die bereits verfügbare PC-Version mit 18 Grafikkarten und verraten, was der neue 3DMark drauf hat. Von Hendrik Weins

Lange Zeit galt der 3DMark als die Referenz, wenn es um die Leistungsbeurteilung von Spielerechnern ging. Spieler älteren Semesters werden sich noch gut an die Matrix-ähnlichen Szenen aus dem **3DMark 2001** erinnern, bei dem zum ersten Mal keine rein theoretischen Tests zum Einsatz kamen, sondern an Spiele erinnernde Szenen. Alleine die schiere Anzahl der herumfliegenden Trümmerteile in der Schießerei des Benchmarks war für damalige Verhältnisse beeindruckend. Besonders hardware-hungrig, aber auch mindestens ebenso eindrucksvoll war der »Nature Test«, der eine idyllische Wiese mit Unmengen an Schmetterlingen, sich im Wind wiegenden Bäumen, raschelnden Blättern und einen für die damalige Zeit extrem realistischen Bach darstellte. Im Gedächtnis blieben dabei nicht nur die immensen Anforderungen an die Hardware, sondern auch der riesige, technische Vorsprung vor den anderen Benchmarks dieser Zeit. Ein neuer 3DMark

war lange Zeit stets auch ein Blick in die Zukunft der Spiele-Grafik, was wir von den letzten beiden Versionen **3DMark Vantage** (2008) und **3DMark 11** (2010) allerdings nicht behaupten können – die hinkten eher den Spielen hinterher als umgekehrt.

Nun hat Futuremark die neueste Version schlicht unter dem Namen **3DMark** veröffentlicht und macht Schluss mit Jahreszahlenanhängeln oder ähnlichen Zusätzen. Alleinstellungsmerkmal soll nicht die Grafik sein, sondern der Ansatz, alle Plattformen vergleichbar zu machen. Denn der **3DMark** läuft auf dem PC genauso wie auf Tablets und Smartphones mit Windows RT, Android oder Apples iOS.

Der **3DMark** bietet die drei Testszenarien »Ice Storm«, »Cloud Gate« sowie »Fire Strike«. Allerdings läuft nur »Ice Storm« unter Windows, Windows RT sowie Android und iOS. »Cloud Gate« und »Fire Strike« arbeiten hingegen lediglich unter Windows und Windows RT. Windows Phone 8 wird vom neuen **3DMark** bislang noch gar

nicht unterstützt. Ob sich das in Zukunft ändert, steht in den Sternen – wir haben bislang von Futuremark noch keine Antwort auf unsere Nachfrage bekommen.

Als Systemvoraussetzungen gibt Futuremark beim PC einen Doppelkernprozessor mit mindestens 1,8 GHz an. Wir haben unsere Grafikkarten-Tests der besseren Vergleichbarkeit wegen auf unserem erprobten Grafikkarten-Testsystem mit einem Intel Core i7 2600K und 8,0 GByte RAM durchgeführt. 2,0 GByte Arbeitsspeicher sind Pflicht, 4,0 GByte werden von Futuremark empfohlen; auf der Festplatte nimmt der Benchmark rund 2,2 GByte Speicherplatz ein. An die Grafikkarte stellt der Test keine besonderen Anforderungen, lediglich DirectX 9 muss der Chip beherrschen. Auf Apple-Geräten läuft der **3DMark** erst ab dem Apple **iPhone 4**, dem **iPad 2** oder dem **iPod Touch** der fünften Generation, solange mindestens iOS 5 installiert ist. Welche Android-Geräte derzeit den **3DMark** unterstützen, ist momentan noch nicht sicher. Futuremark spricht von Smartphones, die 1,0 GByte Arbeitsspeicher, einen OpenGL-2.0-kompatiblen Grafikchip sowie mindestens Android 3.1 besitzen. Testen

Grafisch imposant geht anders

3DMark im Lauf der Zeit



1998: 3DMark 99/99 MAX

Ende 1998 veröffentlicht Futuremark mit dem 3DMark 99 den ersten eigenen Benchmark für Spieler. Das Test-Programm nutzt DirectX 6.0 und basiert auf der von den Max Payne-Entwicklern Remedy Entertainment stammenden MAX-FX-Grafikengine.



2000: 3DMark 2000

Der Millenniums-3DMark brachte damalige Grafikkarten wie die GeForce 256 oder Radeon 7000 durch den Einsatz von DirectX 7.0 und dem damit verbundenen, höherwertigen Beleuchtungsmodell an ihre Leistungsgrenze.



2001: 3DMark 2001/2001 SE

Im 3DMark 2001 zeigen die Entwickler anhand eines Max-Payne-Doubles, was mit DirectX-8.0-Grafik alles möglich ist. Die damals neuen DirectX-Funktionen wie Pixel Shader und Point Sprites kommen auch in der überarbeiteten SE-Variante des Benchmarks zum Einsatz.



2003: 3DMark 03

Die vierte Generation des 3DMarks setzt auf DirectX 9.0 und nutzt zudem eine hauseigene Engine. Für eine flüssige Darstellung waren damals Grafikkarten wie die GeForce FX 5600 oder die Radeon 9600 nötig.



Die doppelt so hohen Hardwareanforderungen sieht man dem Extreme-Modus (rechts) kaum an. Erst in der Detailaufnahme im Drahtgittermodus erkennen wir die wesentlich höhere Polygondichte.

konnten wir den **3DMark** auf mobilen Plattformen mangels passender Version allerdings noch nicht. Laut Futuremark sollen diese aber im Laufe der nächsten Wochen erscheinen. Zum einen sei die Entwicklung noch nicht ganz abgeschlossen, und der Apple-Zertifizierungsprozess dauert auch noch eine Weile – da bleibt nur Warten.

Alle drei Tests des **3DMark** sind nach dem gleichen Muster aufgebaut. Es gibt einen sogenannten »Demo«-Modus, der noch am ehesten eine Art Geschichte erzählt und nicht nur schnöde Pixeltests durchführt – dieser Test ist nicht zwingend Teil des Benchmarks. So schlagen in »Ice Storm« zahlreiche Raumschiffe eine Schlacht, in »Cloud Gate« entschwindet ein riesiger Raumkreuzer durch eine Art Mass-Effect-Portal, und in »Fire Strike« kämpft ein Knochen- gegen ein Sphären-Alien. Nach den Demos folgen zwei Einzeltests, bei denen die Geschwindigkeit von Pixel- oder Vertex-Berechnung geprüft wird. Um die Physik-Darstellung kümmert sich schließlich der vierte Test, und in »Fire Strike« stellt zum Schluss noch ein kombinierter Benchmark-Durchgang alle Fähigkeiten des zu testenden System auf die Probe.

»Ice Storm« ist der einzige Benchmark im **3DMark**, der auf allen unterstützten Plattformen läuft. Futuremark empfiehlt den Test für Smartphones, Tablets, Ultrabooks, Notebooks mit integriertem Grafikchip oder Einsteiger-PCs mit schwachbrüstiger Grafik. Technisch basiert »Ice Storm« auf einer DirectX-11-Engine, die allerdings nur DirectX-9-Befehle kennt. Läuft der Benchmark auf Smartphones oder Tablets, kommt hingegen OpenGL 2.0 zum Einsatz, was die Vergleichbarkeit von PC und Notebooks mit Tablets sowie Smartphones erschweren dürfte. Auf der Grafikkarte wird »Ice Storm« unabhängig von der eingestellten Bildschirmauflösung immer mit 1280x720 Pixeln berechnet, eine Auflösung, die mittlerweile auch bei Smartphones und Tablets weit verbreitet ist. Technisch belastet »Ice Storm« im ersten Test vor allem die Polygon-Einheiten der Grafikkarte, während im zweiten Test die Pixel-Shader im Vordergrund stehen, die pro Frame rund 12,6 Millionen Bildpunkte berechnen müssen. Für modernen PCs taugt der Test wenig, da unser Test-

system mit einer Radeon HD 7970 GHz Edition bis zu 1.500 Bilder pro Sekunde liefert – völlig fernab der Realität.

»Cloud Gate« soll laut Entwickler hingegen der ideale Test für Standard-PCs sein, vor allem für Office-PCs mit integriertem Grafikchip. Im Gegensatz zu »Ice Storm« läuft »Cloud Gate« unter DirectX 10, obwohl auch dessen Engine DirectX-11-Effekte beherrscht. »Cloud Gate« wird ebenfalls mit der festen Auflösung von 1280x720 Pixeln berechnet, was gemessen an den deutlich verbreiteteren Auflösungen 1680x1050 oder 1920x1080 auf den ersten Blick irritiert. Doch da sich der Test auch an Notebooks richtet, ergibt die Auflösung noch halbwegs

einen Sinn, denn viele ältere und auch aktuelle Modelle mit 13- bis 15-Zoll-Display verfügen nur über 1366x768 Pixel. Wie »Ice Storm« be-

lastet auch »Cloud Gate« im ersten Test zunächst die Polygon-Einheiten, stresst danach aber vor allem die Shader-Fähigkeiten. Unser Testsystem mit HD 7970 GHz erreicht auch hier stellenweise 290 Bilder pro Sekunde, für

Wenn 3DMark, dann Feuersturm



2004: 3DMark 05

Durch den Einsatz von Pixel Shader 2.0 ist der 3DMark 05 auf Grafikkarten begrenzt, die mit DirectX 9.0c umgehen können. Viele auch damals noch aktuellen Modelle waren so vom neuen 3DMark-Test ausgeschlossen.

2006: 3DMark 06

Futuremark übernahm drei der bereits aus dem Vorgänger bekannten Spiele-Tests und überarbeitet diese mit Funktionen wie HDR-Rendering und dynamischen Schatten. Zudem wurde erstmals auch die CPU-Performance ermittelt und berücksichtigt.

2008: 3DMark Vantage

Der Vantage-Benchmark basierte auf der DirectX-10-Technologie und läuft daher erst ab Windows Vista. Benchmarkern konnten sich nun zwischen verschiedenen Qualitätsstufen entscheiden und über die Unterstützung von Nvidias Physikbeschleunigung PhysX freuen.

2010: 3DMark 11

Der achte 3DMark verzichtet wieder auf die PhysX-Unterstützung und nutzt stattdessen verstärkt DirectX-11-Funktionen. Dazu zählt neben dem Shader Model 5 auch Tessellation, wodurch strukturierte Oberflächen wie Pflasterstraßen noch plastischer wirken.

Die Tests des 3DMark



In **Ice Storm** erleben wir eine Weltraumschlacht mit großen Kreuzern und wendigen Jägern. Aktuelle PC-Hardware ist mit diesem Test völlig unterfordert. Dafür ist Ice Storm der einzige Test, der neben PCs und Notebooks auch auf Smartphones und Tablets läuft.



Cloud Gate schickt ein Raumschiff durch ein Mass-Effect-ähnliches Portal auf Reisen, grafisch imposant ist aber auch dieser Test nicht. Kurioses Detail der Testsequenz: Trotz Raumfahrt sind Kreuzer in der Zukunft weiter auf menschliche Parkanweiser angewiesen.



Einzig **Fire Strike** fordert moderne Grafikkarten bis über das Limit hinaus. Der Kampf zwischen Feuertämon und Zukunftswesen ist durchaus schick – aber alles andere als atemberaubend, daran ändert auch der anspruchsvolle Extreme-Modus nichts.

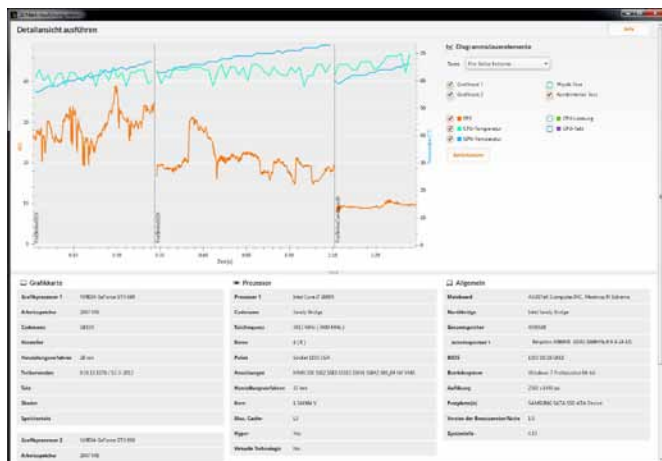
realitätsnahe Leistungsvergleiche zwischen mehreren Spiele-PCs eignet sich »Cloud Gate« also ebenfalls nicht.

Der für PC-Spieler wichtigste Benchmark im neuen **3DMark** ist »Fire Strike«. Nur dieser beherrscht DirectX 11 und stellt die höchstmöglichen Ansprüche an die Hardware. Neben dem Standard-Modus besitzen die kostenpflichtigen Versionen **3DMark Advanced** (25 Euro) sowie **Professional Edition** (1.000 Euro) noch einen Extreme-Modus, der auch Spiele-PCs mit zwei oder mehr Grafikkarten auslasten soll und dafür die Einstellungen deutlich nach oben schraubt. Während der normale Test in Full HD läuft und die Detailregler für Tessellation, Partikel- oder Umgebungsqualität auf »Mittel« stehen, stellt der Extreme-Modus mit 2560x1440 Pixeln und allen Reglern auf Anschlag deutlich höhere Anforderungen an die Hardware. Neben dem »Extreme«-Modus erlauben die kostenpflichtigen Tests detaillierte Benchmark-Einstellungen sowie eine aufschlussreiche Darstellung der Tests in Graphen. Die 1.000 Euro teure Profi-Version beherrscht zudem noch Tests zur Überprüfung der Bildqualität sowie Automatisierungsabläufe.

Der erste Test fokussiert sich auf die Geometrie sowie die Beleuchtung. Insgesamt 100 Lichtquellen sorgen für realistische Schattenwürfe und 5,1 Millionen Dreiecke werden pro Frame gerendert. Die Compute Shader berechnen 1,5 Millionen Mal pro Frame neue Partikel- oder Post-Processing-Effekte. Im Schnitt muss die Grafikkarte so rund 80 Millionen Pixel pro Frame bewältigen. Im zweiten Test dreht sich alles um Partikel sowie GPU-Berechnungen. Hier stürmen bereits 5,8 Millionen Polygone auf die Grafikkarte ein. Vor allem die sechs schattenspendenden Lichter in Kombination mit den beiden Rauchsimulationen sorgen für eine immens hohe Anzahl an Pixeln – im Schnitt muss die Grafikkarte 170 Millionen Pixel pro Frame berechnen.

Wir haben achtzehn Grafikkarten auf unserem Testsystem bestehend aus einem 3,4 GHz schnellen Intel **Core i7 2600K**, 8,0 GByte DDR3-RAM, dem P67-Mainboard **Maximus IV Extreme** von Asus und einer 512 GByte großen Samsung **SSD 830** getestet. Alle Karten scheuchten wir durch den für High-End- und Gaming-PCs gedachten »Fire Strike«-Benchmark in der Standardeinstellung, dem wesentlich anspruchsvolleren Extreme-Durchlauf haben wir sechs High-End-Karten ausgesetzt. Bei den GeForce-Platinen kam der derzeitige Beta-Treiber 313.96 zum Einsatz, die Radeons wurden vom 13.2 Beta 4 angetrieben.

Im Test zeigt sich, dass der Benchmark das Kräfteverhältnis nicht ganz so widerspiegelt, wie es unsere Spiele-Benchmarks zeigen. So schlägt die AMD Radeon HD 7970 GHz Edition die GeForce GTX 680 um gut zehn Prozent, und selbst die normale Radeon HD 7970 liegt noch knapp vor dem GeForce-Top-Modell. Auch bei den etwa gleichzeitigen Mo-



Nach dem Test präsentieren die **kostenpflichtigen Versionen** des 3DMark eine übersichtliche Detailansicht mit Framekurven und gemessenen Temperaturen – gut zu sehen, wie der »Fire Strike Extreme«-Test selbst eine GTX 690 unter die 20-fps-Marke drückt.

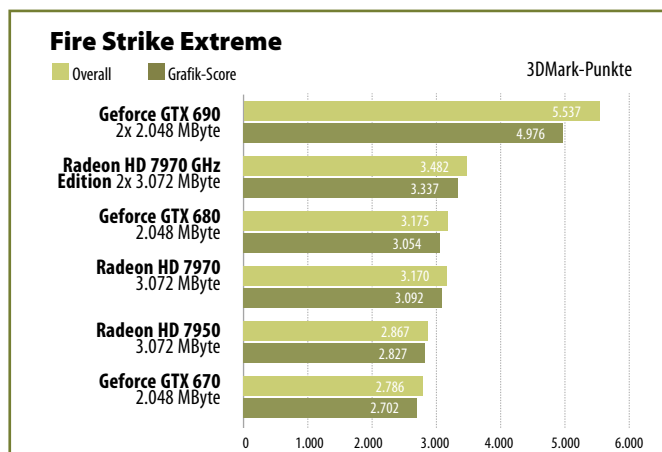
dellen Radeon HD 7870 und GeForce GTX 660 liegt AMD deutlich in Führung und schlägt sogar die deutlich teurere GeForce GTX 660 Ti knapp. In unseren Spiele-Benchmarks liegen GeForce GTX 680 und HD 7970 GHz Edition eher auf Augenhöhe, und die HD 7870 schlägt die GTX 660 mit nur vier Prozent Vorsprung. Unangefochten an der Spitze des Testfeldes steht erwartungsgemäß die rund 870 Euro teure GeForce GTX 690 mit zwei Grafikkchips.

Im Extreme-Modus, der nur in der rund 20 Euro teuren Vollversion oder der Profi-Variante zur Verfügung steht, brechen selbst High-End-Karten wie die Radeon HD 7970 GHz Edition oder die GeForce GTX 680 um über die Hälfte ein. Mittels massiver Tessellation, höherer Auflösung (2540x1440 statt 1920x1080) und deutlich gesteigerten Detail-Einstellungen zwingt der Extreme-Modus sogar eine GeForce GTX 690 mit zwei Grafikkchips in die Knie – auch diese Karte erreicht nur rund 50 Prozent der Punkte des Standard-Tests. Der Punktestand setzt sich dabei aus zwei Faktoren zusammen, dem Grafik- und dem Physik-Score. Während ersterer maßgeblich durch die Grafikkarte bestimmt wird, hat der Prozessor den meisten Einfluss auf die Physik-Punkte. Da wir im Test

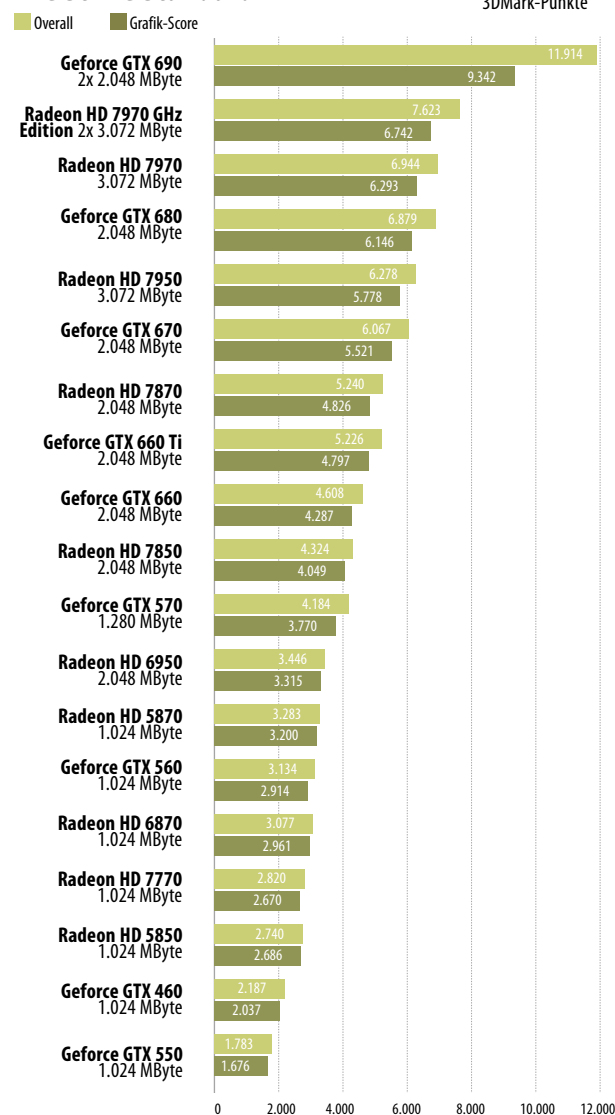
AMD schlägt Nvidia deutlich

der neue **3DMark** also nicht. Aus Gründen der Übersicht haben wir auf eine Abbildung der mehr oder weniger identischen Physik-Testergebnisse in unseren Benchmarks verzichtet.

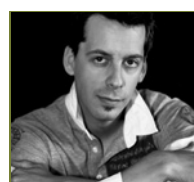
Die wichtigste Neuerung des **3DMark** können wir bislang nicht testen: die Vergleichbarkeit verschiedener Plattformen. Bis zum Redaktionsschluss gab es weder eine Version für Windows RT, iOS oder



Fire Strike Standard



Android. Als Benchmark für PCs oder zum Prüfen der Stabilität von Übertaktungen eignet sich der **3DMark** hingegen nach unserem Test gut, auch wenn er wie gehabt nur Tendenzen abbilden kann. Denn eine Aussage wie »Mein System liefert in Fire Storm 4.184 Punkte« lässt sich nur schwer umlegen auf die reelle Leistung in Spielen, weil die Engine des **3DMarks** nirgends Verwendung findet. Zudem schneiden bislang AMD-Karten tendenziell besser ab als die GeForce-Konkurrenz. Modelle, die in unseren Spiele-Tests auf Augenhöhe arbeiten, unterscheiden sich plötzlich um mehr als zehn Prozent. Weil uns die Praxisleistung in Spielen bedeutend wichtiger ist, werden wir auch in Zukunft auf den **3DMark** als Benchmark verzichten. Denn was zählt, ist immer noch aufm Platz. **HW**



Nicht schön, aber eingeschränkt praktisch

Hendrik Weins,
Redakteur Hardware
hendrik@gamestar.de

Ein bisschen enttäuscht bin ich ja schon. Zum einen fehlt mir der grafische Wow-Effekt alter 3DMarks, rein optisch beeindruckt mich da die zwei Jahre alte Samaritan-Demo der aktuellen Unreal-Engine-Generation mehr. Zudem konnte ich das Highlight des neuen 3DMarks noch gar nicht testen, nämlich die Fähigkeit, alle Plattformen vergleichbar zu machen. So bleibt nur eine ganz ordentliche Tech-Demo, die sich für direkte Leistungsvergleiche eingeschränkt eignet und lediglich als Stabilitätstest bei Übertaktungen taugt. Eine definitive Aussage über die tatsächliche Spieleleistung trifft aber auch die neunte Ausgabe des 3DMarks nicht – da helfen weiterhin nur Spiele-Benchmarks.

GIGABYTE™



359,-



GIGABYTE Geforce GTX 670 OC

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 670 • 980 MHz Chiptakt (Boost: 1.058 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (6,0 GHz) • DirectX 11, OpenGL 4.2
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXY2



43,99

G.Skill 8 GB DDR3-1600 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit (8 GB)
- „F3-12800CL9D-8GBRL“ • Ripjaws-Serie
- CAS Latency (CL) 9
- DIMM DDR3-1600 (PC3-12800)
- Kit: 2x 4 GB

IDIFG7J1



49,99

EKL Alpenföhn „Himalaya“

- CPU-Kühler für Sockel 2011, 1366, 1156, AM3
- sechs U-förmige 6-mm-Kupfer-Heatpipes
- 140-mm-Lüfter
- Vollkopper-Bodenplatte

HXLESB



49,99

Sharkoon REX8 Value Edition

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 8x 5,25"
- Einbauschächte intern: 4x 3,5" oder 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Window-Kit
- Front: 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, 2x Audio
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXS84



89,90

Tt eSPORTS Level 10M

- optische Lasermaus • 8.200 dpi • 7 Tasten
- Scrollrad • 128 KB Macro-Speicher
- Aluminium-Unterschale • 4-Wege-Joystick
- OMRON-Switches
- USB

NMZVTB



279,-

EVGA Geforce GTX 660 Ti FTW Signature 2

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 660 Ti
- 1.046 MHz Chiptakt (Boost: 1.124 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM • DirectX 11, OpenGL 4.2
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXY2



124,90

ASRock Z77 Extreme4

- ATX-Mainboard • Sockel 1155
- Intel® Z77 Express Chipsatz • 4x DDR3-RAM
- CPU-abhängige Grafik • Gigabit-LAN • USB 3.0
- 2x SATA 6Gb/s, 4x SATA 3Gb/s
- 2x PCIe 3.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1, 2x PCI

GRER30



44,99

Sharkoon WPM500

- Netzteil mit 500 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 80%
- 12x Laufwerks-/2x PCIe-Stromanschlüsse
- 1x 140-mm-Lüfter • Kabel-Management
- Aktiv-PFC

TN5512



59,90

SteelSeries Sensei RAW Frost Blue

- optische Lasermaus • 5.670 dpi
- 8 frei belegbare Tasten • Scrollrad
- 10,8 Megapixel/s • 12.000 Frames/s
- CPI-Anzeige • USB
- inkl. Mauspad SteelSeries QcK mass

NMZT43



289,-

ZOTAC Geforce GTX 660 Ti AMP! Edition

- Grafikkarte, Overclocked
- NVIDIA GeForce GTX 660 Ti GPU
- 1.033 MHz Chiptakt (Boost: 1.111 MHz)
- 2 GB GDDR5 RAM (6.608 MHz, 192-bit)
- 1.344 Shadereinheiten • DirectX 11 & OpenGL 4.3
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXTYB



71,90

LG BH16NS40

- Schreiben: 16x BD, 12x BD-R DL, 2x BD-RE(DL), 16x DVD±R, 5x DVD-RAM, 8x DVD±R DL, 48x CD-R • Lesen: 12x BD, 16x DVD, 12x DVD-RAM, 48x CD • SATA

CGBL13



124,90

Seagate ST3000VX000 3 TB

- 3,5"-Festplatte • „ST3000VX000“
- 3 TB Kapazität • 64 MB Cache • 7.200 U/min
- 8,5 ms (Lesen) • 3,5"-Bauform
- SATA 6Gb/s

AGBS08



19,99

Sharkoon Mat „Fireground“

- Mauspad • 855 x 2,5 x 345 mm (BxHxT)
- Textilstoff mit rutschfester Kautschuk-Unterseite
- DurableStitch-Vernähung

NMPS14



109,90

Microsoft Office Home and Student 2013

- Office-Software • enthält eine grundlegende Software, mit der man ganz einfach beeindruckende Dokumente und Tabellen erstellt
- Lizenz für 1 Benutzer
- Vollversion • für Windows 7 und Windows 8

YVOMA300



Upgrade

54,90

Microsoft Windows 8 Pro

- Windows 8 wurde von Grund auf neu entwickelt, um den Anwender in den Mittelpunkt zu stellen
- 32/64 Bit Upgrade Version • Lizenz für 1 Benutzer
- Upgrade für Windows XP (SP3), Windows Vista oder Windows 7

YUBM2B



76,90

Western Digital Elements 1 TB

- externe Festplatte • „WDBPCK0010BBK“
- 1.000 GB Kapazität • Micro-USB 3.0
- 2,5"-Bauform, extern

AAUWLA



159,90

Crucial RealSSD M4 2,5" SSD 256 GB

- Solid-State-Drive • „CT256M4SSD2“
- 256 GB Kapazität • 500 MB/s lesen
- 260 MB/s schreiben
- Marvell 88S59174-BLD2 Controller
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMIMC5



469,-

Samsung GALAXY S III

- Touchscreen-Handy • 12,2-cm-Display
- GSM (850/900/1.800/1.900 MHz), UMTS, HSDPA
- 8-Megapixel-Kamera (Rückseite)
- HD-Frontkamera • microSD(HC/XC)-Slot
- WLAN • NFC, Bluetooth 4.0, Micro-USB

OCBW45



999,-

Acer Aspire G3620

- PC-System • AMD Radeon HD 7870
- Intel® Core™ i7-3770 Prozessor (3,40 GHz)
- 16 GB DDR3-RAM • 16-GB SSD-Cache
- 1-TB-HDD • DVD-Brenner • Gigabit-LAN
- Windows 8 64-Bit

S6IC2J



1.249,-

MacBook Pro 13,3" (33,8 cm)

- ALTERNATE Edition • 33,8-cm-Notebook (13,3")
- Intel® Core™ i5 Dual-Core-Prozessor (2,5 GHz)
- Intel® HD Graphics 4000 • 8 GB DDR3-RAM
- 1.000-GB-HDD • Bluetooth 4.0
- USB 3.0, FireWire 800, Thunderbolt-Schnittstelle
- MacOS X

9AP2D0A1



1.149,-

Mac mini

- ALTERNATE Edition • PC-System
- Intel® Core™ i7 Prozessor (2,6 GHz)
- Intel® HD Graphics 4000 • 16 GB DDR3-RAM
- 256-GB-SSD • Gigabit-LAN • WLAN
- MacOS X

9AS5D0A2



139,90

Razer BlackWidow Ultimate 2013

- Gaming-Tastatur • komplett mechanische Tasten
- 105 Tasten plus 5 Sondertasten • beleuchtet • On-the-Fly-Makroaufzeichnung
- Gaming-Modus • USB

NTZR20



1.599,-

MSI GT70H-75X2817B

- 43,9-cm-Notebook (17,3")
- Intel® Core™ i7 Prozessor 3630QM (2,4 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 675MX • 8 GB DDR3-RAM
- 750-GB-HDD • 128-GB-SSD • Blu-ray Combo
- Windows 8 64-bit (OEM)

PL8M1Z



159,-

Acer G246HLBbid

- LED-Monitor • 61 cm (24") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 2 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 100.000.000:1 (dynamisch)
- 60 Hz • Helligkeit: 250 cd/m²
- HDMI, DVI-D (HDCP), VGA

VSLA9000



399,-

Samsung UE40EH5300

- LED-TV-Gerät • 102 cm (40") Bilddiagonale
- 100 Hz (CMR) • 1.920x1.080 Pixel (Full HD)
- Energieklasse: A • HyperReal Engine
- Smart TV • DVB-C/T-Tuner
- 3x HDMI, 2x USB, LAN

EL8U3H



599,-

Panasonic TX-P50UT50

- Plasma-TV • 127 cm (50") Bilddiagonale
- 2.000 Hz (ffd) • 1.920x1.080 Pixel (Full HD)
- Energieklasse: C • V-real 3D, V-Audio Surround
- DVB-C/T-Tuner • 2x HDMI, LAN, SD-CardReader, CI+, 2x USB

EP5A0U01

ALTERNATE

In diesem Monat hat sich bei den Selbstbau-Rechnern nur wenig getan. Neben einigen Preisanpassungen gab es für den 750-Euro-PC zumindest eine neue Grafikkarte. Die fünf besten Mäuse ab 50 Euro haben wir zudem um zwei Neuzugänge ergänzt.

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

	Preise
Prozessor Sockel AM3	UPDATE
Phenom II X4 965 BE Boxed	90 €
Prozessorkühler	
Xigmatek Loki	20 €
Mainboard Sockel AM3	
MSI 970A-G46	70 €
Arbeitsspeicher	UPDATE
Kingston HyperX Blu 4,0 GB DDR3 Kit	30 €
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	UPDATE
Bitfenix Shinobi	55 €
Netzteil	
Cougar A400/R 400 Watt	50 €
GESAMTPREIS	570 €
Schnellere Grafikkarte	+50 €
Sapphire Radeon HD 7870 OC	210 €
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



750-Euro-PC

	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	50 €
Grafikkarte	NEU
Sapphire Radeon HD 7870 OC	210 €
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	65 €
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



1.000-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 1155	
Core i5 3570K Boxed	200 €
Prozessorkühler	
Enermax T40-TB	35 €
Mainboard Sockel 1155	
Asrock Z77 Pro3	85 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX Blu 8,0 GB DDR3 Kit	50 €
Grafikkarte	UPDATE
Palit GeForce GTX 660 Ti Jetstream	275 €
Soundkarte	
Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	55 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	70 €
SSD	UPDATE
Intel SSD 330 180 GByte	150 €
DVD-Brenner	
Sony Optiarc AD-7280S	25 €
Gehäuse	
Xigmatek Midgard 2	70 €
Netzteil	
beQuiet StraightPower E9 450 Watt	75 €
GESAMTPREIS	1.090 €
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 ►250 € ►08/12 ►Quicklink: 8185
 sehr schnell, leicht hörbar / GeForce 660 Ti / 2,0 GByte

4 **XFX R7870 BE Double Dissipation** **UPDATE**
 ►83 ▼210 € ►08/12 ►Quicklink: 8186
 sehr schnell, leise / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte

5 **Zotac GeForce GTX 660** **UPDATE**
 ►82 ►200 € ►online ►Quicklink: 8187
 sehr schnell, leise bis hörbar / GeForce GTX 660 / 2,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

6 **HIS Radeon HD 7870 IceQ X Turbo** **UPDATE**
 ►82 ►215 € ►08/12 ►Quicklink: 8112
 schnell, leicht hörbar / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte

7 **Powercolor HD 7850 PCS+** **UPDATE**
 ►81 ►180 € ►08/12 ►Quicklink: 8160
 sehr schnell, relativ leise / Radeon HD 7850 / 2,0 GByte

8 **MSI R7870 Twin Frozr II OC** **UPDATE**
 ►81 ►220 € ►08/12 ►Quicklink: 8188
 schnell, hörbar / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte

9 **Gigabyte HD 7850 OC** **NEU PREISTIPP**
 ►78 ►160 € ►online ►Quicklink: 8113
 schnell, relativ leise / Radeon HD 7850 / 2,0 GByte

10 **Club 3D Radeon 7850 royalKing** **UPDATE**
 ►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** **UPDATE**
 ►92 ▲530 € ►08/12 ►Quicklink: 8040
 schnellste Karte im Segment, leise / GeForce GTX 680 / 2,0 GByte

2 **Palit GeForce GTX 680 Jetstream**
 ►90 ►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** **PREISTIPP**
 ►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!** **UPDATE**
 ►84 ▼410 € ►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



CM STORM



**KOMMT UNS AUF DER CEBIT IN HANNOVER VOM 5. BIS
9. MÄRZ BESUCHEN UND PROBIERT DIE CM STORM
GAMING-TASTATUREN AUS - HALLE 23 -
BEI DEN INTEL EXTREME MASTERS**



TRIGGER

MECHANICAL GAMING KEYBOARD



QUICK FIRE TK



QUICK FIRE PRO

CeBIT

cebit.com

HANNOVER
5.-9. MÄRZ 2013

Erhältlich bei:

www.alternate.de | www.caseking.de | www.hardwareversand.de | www.mindfactory.de
www.bora-computer.de | www.urano-shop.de | www.one.de | www.atelco.de
www.brack.ch | www.digitec.ch | www.steg-electronics.ch | www.ditech.at | www.e-tec.at

Monitore



TFTs bis 24 Zoll

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Eizo Foris FX 2431

► 89 ► 900 € ► online ► Quicklink: 8090
spieletauglich, Auflösung 1920x1080, 5-PVA-Panel, HDMI, 24 Zoll

2 BenQ RL2450HT

PREISTIPP

► 82 ► 175 € ► 11/12 ► Quicklink: 8120
voll spieleauglich, 1920x1080, höhenverstellbar, Pivot-Funktion, 24 Zoll

3 Iiyama ProLite B2409HDS

► 81 ► 215 € ► online ► Quicklink: 8161
voll spieleauglich, schnelle Reaktionszeit, 1920x1080, 24 Zoll

4 Acer G246HLBbid

► 80 ► 170 € ► 11/12 ► Quicklink: 8121
voll spieleauglich, entspiegelt, 1920x1080, hoher Kontrast, 24 Zoll

5 LG Flatron E2442V

NEU

► 77 ► 150 € ► online ► Quicklink: 8229
voll spieleauglich, 2x HDMI, schnelle Reaktionszeit, 1920x1080, 24 Zoll

120-Hz-TFTs



► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 BenQ XL2420T

PREISTIPP

► 95 ► 360 € ► online ► Quicklink: 7980
voll spieleauglich, 3D Vision 2, sehr hohe Helligkeit in 3D, 24 Zoll

2 Asus VG278H

► 89 ► 490 € ► 03/12 ► Quicklink: 7981
voll spieleauglich, 3D Vision 2, hell in 3D, 27 Zoll

3 Acer HN274Hbmiid

► 86 ► 410 € ► online ► Quicklink: 7983
voll spieleauglich, sehr hohe Helligkeit, inkl. 3D Vision Kit, 27 Zoll

4 BenQ XL2410T

► 86 ► 430 € ► online ► Quicklink: 7982
voll spieleauglich, in 3D dunkel, niedriger Stromverbrauch, 23,6 Zoll

5 Iiyama ProLite G2773HS

NEU

► 84 ► 340 € ► online ► Quicklink: 8230
voll spieleauglich, 1920x1080, schnelle Reaktionszeit, 27 Zoll

SSDs



2,5 ZOLL

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Samsung SSD 830 Series 256 GB

PREISTIPP

► 96 ▼ 180 € ► online ► Quicklink: 7985
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Samsung-Controller

2 Samsung SSD 840 Series 250 GB

UPDATE

► 94 ▼ 170 € ► online ► Quicklink: 8189
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Samsung-Controller

3 Kingston HyperX SSD 240 GByte

UPDATE

► 94 ▼ 250 € ► online ► Quicklink: 7620
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Sandforce-2281-Controller

4 OCZ Vertex 4 256 GByte

► 92 ► 200 € ► 07/12 ► Quicklink: 7986
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Indilinx-Controller

5 Intel SSD 520 240 GByte

UPDATE

► 91 ▲ 210 € ► online ► Quicklink: 7987
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Sandforce-2281-Controller

Notebooks



BIS 17 ZOLL

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Asus G75

UPDATE

► 90 ▼ 1.750 € ► online ► Quicklink: 7988
sehr schnell, 3D Vision, 17,3 Zoll Full HD

2 Alienware M17x R4

► 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 ► 1.650 € ► online ► Quicklink: 7989
sehr schnell, sehr laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD

5 Asus G74SX

PREISTIPP

► 86 ▼ 1.300 € ► 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

► 94 ► 350 € ► 05/10 ► Quicklink: 8024
perfekter Klang, tiefer Bass, Fernbedienung, keine PC-Kabel

2 Edifier S550

► 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

► 88 ► 230 € ► 08/09 ► Quicklink: 8025
hervorragender Klang, pegelfest, 6 Endstufen, keine PC-Kabel

5 Logitech Z906

► 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

► 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

► 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

MÄUSE AB 50 EURO



► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Logitech G9x

PREISTIPP

► 96 ► 60 € ► 03/09 ► Quicklink: 7630
extrem präzise, super Ausstattung, nur für rechte Hände

2 Logitech G700

► 96 ► 65 € ► 11/10 ► Quicklink: 7631
extrem präzise, vier Daumentasten, kabellos, nur für rechte Hände

3 SteelSeries Sensei

► 96 ► 75 € ► online ► Quicklink: 8003
extrem präzise, für linke und rechte Hände, Profile

4 Roccat Kone XTD

NEU

► 95 ► 90 € ► online ► Quicklink: 8231
extrem präzise, gute Ausstattung, nur für rechte Hände

5 Logitech G600 MMO Mouse

NEU

► 94 ► 60 € ► online ► Quicklink: 7962
extrem präzise, insgesamt 20 Tasten, 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

► 83 ► 45 € ► online ► Quicklink: 8063
Makrofunktion, präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten

3 Roccat Arvo

► 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

TASTATUREN
AB 50 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Logitech G710+

► 92 ► 135 € ► online ► Quicklink: 8173
Top-Verarbeitung, mechanisch, gute Ausstattung, Makros

2 Coolermaster CM Storm Trigger

► 88 ► 100 € ► online ► Quicklink: 8011
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

3 Qpad MK-85 Pro Gaming

► 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

► 87 ► 130 € ► online ► Quicklink: 8014
maximale Präzision, mechanische Tasten, USB-Durchleitung, Makros

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

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

SOUNDKARTEN

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

KAUFTIPP Creative Soundblaster Z

► 89 ► 75 € ► 08/12 ► Quicklink: 8191
toller Raumklang, Surround-Simulation auf Headsets

PREISTIPP Creative SB Recon 3D Bulk

► 84 ► 55 € ► online ► Quicklink: 8022
toller Raumklang, weniger Zubehör als Retail-Version

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 Flugsport, viele Knöpfe

KAUFEN SIE BEI DER NUMMER 1!



über 770.000 Kunden &
10 Jahre Erfahrung!



CRYISIS 3 GEWINNSPIEL

Jetzt mitmachen und gewinnen! Wir verlosen unter allen Teilnehmern 10x den brandneuen Actionshooter Crysis 3 und 10 coole Crysis 3 Kopfhörer für extra viel Gaming-Spaß!

10x
CRYISIS 3



10x
CRYISIS 3
Kopfhörer



Teilnehmen könnt Ihr auf
facebook.com/one.de

Teilnahmeschluss ist der 12.03.2013



Microsoft SideWinder X4 Gaming Keyboard

In drei Stufen einstellbare
Hintergrundbeleuchtung

Volle Kontrolle dank 18 frei
belegbaren Tasten

Anti-Ghosting-Funktion erlaubt das
gleichzeitige Drücken mehrerer Tasten

29.⁹⁹ 3) €

Art-Nr. 6702



CoolerMaster Ceres-400 Gaming Headset

Hohe Klangqualität durch hoch-
wertige 40-mm-Lautsprechertreiber

Verstellbarer Kopfbügel für
eine perfekte Passform

In-Line-Lautstärkeregler mit
Mikrofon-Ein- / Ausschalter

32.⁹⁹ 3) €

Art-Nr. 12958

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 31. März 2013 und nur solange Vorrat reicht!

Versandkostenfreie Lieferung¹⁾

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





AMD Phenom™ II X4 955
mit 4 x 3.20 Ghz

8192 MB DDR3 Speicher

1024 MB GDDR5 AMD Radeon™ HD 7770

1000 GB Festplatte, 7.200 U/Min.

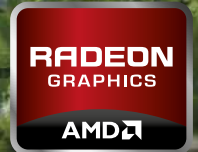
Art-Nr. 21907

499.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 16,19 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate



DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, 500W / Raidmax Blackstorm Tower, inkl. Gratis-Spiel Far Cry 3 und 20% Gutscheine für MoH:Warfighter



Jetzt ONE auf Facebook liken! www.facebook.com/one.de



AMD FX-6100 Prozessor
mit bis zu 6 x 3.6 Ghz

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB AMD Radeon™ HD 6570

1000 GB Festplatte, 7.200 U/Min.

399.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 15,15 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, 300W / Sharkoon VS3-S Chrome

Art-Nr. 21459



AMD FX-4100 Prozessor
mit 4 x 3.60 Ghz

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 650

500 GB Festplatte, 7.200 U/Min.

499.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 16,19 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, 500W / IN WIN Mana 136 Gehäuse, inkl. Ingame-Bonus für Planetside 2, World of Tanks und Hawken

Art-Nr. 21706



AMD FX-6100 Prozessor
mit bis zu 6 x 3.6 GHz

8192 MB DDR3 Speicher

1024 MB GDDR5 AMD Radeon™ HD 7770

1000 GB Festplatte SATA III, 7.200 U/Min.

529.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 17,16 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, USB 3.0, HDD-Dockingstation, 500W / Rasurbo Matr-X Gehäuse, inkl. Gratis-Spiel Far Cry 3 und 20% Gutscheine für MoH:Warfighter

Art-Nr. 21566



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.

569.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 16,21 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-B75M, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, 500W / Cooler Master K280 Gehäuse, inkl. Ingame-Bonus für Planetside 2, World of Tanks und Hawken

Art-Nr. 21918

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar.

Versandkostenfreie Lieferung!¹⁾

1) Bei Vorkassebestellungen ab 500 € Bestellwert (nur innerhalb Deutschlands).

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

☎ 0180 1 957777

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 957777
(3,9 Cent/Min. Festnetz der T-COM; max. 42 Cent/Min. aus dem Mobilfunknetz)
Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr

NEVER SETTLE RELOADED

AMD FX-8120 Prozessor
mit 8 x 3.10 Ghz

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB AMD Radeon™ HD 7870

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

Art-Nr. 21772

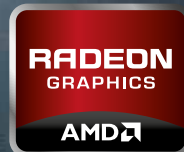
729.- €

oder Finanzkauf* ab 16,95 €/mtl. Laufzeit: 54 Monate

Kaufen Sie ein PC-System mit einer Grafikkarte der AMD Radeon™ HD 7800 Serie und erhalten Sie Tomb Raider und BioShock® Infinite KOSTENLOS*.



DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 630W Thermaltake / Delux SH891, inkl. Gratis-Spiele Bioshock Infinite und Tomb Raider



© 2002-2013 Take-Two Interactive Software, Inc. Entwicklung von Irrational Games. BioShock, BioShock Infinite, Irrational Games, 2K Games und deren jeweilige Logos sind Marken von Take-Two Interactive Software, Inc. Tomb Raider © Square Enix Ltd. Square Enix und das Logo von Square Enix sind eingetragene Marken von Square Enix Holdings Co., Ltd. Lara Croft, Tomb Raider, Crystal Dynamics und das Logo von Crystal Dynamics sind Marken von Square Enix Ltd. Das Bewertungssymbol ist eine eingetragene Marke der Entertainment Software Association. Alle übrigen Marken sind Eigentum der jeweiligen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten.



AMD FX-8320 Prozessor
mit 8 x 3.50 Ghz

16 GB DDR3 Speicher

1024 MB NVIDIA® GeForce® GTX 650 Ti

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

649.- €

oder Finanzkauf* ab 16,58 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, SATA III, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 500W / Delux SH891 Gehäuse, inkl. Ingame-Bonus für Planetside 2, World of Tanks und Hawken

Art-Nr. 21983

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.

799.- €

oder Finanzkauf* ab 17,13 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-B75M, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, 530W / Silverstone Redline RL01B Tower, inkl. Ingame-Bonus für Planetside 2, World of Tanks und Hawken

Art-Nr. 21920

AMD FX-8120 Prozessor
mit 8 x 3.10 Ghz

16 GB DDR3 Speicher

3072 MB AMD Radeon™ HD 7950

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

899.- €

oder Finanzkauf* ab 17,93 €/mtl. Laufzeit: 66 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, 530W Thermaltake / NZXT Phantom 410 Tower, inkl. Gratis-Spiele Crysis 3 und Bioshock Infinite

Art-Nr. 21624

Intel® Core™ i7-3770 Prozessor
mit bis zu 4 x 3.9 GHz

16 GB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 660 Ti

1500 GB SATA III, 7200 U/Min.

999.- €

oder Finanzkauf* ab 18,70 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-Z77, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, 630W Thermaltake / Big-Tower Thermaltake Overseer RX-I, inkl. Ingame-Bonus für Planetside 2, World of Tanks und Hawken

Art-Nr. 21906

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.
* Abbildung enthält Sonderausstattung.

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

Details zu den Angeboten
finden Sie im Internet.
Einfach den QR-Code scannen.
Oder www.one.de/gamestar





**AMD FX-8350 Prozessor
mit 8 x 4.0 Ghz**

32 GB DDR3 Speicher

2 x 3072 MB AMD Radeon™ HD 7950

120 GB SATA III Samsung 840 SSD

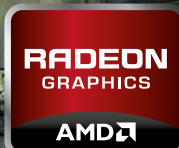
Art-Nr. 22505

1699.-*

oder Finanzkauf²⁾ ab 31,81 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

AMD CrossFire[™]
TECHNOLOGY

INKL. GRATIS GAME-BUNDLE



Blu-Ray Rom, Asus SABERTOOTH 990FX, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 8 Kanal Audio, Front USB 3.0, 700W be quiet! / Cooler Master Storm Trooper Gehäuse, inkl. Gratis-Spiele Crysis 3, Bioshock Infinite, Tomb Raider, Far Cry 3, Sleeping Dogs und Hitman Absolution

Jetzt ONE auf Facebook liken! www.facebook.com/one.de



**Intel® Core™ i7-3770K Prozessor
mit bis zu 4 x 3.9 GHz**

16 GB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 680

1500 GB SATA III, 7200 U/Min.

1299.-*

oder Finanzkauf²⁾ ab 24,32 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-Z77X, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, 630W Thermaltake / Raidmax Blackstorm Gehäuse, inkl. Ingame-Bonus für Planetside 2, World of Tanks und Hawken

Art-Nr. 21753



**Intel® Core™ i7-3770K Prozessor
mit bis zu 4 x 3.9 GHz**

16 GB DDR3 Speicher

4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 690

**1000 GB SATA III, 7200 U/Min.
120 GB SATA III SSD**

1999.-*

oder Finanzkauf²⁾ ab 37,42 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-Z77X, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, 700W be quiet! / Corsair Graphite 600 T Gehäuse, inkl. Ingame-Bonus für Planetside 2, World of Tanks und Hawken

Art-Nr. 21787



**Intel® Core™ i7-3970X Prozessor
mit bis zu 6 x 4.0 GHz**

16 GB DDR3 Speicher

3072 MB AMD Radeon™ HD 7970

2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

2299.-*

oder Finanzkauf²⁾ ab 43,04 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Blu-Ray Rom/DVD±Brenner, Gigabyte GA-X79, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, 1000W Silverstone Strider / Corsair Graphite 600 T Gehäuse, inkl. Gratis-Spiele Crysis 3 und Bioshock Infinite

Art-Nr. 21753



**Intel® Core™ i7-3970X Prozessor
mit bis zu 6 x 4.0 GHz**

32 GB DDR3 Speicher Corsair XMS

2 x 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 690 SLI

**2 x 256 GB SATA III OCZ Vertex 4 SSD
2 x 2000 GB Festplatte SATA III, 7200 U/Min.**

4799.-*

oder Finanzkauf²⁾ ab 89,85 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Inkl. Windows 8 Pro, Blu-Ray Brenner, Gigabyte GA-X79, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, 1050W Thermaltake / Cooler Master Cosmos II Gehäuse, inkl. Ingame-Bonus für Planetside 2, World of Tanks und Hawken

Art-Nr. 21927

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.

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 Gainward
- >> 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. Ingame-Bonus für Planetside 2, World of Tanks und Hawken

749.- *

ab 16,05 € mtl., Laufzeit: 60 Monate ²⁾



Intel® Core™ i7-3570K Prozessor @ 4 x 4.2 GHz übertaktet!

- >> 8 GB High End DDR3 Corsair XMS 3
- >> 2 GB NVIDIA GeForce® GTX660 Ti Gainward Phantom
- >> 1000 GB SATA 3, 7200 U/Min.
- >> 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- >> Alpenföhn Matterhorn Pure CPU-Kühler
- >> 630 Watt Thermaltake 80+ / Xigmatek Midgard II
- >> MSI Z77A-G43
- >> inkl. Ingame-Bonus für Planetside 2, World of Tanks und Hawken

2x DVI	DisplayPort	SATA 3
HDMI	USB 3.0	DirectX® 11

949.- *

ab 17,76 € mtl., Laufzeit: 72 Monate ²⁾

Artikel-Nr.: 50169



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. Crysis 3 und BioShock® Infinite

DVI	2x Mini-DisplayPort	SATA 3
HDMI	USB 3.0	DirectX® 11

999.- *

ab 18,70 € mtl., Laufzeit: 72 Monate ²⁾

Artikel-Nr.: 50185



Intel® Core™ i7-3770 Prozessor @ 4 x 4.1 GHz übertaktet!

- >> 8 GB High End DDR3 Corsair XMS 3
- >> 2 GB NVIDIA GeForce® GTX670 Gainward Phantom
- >> 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. Ingame-Bonus für Planetside 2, World of Tanks und Hawken

2x DVI	DisplayPort	SATA 3
HDMI	USB 3.0	DirectX® 11

1099.- *

ab 20,57 € mtl., Laufzeit: 72 Monate ²⁾

Artikel-Nr.: 50148



Intel® Core™ i7-3770K Prozessor @ 4 x 4.5 GHz übertaktet!

- >> 16 GB High End DDR3 Corsair XMS 3
- >> 4 GB NVIDIA GeForce® GTX680 Gainward Phantom
- >> 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. Ingame-Bonus für Planetside 2, World of Tanks und Hawken

2x DVI	DisplayPort	SATA 3
HDMI	USB 3.0	DirectX® 11

1599.- *

ab 29,93 € mtl., Laufzeit: 72 Monate ²⁾

Artikel-Nr.: 50130

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



Grand Theft Foto 5

Die Konsolenversion von GTA 5 verschiebt sich auf September. Der Grund: Die Charaktere sind bislang einfach noch zu dumm. Von Michael Graf

Trinkfreude



Bildungslücke



Tierkunde 1



Astronomie



Hundeleben



Benzinmangel



Modebewusstsein



Gewaltabneigung



Drogenkonsum



Spiderman



Tierkunde 2



Sexismus



Die GameStar-Ausgabe 05/2013 erscheint am 27.03.2013



1 SimCity Tests

Ständig machen wir in Spielen Städte kaputt, jetzt wird es Zeit, eine aufzubauen: Wir testen SimCity.

2 Starcraft 2: Heart of the Swarm Tests

In diesem Heft waren es Xenomorph und Necromorph, nun schlagen wir uns mit den Zerg herum.

3 DayZ Previews

Wir spielen die aktuelle Version von DayZ und schauen uns das neue Spawn-System genauer an.

4 Grafikkarten-Schwerpunkt Hardware

Wir vergleichen aktuelle Geforce- und Radeon-Grafikkarten im dichtgedrängten Preissegment bis 250 Euro.

IMPRESSUM

Verlag

IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118
E-Mail: brief@gamestar.de Internet: www.idgmedia.de

Chefredakteur
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
Alleiner Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die
IDG Communications Media AG, München, eine 100%ige Tochter der
International Data Group, Inc., Boston, USA. Aufsichtsratsmitglieder der
IDG Communications Media AG sind: Patrick J. McGovern (Vorsitzender),
Edward Bloom, Toby Hurlstone.

REDAKTION

Redaktion GameStar

Anschrift des Verlags
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652, E-Mail: brief@gamestar.de

Verlagsleiter und Mitglied der Geschäftsleitung

André Horn
Michael Trier (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlags)
Michael Graf, Daniel Visarius, Frank Maier

Florian Klein, Heiko Klinge, Kristin Knillmann, Daniel Matschijewsky, Jochen
Gebauer, Petra Schmitz, Fabian Siegmund, Hendrik Weins, Malte Witt, Tom Loske,
Florian Heider, Maurice Weber, Stefanie Klapetek, Antonia Seitz, Kai Schmidt,
Jan Purrucker, Tobias Bauer, Johannes Rohe, Benjamin Schäfer
Online

René Heuser (ltd.), Christian Merkel, Michael Obermeier, Christian Schneider,
Daniel Feith, Martin Le, Tony Strobach, Christian Weigel
Director Mobile Content & Applications
Medien-Produktion

David Bhulapatna (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)

Isa Stamp
Anita Thiel
Freie Mitarbeiter

Anita Blockinger, Kosta Christinakis, Benjamin Blum, Dennis Kogel,
Benjamin Kratsch, Patrick C. Lück, Uwe Miethe
Leitung CRM und Marketing

Fotos
Einsendungen

Haftung

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.
Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung
nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines
eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien
Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine
Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen
können. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen
Virens Scanner zu prüfen.

ABO SERVICE

Abonnement

Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger
GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH

Postfach 810580, 70522 Stuttgart
Telefon: 0711/72 52-275, Fax: -377
Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15
Web: www.gamestar.de/shop, E-Mail: kundenservice@gamestar.de

Jahresbezugspreise

XL-Version (2 DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €)
Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €)
Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 SFR)

Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abo-Kün-
digung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten

Postgiroamt Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70

Vertrieb Handelsauflage

MZV GmbH & Co. KG
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim

Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113
E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de

ISSN-Nummern

DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547,
Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886

Erscheinungsweise:

GameStar erscheint monatlich.

ANZEIGEN

Anzeigen GameStar

Ansprechpartner

Anschrift der Redaktion
Ralf Sattelberger (-730) (ltd.), Kerstin Wöhring (-625), Susanne Schreiner (-670),
Patrick Yahya (-609), Eike-Bodo Benhart (-607), Pia Aschenbrenner (-655),
Maria Frank (-691), Stefanie Kusseler (-451), Fax: -99691, Jakob Scheikl (Designer),
Manfred Aumaier (digitale Anzeigeannahme, -602)

IDG Global Solutions

für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger (ltd.) (-116)

Anzeigenpreise

Es gilt stets die Preisliste unter www.GameStar.de/Mediadaten

Zahlungsmöglichkeiten

Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10

Erfüllungsort, Gerichtsstand

München
90.354.342 Page Impressions, 17.098.888 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:





CASEKING.de

präsentiert:

EVGA

GEFORCE® GTX 680

SC
SUPERCLOCKED™



2GB GDDR5
DirectX 11
4 Way SLI
3D VISION SURROUND

PhysX™
by NVIDIA

PCI 
EXPRESS

ALLE INFOS UNTER:
**caseking.de/
evga680sc**

EXKLUSIV bei Caseking:

Aircooled mit
Prolimatech MK-26



**FERTIG
[MONTIERT]***

Watercooled mit
aquagraFX GTX 680



**FERTIG
[MONTIERT]***

Watercooled mit
aquagraFX Nickel



**FERTIG
[MONTIERT]***



EVGA



*Die benötigten Wasserkühlungs-Anschlüsse gehören nicht zum Lieferumfang. Zum Betrieb einer Grafikkarte mit Wasserkühler muss ein funktionierender Wasserkreislauf mit Pumpe, Radiator und Ausgleichsbehälter vorhanden sein. Die Spectre Pro Lüfter sind nicht vorinstalliert und müssen separat angeklemt werden. Originalkühler gehören nicht zum Lieferumfang.

Caseking Outlet: Gaußstr. 1, 10589 Berlin eMail: info@caseking.de tel. bestellen: 030 52 68 473 00 online bestellen: www.caseking.de



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
Latium	640

Kreativität / Medien

Autor/in – Schriftsteller/in	944
Biografisches Schreiben	NEU 955

Digitale Fotografie	318
Digitale Musikproduktion	230
Drehbuchautor/in	946
Filmproduktion – professionell gemacht	231
Fotodesigner/in, gepr.	NEU 195
Fotografie – professionell gemacht	317
Gartengestaltung	141
Grafik – Design	NEU 316
Grafik-Designer/in – PC, gepr.	NEU 194
Grafik-Designer/in MAC	NEU 190
Journalist/in	945
Kinder- und Jugendbuchautor/in	952
Kommunikationsberater/in ILS, gepr.	321
Kreatives Gestalten	953
Kunst verstehen	939
Mediaexperte/in	322
Musik aktiv – Rock & Pop	NEU 956
Online-Redakteur/in	949
PR-Referent/in, gepr.	NEU 954
Raumgestaltung/Innenarchitektur	722
Texter/in und Konzeptioner/in	320

Persönlichkeit / Gesundheit

Altenbetreuung, praktische	155
Entspannungstrainer/in	NEU 131
Ernährungsberater/in	139
Erziehungsberatung	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

Auch ohne Abitur!

EURO-FH
EUROPEAN UNIVERSITY
FERNSTUDIUM

- Europäische BWL (B.A.)
- BWL & Wirtschaftspraxis (B.A.)
- NEU! Finance & Management (B.Sc.)
- Wirtschaftsrecht (LL.B.)
- Logistikmanagement (B.Sc.)
- MBA General Management (MBA)
- Wirtschaftspraxis (M.Sc.)
- Business Coaching & Change Management (M.A.)

0800 / 33 44 377 (gebührenfrei) www.Euro-FH.de

Fachkfm./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 Management	NEU 485
Social Media Manager/in	NEU 957
Speditionssachbearbeiter/in	414

Steuerberater/in – Vorbereitungskurs ..	NEU 419
Steuerfachwirt/in – Vorbereitungskurs ..	NEU 418
Techn. Betriebswirt/in IHK, gepr.	380
Tourismusfachwirt/in IHK	159
Tourismusmanagement	NEU 160
Train the Trainer mit IHK-Zertifikat	NEU 556
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
Maschinentechniker/in	NEU 715
Mechatroniktechniker/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 BD

Straße, Nr.

PLZ, Ort

ILS – Institut für Lernsysteme GmbH • Doberaner Weg 18–22 • 22143 Hamburg • www.ils.de

Infos anfordern:

