



Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

APRIL 05/2013

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

Das Skyrim, das nie endet!

THE ELDER SCROLLS ONLINE

Stundenlang gespielt: Ein MMO wie ein klassisches Rollenspiel!

Auch für Solo-Helden • verknüpfte Questreihen • Action-Kämpfe

• komplexe Charakterentwicklung • Ego-Perspektive

THEMEN Bioshock Infinite • Thief • Starcraft 2: Heart of the Swarm • SimCity • Tomb Raider u.a.

DVDs **VOLLVERSIONEN** Alpha Protocol • Das Schwarze Auge: Sternenschweif

VIDEOS SimCity • Bioshock Infinite • Command & Conquer • Die 10 größten Marketing-Lügen u.a.

2 JAHRE. 50 MILLIONEN SPIELER.



Feiert mit uns vom 12. April an!

• Bonuscodes

• Fünffache Erfahrung

• Exklusive Geschenkladen-Angebote

Noch nicht angemeldet?

Registriert euch jetzt auf www.wotde.net und gebt **2YEARS** ein, um ein kostenloses Begrüßungsgeschenk zu bekommen.*

SPIELT KOSTENLOS - WWW.WOTDE.NET

GameStar 05/2013

Vollversion
Das Schwarze Auge
Sternenschweif
Flugzeug-Actionspiel
War Thunder: World of Planes

Vollversion (Disk 2)
Alpha Protocol

USK ab 16 freigegeben

Videos Bioshock Infinite • Assassin's Creed 4
Command & Conquer u.v.m.

05/2013

VOLLVERSION: DAS SCHWARZE AUGE: STERNENSCHWEIF

GameStar

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

GameStar

DVD-Inhalt 05/2013

Vollversion
VOLLVERSION NUR FÜR XL
Alpha Protocol (Disk 2)

Videos

TOP-SPIEL	TESTS	SPECIALS
SimCity Die 10 skurrilsten Sim-Spiele	Bioshock Infinite Tomb Raider Brick-Force Ace of Spades	Die Redaktion 86: Die Konsolen sind tot, Teil 2 Die Redaktion 86: Outtakes Freispiel-Check Rückblick 05/2003 Special: Die 10 größten Marketing-Lügen Multiplayer-Duell: Starcraft 2: Heart of the Swarm

PREVIEWS
Assassin's Creed 4
Command & Conquer
Watch Dogs
Divinity: Original Sin
Anno Online

Highlights

PREVIEW-VIDEO	PREVIEW-VIDEO
ASSASSIN'S CREED 4	COMMAND & CONQUER

05/2013

VOLLVERSION: DAS SCHWARZE AUGE: STERNENSCHWEIF

GameStar

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

GameStarXL 05/2013

Vollversion (Disk 1)
Alpha Protocol

USK ab 16 freigegeben

Keine Fantasy, kein Science-fiction. In Obsidians Rollenspiel schlüpfen Sie in die Rolle des Superspions Mike Thorton und decken im Hier und Jetzt eine weltweite Verschwörung auf. Dabei müssen Sie so manch knifflige Entscheidung treffen -- und das unter Zeitdruck!

05/2013

VOLLVERSION ALPHA PROTOCOL

GameStarXL

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

GameStarXL

DVD-XL-Inhalt 05/2013

Programme, Daten, Videos

VOLLVERSION	HD-VIDEOS
Alpha Protocol (Disk 1)	PREVIEW: Divinity: Dragon Commander PREVIEW: Star Trek PREVIEW: War Thunder: World of Planes TEST: Aliens: Colonial Marines TEST: Dead Space 3 HALL OF FAME: Dark Project 2

Highlights

HD-VIDEO	HD-VIDEO	HD-VIDEO
ALIENS: COLONIAL MARINES	DARK PROJECT 2	WAR THUNDER: WORLD OF PLANES

05/2013

VOLLVERSION ALPHA PROTOCOL

GameStarXL

Anregungen und Kritik bitte an: brief@gamestar.de



VOLLVERSION

Das Schwarze Auge: Sternenschweif



- +** **Neue Gefahren.** Die Bedrohung schien gebannt, doch plötzlich droht ein neues Unheil: Die Schwarzpelze überrennen Aventuriens Norden, nur Sie können die Unholde aufhalten.
- +** **Komplett vorkonfiguriert.** Dank aktueller DosBox-Version ist das Spiel mit Windows XP, Windows Vista und Windows 7 kompatibel und passt sich automatisch an die Geschwindigkeit moderner Rechner an.
- +** **Es kommt noch mehr.** Das Schwarze Auge: Sternenschweif ist der zweite Teil der sogenannten Nordland-Trilogie. Der Serien-Abschluss »Schatten über Riva« folgt in der kommenden Ausgabe.

Außerdem auf DVD

VOLLVERSION
Alpha Protocol (Disk 2)

TOP-SPIEL

Test: SimCity

Die 10 skurrilsten Sim-Spiele

PREVIEWS

Command & Conquer

Watch Dogs

Divinity: Original Sin

Anno Online

TESTS

Tomb Raider

Brick-Force

Ace of Spades

SPECIALS

Die Redaktion 86:

Die Konsolen sind tot, Teil 2

Die Redaktion 86: Outtakes

Freispiel-Check

Rückblick 05/2013

Special: Die 10 größten

Marketing-Lügen

ACHTUNG: Aufgrund kurzfristiger technischer Probleme befinden sich die Videos zu Assassin's Creed 4 und Brick-Force – anders als auf dem DVD-Umschlag beschrieben – nicht auf der DVD. Wir bitten dies zu entschuldigen.



VIDEO

Bioshock Infinite

Wie viel Spaß der Ego-Shooter macht, klären wir in unserem extralangen Test-Video.



VIDEO

Command & Conquer

Free2Play, keine Solo-Kampagne und doch ein echtes C&C. Wir haben bewegte Bilder aus dem Spiel.



FLUGZEUG-ACTION

War Thunder: World of Planes

Kann War Thunder seinem Konkurrenten World of Warplanes die Flügel stützen? Probieren Sie's aus.

GameStar XL DVD

- +** **Wer die Wahl hat.** Das Agenten-Rollenspiel vom Entwickler Obsidian (Fallout: New Vegas) stellt Sie vor die Entscheidung: gut, böse, beides? Mit entsprechenden Auswirkungen auf die Charaktere und die Geschichte.
- +** **Schleichen oder ballern?** Vier Charakterklassen, Talentbäume, Waffen-Upgrades – formen Sie den Helden Mike Thorton ganz nach Ihrem Geschmack.
- +** **So funktioniert's:** Weil Alpha Protocol 10 GByte umfasst und daher nicht auf eine DVD passt, haben wir das Spiel auf beide Heft-Scheiben verteilt. Die Installation starten Sie mit der XL-DVD. Eine Online-Aktivierung ist nicht nötig.



VOLLVERSION

Alpha Protocol



Neues Ziel: Schalte den Al-Samad-Leutnant aus

Außerdem auf XL-DVD

HD-VIDEOS

Preview:

Divinity: Dragon Commander

Preview: Star Trek

Preview: War Thunder:

World of Planes

Test: Aliens: Colonial Marines

Test: Dead Space 3

HALL OF FAME

Dark Project 2



Warum Garrets zweites Abenteuer noch immer zu den besten Schleichspielen aller Zeiten gehört.

Jetzt erhältlich!

Bis 30.04. versandkostenfrei bestellen!

Die neue GameStar Black Edition

SIM CITY

Das ultimative Kompendium



Im Zeitschriftenhandel
nur 7,99 Euro

und bis 30.04. versandkostenfrei
im GameStar-Shop.

Leseproben, Inhaltsverzeichnis und Bestellmöglichkeit gibt's hier



www.gamestar.de/simcity

oder rufen Sie uns an: 0180 5 72 7252-275*

Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15 (aus dem deutschen Festnetz nur 0,14 Euro pro Minute, Mobilfunkpreise max. 0,42 Euro pro Minute)

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

Große Kunst oder große Grütze? Spiele entwickeln sich vielfältig weiter.

Ich kann die Vorboten der Diskussion schon an die Mauern der Redaktion branden hören: »90? Wie können die diesem Quatsch 'ne 90 geben? Das spielt ja meine kleine Schwester mit verbundenen Augen durch!« Ja, stimmt. So richtig schwierig ist **Bioshock Infinite** nicht. Kein knackiges Spiel, an dem man sich beweisen kann, ein und die gleiche Stelle wieder und wieder spielt (spielen muss), weil man sie einfach nicht schafft. Dieser Titel ist so etwas wie der Gegenentwurf zum gerade populären Retro- oder **Dark Souls**-Ansatz, bei dem vor allem Nostalgie und Leidenschaft für die ersehnte Erlösung, den richtigen Kick sorgen. **Bioshock Infinite** dagegen ist für so ziemlich jeden zu schaffen, der mit dem »Maus + WASD«-Prinzip vertraut ist. Aber ist ein Spiel, weil es auch auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad für geübte Spieler wie uns keine besondere Herausforderung bietet, automatisch ein schlechtes beziehungsweise kein Spitzenspiel mehr?

Hier gehen die Meinungen auch innerhalb der Redaktion weit auseinander. Die Positionen reichen von »Bei einem Shooter interessiert mich nur die Spielmechanik, nicht die Story« (Visarius) bis hin zu »Endlich gibt es ein solches Erzählwerk auch im Medium Spiel« (Gebauer). Zwischen den Stühlen Frau Schmitz, die einerseits vom Spielerlebnis hingerissen, andererseits vom abgespeckten Spieldesign immer mal wieder leicht enttäuscht war: »Ja, das ist großartig, aber es hätte mit ein paar mehr Rollenspielelementen und stärkeren Gegnern noch so viel besser sein können!« Wie dem auch sei, unser Wertungssystem spuckt unbeeindruckt von derlei Diskussionen eine glatte »90« aus. Wo die Stärken und Schwächen des Titels liegen, lässt sich an der Punktevergabe klar erkennen: 10 Zähler etwa für die Story, nur deren 6 für Balance.

Noch etwas spiegelt die Wirkung, die **Bioshock Infinite** beim Durchspielen entfaltet, wider: Noch nie wurde innerhalb unserer Redaktion so lange und vielfältig über eine Story und vor allem den Schluss eines Spiels diskutiert. Das kannte man in der Form nur von TV-Serien wie **Lost** oder **Twin Peaks**. Und es ist ein Hinweis darauf, wozu Spiele eigentlich fähig sind. Als Wettkampfmedium und fester Teil einer Pop-Kultur-Nische haben sie sich längst etabliert. Die Entwicklung hin zum anerkannten und breit diskutierten Kulturgut konnten dagegen bisher nur wenige Titel unterstreichen. Egal wie man zur Shooter-Mechanik von **Bioshock Infinite** steht und egal ob man die Auflösung der Story zum Schluss für große Kunst oder Hirngrütze hält: Dieses Spiel bringt unser Lieblingshobby einen Schritt weiter.

Was meinen Sie? Schreiben Sie uns Ihre Meinung zur Entwicklung von Spielen im Allgemeinen und gerne auch zu **Bioshock Infinite** im Besonderen an brief@gamestar.de oder auf facebook.com/GameStar.de!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!
Ihr GameStar-Team

GameStar Sonderheft 02/2013 – SimCity

Das ultimative Kompendium für virtuelle Bürgermeister: In der **GameStar Black Edition zu SimCity** finden Sie auf prallvollen 148 Seiten jede Menge Profi-Tipps, Guides zu Städteplanung und Wirtschaftssystem und erfahren in Specials und Reportagen alles rund um die Traditionsserie SimCity. Außerdem beleuchten wir die Herausforderungen des Titels und erklären, wie Sie sowohl im Multiplayer- als auch im Solo-Modus trotz eingeschränkter Einzelbauplätze Ihre Städte zu erfolgreichen und komplexen Metropol-Regionen verbinden. Wir erklären, wie Sie die Mega-Projekte optimal planen und hochziehen. Weiter haben wir sämtliche Katastrophen ausprobiert und dokumentiert – holen Sie mit unseren Tipps den maximalen Spaß aus SimCity! Denn bei aller Kritik: den gibt es!



GameStar Black Edition:
SimCity jetzt direkt im
Shop unter GameStar.de/simcity bestellen.



GameStar für Tablets

GameStar bringt die Welt der PC-Spiele auf iPads und Android-Tablets – perfekt an die Möglichkeiten des Tablets angepasst und für das mobile Lesen optimiert! Alle Videos sowie unsere Comedy-Reihe »Die Redaktion« gibt's ebenfalls dazu. Mit unserer Kiosk-App holen Sie sich die aktuelle GameStar-Ausgabe für nur 4,49 Euro bequem nach Hause.



Inhalt

The Elder Scrolls Online

16 Angespielt! Wir sind zum Entwickler Zenimax Online gefahren, um zum ersten Mal Hand an das Mammutwerk zu legen. Wird ESO das Multiplayer-Skyrim, das wir uns alle wünschen?



Thief 4

26 Alle Infos zum ambitionierten Serien-Neustart des Schleich-Klassikers.



Assassin's Creed 4

32 Wir waren bei Ubisoft und haben uns das Piraten-Abenteuer angeschaut.

Titelstory

- 16** Mega-Preview: The Elder Scrolls Online
- 18** Das Crafting
- 21** Die Dungeons
- 21** Interview mit Brian Wheeler

Aktuell

- 8** Watch Dogs
- 9** War Thunder: World of Planes
- 10** The Witcher 3
- 10** Divinity: Dragon Commander
- 12** Star Trek
- 12** Battle World Chronos
- 13** Divinity: Original Sin
- 13** Dota 2

Previews

- 24** Termin-Update
- 26** Thief
- 32** Assassin's Creed 4: Black Flag
- 38** Shroud of the Avatar

Tests

- 44** Das Team
- 46** Hitlisten / So testen wir
- 48** Starcraft 2: Heart of the Swarm
- 54** Bioshock Infinite
- 60** SimCity
- 68** Tomb Raider
- 72** Brütal Legend
- 76** Brick-Force
- 78** Ace of Spades

Magazin

- 92** Leserbrief
- 93** Fehler!
- 94** Verlosung
- 96** Report: Die Alien-Farce
- 102** Report: Sim-Salabim
- 108** Hall of Fame: Dark Project 2

Rubriken

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



SimCity

60 Wie viel Spaß macht Maxis' Städte-Simulation wirklich?



Grafikkarten bis 200 Euro im Test

110 Wir testen zehn spieleaugliche Mittelklasse-Karten von Nvidia und AMD.



Starcraft 2: Heart of the Swarm

48 Endlich ist es da, das erste Addon zu Blizzards Strategie-Hit. Wir testen die Kerrigan-Kampagne und begeben uns in zünftige Mehrspieler-Schlachten.



Bioshock Infinite

54 Der Ego-Shooter fasziniert uns auf gleich mehreren Ebenen – hat aber auch seine Macken.

Freispiel

- 82 Perspective
- 83 Starcraft Universe
- 83 The Walking Dead
- 83 Caesar's Day Off
- 84 Game of Thrones: Ascent
- 84 Lavalanche
- 84 Middens
- 86 Battlefield 3: End Game
- 88 Mass Effect 3: Citadel
- 90 Anno Online

Hardware

- 110** Hardware-News
- SCHWERPUNKT**
- 112** Grafikkarten für Spieler bis 200 Euro
- 114** 10 Mittelklasse-Karten im Test
- TEST**
- 114** Nvidia Geforce GTX Titan
- SERVICE**
- 124** Einkaufsführer

Spiele in dieser Ausgabe

- Ace of Spades Test 78
- Anno Online Freispiel 90
- Assassin's Creed 4: Black Flag Preview 32
- Battlefield 3: End Game Freispiel 86
- Battle World Chronos News 12
- Bioshock Infinite Test 54
- Brick-Force Test 76
- Brütal Legend Test 72
- Caesar's Day Off Freispiel 83
- Divinity: Dragon Commander News 10
- Divinity: Original Sin News 13
- Dota 2 News 13
- Game of Thrones: Ascent Freispiel 84
- Hall of Fame: Dark Project 2 Klassiker 108
- Lavalanche Freispiel 84
- Mass Effect 3: Citadel Freispiel 88
- Middens Freispiel 84
- Perspective Freispiel 82
- Showdown Effect Test 80
- Shroud of the Avatar Preview 38
- SimCity Test 60
- Star Trek News 12
- Starcraft 2: Heart of the Swarm Test 48
- Starcraft Universe Freispiel 83
- The Elder Scrolls Online Titelstory 16
- The Walking Dead Freispiel 83
- The Witcher 3 News 10
- Thief 4 Preview 26
- Tomb Raider Test 68
- War Thunder: World of Planes News 9
- Watch Dogs News 8

Spiele & Szene

News

Watch Dogs

Entwickler: Ubisoft Montréal Publisher: Ubisoft Termin: 2013 Quicklink: 7911

Endlich ein Lebenszeichen von den Wachhunden. Ubisoft hat auf Sonys Playstation-4-Event Ende Februar zum ersten Mal seit der E3 2012 neues Material zum Open-World-Spiel **Watch Dogs** gezeigt. Und zwar auf einem PC, wie ein Vertreter von Ubisoft vor Ort bestätigte. An der Grafikpracht hat sich seit der E3 übrigens nichts geändert. Das war aber auch gar nicht nötig, denn **Watch Dogs** sieht nach wie vor überzeugend realistisch und zum Anbeißen gut aus.

Gezeigt wurde, wie der Held Aiden Pierce Menschen in seiner Umgebung mit seinem Super-Smartphone scannen kann, um so Informationen zu sammeln oder Quests zu finden. Allerdings kann Ubisoft Montréal nicht ganz leugnen, dass das Studio auch für **Assassin's Creed** verantwortlich zeichnet: In einer Nebenmission, die wie alle anderen Aufträge dynamisch aus dem Spielgeschehen her-

aus entstehen sollen, verfolgen wir zu Fuß einen rachsüchtigen Familienvater, hetzen wie Halbindianer Connor durch Seitenstraßen, hüpfen agil über Zäune und bringen den Flüchtenden schließlich durch den Einsatz unseres Smartphones zu Fall, indem wir einen Stromkasten zur Explosion »überreden«. Das ruft allerdings die Polizei auf den Plan, vor der wir kurzerhand mit der Hochbahn fliehen, nachdem wir den Zug zu einem so nicht vorgesehenen Halt gezwungen haben. Das alles sieht schon jetzt sehr dynamisch aus, allerdings bleibt nach wie vor die Frage, in welchem Ausmaß **Watch Dogs** geskriptet ist und wie frei wir tatsächlich mit der Spielwelt interagieren können. »Gar nicht« und »sehr frei«, sagen die Entwickler – nachzulesen in der exklusiven Titelseite unserer Schwesterzeitschrift GamePro (Kiosktermin: 3. April). Eines haben die neuen Szenen aber jedenfalls schon jetzt in uns geweckt: Die Lust auf mehr. Im Spätherbst dieses Jahres dürfte es so weit sein. **BS**



Mit unserem **Smartphone** können wir allerhand anstellen. Hier manipulieren wir einen Sicherungskasten.



Held Aiden setzt vor allem auf **Nahkampf**. Hierfür greift er zu einem im Mantel versteckten Schlagstock.

News-Ticker

+++ **Ron Gilbert:** Der kreative Kopf hinter Klassikern wie Monkey Island verlässt Double Fine Productions. Nachdem er dort zusammen mit Tim Schafer das Adventure The Cave fertiggestellt hat, will sich Gilbert nun nach neuen Aufgaben umsehen. +++ **Dreamfall Chapters:** Die Kickstarter-Kampagne für die Adventure-Fortsetzung ist erfolgreich beendet worden. Insgesamt haben die Entwickler über 1,5 Millionen Dollar eingenommen und damit ihr Finanzierungsziel deutlich überschritten. +++ **Batman: Arkham City:** Die Anzeichen für einen weiteren Teil der Action-Reihe verdichten sich. Die offizielle Facebook Seite des Spiels trägt nun den Namen »Batman Arkham«. Außerdem tauchte dort ein mysteriöses Bild mit einer Nachricht des Jokers auf. +++ **Age of Empires 2 HD:** Eine Neuauflage des Strategie-Klassikers erscheint am 9. April auf Steam. Das Spiel enthält den Multiplayer-Modus sowie alle Kampagnen des Originals und der Erweiterung The Conquerors. +++ **The Walking Dead: Season 2:** Die zweite Staffel von Telltales Adventure-Reihe startet bereits im Herbst 2013. +++ **Lost Planet 3:** Capcoms Alien-Shooter erscheint in Deutschland am 28. Juni 2013. Kunden in Nordamerika dürfen bereits ab dem 25. Juni losballern. +++ **Total War: Rome 2:** Die Parther sind als die siebte der acht spielbaren Fraktionen enthüllt worden. Das Volk aus dem heutigen Iran setzt in Schlachten vor allem auf schwere Kavallerie und berittene Bogenschützen.

War Thunder

Entwickler: Gaijin Entertainment Publisher: – Termin: 3. Quartal 2013 Quicklink: 8262 World of War-

planes bekommt Konkurrenz! **War Thunder** zeigt bereits in der Open-Beta, wie ein Free2Play-MMO mit Flugzeugen anständig funktioniert. In luftiger Höhe machen wir den bis zu 31 Mitspielern klar, wie ein wahrer Dogfight-König im Zweiten Weltkrieg zu fliegen hat. Wer keinen Mega-Flighstick 2000 XXL sein Eigen nennt, der kann bedenkenlos zu Maus und Tastatur greifen, denn die Flieger steuern sich auch damit butterweich und präzise. Neben klassischem Deathmatch bietet die Action-Simulation auch weitere Spielmodi. In Domination müssen wir

zum Beispiel zwei Flugfelder auf der Karte einnehmen, um den Nachschub der Gegner zu verringern. Im Laufe der Schlachten verdienen wir virtuelles Geld und Erfahrungspunkte, mit denen wir neue Hangarplätze, Flugzeuge und Upgrades kaufen. Unter den über 100 Maschinen, von der amerikanischen B-24 Liberator bis hin zur strahlgetriebenen MiG-15 ist alles vertreten, was das Luftfahrt-Herz höher schlagen lässt. Gegen Echtgeld lassen zwar spezielle Premium-Maschinen freischalten, allerdings ist der Titel auch ohne Griff in den Geldbeutel problemlos spielbar. **FH**

Das detaillierte **Schadensmodell** gehört zu den optischen Highlights des Spiels.



Always off

Michael Graf
Mitglied der
Chefredaktion
micha@gamestar.de



Ich fordere ein Mahnmal für den »Error 37«: den Bronzeguss eines geborstenen Serverschranks, aus dessen Eingeweiden geschmolzene Platinen tropfen, umringt von ausgemergelten Gestalten, die dürrten Arme emporgereckt, die Münder verzerrt zum stummen Schrei – die Seelen der Spieler, die am Einlogg-Versuch verzweifelt sind. Und auf dem Sockel die Worte »NIE WIEDER«. Vor nicht einmal einem Jahr traktierte Blizzard beim Verkaufsstart von Diablo 3 mit dem »Error 37«, diesem als Fehlermeldung getarnten Witz, die darbende Monsterjäger-Community: Unter dem absolut absehbaren Ansturm der Käufer brachen die Battlenet-Server zusammen, nichts ging mehr. Offline spielen freilich auch nicht, denn Diablo 3 erfordert eine permanente Online-Verbindung, »always on« heißt das im Industrie-Neusprech.

Nun sollte man denken, die Branche habe aus diesem Fiasko gelernt. Doch dann erscheint SimCity, ebenfalls mit »always on«, ebenfalls mit Serverkollaps. Nicht genug, dass uns die Entwickler die permanente Online-Anbindung mit fahlen Versprechen von sozialem Miteinander (SimCity) und Auktionshäusern (Diablo 3) verkaufen wollen. Nicht genug, dass wir glauben sollen, dass diese Zustimmung plötzlich auch bei Einzelspieler-Modi notwendig sei. Nicht genug, dass wir genau wissen, dass »always on« vor allem aus zwei Entwicklerzwängen geboren ist: der ewigen Angst vor illegalen Kopien und der immer wichtigeren Kundenbindung auf Online-Plattformen. Nein, nicht genug damit, denn: Es! Funktionierte! Dann! Nicht! Mal!

Wenn wir uns schon mit dem Immer-Online-Sein abfinden sollen; wenn wir uns schon damit abfinden sollen, dass wir unterwegs keine Monster mehr jagen und Städte mehr bauen dürfen; wenn wir uns schon damit abfinden sollen, dass selbst in der Einzelspieler-Zukunft (falls es überhaupt eine gibt) kein Weg am Internet vorbei führt – dann können wir verdammt noch mal erwarten, dass die Server nicht vom Praktikanten der Putzfrau angeschlossen werden, sondern von Leuten, die wissen, wie man eine hohe Anfragemenge bewältigt! Sonst kann der nächste Hersteller, der sich ein derartiges Desaster leistet, neben den Trümmern seiner Server gleich noch die Scherben seines Rufs zusammenkehren.

Quo vadis Star Wars?

In **Star Wars: First Assault** hätten wir unter anderem die Rüstung eines Sturmtrupplers angelegt.



Als Kopfgeldjäger liefern wir uns in **Star Wars: 1313** heftige Blaster-Gefechte auf dem Planeten Coruscant.

Mit der Übernahme der Filmschmiede LucasFilm hat Disney im Oktober 2012 für einen echten Paukenschlag gesorgt und prompt die Produktion einer neuen **Star Wars**-Trilogie bekannt gegeben. Aber was passiert mit den Spielen? Viele Fans waren verunsichert, ob der Kauf Auswirkungen auf die Entwicklung von **Star Wars: 1313** hat. LucasArts bemühte sich zwar umgehend darum, alle Sorgen zu zerstreuen, doch jetzt scheinen die Befürchtungen Wirklichkeit zu werden; Gerüchten zufolge liegen die Arbeiten an dem Actionspiel auf Eis. Außerdem wurde bekannt, dass man auch die Entwicklung eines weiteren, bisher unbekannten Titels eingestampft hat. **Star Wars: First Assault**, so der Name des Spiels, ist ein Multiplayer-Shooter und hätte als reiner Download-Titel erscheinen sollen. Ein geleakter Gameplay-Trailer macht deutlich, dass die Entwicklung bereits weit fortgeschritten war. Noch schlimmer: **Star Wars: First Assault** hätte offenbar als Versuchsballon für die Entwicklung von **Star Wars: Battlefront 3** dienen sollen. Wir hoffen, dass Disney auf die gute Seite der Macht zurück wechselt und die Entwicklung aller Titel fortsetzen lässt. **JO**

Playstation 4

Ein achtkerniger AMD-Prozessor, eine Grafikkarte vom Schlage einer Radeon HD 7850 und 8,0 GByte geteilter DDR5-Arbeitspeicher: Die am 20. Februar in New York enthüllte Playstation 4 wirft die eigenwillige Cell-Architektur des Vorgängers über Bord und orientiert sich am PC, um die Entwicklung und Portierung von Spielen zu vereinfachen. Der Controller bekommt neue Funktionen spendiert, darunter ein Touchpad, ein Leuchtbalken für Bewegungserkennung durch eine Kamera wie bei Playstation Move (das nichtsdestotrotz weitergeführt wird) und zuletzt der sogenannte Share-Button. Über den teilen wir erlebte Spielszenen mit Freunden, schauen ihnen unsererseits live beim Spielen zu oder greifen ihnen sogar unter die Arme. Schade indes: Eine Abwärtskompatibilität fehlt, allerdings möchte Sony die alten Spiele über einen Streaming-Dienst anbieten. Unter den Launch-Titeln finden sich übliche Verdächtige wie das grafisch beeindruckende **Killzone: Shadow Fall**, aber auch neue Namen wie **Watch Dogs** und das Jump&Run **Knack**. Außerdem erwartet uns das Konsolendebüt von **Diablo 3**. Erscheinen soll die Playstation 4 zum Weihnachtsgeschäft 2013. **MA**



Trotz aller technischer Details: Zu sehen gab es von der Playstation 4 bislang nur das **Gamepad**.

The Witcher 3 Wild Hunt

Entwickler: CD Projekt Red Publisher: CD Projekt Termin: 2014 Quicklink: 8261

Eine nahtlose, offene Welt, ganz ohne Ladezeiten und dabei ein Fünftel größer als **Skyrim**: Für **The Witcher 3** hat CD Projekt ehrgeizige Pläne. Damit ist es nicht langweilig wird, soll die Spielwelt mit um die 100 Stunden an Nebenquests gefüllt werden, außerdem ist sie gezeichnet vom Krieg der nördlichen Königreiche untereinander

und gegen das südliche Imperium. Jede Fraktion bietet ihre eigene Missionskette, die wir erledigen können, aber nicht müssen. Inmitten all der weltbewegenden Ereignisse will **The Witcher 3** aber auch eine sehr persönliche Geschichte erzählen, denn Geralt ist all der Politik inzwischen müde. Erste Screenshots geben nun einen Eindruck davon, wie das Spiel in Aktion aussehen wird. **MA**



Gerald darf die weitläufige Spielwelt erstmals zu Pferde erkunden.



Das dynamische **Kampfsystem** soll sich deutlich flüssiger spielen.



Der Hexer darf diesmal auch im eigenen **Boot** schippren.



Geralts **Hexer-Zeichen** werden sich stufenweise ausbauen lassen.

Verkaufs-Charts Dezember

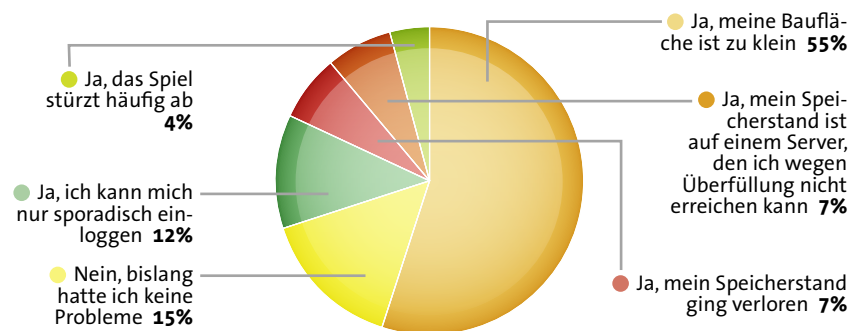


Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	SimCity
2	NEU	SimCity (Limited Edition)
3	NEU	Tomb Raider
4	NEU	Die Sims 3: Wildes Studentenleben
5	NEU	Crysis 3
6	NEU	Tomb Raider (Survival Edition)
7	(2)	Guild Wars 2
8	(4)	Far Cry 3
9	(6)	Battlefield 3 (Premium Edition)
10	(9)	Diablo 3
11	(5)	Call of Duty: Black Ops 2
12	(10)	Fußball Manager 13
13	(7)	Die Sims 3
14	(3)	Skyrim: Dragonborn
15	(8)	The Elder Scrolls 5: Skyrim
16	(13)	Starcraft 2: Wings of Liberty
17	(11)	Anno 2070 Bonus Edition
18	(1)	Dead Space 3
19	(12)	Fifa 13
20	(15)	WoW: Mists of Pandaria

Quelle: 9. März 2013, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

Umfrage

»Haben Sie Probleme mit SimCity?«



Ergebnis: Nachdem schon in den USA Server-Probleme für einen holprigen Start sorgten, wurden tags darauf auch die europäischen Foren von Beschwerden überschwemmt. Das spiegelt sich auch in den Ergebnissen unserer Umfrage: Fast ein Drittel unserer Leser klagt über häufige Abstürze, Probleme beim Einloggen auf die Serverserver oder sogar verloren gegangene Speicherstände. Darüber hinaus bemängeln mehr als die Hälfte der Spieler die viel zu kleinen Karten – genau wie wir. Was uns außerdem am neuen SimCity gestört hat und warum es trotzdem fasziniert, lesen Sie in unserem großen Test ab Seite 60.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de

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

Leser-Charts Februar

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Battlefield 3
2	(2)	The Elder Scrolls 5: Skyrim
3	(5)	Diablo 3
4	(3)	Far Cry 3
5	(6)	Guild Wars 2
6	NEU	Crysis 3
7	(9)	World of Tanks
8	(7)	Mass Effect 3
9	(4)	Assassin's Creed 3
10	(14)	WoW: Mists of Pandaria
11	WIEDER DA	League of Legends
12	(15)	Borderlands 2
13	WIEDER DA	Fifa 13
14	(16)	Dragon Age: Origins
15	WIEDER DA	Deus Ex: Human Revolution
16	WIEDER DA	Starcraft 2: Wings of Liberty
17	WIEDER DA	Gothic 2
18	WIEDER DA	Batman: Arkham City
19	WIEDER DA	Grand Theft Auto 4
20	(20)	Civilization 5: Gods & Kings

GameStar-Mitmacherkarten 04/2013. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483

Zahl des Monats 6 Stunden

benötigte Torment: Tides of Numenera auf Kickstarter, um das Ziel von 900.000 Dollar zu erreichen. Am ersten Tag fand der Nachfolger von Planescape: Torment fast 28.000 Unterstützer.

Star Trek

Entwickler: Digital Extremes Publisher: Namco Bandai Termin: 26. April 2013 Quicklink: 7937

Auf einer Veranstaltung des Publishers Namco Bandai Ende Februar in London war das Lizenz-Actionspiel **Star Trek** zum ersten Mal spielbar. In Sachen Spielmechanik orientiert sich der Entwickler Digital Extremes (**Unreal Tournament**) an klassischen Deckungs-Shootern. So können wir hinter Objekten Schutz suchen und über unseren Tricorder einen Detektivmodus à la **Batman**:

Arkham City aufrufen, der uns strategisch wichtige Orte und Gegenstände anzeigt. Außerdem interessant ist, dass die Spielerfahrung in **Star Trek** komplett auf kooperatives Zusammenspiel ausgelegt ist. Während wir in die virtuelle Haut des alten Haudegens und Frauenverstehers James T. Kirk schlüpfen, übernimmt ein Kumpel die Rolle des analytischen Vulkaniers Spock, erster Offizier der Enterprise. **Star Trek** spielt zeitlich zwischen den beiden Filmen von J. J. Abrams und spinnt eine eigene Geschichte um die Eroberung der Galaxie durch die Gorn. Allerdings hat Digital Extremes hier längst kein Meisterwerk geschaffen: Unter anderem stören die ungenaue Steuerung, die miserable Grafik und die blinde KI. **BS**



Battle Worlds: Kronos Neues Battle Isle!

Entwickler: King Art Publisher: Kickstarter-Kampagne läuft Termin: ungewiss Quicklink: 8263

Krämpfe in Maushand und Hirnwindungen? Statt alprundenweise träumen? PC-Spiel-Veteranen dämmert es: Symptome, die durch den exzessiven Genuss von reiner Rundenstrategie ausgelöst werden. **Battle Worlds: Kronos** schickt sich an, uns dieses Erlebnis zurückzubringen. King Art, der Bremer Entwickler der inoffiziellen Neuauflage des Strategieklassikers **Battle Isle 2** (1994; Höhepunkt der Serie, die 1991 auf dem Amiga gestartet war) sammelt auf Kickstarter.com bis zum 27. April Geld, um die Rundenstrategie-Ikone in modernem Gewand wieder aufleben zu lassen. Wir haben einen Prototypen (mit abgespeckter Grafik) gespielt und sind begeistert: Circa 40 verschiedene Einheiten, sowohl optisch als auch spielerisch an **Battle Isle** angelehnt (der Buggy, yeah!) und gesteuert von einer starken KI, machen Lust auf die zwei insgesamt 30-stündigen Solo-Kampagnen und den asynchronen Multiplayer-Modus. Das klassische Spielprinzip wird in der Art der Veröffentlichung fortgesetzt. **Battle Worlds: Kronos** soll als Vollpreisspiel (auf Kickstarter beginnen die Preise bei etwa 15 Euro für die Download-Version) ohne Ingame-Shop, DLC-Abzocke, DRM-Internet-Gedöns, aber mit mächtigem Editor für eigene Karten und Missionen erscheinen. Für PC, Mac und Linux. **MT**



Es geht wieder los! Zumindest, wenn sich genug Unterstützer auf Kickstarter.com finden: Battle Worlds: Kronos wird ein modernes **Battle Isle 2**.

Dota 2 bricht Rekord

Entwickler: Valve Publisher: – Termin: 2013 Quicklink: 7159

Die Neuauflage der beliebten Modifikation für **Warcraft 3** hat einen neuen Nutzerrekord auf Valves Online-Plattform Steam aufgestellt: Am 1. März tummelten sich 297.010 Spieler gleichzeitig auf den Servern, um Jagd auf Creeps und feindliche Helden zu machen. Somit übertrumpfte **Dota 2** den bisherigen Rekordhalter **The Elder Scrolls 5: Skyrim** um fast 10.000 Spieler. Ganz fair ist dieser Vergleich allerdings nicht: Während es sich bei **Skyrim** um einen Vollpreistitel handelt, befindet sich **Dota 2** derzeit noch in der Beta-Phase, für die der Entwickler Valve fleißig kostenlose Zugänge verteilt. Wann die fertige Version der Monsterhatz erscheint, ist noch nicht bekannt. **JO**



Dota 2: Fast 300.000 Spieler gleichzeitig auf den Steam-Servern – Rekord!



So realistisch sieht Skyrim mit knapp dreißig Grafikmods aus ...



... und so, wenn Himmelsrand in die Tropen wandert.

Fans hübschen Skyrim auf

Entwickler: Bethesda Softworks **Publisher:** Bethesda **Termin:** 11. November 2011 **Quicklink:** 7271 Hässlich ist Himmelsrand ja schon in der Originalfassung von **The Elder Scrolls 5: Skyrim** nicht. Was sich trotzdem alles aus dem Grafikgerüst herauskitzeln lässt, zeigt der Youtube-Nutzer Skyrimtuner in einem Video. Mit knapp 30 Grafikmods sieht **Skyrim** fast wie ein Spiel aus der Zukunft aus. Wer diese optische Pracht selbst erleben will, für den gibt es auch eine Anleitung zur Installation der nötigen Erweiterungen (Quicklink: 8259). Wenn Sie vom graubraunen Himmelsrand dagegen selbst mit bester Highend-Grafik die Nase voll haben, könnten Sie sich in **Tropical Skyrim** (Quicklink: 8260) wohlfühlen. Diese Mod gestaltet die komplette Spielwelt nämlich zum bunten Dschungelparadies à la **Far Cry 3** um. **MA**

Divinity Dragon Commander

Entwickler: Larian Studios **Publisher:** Daedalic Entertainment **Termin:** 2. Quartal 2013 **Quicklink:** 7943 Armeen auf einer Strategiekarte verschieben, politische Verwicklungen entwirren, Echtzeitschlachten schlagen und als Jetpack-Drache Feinde einäschern – beim Anspielen von **Divinity: Dragon Commander** haben wir alle Pflichten eines angehenden Kaisers erlebt. In den Scharmützeln geht es schnell zur Sache; statt erst mal Basen hochzuziehen, erobern wir festgelegte Zielpunkte und stampfen dort Fabriken aus dem Boden. Cool: Kommt es zum Gefecht, dürfen wir uns jederzeit in einen Drachen mit mächtigen Fähigkeiten verwandeln. Derweil können wir aber nicht unsere Armee befehligen, es kommt also auf schnelle Wechsel an – gewöhnungsbedürftig, aber sehr dynamisch. Unsere Gefechte planen wir auf einer Weltkarte, wo wir außerdem neue Armeen ausheben, Upgrades erforschen und Gebäude errichten. So vielschichtig wie etwa in **Total War** fällt die Reichsverwaltung aber nicht aus. Knifflig sind dagegen die politischen Entscheidungen: Geben wir etwa dem Gesuch der Elfen nach legaler gleichgeschlechtlicher Hochzeit statt und verärgern damit die religiösen Untoten? Der eigenwillige Genremix von **Dragon Commander** macht schon jetzt eine Menge Spaß. Ob die oberflächliche Wirtschaft aber dem Anspruch schadet und wie sich unsere Entscheidungen langfristig auswirken, muss sich noch zeigen. **MA**

Wenn die eigenen Soldaten nichts reißen, verwandeln wir uns einfach in einen mächtigen Drachen.



Divinity Original Sin

Entwickler: Larian Studios **Publisher:** Daedalic Entertainment **Termin:** 2. Quartal 2013 **Quicklink:** 7941 Wir würden den Wunsch der sprechenden Muschel ja gerne erfüllen und sie ins Meer zurückwerfen. Aber unser Koop-Partner ist dafür, sie zu Geld zu machen – und setzt sich dank höherer Charakterwerte und etwas Glück im Streitgespräch durch. Wie das funktioniert? **Divinity: Original Sin** schickt gleich zwei Helden in die

Vorgeschichte zu den bisherigen **Divinity**-Spielen. Wir können beide Protagonisten zwar auch alleine steuern, aber das Spiel ist klar auf Abenteuer mit einem Mitspieler ausgelegt. Zusammen erkunden wir eine von Anfang an frei zugängliche Welt, die glaubwürdig auf unsere Aktionen reagieren soll. Beispielsweise landen wir im Gefängnis, wenn wir bei einem Verbrechen erwischt werden. Die beiden Helden dürfen sich übrigens beliebig aufteilen. Wenn unser Kamerad entkommt, kann er uns also befreien. In den rundenbasierten Kämpfen kombinieren wir die Macht der Elemente: Auf einem Eisboden etwa rutschen Feinde aus, danach schmelzen wir ihn mit Feuer und setzen die Pfütze unter Strom. Die taktischen Möglichkeiten und die Koop-Dialoge gefallen uns schon jetzt. Ob Welt und Geschichte denselben Tiefgang bieten, können wir nach einmaligem Anspielen aber noch nicht beurteilen. **MA**

In den **Rundenkämpfen** dauert ein Zug solange, bis unsere Figur ihre Aktionspunkte verbraucht hat.



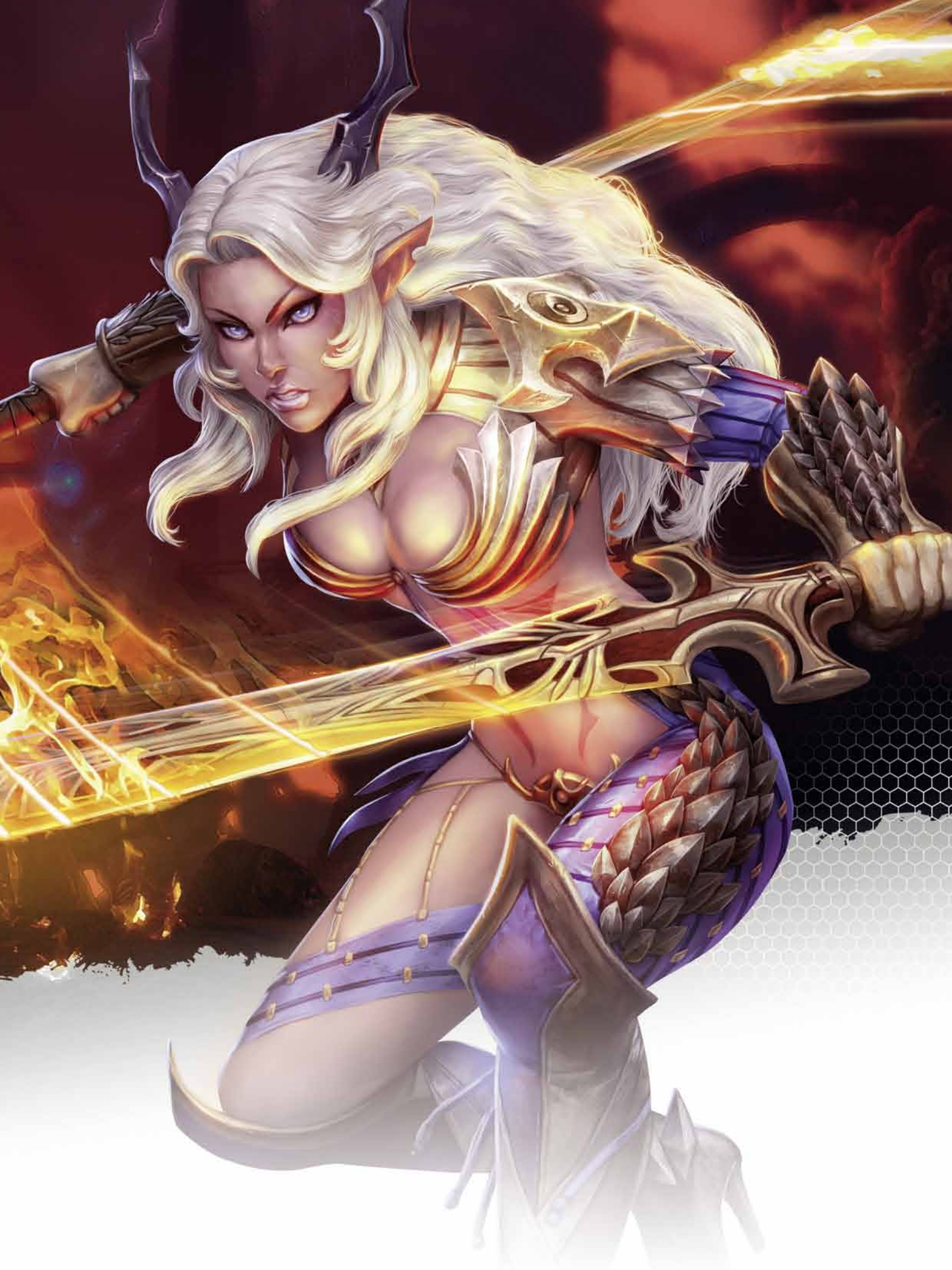
TERA™

RISING

STELL DICH
DEM KAMPF!

**JETZT
KOSTENLOS
SPIELEN**

WWW.TERA-EUROPE.COM



The Elder Scrolls Online

Skyrim und Co. als MMO! Das reimt sich. Und was sich reimt, ist gut, das wusste schon Pumuckel. Aber ob The Elder Scrolls Online wirklich den Spagat hinbekommt, Solisten wie Gruppenspieler gleichermaßen anzusprechen? Versprochen haben das schon viele, so richtig gehalten eigentlich niemand. Wir haben The Elder Scrolls Online ausführlich ausprobiert und wissen mehr. Und Sie gleich auch. Von Petra Schmitz

Angespielt

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Zenimax Online (The Elder Scrolls Online ist das Erstlingswerk)**
Termin: **2013** Status: **zu 70 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7881

+ Stärken

- + mehrstufige Quests
- + dynamisches Kampfsystem
- + spannendes und tiefes Skillsystem
- + viel zu erkunden
- + großes und vielversprechendes PvP

- Schwächen

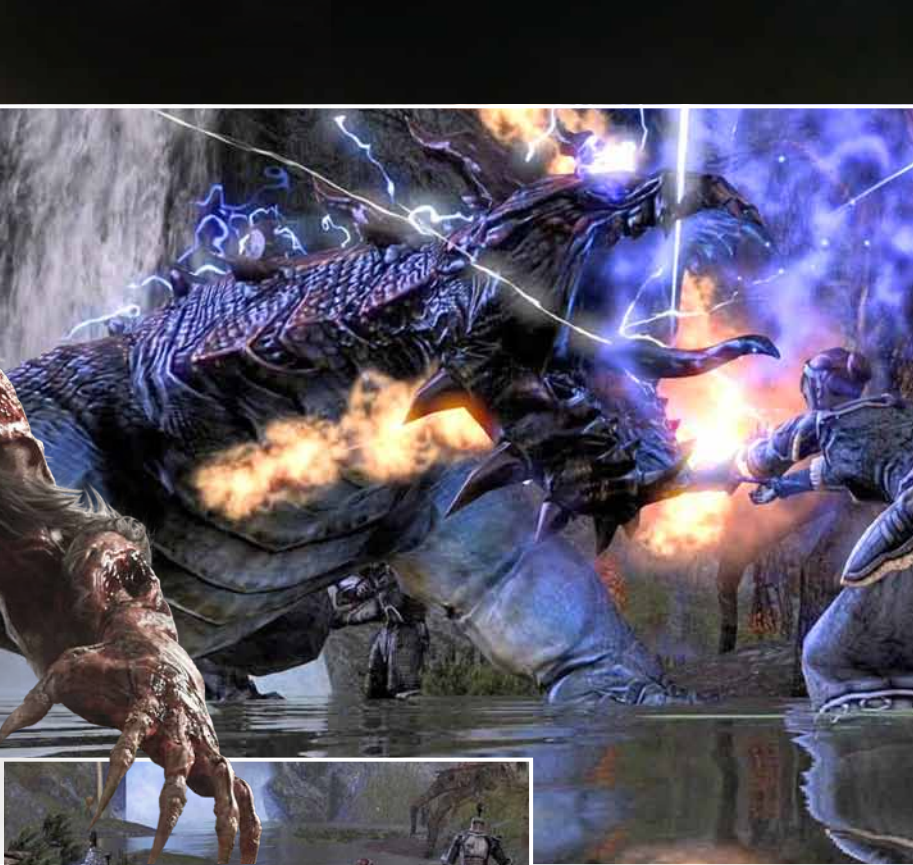
- teils hakelige Animationen
- bisher keine Raids

Erinnern Sie sich? Die letzte große Preview (Ausgabe 12/2012) zum MMO **The Elder Scrolls Online** (vom Entwickler Zenimax Online beziehungsweise vom Publisher Bethesda inzwischen **ESO** in der Kurzform getauft) schlossen wir mit der Ankündigung, dass das fertige Spiel eine Ego-Perspektive bieten würde. Die war ursprünglich nicht geplant, aber auf Bitten der Community nachträglich eingebaut worden. Und alle Fans der **Elder Scrolls**-Serie so: »Yeah!« Als dann aber bekannt wurde, dass man in der Ego-Perspektive nicht mal seine Waffen, geschweige denn Hände sehen soll, alle

Fans der **Elder Scrolls**-Serie so: »Buuuh!« Doch jetzt tragen wir nach unserer Rückkehr von den Entwicklern erneut frohe Kunde hinaus in die Rollenspielwelt: Man wird die Waffen doch sehen können! Und jetzt alle so: »...!« Sie wissen schon. Genauer gesagt, haben wir die Waffen in der Ego-Perspektive sogar schon gesehen, wenn auch nur in einem Film, den uns die Entwickler bei unserem nunmehr dritten Studiobesuch in Sachen **The Elder Scrolls Online** zeigten.

Wir haben aber nicht nur Filme in Hunt Valley, Maryland angeschaut, sondern auch einen Tag lang selbst Hand an **The Elder Scrolls Online** gelegt. Einen fantastischen

Nachmittag lang erlebten wir den Spielauftritt für das Daggerfall-Abkommen, also die Fraktion, die im Nordwesten Tamriels regiert. Dabei hat uns Zenimax Online allerdings das Tutorial vorenthalten. Das findet nämlich in Coldharbour statt, der Heimatwelt von Daedrafürst Molag Bal. Und davon will man aktuell noch so wenig wie möglich preisgeben. Eine kleine Zusammenfassung der anfänglichen Ereignisse in Coldharbour haben wir aber dennoch auf Lager: Unser Körper ist hinüber, wir sind bei Spielstart nur Seele. Und gefangen obendrein. Molag Bal lagert unsere geistigen Innereien zusammen mit unzähligen anderen in gigantischen Gefängnissen. Wie es sich für einen



Wie gut, dass die Magierin noch zwei Nahkämpfer an der Seite hat (kleine Bilder), **Blitzattacken** wie die dieser Echse bekommen Zauberern in The Elder Scrolls bekanntlich gar nicht.



richtig bösen Dämon gehört, extrahiert er Energie aus unserer Seele und erfreut sich generell an unserem Leiden. Wir schaffen's aber dennoch, zu entkommen, und landen schließlich wieder inklusive komplettem Skelett, Organen und allem, was zu so einem Körper dazugehört auf einem Schiff, das an der kleinen Insel Stros M'Kai vor Anker gegangen ist. Von da an geht das Abenteuer der Stufe 50 und dem Sieg über Molag Bal entgegen. Wie wir uns unseren Körper zurückerstreiten? So sehr ins Detail ging Zenimax Online dann doch wieder nicht. Eigentlich gut, wir wollen ja noch Neues erleben, wenn's mit dem Spiel beziehungsweise mit der Beta von **ESO** hoffentlich bald losgeht. Kleiner Hinweis an Bethesda: Wir würden die abgekürzte Variante von **The Elder Scrolls Online** ja **TESO** nennen, das geht leichter über die Lippen. **ESO** klingt so nach sich wiegenden Frauen, miefigen Räucherstäbchen, Kraftkristallen und lebendigem Wasser. Aber vielleicht ist das bei einem Fantasy-Rollenspiel mit starker Magiekomponente ja gar nicht so falsch.

Bilder-Warnung

Obwohl wir **The Elder Scrolls Online** selbst spielen konnten, war es uns nicht erlaubt, eigene Screenshots vom Spiel anzufertigen. Alle Bilder in diesem Artikel stammen vom Entwickler und repräsentieren den Titel in unseren Augen nicht sonderlich gut. **ESO** sieht die meiste Zeit nämlich besser aus.

Obwohl wir nicht ganz am Anfang starten, dürfen wir uns trotzdem im Charakterbaukasten austoben. Und hey, der hat's wirklich in sich. Mit zig Klickoptionen und Schieberegler können wir uns das Alter Ego zusammenstellen, das uns am besten taugt. Neben uns sitzt ein Journalist, der die Möglichkeiten auch genüsslich ausreizt. Gefühlte zwei Stunden beschäftigt er sich damit, seinem Ork eine ausreichend platte Nase und das korrekte Grün zu verpassen. So viel Zeit nehmen wir uns für solche Äußerlichkeiten heute nicht, die Kosmetikabteilung muss bis zur Beta warten. Hier und jetzt möchten wir erleben, wie die Entwickler das Spielgefühl der erfolgreichsten Solo-Rollenspielreihe auf ein MMO übertragen wollen.

Die Grundvoraussetzungen stimmen, das merken wir recht flott. Mit einem anfänglichen Kleinstauftrag – »Melde dich beim Ka-

pitän des Schiffs, der irgendwo in der nahen Siedlung rumgammelt!« – treten wir an Land und finden alsbald unsere Zielperson. Die erklärt uns, dass der Herrscher der kleinen Insel ein korrupter Fiesewicht erster Kälte ist und dass wir die Insel erst verlassen können, wenn wir Beweise dafür in der Tasche haben. Um den Verbrecher dranzukriegen, sollen wir ein paar wohlverwahrte Beweise gegen

ihn, äh, besorgen. Zuvor allerdings ziehen wir los, um ein paar Crewmitglieder des Kapitäns aus den Händen von Piraten befreien, die wiederum mit dem bösen Inselboss gemeinsame Sache machen. Aha, mehrstufig sind die Aufträge also obendrein. Hinter manchen verbergen sich ausgedehnte und tief verschachtelte Questketten, wie wir bald feststellen. Wir verlassen also den Ort und landen in einer Wüstenlandschaft. Hat da jemand »karg« gesagt? Würde normalerweise stimmen, Wüstenabschnitte werden

Huch, ich kann ja meine Waffen sehen!



Auf dem **Friedhof** von Betnikh haben sich Nekromanten breitgemacht. Woher wir das wissen? Wir haben die Nekromanten schon verdroschen, durften aber keine Bilder davon machen.



Hier treffen mehrere **Magier** und **Schwertschwinger** aufeinander, was in einem effektreichen Kampf gipfelt.



in der Regel so beschrieben. Aber wir sind hier bei den Entwicklern, die vor der gigantischen Aufgabe stehen, die Gene von **Morrowind**, **Oblivion** und **Skyrim** (um nur die jüngsten drei Titel der **Elder Scrolls**-Saga zu nennen) in ein Online-Rollenspiel zu verpflanzen. Da kann nicht Durchschnit die Messlatte sein oder was »normalerweise« zutreffen würde. Von Zenimax Online erwarten wir in jeder Situation das Außergewöhnliche und das Bessere. Und richtig: Diese Wüste wirkt bis in kleinste Details lebendig, ist organisch aus in allerlei Gelb- bis Brauntönen chargierenden Sandflächen, verwehten Dünen, verstreuten Ruinen, schroffen Felsen, mysteriösen Schreinen

und um Oasen gruppierten saftig-grüne Palmen geschaffen; wollten wir jedes Detail beschreiben, würden uns die Adjektive ausgehen. Es gibt keine uniformen Versatzstücke, keine ewig wiederkehrenden Elemente langweilen unsere Augen. Kaum sind wir ein paar Schritte in die Wüste hineingelaufen, fällt uns eine zweite Aufgabe in den Schoß. Und dann eine dritte. Bald darauf eine vierte. Typische »Quest-Hubs«, also Orte, an denen die Aufgabenverteiler dicht gedrängt auf einem Haufen stehen, und die dann immer von entsprechend vielen Spielern belagert sind, scheint's in **ESO** nicht zu geben. Wir laufen weiter und entdecken immer wieder neue NPCs, die uns ihre Geschichten erzählen und uns um Unterstützung bitten. Allerdings nicht ganz ohne Spielunterstützung. Gestalten, die uns einen neuen Auftrag ins Tagebuch kritzeln wollen, umrahmt **ESO** mit einem gelben Schein. Zudem werden sie auf der Minimap als gut erkennbare Kreise angezeigt. Für die wahre **Elder Scrolls**-Erfahrung wünschen wir uns, diese Hilfen deaktivieren zu können.

nen. Zumal sie auch gar nicht nötig sind. Viele der Aufgaben warten an schon von Weitem sichtbaren und interessant erscheinenden Orten, die wir als passionierte Abenteurer und Entdecker sowieso aus lauter Neugier hätten aufsuchen müssen.

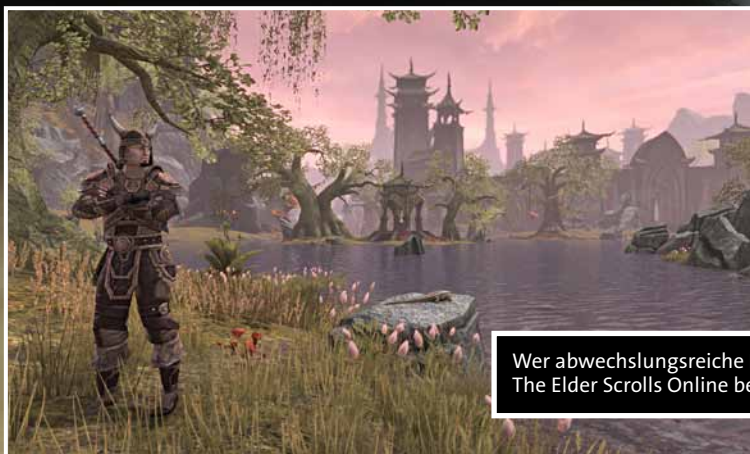
Wenn wir erst einmal mit einem Charakter ins Gespräch kommen, sind gelber Schein und Kringel auf der Minimap schnell vergessen. Genau wie in **Skyrim** nämlich wechselt das Spiel dann in eine Dialogperspektive, unser Gesprächspartner schaut uns direkt an und lässt uns nicht nur lesen, was Sache ist, sondern auch hören. Alle Dialoge im Spiel sind vertont. Exzellent vertont obendrein, jedenfalls soweit von uns gehört. So lassen wir uns also zu Beginn nur zu gern vom Kapitän vor seinen Karren spannen. Einem Forscher helfen wir nebenher bei der Erkundung einer alten Dwemer-

Das Crafting in ESO

Wie in den Solospielen auch dürfen Helden in **ESO** munter drauflos handwerken. Insgesamt wird's fünf Berufe geben: Alchemist, Waffen- und Rüstungsschmied, Verzauberer und Koch. Wir werden uns nicht für einen einzigen Beruf entscheiden müssen, sondern können alles erlernen. Allerdings ist die Chance so eher gering, dass man perfekt in den einzelnen Disziplinen wird. Wie sich einzelne Waffen oder Rüstungen zusammensetzen, also welche Materialien wir dafür benötigen, lernen wir, indem wir Fundsachen auseinander nehmen. Damit wir aber nicht nur stumpf zuvor zerlegtes Zeug nachzimmern, hat Zenimax noch das Experimentieren eingebaut. Wenn wir von einzelnen Materialien mehr als eigentlich vorgesehen benutzen, wird unser Handwerksstück automatisch besser. Und wenn wir dann noch ganz wie in **Guild Wars 2** neue Zutaten addieren, erhalten wir vielleicht ein Meisterstück. Einige der besten Ausrüstungsgegenstände in **ESO** sollen beim Craftern entstehen.



Die maximale **Gruppenstärke** in The Elder Scrolls Online beträgt vier. Das macht die Kämpfe überschaubar.



Wer abwechslungsreiche **Landschaften** mag, ist in The Elder Scrolls Online bestens aufgehoben.



Behausung. Ein junger Ork, der's nicht so mit dem Kämpfen, dafür mit dem Schmieden von Waffen hat, braucht Unterstützung bei einer Kloppelei gegen eine Seeschlange. Und eine eher stumpfsinnige Sammelaufgabe schenkt uns das Spiel auch noch zu, ganz ohne geht's wohl nicht.

Blöde Sammelaufgabe hin oder her, inzwischen finden wir das Kampfsystem so sexy, dass uns ein wenig Grinden und das stumpfe Aufkloppen von vier Objekten auch nicht sonderlich stört. Selbst wenn's zwei Bildschirmode dauert, bis wir endlich dahintersteigen, wie man in **ESO** Gegner erfolgreich in die Knie zwingt. Das Spiel bietet uns eine Mischung aus Echtzeit-Kampf und den typischen MMO-Mechaniken à la **Everquest** oder **World of Warcraft**. Als Templer etwa

schlagen wir aktiv mit unserem Schwert zu, wir blocken aktiv mit unserem Schild, wir weichen Angriffen mit Bodenrollen aus (**Guild Wars 2** lässt schön grüßen) oder zirkeln um Hindernisse herum, die auch als Deckung dienen können (etwa Felsen oder Schiffsmasten). Blocken wir erfolgreich einen besonders starken Angriff, dann geht der Gegner für ein paar Sekunden zu Boden, und wir haben Zeit, extrem hart zuzuschlagen. Dafür müssen wir lediglich die linke Maustaste etwas länger drücken. Dazu addieren wir spezielle Attacken, die wir genretypisch in unserer kleinen, gerade mal sechs Slots zählenden Skill-Leiste lagern und die wir mit Magicka, dem Mana von **Elder Scrolls**, befeuern. Auf diese Art sind dann auch Gruppen von zwei oder drei Gegnern kein Problem, selbst für einen kleinen Abenteuer-

erhansel der ersten Stufe: Wir schubsen Gegner eins mit einer Spezialattacke zu Boden, schlingen Gegner zwei eine magische Kette um die Hüfte und ziehen ihn zu uns heran, verpassen ihm ein paar gezielte Hiebe, blocken seinen Angriff, schicken ihn so

Spannende Questketten, ganz wie in den Solospielen

zu Boden, widmen uns wieder Gegner eins und bekommen auf diese Art beide in einem hübschen Kampfballett nach und nach klein. Wobei »hübsch« nicht ganz das richtige Wort ist, die Animationen wirken noch ein wenig hüftsteif, auch wenn sie seit unserer letzten und deutlich kürzeren Anspiel-

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

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



**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

intel
inside
CORE i7

noctua
DESIGNED IN AUSTRIA
GEFORCE
GTX

**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

intel
inside
CORE i7

noctua
DESIGNED IN AUSTRIA
GEFORCE
GTX

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 %.



Ja, bei der Idylle lässt man sich gerne im Gras nieder. Im Bild ein **Khajiit** vor einer Khajiit-Siedlung.



Stros M'Kai, Insel und Stadt in der Provinz Hammerfell und erstes Abenteuergelände für die Helden des Daggerfall Abkommens.



Pilze, die sich wie Bäume in den Himmel schrauben? Morrowind!



Kein Fantasy-Spiel ohne Vulkan. Vor diesem lauern **Feuerkrabben**.

session schon um einiges geschmeidiger geworden sind. Trotzdem darf Zenimax hier gerne noch nachbessern.

Die erste dieser Spezial-Fertigkeiten erhalten wir mit Erreichen der zweiten Charakterstufe. Da dürfen wir zunächst Gesundheit, Ausdauer oder Magicka anheben und anschließend unsere erste besondere Fähigkeit auswählen, **Skyrim** grüßt hier brüderlich. Bis wir ein zweites Talent einsacken, kann's dann allerdings ziemlich lange dauern, zumindest wenn wir nicht die Augen aufhalten. Das Leveln geht in **ESO** von Anfang an eher lahm vonstatten; kein Vergleich mit dem rasend schnellen Erklimmen der Stufen wie in anderen aktuellen Genrevertretern. Vielmehr fühlen wir uns an die gute alte MMO-Zeit erinnert, in der wir Monate damit verbracht haben, einen Charakter aufs Maximallevel zu dreschen. Wer indes aufmerksam durch die Welt von **The Elder Scrolls Online** zieht, wird allenthalben seltsame Lichtsäulen sehen, die sich in den Himmel schrauben. Wer drei von diesen Lichtsäulen betatscht und so deren Magie in sich aufsaugt, der bekommt einen weiteren Punkt geschenkt, also ähnlich wie wir es schon aus **Guild Wars 2** kennen. Diese Bonus-Punkte sind aber auch bitter nötig, weil die meisten Fertigkeiten gleich mehrere der raren Zähler für eine Freischaltung brauchen.

Das Spiel versorgt uns aber auch unabhängig von Levelaufstiegen und Fertigungspunkten mit einer spürbaren Charakterentwicklung. Denn ganz wie in den Solo-Spielen werden wir stetig und automatisch besser. Wir lernen beispielsweise, unsere Waffen besser einzusetzen, einfach, indem wir sie

einsetzen. Oder unsere Rüstung effizienter zu tragen, einfach, indem wir sie in Kämpfen am Leib haben und Gegner uns attackieren. Auch unsere Spezialfertigkeiten können wir bei fleißigem Gebrauch weiter steigern, und am Ende aller Ausbaustufen bietet uns das Spiel obendrein die Möglichkeit, das entsprechende Talent in eine von zwei sogenannten Morphs umzuwandeln, die dann jeweils wiederum andere zusätzliche Nebenwirkungen bereithalten. So wird aus einem anfänglich einfachen magischen Begleiter der Stufe 5 vielleicht ein kleiner Feuer- oder wahlweise Giftspucker.

Klingt komplexer als in vielen anderen MMOs? Ist es auch! Allein deswegen, weil **The Elder Scrolls Online** insgesamt sieben Fertigungskategorien in petto hat: Rassen-, Klassen-, Waffen-, Rüstungs-, Welt-, Gilden- und Allianzfertigkeiten. Welt? Gilden? Allianz? Was verbirgt sich denn dahinter? Im Detail wissen wir's auch

noch nicht, aber Gildenfertigkeiten verdienen wir uns, wenn wir entweder für die Kämpfer- oder die Magiergilde aktiv werden. Deren Aufgaben sollen sich maßgeblich voneinander unterscheiden: Die Kämpfer legen es darauf an, Molag Bal und seine Schergen mit bloßer Gewalt zu besiegen, die Magier sammeln Wissen, um dem Dämonenfürsten damit den Garaus zu machen. Allianzfertigkeiten beziehen sich aufs PvP. Und diese Welt-Fertigkeiten ... nun ja, wir nennen nur ein einziges Wort, und schon ahnt jeder Serienkenner, was sich dahinter verbirgt. Das Wort lautet »Vampire«! Beim Anspielen haben wir allerdings nur die Rassen-, Klassen-, und Waffenooptionen gesehen. Die haben uns für den Anfang allerdings auch dicke gereicht. Um in die Tiefen

dieses Systems vorzudringen, reicht ein Tag nämlich bei bestem Willen nicht aus.

Dann also lieber weiterziehen und dem Forscher helfen, die Dwemer-Ruinen in Augenschein zu nehmen. Wir latschen durch ein imposantes, mechanisches Tor – in einen winzigen Raum. Nanu? Aber gleich darauf merken wir, dass das nur der Anfang von etwas weitaus Größerem ist. Denn nach dem winzigen Raum wartet eine riesige Untertage-Anlage voll mit knabberwütigen mechanischen Spinnen und fieslen Flammen- sowie Stachelfallen auf uns. Am Ende unserer Erkundungstour ist uns der Forscher so dankbar, dass er sich uns beziehungsweise unserer Mission anschließen will. Viele der Aufgaben in **ESO** greifen nämlich ineinander, beeinflussen sich gegenseitig und haben obendrein Auswirkungen darauf, wie es uns später im Spiel ergeht. Als wir etwa die Piratenkapitänin nach einem Giftattentat nicht jämmerlich krepieren lassen und ihr stattdessen ein Gegenmittel verabreichen wollen, warnt uns eine NPC-Begleiterin davon, dass das Plündern und Morden weitergehen würde, wenn wir das herzensgute Weichei mimen. Der dumpfe Verdacht, dass uns die Küstenbevölkerung das irgendwann krumm nehmen könnte, lässt sich kaum abschütteln, aber wir retten die Piratentrulla trotzdem. Gift ist einfach nicht unser Stil.

Am Ende der mehrstufigen Quest rund um den Verrat des Inselherrschers schickt uns das Spiel als Dienstbote getarnt in die Protzbude des Schurken, wo wir dem Bösewicht zunächst ein Schlafmittel einflößen und anschließend seine brandheiße Schurkenkorrespondenz mopsen. Damit ausgestattet geht's zurück zum Kapitän, der ist zufrieden mit uns, und es geht ab aufs Schiff

Vampire!

Die Dungeons

Jeder Dungeon in ESO soll eine eigene Story haben. In der **Spindleclutch-Höhle** beispielsweise sollen wir verrirrte und verwirrte Soldaten aufstöbern. Dazu müssen wir uns mit Spinnen unterschiedlichster Bauart und Größe rumschlagen und am Schluss noch eine Daedra-Inkarnation besiegen.



(das ja inzwischen auch wieder eine Crew hat) und schließlich ab aufs Festland. Den ersten Abschnitt als Templer-Heldin von Daggerfall haben wir erfolgreich abgeschlossen. Und das ganz allein. Hilfe von anderen Spielern war nicht erforderlich. Zenimax Online verspricht, dass man die ganze Story von **The Elder Scrolls Online** auch wunderbar als Solist erleben kann, sogar in der Ego-Perspektive, wie zu Beginn schon erwähnt. Allerdings wird man, um sich ganz wie in **Morrowind**, **Oblivion** oder **Skyrim** als alleiniger Held von Tamriel zu fühlen, eine Kunst ganz besonders gut beherrschen müssen, und die steht in keinem Skilltree: Ignoriere die ganzen anderen Spieler! Nun gut, das ist tatsächlich eine Kunst und obendrein eine, die wir niemandem wirklich ans Herz legen wollen. Denn wenn man die anderen Spieler ignoriert, dann ignoriert man auch gleichzeitig einige der spannendsten Elemente von **ESO**.

Große Raids wie in **World of Warcraft** werden wir in **The Elder Scrolls Online** zunächst vergebens suchen, wobei Zenimax noch offen lässt, ob solche Riesen-Events nicht später in Form von Addons noch eingebaut werden. Die maximale Gruppengröße (außerhalb des PvPs) beträgt aktuell lediglich vier Spieler. Mit maximal vier Kämpfern geht's in spezielle, auf Teamarbeit ausgelegte Dungeons, die sich genau wie in **Guild Wars 2** bei mehrmaligen Besuchen unterschiedlich angehen lassen. Wir waren im Dungeon Spindleclutch (für Charaktere ab Stufe 15), in dem vier Spieler an der Seite von NPCs bis ins Zentrum vordringen müssen, um verschollene und wahnsinnig gewordene Kameraden zu retten. Spindleclutch ist die Behausung zahlloser Spinnen, die so schon eklig sind, aber noch mal eklicher werden, wenn man weiß, dass sie ihre von Spielern hingeschlachteten Familienmitglieder fressen, um noch stärker zu werden. Pfui Spinne! Da heißt es also, schnell zu sein und koordiniert vorzugehen. Und Kräfte zu bündeln beziehungsweise zu potenzieren. Eine der wichtigsten Fertigkeiten, der sogenannte Ultimate, den man erst später im Spiel erlernt und der sich durch besonders geschicktes Kämpfen schneller aufladen soll, darf nämlich von einem anderen

Spieler verstärkt werden. Dazu muss der andere Spieler nur in den Wirkungsradius der Fertigkeit treten und auf eine Taste drücken. So wird etwa gemeinsam mit einem Mitspieler aus unserer Nova, einer gleißend hellen Energieexplosion, eine famose Supernova! Mit fatalen Folgen für den Gegner. Wir haben erlebt, wie das Bossmonster von Spindleclutch, eine riesige, abstoßende Daedraspinne mit Namen »The Whisperer«, vergleichsweise schnell alle acht Beine von sich gestreckt hat, weil ein Vierergespann aus Entwicklern immer wieder die Ultimates der jeweiligen anderen verstärkt hat.

Wer **The Elder Scrolls Online** ausschließlich als Solist erleben will, wird außerdem den schon angedeuteten und nach unserem Wissenstand riesigen PvP-Part des Spiels verpassen. In dem die coole und seriösetreue Ego-Perspektive dann mal überhaupt nix verloren hat. Das stellte Studioboss Matt Firor noch mal für alle anwesenden Journalisten klar. In unserem Fall eine überflüssige Bemerkung, wir haben genug Erfahrung in Spieler-gegen-Spieler-Kämpfen,

um zu wissen, dass Übersicht einer der entscheidenden Punkte dabei ist. Wir haben auch schon genug Erfahrung, um zu wissen, dass die Performance insbesondere im PvP kriegsentscheidend sein kann, und machen uns aktuell noch ein wenig Sorgen, ob die

Wer Soloabenteuer will, muss ignorieren lernen

Grafik mit all ihren Effekten in Momenten, in denen 100 Spieler und mehr aufeinander treffen, überhaupt hinterher kommt. Denn **ESO** arbeitet auch bei großen Burgenbelagerungen mit fetten Lichteffekten. Trebuchets etwa schleudern Explosivgeschosse auf Mauern, die dann kurzzeitig in rötlichen Feuerschein getaucht werden. Sieht toll aus, kann aber die Bildrate gehörig in die Knie zwingen. Aber abwarten. Und Daumen drücken. Mit 30 Spielern auf einem Fleck läuft jedenfalls noch alles flüssig, wie wir anhand einer kleinen Schlacht sehen konnten, die man uns live vorgespielt hat.



Interview

Drei Fragen an Brian Wheeler, PvP-Designer für **The Elder Scrolls Online**. Zuvor hat Wheeler auch schon an **Dark Age of Camelot** mitgearbeitet, mit kämpfenden Reichen kennt er sich also aus.

GameStar Brian, wird's in **ESO** auch Allianz-Fertigkeiten geben, die uns Mauern erklimmen lassen, um uns so in Burgen hineinzuschleichen?

Brian Wheeler Aktuell sind solche Talente noch nicht geplant, aber wir sind diesbezüglich offen. Wenn viele Spieler Derartiges wünschen, dann werden wir das auf jeden Fall zumindest ausprobieren.

► In den Burgen und Mienen der PvP-Schlachtfelder müssen wir nicht wie beispielsweise in **Guild Wars 2** oder **Warhammer Online** starke NPCs erledigen, um

die Punkte einzunehmen, sondern eine Weile in der Überzahl an einer zentralen Flagge ausharren. Warum die Battlefield-Mechanik?

◀ Wir haben uns dabei an Shootern orientiert. In denen geht's bekanntlich auch immer um Flaggen. Und es ist doch deutlich spannender, sich mit anderen für eine gewisse Zeit um eine Flagge zu streiten, als einfach eine Horde Spieler auf einen NPC zu hetzen, um so innerhalb von wenigen Sekunden eine Burg einzunehmen.

► Wollt ihr eigentlich keine kleinen Battlegrounds

anbieten, wie es in anderen MMOs üblich ist?

◀ Zunächst steht das nicht auf unserer Agenda, nein. Aber keine Sorge, man muss sich keinem großen Kriegszug anschließen, um auf dem Schlachtfeld von Cyrodiil Spaß zu haben. Selbst mit einer Winzmannschaft kann man den Gegnern ordentlich Stress und Verwirrung bereiten und etwa Versorgungslinien abschneiden oder Angriffe auf Burgen antäuschen, während sich der wirkliche Kriegstrupp ganz woanders sammelt und zum Angriff bläst.

Wer sich ins Wasser wagt, wird zwar nicht zwingend ersaufen, aber vielleicht das Opfer gefräßiger Dreugh.



Wenn wir in ESO auf solche **Ruinen** treffen, dann können wir uns sicher sein, dass sich darin irgendetwas Interessantes verbirgt. Also nicht vorbeilaufen!

Abgesehen von der imposanten Grafik trumpft der PvP-Part von **ESO** durchaus auch mit weiteren gehaltvollen Merkmalen auf. Dort treffen das Daggerfall-Abkommen, der Ebonheart Pakt und das Aldmeri-Reich aufeinander, also die drei Fraktionen, die die Karte Tamriels unter sich aufteilen und die sich

Nach Stufe 50 für jeden Spieler grenzenlos alles!

sonst nirgendwo im Spiel über den Weg laufen, aufeinander. Die Gebiete der drei Gruppierungen sind unüberwindbar voneinander abgetrennt. Im nahezu gesamten Gebiet von Cyrodiil (**Oblivion**) treten die drei Parteien dann aber in Schlachten gegeneinander an und kloppen sich um Burgen, Mäen und kleinere Wachposten. Dieses Prinzip hat sich schon in **Dark Age of Camelot** und zuletzt in **Guild Wars 2** bewährt. Allerdings verfeinert **The Elder Scrolls Online** das Ganze noch ein wenig mit sichtbaren Versorgungslinien zwischen den wichtigen Punkten auf der Karte. Nur entlang dieser Routen kann man sich von einem Stützpunkt in den nächsten teleportieren lassen. Besitzt das Daggerfall-Abkommen zum Beispiel eine Burg ganz im Süden, ist trotzdem Laufen angesagt, um sie zu verteidigen, wenn sich die Feinde inzwischen die auf der Versorgungslinie liegenden Punkte unter den Nagel gerissen haben. Ziel der großen PvP-Schlachten ist es übrigens, in die Kaiserstadt vorzudringen und diese im Kampf gegen besonders starke NPCs zu erobern.

Unsere in der letzten Preview geäußerten Bedenken gegenüber dem gigantischen Servercluster, auf dem **ESO** laufen soll, und den damit verbundenen PvP-Kampagnen haben sich inzwischen übrigens in Teilen in Luft aufgelöst. Noch mal für alle, die die Vorshow nicht gelesen haben: **The Elder Scrolls Online** wird nicht auf einzelnen Servern laufen, sondern pro Territorium (USA, Europa, Asien) auf einem gigantischen Servercluster, der je nach Platzbedarf immer neue Abbilder von den einzelnen Arealen erstellt. Soweit zum PvE. Im PvP funktioniert's ähnlich: Man schließt sich bei einem Rekrutierer verbindlich einer von vielen sogenannten PvP-Kampagnen an, es wird also auch mehrere Versionen des PvP-Areals mit unterschiedlichen Frontlinien geben. So will man Warteschlangen, wie sie etwa in **Guild Wars 2** gang und gäbe sind, vermeiden. Wir befürchteten, dass sich auf diese Art keine dauerhaften Lieblingsfeinde oder Verbündete etablieren können, weil man sich ja mit jeder neuen Kampagne wieder neuen Feinden (und Freunden) gegenüber sieht. Doch Zenimax hat sich uns gegenüber nun klarer ausgedrückt. Eine Kampagne in **The Elder Scrolls Online** läuft und läuft und läuft und läuft. Selbst über die Eroberung der Kaiserstadt hinaus. Nur, wenn man die gewählte Kampagne willentlich verlässt und sich einer anderen anschließt, wird man dort auch auf neue Feinde treffen.

Aber Moment, wir hatten weiter oben geschrieben, dass die Gebiete der drei Gruppierungen unüberwindbar voneinander getrennt sind. Stimmt. Und dann auch wieder

nicht. Zenimax hat sich nämlich inzwischen ein kleines Husarenstück einfallen lassen. Wer seine Story mit Stufe 50 abgeschlossen hat, darf die beiden anderen Reiche und deren Storys auch noch erleben. Vom Anfang bis zum Ende, mit härteren Herausforderungen und besseren Belohnungen. Und mit der Möglichkeit, den eigenen Helden mit allen verfügbaren Skills zu versorgen. Ohne dafür der Heimat den Rücken kehren und sich einer neuen Gruppierung anschließen zu müssen. Wir bekommen in **ESO** also gleich drei Storys in gleich drei riesigen Reichen und am Ende einen supermächtigen Krieger, gegen den unsere über Wochen und Monate gezüchteten **Skyrim**-Helden wahrscheinlich wie mit Zahnstochern bewaffnete Strichmännchen aussehen dürften. Also wenn das für Fans der Solospiele nicht doch der entscheidende Anreiz ist, sich auch mal in ein Online-Rollenspiel zu wagen, dann wissen wir auch nicht weiter. **PET**



Leidenschaft & Cleverness!

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Schau an, dieses ESO scheint dann doch genau das zu werden, was uns die Entwickler bisher versprochen haben. Miteinander verbundene Questketten, massig zu entdecken, eine liebevoll und imposant gebaute Welt, das Gefühl der Elder Scrolls-Spiele eben – auch für Solo-Helden. Hut ab, Zenimax! Ich bin jetzt endgültig guter Dinge, dass das Spiel auch für ausgewiesene Fans der klassischen Elder Scrolls-Reihe und Freunde klassischer Rollenspiele reizvoll werden wird. Für Letztere ist besonders die im Genre-Vergleich komplexe Charakterentwicklung ein Highlight. Für MMO- und insbesondere PvP-Begeisterte bietet der Titel ohnehin reichlich Leckerchen. Nur die Freunde von großen Raids, die schauen zunächst in die Röhre. Ich würde Zenimax raten, insbesondere da noch nachzulegen, denn gerade die Raids sind ein nicht zu unterschätzender Erfolgsfaktor bei MMOs. Aber bis dahin hat The Elder Scrolls Online schon so viel zu bieten wie kaum ein anderes Online-Rollenspiel zum Start. Vor allem scheinen durch die jetzt enthüllten zusätzlichen Möglichkeiten der Generation-50+-Helden auf clevere Weise Engpässe im Endspiel vermieden zu werden. Hut ab, Zenimax!

Potenzial: Ausgezeichnet



Die **Bretonen** sind menschlich und gehören zum Daggerfall Abkommen. Hier sehen wir einen betenden Magier-NPC.

HÖR WAS DU WILLST.

▶▶ WANN DU WILLST.

WO DU WILLST.

- ▶ 20 Mio. Songs
- ▶ Keine Werbung
- ▶ Eigene Playlists
- ▶ Auch als App
- ▶ www.saturn.de/musicflat

**Jetzt
30 Tage
kostenlos
testen***

**nur für Neukunden,
danach € 9,99 mtl.*



Erhältlich im
App Store

Google play



SATURN

musicflat

powered by JUKE

Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	0x10c	Weltraumspiel	Mojang	–	–	2013
UPDATE	Anno Online	Aufbau-Strategie	Blue Byte	–	Sehr gut	3. Quartal 2013
UPDATE	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	09/12	Sehr gut	3. Quartal 2013
NEU	Assassin's Creed 4: Black Flag	Actionspiel	Ubisoft Montreal	05/13	–	29. Oktober 2013
UPDATE	Battlefield 4	Ego-Shooter	Digital Illusions	–	–	2014
	Command & Conquer	Echtzeit-Strategie	Bioware Victory	02/12, 10/12, 04/13	Sehr gut	2013
UPDATE	Company of Heroes 2	Echtzeit-Strategie	Relic	10/12	Sehr gut	25. Juni 2013
	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
	Defiance	Online-Rollenspiel	Trion Worlds	02/13	–	2. April 2013
	Dirt 4	Rennspiel	Codemasters	–	–	2013
NEU	Divinity: Dragon Commander	Strategie	Larian Studios	–	–	2. Quartal 2013
NEU	Divinity: Original Sin	Rollenspiel	Larian Studios	–	–	3. Quartal 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
	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
	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
UPDATE	Metro: Last Light	Ego-Shooter	4A Games	09/11, 12/12, 02/13	Sehr gut	17. Mai 2013
	Neverwinter	Online-Rollenspiel	Cryptic Studios	03/13	Sehr gut	2. Quartal 2013
	Prey 2	Ego-Shooter	Human Head	–	–	2013
	Race Driver: Grid 2	Rennspiel	Codemasters	–	–	31. Mai 2013
	Rainbow Six: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft Montreal	02/12	–	2013
	rFactor 2	Rennspiel	Image Space	–	–	2013
	Sacred 3	Action-Rollenspiel	Keen Games	11/12	–	2013
	Shootmania: Storm	Multiplayer-Shooter	Nadeo	04/13	Gut	10. April 2013
NEU	Shroud of the Avatar	Rollenspiel	Portalarium	05/13	–	2014
	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
NEU	Star Trek	Actionspiel	Digital Extremes	–	–	26. April 2013
	Star Wars: 1313	Actionspiel	LucasArts	–	–	2013
	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Zenimax Online	7/12, 12/12, 05/13	Sehr gut	2013
	The Witcher 3: Wild Hunt	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13	–	2014
NEU	Thief	Schleich-Shooter	Eidos Montreal	05/13	–	2014
	Total War: Rome 2	Echtzeit-Strategie	Creative Assembly	09/12, 04/13	–	2013
	Torment	Rollenspiel	inXile	–	–	2014
	Warface	Taktik-Shooter	Crytek	10/12	Sehr gut	2013
	Wasteland 2	Rollenspiel	Inxile Entertainment	–	–	Oktober 2013
	Watch Dogs	Action	Ubisoft Montreal	08/12	–	2013
	Wildman	Action-Rollenspiel	Gas Powered Games	–	–	–
	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

Assassin's Creed 4: Black Flag
Papageien, Piraten und dicke Pötte –
in der Haut von Connors Großvater
machen wir die Karibik unsicher.



Das kommt im April

Defiance	Trion Worlds	02.04.2013
Age of Empires 2 HD Edition	Hidden Path Entertainment	09.04.2013
Shootmania: Storm	Nadeo	10.04.2013
Star Trek	Digital Extremes	26.04.2013
Monaco: What's Yours Is Mine	Pocketwatch	April
Trackmania 2: Stadium	Nadeo	April

Darauf warten die GameStar-Leser

1	Battlefield 4	↑	4
2	Grand Theft Auto 5	—	2
3	Star Citizen: Squadron 42	↓	1
4	The Elder Scrolls Online	↑	6
5	Total War: Rome 2	↑	7
6	The Witcher 3: Wild Hunt	↑	13
7	Dragon Age 3: Inquisition	↑	8
8	Cyberpunk 2077	↑	15
9	Command & Conquer	↑	12
10	Neverwinter	—	—
11	Half-Life 3	↓	9
12	Watch Dogs	↑	18
13	Mass Effect 4	↑	21
14	Star Wars 1313	↑	16
15	DayZ	↓	14
16	Company of Heroes 2	↑	17
17	Deus Ex 4	—	—
18	Assassin's Creed 4	↑	20
19	Dead Island: Riptide	↑	23
20	Metro: Last Light	↓	19
21	ARMA 3	—	—
22	Call of Duty: Modern Warfare 4	—	—
23	Thief	—	—
24	Das Schwarze Auge: Demonicon	↑	25
25	Dirt 4	—	—

Wie wir bewerten:

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

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

Sehr gut:

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

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

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 04/13

Die Spielwelt

Genau wie in **Thief: Deadly Shadows** dürfen wir auch in **Thief** unsere Umgebung frei erkunden. Während wir durch »The City« schleichen, werden wir immer wieder Zeuge besonderer Ereignisse und belauschen Gespräche der Stadtbewohner. So erhalten wir Hinweise auf potenziell wohlhabende Opfer und ihre Aufenthaltsorte. Wollen wir schnell und ungesehen von einem Ort zum anderen gelangen, bietet sich der Weg über die Dächer der Stadt an. Ganz wie Altair, Ezio und Co. in **Assassin's Creed**, bewegt sich nämlich auch Garrett wiesel-flink in diesen schwindelerregenden Höhen.



Thief

Eine Legende tritt aus dem Schatten:
Endlich gibt's Infos zum neuen Thief. Wir
sagen Ihnen, was Sie vom Serien-Neustart
erwarten können.

Von Johannes Rohe

Alle Bilder auf diesen Seiten stammen aus den Vorgänger-Spielen.

Genre: **Schleich-Shooter** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Eidos Montreal (Deus Ex: Human Revolution, GS 09/11: 85 Punkte)** Termin: **2014** Quicklink: **7679**

Der Bogen

Schon seit dem ersten Serienteil gehört der Bogen zu Garretts Markenzeichen – Ehrensache, dass er in **Thief** ein Comeback feiert. Abgesehen von der offensichtlichen und nur leidlich eleganten Nutzung zur Beseitigung von Gegnern können wir mit dem Bogen Objekte wie zum Beispiel Flaschen zerstören, um Wachen abzulenken, oder Schalter aus der Distanz betätigen. Ebenso altbekannt und liebevoll gewonnen sind die Spezialpfeile, die uns das Diebesleben erleichtern. Bislang haben die Entwickler sowohl Trockeneis- als auch Rauch-Pfeile bestätigt. Während wir die Frostbolzen nutzen, um Feuer und Lichtquellen zu löschen, sorgen die Rauch-Pfeile für Ablenkung und geben uns Deckung.



Die Gadgets

Neben seinem Bogen besitzt Garrett auch noch verschiedene Gadgets, die ihm das Diebesleben entscheidend erleichtern. Das wichtigste Utensil für einen ordentlichen Langfinger ist natürlich der Dietrich. In einem Minispiel, das an **Splinter Cell** oder **The Elder Scrolls 4: Oblivion** erinnert, knacken wir verschlossene Türen und Truhen. Damit uns dabei niemand beobachtet, können wir Wachen mit dem sogenannten »Blackjack« ausschalten. Kurz mit diesem Lederknüppel angeklopft und schon liegen uns die Burschen buchstäblich zu Füßen. Sind wir trotz aller Vorsicht entdeckt worden, machen wir uns mit der »Claw« aus dem Staub – einem Wurfhaken, der uns prompt aufs Dach befördert.



Die Story

Zusammen mit Meisterdieb Garrett kehren wir in **Thief** nach langer Abwesenheit in seine Heimatstadt »The City« zurück.

Die einst wohlhabende Industrie-Metropole leidet unter zunehmender Armut und den Auswirkungen der Pest. Während sich am Wegesrand die Leichen stapeln und Bettler um Almosen bitten, flaniert die Oberschicht – geschützt von Bodyguards – durch die Straßen der Stadt. Über diesen Moloch herrscht der »Baron« und unterdrückt seine Untertanen mithilfe der Stadt-

wache. Garrett kehrt jedoch nicht zurück, um diesem Zustand ein Ende zu bereiten, sondern um das Chaos für diebische Zwecke zu missbrauchen – schließlich ist er ein Langfinger und kein Robin Hood. Da Entwickler Eidos Montréal die Schleich-Serie mit **Thief** neu starten will, ist noch unklar, ob und inwiefern die Ereignisse der Vorgänger eine Rolle spielen. Die Entwickler betonten jedoch, dass die übernatürlichen Elemente deutlich zurückgefahren werden sollen.



Der »Focus«

Auf Knopfdruck versetzen wir Garrett in den sogenannten »Focus«. In diesem Sichtmodus werden Gegenstände, mit denen wir interagieren können, blau hervorgehoben. So entdecken wir auch verborgene Türen oder geheime Symbole. Außerdem beschleunigen wir auf diese Weise auch das Schlösserknacken und erkennen Fingerabdrücke, die ebenfalls auf Geheimnisse oder wertvolle Beute hindeuten. Aktivieren wir den »Focus« im Kampf, nehmen wir die Bewegungen unserer Feinde in Zeitlupe wahr und haben so die Möglichkeit, unsere nächsten Aktionen zu überdenken. Auf den Gegnern werden zudem mehrere Angriffspunkte sichtbar, die wir gezielt attackieren können. So dürfen wir Feinde entweder wegstoßen oder durch das Kombinieren von mehreren Angriffen eine verheerende Kombo auslösen. Bei der Darstellung dieser speziellen Aktionen orientieren sich die Entwickler an Guy Ritchies **Sherlock Holmes**-Filmen, dort werden die Kämpfe in einer spektakulären Zeitlupe inszeniert. Aber keine Sorge: Zum Schnetzel-Spiel soll **Thief** deshalb nicht werden; Garrett bleibt ein Meisterdieb und kein Barbar.



Das Schleichsystem

Wie in jedem **Thief** gilt auch in der Neuauflage: Schleichen ist das oberste Gebot. Um zu vermeiden, dass wir entdeckt werden, sollten wir uns im Schatten halten – oder wenigstens im Halbdunkel. Damit wir jederzeit erkennen, wie gut Garrett momentan vor seinen Häschern verborgen ist, verdunkeln sich die Ecken des Bildschirmrands mit zunehmender Tarnung. Eidos Montréal bezeichnet das als »Cloak«.



NEUE VIDEOGAME-ROMANE VON PANINI

SPLEKTAKULÄRE KURZGESCHICHTEN
AUS DEM DIABLO-UNIVERSUM

DIABLO



TAUCHE EIN
IN DEN EWIGEN
KAMPF ZWISCHEN
GUT UND BÖSE!

DIABLO III: Helden und Höllen
288 Seiten, € 12,95
ISBN 978-3-8332-2550-5

© 2012 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Diablo, Battle.net and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and for other countries.



DER ALBTRAUM GEHT WEITER

DEAD SPACE

Der Vorgeschichte
zum SF-Horror-Game
DEAD SPACE 3 –
Exklusiv als Roman!

DEAD SPACE:
Katalysator
ISBN 978-3-8332-2613-7



© 2013 Electronic Arts, Inc. All rights reserved.

ASSASSIN'S CREED

Die Romanreihe zum Game-Bestseller



Der offizielle
Roman zu
Assassin's Creed III

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

Der
neue Band
ist da!

© 2013 Ubisoft Entertainment. All rights reserved.

Im Buchhandel erhältlich!
Weitere Titel und Infos auf www.paninicomics.de

PANINI BOOKS

AUCH ALS E-BOOKS ERHÄLTICH



Der Glockenturm

Der alte, defekte Glockenturm im Zentrum von »The City« dient Garrett als Unterschlupf und ist Ausgangs- und Endpunkt seiner Diebestouren. Unter den Stadtbewohnern hält sich hartnäckig das Gerücht, im Turm spuke es, was Garrett nur gelegen kommt, schließlich hält es ihm ungebetene Gäste vom Leib. Schon in den Vorgängern spielte der Turm eine besondere Rolle, wurde jedoch im Rahmen der Story vollständig zerstört.

Die Gegner

Damit das Herumgeschleiche trotz »Focus« und Gadgets nicht zu leicht wird, hat Eidos Montreal viel Arbeit in die Entwicklung der KI gesteckt. Die Computergegner sollen sich der Geschehnisse in ihrer Nähe bewusst sein und Versteckmöglichkeiten gezielt aufspüren können. Unschöne Szenen, wie wir sie aus anderen Schleich-Spielen kennen, also beispielsweise eine Wache, die verzweifelt nach uns sucht, aber nie auf die Idee kommt, mal in den Wandschrank vor ihrer Nase zu schauen, sollen in **Thief** nicht vorkommen. Verschiedene Gegner sollen auf



ihrer Suche nach Garrett außerdem unterschiedliche Vorgehensweisen an den Tag legen.



Das Diebesgut

Für einen echten Meisterdieb zählt natürlich nur eins: fette Beute. In **Thief** gibt's viele Möglichkeiten, um unsere Taschen mit Dingen zu füllen, die uns gar nicht gehören. Kleingeld erhalten wir quasi »im Vorbeigehen« durch Taschendiebstahl. Lukrativer sind die kleinen und großen Wertgegenstände, die wir in den Missionen erbeuten. Dabei sacken wir vom Silberbesteck bis zur Perlenkette alles ein, was der bedauernswerte Vorbesitzer nicht an die Wand genagelt hat. Nach jedem Beutezug verkaufen wir das Diebesgut und verbessern mit dem erhaltenen Geld unsere Fähigkeiten und Ausrüstung. Besondere Artefakte, die neben dem materiellen auch einen emotionalen Wert haben, behält Garrett jedoch und dekoriert mit ihnen sein Versteck.

Die Levels

Thief besitzt offenbar keine Level im klassischen Sinne. Stattdessen machen wir potenzielle Opfer bei unseren Streifzügen durch die Stadt ausfindig. Sind wir auf einen dicken Fisch gestoßen, verfolgen wir ihn unbemerkt, bis er uns zu seinen ... pardon, zu unseren Reichtümern führt. Der Ort des Verstecks kann dann beispielsweise ein Bordell sein, das unser Zielobjekt regelmäßig aufsucht. Auch diese Orte sollen uns genug Freiheit und spielerische Möglichkeiten lassen, um unterschiedliche Vorgehensweisen auszuprobieren. Das erinnert bisweilen an die **Hitman**-Reihe: Im schon erwähnten Freudenhaus reichern wir beispielsweise das Lüftungssystem um eine Prise Opium an, um die Anwesenden zu betäuben. Damit wir nicht selbst Opfer unseres Anschlags werden, sollten wir uns bei der anschließenden Flucht aber sehr beeilen.



Die Kämpfe

Auch der beste Schleicher kann nicht allen wachsamen Augen entgehen und wird schon mal entdeckt. Wenn wir dann nicht schnell genug die Biege machen, kommt es unweigerlich zum Kampf. In den alten Serienablegern bedeutete das meist: Garrett tot, Spielstand neu laden, beim nächsten Mal nicht mehr erwischen lassen. Im neuen **Thief** wollen uns die Entwickler die Möglichkeit geben, auch aus brenzlichen Situationen zu entkommen. So kann Garrett in den Kämpfen die Spielwelt zu seinem Vorteil nutzen. Zum Beispiel schießen wir mit unserem Bogen auf eine Statue und lassen sie so auf die heranstürmenden Gegner stürzen.



Eidos Montreal

Nachdem Ion Storm, die Macher des dritten und bislang letzten **Thief**-Titels, ihre Pforten schließen mussten, begab sich der Publisher Eidos (damals noch nicht von Square-Enix übernommen) auf die Suche nach einem neuen Entwickler für die Spiele-Reihe. Im Jahr 2008 beauftragte man schließlich das noch junge, firmeneigene Studio Eidos Montréal mit der Produktion eines Serien-Neustarts. Das erste Projekt des noch jungen Entwicklers war das 2011 erschienene **Deus Ex: Human Revolution**, das, trotz einiger Schwächen in der Spielbalance, durchaus zu überzeugen wusste. Im Jahr 2012 wechselte der Schleichspiel-Experte Stéphane Roy, der zuvor an der **Splinter Cell**-Reihe mitgearbeitet hatte, von Ubisoft ins Team von Eidos Montréal und übernahm dort den Posten des Producers.



Die Entwicklung

Die Entwicklung von **Thief** lief längst nicht so problemlos und zügig, wie es sich Fans und Entwickler gewünscht hätten: Nach der ersten zaghaften Ankündigung des Titels im Jahr 2009 blieb es lange ruhig um das Projekt. Publisher Eidos hatte seinem Team freie Hand und reichlich Zeit für den Serien-Neustart gelassen – und das probierte unterdessen viele unterschiedliche Konzepte aus. So wurde beispielsweise mit verschiedenen Kameraperspektiven experimentiert. Mit der Verpflichtung von Stéphane Roy kam dann eine gewisse Struktur in das Projekt, inzwischen sind die Arbeiten am spielerischen Grundgerüst abgeschlossen und die Entwickler gehen langsam zum Feintuning über. Erscheinen soll **Thief** aber erst 2014.



Die Technik

Über das technische Gerüst von **Thief** ist bisher nur wenig bekannt. Die ersten Bilder beeindrucken aber mit atmosphärischer Beleuchtung sowie tollen Licht- und Schatteneffekten. Die Charaktermodelle wiederum überzeugen mit vielen Details. Laut Eidos Montréal sollen wir sogar in der Lage sein, Garretts Fingerabdrücke zu erkennen. Bei der Gestaltung ihrer Spielwelt können die Entwickler aus dem Vollen schöpfen, denn **Thief** wird nicht mehr für die aktuelle Konsolengeneration entwickelt. Neben dem PC erscheint **Thief** auf der Playstation 4 – »und anderen Next-Gen-Konsolen«.



Die Vorgänger

Das erste **Thief** erschien 1998 in Deutschland – und zwar unter dem Titel **Dark Project: Der Meisterdieb**. Für damalige Verhältnisse revolutionär: Wir sollten die Gefechte nicht suchen, sondern aktiv vermeiden. Im Dunkeln halten und den Schrittgeräuschen der Wachen lauschen – das Genre der Schleich-Shooter war geboren. Produziert wurde das Spiel (wie auch sein im Jahr 2000 erschienener Nachfolger **Dark Project 2: The Metal Age**) von den Looking Glass Studios. Trotz des Erfolgs der beiden Diebesspiele musste das Studio kurze Zeit später schließen, und Ion Storm übernahm die Entwicklung des dritten Teils. Auch **Thief: Deadly Shadows** überzeugte im Jahr 2004 und führte erstmals in der Serie eine offene Spielwelt ein, die auch im vierten Ableger wieder zum Einsatz kommen soll.



Schläger oder Schleicher?



Johannes Rohe
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Ganz ehrlich? Ich bin noch etwas skeptisch, was das neue Thief angeht. Ja, es sieht super aus. Und ja, auch das Gameplay klingt spannend, aber mich erinnert das Resultat mehr an Hitman trifft Assassin's Creed trifft Dishonored – und nicht unbedingt an die guten alten Serienteile. Besonders die erweiterte Kampfmechanik inklusive spektakulärer Finishing-Moves passt für mich noch nicht so recht zu einem Spiel, in dem das Schleichen die oberste Priorität haben soll. Wenn es Eidos Montréal allerdings schafft, eine vernünftige Balance zwischen Kämpfen und Schleichen zu finden und vielleicht auch noch um eine gewisse Prise des Ur-Thiefs zu ergänzen, dann könnte uns ein echter Kracher ins Haus stehen. Und bis zum Erscheinungstermin 2014 ist dazu ja auch noch mehr als genug Zeit.

DEFIANCE™

DIE ZUKUNFT DES ENTERTAINMENT BEGINNT HEUTE

ENTDECKE DAS SPIEL

Spielstart: 2. April 2013

Publisher: Trion Worlds

Entwickler: Trion Worlds

Ort des Geschehens: San Francisco Bay Area

MMOs können langatmige Angelegenheiten sein. Lahme Kampfsysteme paaren sich mit Grind-Tretmühlen und gefühlten Ewigkeiten bis zum ersehnten Levelaufstieg. Schluss damit. Das Shooter-MMO Defiance bietet stattdessen pure Action, wilde Third-Person-Schießereien, rasante Quad-Fahrten quer durchs Gelände, ein hochdynamisches Quest- & Level-System, Koop- & PvP-Spaß bis zum Abwinken sowie individuelle Ausrüstung und Spezialisierung.

Im Auftrag des Großindustriellen und Waffenproduzenten Karl von Bach betritt der Spieler als sogenannter Archenjäger die Spielwelt um die San Francisco Bay Area, die nicht mehr wieder zu erkennen ist. Außerirdische Flora wuchert die Landschaft zu, feindselige Hellbugs, Raiders oder Mutanten trachten uns nach dem Leben und die weltberühmte Golden Gate Bridge liegt in Trümmern. In diese lebensfeindliche und postapokalyptische Umgebung schicken uns die MMO-Spezialisten von Trion Worlds, die bereits mit dem Online-Rollenspiel-Hit Rift bewiesen haben, dass sie ihr Handwerk mehr als verstehen. Wie dort ist auch in Defiance die Welt voll an aufregenden Hauptmissionen, abwechslungsreichen Nebenquests und jeder Menge dynamischer Events, die das Wort Langeweile geradezu verbieten. Angefangen von kleinen Straßenblockaden reicht das Spektrum an dynamischen Quests über Geiselnahmen und besetzte Minen bis hin zu den Archenfall-Events. Letztere Events sind besonders lukrativ, was die Ausbeute und Belohnung angeht. Doch dafür braucht es meist schon mehrere Mitspieler, um diese mehrstufigen Ereignisse zu bewältigen, wobei das Spiel die Stärke clever an die teilnehmende Spielerzahl anpasst. Höhepunkt der Archenfall-Invasionen sind dann besonders große und mächtige Bossgegner, für deren Bezwingung Dutzende von Spielern Hand in Hand arbeiten müssen.

Wem es dann immer noch nicht reicht an pausenlosen Abenteuern, der kann die Shooter-Action in packenden Koop-Instanzen oder in mehreren PvP-Modi fortführen. Die Gefechte gegen die menschlichen Mitspieler finden dabei nicht nur klassisch auf separaten Karten statt, sondern auch auf dem größten Schlachtfeld, das Defiance zu bieten hat, nämlich die Spielwelt selbst. Wer dem Open-World-PvP-Modus Schattenmission beiträgt, kämpft in der San Francisco Bay Area um Kontrollpunkte, die sich dynamisch an die Anzahl der teilnehmenden Spieler anpassen. Vom kleinen Scharmützel bis zur epischen Schlacht kämpfen hier unzählige Archenjäger um Ehre, Geld und Ausrüstung. Ob Koop-Instanz oder PvP-Scharmützel, die Gruppensuche verzichtet auf langwierige Lobby-Suche. Anmelden – ob allein oder gleich in der Freundschaftsgruppe –, kurz warten bis genügend Spieler versammelt sind, und schon geht's los. Dynamik und Pausenlosigkeit stehen in Defiance über allem.

Braucht's bei all dem noch ein weiteres Argument für das Spiel? Hier ist noch eins: Defiance verzichtet – für ein Online-MMO ungewöhnlich – auf Free2Play-Abzocke oder monatliche Abo-Gebühren. Hier geht es ganz klassisch zu. Box kaufen, installieren und loszocken.



ENTDECKE DIE ZUKUNFT

Die aktuelle Episode der Lieblingsserie ist gerade vorbei und nun heißt es eine Woche warten bis zur nächsten Folge? Das ist frustrierend und langweilig. Wäre es nicht besser, man könnte gleich in die Welt der Serie eintauchen? Selber daran teilhaben. Mit seinen Lieblingscharakteren sprechen. Und dabei jede Menge Action und Fun haben. Gibt's nicht? Richtig. Bis jetzt. Denn Defiance der Online-Spezialisten von Trion Worlds bietet genau das und sogar noch viel mehr. Im Wechselspiel mit dem gleichnamigen neuesten SyFy-Serienkracher Defiance kann ab April jeder Spieler und Serienfan mit PC, Xbox 360 oder Playstation 3 genau an jenem Science-Fiction-Universum teilhaben, das parallel auch in der TV-Welt existiert.

Lieblose Umsetzungen von TV- oder Kinostoffen gibt's viele. Aber Defiance ist das erste großangelegte Projekt, das eine perfekte Symbiose aus Spiel- und Serienerlebnis ver-





ENTDECKE DIE SERIE

Sendestart: 16. April 2013

TV-Sender: Syfy Channel

Produktionsfirma: Universal Cable Productions

Ort des Geschehens: St. Louis

Wenn es einen Experten für qualitativ hochwertige Science-Fiction TV-Serien gibt, dann ist es wohl der Syfy Channel, der seinen Namen vollkommen zu Recht trägt. Serien-Erfolge wie Battlestar Galactica, Farscape, EUREKA oder sämtliche Ableger des Star-gate-Universums zeugen von der Kreativität, der Erfahrung und dem Ehrgeiz, mit dem der Sender seine Serienprojekte angeht. So auch beim neuesten Streich Defiance, das von Hollywood-Prominenz (wie dem Oscar-nominierten Graham Greene), aufwändigen Spezialeffekten und verblüffender Masken- sowie Make-Up-Kunst unterstützt wird.

In der nahen Zukunft erreicht ein Kollektiv von sieben Alienrassen auf der Suche nach einer neuen Heimat die Erde. Dabei bringen sie neben ihrer Technologie auch ihre außerirdische Flora und Fauna mit. Während eines langanhaltenden interstellaren Krieges zwischen den unterschiedlichen Alienrassen und den Menschen, wandelt sich die Erde unter dem Terraforming-Druck der außerirdischen Biologie zu einem unkenntlichen, unwirtlichen und gefährlichem Ort. Der mysteriöse Nolan (Grant Bowler) und das Alien-Irathient-Mädchen Irisa (Stephanie Leonidas) erreichen das komplett zerstörte St. Louis, von dem nur noch die Reste des weltberühmten Torbogen Gateway Arch zeugen. Auf den Trümmern der ehemaligen Millionenstadt erhebt sich eine neue Siedlung: Defiance (dt.: Trotz, Herausforderung). Es ist ein Zufluchtsort und Schmelztiegel für Aliens und Menschen gleichermaßen. Doch das Zusammenleben erweist sich als überaus schwierig. Während die menschliche Bürgermeisterin Amanda Rosewater (Julie Benz) verzweifelt versucht, die öffentliche Ordnung aufrecht zu erhalten, regieren im Hinter- und Untergrund Gestalten wie das undurchsichtige Castithan-Pärchen Datak Tarr (Tony Curran) und Stahma (Jaime Murray) oder der menschliche Minen-Mogul Rafe McCawley (Graham Greene). Nolan, der seine alte Heimat nicht mehr wieder erkennt, übernimmt dabei die Rolle des Gesetzeshüters in Defiance. Ein gefährlicher Job, der ihn und Irisa im Kreuzfeuer der Interessen und Rassen immer wieder in Bedrängnis und Gefahr bringen wird.

Kurz nach dem weltweiten Game-Release am 2. April wird Syfy in Deutschland die Original-Serie Defiance am 16. April um 20.15 Uhr mit dem Piloten starten – exklusiv nur einen Tag nach dem US Start. Neue Episoden folgen dann immer dienstags um 21.00 Uhr.

spricht. Sehen Sie zuerst die aktuelle Folge auf dem Syfy-Channel, loggen danach ins Spiel ein und machen nahtlos dort weiter, wo die Serie aufgehört hat. Beide Welten existieren fortwährend parallel zueinander und nehmen gegenseitig Einfluss. Die beiden Schauplätze St. Louis (TV-Serie) und San Francisco Bay Area (Spiel) stehen permanent in gegenseitiger Wechselwirkung. Charaktere, die eben noch in der Serienfolge aufgetreten

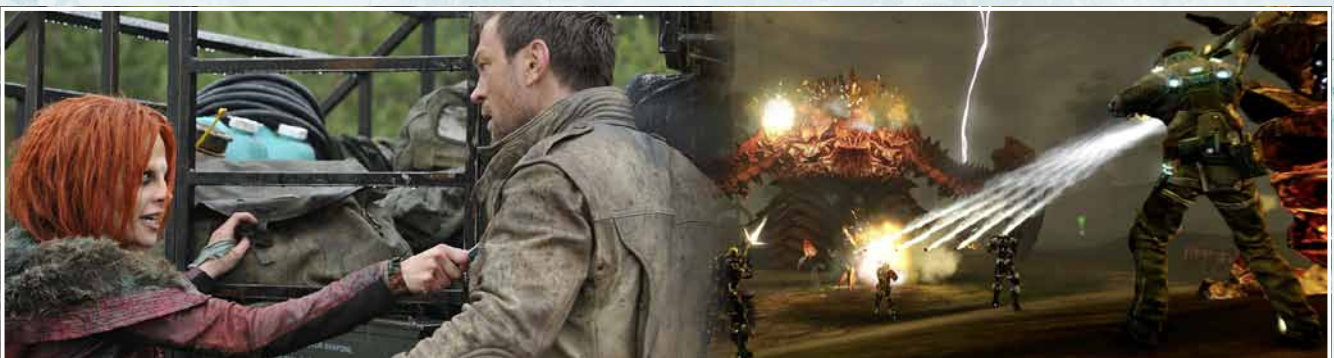
sind, tauchen dann als Auftraggeber im Spiel auf und zwischen den Staffeln wird es den Spielern erlaubt sein, durch ihr Verhalten den Verlauf der weiteren Handlung der nächsten Staffel mitzugestalten. Serien- und Spielwelt entwickeln sich im Gleichschritt weiter.

Das ist die Zukunft des Entertainments. TV und Spiel verschmelzen zum ersten Mal zu einem untrennbaren gemeinschaftlichen Pro-

dukt der perfekten Unterhaltung. Jederzeit, für alle. Werden Sie Teil dieser Zukunft. Der Syfy Channel und Trion Worlds erwarten Sie bereits. Wir sehen uns in Defiance.

WEITERE INFOS UNTER:

www.defiance.com/de





Unser **Schiff**, die Jackdaw, können wir gegen Geld aufrüsten und etwa mit stärkeren Kanonen ausstatten.

Der **Wechsel** zwischen See und Land soll laut Ubisoft ganz ohne Lade-pausen möglich sein.

Assassin's Creed 4 Black Flag

Der amerikanische Unabhängigkeitskrieg war offenbar nur ein kurzer Abstecher. Im kommenden Assassin's Creed dreht sich nämlich alles um raubeinige Piraten, Goldschätze und die Schönheit der Karibik. Und wir spielen einen Großvater.

Von Tobias Veltin

Bilder vom Entwickler

Die Bilder in diesem Artikel stammen von Ubisoft, bei der Erstankündigung eines Spiels keine Seltenheit. Unserer Erfahrung nach verschönern Publisher solche Screenshots gerne nachträglich. Vor allem diverse Effekte sowie die messerscharfen Schatten werden im fertigen Spiel so wohl nicht zu sehen sein – Next-Gen-Grafik hin oder her.

Angeschaut

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montréal (Assassin's Creed 3, GS 01/13: 89 Punkte)**
Termin: **29.10.2013** Status: **zu 75 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/8251

Neuer Schauplatz, neuer Held: In **Assassin's Creed 4: Black Flag** schickt Ubisoft den nicht bei allen Serienfans beliebten, weil etwas hölzernen Connor bereits wieder in den Ruhestand. Statt sich erneut mit dem Halbindianer aus **Assassin's Creed 3** durch die Wirren des amerikanischen Unabhängigkeitskrieges zu kämpfen und nur gelegentlich ein Segelschiff zu steuern, geht's nun häufiger hinaus aufs Meer. Sehr viel häufiger. Piraten brauchen nun mal Schiffe.

Black Flag spielt im Jahre 1715, also rund 40 Jahre vor dem dritten Serienteil. Die Kolonialisierung der westlichen Welt ist auf dem Höhepunkt, die europäischen Staaten breiten sich auf dem amerikanischen Kontinent aus und entdecken speziell die Karibik für sich. Der Handel mit edlen Stoffen und Gü-

Wie auch sein Enkel Connor hüpfte Edward gern zwischen **Bäumen** hin und her.



Degen, versteckte Klinge und gleich mehrere Pistolen – **Edward Kenway** macht mit seinen Widersachern gern kurzen Prozess.

⊕ Stärken

- + unverbrauchtes Szenario
- + riesige Spielwelt
- + packende Seeschlachten

⊖ Schwächen

- motiviert die Geschichte?
- Werden die Kämpfe endlich anspruchsvoller?



tern floriert, prall gefüllte Frachtschiffe schaukeln zwischen den malerischen Inseln, Städte schießen wie Pilze aus dem Boden. Und wie das so ist: Der Reichtum lockt Räuber an. Piraten haben Hochkonjunktur, Schiffe mit Totenkopfflaggen machen die Karibik unsicher, immer auf der Suche nach Schätzen und anderer Beute. Einer dieser Freibeuter ist Edward Kenway, die Hauptfigur von **Assassin's Creed 4**. Kenway? War da nicht was? Richtig. Denn im ersten Drittel von **Assassin's Creed 3** steuerten wir Haytham Kenway, den Vater von Connor. Edward ist Haythams Papa (und somit Connors Opa) und stellt nebenbei eine echte Neuerung in der Serie dar. Erstmals ist der Held nämlich kein echter Assassine, sondern »nur« ein Pirat, der von Assassinen trainiert worden ist – so beginnt Edward Kenways Geschichte. Die von Desmond Miles, der die bisherigen **Assassin's Creeds** zusammengehalten hat, ist dagegen tatsächlich zu Ende erzählt. Ob es abermals einen Nachfahren geben wird, der in den Animus

steigt, um die Erinnerungen seiner Ahnen nachzuerleben, verrät Ubisoft aber nicht.

Anders als seine Vorgänger verfolgt Edward komplett eigene Ziele und gerät eher zufällig in den Konflikt mit den Templern. Die Piratengene sollen sich laut Ubisofts Creative Director Jean Guesdon vor allem im Kampfstil des Helden äußern. Edward ficht ruchloser, brutaler und unberechenbarer als seine eleganten Vorfahren Altaïr, Ezio und Connor, ist zudem schlagfertiger und hinterlistiger. Gewundert haben wir uns bei der Präsentation allerdings über Edwards Aussehen: perfekt gestutzter Bart, Modelerscheinung und natürlich der obligatorische Kapuzenmantel. Irgendwie hatten wir uns einen verwegenen Piraten dann doch etwas anders vorgestellt.

Assassin's Creed 4 wird sich dennoch ähnlich wie seine Vorgänger lose an historischen Fakten entlanghangeln, eine gewisse

Authentizität ist dabei laut Jean Guesdon nach wie vor ein absolutes Muss. So wird man unter anderem auf reale Piratenkollegen wie Charles Vane, Anne Bonny oder den berühmten Blackbeard treffen – ob als Feinde oder Verbündete steht jedoch noch nicht fest. Klar ist dagegen schon jetzt: Platz wird es für die Freibeuter genug geben.

Wie schon in **Assassin's Creed 3** ist die Spielwelt von **Black Flag** frei erkundbar und erstreckt sich über etliche Quadratkilometer der Karibik. Malerische Strände, tropische Eilande und jede Menge azurblaues Wasser bestimmen die Szenerie. Außerdem im Reiseprogramm: drei große Städte, jeweils mit eigenem Stil und Charme. Havanna ähnelt mit seinen verzierten

Ein Großvater auf Abwegen

Bauten Florenz aus **Assassin's Creed 2**, dem nüchternen Kingston dagegen merkt man stark den britischen Einfluss an. Die dritte große Stadt im Bunde ist Nassau, Piratenhochburg und Treffpunkt für jede Menge verbrecherisches Gesocks. Das ist aber längst nicht alles; Ubisoft will im fertigen Spiel mehr als 50 einzigartige Örtlichkeiten unterbringen. Dazu gehören auch verschlafene Fischerdörfer, saftig-grüner Dschungel (in dem wir unter anderem versteckte Maya-Ruinen finden können), steinerne Forts und abgelegene Grotten. Erstmals kann ein **Assassin's Creed**-Hauptcharakter sogar tauchen, ausgedehnten Wrack-Erkundungstouren unter Wasser steht also nichts im Weg. Insgesamt wird die Spielwelt etwas größer ausfallen als die von **Assassin's Creed 3**.

Ubisoft verspricht mit **Black Flag** das »ultimate Piratenspiel«. Ein ambitioniertes Ziel, aber die Voraussetzungen scheinen gut. In **Assassin's Creed 4** ist man mit Edward sowohl auf seinem Schiff als auch an Land unterwegs. Das bewährte Spielgefühl soll dabei bestehen bleiben, parkour-ähnli-



Das Entern von Schiffen findet nun dynamisch und ohne Ladepause oder Zwischensequenz statt.

che Kletter- sowie Schleich-Einlagen wird es also weiterhin geben. Allerdings ist manchmal auch ein Frontalangriff die beste Variante, dabei greift Edward standardmäßig auf zwei Schwerter und gleich vier Pistolen zurück. Die versteckte Klinge für Meuchelattacken darf natürlich ebenfalls nicht fehlen. Später im Spiel kann Kenway dann auch ein Blasrohr und diverse Waffen der Gegner (etwa Äxte oder Musketen) aufklauben und gegen seine Feinde einsetzen. Bleibt zu hoffen, dass die Widersacher diesmal endlich auch in der Gruppe auf Edward einstürmen, statt sich wie in den Vorgängern brav nacheinander niederstrecken zu lassen.

Neben den Einsätzen an Land wird man einen großen Teil der Spielzeit auf dem Wasser verbringen. Kenways Schiff ist die »Jackdaw«, zu der eine kleine Crew gehört, die wir während des Spiels bei Laune halten müssen und befehligen können. Im Verlauf der Kampagne lässt sich die Jackdaw dank erbeuteter Schätze immer weiter ausbauen, dazu gehören zum Beispiel eine zusätzliche Reihe Kanonen oder weitere mächtige Waffen. Das ist auch nötig, um später in der Story gegen weitaus stärkere Gegner bestehen zu können.

Seeschlachten sollen im Vergleich zu den Schiffspassagen in **Assassin's Creed 3** deutlich abwechslungsreicher und dynamischer ausfallen. Es wird mehrere Gegnertypen geben, die auch individuelle Taktiken beherrschen, um Kenways Schiff auf den Grund des Atlantiks zu schicken. Schwere Galeonen versuchen zum Beispiel, längsseits zu gehen und die geballte Feuerkraft von 50 Kanonen auf die Jackdaw einprasseln zu lassen. Leichtere Fregatten haben dagegen teilweise eine verstärkte Front und versuchen, Edwards Kahn zu rammen. Weiterhin spielen auch die Wetterbedingungen eine große Rolle. So sollen zum Beispiel Stürme nun deutlich gefährlicher sein. Auch der Spieler selbst soll meh-



Moby Dick lässt grüßen: In Nebenmissionen begeben wir uns sogar auf die Jagd nach ausgewachsenen Wale.

rere Möglichkeiten haben, ein gegnerisches Schiff zu bekämpfen. Erschießen wir den Kapitän aus der Distanz und verursachen so Verunsicherung an Bord, oder ertern wir den Gegner? Letzteres funktioniert anders als in **Assassin's Creed 3** ohne Unterbrechung oder Zwischensequenz: Wenn wir ein

gegnerisches Schiff zu Klump geschossen haben, können wir der eigenen Crew den Enterbefehl erteilen und,

schon schwingt sich die Meute mit Gejohle und ganz ohne Pause ins Getümmel.

Überhaupt betont Jean Guesdon, dass man ein nahtloses und barrierefreies Piratenerlebnis anstrebt, in dem zum Beispiel die Übergänge zwischen Land- und Wassersequenzen fließend sind. Damit der Pirat auch jederzeit genug zu tun hat, führt Ubisoft das »Horizon-System« ein. Hierfür können wir auf dem Schiff das Fernglas zücken und damit die Gegend absuchen, das Spiel gibt dann unterschiedliche Aufgaben vor. Zum Beispiel taucht am Horizont ein Handelsschiff auf, das wir plündern können. Diese

zusätzlichen Missionen variieren je nach Spielfortschritt und sind sehr abwechslungsreich. Zum Beispiel kann Edward auf Walfang gehen oder im Dschungel nach Schätzen suchen. Die Erkundung der Karibik und das Erledigen von Nebenquests soll also kein schmückendes Beiwerk werden, sondern ein zentraler Bestandteil des Spiels.

Live vorgeführte Spielszenen zeigte Ubisoft bei der ersten Präsentation zwar nicht, dafür aber einen Zusammenschnitt aus angeblichen Spielszenen, die vor allem die opulente Schönheit des Szenarios zeigen. Tosende Stürme, lauschige Sandstrände oder malerische Sonnenuntergänge gab es ebenso zu bewundern wie einen kleinen Ausblick auf die lebendige Tierwelt von **Black Flag**, etwa Haie unter Wasser. Grundsätzlich machte die Optik bereits einen guten Eindruck, spannend wird vor allem zu sehen sein, inwieweit Ubisoft es schafft, die Spielwelt ohne Nachladepausen und die Übergänge zwischen Wasser und Land darzustellen. Ob die Szenen Next-Gen-Optik zeigten, konnten wir nur erahnen – **Assassin's Creed 4** erscheint neben allen aktuellen Konsolen und dem PC auch für die frisch angekündigte Playstation 4. **TV / DM**

Man könnte es **Pirate's Creed** nennen

Ubisoft will die **Seeschlachten** noch spannender und anspruchsvoller gestalten als in **Assassin's Creed 3**.



Hisst die Segel!

Tobias Veltin
Redakteur
tobi@gamestar.de

Das Szenario mit Piraten, Schätzen und Karibik spricht mich persönlich sehr an, auch die riesige Spielwelt wird sicher jede Menge Erkundungsmöglichkeiten bieten. Super auch, dass ein besonderer Fokus auf den Seeschlachten liegt. Ich freue mich schon darauf, mit dem Schiff loszusegeln, um Stürmen und Gegnern zu trotzen. Bleibt die Frage, ob die Entwickler die Übergänge zwischen Land- und Seeabschnitten wirklich so reibungslos hinbekommen, wie sie es versprechen. Sollte das klappen und sollte auch die Story ähnlich packend ausfallen wie im dritten Teil, dürfte sich **Black Flag** mit Leichtigkeit in die Riege der besten Piratenspiele einreihen.

1&1 DYNAMIC CLOUD SERVER

1&1 Dynamic Cloud Server

Ob als Web-, Datei-, Applikations- oder Business-Server. Nutzen Sie maximale Flexibilität mit voller Kostenkontrolle!

- Basiskonfiguration: 1 CPU, 1 GB RAM, 100 GB Festplatte
- Unlimited Traffic mit 100 Mbit/s Bandbreite ohne Zusatzkosten und ohne Drosselung
- Mehr Sicherheit durch **externe IP-Firewall** (Cisco basiert)
- Freie Wahl aus CentOS, Debian, Ubuntu, openSUSE oder Windows (optional)
- **Nur bei 1&1:** Optional SUSE Linux Enterprise Server
- **Nur bei 1&1:** Server-Management und -Monitoring per Mobile App
- **NEU! 1&1 Snapshot:** Definieren Sie einfach einen Wiederherstellungszeitpunkt für Ihren Server.
- 24/7 Service und Support durch 1&1 Server Expertenteam.



0 €* ~~39,99 €/Monat*~~
Aktionspreis für 3 Monate.*



VOLLER ROOT-ZUGRIFF

Komfort und Funktionsumfang eines Root Servers, mit dedizierten Ressourcen.



VOLLE KOSTENKONTROLLE

Absolute Kostentransparenz durch stundengenaue Abrechnung. Parallels® Plesk Panel 11 inklusive – ohne Domainbegrenzung.



HÖCHSTE FLEXIBILITÄT

CPU, RAM und Festplattenspeicher unabhängig voneinander zubuchbar. Per Mausklick bis zu 99 virtuelle Maschinen zubuchbar – ohne Migration!



AUSFALLSICHER

Redundant gespiegelte Speicher- und Recheneinheiten schützen Ihren Cloud-Server automatisch vor Ausfällen.



1und1.info



0 26 02 / 96 91

0800 / 100 668

* 1&1 Dynamic Cloud Server in den ersten 3 Monaten 0,- €/Monat, danach 39,99 €/Monat in der Basiskonfiguration. Performance Features für 0,01 €/Stunde und Einheit zubuchbar. Einrichtungsgebühr 39,- €. 12 Monate Mindestvertragslaufzeit. Preise inkl. MwSt.

Neverwinter – Der Free2Play-Hit 2013

Die Macher des Free2Play-Hits Star Trek Online präsentieren mit Neverwinter ihren neuesten Streich, diesmal im legendären Dungeons&Dragons-Universum. Hier sind vier Gründe, warum Neverwinter der Free2Play-Hit des Jahres 2013 wird!

**DUNGEONS
& DRAGONS**

NEVERWINTER

Action-Combat



Wer kennt das nicht? Statt aufregende und dynamische Kämpfe in epischem Maßstab zu erleben, quälen uns Online-Rollenspiele von der Stange mit dem öden Abklappern von Fähigkeiten über die Zahlenleiste. »1, 2, 3, 4, 5,...« bis der Spieler über der Tastatur eingenickt ist. Nicht so in Neverwinter, dem Online-Rollenspiel mit dem einzigartigen Action-Kampf-System! Das ist keine Phrase, denn die Entwickler von Cryptic Studios meinen es ernst: So verzichtet Neverwinter im Kampf auf die klassische Point-&-Click-Bedienung, in der wir mit der Maus über Fertigkeiten fahren und sie per Klick auslösen. Stattdessen gibt es in der Third-Person-Perspektive eine direkte Maussicht-Steuerung, mit der wir unsere Attacken punktgenau ausführen können. So müssen wir darauf achten, dass unsere Schläge oder Zaubersprüche auch wirklich ins Ziel finden, sonst dreschen oder hexen wir ins Leere und unsere Feinde lachen sich ins Fäustchen. Paraden und Blöcke müssen wir im Gegenzug ebenso aus der einkommenden Richtung abwehren und unsere Positionierung auf dem Schlachtfeld ist entscheidend für den Erfolg. Ständig weichen wir Schussbahnen und Flächen-Attacken der Feinde aus und jede Klasse hat seinen Lieblingskampfplatz. Während der Trickster Rogue am liebsten von hinten meuchelt, baut sich der Guardian Fighter direkt vor dem Gegner auf. Und der heilende Cleric hat alle Hände damit zu tun, seine Freunde im Kampf zu heilen – Zielen und Treffen will bei dem dynamischen Kampfsystem aber gelernt sein! Stillstand ist tödlich. Wer also bisher geglaubt hat, ein packendes und flüssiges Action-Kampf-System, sei Solo-Rollenspielen vorenthalten und kann nicht in ein MMORPG umgesetzt werden, der hat Neverwinter noch nicht gespielt. Ob also alleine gegen die Feinde, kooperativ mit Freunden oder gar im PvP gegen Freunde, Kämpfen heißt in Neverwinter: Action, Action, Action!

Unlimited Adventures – Die Foundry



Was kann noch mächtiger, epischer, erschütternder, ergreifender oder aufregender sein, als die von professionellen Autoren erschaffenen Geschichten aus dem D&D-Universum? Ganz einfach: Die Geschichten, die alle Spieler der Welt gemeinsam und jeder für sich zu erzählen haben. Neverwinter gibt nun jedem Spieler die Möglichkeit, endlich »seine« Geschichte, »seine« Ideen, »seine« Charaktere und »seinen« Teil an der Legende D&D beizutragen. Das Mittel dazu ist die Foundry, ein mächtiges Tool, mit dem jeder Spieler kinderleicht einen oder mehrere Level erstellen und mit spannenden Storys füllen kann. Bereits bei Cryptics Star Trek Online durfte die Community ihre eigenen Abenteuer basteln, doch die Foundry in Neverwinter ist nochmal ein ganzes Stück mächtiger, dabei aber für Profis wie für Einsteiger gleichermaßen bedienbar. Bereits mit wenigen Mausklicks lässt sich ein kleines Abenteuer bauen und die Grenze nach oben ist im wahrsten Sinne des Wortes offen. Nicht mal der Himmel ist das Limit. Soll es nun eine epische Schlacht sein, die Untersuchung eines rätselhaften Mordes, eine Verschwörung bei Hofe, ein verzweigtes Dungeon, ein surrealer Trip durch eine Traumwelt oder eine heitere Episode zum Lachen und Aufheitern? Das hat jeder Spieler selbst in der Hand, und damit ist wirklich »jeder« gemeint, denn gemäß dem Free2Play-Motto ist die Nutzung der Foundry wie auch die Nutzung der darin gefertigten Abenteuer komplett kostenlos und für alle Spieler frei zugänglich. Während man bei anderen Spielen teils Monate oder Jahre, wenn nicht gar vergeblich, auf neue Inhalte wartet, versiegt der Strom an neuen Abenteuern in Neverwinter nie. Und wie trenne ich die Spreu vom Weizen bei all den handgebastelten Kampagnen? Das erledigt ebenfalls jeder Spieler über ein Sterne-Bewertungssystem selbst, so dass vor lieblosen Missionen gewarnt wird, die wahrhaft denkwürdigen Geschichten aber empfohlen werden.



Echtes Free2Play – kein Pay to win

DUNGEONS & DRAGONS NEVERWINTER

FACTS

Publisher: Perfect World Entertainment

Entwickler: Cryptic Studios

Genre: Action-MMORPG

Homepage: www.neverwinter.de

D&D ist wieder da!



Free2Play ist derzeit in aller Munde. Nahezu jeder aktuelle Online-Titel baut auf das Geschäftsmodell mit dem freien Spielzugang. Doch die Spielerschaft steht diesem Treiben der Entwickler und Publisher noch skeptisch gegenüber. Und das oft zu recht! Mal ist das das Durch- oder gar Weiterspielen ohne Geldeinsatz so gut wie unmöglich, mal können sich zahlende Spieler massive Vorteile erkaufen (pay-to-win), was vor allem im PvP mehr als schmerzt, und ein anderes mal teilt ein mehr oder weniger verstecktes Abo-Modell die Spielerschaft in zwei Klassen. Neverwinter nimmt Free2Play aber endlich mal beim Wort, denn das Spiel ist von der Veröffentlichung weg ein 100%iges Free2Play MMORPG. Keine Box. Keine Abo-Gebühr, nicht einmal ein optionales Abo-Modell. Kein Kauf benötigt. Nichts. Registrieren, runterladen, fertig. Der Kauf von Vorbesteller-Gründer-Paketen oder der Spielwährung Astraldiamanten ist vollkommen optional. Aber... Moment mal!? Astraldiamanten, Gründerpakete? Ist das nicht doch pay-to-win?! Dazu äußert der CEO von Cryptic Studios, Jack Emmert höchstpersönlich: »Nein, nein. Das ist nicht nötig – denn hier kommt das Tolle an diesem System ins Spiel. Im Spiel können die Spieler Astraldiamanten verdienen, indem sie besondere Inhalte abschließen. Niemand ist gezwungen, sich Astraldiamanten zu kaufen... Jemals. Spielt so wie ihr wollt und sichert euch das, wonach ihr strebt, auf eure Art. Jeder kann seinen Helden alleine durchs Spielen »finanzieren«. Ich konnte sehen, wie sich Star Trek Online entwickelt hat und, ob ihr es glaubt oder nicht, das Spiel ist nun viel größer als es City of Heroes zu seinem Höchststand war! Und das haben wir ganz und gar der Herangehensweise an Free2Play zu verdanken – Wie wir Spielern, die nicht bezahlen wollen, weitere Möglichkeiten anbieten. Punkt«.

Es ist »das« Rollenspiel-System überhaupt: Dungeons & Dragons ist sowohl in seiner Pen&Paper-Variante wie auch im Universum der Computerspiele das wohl populärste und beliebteste Regelwerk für Rollenspiele. Bis heute ist es der Maßstab an Tiefe in Sachen Charaktererstellung, an Vielfalt bei Ausgestaltung der Talente und Fähigkeiten, und an Detailverliebtheit und Abwechslung bei der Gestaltung der Spielwelt. Und wer kennt sie nicht, die mythischen und sagenumwobene Orte oder Landstriche wie die Vergessenen Reiche (Forgotten Realms), Baldur's Gate oder Niewinter (Neverwinter!). Wenn Spielern bei diesen Namen nun ganz warm ums Herz vor Nostalgie wird, dann liegt das daran, dass D&D uns Gamer seit den Kindertagen der Computerspiele begleitet. Alte Klassiker wie Pool of Radiance oder Eye of the Beholder lassen Spielerherzen genauso höher schlagen, wie die Reihen um Baldur's Gate, Icewind Dale und Neverwinter Nights, die um die Jahrtausendwende für unzählige durchzockte Nächte sorgten. Jahrelang dümpelte diese kostbare Lizenz jedoch kaum genutzt vor sich hin. Doch mit Neverwinter meldet sich D&D nun mit einem Paukenschlag zurück! Und alle sind wieder da: Die mächtige Stadt Niewinter – die populären Rassen wie die finsternen Drow, die kräftigen Halborks, die undurchschaubaren Tieflinge oder die edlen Elfen – das klassische Charactersystem mit dem beliebten Auswürfeln der Charakterwerte – und natürlich die Klassen wie den heilenden und schützenden Cleric, die trickreiche Rogue oder den mächtigen Fighter. Ob D&D-Veteran oder Neuling, Neverwinter bietet allen Spielern die Möglichkeit tief in die legendäre mythische Spielwelt von Dungeons & Dragons einzutauchen, und epische Abenteuer zu erleben, von denen es noch lange zu erzählen gibt.

Shroud of the Avatar

Fast wie in alten Ultima-Zeiten: Das neue Rollenspiel-Epos von Richard »Lord British« Garriott soll klassische Tugenden mit moderner Technik kombinieren. Von Heinrich Lenhardt

Angeschaut

Genre: Rollenspiel Publisher: Portalarium Entwickler: Portalarium (Richard Garriott: Ultima-Serie)
Termin: 2014 Status: zu 10 % fertig

➕ Stärken

- + klassenloses Charaktersystem
- + Spielwelt reagiert auf moralische Entscheidungen
- + Fokus auf Solospieler-Story
- + per Online-Anbindung mit Freunden spielen und handeln
- + optionale PvP-Aufgaben

➖ Schwächen

- Kosten für zusätzliche Spielinhalte noch ungewiss
- Grafik bislang noch auf Prototyp-Niveau
- Gibt das Spiel genug Stoff für fünf große Episoden her?

GameStar.de/Quicklink/8253

Wir wähten Lord British eigentlich verschollen. Einst war er Regent von Britannia, jener Spielwelt, in die uns die glanzvollsten Episoden der **Ultima**-Serie entführten. Doch deren Copyright-Hausherr ist heute Electronic Arts, und Richard Garriott, die irdische Inkarnation von Lord British, beschäftigt sich

zuletzt mit leichter Facebook-Kost. Das Genre, das ihm Ruhm und Reichtum bescherte, hat er jedoch nicht vergessen: Sein mit **Ultima**-Veteranen gespicktes Portalarium-Team arbeitet an einem Rollenspiel-Comeback, das alte Tugenden der **Ultima**-Serie beschwört, aber auf moderne Technologien und Finanzierungsmodelle setzt. **Shroud of the Avatar** nennt sich die neue Fantasy-Welt, die in fünf Etappen erscheinen soll.

Voraussichtlich im Herbst 2014 startet die kostenlose Auftakt-Episode mit dem Untertitel **Forsaken Virtues**, im Jahrestakt sollen die weiteren Kapitel folgen, dann allerdings kostenpflichtig. Es ist kein Facebook-Spiel, sondern ein PC-Download-Titel, der mit der 3D-Engine Unity entwickelt wird. Und im Gegensatz zu Garriotts letzten großen Werken **Ultima Online** und **Tabula Rasa** handelt es sich nicht um ein MMO. Auch wenn's momentan noch so aussieht.



Dungeons (oben) und andere Schauplätze erforschen und durchkämpfen wir in der Schulteransicht, über die stilisierte Weltkarte wandern wir hingegen aus der Draufsicht.

Zwar gibt es eine optionale Online-Anbindung, aber **Shroud of the Avatar** ist »ein von der Story getriebenes, persönliches Erlebnis für Solo-Spieler. Das Spielgefühl wird an die Ultima-Teile 4 bis 7 erinnern«, erklärt Richard Garriott im GameStar-Gespräch. Die Spielwelt ist auf dem heimischen Computer geparkt, nicht auf einem externen Server. Multiplayer gibt es dennoch, wenn auch ohne »Massively«-Ansprüche; voraussichtlich ein paar Dutzend Spieler können sich zusammenfinden. Sind Leute von unserer Freundesliste online, werden wir automatisch mit ihnen zusammengebracht. Ansonsten verkuppelt uns das Matchmaking-System mit anderen Charakteren, deren Fortschritt mit unserem vergleichbar ist.

Shroud of the Avatar hat aber auch ein Herz für Sozial-Muffel. Angesichts der technischen Probleme, die eine zwingende Online-Verbindung bei **Diablo 3** oder dem neuen **SimCity** verursacht hat, wünscht sich wohl so mancher Spieler weniger Abhängigkeit vom Internet. Garriott meint dazu: »Unser derzeitiger Plan sieht vor, dass man alles auch offline spielen kann. Der einzige Grund, warum man sich zumindest ab und zu mal verbinden sollte, sind Weiterentwicklungen der Spielwelt. Es könnte zum Beispiel eine neue Insel entstehen oder eine



Avatar-Tugenden schützen nicht vor Spinnenbekämpfung.



In Städten finden wir auch Läden von Mitspielern.

neue Stadt mitten in der Wüste. Um bei diesen neuen Inhalten auf dem Laufenden zu bleiben, sollte man online gehen.« Auch das Eigenheim muss online sein: Die persönliche Behausung wird man vielleicht im Offline-Modus gestalten können. Aber um ein Grundstück auszuwählen und das Haus für andere Spieler sichtbar in der Welt zu errichten, ist eine Server-Verbindung notwendig.

Auch wenn die Kumpels nicht im Spiel sind, können wir ihre Häuser besuchen oder mit ihnen handeln; menschliche Handwerker bieten ihre Waren in Geschäften zum Verkauf an. Das Spiel erlaubt regelrechte Crafting-Karrieren: Dass die meisten modernen Abenteuer jeden Spieler zum Kämpfen zwingen, ist Garriott ein Dorn im Auge. Deshalb gibt es in **Shroud of the Avatar** auch für die Verarbeitung von Rohstoffen und die Produktion von Gütern Erfahrungspunkte. So erklimmen kampfscheue Gesellen Stufen und verdienen damit Talentpunkte, die sich beliebig investieren lassen. Das ist ein Fortschritt gegenüber dem System von **Ultima Online**, wo man Handwerk-Erfahrung nur für Handwerk-Skills ausgeben durfte und zum Kampftraining dauerprügeln musste. Garriotts Einstellung: »So werden wir den Mühseligkeits-Faktor des Levels los. Jeder darf Erfahrung sammeln, wie es ihm am meisten Spaß bringt«.

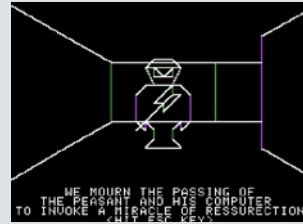
Folgerichtig gibt es in **Shroud of the Avatar** kein Klassensystem, jeder Held kann alles lernen. Das passt ebenso zur Garriott-Philosophie wie die Beschränkung auf einen einzigen Charakter pro Spieler. Schließlich übernehmen wir hier nicht die Rolle irgendwelcher Typen, der Avatar ist vielmehr die Projektion des Spielers in der Welt. Garriott erklärt: »Ich will nicht, dass jemand zwei Charaktere hat und sich zum Beispiel an einem Tag mit dem netten Kämpfer einloggt und am nächsten Tag mit dem bösen Zauberer. Man ist immer für die Taten des einen Helden verantwortlich.« Deshalb soll es auch nicht nötig sein, eine weitere Spielfigur anzulegen, nur damit man andere Talente lernen kann: »Wer seine Schwertkünste verbessern will – nur zu! Will man lieber ein wenig Magie lernen – kein Problem!« Es könnte aber Ausrüstungs-Beschränkungen geben, zum Beispiel darf man beim Hexen keine schweren Rüstungen tragen.

Nur ein Prototyp

Bevor Sie nachschauen, ob sie versehentlich ein Heft von 1998 aufgeschlagen haben: Die Bilder auf diesen Zeiten zeigen einen sehr frühen Prototyp von **Shroud of the Avatar**. Die Grafik soll sich noch deutlich verbessern. Hoffentlich.

Hintergrund Die Garriott-Achterbahn

Richard Garriott alias Lord British ist Entrepreneur, Hobby-Astronaut und Schöpfer einiger der bedeutsamsten Rollenspiele der Computergeschichte. Wir erinnern an Höhe- und Tiefpunkte aus drei Karriere-Jahrzehnten.



1979 ➕: Das Apple-II-Rollenspiel **Akalabeth: World of Doom** programmierte der 18jährige D&D-Fan Richard Garriott eigentlich nur für sich selbst, bis ihn der Besitzer eines Computershops dazu überredete, die Spieldisketten in Plastiktüten zu verkaufen. Vom Erfolg ermutigt veröffentlichte er 1981 das erste Ultima-Rollenspiel.



1985 ➕: Neben dem 1992 veröffentlichten Ultima 7 gilt das 1985 vollendete **Ultima 4** als Höhepunkt der Serie. Tugenden und Moral standen im Mittelpunkt der Abenteuer des Avatar und seiner Gefolgsleute, das taktische Runden-Kampfsystem hatte großen Einfluss aufs ganze Rollenspiel-Genre.



1994 ➖: Ultima als Action-Adventure mit isometrischer Grafikperspektive und Plattform-Puzzles? **Ultima 8: Pagan** irritierte nicht nur mit eigenwilligen kreativen Entscheidungen, es wurde nach Bekenntnis von Garriott auch drei Monate verfrüht veröffentlicht – pünktlich, aber voller Lücken und Bugs.



1997 ➕: Tausende von Spielern gleichzeitig in einer dauerhaften Online-Spielwelt – in Zeiten von Modem-Einwahlverbindungen eine abenteuerliche Vorstellung. **Ultima Online** war das erste kommerziell erfolgreiche Online-Rollenspiel, schon nach ein paar Monaten gab es über 100.000 Gebührensahler.



1999 ➖: Electronic Arts hatte Origin bereits 1992 gekauft. Sieben Jahre später kam es zum Knall: Nachdem **Ultima 9** auf Veröffentlichungsdruck von oben fehlerhaft ausgeliefert wurde, folgte auch noch die Schließung zahlreicher Projekte wie Privateer Online. Richard Garriott verließ in diesem Jahr die Firma.



2007 ➖: **Tabula Rasa** wurde zu einem der teuersten Flops der MMO-Geschichte. Rund sieben Jahre arbeitete Garriotts NCsoft-Team an dem Rollenspiel, dessen Abonnentenzahlen weit unter den Erwartungen blieben. Im November 2008 wurde Garriott geschasst, das Ende von Tabula Rasa folgte im Februar 2009.



2010 ➕: Nach seinem **Weltraumtouristenflug** 2008 war Garriott von NCsoft »gegangen worden«, der aufgedrängte Rücktritt führte zu einer Klage wegen entgangener Einnahmen durch Aktienoptionen. Garriott erstritt 28 Millionen Dollar Schadenersatz und gewann auch das Berufungsverfahren.



2013 ➕: Der Fokus von Garriotts 2009 gegründeter neuer Firma Portalium lag zunächst auf Social Games wie dem Facebook-Sammelspiel Ultimate Collector. Lord British begann aber auch mit der Konzeptarbeit an einem neuen Rollenspiel mit dem Arbeitstitel »Ultimate RPG«, das am 8. März 2013 als **Shroud of the Avatar** enthüllt wurde.



Interview Richard Garriott

Garriott (51) ist der Schöpfer der Rollenspielserie **Ultima** und der Gründer des legendären Studios **Origin**, von dem auch **Wing Commander** stammt. Nach einem Abstecher zu **NCsoft**, für die er das SciFi-MMO **Tabula Rasa** entwarf, gründete Garriott 2009 sein neues Studio **Portalarium**, das nun an **Shroud of the Avatar** arbeitet.

GameStar Moral und Tugenden hielten bei **Ultima 4** Einzug ins Rollenspiel-Genre. Wie bist du damals darauf gekommen?

Richard Garriott Ich bemerkte, dass die Leute sich in Rollenspielen nicht immer sonderlich heroisch verhalten. Es wird einfach nur geschnetzelt, um schnell zu leveln und dann den Bösewicht zu besiegen, der am Ende wartet. Da sagte ich mir: Ich werde ein Spiel machen, dass dein Verhalten und deine moralischen Aktionen beobachtet.

► Vor Gericht hast du von deinem Ex-Arbeitgeber **NCsoft** eine Nachzahlung in Höhe von 28 Millionen Dollar erstritten. Brauchst du da überhaupt noch Kickstarter-Kohle von den Spielern?

◀ Ein großer Teil des Geldes ging für Anwälte und Steuern drauf. Außerdem habe ich Portalarium und dieses Projekt schon erheblich vorfinanziert. Eine wichtige Entscheidung für uns ist die Frage, ob wir mit einem Publisher zusammenarbeiten wollen. Das habe ich in der Vergangenheit öfter gemacht, aber die Sache hat immer einen Haken. Sobald du Geld von einem Publisher oder externen Investor annimmst, musst du dir anhören, was du nach deren Meinung machen solltest. Electronic Arts sagte damals zu **Ultima 8**, dass die Verkäufe mehr darunter leiden würden, wenn wir das Weihnachtsgeschäft verpassen, als wenn wir nicht alle Features im Spiel hätten, die wir wollten.

Die Entwicklung unseres Charakters beschränkt sich nicht auf Levels und Skills, wie schon bei **Ultima 4** kommt auch Moral ins Spiel. »Wir versetzen die Spieler in Situationen, in denen sie ihre persönlichen moralischen Vorlieben zeigen können«, erzählt Garriott. Ethische Entscheidungen wirken sich darauf aus, wie bestimmte NPCs später auf unseren Avatar reagieren und welche Quests ihm angeboten werden. Ähnlich wie bei **Ultima 4, 5** und **6** registriert das Programm im Hintergrund, wie sich unser Held benimmt und welche Entscheidungen er fällt. Ein Beispiel aus dem Prototyp von **Shroud of the Avatar**: Nachdem wir eine Frau vor Wölfen gerettet haben, bietet sie ihren Ehering als Belohnung an, andere Wertgegenstände besitzt sie nicht. Nehmen wir den verdienten Lohn an oder lehnen wir großzügig ab? Wenn wir dann später eine wichtige Information von der Dame brauchen, erinnert sie sich an uns – und auch andere Figuren reagieren entsprechend. Das Programm versucht anhand solcher Gelegenheiten, Verhaltensmuster zu erkennen. Erwarten Sie aber keine klassische

»gut/böse«-Punkteanzeige à la Bioware. Für den Spieler sind die Moralpunkte in den einzelnen Tugendkategorien nicht sichtbar, denn das würde dazu verführen, dass man rein resultatorientierte Entscheidungen trifft: »Wenn wir immer verraten würden, ob ein bestimmter Tugendwert durch eine Aktion sinkt, würden die meisten Spieler das natürlich vermeiden wollen«, meint Garriott. »Aber so muss man sich bei jeder Entscheidung fragen: War das Entwicklungsteam clever genug, um das zu berücksichtigen?« Hinweise zum Stand der moralischen Verfassung erfahren wir bei einer Tarotkarten-Sitzung im Zigeunerlager – **Ultima** lässt grüßen!

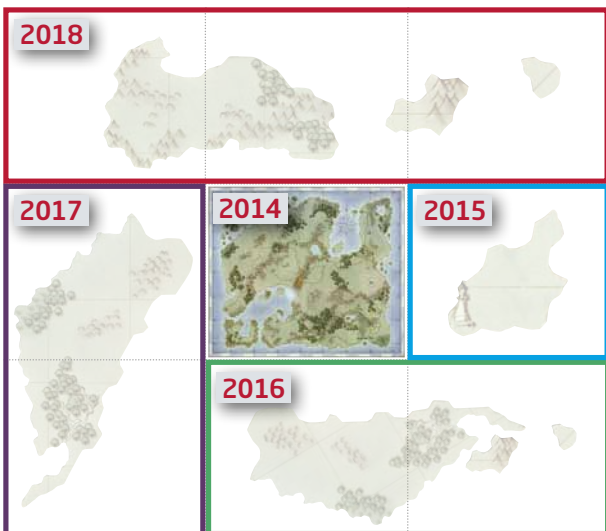
An die **Ultima**-Anfänge erinnert auch die Darstellung der Spielwelt in zwei verschiedenen Maßstäben. Auf Reisen spaziert unser Held über eine Landkarte im großen Maßstab. Schon beim frühen Prototyp, den das Entwicklerteam in nur sechs Monaten mit der Unity-Engine gezimmert hat, wittern wir den Duft von Freiheit: Kriegsnebel verdeckt unerforschte Regionen, beim Flanieren decken wir Felder mit Sehenswür-

digkeiten auf. Wenn wir Schauplätze wie Städte, Zigeunerlager, Dungeons oder Monsterlager betreten, wechselt das Spiel in die Schulterperspektive, die an typische Online-Rollenspiele erinnert. Das Kampfsystem wiederum orientiert sich eher an Offline-Gepflogenheiten, Waffen und Talente werden in Echtzeit eingesetzt. Menschliche Mitstreiter können mit uns zusammen Schauplätze betreten, aber ein explizites Party-System ist derzeit nicht geplant.

PvP soll nicht ganz so wild wie bei **Ultima Online** ablaufen, wo unbedarfte Einsteiger außerhalb der schützenden Städte Freiwild für Mitspieler waren. Das andere Extrem, die Beschränkung von PvP auf spezielle Zonen oder Server, ist Garriott auch nicht recht. Der Mittelweg, der ihm vorschwebt: »Der PvP-Modus ist normalerweise für den eigenen Charakter ausgeschaltet, es kann also nicht jeder daherkommen und ihm einfach eins auf die Rübe hauen. Aber es gibt gewisse Punkte in der Story, an denen man dazu ermutigt wird, sich anderen Spielern zu stellen.« Als Beispiel nennt Garriott eine Schmugglermission, bei der man die Ware

Fünffjahresplan

Die Karte der ersten Episode namens **Forsaken Virtues** (Mitte) deckt nur ein Neuntel der Gesamtspielwelt von **Shroud of the Avatar** ab. Vier weitere Episoden sollen Kontinente anbauen. Richard Garriott verrät uns die Reihenfolge der Addons.



In **Ultima** gab's Moon Gates, diesmal erwarten uns **Lunar Portals** als Schnellreise-Standorte.



Während einer **Belagerung** können Städte nicht betreten werden, zunächst muss man die Invasoren vertreiben.

zu einem bestimmten Ort liefern muss – und damit das ein wenig spannender wird, lässt sich das nur im PvP-Modus erledigen: »Andere Spieler werden den Helden als Ziel sehen und versuchen, ihn abzufangen. Also sollte man eine Route jenseits der Hauptstraßen wählen, zum Beispiel durch die Wälder, in denen NPC-Monster lauern.«

Diverse Fraktionen versorgen uns mit Aufgaben, alleine die Zigeuner bieten mehrere Quest-Serien an. Auch wenn man den Kontinent komplett erforscht hat, sollen dynamische Ereignisse Abwechslung bringen. Zum Beispiel wird eine Stadt belagert werden, was uns den Weg zu Händlern und Eigenheim versperrt. Erst nach dem Sieg über die Angreifer dürfen die Helden wieder rein. Es soll auch Kontrollpunkte geben, die immer wieder mal von Monstern besetzt werden; erst nachdem die vertrieben sind, wird der Durchgang wieder passierbar. Dadurch soll es sich lohnen, Schauplätze öfters aufzusuchen. Den Umfang der Spielwelt vergleicht Richard Garriott mit den Ausmaßen von **Ultima 4**. Aber **Forsaken Virtues** ist ja »nur« der Auftakt von **Shroud of the Avatar**: Vier weitere Episoden sollen im Jahrestakt bis 2018 folgen und neue Landmassen hinzufügen. Garriott plant bereits einen Handlungsbogen über alle fünf Episoden hinweg.



Zwei Freunde bekämpfen die verknocherten Friedhof-Anwohner.

Eine Grundversion von **Shroud of the Avatar** soll sich kostenlos ausprobieren lassen, man zahlt für Content-Beigaben wie zusätzliche Episoden. Genaue Preisstrukturen stehen noch nicht fest, aber Garriott möchte das aus seiner Sicht nervige Mikrotransaktionen-Prinzip vermeiden, bei dem man ständig zur Zahlung von Kleinbeträgen gedrängt wird. Apropos Kleingeld: Die Finanzierung erfolgt mit einer Kollekte, eine Million Dollar soll eine Kickstarter-Kampagne einbringen, bis zu unserem Redaktionsschluss hatte Garriott bereits rund 900.000 Dollar beisammen. Für ihn ist es wichtig, nicht von einem Publisher abhängig zu sein, dem ein Quartalsergebnis wichtiger ist als die Qualität des Spiels. Da ist er ein gebranntes Kind und verweist auf

Ultima 8, das 1994 auf Druck von EA zusammengestrichen wurde, um pünktlich zum Weihnachtsgeschäft zu erscheinen.

Kickstarter-Unterstützer sollen Ende 2013 die Möglichkeit haben, eine erste Version auszuprobieren. Schließlich will Garriott nicht nur Geld, sondern auch Feedback. Zum Beispiel grübelt er noch, ob Minispiele beim Handwerken erwünscht sind. Die Vision hinter **Shroud of the Avatar** kennt der Altmeister indes schon genau: »Ich kehre zu dem zurück, was meine Serien groß gemacht hat. Ich greife ihre Merkmale auf und nutze neue Technologien, um sie aufzufrischen – und um den Rollenspiel-Thron zurückzugewinnen.« Heinrich Lenhardt / GR

Das rote Sofa Geld für Garriott?

»Chance vertan«

Bei einem neuen Ultima würde ich zu Richard Garriott sagen: »Shut up and take my money«. Bei diesem Pseudo-Ultima mit seinen MMO-Elementen und dem geplanten Free2Play-Modell hingegen denke ich unwillkürlich an Tabula Rasa – das hatte Garriott nämlich ähnlich hochtrabend angekündigt. Ganz ehrlich? Ich will kein Ultima-MMO. Ich will ein modernes Ultima 7; ein komplexes Solo-Rollenspiel mit einer tollen Geschichte, viel Atmosphäre und einer Welt, in der ich mich wochenlang verlieren kann – alleine. Dass die ersten Bilder von **Shroud of the Avatar** schrecklich aussehen, ist mir dabei ziemlich egal; viel bedenklicher finde ich, dass Garriott gar kein richtiges Ultima machen will, obwohl er das auf Kickstarter problemlos vollfinanziert bekäme. Stattdessen macht er ein Free2Play-MMO-Solo-Quasi-Ultima, das verdächtig nach »wie verdiene ich so viel Geld wie möglich?« klingt. Das ist natürlich sein gutes Recht – aber bezahlen werde ich ihm dieses Vorhaben nicht. Jochen Gebauer

»Chance verdient«

Ja, gefühlt hat Richard Garriott seit den Hugenottenkriegen kein bemerkenswertes Spiel mehr entwickelt. Chris Roberts aber auch nicht, und dessen **Star Citizen** schlägt für mich in dieselbe Kerbe wie nun **Shroud of the Avatar**: Es bereichert alte Singleplayer-Tugenden um Online-Elemente, die ich begrüßen kann, aber nicht muss. Es belebt einen Klassiker der 90er wieder, ohne ihn mit dem MMO-Holzhammer in die Moderne zu kloppen. Denn sowohl **Star Citizen** als auch **Shroud of the Avatar** darf ich weiterhin auch offline spielen – und ich vertraue darauf, dass sowohl Roberts als auch Garriott aus alter Erfahrung wissen, wie ein klassisch-guter Solo-Modus auszusehen hat. Deshalb verdienen beide eine Chance und meine Kickstarter-Groschen. Wobei der Roberts'sche Hochglanz-Prototyp zugegebenermaßen weit mehr hergemacht hat als Garriotts Gammelgrafik, an der Optik von **Shroud of the Avatar** darf sich gerne noch einiges ändern. Oder besser: alles. Michael Graf



»Ultima 7 in modern – mehr will ich doch gar nicht!«

»Star Citizen ist ja auch kein reines Wing Commander!«

DAS BESTE WLAN



✓ **HIGHSPEED-WLAN!**

Mit bis zu 300 MBit/s und optimaler Frequenzwahl.

✓ **BESTE REICHWEITE!**

Höchste Reichweite und bester Datendurchsatz dank MIMO Mehrantennentechnik.

✓ **ECO-MODE!**

Funkleistung nur bei aktiver Datenübertragung, dadurch geringstmöglicher Stromverbrauch.

✓ **SICHERHEIT!**

Integrierte Firewall und WPA2-Verschlüsselung.

✓ **GAST-ZUGANG!**

Eigener WLAN-Zugang für Gäste – getrennt von Ihrem Heimnetzwerk zum Schutz Ihrer Daten.

✓ **100 GB ONLINE-SPEICHER!**

100 GB Online-Speicherplatz in einem der 1&1 Hochleistungs-Rechenzentren für Ihre Dateien, Bilder, Musik etc.

Auszeichnung der
1&1 HomeServer-Familie



Ausgabe 03/2012



1&1 DSL INTERNET UND TELEFON

ab 19,99 €/Monat*

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

**6.000 – 50.000 kBit/s zum Sparpreis –
inklusive 1&1 HomeServer!***



1und1.de
0 26 02 / 96 90



Michael Trier, Chefredakteur
michael@gamestar.de

Zuletzt gehört David Bowie »The Next Day«. DAS ist ein Comeback, Kollege Klinge!

Zuletzt gesehen Die Vorankündigung zur 3. Staffel »Game of Thrones«, yeah!

Zuletzt gedacht Wie kriege ich nur diese Geforce-Titan-Karte unauffällig aus dem Hardware-Labor? Verdammte, ist die groß.

Meine Meinung zu:

Heart of the Swarm So inszeniert macht selbst mir Echtzeitstrategie Spaß!

★★★★

Bioshock Infinite Toller Shooter, irre Ideen, für mich jetzt schon eines der Spiele 2013.

★★★★

SimCity Heul, fluch, zeter. Trotzdem muss ich weiter spielen. Bin ich verrückt?

★★★

Daniel Visarius, Mitglied der Chefredaktion

daniel@gamestar.de

Zuletzt gesucht Neues Gehäuse für meinen Hauptrechner. Noch schwanke ich zwischen Fractal Design Define R4 und Antec P193.

Zuletzt gesehen »Taken 2«. Nicht schlecht, bleibt beim »Ein Mann räumt auf«-Faktor aber deutlich hinter Teil 1 zurück.

Zuletzt gedacht Jetzt gibt's Leberkäs.

Meine Meinung zu:

Heart of the Swarm Nicht gespielt.

—

Bioshock Infinite Wie bei Teil 1: Story ist für mich kein essentieller Shooter-Aspekt.

★★★

SimCity Online-Zwang im Einzelspielermodus, mickrige Städte. Ich spiele mein Anno-1404-Endlosspiel weiter.

★★



Michael Graf, Mitglied der Chefredaktion

micha@gamestar.de

Zuletzt gehört Ein Dudelsack-Orchester.

Zuletzt gesehen »Quartet« – putzig.

Zuletzt gedacht Was war so schwierig daran, zum Start von SimCity genügend Serverkapazität zur Verfügung zu stellen?

Meine Meinung zu:

Heart of the Swarm Danke, Blizzard, für ein Addon, das die Bezeichnung »Addon« tatsächlich verdient. In Zeiten vermickelter DLCs ist das nicht mehr selbstverständlich.

★★★★

Bioshock Infinite Ja, gut, die Story. Aber muss das so geradlinig und einfach sein?

★★★★

SimCity Versagt als Simulation, funktioniert aber als charmantes Baukästchen.

★★★★

Heiko Klinge, Redakteur

heiko@gamestar.de

Zuletzt gehört »Suede: Bloodsports«. Überraschend großartiges Comeback.

Zuletzt gesehen Staffel 2 von »Boardwalk Empire«. Boah, wer da alles stirbt!

Zuletzt gedacht Erstaunlich, wie viel mehr Spaß mir Max Payne 3 auf dem PC im Vergleich zur Xbox-Version macht. Maus und Tastatur wirken immer noch Wunder!

Meine Meinung zu:

Heart of the Swarm Das beste Missionsdesign der Strategiegeschichte. Wahnsinn!

★★★★

Bioshock Infinite Zu leicht? Genau richtig für einen Shooter-Legastheniker.

★★★★

SimCity Belügt die Spieler. Nicht mit mir.



GameStar

Hendrik Weins, Redakteur

hendrik@gamestar.de

Zuletzt gelesen »This Book is full of Spiders: Seriously Dude, don't touch it« von David Wong. Absolut durchgeknallt, aber super.

Zuletzt gesehen »Homeland«. Tolle Serie über einen US-Kriegsgefangenen, der nach acht Jahren wieder in die Heimat kommt.

Zuletzt gedacht Bin Zerg! Muss assimilieren!

Meine Meinung zu:

Heart of the Swarm Mich interessiert nur der Einzelspieler, und der ist super, ich liebe es.

★★★★

Bioshock Infinite Nicht gespielt.

—

SimCity Unbegreiflich, wie EA einen so tollen Titel sehenden Auges derart in den Sand setzen konnte. Technischer Totalschaden!

★



GameStar-Leser fragen Hendrik Weins

Auf welchem Rechner spielst du privat? (Erik Walden)

Meinen PC habe ich bereits seit längerem nicht mehr aufgerüstet, bislang bestand daran einfach kein Bedarf. So spiele ich auch heute noch mit einem Core i5 der ersten Generation, der zusammen mit 4,0 GByte Arbeitsspeicher und einer Geforce GTX 470 in meinem todschicken, weil weißen NZXT Phantom steckt. Allerdings treibt mich Crysis 3 nun wohl doch zum Upgrade, ich liebäugle mit einer Geforce GTX 680.

Wie bist du eigentlich zur GameStar gekommen? (Dieter Hugenberg)

Ganz klassisch über eine Stellenanzeige. Mitte 2005 hat GameStar einen neuen Hardware-Redakteur gesucht, ich habe mich beworben und sitze nach fast acht Jahren immer noch hier. :)

Was machst du eigentlich, wenn du nicht gerade spielst? (Frank Müller)

Nachdem meine Tochter nun mittlerweile zweieinhalb Jahre alt ist, hält vor allem sie mich auf Trab. Da muss jeden Abend gespielt werden, bis das Sandmännchen kommt, am Wochenende stehen Ausflüge in Wildtierparks, Schwimmbäder, Museen oder zu Freunden an. Nach so einem Tag sinkt mein Kopf abends recht früh aufs Kopfkissen. Das ein oder andere Spielchen muss dann eben noch eine Weile warten.



Jochen Gebauer, Redakteur

jochen@gamestar.de

Zuletzt gelesen »Der Sterne Tennisbälle« von Stephen Fry. Sehr fantastisch.

Zuletzt gesehen Das Finale von Bioshock Infinite. Zum zweiten Mal.

Zuletzt gedacht Ist es eigentlich sehr nerdig, wenn ich mehr als 200 College-Football-Spieler beim Vornamen kenne, um mich auf den NFL Draft vorzubereiten?

Meine Meinung zu:

Heart of the Swarm Nicht gespielt.

—

Bioshock Infinite Das beste Spiel, von dem ich nicht weiß, ob ich's verstanden habe.

★★★★

SimCity Hassliebe: Wenn es mich nicht gerade furchtbar ärgert, macht's viel Spaß.

★★★★



Fabian Siegmund,
Redakteur

fabian@gamestar.de

Zuletzt gehört Stockendes Webradio. Mitte des Monats schon mein Handy-Surf-volumen verbraucht. Damn you, Youtube!
Zuletzt gesehen Game of Thrones, Staffel 2.
Zuletzt gedacht Keine DLCs mehr für Battlefield 3? Ich hab ja schon genug Spaß mit dem Spiel, aber das macht mich schon ein bisschen melancholisch.

Meine Meinung zu:

Heart of the Swarm Nicht gespielt.

Bioshock Infinite Ich mag das Art-Design. Aber nur angucken, nicht spielen.

☆☆☆

SimCity Das Spiel find ich mau, das Drumherum ist ein Graus.

☆☆

Petra Schmitz,
Redakteurin

petra@gamestar.de

Zuletzt gelesen Die Titanic-Website. Kann man alle paar Wochen mit Genuss tun.

Zuletzt gesehen »The Chernobyl Diaries«.

Ach du meine Güte! Was für ein Blödsinn!

Zuletzt gedacht Hey, dieses (T)ESO macht noch mehr Spaß als erwartet. Aber schon wieder ein Online-Rollenspiel? Ich hab doch keine Zeit ...

Meine Meinung zu:

Heart of the Swarm (Noch) nicht gespielt.

Bioshock Infinite Ein Shooter, über den man länger redet, als man ihn spielt? Toll!

☆☆☆☆

SimCity Mir hat sich dieser Aufbaukram ja noch nie so richtig erschlossen.

☆☆



Daniel Matschijewsky,
Redakteur

danielm@gamestar.de

Zuletzt gehört Soundtrack zu »Les Misérables«, Hut ab vor Anne Hathaway.

Zuletzt gesehen Zum dritten Mal das Live-Konzert zu »Herr der Ringe: Die Gefährten«.

Zuletzt gedacht Warum dauert es eigentlich noch so lange, bis »Star Wars: Episode VII« von J. J. Abrams ins Kino kommt?

Meine Meinung zu:

Heart of the Swarm Starcraft war irgendwie noch nie so meins. Auch jetzt nicht.

☆☆☆

Bioshock Infinite Dieses Spiel hat mich regelrecht gefangen genommen.

☆☆☆☆

SimCity Was habe ich mich darauf gefreut. Aber die Karten sind mir einfach zu klein.

☆☆☆

GastStars

Maurice Weber

Nachdem sich Maurice intensiv mit Entwickeln beschäftigt hat, die Marketing-Versprechen nicht halten, war er erst mal erbost, dass auch Blizzard nicht all seine Versprechen für Heart of the Swarm gehalten hat. Entwarnung: Trotzdem super.



Florian Heider

Als wir Florian auf »War Thunder« ansetzten, dachte er erst, es gehe um einen Balerstreifen mit Dolph Lundgren. Nicht ganz, es geht um Flugzeuge. Aber man kann sich ja vorstellen, dass Dolph Lundgren drin sitzt.



Sebastian Klix

Wir hatten schon gedacht, Sebastian leide an chronischem Augenzucken. Aber er zwinkert uns nur ständig wissend zu, weil er den überraschenden Endgegner des letzten DLC-Kapitels zu Mass Effect 3 so toll findet.



André Peschke

Unseren Kollegen von Krawall.de nennen wir fortan auch den »Spielberg von Schwabing«. Denn er hat das Drehbuch zur aktuellen Doppelfolge von »Die Redaktion« verfasst.



Heinrich Lenhardt

Vor 23 Jahren plauderte unser US-Korrespondent in Ultima erstmals mit Lord British. Nun bekam er erneut eine Audienz – allerdings bei Richard Garriott, der irdischen Inkarnation des Lords.



Kai Schmidt

Als passionierter Poppträger schielt unser GamePro-Kollege doch ein wenig neidisch auf Laras PC-exklusive TressFX-Haare. Und wir schielen neidisch auf die Konsolen zurück, weil Tomb Raider mit den blöden Haaren ruckelt wie Sau.



Rüdiger Steidle

Das Comeback eines verlorenen Sohns: Nachdem Rüdiger bereits von 1997 bis 1999 durch die GameStar-Flure wirbelte, meldet er sich nun mit einer Sim-Historie zurück.



Team



Tom Loske,
Trainee

tom@gamestar.de

Zuletzt gehört »Jung, brutal, gutaussehend 2«. Man muss ja wissen, wer Heino von der deutschen Chartspitze vertreibt.

Zuletzt gesehen »Where the trail ends«.

Zeit mich selbst wieder aufs Mountainbike zu schwingen. Der Frühling darf kommen.

Zuletzt gedacht Ein Steakabonnement im Internet? Sagenhafte Geschäftsidee!

Meine Meinung zu:

Heart of the Swarm Sarah Kerrigan fand ich schon immer äußerst sympatisch.

☆☆☆☆

Bioshock Infinite (Noch) nicht gespielt.

SimCity Wie schön es doch ist, dekadente Moloche dem Untergang zu weihen.

☆☆☆



Florian Klein,
Redakteur

florian@gamestar.de

Zuletzt gelesen »Tintod« von Cornelia Funke. Abschluss einer fantastischen Geschichte über fantastische Geschichten.

Zuletzt gesehen »Trouble with the Curve« – Clint Eastwood gelingen für mich die individuellsten, uramerikanischen Filme.

Zuletzt gedacht Bat Chat 25t oder E50m?

Meine Meinung zu:

Heart of the Swarm Ich mag das taktischere Gameplay von Company of Heroes wesentlich lieber und warte sehnsüchtig auf Teil 2 – nicht mehr lange. :-)

☆☆☆

Bioshock Infinite Bin zwar noch nicht weit gekommen, aber macht mir viel Spaß!

☆☆☆☆

SimCity Nicht gespielt.

–

Malte Witt,
Trainee

malte@gamestar.de

Zuletzt gelesen Den dritten Band von Game of Thrones, »A Storm of Swords«. Sehr lang, aber super!

Zuletzt gesehen »Zombieland«. Man muss kein Zombie sein, um Emma Stone zum Anbeißen zu finden.

Zuletzt gedacht WTF?!? Wie lang soll dieser Winter noch gehen??

Meine Meinung zu:

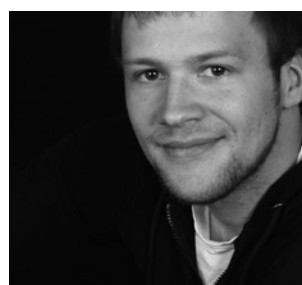
Heart of the Swarm (Noch) nicht gespielt.

Bioshock Infinite Hervorragend. Auch über den Wolken gibt's Atmosphäre pur.

☆☆☆☆

SimCity In den ersten paar Stunden fand ich's noch toll, später nur nervig.

☆☆☆



Genre-Charts

Action-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign / Charaktere	KI / Teamwork	Waffen / Items	Kampfsystem	Handlung / Multiplayer-Modi
1	Battlefield 3	Multiplayer-Shooter	EA Games/Dice	01/12	94	10	10	9	10	8	10	9	9	10	9	
2	Crysis 3	Ego-Shooter	Electronic Arts/Crytek	04/13	92	10	10	10	10	10	8	9	8	10	7	
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	
4	Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Bros./Rocksteady	02/12	91	9	9	9	10	8	10	10	8	10	8	
5	Portal 2	Action-Denkspiel	Electronic Arts/Valve	06/11	91	8	10	9	9	10	8	9	10	9	9	
6	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	2K Games/Irrational Games	05/13	90	9	10	6	10	10	9	8	8	10	10	
7	Assassin's Creed 3	Actionspiel	Ubisoft/Ubisoft Montreal	01/13	89	9	8	7	10	9	10	9	8	10	9	
8	Darksiders 2	Action-Adventure	THQ/Vigil Games	10/12	89	8	9	9	10	8	10	9	7	10	9	
9	Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar/Rockstar	08/12	89	9	10	9	10	8	9	8	9	7	10	
10	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft/Ubisoft Montreal	01/13	88	9	9	7	9	8	10	9	7	10	10	
11	Call of Duty: Black Ops 2	Ego-Shooter	Aktivision Blizzard/Treyarch	01/13	88	7	8	9	9	10	9	10	6	10	10	
12	Planetside 2	Multiplayer-Shooter	SOE/SOE	02/13	87	9	8	7	9	9	10	8	10	10	7	
13	Hitman: Absolution	Actionspiel	Square Enix/IO Interactive	01/13	87	9	9	7	10	8	10	9	8	9	8	
14	Borderlands 2	Ego-Shooter	2K Games/Gearbox	11/12	86	8	8	9	9	8	10	10	7	9	8	
15	Tomb Raider	Actionspiel	Square Enix/Crystal Dynamics	05/13	85	9	9	9	8	9	8	9	8	9	7	

Abenteuer-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests / Handlung	Charakterdesign / Teamwork	Kampfsystem / Dialoge	Items / Ratgeber
1	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda/Bethesda	01/12	91	8	9	8	10	8	10	9	9	10	10
2	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	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	EA/Bioware	03/12	86	7	9	7	9	9	9	9	9	9	9
8	Harveys neue Augen	Adventure	Rondomedia/Daedalic	10/11	86	7	8	9	10	8	7	10	9	10	8
9	Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Deep Silver/Piranha Bytes	06/12	86	7	10	9	9	9	9	8	8	8	9
10	Lost Chronicles of Zerzura	Adventure	dtp/Cranberry Production	03/12	86	7	9	9	10	9	7	9	8	9	9
11	Dark Souls	Action-Rollenspiel	Namco Bandai/From Software	11/12	85	7	9	8	10	5	10	7	9	10	10
12	WoW: Mists of Pandaria	Online-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	12/12	85	7	9	8	9	9	10	8	8	8	9
13	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Daedalic/Runic Games	12/12	85	7	8	9	8	9	9	7	10	9	9
14	Geheimakte 3	Adventure	Deep Silver/Animation Arts	10/12	85	6	9	10	8	10	8	9	8	8	9
15	Path of Exile	Action-Rollenspiel	Grinding Gear/Grinding Gear	04/13	84	7	4	8	9	8	9	7	10	9	10

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 / Endlos
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	Starcraft 2: Heart of the Sw.	Echtzeit-Strategie	Activision Blizzard/Blizzard	05/13	87	8	10	8	9	9	8	9	8	9	9
4	Tropico 4	Aufbauspiel	Kalypso/Haimimont	10/11	87	8	8	9	9	9	9	8	9	8	10
5	XCOM: Enemy Unknown	Rundenstrategie	2K/Firaxis	12/12	85	7	8	9	9	7	10	9	7	9	10
6	Might & Magic: Heroes 6	Rundenstrategie	Ubisoft/Black Hole	12/11	85	7	9	7	9	9	10	9	7	9	9
7	Panzer Corps	Rundenstrategie	Matrix Games/The Lordz Games	09/11	85	6	8	9	7	10	10	9	8	10	8
8	Dota 2	Multipl.-Strategie	Valve/Valve	03/13	84	8	9	8	8	8	7	8	10	10	8
9	Orcs Must Die! 2	Action-Strategie	Robot Entertainment	10/12	84	7	8	9	10	9	8	9	6	10	8
10	Port Royale 3	WiSim	Kalypso/Gaming Minds	06/12	82	6	7	8	7	8	10	10	8	8	10

Sport-Charts

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

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

Test



GameStar
Platin-Award



GameStar
Gold-Award



GameStar
für herausragenden Sound

So werten wir

1 Allgemeines

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

2 Spielverlauf und Genre-Check

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

3 Multiplayer-Modus

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

4 Einzelwertungen

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

5 Anspruch

Hier schlüsseln wir auf, wie leicht oder schwierig ein Spiel ist: Richtet es sich nur an Profis oder können dank der Spielhilfen auch Einstiger zuschlagen? Das hilft Ihnen dabei, zu überprüfen, ob ein Spiel Ihrem 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	Absolutes 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 7.3.2013 PREIS EUR 60 USK ab 6 Jahren

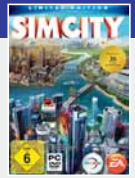
SimCity

Aufbaustrategie

1

Publisher EA
Entwickler Maxis
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz Origin



GENRE-CHECK

STRATEGIE



2

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

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Regional (16) SPIELTYPEN Internet

DEDICATED SERVER Nein

3

SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden

WERTUNG Gut

»Macht im Zusammenspiel mit Freunden ziemlich viel Spaß.«

GRAFIK

- schöne Beleuchtung + detaillierte Gebäude
- hohe Sichtweite + in der Stadt ist immer was los
- nüchtern-detaillierte Regionalkarten

4

SOUND

- stimmungsvolle Effekte + Musik im Takt mit der Spielwelt
- eingängiger Soundtrack, ...
- ... aber nicht genügend Stücke

BALANCE

- leichter Einstieg + fordernde Großprojekte + teils komplexe Spezialisierungen
- phasenweise zu einfach + Kredite nicht ausbalanciert + viele Zusammenhänge nicht nachvollziehbar

ATMOSPHÄRE

- Städte wirken organisch + haufenweise liebevolle Details
- hoher Zuguck-Faktor + stimmungsvoller Tag- und Nachtwechsel

BEDIENUNG

- unkompliziertes Bauen + viele Statistiken + Hilfslinien beim Verlegen von Straßen
- umständliche Straßen-Upgrades
- kein freies Speichern + höchste Geschwindigkeit deaktiviert

UMFANG

- acht Regionen mit 76 Karten + zahlreiche Gebäude-Upgrades
- sechs Spezialisierungen + optionaler Baukastenmodus
- keine Szenarien

STARTPOSITIONEN

- unterschiedliche Ressourcen + Eisenbahn- und Fährschiff-Anbindungen
- Hügel, Flüsse und Ozeane, ...
- ... aber kein Terraforming + Karten viel zu klein

KI

- nachvollziehbarer Transport + vermeintlich glaubwürdige Simulation ...
- ... die vieles gar nicht simuliert + mangelhafte Wegfindung
- gelegentliche Totalaussetzer

EINHEITEN&GEBÄUDE

- viel zu bauen + sinnvolle Gebäude-Upgrades + viele Einflussmöglichkeiten
- vier Großprojekte, ...
- ... deren Boni in keinem Verhältnis zum Aufwand stehen

ENDLOSSPIEL

- MultiStadt-System funktioniert + klassisches SimCity-Feeling
- späßige Katastrophen + Einzelstädte werden schnell langweilig
- Glücksspiel und Tourismus eindimensional



⊕ Stärken

- + großartige Missionsideen
- + erstklassige Inszenierung
- + spannende Handlung
- + neue Multiplayer-Einheiten

⊖ Schwächen

- Kampagne geradliniger als in Wings of Liberty
- fast ausschließlich Zerg spielbar
- polygonarme Grafik



GameStar
Gold-Award

Starcraft 2 Heart of the Swarm

Mit Heart of the Swarm strickt Blizzard ein würdiges Addon zu Starcraft 2, das nicht alle Entwicklerversprechen erfüllt, aber trotzdem überzeugt. Von Michael Graf

Genre: Echtzeit-Strategie Publisher: Activision Blizzard Entwickler: Blizzard (Starcraft 2: Wings of Liberty, GameStar 10/10: 90 Punkte)

Termin: 15.3.2013 Spieler: 1-8 Sprache: Deutsch, Englisch, 9 weitere Preis: 40 Euro

GameStar.de/Quicklink/7454 Auf DVD: Multiplayer-Video

Er rechne damit, dass **Heart of the Swarm** binnen sechs bis neun Monaten erscheine, verlautbarte der **Starcraft 2**-Entwicklungsleiter Dustin Browder Anfang 2011 auf der Game Developers Conference in San Francisco. Doch die Zerg-Episode ließ auf sich warten, bis zur Ankunft des Schwarms zogen nicht sechs, nicht neun, sondern 24 Monate ins Spielerland – bis Blizzard am 15. März 2013 endlich die Battlenet-Server anwarf. Da fragt man sich natürlich, was mal wieder länger gedauert hat als geplant.

Einerseits gab's das übliche Hin und Her bei den neuen Multiplayer-Einheiten: Das Mutterschiff der Protoss wurde gestrichen, dann wieder eingebaut, der zunächst als Flak angekündigte terranische Kriegshund-Mech erst zum reinen Bodenkämpfer und schließlich zum Cameo-Auftritt in der Kampagne degradiert. Der Shredder der Terraner wandelte sich zur Arachno-Mine, der gestrichene Protoss-Träger kehrte ebenso zurück wie der Overseer der Zerg, dafür darf die neue Viper des Alien-Swarms Einheiten nicht mehr in Detektoren verwandeln. Und das waren nur einige Details, machen wir's also kurz: Von seinen großen Multiplayer-Plänen hat Blizzard nur einen Teil umgesetzt.

Blizzard hält nicht alle Versprechen

Auch bei der Kampagne ruderten die Kalifornier zurück: Nur noch 20 der angedachten 27 Missionen blieben übrig, Entscheidungen und Alternativeinsätze wie im Vorgängerkapitel **Wings of Liberty** sind Fehlanzeige. Einheiten-Mutationen muss man nicht mehr mit gesammeltem Genmaterial »bezahlen«, sondern bekommt sie einfach gratis. Hat Blizzard **Heart of the Swarm** also kaputt gekürzt oder lediglich Ballast über Bord geworfen? Nachdem wir die Kampagne des Addons durchgespielt und diverse Multiplayer-Schlachten geschlagen haben, können wir guten Gewissens sagen: Auch wenn's hier und da hakt, feiert die Zerg-Königin Kerrigan eine würdige Krönungsmesse, deren großartiges Mis-

Online-Aktivierung

Als klassisches Addon benötigt **Heart of the Swarm** eine Vollversion von **Wings of Liberty**, zudem möchte es online aktiviert und an ein kostenloses Battlenet-Konto gebunden werden. Der Weiterverkauf fällt damit flach. Dreist: Bei einigen Käufern saugt das Spiel selbst nach der Installation von der DVD noch gigabyteweise Patch-Daten aus dem Netz – Spieler mit langsamer Verbindung starren stundenlang auf den Ladebalken. Kampagne und Skirmish-Schlachten gegen KI-Gegner laufen dann auch im Offline-Modus, Mehrspieler-Gefechte aber ausschließlich über die Battlenet-Server. Ein Netzwerk-Modus fehlt nach wie vor. Gravierende Server-Probleme wie bei **SimCity** oder **Diablo 3** haben wir übrigens nicht erlebt, das Battlenet-Login dauerte abends nur gelegentlich etwas länger. Die Sprache des Spiels lässt sich per Client-Download aus dem Battlenet ändern, neben Deutsch und Englisch stehen neun weitere Länderversionen zur Wahl.

sionsdesign fast an die legendäre **Warcraft 3**-Erweiterung **Frozen Throne** heranreicht.

Die hitzigsten Diskussionen in der GameStar-Redaktion drehen sich daher nicht um Blizzards ursprüngliche Versprechen, sondern um die Handlung von **Heart of the Swarm**: Dieser Charakter sei doch wohl blasser als eine in der Sahara getrocknete Unterhose, jene Story-Wendung vorhersehbarer als das Wetter in Grönland. Und wo eine bestimmte Zwischensequenz-Figur in einer bestimmten Situation an einem bestimmten Ort plötzlich eine Pistole herzaubert – das sei ja mit »absurd« noch wohlwollend umschrieben. Nun ja, stimmt, die Story-Schreiber von Blizzard haben noch immer kein Weltliteratur-Format erreicht. Fragt sich nur: Muss man sich daran stören? Unsere Antwort: Nein! Alleine die Tatsache,

Wenn Kerrigan die Feindbasis mit einer derartigen **Zerg-Horde** überrennt, kann das Spiel selbst auf flotten Rechnern mal ruckeln.



Den **Leviathan** hat Kerrigan mit einer Spezialfähigkeit herbeigerufen. Er kann nicht nur mit seinen Tentakeln zuschlagen, sondern Gegner auch betäuben – oder einfach explodieren lassen.

dass man sich bei einem Echtzeit-Strategie-Spiel derart intensiv über Charaktere austauschen (und auch beschweren) kann, ist schon ein großes Kompliment an Blizzard, denn es zeigt, wie viel Liebe in der Erzählung steckt. Wie **Wings of Liberty** bemüht sich **Heart of the Swarm** wenigstens, Charaktere zu zeichnen, statt anonyme Soldaten aufeinander zu hetzen.

Diskutieren Sie doch mal über die Charaktere von **Command & Conquer**, da ist nach einer Minute alles gesagt. Von **Company of Heroes**, **Dawn of War 2** und vielen anderen ganz zu schweigen. **Heart of the Swarm** hingegen erzählt seine Geschichte wie gehabt mit todschicken Renderfilmen sowie Zwischensequenzen in extrem aufgebohrter Spielgrafik – und all das (auch auf Deutsch) hervorragend vertont.

Anders als das anfangs flügelharme **Wings of Liberty** nimmt **Heart of the Swarm** zudem schneller Fahrt auf. Kerrigan, die sich im Vorgängerkapitel ... sagen wir: gewandelt und den Zerg abgeschworen hat, muss

schnell feststellen, dass zumindest Letzteres keine so gute Idee war. Denn nach wie vor dürstet sie nach Rache am terranischen Tyrann Arturus Mengsk, der sie einst den Zerg geopfert hat – und ihr gleich am An-

fang von **Heart of the Swarm** einen guten Grund gibt, die Kontrolle über den Alien-

Schwarm zurückzugewinnen. Okay, Kerrigans Wandlung von der geläuterten Ex-Schurkin zurück zur unberechenbaren Königin der Klingen geht etwas zu schnell, auch wenn sie immer mal wieder Reue aufblitzen lässt und etwa Zivilisten verschont. Im nächsten Augenblick überrennt sie dann allerdings wieder eine Protoss-Kolonie oder masakriert Terraner, nur um eine neue Einheit zu testen. Aber noch mal: Das ändert nichts daran, dass Blizzard **Heart of the Swarm** meisterlich inszeniert, im dünn besiedelten Echtzeit-Sektor setzt **Starcraft 2** weiterhin

erzählerische Maßstäbe. Die Beschwerden über Kerrigans Wankelmüt, blasse Charaktere und Logiklücken sind Kritik auf hohem Niveau, die Handlung treibt, sie gefällt, sie unterhält uns bis zum offenen und dennoch befriedigenden Ende. Dass **Heart of the Swarm** nicht alle Konflikte lösen würde, war zudem klar, schließlich folgt mit **Legacy of the Void** noch das Protoss-Addon.

Neben der Story-Inszenierung glänzt die Kampagne vor allem mit großartigem Missionsdesign, **Heart of the Swarm** tischt sogar noch vielfältigere Schlachtplatten auf als **Wings of Liberty**. Fast jeder der 20 Einsätze bleibt mit einem besonderen Element im Gedächtnis haften und liefert Mittagspausen- oder Schulhof-Gesprächsstoff:

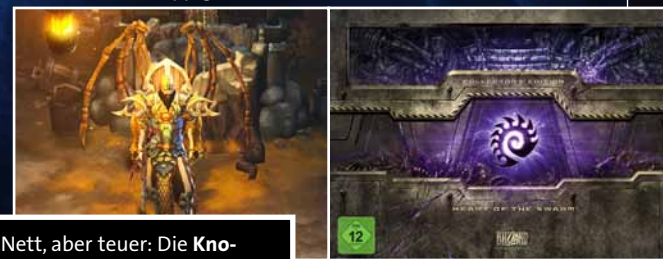
Die Inszenierung sucht ihresgleichen

Kerrigans **Leviathan** dient als Hauptmenü der Kampagne.



Die Collector's Edition

Neben der normalen Verkaufsversion, die mit rund 40 Euro für eine Erweiterung nicht ganz billig ausfällt, erscheint **Heart of the Swarm** auch als Collector's Edition für rund 70 Euro. Darin liegen neben dem Spiel eine Video-DVD sowie eine Blu-ray-Disc mit sämtlichen Zwischensequenzen sowie diversen Making-Of-Videos – allerdings alles in Englisch. Deutsche Untertitel lassen sich lediglich bei den Zwischenfilmen zuschalten, schwach. Hinzu kommen der Soundtrack auf CD, ein Mauspad und ein 144seitiges Artbook. Außerdem enthält die Sammleredition drei exklusive Battlenet-Porträts und einen Ultralisk-Skin für **Starcraft 2**, kosmetische Knochenschwingen für **Diablo 3**-Helden sowie ein Berstling-Pet für **World of Warcraft**. Diese Ingame-Dreigaben gibt's auch in der Battlenet-exklusiven Digital Deluxe Edition, deren Download happige 55 Euro kostet.



Nett, aber teuer: Die **Knochenschwingen** für **Diablo 3**.



Ein Schwarm zum Schwärmen

Maurice Weber
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Michael hat schon recht: Auch ich rechne es Heart of the Swarm hoch an, dass es seine Geschichte so aufwändig inszeniert. Aus jeder Zwischensequenz, jedem Dialog spricht der Ehrgeiz, den Spieler auch emotional zu packen. Und eine gute Hauptfigur muss ja gar keine sein, mit der ich mich selbst identifizieren kann – Geralt aus The Witcher schafft es ja auch, dass ich ihn gerne spiele, obwohl er nicht unbedingt ein netter Kerl ist. Kerrigan jedoch springt derart zwischen unverständlicher Menschlichkeit und Alien-Mordlust hin und her, dass ich mit ihr einfach nichts anfangen kann. Das soll aber nicht heißen, dass ich mit Heart of the Swarm keinen Spaß hatte, im Gegenteil. Als Strategiespiel macht es eine Menge richtig: Kerrigans Fähigkeiten und die Evolution des Schwarms motivieren die gesamte Kampagne hindurch. Auch das Missionsdesign ist durchweg hervorragend – ich empfehle aber, mindestens auf »schwer« zu spielen, erst ab da muss man sich mit den Besonderheiten der Einsätze und den vielfältigen Aufgaben überhaupt ernsthaft auseinandersetzen.

»Hey, gestern hat sich Kerrigan ein Blitzduell mit einem anderen Typen geliefert, während ich Tempel zerbröseln musste!« – »Ja, cool, aber erinnerst du dich an die Mission, in der man so schnell wie möglich 100 Zerg-Eier sammeln musste, aus denen dann Hunderte von Zerglingen und Berstlingen geschlüpft sind?« Unser Favorit ist ein Einsatz, in dem wir ein Protoss-Raumschiff mit einer Larve infiltrieren, die sich anfangs verstecken und gefangene Tiere fressen muss. Während wir so suksessive den Privatzo der Protoss verputzen, wächst unser Schützling immer weiter – und mutiert schließlich zur Brutmutter, die Zerglinge und anderes Getier ausbrütet und mit ihrem Privatschwarm durch die Gänge marodiert. Während der Missionen spinnt **Heart of the Swarm** seine Story mit Spielgrafik-Zwischensequenzen und Porträt-Dialogen weiter, optisch simpel, aber stets unterhaltsam.



Kerrigan legt sich mit einer **Brutmutter** an, die Giftlachen und Berstlinge ausspuckt.

Zusätzlich webt Blizzard immer mal wieder Bosskämpfe in die Missionen ein, mal gegen einen terranischen Roboter, mal gegen drei Zerg-Bestien. Jeder Obermotz hat andere Stärken und Talente, meist weichen wir Flächenangriffen aus, während wir gleichzeitig das richtige Zeitfenster für unsere eigene Attacke suchen. Ein Bosskampf erinnert uns sogar an ein ähnliches Gefecht aus **Diablo 3** – gegen wen oder warum, verraten wir aber lieber nicht, sondern sagen nur: Ja, **Heart of the Swarm** strotzt vor originellen Zielen und denkwürdigen Momenten. Der Wermutstropfen: Die meisten Einsätze sind kurz. Nach 20 bis 30 Minuten ist auf den mittleren Schwierigkeitsgraden oft alles vorbei, nur auf dem höchsten kann man sich auch länger festbeißen. Erst die letzten Missionen vergrößern den Maßstab und dauern auch mal 40 Minuten oder mehr. Das ist dennoch kein Vergleich zu den teils langen Einsätzen von **Warcraft 3: Frozen Throne** oder **Starcraft: Brood War**.

Als Dreh- und Angelpunkt von Kerrigans Rachefeldzug fungiert der Leviathan, ein monströses Zerg-»Raumschiff«, auf dem die Königin der Klingen von Welt zu Welt reist. Dabei stehen meist zwei Planeten zur Auswahl, auf denen wir dann je drei Missionen absolvieren, eine bis zwei davon schalten neue Einheiten frei. So bestimmen wir aber lediglich die Reihenfolge der Schauplätze, bewältigen müssen wir letztlich alle, 12 bis

15 Stunden dauert die Kampagne insgesamt. Anders als in **Wings of Liberty** fehlt ein Mini-Feldzug für ein anderes Volk – lediglich in einem einzigen Einsatz dürfen wir mal die Terraner kommandieren. Zudem gibt's keine optionalen Nebenaufträge mehr und auch keine Entscheidungen, abgesehen von der Schauplatzwahl verläuft der Schwarm-Feldzug linear – da verschenkt Blizzard Potenzial. Zumal Kerrigan mehrmals telepathische Befehle an andere Teile des Schwarms übermittelt, die irgendwelche Welten angreifen sollen. Illustriert wird das aber nur mit einer rudimentären Mini-Sequenz, in der Zerg-Schleim den Planeten überzieht. Hätten hier ursprünglich geplante Nebenmissionen ansetzen sollen?

Wie zuvor Raynor auf seinem Flaggschiff Hyperion darf Kerrigan auf dem Leviathan mit Beratern und Besuchern Gespräche führen, die zumindest gut genug geschrieben sind, dass dem Zuhörer nicht gleich das Gehirn durch die Nase flüchtet.

Auch wenn die Charaktere wenig Weltbewegendes zu sagen haben, hören wir uns jeden Dialog gerne an, weil er dem Universum und den Figuren doch etwas mehr Tiefe verleiht – unser Liebling ist der morbide Zuchtmeister Abathur. Was dem Leviathan indes fehlt, ist ein Gegenstück zur Bar der Hyperion, die neben Plaudereien auch das Minispiel »Lost Viking« sowie eine Holo-

Fast jede Mission bleibt im Gedächtnis



Während eines **Eissturms** fallen die Zerg über tiefgefrorene Protoss her.



In einem Einsatz kommandieren wir Jim Raynors Flaggschiff **Hyperion**.



Wie gehabt erzählt Heart of the Swarm seine Geschichte mit schicken **Zwischenfilmen.**

Tänzerin bereithielt. Kerrigan hingegen führt alle Gespräche in ihrer schmucklosen Kommandozentrale, nur Abathur wartet abseits in der Evolutionsgrube. Minispiele und Details wie die Tänzerin sind passé, weshalb sich der Leviathan weniger lebendig anfühlt als die Hyperion. Was natürlich auch daran liegt, dass er weniger lebendig ist – ein marodierender Schwarm von Mordbestien kann mit Arcade-Automaten und Tänzerinnen nun mal weniger anfangen. Blizzard hätte sich aber einen anderen Schauplatz ausdenken können – etwa eine Brutmutter-Kammer oder Kerrigans persönliches Quartier mit Erleuchtungsstücken vom Schlachtfeld.

Was dem Leviathan hingegen nicht fehlt, ist die Evolutionsgrube, sozusagen die Werkstatt der Zerg. Hier darf Kerrigan sieben (aber leider nicht alle) Einheitentypen aufrüsten, darunter Zerglinge und Hydralisken. Die Upgrades gliedern sich in austauschbare Mutationen und permanente Evolutio-

nen. Erstere
kosten
nichts
und las-
sen sich –

sobald wir die Einheit freigeschaltet haben – jederzeit ändern. Pro Kreatur stehen drei Spezialisierungen zur Wahl, jeweils eine davon dürfen wir aktivieren. Beispielsweise legen wir fest, ob unsere dicken Ultralisk

unterirdisch auf ihre Gegner zustürmen, sich bei Treffern selbst heilen oder mehr Flächenschaden anrichten sollen. Zwischen Missionen lässt sich das gewählte Talent jederzeit austauschen, was zu Experimenten reizt, sich aber längst nicht so befriedigend anfühlt wie die durch Nebenmissions-Einkünfte hart erkämpften Einheiten-Upgrades der Vorgänger-Episode **Wings of Liberty**. Noch dazu wirkt sich die Talentwahl nicht auf das Aussehen der Einheiten aus.

Mehr Einfluss haben da die permanenten Evolutionen. In regelmäßigen Abständen schalten erledigte Kampagnenaufträge insgesamt sieben Evolutionsmissionen frei, die allerdings nicht zu den ursprünglich ange-dachten 27 Story-Missionen zählen, weil sie

Der Schwarm entwickelt neue Möglichkeiten

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

Alle Rechte vorbehalten. Alle PC's 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 Eidegger



Gamers Dream Revision 4.1 Air X

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

**ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE**

ab € 1.449,-
oder ab 47,20 €/mtl.¹⁾



Gamers Dream Revision 4.1 Air Micro

- Intel Core i5-3450 @ 3700 Extreme
- Noctua NH-C12P mit 12cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600 Ram
- MSI Z77MA-G45
- NVIDIA GTX 660 @ Ultra - silent Kühler
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-A04B
- 400W be quiet! Straight Power E9 silent
- Microsoft Windows 8 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

**ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE**

ab € 1049,-
oder ab 33,90 €/mtl.¹⁾



Gamers Dream Revision 4.4 GX4

- Intel Core i7-3930K @ 4000 Extreme
- Aquacomputer Wasserkühlung - Big Tower
- 8GB Corsair XMS5 DDR3-1600
- Asus P9X79 Pro
- 2x NVIDIA GEFORCE GTX 690 @ Ultra im SLI
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Aquacomputer Aquaero 5 XT
- Lian Li PC-A71FB
- 1250W Seasonic X-1250
- Microsoft Windows 8 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

**ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE**

ab € 4.999,-
oder ab 161,30 €/mtl.¹⁾



Logik? Unterhaltung!

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Mal im Ernst: Wer sich über die »Charakterentwicklung« von Kerrigan echauffiert, hat dies wahrscheinlich auch schon bei Darth Vader getan. Die Kampagne von Heart of the Swarm ist nun mal Popcorn-Unterhaltung, und das meine ich absolut positiv. Was ich hier in nur einer Mission an erinnerungswürdigen Höhepunkten um die Ohren gefeuert bekomme, schafft mancher Hollywood-Blockbuster nicht mal in 90 Minuten. Ja, die Einsätze sind verflucht kurz, aber eben auch verflucht kurzweilig. Beim Durchspielen der Kampagne habe ich mich jedenfalls nicht eine Sekunde gelangweilt, von Routine keine Spur. Das war bei Wings of Liberty noch anders und ist das wahrscheinlich größtmögliche Kompliment für ein Strategiespiel. Heart of the Swarm zeigt eindrucksvoll, wie mein Lieblings-Genre wieder ein größeres Publikum erreichen kann. Und dafür nehme ich die eine oder andere Logiklücke liebend gern in Kauf.

keinerlei spielerischen oder erzählerischen Anspruch entfalten. Stattdessen dürfen wir darin einfach zwei alternative Varianten einer Einheit ausprobieren. Dann heißt es grübeln: Sollen unsere Zerglinge lieber Klippen überspringen, oder sollen sie künftig nicht nur in Zweier-, sondern sogar in Dreiergruppen aus den Eiern schlüpfen? Dürfen sich unsere Mutalisk in Brutlords verwandeln, die Gegner mit Mini-Biestern bespuken, oder in Viper-Flieger, die feindliche Fernkämpfer zu sich ziehen und Fernkämpfer einnebeln, damit sie nicht feuern können? Nur eine der Spezialisierungen lässt sich wählen, die Entscheidung ist unumkehrbar. Das erhöht die taktische Vielfalt und den Wiederspielwert, weil es dazu einlädt, unterschiedliche Kombos aus Talenten und Mutationen auszuprobieren. Ist ein Ultralisk, der unterirdisch heranstürmt und Gift-Explosionen auslöst, cooler als einer, der sich selbst heilt und nach seinem Tod automatisch wiederbelebt? Dabei geht es mehr um den Experimentierspaß als um die Frage, welche Variante am stärksten ist. Die

Balance der Kampagne hakt nämlich eher beim generellen Schwierigkeitsgrad.

Denn sagen wir's, wie's ist: **Heart of the Swarm** ist zu leicht. Auf »normal«, der zweiten der vier Anspruchsstufen, unterfordert die Zerg-Episode jeden, der einigermaßen weiß, wie man eine Maus richtig hält. Meist reicht es, den im jeweiligen Einsatz eingeführten Einheitentyp zu bauen oder ein gemischtes Heer aus Hydralisk, Schaben und Scheusalen (gepanzerten Frontkämpfern) aufzustellen, um zu gewinnen. Zumal Kerrigan als starke Helden-Einheit auch

selbst munter auf den Schlachtfeldern mitmisch. Durch erfüllte Nebenziele sammeln wir Punkte, die der Königin nicht nur mehr

Lebens- und Schadenszähler spendieren, sondern auch ihre Charakterstufe erhöhen. Alle zehn von maximal 70 Stufen schalten wir anfangs zwei, später drei Fähigkeiten frei, je eine davon dürfen wir wählen. Allerdings nicht permanent, zwischen den Missionen lassen sich die Talente jederzeit austauschen. So können wir beispielsweise

Leichtes Spiel für die Ein-Frau-Armee

Der Multiplayer-Modus



Eine Viper (rechts) zieht einen Tempest zu sich.

Die Protoss dürfen bereits früh in der Partie einen Mutter-schiff-Kern zimmern. Der kann Nexus-Hauptgebäude in Energiekanonen umwandeln und so bei der Rush-Abwehr helfen. Später lässt er sich zum normalen Mutterschiff aufrüsten. Ebenfalls neu ist der Tempest, der eine sehr hohe Reichweite hat und bei massiven

Reichweite der eigenen Nahkämpfer zieht. Oft gesehen haben wir die Viper auf den Schlachtfeldern allerdings noch nicht. Ebenfalls noch wenig genutzt wird der Schwarmwirt, der sich eingrät und dann einen endlosen Strom von Mini-Biesten ausspuckt, die sich auf Gegner stürzen. Damit lässt sich das Feindfeuer von wertvolleren Einheiten ablenken.

Hinzu kommen diverse geänderte Details, beispielsweise kann der Thor nun zwischen Luftabwehr- und Artilleriemodus hin und her schalten. In den Battlenet-Foren häufen sich schon Balance-Beschwerden, Blizzard will nach eigener Aussage aber noch ein wenig abwarten, bis der erste Patch erscheint. Abschließend beurteilen lässt sich die Balance natürlich noch nicht. Dass sich unterm Strich wenig ändert und sich die Schlachten generell ähnlich spielen wie in **Wings of Liberty**, mag auch am E-Sport-Fokus von **Starcraft 2** liegen. Denn je größer die Neuerungen, desto größer die Gefahr für Balance-Stolpersteine. Doch auch so bleibt der Multiplayer-Modus spannend, das rasante Spieltempo macht die Schlachten überaus anspruchsvoll. Wer in den ersten Minuten pennt, hat meist ebenso verloren wie ein Spieler, der nicht frühzeitig die Taktik des Gegners ausspäht und Gegenmaßnahmen ergreift. Und Taktiken gibt's nun eben noch mehr – den neuen Einheiten sei Dank.

Was die Multiplayer-Neuerungen angeht, kann **Heart of the Swarm** anspruchsvolle Spieler auf den ersten Blick durchaus enttäuschen. Denn Blizzard hat nicht all seine ursprünglichen Pläne umgesetzt. So viel hat sich deshalb gar nicht geändert, auch wenn die zusätzlichen Einheiten und Upgrades interessante neue Taktiken ermöglichen.

Die Terraner dürfen ihre feuerspuckenden Hellion-Buggys nun auch als Kampf-Hellion-Mechs aus der Fabrik stapfen lassen. Die richten mehr Schaden an, sind aber langsamer und haben eine geringere Reichweite. Um Hellions in Kampf-Hellions umwandeln zu dürfen (und umgekehrt), braucht's aber erst ein teures Upgrade. So will Blizzard wohl Hellion-Rushes erschweren: Buggys bauen, zum Gegner rasen, dort in Mechs transformieren und die Arbeiter zerlegen – das geht nun erst nach dem Upgrade. Das gibt dem Gegner Zeit, seine Abwehr aufzubauen. Hinzu kommt die Arachno-Mine, die sich eingrät und im unsichtbaren Zustand Gegner mit Raketen eindeckt. So eignet sie sich prima zur Rush-Abwehr und für Überraschungsangriffe auf Feinde, die ohne Detektoren unterwegs sind.

Einheiten wie Thors oder Ultralisk viel Schaden anrichtet. Allerdings feuert der Flieger träger als ein gichtkranker Biathlet – ebenfalls keine Wunderwaffe. Der dritte Protoss-Neuzugang heißt Orakel und entpuppt sich als ein flinker Spezialflieger, der feindliche Einheiten und Gebäude 60 Sekunden lang aufdecken und Artilleriefeuer aussetzen kann – etwa dem der Tempests. Die wahre Stärke des Orakels liegt aber in Überfällen auf Arbeiter: Dank einer Spezialfähigkeit darf der eigentlich waffenlose Schwebler kurzzeitig einen Energiestrahle abfeuern, mit dem sich Drohnen & Co. flugs dezimieren lassen – eine tödliche Waffe gegen unachtsame Gegner.

Die Zerg führen die Viper ins Feld, die feindliche Einheiten zu sich ziehen und Fernkämpfer mit einer Wolke in den Nahkampf zwingen kann. So wird sie zum idealen Blockadebrecher, der etwa Belagerungspanzer benebelt oder in die

Wer die Protoss zu lange in Ruhe lässt, muss sich nun mit einer noch mächtigeren Luftwaffe herumärgern.



bestimmen, dass sich Overlords sofort aus den Eiern puhlen – eine Wohltat, weil wir so nicht mehr aufs Schlüpfen warten müssen, wenn wir an unser Bevölkerungslimit stoßen. Zugleich müssen wir allerdings auf automatisierte Gas-Sammelgebäude verzichten – und darauf, dass erledigte Zerglinge kostenlos wiederbelebt werden. Das wären die Alternativen zu den Instant-Overlords.

Kerrigan selbst lernt neue Kampfmanöver, darunter ein Psi-Schlag, der Belagerungspanzer mit nur einem Treffer zerbröckelt. Außerdem kann sie ihre Zerg-Untertanen heilen oder explosive Berstlinge schleudern. All das macht diebischen Spaß, es macht Kerrigan aber auch zur unfair starken Kriegerin, die mit einer gut gemischten Begleitarmee jede noch so stark befestigte Basis im Krallenumdrehen auseinandernimmt. Echtzeit-Kennern treibt **Heart of the Swarm** erst auf dem höchsten der vier Schwierigkeitsgrade Schweiß auf die Stirn, denn darin attackieren die Gegner vehementer – und auch klüger. Denn die KI setzt dann auch Spezialtalente ein und blockiert etwa Durchgänge mit Protektor-Energiefeldern, wenn Zerglinge heranstürmen. So fahren die Feinde zwar stets die üblichen Skript-Großangriffe, taktieren mit steigender Anspruchsstufe aber immer cleverer – und taugen auch als brauchbare Sparringspartner in Skirmish-Partien. Für viele Spieler sind die aber sowieso Firlefanz, für sie liegt die Hauptstärke von **Starcraft 2** im Multiplayer-Modus, dem wir uns im Kasten links widmen.

Nicht unerwähnt bleiben soll an dieser Stelle die Arcade, also der Battlenet-Marktplatz, auf dem die Spieler Mods und Kampagnen anbieten. Davon gibt's Hunderte, sowohl für Solisten als auch für Mehrspieler-Freunde. Wer Kerrigans Rachefeldzug bewältigt hat, findet hier neue Beschäftigung. Die Arcade steht allerdings auch Besitzern von **Wings of Liberty** offen. Mit **Heart of the Swarm** wollte Blizzard sie zum umfassenden Mod-Marktplatz ausbauen, auf dem Spieler womöglich sogar Karten gegen Echtgeld verkaufen können. Doch das soll nun erst in naher Zukunft umgesetzt werden. So ist das eben bei Blizzard: Sie verwirklichen selten all ihre Pläne auf einmal – ein feines Spiel kommt trotzdem meist dabei heraus. **GR**

Kerrigans Krönungsmesse

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamstar.de

Es ist ein Ritterschlag für Heart of the Swarm, dass sich Maurice und ich über die Glaubwürdigkeit der Charaktere streiten – ist diese Kerrigan nun sympathisch oder nicht? Leute, hier geht's immer noch um Echtzeit-Strategie, um ein Genre also, in dem wir vor 15 Jahren schon froh waren, wenn es überhaupt mehr gab als ein Briefing, in dem Missionsziele runtergeraselt wurden. Ich kann Blizzard gar nicht genug dafür loben, dass sie so viel Liebe in die Inszenierung stecken und sich bemühen, dem Zerg-Schwarm ein Gesicht zu geben – natürlich auch, weil die Monstermasse sonst wenig Identifikationspotenzial hergäbe.

In spielerischer Hinsicht erfüllt der Solo-Feldzug indes nicht alle Versprechen der Entwickler, es gibt keine Entscheidungen, keine Nebenmissionen. Was den Kampagnenverlauf angeht, bot Wings of Liberty mehr Abwechslung. Nicht jedoch, was den Missionsverlauf betrifft: Heart of the Swarm steckt voller Einsätze, die im Gedächtnis bleiben. Nur etwas länger hätten sie sein dürfen, als Strategie der alten Schule finde ich's halt etwas unbefriedigend, schon nach 20 Minuten die Siegesmeldung zu sehen. Auch das Kampagnen-Drumherum wirkt etwas weniger liebevoll als in Wings of Liberty, etwa die reduzierte Schauplatz-Anzahl auf dem Kommandoschiff. So fühlt sich der Feldzug der Vorgänger-Episode lebendiger, organischer an – was Heart of the Swarm aber mit den besseren Missionsideen ausgleicht.

Nun höre ich schon die Beschwerden: »Was labert der Graf da über die Kampagne, bei Starcraft geht's doch eh nur um Multiplayer!« Erstens: Nein, geht es nicht. Genügend Spieler legen Wert auf einen guten Solo-Feldzug. Zweitens gibt's hier wenig zu sagen: In Multiplayer-Hinsicht erfüllt Heart of the Swarm das Mindestmaß dessen, was man von einem Addon erwarten kann: Es bringt keine zusätzlichen Fraktionen, wohl aber neue Einheiten, die alternative Taktiken ermöglichen. Ich finde das zwar etwas dünn, nach E-Sport-Gesichtspunkten hat's aber Sinn, schließlich wird Blizzard die Turniertauglichkeit von Starcraft 2 nicht mit überzogenen Neuerungen gefährden. Und falls die Balance noch wackelt, werden sich die Entwickler dessen bestimmt bald annehmen – alles andere wäre gleichbedeutend mit einem Gesichtverlust.

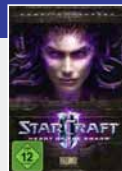
Unterm Strich ist Heart of the Swarm für mich das beste Echtzeit-Addon seit Frozen Throne, das allerdings noch einen Tick besser war. Auch, weil ich in dessen Kampagne drei Fraktionen anführen und obendrein ein fantastisches Orc-Rollenspiel erleben durfte. In Heart of the Swarm sitze ich bei den Zerg fest – da hätte es à la Wings of Liberty wenigstens eine Mini-Kampagne für ein anderes Volk geben dürfen. Letztlich lohnt sich der Kauf von Heart of the Swarm dennoch, selbst zum für ein Addon happigen Preis von 40 Euro. Multiplayer-Fans brauchen's sowieso, um auf dem neusten Stand zu bleiben. Und eine bessere Echtzeit-Kampagne gibt es derzeit nirgendwo.

TERMIN 7.3.2013 PREIS 40 Euro USK ab 12 Jahren

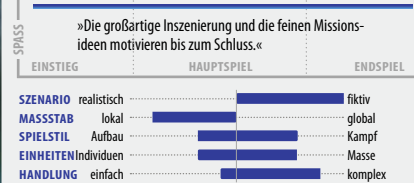
Starcraft 2 Heart of the Swarm

Publisher Activision Blizzard
Entwickler Blizzard
Sprache Deutsch, Englisch, 9 weitere
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 4 Seiten Handbuch
Kopierschutz Battlenet

Echtzeit-Strategie



GENRE-CHECK ACTION-ADVENTURE



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) (Team-)Deathmatch (8), Koop gegen KI (4)
SPIELTYPEN Internet **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSUCHE Battlenet **MULTIPLAYER-SPASS** 200 Stunden

WERTUNG Sehr gut

»Die neuen Einheiten bereichern die nach wie vor sehr schnellen Gefechte.«

GRAFIK

• detaillierte Einheiten und Gebäude
• stimmiger Stil • ansehnliche Effekte • gute Animationen
• generelle Polygonarmut

8/10

SOUND

• gute Surround-Kulisse
• gelungener Soundtrack
• hervorragende deutsche Sprecher

10/10

BALANCE

• unterhaltsames Tutorial • sehr einsteigerfreundlich
• alle Einheiten und Spezialfähigkeiten nützlich
• auf »normal« viel zu leicht

8/10

ATMOSPHÄRE

• hervorragende Inszenierung • unterhaltsame Schlachten
• stimmiges Raumschiff-Menü ...
• ... mit weniger Schauplätzen

9/10

BEDIENUNG

• generell hervorragende, eingängige Bedienung
• neue Komfortfunktionen • umschaltbare Hotkey-Schemata
• Kamera zu nah dran

9/10

UMFANG

• 12 bis 15 Stunden lange Kampagne • viele Einheiten und Upgrades
• umfangreicher Editor • keine Mini-Kampagne
• keine Neben- oder Alternativmissionen

8/10

MISSIONSDSIGN

• herausragende, denkwürdige Missionsideen
• sinnvolle Nebenziele
• teils kurze und simple Einsätze

9/10

KI

• Gegner nutzen Spezialangriffe • im Skirmish hervorragend ...
• ... in der Kampagne skriptgesteuert
• Wegfindung hakt manchmal

8/10

EINHEITEN

• Kerrigan als Rollenspiel-Heldin • viele mögliche Taktiken
• interessante Mutationen • sinnvoller Multiplayer-Nachschub
• solo fast nur Zerg spielbar

9/10

KAMPAGNE

• packende Handlung • befriedigendes Ende
• Vielfalt dank Upgrades und Mutationen ...
• ... aber weniger Abwechslung als in Wings of Liberty

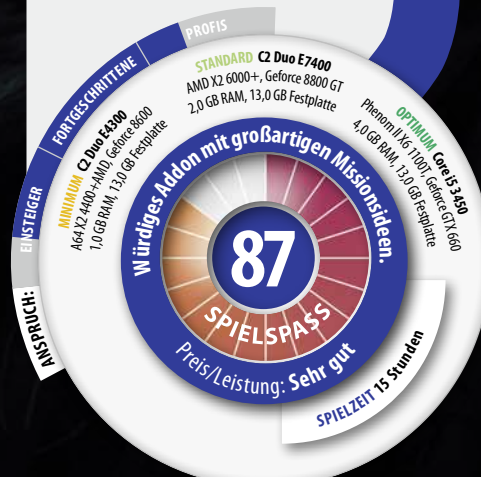
9/10

Wo ist das Video?

Weil **Heart of the Swarm** erst nach unserem DVD-Redaktionsschluss erschien, liefern wir unser Testvideo in der nächsten Ausgabe nach. Alternativ finden Sie's auf GameStar.de und auf unserem Youtube-Kanal GameStarDE.



MICHAEL GRAF
CHEFREDAKTION



Bioshock Infinite



GameStar
Platin-Award



GameStar
für besondere Atmosphäre

»Booker, hast du Angst vor Gott?« - »Nein, aber vor dir.«
Warum Booker DeWitt Angst vor der süßen Elizabeth hat, erfahren
Sie vielleicht in diesem Test. Vielleicht aber auch nicht.

Von Petra Schmitz und Jochen Gebauer

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **2k Games** Entwickler: **Irrational Games (Bioshock, GameStar 10/07: 87 Punkte)**
Termin: **26.3.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **50 Euro**

GameStar.de/Quicklink/6999

Auf DVD: Test-Video

Die See ist stürmisch in dieser Nacht, und wir sind auf Drama eingestellt. Aber die beiden Gestalten, die mit uns im Ruderboot hocken, nehmen die dramatische Stimmung irgendwie nicht ernst. Sie tragen quietschgelbe Regencapes und schnattern und plappern und frotzeln wie

ein altes Ehepaar. Vielleicht sind sie das sogar, ein altes Ehepaar. Aber wir können ihre Gesichter nicht erkennen. In der Ferne schält sich plötzlich ein Leuchtturm aus dem Regen, und man reicht uns eine Holzkiste. Darauf unser

Name, darin eine Pistole, ein Schlüssel, ein mit Symbolen bekritzelteres Papier, Fotos einer jungen Frau und die Anweisung, die junge Frau nach New York zu schaffen.

Bioshock Infinite beginnt also mit einer Hommage. Im ersten **Bioshock** haben wir unsere Kiste in einem Flugzeug geöffnet – kurz bevor die Maschine vom Himmel stürzte und wir durchs nachtschwarze Meer zu einem Leuchtturm geschwommen sind.

Steam-Zwang

Bioshock Infinite muss einmalig über Valves Online-Plattform Steam aktiviert werden. Zwar dürfen Sie das Spiel anschließend auf beliebig vielen Rechnern installieren, ein Weiterverkauf ist anschließend aber nicht mehr möglich.

+ Stärken

- + liebenswerter Sidekick
- + brillante Spielwelt
- + spannend bis zum Ende
- + philosophische Tiefe

- Schwächen

- zu einfach
- Ende lässt viele Fragen offen

Ein Bioshock-Spiel ohne Elektrobrutzzler? Undenkbar! Die **Stromladung** legt Gegner für eine Weile lahm oder erledigt sie gleich ganz.



Nun also abermals Kiste und Leuchtturm. Und wie schon beim ersten Teil gleich zum Auftakt Fragen über Fragen: Wer sind die beiden Witzbolde, die gerade munter über ein Gedankenexperiment tratschen und so tun, als wären wir gar nicht da. Warum sollen wir die junge Frau auf dem Foto überhaupt nach New York schaffen? Und was erwartet uns wohl in diesem **Bioshock Infinite**? Die beiden plappernden Gestalten winken eigentlich schon längst mit dem Zaunpfahl: ein Gedankenexperiment.

Die Rahmenbedingungen sehen folgendermaßen aus: Als Privatschnüffler Booker DeWitt sollen wir die junge Elizabeth aus der fliegenden Stadt Columbia entführen. Unseren Auftraggeber kennen wir nicht; wir wissen auch nicht, was er mit Elizabeth vorhat oder warum er das Mädchen überhaupt haben will. Wir wissen nur, dass wir einen Auftrag haben und dass die fliegende Stadt Columbia ein ganz besonderer Ort sein muss. Auf geht's in die Wolken.

Unsere ersten Schritte durch Columbia machen wir stauend: Die Stadt ist wunderschön, die Idylle beinahe perfekt. Satte Farben, geschwungene Formen, imposante Gebäude, die sanft in der Luft wippen wie Korken auf einem See. Wir

Ein Gedankenexperiment



Parade in Columbia: Zachary Comstock lässt sich als großer Heilsbringer und Prophet feiern.



wollen loslaufen und diese herrliche Welt erkunden, jede Ecke und jeden Winkel. Doch die strahlende Pracht wirft lange Schatten. Schnell stellen wir fest, dass dieses Eden von fanatischen Christen dominiert wird. In strahlend weißen Kutten huldigen sie – Gott? Nein, sie beten vor grotesken

Statuen von George Washington, Benjamin Franklin und Thomas Jefferson. Gott ist zunächst kein Thema in dieser ach so gottesfürchtigen Stadt. Allgegenwärtig sind stattdessen die Helden der amerikanischen Unabhängigkeit - und natürlich der Prophet mit seinem mysteriösen Lamm. Dieses Lamm, der Jesus von

Columbia, bleibt zunächst im Dunkeln – was man vom Propheten nicht behaupten kann. Zachary Hale Comstock hält von Demut ziemlich wenig; alle paar Meter zeigen Plakate sein weißbärtiges Konterfei, eine riesige Statue von Comstock winkt uns zu, als wir die Stadt betreten – und überragt die Figuren von Washington und Co. natürlich um ein Vielfaches. Comstock hält auch nicht viel von Menschenrechten. Na gut, der definierende Satz »Alle Menschen sind frei und gleich an Würde und Rechten geboren.« wurde erst 1948 mit der UN-Charta geschrieben, und **Bioshock Infinite** spielt 1912. Wenn Comstock also Schwarze, Asiaten oder India-

Beten vor Benjamin Franklin



Keine Leiche bleibt ungeplündert, sie könnte ja noch eine **Banane** in der Hosentasche haben.

Booker gegen einen sogenannten Patrioten. Den **Kampfrobotern** fliegt immer zuerst der Kopf ab.



ner für minderwertig hält, dann ist er gewissermaßen ein Abbild seiner Zeit; schließlich hielt auch der in Columbia verhasste Abraham Lincoln die von ihm befreiten Sklaven nicht für gleichwertig. Das ist also das wahre Gesicht der fliegenden Stadt: ein wunderschöner Ort voller hässlicher Fratzen. Die Karikatur eines von Menschen geschaffenen Himmels. Durch den wir durch müssen, um Elizabeth aus ihrem Gefängnis zu befreien. Was wir nach dem ersten Spieldrittel auch erfolgreich erledigen, da kann Comstock noch so zottelbärtig zürnen.

Damit aber genug Konkretes zur Story, denn je mehr wir andeuten, desto mehr müssten wir erklären; und kämen doch zu keiner Antwort. **Bioshock Infinite** beherrscht die Kunst, uns immer wieder mit spannenden Fragen anzufüttern, uns vermeintliche Antworten zu präsentieren, die sich kurz darauf

als Trugschlüsse herausstellen und stattdessen neue Fragen aufwerfen. Das Spiel ähnelt einem Puzzle, bei dem wichtige Teile fehlen und andere scheinbar nirgendwo passen. Nach dem Finale verlassen Sie **Bioshock Infinite** entweder mit einem »Was zum Geier ist gerade passiert?« oder mit einem »Wow!« Der Vergleich mit **Lost** bietet sich förmlich an, denn genau wie die US-Serie drückt sich **Infinite** beim packenden Finale um klare Antworten und spielt uns den Ball gleich wieder zurück: Es lässt nicht nur alle bohrenden Fragen unbeantwortet, sondern packt gleich noch ein paar neue oben drauf – von teils metaphysischer Tragweite. Wer jetzt »Metawas?« denkt oder seine losen Enden gerne zu einem handlichen Paket zusammengeschürt hätte, der kann durchaus zu der Überzeugung gelangen, dass sich die Autoren beim Finale großflächig in Philosophie, Quantenphysik und Symbolik

verzettelt haben. Wer hingegen gerne interpretiert, wer offene Enden mag und ohnehin lieber seine eigenen Antworten findet, für den ist **Bioshock Infinite** ein Fest.

Aber das Spiel ist nicht nur Gedankenexperiment und wilder Philosophie-Mischmasch, es ist auch ganz viel Shooter; mehr noch als es sein Unterwasser-Vorgänger in Rapture war. Bis auf ganz wenige Momente, die wir an dieser Stelle nicht entzaubern wollen, verzichtet **Infinite** auf moralische Entscheidungen. Little Sisters töten oder nicht? Solche Dilemmas suchen wir vergeblich. Stattdessen geht's mit Bleispritzen in offene Auseinandersetzungen. Über große Strecken mit Elizabeth an unserer Seite. Die ersten Schießereien müssen wir allerdings ohne die reizende Begleiterin bestreiten, aber dafür drückt uns das Spiel schon früh unsere erste Spezialfähigkeit in die Hand. Mit einem Schluck aus einer grünen Flasche verleihen wir uns »Beherrschung« ein und können anschließend Automaten und Menschen manipulieren. Beherrschen wir einen Automaten, dann spuckt er Geld aus oder wechselt kurzerhand die Seite, falls es sich um ein stationäres oder fliegendes Geschütz handelt. Von uns beherrschte Menschen wechseln ebenfalls die Seite und begehen nach Abklingen des Effekts einen sehr spektakulären (und teils extrem brutalen) Selbstmord. Ja, auch dieses **Bioshock** ist nun wirklich kein zimperliches Spiel.

Elizabeth ist nicht nur eine faszinierende junge Frau, sondern versorgt uns auch mit Waffen oder mimt für uns den Schlüsseldienst.

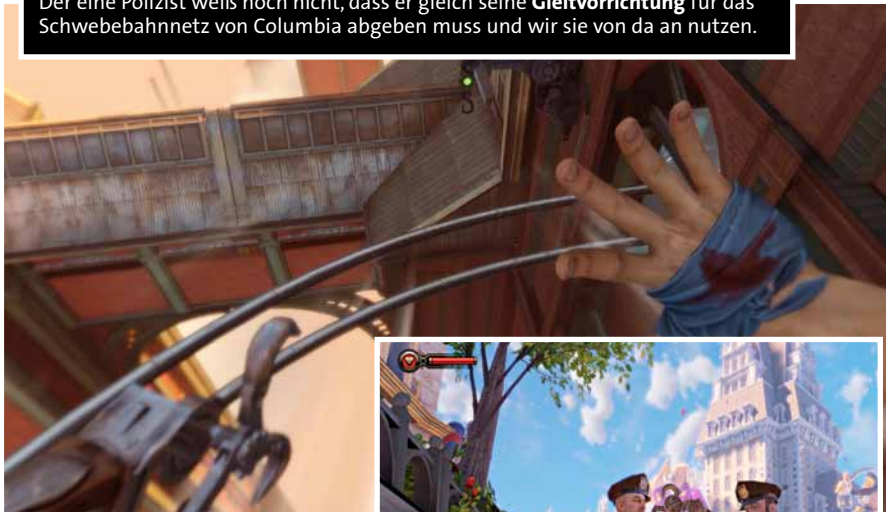


WZG?

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

»Was zum Geier?« Das hab ich gedacht, als ich Bioshock Infinite beendet hatte. Dann bin ich in krampfartiges Grübeln verfallen und dachte anschließend wieder genau dasselbe. Inzwischen, ein paar Tage später, entdecken Kollege Gebauer und ich immer noch neue Facetten, die das Puzzle ein stückweit mehr komplettieren. Bis wir abermals auf einen Schnipsel stoßen, der nicht passen will. Ja, Bioshock Infinite mag insbesondere am Ende ziemlich durchdrehen, aber das Spiel hat genau das geschafft, was es laut der Entwickler soll: mich für geraume Weile nicht loszulassen. Bioshock Infinite ist nichts für knallharte Shooter-Fans, denen eine Handlung egal ist. Bioshock Infinite ist was für Geschichtenfans, die viel denken und ein bisschen ballern wollen.

Der eine Polizist weiß noch nicht, dass er gleich seine **Gleitvorrichtung** für das Schwebebahnnetz von Columbia abgeben muss und wir sie von da an nutzen.



Im weiteren Verlauf kommen insgesamt noch sieben Fähigkeiten hinzu: So können wir Krähen-schwärme beschwören und auf Gegner hetzen, Brandbomben in unseren Händen materialisieren und damit um uns werfen, Feinde in die Luft schleudern und sie dort für eine Weile wehrlos rumhängen lassen oder Geschosse abfangen und sie dem Absender zurückschicken. Die jeweiligen Flaschen liegen übrigens auf unserem Weg, wir müssen sie also nicht kaufen. An den **Bioshock**-typischen Automaten erstehen wir stattdessen Munition und Upgrades für unsere Waffen sowie Verbesserungen für unsere Fähigkeiten (Beherrschung kostet dann beispielsweise weniger, Brandbomben verursachen höheren Schaden, von Krähen dahingeraffte Feinde werden zu Krähenfallen für weitere Feinde).



Das dafür nötige Kleingeld wiederum finden wir überall: in Automaten (Beherrschung, Sie wissen schon), in Schubladen, in Tresoren, in Leichen, in Geldbeuteln. Wer in **Bioshock Infinite** nicht genug Klimpermünzen im Säcklein hat, um nach Herzenslust einzukaufen und upzugraden, der macht was Grundlegendes falsch. Das Blöde daran: Wir brauchen den ganzen Spezialkräftekram eigentlich gar nicht. Als reiner Ballermann kommen wir mindestens genau so leicht durch das Spiel, nur eben weniger spektakulär; wobei die Spezialfähigkeiten ohnehin nicht sonderlich kreativ sind, das Experimentieren macht zum Beispiel bei **Dishonored** deutlich mehr Spaß. **Bioshock**

Die Kräfte



Die Kräfte schlummern in **Bioshock Infinite** in **Flaschen**. Ein kleiner Lehrfilm verrät uns nach einem Schluck aus der Pule, was die jeweilige Kraft vermag und wie wir sie möglichst geschickt einsetzen.

Infinite ist deshalb selbst auf dem höchsten von drei Schwierigkeitsgraden zu einfach. Den »bockenden Bronko« (schleudert Gegner in die Luft) beispielsweise zücken wir hauptsächlich, um die Kämpfe optisch cooler und somit unterhaltsamer zu gestalten. Spannender wäre es in jedem Fall, wenn unsere Gegner die immerhin dick in Columbia auf Plakaten und in Shows beworbenen Kräfte ebenfalls nutzen würden. Aber das tun bedauerlicherweise nur verschwindend wenige. **Infinite** verhält sich zum ersten **Bioshock** also ganz ähnlich, wie sich das erste **Bioshock** zu **System Shock 2** verhielt: viele Spielelemente wurden vereinfacht, die dezenten Rollenspiel-Elemente so weit zurückgefahren, dass sich das Ergebnis nun endgültig wie ein Ego-Shooter spielt.

Das fehlt im Spiel

Schade! Entwickler Irrational Games hat im Laufe der letzten Monate einiges von dem aus dem Spiel gestrichen, was uns im Vorfeld besonders begeistert hatte – und auf das wir uns eigentlich gefreut hatten. Diese Änderungen haben aber keine Auswirkung auf die Wertung.



Die langen **Wolkenschienen**, an denen Booker mit einem Haken rasend schnell von A nach B sausen kann, sind im fertigen Spiel deutlich kürzer und weniger komplex geraten als noch in den Trailern und Videos.



Elizabeth kann nun immer und zu jeder Zeit etwas nach Columbia **teleportieren**. Sie muss dafür keine Energie sammeln, wie es noch in frühen Spielszenen der Fall war.



Das **Kräftezusammenlegen** von Booker und Elizabeth, das wir auch schon vorab erleben durften, ist ebenfalls der Schere zum Opfer gefallen. Elizabeth hat keine Kräfte, die denen von Booker ähnlich wären.



Wer kennt sie nicht, die berühmte Szene mit dem **Pferd** aus der E3-Präsentation von 2011? Die gibt's leider auch nicht mehr. In Columbia sind alle Pferde mechanisch.

Noch einfacher werden die Auseinandersetzungen übrigens, wenn sich Elizabeth an Bookers Seite gesellt. Die Lady mit dem bezaubernden Lächeln und dem sanften Gemüt entpuppt sich nämlich flott als »Godmode«-Sidekick. Immer in Bookers Nähe, aber glücklicherweise nie im Weg (sehr gute Arbeit, liebe Entwickler), wirft sie uns Medizinpakete, Munition oder Salze zu, wenn irgendwas davon ausgehen sollte. Salze? Ja, Salze. Das ist nämlich das Zeug, das unsere Spezialkräfte antreibt. Später dürfen wir Elizabeth sogar darum bitten, stationäre Geschütze, neue Waffen oder eine Kiste mit Gesundheitspäckchen in die Landschaft zu pflanzen. Die Gute kann das Zeug nämlich über sogenannte Risse aus anderen – jetzt bloß keine Spoiler auspacken – »Dimensionen« nach Columbia teleportieren. Das ist clever gedacht und peppt die Kämpfe ordentlich auf, reduziert aber gleichzeitig den Anspruch und macht das Leveldesign sehr durchschaubar. Biegen wir um eine Ecke und es blinkt uns ein potenzieller Riss ins Auge, dann wissen wir schon: Gleich kommen wieder ganz viele Gegner.

Trotzdem ist **Bioshock Infinite** kein kurzes Spiel. Wer jede Ecke inspiziert, jeden Tresor knackt, jeden Hot Dog (Gesundheit) futtert und überhaupt jeden Stein gesehen haben will, der wird sicher über zwölf Stunden mit



WTF?

Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamstar.de

Mein Fazit nach elf Stunden: Bioshock Infinite gehört zu den besten Spielen, die ich jemals erleben durfte. Mein Fazit nach zwölf Stunden: Was zur Hölle? Wer das Finale »ungewöhnlich« nennt, könnte den Atlantischen Ozean auch als »feucht« bezeichnen. Infinite lässt mich gleichzeitig baff, staunend und sehr zufrieden zurück – und selbst nach zwei Wochen kann ich nicht genau sagen, welche Emotion überwiegt. Hört sich schrecklich verklausuliert an? Stimmt. Aber das liegt in der Natur des Erlebten; und in einer Geschichte, von der ich mir nicht sicher bin, ob sie überhaupt vollständig verstanden werden will. Bloß eins weiß ich: Infinite gehört genauso gespielt wie Gedichte gelesen gehören oder Gemälde bewundert. Man kann das Finale zu offen finden und das Spiel zu einfach. Legitime Kritik, die für mich aber am Kern der Sache vorbeizieht. Infinite will gar nicht jedem gefallen; es will sein. Und genau das macht es zu einem großartigen, unvollkommenen, beeindruckenden Erlebnis.

dem Titel beschäftigt sein. Und es gibt eine Menge zu sehen, auch wenn's mit dem Übersehen schwierig werden dürfte. Denn **Bioshock Infinite** ist ein ziemlich linearer Shooter – auch wenn wir mal rechts und links vom direkten Weg abkommen dürfen und auch, wenn wir einige Abschnitte mehrmals besuchen müssen. Die Wolkenschiene bleiben nämlich in der Regel ein Gimmick für groß angelegte Kampfgebiete, alternative Routen gibt's selten, und geschlichen wird quasi nie. Macht aber nichts, denn zu einem kompletten Schlauch à la **Call of Duty** wird **Bioshock Infinite** dann doch nicht, und Irrational hat sich verflücht viel Mühe gegeben, uns immer wieder mit neuen und beeindruckenden Aussichten zu verwöhnen. Das Herrenhaus von Comstock? Wow! Die Ausstellung über Boxerkrieg und Wounded Knee? Wow! Die Taufhalle? Wow!

Elizabeth ist ein Kunststück

Bioshock Infinite ist also genau das, was wir uns erhofft hatten – und befürchtet haben.

Wir hatten eine intelligente, vielschichtige Handlung und eine fantastische, atemberaubende Spielwelt erwartet und ja, das trifft beides zu. Wir hatten eine Vereinfachung der Spielmechanik befürchtet, und ja, auch das trifft zu. Aber: Letzteres stört uns überraschenderweise kaum. Der Shooter-Part ist nämlich trotz seiner Anspruchlosigkeit noch immer sehr unterhaltsam – und schlicht das Element, das **Bioshock Infinite** überhaupt zu einem Spiel werden lässt. Viel lieber wäre der Titel ein reines Gedankenexperiment, das merkt man ihm häufig an. Das wäre uns auch recht, aller-

Wir geben es zu, wir finden es eigentlich gar nicht schlimm, dass die Schießereien vergleichsweise simpel und flott ausfallen, denn so kommen wir schneller zum nächsten Highlight, zur nächsten merkwürdigen, spannenden, verwirrenden Begebenheit.

dings hätte **Bioshock Infinite** so nie den Weg in dieses Heft gefunden und wäre kein Thema in der Spielewelt. Und das wäre uns nun wieder gar nicht recht. **PET / JG**

TERMIN 26.3.2013 PREIS 50 Euro USK ab 18 Jahren

Bioshock Infinite

Ego-Shooter

Publisher 2k Games
Entwickler Irrational Games
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD
Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK ACTION

»Trotz banaler Kämpfe ein Shooter, in dem man sich verliert.«

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

GRAFIK

- imposante Architektur
- gute Effekte
- viele Details
- matschige Texturen

9/10

SOUND

- tolle deutsche Sprecher
- stimmige und abwechslungsreiche Musikedierung
- guter Ambient-Sound

10/10

BALANCE

- nie unfair
- drei Schwierigkeitsgrade
- zu leicht
- Kräfte oft überflüssig

6/10

ATMOSPHÄRE

- faszinierende schwebende Metropole
- charmante und schlaue Begleiterin
- viele absurde Momente
- zuweilen brillanter Humor
- Klone

10/10

BEDIENUNG

- frei konfigurierbar
- Richtungsspiel
- schneller Waffen- und Kraftwechsel

10/10

UMFANG

- für einen Shooter lange Spielzeit
- Story lädt zum mehrmaligen Durchspielen ein
- viel zu entdecken
- viele Audiologs
- unterschiedliche Gegnertypen

9/10

LEVELDESIGN

- Bonusräume
- spaßige Sky Lines
- mehrere Höhenstufen
- insgesamt sehr schlauchig

8/10

KI

- schlaue Elizabeth
- Gegner weichen zurück ...
- ... und nutzen Deckungen
- oft aber dumme Frontalangriffe

8/10

WAFFEN & EXTRAS

- große Schießprügel-Auswahl
- Ausbaustufen für Waffen und Kräfte
- Ausbaustufen für Gesundheit, Schild und Salzvorrat

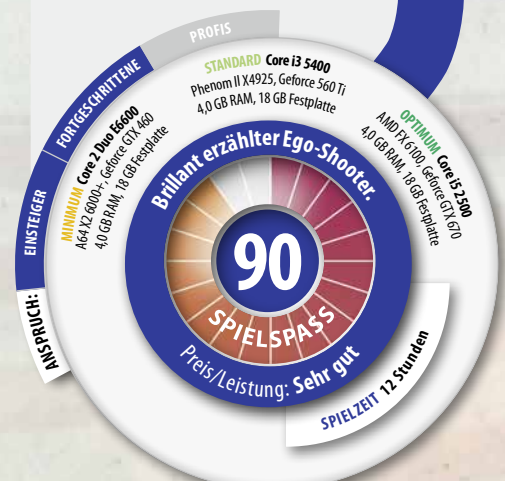
10/10

HANDLUNG

- schräg-tolles Story-Gerüst
- wundervoller Sidekick
- viele spannende (philosophische) Fragen
- wenig Antworten

10/10

Die insgesamt acht **Spezialkräfte** sehen zwar cool aus, sind spielerisch aber nur selten nötig.



"ERLEBE DIE WELTWEIT SCHNELLSTE SINGLE-GPU!"

KCS GAMING TITAN | HIGH END

"Intels Ivy-Bridge Flaggschiff Core i7-3770K Prozessor in Verbindung mit der aktuell schnellsten Grafikkarte der Welt - **DER NVIDIA GEFORCE TITAN** - lässt ein unschlagbares System das seines gleichen sucht entstehen! Erleben Sie ein noch nie zuvor dagewesenes Spielerlebnis im Gaming Bereich."

- ▶ Thermaltake Overseer RX-I Snow Edition
- ▶ Intel Core i7 3770K 4x3.5 GHz Quadcore
- ▶ 16 GB RAM DDR3-1866 (2x8GB, PC3-15000)
- ▶ Samsung 840 Pro MZ-7PD256 SSD, 256GB, SATA-600
- ▶ 3000 GB SATA 3 Festplatte (6gb/s)
- ▶ nVidia GeForce GTX Titan 6144 MB GDDR5, PCI-E
- ▶ **ASUS** Sabertooth Z77 Sockel 1155, ATX, Z77
- ▶ LG Bluray-Brenner mit 16x DVD-Brenner
- ▶ 700 Watt beQuiet System Power, 12cm
- ▶ Windows 8 64-Bit (OEM)

VERSAND
KOSTEN
FREI
AB 500€



KONFIGURIERBAR
IM SHOP

Art.Nr. 102000

2499 EUR

WAHLWEISE MIT WINDOWS 7 ZUM GLEICHEN PREIS

Windows 8

Microsoft

Viele weitere Gaming-Systeme und Zubehör finden Sie unter www.kibel.de

ASUS GAMING HEADSET ECHELON | CAMOUFLAGE DESIGN



ASUS
Art.Nr. 655370

69,90 EUR*

ZUM
VORTEILS-
PREIS

KCS MOBILE GAMING | 43.9cm (17.3")

- ▶ INTEL CORE I7 3630QM
4X2.4 GHZ (IVYBRIDGE)
- ▶ GEFORCE GTX 660M
2048 MB GDDR5
- ▶ 8 GB RAM
DDR3-1333 MARKENSPEICHER
- ▶ 1000 GB
2.5 ZOLL SATA
- ▶ WIRELESS LAN
54 MBIT & BLUETOOTH
- ▶ WINDOWS 8
WAHLWEISE WINDOWS 7



Quicklink: SVMH9G

Windows 8
Microsoft

998,90 EUR

KCS GAMING ELITE i7 V3 | HIGH END

- ▶ INTEL CORE I5 3570K
4X3.4 GHZ QUADCORE
- ▶ GEFORCE GTX 650TI
2048 MB DDR5, PCI-E
- ▶ 8 GB RAM
DDR3-1333 2X4GB
- ▶ 1000 GB
SATA 3 FESTPLATTE (6GB/S)
- ▶ ASUS P8B75-M
SOCKET 1155, MATX, B75
- ▶ 530 WATT
THERMALTAKE HAMBURG
- ▶ WINDOWS 8
WAHLWEISE WINDOWS 7



Art.Nr. 101093

Windows 8
Microsoft

679,00 EUR

*BEIM KAUF EINES UNSERER KCS GAMING-SYSTEME, SONST 89,90 EUR

VERSANDFERTIG INNERHALB VON 3-5 WERKTAGEN. BEI FINANZIERUNG AB DEM ZEITPUNKT DER KREDITFREIGABE. ALLE PREISE IN EURO BRUTTO INKL. DER GESETZLICHEN MEHRWEHRSTEUER ZUGL. VERSANDKOSTEN. ABBILDUNG ÄHNLICH. DRUCKFEHLER, IRRTÜMER ODER ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN. ALLE ANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT. GARANTIE GILT NUR FÜR PC-SYSTEME. RÜCKGABERECHT IM SINNE DES §13 BGB INNERHALB 14 TAGEN GEMÄSS §3 FERNABSATZGESETZ NUR IN UNBESCHÄDIGTEM UND IN ORIGINAL VERPACKTEM ZUSTAND.

Facts

- ✦ 50 Gebäude
- ✦ 19 Wahrzeichen
- ✦ 6 Spezialisierungen
- ✦ 44 Parks
- ✦ 6 Katastrophen
- ✦ 4 Großprojekte
- ✦ 7 Straßen-Typen
- ✦ 8 Regionen
- ✦ 76 Karten

Das **Messegelände** ist Teil der neuen Spezialisierungen. Mit Konzerten und Sportveranstaltungen locken wir Touristen an.

Im Hintergrund funkeln die **Lichter der Nachbarstadt**: Das neue SimCity legt sein Hauptaugenmerk auf ein Regionalsystem.

Die **Dichte** von Wohn-, Gewerbe- und Industriegebieten bestimmen wir indirekt über die Breite der angrenzenden Straßen.

SimCity

Test-Fazit nach über 200 Stunden: SimCity schwankt zwischen Genie und Wahnsinn. Wenn es uns nicht mit bildschönen Städten begeistert, frustriert es uns mit zu kleinen Karten, mangelnder Transparenz und einer geschummelten Simulation. Von Jochen Gebauer

+ Stärken

- + einfache, aber geniale Upgrades
- + bildschöne Städte
- + lebendige Spielwelt
- + Multi-City-Konzept funktioniert

⊖ Schwächen

- Karten zu klein
- Simulation oft nur vorgekaukelt
- kein freies Speichern

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **EA** Entwickler: **Maxis (Die Sims 3, GameStar 07/09: 90 Punkte)**
Termin: **7.3.2013** Spieler: **1-16** Sprache: **Deutsch** Preis: **60 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7915

Auf DVD: Test-Video

G

riesheim ist tot. Die Kleinstadt mit dem langweiligen Namen erlag im Alter von 50.000 Einwohnern einem akuten Verkehrsinfarkt. Wir hatten noch ver-

sucht, ihr mit einem öffentlichen Shuttlebus-System einen behelfsmäßigen Bypass zu legen, aber es war zu spät. Nach drei vernünftigen Stunden stehen wir vor den hupenden Trümmern einer blühenden Idylle – und zum ersten Mal vor der Frage, wie das

bloß passieren konnte. Dabei hatte alles so vielversprechend angefangen: Ein Wasserturm hier, ein Windkraftwerk dort, dazu noch ein paar einfache Straßen, und schon strömen Einwohner, Geschäftsleute und Fabrikbesitzer, als würde es Manna regnen. Mit 2.000 Einwohnern verdienen wir uns dusselig, mit 5.000 Einwohnern verdienen wir uns dumm und dusselig und mit 10.000 Einwohnern haben wir langsam die Befürchtung, dass sich **SimCity** von alleine spielt.

In diesen ersten Stunden nämlich gibt uns das Spiel eine sehr lange Leine – es verschweigt uns bloß, dass es irgendwann kräftig daran ziehen wird. Wir dürfen bauen, wie uns gerade die Muse rempelt; und tun das natürlich auch. Geschwungene Straßen? Na klar – endlich gibt's welche! Kurvi-ge Straßen? Noch besser! Kreisel? Das sieht bestimmt toll aus! In dieser Anfangsphase müssten wir uns schon mächtig anstrengen, um in die Verlustzone zu rutschen; schließ-

Online-Pflicht und technische Probleme

SimCity muss über die Online-Plattform Origin aktiviert werden. Ein Weiterverkauf ist anschließend nicht möglich. Zum Spielen ist zudem eine permanente Online-Verbindung mit den **SimCity**-Servern nötig, ein Offline-Modus existiert nicht. Ärgerlich: Die Spielstände werden ausschließlich in der Cloud gespeichert – und zwar automatisch.

Der Release von **SimCity** wurde von zahlreichen technischen Problemen überschattet: So konnten sich viele Spieler erst gar nicht einloggen, weil die Server hoffnungslos überlastet werden. Hinzu kamen Verbindungsabbrüche, häufig in Kombination mit verlorenen Spielständen, da der Spielfortschritt beim Absturz nicht in der Cloud gespeichert wurde. Inzwischen läuft **SimCity** technisch weitgehend problemfrei, auch wenn die beschriebenen Fehler noch vereinzelt auftreten. Allerdings hat Entwickler Maxis vorläufig die höchste der drei Spielgeschwindigkeiten deaktiviert, um die Server zu entlasten. Darunter leidet der Spielfluss spürbar. Mittlerweile kursiert eine Modifikation, mit der sich die Online-Pflicht umgehen lässt; auch die Stadtgrenzen werden damit aufgehoben. EA wertet diese Mod ausdrücklich als unerlaubten »Hack«.

lich spülen die armen, ungebildeten Schlucker, die nach Griesheim pilgern, als gäbe es dort Freibier, so viel Kohle in die Stadtkasse, dass wir beinahe ein schlechtes Gewissen haben. Wobei wir zugeben müssen: Trotz des mäßigen Anspruchs macht gerade dieser Teil von **SimCity** unheimlich viel Spaß, weil es dank der Glassbox-Engine eine wahre Freude ist, der Schönbaustadt beim Wachsen zuzuschauen. Wir haben Griesheim betrauert, danach sofort neu angefangen – und in den folgenden Stunden immer wieder über eine Bürgermeistersimulation gerätselt, die uns abwechselnd ärgert und bezaubert. Genie und Wahnsinn sind in diesem neuen **SimCity** nur einen Häuserblock voneinander entfernt.

Zugegeben: Völlig problemlos verläuft der Start dann auch wieder nicht – aber diese Probleme sind kaum der Rede wert. So müssen wir zum Beispiel immer mal wieder ein Windrad nachrüsten, um den steigenden Energiebedarf zu decken. Oder eine Feuerwache bauen, weil die ungebildeten Schlucker mit naiver Begeisterung ihre Buden abfackeln, schließlich gibt's noch keine Schule, in der wir ihnen beibringen könnten, dass sie die Sache mit dem Kokeln bleiben lassen sollen. Die öffentlichen Einrichtungen nutzen übrigens ein einfaches, aber geniales Upgrade-Konzept. Unsere neu gebaute Klinik etwa hat – genauso wenig wie Feuerwehr und Polizei – keinen festen Einzugsbereich. Stattdessen kaufen wir bei Bedarf einfach neue Krankenwagen zu oder bauen einen zusätzlichen Patientenflügel an. Platzieren wir die Klinik also clever, dann kommen wir damit theoretisch sehr lange aus. Immer vorausgesetzt natürlich, dass wir genügend Ambulanzen nachkaufen – und dass diese Ambulanzen auch rechtzeitig bei den verletzten Sims ankommen, bevor die den Löffel abgeben.

Womit wir den Bogen zum Verkehrskollaps geschlagen hätten: In Griesheim nämlich stehen die Krankenwagen mit Vorliebe im Stau. Und die Löschzüge sowieso. Während bei den Hagenbergs also der Dachstuhl abfackelt und das Feuer inzwischen schon bei der halben Nachbarschaft anklopft, um mal eben rüberzuspringen, stecken die Brand-



bekämpfer auf der zentralen Verkehrsachse fest. Als Griesheim seinen unweigerlichen Infarkt erleidet, stellen wir drei Dinge fest. Erstens: Chaotische Schönbaustädte sehen zwar bildhübsch aus, sind in der Praxis aber völlig ineffizient, weil jede Sackgasse und jeder Kreisel das Stauproblem potenziert. Zweitens: Einfache Straßen kosten zwar nicht viel, sind in der Praxis aber völlig ineffizient, weil wir beim ohnehin notwendigen Upgrade auf mehrspurige Hauptstraßen später quasi die halbe Stadt planieren müssten. Drittens: Unsere Einwohner nehmen

konsequent den kürzesten Weg zum Ziel – und nicht den schnellsten. Dass unsere Straßen geradezu hoffnungslos verstopft

sind, liegt nämlich nicht daran, dass wir nicht für parallele Entlastungsachsen gesorgt hätten, sondern daran, dass die Sims diese Entlastungsachsen partout nicht benutzen.

Beim zweiten Griesheim vermeiden wir diese »Fehler« sorgfältig – und bauen nicht schön, sondern im langweiligen Schachbrettmuster. Mit normalen Straßen halten wir uns dabei gar nicht lange auf; mithilfe von drei absurd niedrig verzinsten Krediten können wir uns direkt ein großes Netz aus Hauptstraßen leisten und sind innerhalb von fünf Minuten trotzdem in der Gewinnzone. Außerdem planen wir in weiser Vor-

sicht ein Shuttlebus-System ein. Das Resultat: Griesheim #2 wächst wie Unkraut. In weniger als einer Stunde haben wir den verfügbaren Bauplatz rappellvoll gebaut – und ärgern uns zum ersten Mal richtig über die viel zu kleinen Karten. Wie gerne würden wir noch ein Villenviertel anlegen, zusätzliche Industriezonen ausweisen, mehr Gewerbe ansiedeln – aber **SimCity** lässt uns nicht. Entwickler Maxis sagt: Der ständige Platzmangel soll eine Herausforderung sein. Echte Städteplaner könnten ja auch nicht so bauen, wie es ihnen gerade in den Kram passt. Wir hingegen sagen: Er ist keine Herausforderung; er ist frustrierend. Wir denken eben nicht: Ach, wie spannend, dass wir hier kein Stadion mehr bauen können, ohne dafür ein Gewerbegebiet niederzureißen. Wir denken: Macht größere Karten!

Selbst wenn wir die Einwohnerzahl unserer Städte später noch in die Hunderttausende schrauben werden und ihnen mit Wolkenkratzern und internationalen Wahrzeichen wie der Freiheitsstatue einen gewissen kosmopolitischen Touch verleihen, fühlt sich das Ergebnis nie nach Metropole an – sondern höchstens nach einem sehr reichen Darmstadt. Ein London oder New York hingegen? Das ist mit dem neuen **SimCity** nicht zu machen; die Karten sind schlicht zu klein. Noch dazu, weil es bevorzugt an Seeufern winzige Landzüngelchen gibt, die wir nicht bebauen können, da sie aus der streng quadratischen Stadtfläche herausragen, während 20 Meter weiter die Hochhäuser sprießen. Schönbauer ärgern sich die Haare vom Kopf. Aber zurück nach Griesheim: Das hat inzwischen nicht nur 150.000 Einwohner, sondern auch eine bemerkenswerte Demoskopie. Weil die Industrie über fehlende Arbeiter schimpft, haben wir nämlich mal einen Blick in die Job-Statistik geworfen. Und in der Tat: Von insgesamt rund 15.000 Arbeitsplätzen sind knapp 7.000 überhaupt nicht besetzt. Das Nölen der Industrie ist also verständlich – bloß die Zahlen sind's nicht. Wenn wir von den 150.000 Einwohnern mal die Arbeiter (8.000), die Schüler (3.000) und die Arbeitslosen (null) abziehen, dann bleiben 138.000 Bewohner, die offenbar nie zur Arbeit gehen. Und das, obwohl sie über die erforderliche Schulbildung für die 7.000 offenen Stellen verfügen.

Macht große Karten!



Die sechs größten Simulations-Ärgernisse



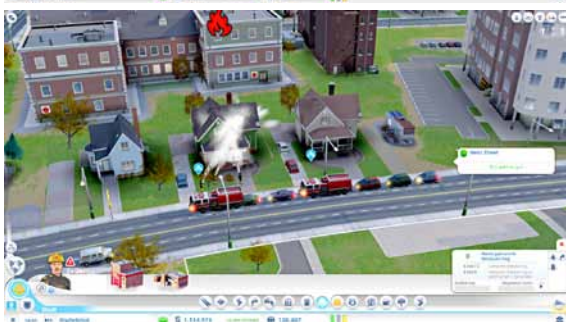
Müllwagen-Chaos

Hat unsere Stadt eine gewisse Größe erreicht (circa 100.000 Einwohner), dann bricht bei der Müllabfuhr das Chaos aus. Manche Viertel kriegen nie einen Müllwagen zu Gesicht, in anderen fahren die Trucks im Gänsemarsch jede einzelne Tonne fünfmal an.



Verkehrsinfarkt

Die Sims benutzen konsequent den kürzesten Weg – auch wenn wir nebenan eine mehrspurige Hauptstraße gebaut haben, die den Stau auf dem einfachen Feldweg umfahren würde. Resultat: In jeder Stadt kommt es zum Verkehrskollaps.



Feuerwehr-KI

Wenn es an mehreren Orten brennt, ist die Feuerwehr hoffnungslos überfordert: Da sich sämtliche Löschzüge nur um einen einzigen Brand gleichzeitig kümmern (und sich dabei gegenseitig im Weg stehen), fackeln viele Häuser ab.



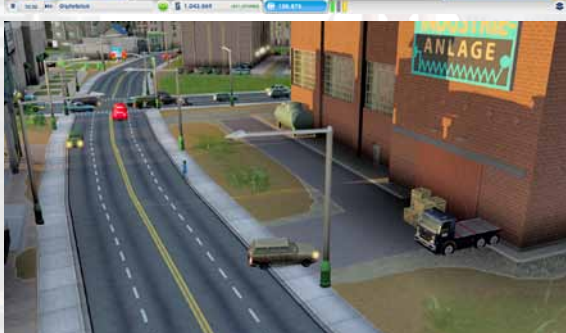
Wer wohnt denn da?

Sims haben keine festen Wohnsitze oder Arbeitsplätze – sie werden vom Spiel immer wieder neu generiert. Das führt dazu, dass im Haus der Gilberts plötzlich eine Frau Sievers und ein Herr Schneider wohnen – und am nächsten Tag der Herr Müller.



Zahlen-Schwindel

Das Spiel »simuliert« nur einen Bruchteil der laut Statistik vorhandenen Einwohner tatsächlich. Rund 90 Prozent der Bevölkerung existiert lediglich in der Statistik. 14.000 Arbeiter bei 150.000 Einwohnern sind aus diesem Grund völlig »normal«.



Wer zuerst kommt ...

Jeden Morgen steuern Sims den nächsten freien Arbeitsplatz an – ganz egal, wo sie gestern gearbeitet haben. Liegen mehrere Fabriken an der gleichen Straße, füllen sie sich nacheinander – und die letzte kriegt eventuell keine Arbeiter mehr ab.

Apropos: Ähnlich Erstaunliches entdecken wir im Bildungssystem. Eigentlich würden wir ja annehmen, dass unsere Sims erst die Grundschule besuchen, dann aufs Gymnasium wechseln und schließlich an die Universität gehen. Aber Pustekuchen! Die wandern auch direkt von der Grundschule in den Hörsaal, das sündhaft teure Gymnasium (60.000 Simoleons) ist reine Staffage. In der Praxis genügen auch zwei Grundschulen (je 16.000 Simoleons), um die Universität freizuschalten. Das Spiel sagt uns aber nicht, dass Grundschule und Gymnasium widersinnigerweise genau den gleichen Zweck erfüllen – es gaukelt uns stattdessen ein stufenweises Bildungssystem vor, das in der vermeintlichen Komplexität gar nicht existiert. Diese fehlende Transparenz zieht sich wie ein roter Faden durch das gesamte Spiel – und verschleiert dabei die fundamentalen Probleme der Glassbox-Simulation (siehe Kasten links). Wie viele Einwohner in ein Hochhaus passen? Sagt uns **SimCity** nicht; es sagt uns bloß, wie viele Einwohner gerade drin sind. Wie viele Arbeiter maximal in eine Fabrik passen? Sagt uns **SimCity** nicht; es sagt uns bloß, wie viele Arbeiter dort zum aktuellen Zeitpunkt arbeiten. Warum Laden A über mangelnde Kundenschaft klagt, während Laden B nebenan die großartigen Geschäfte lobt? Bleibt ein Rätsel. Weshalb Laden C ebenfalls über zu wenige Kunden lamentiert, sich aber gleichzeitig freut, dass er so viele Kunden hat? Houston, wir brauchen einen Metaphysiker.

Jetzt könnte man argumentieren: Simulation undurchsichtig, Karten zu klein, Spiel im Eimer. Aber das wäre falsch, denn auch das zweite Griesheim wächst uns richtig ans Herz. Es mag sich wie ein Darmstadt anfühlen, aber es ist unser Darmstadt – und wenn es wächst und gedeiht und auch wenn wir manchmal nicht so wirklich verstehen, warum eigentlich, sind wir doch stolz darauf. Die Leistung von **SimCity** besteht darin, eine lebenswerte Spielwelt zu erschaffen; eine Spielwelt mit Charme, eine Spielwelt, in der wir uns trotz der objektiven Mängel gerne bewegen, die sich persönlicher und unmittelbarer anfühlt als **SimCity 4**.

Aber **SimCity** wäre nicht **SimCity**, wenn auf das Genie nicht gleich wieder der Wahnsinn folgte – diesmal in Form des Zonenberaters. Im Baumenü gibt's nämlich zu jedem Aspekt (Energie, Feuerwehr, Wasserversorgung usw.) einen eigenen Berater, der sich entweder mit kolossalen Schnapsideen meldet – oder wartet, bis das Kind schon längst in den Brunnen gefallen ist. Läuft beispielsweise unsere Kläranlage auf Anschlag, dann schlägt der Abwasser-Berater unter Garantie erst dann Alarm, wenn einige Haushalte schon in der selbst produzierten Jauche duschen. Sein Zonenkollege aber schießt den Vogel ab. Obwohl unsere Stadt bis zum letzten Winkel vollgebaut ist und wir ohnehin nicht mehr wissen, wohin mit den zusätzlichen Klärbecken, den Wasserpumpen oder dem dringend nötigen Atomkraftwerk, alarmiert uns der Schlaubi-Schlumpf tatsächlich mit den folgenden Worten: »Hoher Bedarf an Wohn-

Gaming & Windows 8



Personalisieren Sie Ihren PC

Wenn Sie viel Zeit an Ihrem PC verbringen, möchten Sie bestimmt, dass der Computer zu Ihnen und Ihren Vorlieben passt. Passen Sie die Startseite nach Wunsch an. Erstellen Sie Kacheln für Ihre bevorzugten Kontakte und Websites und ziehen Sie sie an die gewünschte Stelle. Sie können auch ähnliche Kacheln in Gruppen anordnen.

Systea Gamer Intel/ GTX680 W8-64

- Windows 8 64-Bit
- Intel® Core™ i7-3770K Prozessor (3,5 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 680
- 8 GB DDR3-RAM • 120-GB-SSD • 1.000-GB-HDD
- DVD-Brenner • Gigabit-LAN • WLAN
- Inkl. 30-Tage-Testversion für Office 365 Neukunden.
Erwerben Sie Office gleich mit dazu.

1.379,-



S71Y85

Systea Gamer Intel/ GTX670 W8-64

- Windows 8 64-Bit
- Intel® Core™ i5-3570K Prozessor (3,4 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 670
- 8 GB DDR3-RAM • 120-GB-SSD • 1.000-GB-HDD
- DVD-Brenner • Gigabit-LAN • WLAN
- Inkl. 30-Tage-Testversion für Office 365 Neukunden.
Erwerben Sie Office gleich mit dazu.

1.179,-



S71Y84

Systea Gamer Intel/ GTX660Ti W8-64

- Windows 8 64-Bit
- Intel® Core™ i5-3570K Prozessor (3,4 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 660 Ti
- 8 GB DDR3-RAM • 120-GB-SSD • 1.000-GB-HDD
- DVD-Brenner • Gigabit-LAN • WLAN
- Inkl. 30-Tage-Testversion für Office 365 Neukunden.
Erwerben Sie Office gleich mit dazu.

1.089,-



S71Y83

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Wenn nicht anders beschrieben sind Systea-PCs ohne Betriebssystem, Monitor, Tastatur und Maus. Abb. symbolisch.

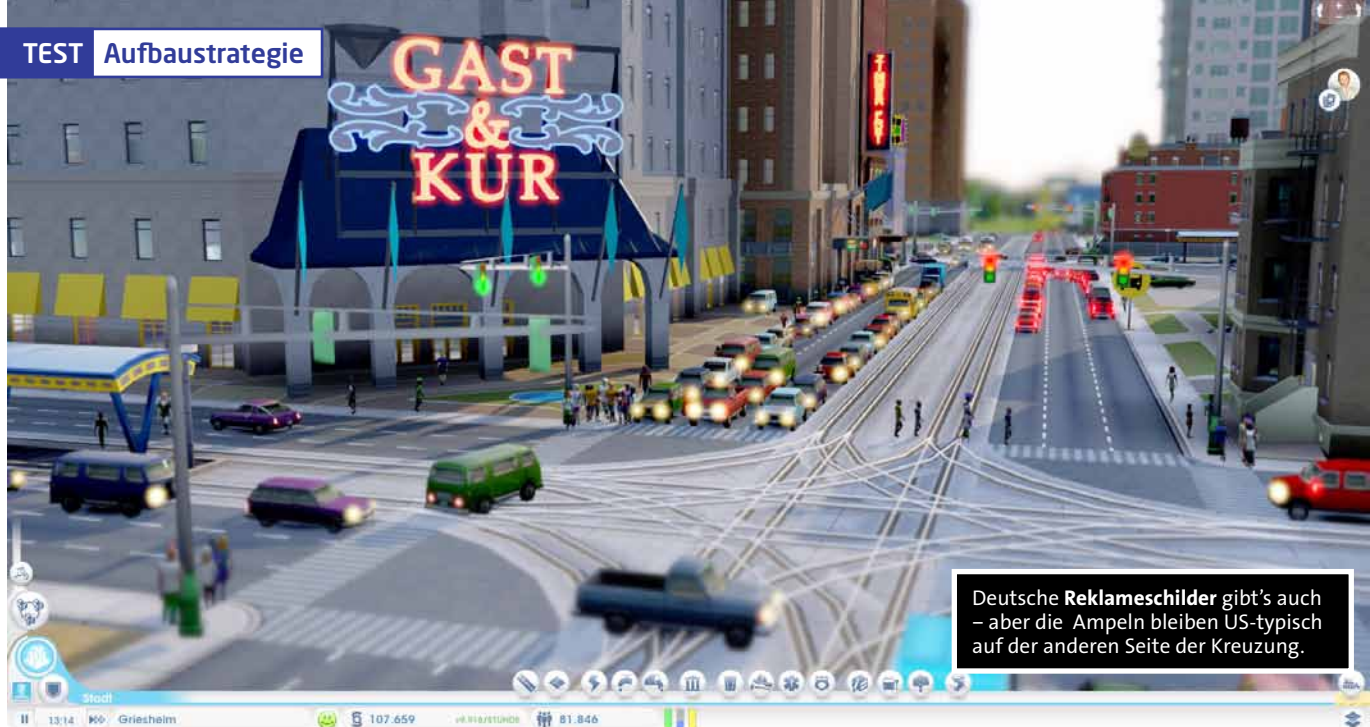
Bestellhotline: Mo-Fr 8-20 Uhr, Sa 9-15 Uhr

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



flächen. Weise mehr Wohnflächen aus.« Du Scherzkeks! Würden wir ja gerne! Stellt sich also die Frage: Kann das neue Regionalsystem dieses Manko ausgleichen? Klare Antwort: jein! Natürlich macht es Spaß, neben der Haupt-Stadt noch weitere Siedlungen hochzuziehen, in denen wir dann wie J.R. Ewing nach Öl bohren oder wie in Bottrop nach Kohle schürfen oder reiche Touristen mit Kasinos anlocken – oder alternativ mit Sehenswürdigkeiten wie dem Kölner Dom. Und natürlich macht es Spaß, auf der regionalen Karte dabei zuzugucken, wie Kohle-

lich auch. Dann kann beispielsweise Stadt A ihrem Nachbardorf B im Notfall mit Polizei-, Kranken- und Feuerwehrwagen aushelfen – nützlich. Blöd allerdings, dass die Städte über getrennte Budgets verfügen: Während Stadt A mehr Geld hat als eine Apotheke zur Grippezeit, muss Dorf B jeden Penny zweimal umdrehen. Wir können zwar Geldgeschenke austauschen, aber warum lassen sich die Konten nicht kurzerhand zusammenlegen – wenigstens optional?

Der große Haken am Multistadt-System: Es fühlt sich längst nicht so organisch an wie die Stadtgebiete selbst. Das liegt zum einen an der spartanischen Regionskarte, über der wir immer viel zu hoch schweben, weil wir nicht ranzoomen dürfen. Wie gerne würden wir einfach den Weg eines Trucks quer über die ganze Karte verfolgen; wie er durch Tunnel rumpelt oder über wahnwitzig hohe Brücken. Indes: Das Spiel legt uns Steine in den Weg, wir müssen die Kamera immer wieder von Hand nachjustieren, um den Truck im Blick zu behalten. Und weil wir auch hier – wie in den Städten selbst – ständig mit rechteckigen Kartengrenzen konfrontiert werden, fühlen sich auch die Regionen sehr beengt an. Wie viel besser löst das zum Beispiel ein Anno, egal welches, in dem wir ebenfalls verschiedene Städte und Produktionsketten aufbauen können – aber eben auf einer einzigen Karte, ohne Ladezeiten beim Stadtwechsel, ohne ständig Geld hin- und herschieben, weil sich die Inseln sinnvollerweise ein Budget teilen. **SimCity** hingegen kopiert einfach das System aus **Die Sims**, so dass mehrere Städte eben nicht zu einer gewaltigen Metropole verschmelzen, sondern immer kleine, eng abgegrenzte Mikrokosmen bleiben – mit der Betonung auf »kleine«.

Die Spezialisierungen wiederum gefallen uns richtig gut. Wir können beispielsweise eine Stadt auf Bergwerke spezialisieren und eine zweite auf Ölbohrungen, eine auf den Gütertransport und die nächste auf Elektronikproduktion. Oder auf Kasinos. Oder auf

Kultur. Oder aber wir kombinieren wild durcheinander: Eine Stadt, in der wir Erz und Kohle ausgraben, Öl absaugen, alles zu Metall, Treibstoff und Legierungen weiterverarbeiten, während in einer anderen Ecke die Kasinos nach Touristen fischen? Geht alles – auch wenn's nicht sonderlich effizient ist, weil Touris nun mal nicht auf Luftverschmutzung abfahren und wir den Bauplatz für die Kasinos eigentlich besser in Umschlagplätze stecken sollten, um Prozessoren und Fernseher per Frachtschiff oder Güterzug an den Weltmarkt zu verkaufen. Aber es ist eine Stadt wie keine andere, und

Kleine Mikrokosmen

Trucks zwischen den Städten pendeln, Flieger landen oder Passagier- und Güterzüge ihre Kreise ziehen. Und natürlich ist es spannend, mit anderen Spielern die gewonnen Rohstoffe zu tauschen, ihnen Strom zu liefern oder ihre Polizeistreifen einzukaufen, um nicht selbst ein teures Polizeirevier unterhalten zu müssen, und ihnen die einkaufswütigen Einwohner abzugraben, weil wir das coolere Shopping-Paradies gebaut haben.

Das direkte Zusammenspiel mit einem oder zwei Freunden funktioniert dabei wunderbar. Während sich der eine um die Energieversorgung kümmert, baut der andere die nötigen Ressourcen ab, und der dritte zieht unterdessen eine gewaltige Arbeiterstadt nach oben. Wenn wir uns entsprechend abstimmen, dann klappt das astrein – wenn nicht, dann folgt schnell die Katastrophe. Verzapft ein Spieler nämlich Unsinn, also lässt zum Beispiel sein Kernkraftwerk in die Luft gehen, damit seine Stadt auch ohne Strom im Dunkeln leuchtet, dann leiden die Nachbargemeinden mitunter so gravierend unter diesen Flausen, dass sie quasi unspielbar werden. Wer den Multistädten eine Chance geben will, dem raten wir also dringend, bei der Wahl der Mitspieler vorsichtig zu sein. Oder einfach die komplette Region im Alleingang zu besiedeln, das geht näm-



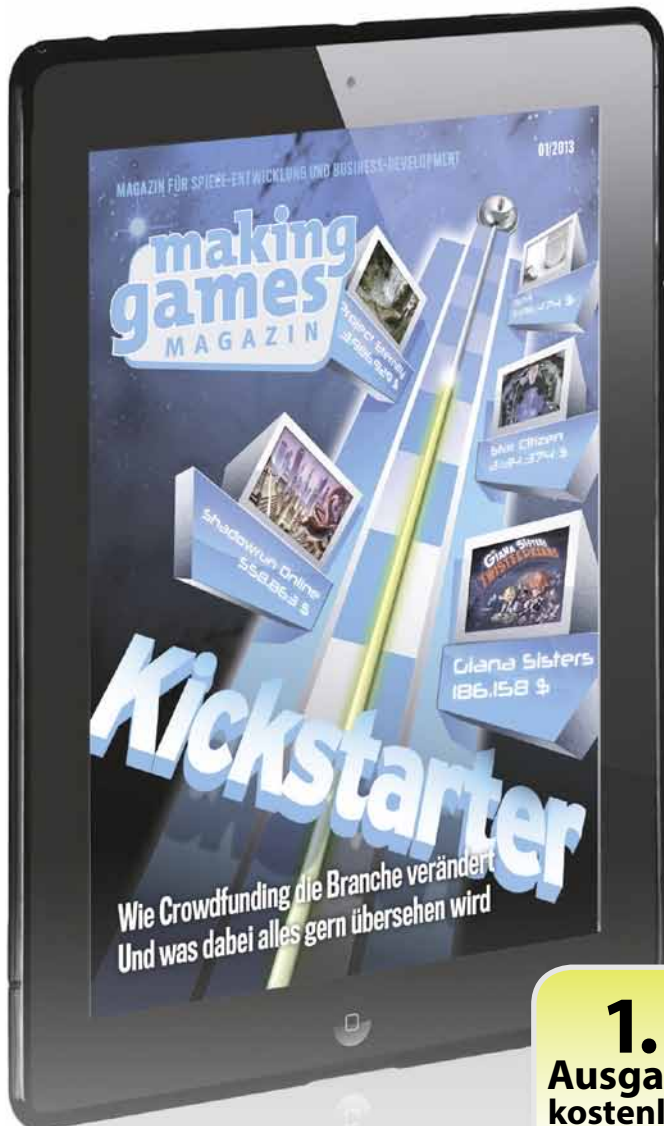
Region reißt's raus

Michael Graf,
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Auch mich ärgern die kleinen Stadtbauplätze, allerdings wird mein Groll durch das Hantieren mit spezialisierten Städten in der Region zum Teil wieder gedämpft. Dort eine Erz-Stadt, da eine Touristenfalle, in der Mitte meine Haupt-Stadt zum Wohnen – das Zusammenspiel funktioniert ganz prima, egal, ob alle Städte mir gehören oder befreundeten Mitspielern (die offenen Regionen mit unbekannten Spielern meide ich, man weiß ja nie, was für Chaoten da bauen). Völlig unverständlich ist mir allerdings, warum die mit Städten besiedelten Regionen optisch so wenig hermachen und ich nicht richtig ranzoomen darf. Viel schicker wäre es doch, wenn ich statt winziger fahrender Pixelhäufchen mit Symbolen drüber die Lastwagen, Überlandbusse und so weiter in einer gescheiterten Größe sehen würde. So aber schwebte ich immer viel zu hoch über dem Geschehen, sehe die störenden »Levelränder« und eben nur die Winzfahrzeuge mit ihren Symbolen. Sogar die Großprojekte, für die ich stundenlang baue und Tonnen über Tonnen Materialien ranschaufe, werden in der Regionsansicht zu völlig unspektakulären Legoland-Miniaturen. Warum eigentlich? Die Städte selbst sind ja auch wuselig, bunt, voller Atmosphäre, vor allem bei Nacht.



Jetzt auch für iPad und Android-Tablets



**1.
Ausgabe
kostenlos!**

Making Games blickt jetzt noch schöner, informativer, unterhaltsamer und interaktiver hinter die Kulissen der Games-Entwicklung. Ab sofort gibt es unser Magazin mit Titelthemen wie **Kickstarter** oder **Let's Play – Die neue Macht** nämlich auch für das iPad und für Android-Geräte – perfekt an die Möglichkeiten des Tablets angepasst und für das mobile Lesen optimiert!

Making Games hat es bis in die Top 10 der App Store Charts geschafft und wurde sogar schon von Apple ge-featured.

Mit unserer kostenlosen Kiosk-App holen Sie sich die aktuelle Making Games bequem nach Hause. Überzeugen Sie sich einfach selbst mit unserer komplett kostenlosen Probeausgabe im AppStore und bei Google Play.

Jetzt Making Games App herunterladen



www.makinggames.de/appstore



www.makinggames.de/googleplay



Trotz Bus-System und Straßenbahnen kommt's in der **Rush Hour** gerne mal zum Verkehrskollaps.

genau das ist das Schöne an den Spezialisierungen. In der einen Siedlung kümmern wir uns penibel um das Wohlergehen unserer Sims, in der anderen geht's nur ums Ressourcen-Rupfen, in der nächsten darum, den Touristen das Geld aus der Tasche zu ziehen. Und jede spielt sich tatsächlich anders. Das mag für alteingesessene Metropolenbauer vielleicht kein Ersatz für große Stadtkarten zum hemmungslos Austoben sein – aber Spaß macht's allemal.

Völlig enttäuschend sind dagegen die vier Großprojekte: Mit Unmengen an Ressourcen und Arbeitskraft (sprich: überschüssige Arbeiter aus unseren Städten) können wir auf der Regionskarte eine Solaranlage errichten, einen Weltraumbahnhof, einen Großflughafen und natürlich die gute, alte Arkologie (sozusagen der **SimCity 2000**-Klassiker). Doch was gibt's als Belohnung, wenn das Mammut-Werk endlich

vollbracht ist? Dann entsteht auf der Regionskarte ein viel zu kleines und detailarmes Modell, mit ein bisschen Feuerwerk drum herum, das die angrenzenden Städte künftig mit mehr Touristen, Energie oder anderen laschen Boni versorgt. Langweilig! Und kein Vergleich zu den Monumentalbauten eines **Age of Empires**, **Pharao** oder **Anno**, in denen Arbeiter das Baumaterial tatsächlich heranschaffen, verlegen – und wir am Schluss in unserer eigenen Stadt eine Pyramide oder eine Kathedrale stehen haben. In **SimCity** hingegen füllen sich grüne Baubalken, und am Schluss sehen wir den »Monumentalbau« allenfalls dann groß und wenigstens leidlich hübsch, wenn wir eine nahe gelegene Stadt haben, an deren Horizont das Großprojekt emporragt. Für die investierte Mühe ein sehr mickriger Lohn.

Womit wir beim springenden Punkt wären: Wer dem neuen Ansatz trotzdem eine Chance gibt und einfach drauflosbaut, wer Statistiken ohnehin links liegen lässt und sich lieber an einer wunderschönen Spielwelt erfreut, der kann mit dem neuen **SimCity** viel Spaß haben. Denn im Unterschied zu dem Vorgänger **SimCity Societies** spielt sich der Reboot wirklich wie ein **SimCity**. Auch nach 40 oder 50 Stunden ertappen wir uns deshalb noch dabei, dass wir eine neue Stadt gründen, weil wir eine bestimmte Taktik ausprobieren wollen – oder weil uns eine Idee für eine besonders schöne Straßenführung kam. Gleichzeitig aber ärgern wir uns: über die viel zu kleinen Karten, die uns nahezu ständig gängeln; über eine oft nur vorgegaukelte und nie transparente Simulation; über die teils missratene Bedienung, bei der wir Gebäude und Erweiterungen vor dem Bau nicht drehen dürfen und beim Upgraden von Straßen auch wirklich jeden Abschnitt einzeln anklicken müssen, was bei vollgebauten Schachbrett-Städten rasend schnell zu einer ebenso absurden wie nervigen Klick-Orgie ausartet.

Was genau davon beim Spielen überwiegt, Frust oder Freude, hängt nicht zuletzt von der eigenen Messlatte ab. Hardcore-Strategen, die wochen- oder monatelang an einer Mega-Metropole tüfteln wollen und eine nachvollziehbare Simulation mit aussagekräftigen Statistiken erwarten, werden mit diesem **SimCity** nicht glücklich – und sich beim Bau einer klassischen Einzelstadt fühlen, als sollten sie eine Geburtstagsparty in der Telefonzelle ausrichten. **JG**



Ich will New York!

Jochen Gebauer,
Redakteur
jochen@gamestar.de

Ich mag Darmstadt: Da bin ich geboren, zur Schule gegangen und mit Freunden um die Häuser gezogen. Aber in einem **SimCity** will ich kein Darmstadt bauen – ich will ein London, ein New York, ein Tokio. Geht nicht, sagt Maxis, die Simulation sei zu komplex, das würden aktuelle PCs nicht bewältigen. Einverstanden. Aber dann sollte die Simulation wenigstens transparent und nachvollziehbar sein. Wenn ich schon jedes Hochhaus beim Vornamen kenne, dann will ich auch genau wissen, warum die Bewohner unzufrieden sind – und nicht lapidar gesagt bekommen: Uns geht's schlecht. Und wenn eine Fabrik dichtmacht, weil sie keine Mitarbeiter findet, dann würde es mich schon interessieren, was 70.000 hoch qualifizierte Einwohner eigentlich den ganzen Tag lang machen – arbeiten gehen sie ja augenscheinlich nicht. Trotzdem muss ich gestehen: **SimCity** macht süchtig. Ich will nämlich verdammt sein, wenn ich es nicht doch irgendwie schaffe, die Eine-Million-Einwohner-Marke zu knacken. Auch nach 50 Stunden stampfe ich also noch Städte aus dem Boden, plane ein innovatives Straßensystem, das natürlich kolossal in die Hose geht, tüftle am perfekten Verhältnis zwischen den Zonen, stoße dabei unweigerlich an die viel zu engen Grenzen der Spielwelt ... und der Wahnsinn beginnt von vorne.

TERMIN 7.3.2013 PREIS EUR 60 USK ab 6 Jahren

SimCity

Aufbaustrategie

Publisher EA
Entwickler Maxis
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz Origin

GENRE-CHECK STRATEGIE

»Die kleinen Karten drücken spürbar auf die Langzeitmotivation.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

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

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Regional (16) SPIELTYPEN Internet
DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden
WERTUNG Gut

»Macht im Zusammenspiel mit Freunden ziemlich viel Spaß.«

GRAFIK

schöne Beleuchtung + detaillierte Gebäude
hohe Sichtweite + in der Stadt ist immer was los
nüchtern-detailarme Regionalkarten

9/10

SOUND

stimmungsvolle Effekte + Musik im Takt mit der Spielwelt
eingängiger Soundtrack, ...
... aber nicht genügend Stücke

9/10

BALANCE

leichter Einstieg + fordernde Großprojekte + teils komplexe Spezialisierungen
phasenweise zu einfach + Kredite nicht ausbalanciert + viele Zusammenhänge nicht nachvollziehbar

6/10

ATMOSPHÄRE

Städte wirken organisch + haufenweise liebevolle Details
hoher Zuguck-Faktor + stimmungsvoller Tag- und Nachtwechsel

10/10

BEDIENUNG

unkompliziertes Bauen + viele Statistiken + Hilfslinien beim Verlegen von Straßen
umständliche Straßen-Upgrades
kein freies Speichern + höchste Geschwindigkeit deaktiviert

6/10

UMFANG

acht Regionen mit 76 Karten + zahlreiche Gebäude-Upgrades
sechs Spezialisierungen + optionaler Baukastenmodus
keine Szenarien

9/10

STARTPOSITIONEN

unterschiedliche Ressourcen + Eisenbahn- und Fährschiff-Anbindungen
Hügel, Flüsse und Ozeane, ...
... aber kein Terraforming
Karten viel zu klein

5/10

KI

nachvollziehbarer Transport + vermeintlich glaubwürdige Simulation
...
... das vieles gar nicht simuliert
mangelhafte Wegfindung + gelegentliche Totalaussetzer

4/10

EINHEITEN&GEBÄUDE

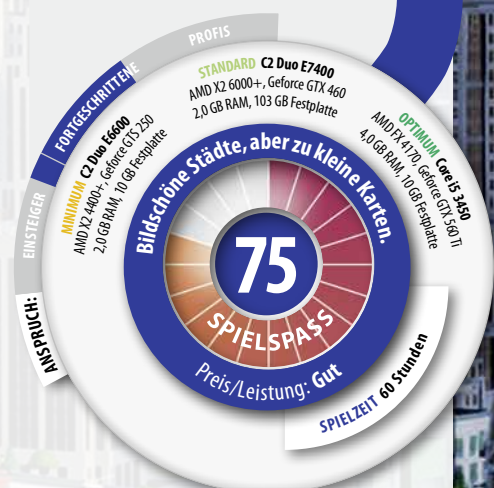
viel zu bauen + sinnvolle Gebäude-Upgrades
viele Einflussmöglichkeiten
vier Großprojekte, ...
... deren Boni in keinem Verhältnis zum Aufwand stehen

9/10

ENDLOSSPIEL

Multistadt-System funktioniert + klassisches **SimCity**-Feeling
späßige Katastrophen + Einzelstädte werden schnell langweilig
Glücksspiel und Tourismus eindimensional

8/10



Technik-Check SimCity

Grafikvergleich



1920X1080, HOHE DETAILS, KANTENGLÄTTUNG AN, LICHT AUF ULTRA

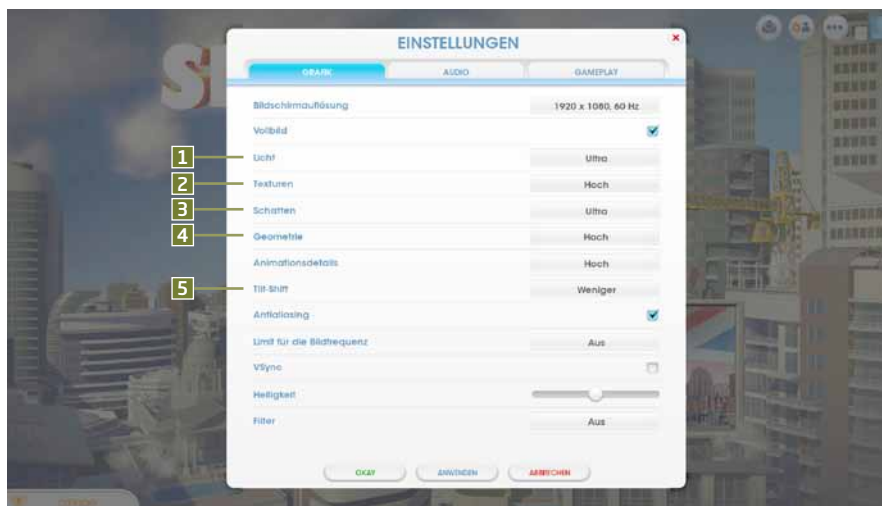
In hohen Einstellungen ist die Stadt mit zahlreichen Objekten gefüllt und sehr detailliert gestaltet. Der Rauch **1**, die Schatten **2** und die Objekte **3** sehen auf der höchsten Stufe sehr gut aus.



1920X1080, MITTLERE DETAILS, KANTENGLÄTTUNG AN, LICHT AUF ULTRA

Ohne Fabrikrauch **1** leidet die Großstadt-Atmosphäre etwas. In mittleren Details zeichnet das Spiel zudem die Schatten **2** der Gebäude weniger scharf und blendet viele Objekte und Pflanzen **3** aus.

Technik-Tipps



1 Licht: Die Einstellung bestimmt neben der Qualität der Beleuchtung auch deren Intensität und wie exakt das Licht von Oberflächen zurückgeworfen wird.

2 Texturen: Im Spiel selbst wirkt sich die Texturen-Option kaum auf die Optik aus. Wer gerne nah an die Straßen seiner Stadt heran zoomt, sollte die höchste Stufe wählen.

3 Schatten: Der Schattenwurf trägt viel zur tollen Optik bei. Daher sollten Sie mindestens die mittlere Einstellung wählen, um in den Genuss der Gebäudeschatten zu kommen. Auf höheren Stufen steigt deren Schärfe.

4 Geometrie: Die Option definiert, wie detailliert das gesamte Bild ausfällt. Je höher die Stufe, um so genauer werden auch weit entfernte Objekte dargestellt.

5 Tilt-Shift: Je höher der Wert, umso stärker wird die Tiefenunschärfe – Geschmacksache.

So läuft SimCity auf Ihrem PC

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

1	Geforce 200	GTX 250	GTX 260	GTX 285		GTX 295						
	Geforce 400/500	GTX 450	GTX 460	GTX 560	GTX 470	GTX 480	GTX 570	GTX 580				
	Geforce 600	GTX 650		GTX 650 Ti	GTX 660		GTX 660 Ti	GTX 670	GTX 680	GTX 690		
	Radeon HD 4000	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870 X2							
	Radeon HD 5/6	HD 5750	HD 5770	HD 5850	HD 6870	HD 6950	HD 6970	HD 5970	HD 6990			
	Radeon HD 7000	HD 7750	HD 7770		HD 7850	HD 7870	HD 7950	HD 7970				
2	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640						
	Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X6 1050T	X4 965	X6 1090T			
	FX					FX 4100	FX 6200	FX 8150	FX 8350			
	Core 2 Duo/Quad		E4300	E6600	E7400	Q8300	Q9400	Q9650				
	Core i 2xxx					i3 2100		i5 2400	i5 2500	i7 2600		
	Core i 3xxx					i3 3220		i5 3570K	i7 3770K	i7 3960K		
3	Speicher in MB	1.024	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8.192	12.288	16.384		

4	technisch unmöglich			
	ruckelt stark			
		läuft so flüssig: 1920x1080 Mittlere Details Kantenglättung: Aus	läuft so flüssig: 1920x1080 Hohe Details Kantenglättung: An	läuft so flüssig: 1920x1080 Hohe Details Licht Ultra Kantenglättung: An

Technik-Tipps

- Die unterschiedlichen Grafikfilter im Menü kosten keine zusätzliche Leistung und verändern die Optik einer Stadt ungemein. Zum Glück ist die Auswahl groß genug für fast jeden Geschmack – und abschalten lassen sie sich auch.
- Die Stadtgröße wirkt sich auf die Performance aus. Orientieren Sie sich an den Systemanforderungen für hohe Details in der Technik-Tabelle. Hardware, die eine Kleinstadt noch flüssig darstellt, kommt womöglich bei mehr als 100.000 Einwohnern an ihre Grenzen.
- Die Stufe der Kantenglättung und das zugrunde liegende Verfahren lässt uns SimCity nicht verändern. Die Shader-Kantenglättung FXAA bügelt automatisch das gesamte Bild glatt. Dieses Antialiasing führt jedoch zu einer leichten Unschärfe.

Checkliste

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

Tomb Raider



Beim Neustart der Actionreihe muss ein empfindsames junges Mädchen über sich hinauswachsen, um zu überleben. Was das mit Archäologie und Grabkammern zu tun hat? Nicht viel. Spaß macht's trotzdem.

Von Kai Schmidt und Daniel Matschijewsky

+ Stärken

- + klasse inszeniert
- + motivierende Rollenspiel-Elemente
- + gelungene PC-Portierung

- Schwächen

- zu viele Deckungsschießereien
- diverse Logiklücken

Genre: Actionspiel Publisher: Square Enix Entwickler: Crystal Dynamics (Lara Croft and the Guardian of Light, GameStar 12/11: 81 Punkte)
Termin: 5.3.2013 Spieler: 1-8 Sprache: Deutsch, Englisch, zehn weitere Preis: 45 Euro

GameStar.de/Quicklink/7229

Auf DVD: Test-Video

Eigentlich sollte es eine entspannte Forschungsreise ins sogenannte Drachendreieck werden, wo die 21-jährige Lara Croft mit ihrem Mentor und einer Gruppe von Kollegen nach den Überresten eines versunkenen Königreichs suchen wollte. Doch dann gerät das Schiff der Expedition in einen schweren Sturm, der den Kahn in zwei Hälften zerteilt und den Großteil der Besatzung in ein nasses Grab schickt. Lara kann sich auf eine Insel retten, wird dort aber prompt von Mitgliedern eines mysteriösen Kults gefangen genom-

men und in einer Höhle wie ein Schinken kopfüber zum Trocknen aufgehängt. Das verängstigte Mädchen schafft es, sich zu befreien, rammt sich dabei aber eine Eisenstange in die Seite und muss anschließend völlig auf sich gestellt durch das stockfinstere Höhlensystem entkommen. Verletzt, durchnässt und erschöpft sitzt Lara schließlich an einer Feuerstelle und denkt darüber nach, was gerade passiert ist: Das Schiff ist untergegangen, ihre Freunde sind vermutlich tot und sie ist vollkommen allein auf dieser furchtbaren Insel mitten im Nirgendwo. Wie soll ein unschuldiges kleines Mädchen bloß heil aus dieser Sache herauskommen? So beginnt **Tomb Raider**.



Spielerisch anspruchslos, aber spektakulär in Szene gesetzt: Wir rutschen einen **einstürzenden Abhang** entlang.

Die deutsche Version

Die deutsche Version von **Tomb Raider** hat eine USK-Freigabe »ab 18 Jahren« erhalten und erscheint hierzulande komplett ungeschnitten. Die Dialoge und Bildschirmtexte wurden vorbildlich lokalisiert. Wer Lara Croft dennoch auf Englisch lauschen will, der kann die



Sprache über das Steam-Optionsmenü umstellen; eine entsprechende Funktion innerhalb des Spiels fehlt.



Pfeil und Bogen gegen Maschinengewehr. Lara macht trotzdem kurzen Prozess mit dem Gangster.

Doch so wie von der Serie gewohnt, spielt sich das Ganze nicht. Denn nach der zwar ungewohnt brachialen, aber atmosphärisch dichten und sehr intensiven Einführung entwickelt sich **Tomb Raider** recht schnell zum klassischen Deckungs-Shooter. Das zunächst wehleidige Gör mutiert in Windeseile zum weiblichen Terminator und pustet alles um, was sich ihr in den Weg stellt. Dafür, dass sie sich immer wieder beklagt, wie furchtbar das doch alles sei, stellt Lara sich ganz schön geschickt an und sucht zum Beispiel automatisch Deckung, sobald sie etwa vor einer kleinen Mauer oder Kiste steht. Aus dem Schutz heraus nimmt sie dann die meist clever agierenden Gegner aufs Korn, um ihnen zielsicher ein un-

vorteilhaftes Loch in die Fontanelle zu ballern. Ganz schön gewieft für ein junges Ding, das in den Zwischensequenzen immer wieder als verängstigt und weinerlich dargestellt wird. So sehr sich die Story auch bemüht, die Wandlung zu erklären, die Lara im Verlauf durchmacht, für uns macht es keinen Unterschied, ob wir nun zu Beginn unter Laras Schluchzen reihenweise Gegner ins Jenseits schicken, oder ob wir den Kultanhängern später »Lauf nur, ihr dreckigen Mistkerle! Ich kriege euch alle!« zuzurufen, während wir mit dem Granatwerfer um uns ballern. Es ist nicht spürbar, dass Lara zu einer anderen Person wird. Hier wäre ein Kniff

Ist das noch Tomb Raider?

in der Spielmechanik angebracht gewesen, der zum Beispiel das Zielen zu Beginn erschwert – ein Feedback also, das den Spieler an Laras Verwandlung zur Killermaschine teilhaben

Online-Aktivierung

Tomb Raider muss einmalig über Valves Online-Plattform Steam aktiviert werden. Zwar dürfen Sie das Spiel anschließend auf beliebigen Rechnern installieren, ein Weiterverkauf des Programms ist dann aber nicht mehr möglich.

lässt. Immerhin hat Crystal Dynamics bei den Ballereien seine Hausaufgaben gemacht: Die Schießereien gehen flott von der Hand, und die Deckungsmechanik funktioniert genauso gut wie in **Mass Effect** oder **Gears of War**. Solange wir uns nicht an der zwar gewollten, aber nicht ganz gekonnten Charakterzeichnung der Heldin stören, macht es tierischen Spaß, die Gegner auf möglichst kreative Art und Weise um die Ecke zu bringen. Und was **Tomb Raider** bisweilen an Explosionen und Zerstörung abfeiert, stellt selbst **Call of Duty** stellenweise in den Schatten.



Die kreativ gestalteten **Rätsel** bringen Abwechslung ins Spiel.

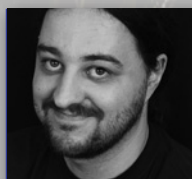


Die **Quicktime-Events** nerven durch kryptische Tastensymbole.

DRÜCKEN SIE ZUM ZIEHEN MEHRMALS [E].

Die eigentliche Attraktion der bisherigen **Tomb Raider**-Spiele, das Erforschen verzweigter Höhlensysteme und Grabkammern, tritt bei diesem Neustart stark in den Hintergrund. Immer mal wieder kommt Lara aber aus den schlauchigen Actionlevels in weitläufige Gebiete, in denen nicht nur allerhand Geheimnisse versteckt liegen, sondern in denen wir auch nach Herzenslust herumklettern und zum Beispiel Plattformen weit oben in den Baumwipfeln erforschen können. Wer die Augen offen hält, entdeckt beim Herumtollen neben Geocache-USB-Sticks und diversen Artefakten auch Landkarten mit den Fundorten aller versteckten Extras sowie Schatzkisten mit Erfahrungspunkten und Strandgut. Wofür das gut sein soll? **Tomb Raider** bietet sowohl ein Talentsystem als auch Waffenverbesserungen, um uns effektiv für die nächste Schießerei zu wappnen. Alles, was es dafür braucht, sind genügend Erfahrungspunkte und Trümmerteile sowie ein Lagerfeuer. Sobald Lara sich niederlässt, öffnet sich ein Upgrade-Menü. Die gesammelten Punkte tauschen wir nun gegen neue Fähigkeiten wie etwa verbesserte Nahkampffertigkeiten oder Gesundheitserweiterungen ein und »kaufen« uns anschließend zusätzliche Module für die insgesamt vier Waffen. Im Angebot finden sich etwa Stabilisatoren, Schalldämpfer, größere Magazine oder Brandmunition. Zudem kann Lara von den Lagerfeuern in bereits besuchte Gebiete zurückreisen, um etwa nach verpasssten Extras zu stöbern oder Grabkammern unsicher zu machen – das motiviert.

Die versteckten Grabkammern finden wir immer wieder abseits des Weges, markiert beispielsweise durch kryptische Schriftzeichen an Felswänden. Nicht immer kann Lara die Ruhestätten sofort erkunden: Gelegentlich fehlt ein wichtiges Ausrüstungsteil, das sie erst im weiteren Spielverlauf bekommt, etwa Pfeile mit angeknüpftem Seil, um Objekte heranzuziehen und Schluchten zu überwinden, oder die Kletteraxt, mit der wir poröse Steilwände erklimmen. Wer allerdings denkt, dass die Gräber ihre Geheimnisse freiwillig preisgeben,



Gut, aber kein Tomb Raider

Kai Schmidt,
Redakteur
kai@gamestar.de

Ich bin etwas enttäuscht. Nein, **Tomb Raider** ist beileibe kein schlechtes Spiel und hat mich während der gesamten Spielzeit wirklich gut bei Laune gehalten. Es macht mich aber traurig, wenn ich sehe, dass die Entwickler das unendliche Potenzial der Serie beiseitefegen, um einen simplen Deckungs-Shooter mit Lara in der Hauptrolle daraus zu stricken. Klar, Spielbarkeit und Technik sind super, aber dem Titel fehlt einfach die Seele der früheren Croft-Abenteuer. Weniger aufgesetzte Gewalt und weniger Geballer, dafür mehr Abenteuer und mehr Farben hätten Wunder gewirkt – und aus dem austauschbaren Deckungs-Shooter mit seinen wenigen Alibi-Grabkammern ein echtes **Tomb Raider** gemacht. Vielleicht klappt's ja beim nächsten Mal besser.

Der Multiplayer-Modus

Erstmals in der **Tomb Raider**-Reihe gibt es einen Mehrspieler-Modus. Angelehnt an das Hauptspiel kämpfen hier Überlebende und Kultisten in vier Modi gegeneinander; für gesammelte Erfahrungspunkte erhalten wir neue Fähigkeiten und steigen im Rang auf. Die Online-Gefechte liefen im Test flüssig und weitgehend verzögerungsfrei. Zum Testzeitpunkt gab es allerdings nur wenige Spieler, was uns aber nicht wundert, da **Tomb Raider** nun wirklich keine Serie ist, die zwingend einen Multiplayer-Teil benötigt. Zwar machen die Modi durchaus Spaß – in »Rettung« etwa müssen wir Medipacks einsammeln und zum Zielort tragen –, trotzdem wirkt all das eher aufgesetzt als wirklich spielrelevant.



der irrt. Vor der großen Truhe mit vielen Erfahrungspunkten, die wir in jeder Gruft abstauben können, steht eine meist ziemlich knackige Kopfnuss. Hier muss Lara ganz wie in ihren früheren ... pardon, zukünftigen Abenteuern Plattformen mit Gewichten ausbalancieren oder mit der richtigen Schalterkombination und etwas Klettergeschick höher gelegene Ebenen erreichen. In diesen Abschnitten haben Serienveteranen den meisten Spaß, schließlich geht es darum, mit dem richtigen Timing auf bewegliche Plattformen zu hüpfen oder Mechanismen wieder in Bewegung zu versetzen.

In Sachen Technik präsentiert sich die PC-Fassung von **Tomb Raider** nahezu perfekt. Vor allem die Darstellung der Schatten fällt enorm detailliert und realistisch aus. In dicht bewaldeten Gebieten zaubert die Engine dadurch ausgesprochen hübsche Licht- und Schattenspiele auf den Monitor. Texturen, Charakteranimationen und Effekte können sich ebenfalls jederzeit sehen lassen, nur hätten der Umgebung etwas mehr Polygone gelegentlich gut getan. Bei der (frei konfi-

gurierbaren) Steuerung mit Maus und Tastatur liefert Crystal Dynamics ebenfalls sehr gute Arbeit ab. Ob wir nun klettern, springen oder ballern, wir haben Lara stets gut im Griff. Einziger Wermutstropfen sind die gelegentlich eingestreuten Quicktime-Events, in denen wir zur richtigen Zeit die richtige Taste drücken müssen.

Das geht aber oft in die Hose, da wir statt der entsprechenden Buchstaben lediglich kryptische Symbole angezeigt bekommen. Über jeden

Ballern statt erforschen

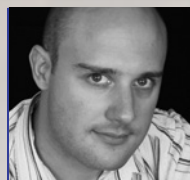
Zweifel erhaben ist hingegen die akustische Untermauerung: Sowohl der dynamische Soundtrack, der sich mal dezent im Hintergrund hält und dann wieder pompös aufdreht, als auch die deutsche Synchronisation der Dialoge sind äußerst gelungen. Vor allem möchten wir an dieser Stelle die Schauspielerinnen Nora Tschirner (**Soloalbum**) loben, die Lara in der deutschen Version glaubwürdig zum Leben erweckt.

»Ich hasse Gräber«, sagt Lara Croft an einer Stelle. Paradox, da sie doch seit nunmehr 17 Jahren vor allem dafür bekannt ist, mit Vorliebe durch fallengespickte Grabkammern zu turmen, um wie Indiana Jones den seltsamsten



Manche Gegner wie dieser stark gepanzerte Soldat erfordern spezielle Taktiken.

magischen Artefakten nachzujagen. Doch um der Serie zu neuem Leben zu verhelfen, rückt der Publisher Elemente, die Laras Abenteuer einmal ausmachen, in den Hintergrund. Stattdessen konzentriert sich Square Enix auf das, was nach Meinung von Marktforschern wohl am ehesten für Umsatz sorgt: effektvolle Deckungsschießereien, gepaart mit aufwendig inszenierten Zwischensequenzen. Die Story vom Mädchen, das Schiffbruch erleidet und mit anderen Überlebenden versucht, von einer mysteriösen Insel gerettet zu werden, soll wegen der düsteren Grundstimmung »erwachsen« wirken. Allerdings wandeln die Entwickler auf einem sehr schmalen Grat, wenn sie versuchen, ihr Spiel einerseits als möglichst erwachsen darzustellen, gleichzeitig aber zu sehr auf Gewalt und übertrieben düstere Atmosphäre bauen. Aber wer weiß, vielleicht war das ja von Anfang an der Plan, um **Tomb Raider** zu einem sicheren Erfolg zu machen. Solange dieses kalkulierte Spiel so viel Spaß macht, wie **Tomb Raider** es trotz seiner Schwächen tut, sei den Entwicklern der Erfolg gegönnt. **DM / KS**



Lara lebt

Daniel Matschijewsky,
Redakteur
danielm@gamstar.de

Ich stimme Kollege Kai in einem Punkt zu: Das neue Lara-Abenteuer ist tatsächlich zu actionlastig geworden. Als Fan der ersten Stunde fühlte ich mich allzu häufig eher an Gears of War und Co. erinnert als an ein echtes Tomb Raider. Doch als ich mich erst mal daran gewöhnt hatte, machte mir das Spiel enorm viel Spaß. Weil es herausragend in Szene gesetzt ist, weil es mich durch eine stimmungsvolle und wunderschöne Welt schickt, in der es so viel zu entdecken gibt – auch die serientypischen Rätsel und Klettereinlagen. Und weil Lara zum ersten Mal eine Figur ist, mit der ich mitfühlen kann. Ja, das neue Tomb Raider ist anders als seine Vorgänger. Aber nichtsdestotrotz in jederlei Hinsicht spielenswert. Auch für Fans der ersten Stunde.

Die Sammler-Editionen

Tomb Raider ist in mehreren Versionen erhältlich. Neben der Standardausführung gibt es die rund 60 Euro teure sogenannte »Survival Edition« mit Artbook, einem wasserfesten Outdoor-Beutel, einer Karte der Insel im DIN A3-Posterformat sowie diversen DLC-Codes. Die ausschließlich über den Online-Händler Amazon erhältliche »Collector's Edition« steckt in einer edlen Metallbox, enthält sämtliche Extras der Survival Edition sowie eine rund 20 Zentimeter große Lara Croft-Actionfigur. Preis: stattliche 100 Euro.



TERMIN 5.3.2013 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

Tomb Raider

Publisher Square Enix
Entwickler Crystal Dynamics
Sprache Deutsch, Englisch, zehn weitere
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz Steam

Genre-Check ACTION

Ein zwar sehr ballerlastiges, aber durchgehend motivierendes Action-Adventure.

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

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Team-Deathmatch (8), Rettung (8), Schrei um Hilfe (8), freier Wettbewerb (8) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** Nein
SERVENSCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 5 Stunden

WERTUNG BEFRIEDIGEND

Technisch gelungen, trotzdem wirkt der Multiplayer-Teil aufgesetzt.

GRAFIK

- klasse Licht- und Schattenspiele
- scharfe Texturen
- aufwendige Animationen
- detaillierte Gesichter
- gelegentliche Polygon-Armut

SOUND

- stimmungsvoller Soundtrack
- sehr gute deutsche Sprecher
- gelungene Geräuschkulisse
- Waffen könnten mehr Druck haben

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade
- Kampagne wird stetig kniffliger
- hilfreiche Einblendungen
- nützlicher Wegweiser
- teils unfaire Quicktime-Events

ATMOSPHÄRE

- kinoreife Inszenierung
- rasante Wechsel zwischen Spiel und Zwischensequenzen
- stimmige Spielwelt
- häufig öde Ballereien

BEDIENUNG

- präzise Maus- und Tastatursteuerung
- frei konfigurierbar
- gute Kameraführung
- kein freies Speichern

UMFANG

- rund 15 Stunden Spielzeit
- optionale Gräber
- viele versteckte Extras
- geringer Wiederspielwert

LEVELDESIGN

- detaillierte, abwechslungsreiche Schauplätze
- Klettern, schießen, rätseln
- überall gibt es etwas zu entdecken
- künstlich wirkende Deckungsmöglichkeiten

KI

- manche Gegner erfordern spezielle Taktiken
- Gegner suchen aktiv Deckung und zielen treffsicher
- gelegentlich hirnlose Aktionen

WAFFEN & EXTRAS

- kleines, aber durchdachtes Waffenarsenal
- Knarren und Ausrüstung aufrüstbar
- drei Talentbäume
- Schleichen funktioniert nicht immer

HANDLUNG

- nahbare, verletzte Lara
- spannende und motivierende Geschichte
- flache Nebenfiguren
- gelegentliche Logiklücken



In diesem Menü rekrutieren wir während der Schlachten neue Einheiten.



Die **Gaststars** sind ihren Vorbildern sehr gut nachempfunden. Hier im Bild Lemmy Kilmister von Motörhead.

Brütal Legend

Bier, Weib und Gesang sind in Double Fines Hommage an den Metal passend vereint. In gewohnt überzeichneter Art. Von Benjamin Schäfer

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Double Fine** Entwickler: **Double Fine**
Termin: **26.3.2013** | Spieler: **1-8** Sprache: **Englisch** Preis: **19 Euro**



Stärken

- + starke Dialoge
- + atmosphärische Spielwelt
- + spannende Story
- + großartige Metal-Musik

Schwächen

- durchwachsener Strategiemodus
- angestaubte Grafik

GameStar.de/Quicklink/6146

Wir heizen in unserem Hot-Rod eine Straße entlang, an unserer Seite sitzt eine zierliche, aber amazonenhafte Frau, und aus dem Radio presst sich Testosteron in Form von Manowar in unsere Gehörgänge. Willkommen in **Brütal Legend**. Um die stählerne Romantik dieser Szene noch zu steigern, schießen wir mit unseren Gatlings dämonische Motorradfahrer über den Haufen. Vorhang auf für den Action-Adventure gewordenen Traum aller Metal-Fans – und all jener, die es mal werden wollen.

Brütal Legend versetzt uns in die Lederkluft des Roadies Eddie Riggs, und unsere Aufgabe lautet, die Tour am Laufen zu halten. Das ist zumindest unser regulärer Job in der regulären Welt. Momentan befinden wir uns aber in einer namenlosen Alternativwelt und helfen dem Widerstand aus seiner misslichen Lage. Der hat sich um den Charmebolzen Lars Halford gebildet und ver-

sucht, die Bedrohung durch General Lionwhyte und seine Glam-Metal-Posse abzuwenden. Wir werden von der attraktiven Ophelia rekrutiert und setzen fortan alles daran, ihr Herz und die Rebellion zu gewinnen. Das hört sich ein wenig schnulzig an, wird aber mit Wendungen und Überraschungen zu einem erzählerischen Circle

Mit der Macht des Metal!

Pit, in dessen Mittelpunkt Eddie versucht, zu bestehen. Und zwar mit der Kraft des Heavy Metal, dem Separator und Clementine.

Separator? Clementine? Ersterer ist eine Axt, Letztere unsere E-Gitarre. Mit diesem Duo schlagen wir uns durch Gegnerreihen. Damit das nicht eintönig wird, gibt uns **Brütal Legend** eine Reihe spezieller Angriffe an die Hand. Mit Clementine können wir Gegner unter Strom setzen oder aufwendigere,

Guitar Hero-ähnliche Gitarren-Riffs klampfen, um unser Auto zu rufen oder Relikte heraufzubeschwören. Der Metzel-Teil spielt sich flüssig, die Kombo-Angriffe gehen nach einiger Zeit bestens von der Hand. Trotz schwammiger Steuerung macht auch das sinnbefreite Herumheizen bei bester Metal-Beschallung einen Heidenspaß.

Szenenwechsel: Aus unserem Rücken sprießen dämonische Flügel, unter uns tobt eine Schlacht. Neben den gut inszenierten Nahkämpfen schickt uns **Brütal Legend** auch in Strategiemissionen. Hier müssen wir unsere Bühne beschützen und können mit Fans (die als Ressource dienen) neue Einheiten rekrutieren. Den Nachschub an Fans sichern wir uns stilsicher über Merchandise-Stände, die wir auf Fan-Geysiren bauen. Truppen, die wir über ein zumindest mit der Maus friemelig zu bedienendes Menü mobilisieren, schicken wir mit einfachen Befehlen wie »Angreifen« oder »Beschützen« über das Schlachtfeld. Da wir in den Kämpfen schnell untergehen,



Die **Riffs** spielen sich wie in Guitar Hero. Richtiges Timing ist hier gefragt.

Wo kaufen?

Brütal Legend wird derzeit ausschließlich über Valves Online-Plattform Steam vertrieben, eine Packungsversion gibt es noch nicht. Einmal aktiviert ist das Spiel mit Ihrem Konto verknüpft, kann also nicht mehr weiterverkauft werden. Laut Steam soll **Brütal Legend** zumindest deutsche Untertitel enthalten, allerdings lief es bei uns nur mit englischer Sprachausgabe und englischem Text. Zusätzlich enthält die PC-Version noch die beiden DLCs **Tears of the Hextadon** und **The Hammer of Infinite Fate**.

fliegen wir lieber und versuchen, unsere Metal-Armee aus der Luft zu kommandieren. Das spielt sich nicht ganz so intuitiv wie aus Echtzeit-Titeln gewohnt, da es uns schwer fällt, den Radius einzuschätzen, innerhalb dem unsere Metal-Armee auf Befehle reagiert. Auch das Aufteilen der Truppen gestaltet sich ein wenig fummelig. Theoretisch können wir Einheiten desselben Typs gesondert befehlen. Praktisch ist das eher umständlich und bringt keinen Vorteil gegenüber der »Macht doch alle das Gleiche«-Taktik. Dadurch geht leider die taktische Tiefe flöten, da wir unsere Einheiten unstrukturiert in den Kampf schicken. Insgesamt spielt sich der Strategieteil nicht so flüssig wie der Rest von **Brütal Legend**.

Eddie hat übrigens noch einen weiteren Trick auf Lager. Per Tastendruck können wir in Gefechten mit einer anderen Einheit verschmelzen, um deren Fähigkeit zu nutzen. Das macht nicht nur richtig Laune, sondern eröffnet auch taktische Möglichkeiten. Wenn wir etwa einen Roadie kontrollieren, können wir die eigentliche Schlacht umgehen und ungestört gegnerische Gebäude zerstören.

Für das erfolgreiche Erledigen unserer Aufgaben, sammeln wir göttliche Anerkennung, die »Fire Tributes«. Die können wir beim Guardian of Metal, gesprochen und verkörpert von Ozzy Osbourne, gegen Axt-Verbesserungen und dergleichen eintauschen. Sollten wir mal keine Lust auf die Haupt-

missionen haben, können wir einen der Nebenaufträge erledigen. Denen mangelt es allerdings an Abwechslung, meist schicken sie uns in kleinere Gefechte. Möchten wir hingegen unserem männlichen Pionierdrang frönen, gibt es in der frei begehbaren und befahrbaren Spielwelt einiges zu finden, wie unser Kasten »Offroad« zeigt.

Einen Großteil der Atmosphäre macht natürlich die Musik aus. Wenn wir zu den Power-Metal Klängen von Dragonforce aus einer einstürzenden Festung fliehen, fühlt sich das einfach mächtig an. Die witzig geschriebenen, satirischen Dialoge wirken nie



Ich bin der Roadie!

Benjamin Schäfer
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Brütal Legend ist ein typisches Double-Fine-Spiel. Die Spielwelt ist stimmig. Die Story motiviert. Der Strategie-Modus ... ähm ... okay, der wirft mich zugegebenermaßen gerne aus dem Spielfluss heraus. Die grundlegende Idee ist spannend, die Ausführung brauchbar, allerdings läuft es nicht rund genug. Die Schlachten spielen sich dadurch nicht wirklich dynamisch. Ich kann aber gut darüber hinwegsehen, da mich der Rest fesselt. Außerdem kann ich zu bester Metal-Musik in einem Hot-Rod durch die Landschaft pflügen, was will man mehr?

Offroad

Abseits der Storymissionen gibt es in **Brütal Legend** viel zu tun. Hier nur vier Beispiele, wie wir nebenbei den Göttern des Metal Tribut zollen können.



Über die Spielwelt verteilt finden sich NPCs, die uns verschiedene **Nebenmissionen** anbieten.

Mit dem Befreien der Drachen huldigen wir Ormagöden, dem Erschaffer der namenlosen Welt, der uns im Gegenzug stärker macht.



An diesen **Legenden-Schreibern** können wir die Entstehungsgeschichte der Spielwelt kennenlernen.



An den **Ferngläsern** erhalten wir einen neuen Blick auf die Szenerie und sammeln »Fire Tributes«.



aufgesetzt, was nicht zuletzt an den guten englischen Sprechern liegt – darunter auch diverse echte Metal-Stars. Die tragen auch zum unverwechselbaren Flair von **Brütal Legend** bei und lassen uns den holprigen Strategieteil schnell vergessen. **BS**

TERMIN im Handel PREIS EUR 19 USK nicht geprüft

Brütal Legend

Action-Adventure

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

Kopierschutz Steam

MULTIPLAYER
SPIELMODI (SPIELER) Stage Battles (8) SPIELTYPEN Internet
DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSUCH Intern MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden
WERTUNG Befriedigend
»Fummelige, aber kurzweilige Multiplayer-Scharmützel.«

GRAFIK
+ glaubwürdige Gesichtsanimationen
+ stimmige Spielwelt + detailreich
- insgesamt angestaubte Engine - viele Grafikfehler

SOUND
+ gut vertonte englische Dialoge
+ perfekte Metal-Hintergrundmusik
+ volle Soundkulisse + über 100 lizenzierte Metal-Songs

BALANCE
+ Eddie ist nicht übermächtig
+ faire Speicherpunkte
+ alle Einheiten sind sinnvoll

ATMOSPHERE
+ treffende Metal-Anspielungen + cooles Metal-Radio
+ glaubwürdige Charaktere
+ stimmungsvolle Umgebungen

BEDIENUNG
+ gut beim Kämpfen, ... - ... kleinteilig im Strategie-Teil
+ gut mit dem GamePad, ... - ... etwas hakelig mit Maus und Tastatur
- Fahrzeugsteuerung gewöhnungsbedürftig

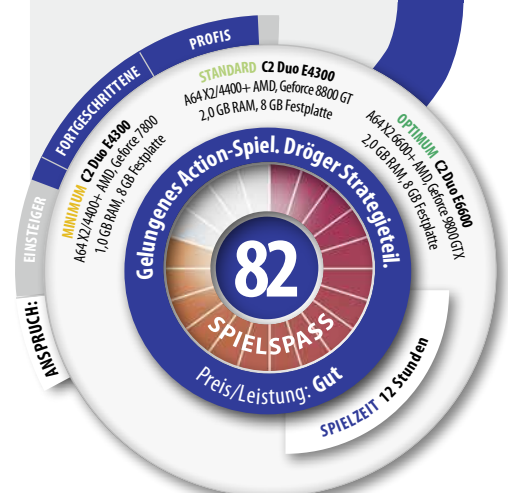
UMFANG
+ 8 Stunden lange Kampagne + frei begehbare Welt
+ einiges zu entdecken
+ enthält zwei Bonus-DLCs

LEVELDESIGN
+ spaßige und sinnvolle Erkundungstouren
+ ausgewogene Strategiekarten + einige originelle Aufgaben
- durchwachsene Nebenmissionen

KI
+ Befehle werden vernünftig ausgeführt
+ Gegner reagieren angemessen + Fauna agiert glaubwürdig
- keine Formationen im Strategiemodus

WAFFEN & EXTRAS
+ nützliche Kombo-Angriffe
+ sinnvolle Upgrades für Waffen und Auto + erlernbare Riffs
- nur Axt und E-Gitarre

HANDLUNG
+ ereignisreich + spannend erzählt
+ interessante Offenbarungen
- wird von drögen Strategiepassagen unterbrochen





AKG Q 701

- Kopfhörer • 10 Hz bis 39,8 kHz • 62 Ohm • Neodym-Magnetsystem
- 3D-Form-Ohrpolster • Gepolstertes Echtleder-Kopfband • 3,5-mm-Klinenstecker
- inkl. 6,3-mm-Adapter

EZKAA9



iiyama XB2776QS-B1

- LED-Monitor • 68,6 cm (27") Bilddiagonale
- 2.560x1.440 Pixel • 5 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 5.000.000:1 (dynamisch)
- Helligkeit: 350 cd/m² • Höhenverstellbarer Fuß
- Pivot • DisplayPort, HDMI, DVI-D, VGA, Audio

V6LI1D



Samsung T27B551EW LED

- LED-Monitor • 68,6 cm (27") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 5 ms Reaktionszeit
- Mega DCR • Helligkeit: 300 cd/m²
- Energieklasse: B • DVB-T/C-Tuner
- 2x HDMI, VGA, Audio • MHL • DLNA

V6LU1Y



PlayStation 3 Super Slim 12 GB

- Multimedia-Spielkonsole
- 3.200 MHz Cell-Prozessor und RSX-GPU
- Blu-ray-Laufwerk (Toploader)
- Festplatte einbaubar • 12 GB Flash-Speicher
- USB, LAN, WLAN, Bluetooth • inkl. FIFA 13

QT#557



Samsung UE40ES5700

- LED-TV-Gerät • 102 cm (40") Bilddiagonale
- 100 Hz (CMR) • 1.920x1.080 Pixel (Full HD)
- Energieklasse: A • HyperReal Engine
- Smart TV • PVR ready • HbbTV
- DVB-C/T/S2-Tuner • 3x HDMI, 2x USB, LAN

EL8U3I



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



SteelSeries 7G

- kabelgebundene Tastatur • 105 Tasten
- Anti-Ghosting • USB-Hub mit zwei Ports
- Anschlüsse für Headset und Mikrofon
- Anschluss: PS/2, USB

NTZT09



Logitech Gaming Mouse G500

- optische Gaming-Maus mit Lasertechnologie
- 10 Tasten • Scrollrad • 30 G Beschleunigung
- DPI-Umschalter (bis zu 5.700 dpi)
- anpassbares Gewichtsmagazin
- integrierter Speicher • USB-Anschluss

NMZLK8



Logitech G510 Gaming Keyboard

- Gaming-Tastatur • GamePanel-LCD
- 18 programmierbare G-Tasten
- farblich einstellbare Tastaturbeleuchtung
- USB

NTZLBD



Corsair Vengeance 1500 7.1 USB

- Headset • 50-mm-Treiber
- Dolby Headphone Technologie
- Frequenzbereich: 20 Hz bis 20 kHz
- USB-Anschluss

KH#VCS



Tritton Trigger Stereo-Headset

- Headset • für Xbox 360 • flexibles Mikrofon
- Kabelfernbedienung • 40-mm-Neodym-Treiber
- Spiel- & Chatlautstärke getrennt regelbar
- USB

KH#N22



ONE FOR ALL Xsight Touch

- Universal-Fernbedienung • 2,2"-Touch-Display
- für 18 Geräte • vorprogrammiert • lernfähig
- bis zu 72 Favoriten und bis zu 6 Profile

EZFOA7



Scythe Kama Bay AMP PRO

- Verstärker für Headsets oder Lautsprecher
- Nennleistung: 2x 20 Watt • 3 Cinch-Eingänge
- Frequenzbereich: 20 Hz ~ 20 kHz
- Impedanz: 8 Ohm • Verzerrung: 0,5 % (1 kHz, 1 W)
- 3,5-mm-Klinkeanschluss, USB

KVZVSM



ZOTAC®
It's Time to Play

AMP! EDITION



519,-

ZOTAC GeForce GTX 680 AMP! Edition Dual Silencer

- NVIDIA GeForce GTX 680 Grafikkarte, übertaktet
- ZOTAC Dual Silencer Kühler • PCIe 3.0 x16
- 1.110 MHz Chiptakt • 2 GB GDDR5 RAM (6.6 GHz)
- 1.536 Shadereinheiten • DirectX 11 & OpenGL 4.3
- Assassin's Creed III Download Gutschein
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI

JDXTYK

SAPPHIRE



199,90

SAPPHIRE Radeon™ HD 7870 GHz Edition

- Grafikkarte • AMD Radeon™ HD7870
- 1.000 MHz Chiptakt • 2 GB GDDR5-RAM
- 4,8 GHz Speichertakt • DirectX® 11.1, OpenGL 4.2
- DL-DVI-I, SL-DVI-D, HDMI, DP • PCIe 3.0 x16

JDXSXQ



EVGA

Neuheit!

999,-



EVGA GeForce GTX Titan SuperClocked

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX Titan • 876 MHz Chiptakt (Boost: 928 MHz)
- 6 GB GDDR5-RAM (6,0 GHz) • 2.688 Shadereinheiten • DirectX 11 und OpenGL 4.3
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JFXZY1



279,-

Intel® Core™ i7-3770

- Sockel-1155-Prozessor • Ivy Bridge
- 4x 3.400 MHz Kerntakt • 1 MB Level-2-Cache
- 8 MB Level-3-Cache
- Intel® HD 4000 Grafikkern

HR109

ASRock



194,90

ASRock Fatal1ty Z77 Professional

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

GRER31

Antec



74,90

Antec HCG-520M

- Netzteil • 520 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 87% • 10x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse • Kabel-Management
- 135-mm-Lüfter • ATX12V 2.32, EPS12V 2.92

TN5A10

Kingston
HYPERX



59,90

Kingston HyperX DIMM 8 GB DDR3-1600 Kit 10th Anniversary Edition

- Arbeitsspeicher-Kit • KHX16C9X3K2/8X
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- Timing: 9-9-9-27 • Kit: 2x 4 GB

IDIF77JM

ASUS



379,-

ASUS Transformer Pad TF300TG-1G096A

- Tablet-PC • 1,2-MP-Kamera Frontseite
- 8-MP-Kamera Rückseite • microSD(HC)-Slot
- 25,7-cm-Display • 10-Finger-Touchscreen
- WLAN • Bluetooth 3.0 • Micro-HDMI
- Docking-Anschluss • UMTS, HSDPA

PJ1A0N

ASUS



529,-

ASUS K75DE-TY037H

- 43,9-cm-Notebook (17,3")
- AMD A6-4400M Prozessor (2,7 GHz)
- AMD Radeon HD 7520G • 4 GB DDR3-RAM
- 500-GB-HDD • DVD-Brenner • HDMI, VGA
- USB 3.0 • Windows 8 64-bit (OEM)

PL8A3Y

Pioneer



79,90

Pioneer BDR-207EBK

- Schreiben: 12x BD-R, 12x BD-R DL, 2x BD-RE, 2x BD-RE DL • 16x DVD±R, 8x DVD±R DL, 8/6x DVD±RW • Lesen: 10x BD, 16x DVD, 5x DVD-RAM, 40x CD
- SATA

CGB114

MS-TECH



99,90

MS-TECH X4 Crow2

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

TQXJ5N

acer



1.499,-

Acer Aspire G5920

- PC-System
- Intel® Core™ i7-3770K Prozessor (3,5 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 670 • 16 GB DDR3-RAM
- 128-GB-SSD, 2-TB-HDD • DVD-Brenner
- Gigabit-LAN • Windows 8 64-Bit

S6IC2N



19,90

Norton Internet Security 2013

- Mit dem leistungsstarken Schutz Norton™ Internet Security 2013 stoppt man Viren, Spyware und mehr.
- Lizenz für 1 Benutzer
- Vollversion • für Windows Vista, 7 und 8

YVV59U06

ALTERNATE

Brick-Force


GameStar.de/Quicklink/7772

Brick-Force verbindet Multiplayer-Shooter und Sandbox-Spiel. Im Test zeigt sich aber: Der Spielspaß versinkt dabei im Treibsand. Von Johannes Rohe

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Infernum** Entwickler: **EXE Games**
Termin: **12.07.2012** Spieler: **1-16** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **Free2Play**



Wir schützen unseren **Flaggenträger**, während er in Capture the Flag den Wimpel in die feindliche Basis trägt.

meinsamen Bauen ein. Fertiggestellte Karten machen wir der Community zugänglich. Das kostet uns allerdings Brick-Punkte. Dafür spült eine gute Map auch wieder Mittel in unsere Kasse: Nach jeder Runde im Shooter-Part von **Brick-Force** werden die Spieler darum gebeten, die zuletzt gespielte Karte zu bewerten. Bekommt unser Werk viele positive Bewertungen, erhalten wir Brick-Punkte als Belohnung gutgeschrieben.

Die Maps sind es also nicht, die uns den Spaß an **Brick-Force** rauben. Was ist es dann? Naja, der gesamte Shooter-Teil. Das fängt schon bei der Bedienung an: Unsere Spielfigur ist etwa so agil wie ein Backstein mit Beinen – aus Backstein. Geraten wir in anderen Spielen unter Beschuss, schmeißen wir uns auf den Boden oder rennen von Deckung zu Deckung. In **Brick-Force** können wir uns weder ducken, noch können wir sprinten. Stattdessen bewegen wir uns im Schneckentempo auf unsere Gegner zu und lassen unserem Ziel im Dauerfeuer blaue Bohnen um die Ohren fliegen. Ein weiteres Ärgernis ist die misslungene Sprungsteuerung. Das Spiel brems unsere Vorwärtsbewegung in der Luft aus, was häufig mit unserem Ableben endet.

Haben wir uns bei unserem Sturz nur verletzt, stehen wir aber auch kaum besser da. Die Karten von **Brick-Force** bieten nämlich keine Möglichkeit, Lebensenergie zu regenerieren. Warum, das erschließt sich uns bei

Please insert coin

Goethes Faust sagte mal: »Zwei Seelen wohnen, ach, in meiner Brust.« Damit könnte er eigentlich auch **Brick-Force** gemeint haben. Das Spiel des Berliner Publishers Infernum versucht nämlich, beides zu sein: Baukasten und

Multiplayer-Shooter – und das auch noch kostenlos. Klingt vielversprechend, macht aber aufgrund des öden Shooter-Parts und des dreisten Free2Play-Modells weniger

Spaß als eine Faust-Aufführung der Gesamtschule Hintertupfingen-West. Unterhaltsam ist nur der Baumodus, in dem wir die Karten bauen, auf denen später geschossen wird. Wir beginnen mit einer leeren Fläche, auf der wir in Ego-Perspektive umherlaufen und nach Belieben Blöcke platzieren. Obwohl die Texturen der Klötze unterschiedliche Materialien vorgaukeln, sind im späteren Spiel fast alle Steine unzerstörbar. Neben den herkömmlichen Quadern stehen uns auch spezielle Objekte wie Kanonen zur Verfügung, um unsere Map zu gestalten. Wem die ganze Bastelei alleine zu langweilig ist, der macht seinen Server öffentlich und lädt andere Spieler zum ge-

⊕ Stärken

+ netter Baumodus

⊖ Schwächen

- langweiliger Shooter-Part
- unzerstörbare Blöcke
- dreistes Free2Play-Modell

Zerstörter Spielspaß

Im Modus **Zerstörung** ziehen wir, getrennt vom feindlichen Team, in Ruhe unsere Basis hoch. Dafür errichten wir Bunker, Schützengräben und platzieren Geschütze. Nach Ablauf des Zeitlimits greifen wir zu den Waffen und beschießen die Gegner aus unseren Stellungen.





Schaffe, schaffe, Häusle baue: Zusammen mit anderen Spielern lassen wir unserer Kreativität im **Baumodus** freien Lauf.

einem Blick in den Ingame-Shop. Dort können wir neben Waffen und Kleidung auch den schmerzlich vermissten Heiltrank erstehen. Bezahlt wird entweder mit Force-Punkten, die wir nach jeder abgeschlossenen Runde erhalten, oder mit Tokens, die wir für echtes Geld kaufen. Für 2,49 Euro erhalten wir 500 Tokens; die volle Packung, nämlich 36.000 Tokens, gibt's für »läppische« 79,99 Euro.

Unser Heiltrank schlägt etwa mit 120 Tokens oder 330 Force-Punkten für zehn Anwendungen zu Buche, das entspricht ungefähr dem Verdienst einer durchschnittlichen Runde. Aber wer oben mitspielen möchte, der sollte auch eine vernünftige Waffe haben, denn allein mit der Standard-Bleispritze sehen wir gegen besser ausgerüstete Feinde kein Land. Und bei den Knarren ziehen die Preise deutlich an. Ein günstiger AK-47-Verschnitt kostet uns 960 Tokens, also knapp fünf Euro oder 9.750 Force-Punkte. Manche Waffen lassen sich durch den Einsatz von Force-Punkten lediglich mieten und nur durch Tokens permanent erwerben. Ganz wie im echten Leben ist es jedoch mit einem einmaligen Zahlen noch lange nicht vorbei. Wie ein handelsübliches Auto verschleißt unsere Ausrüstung mit der Zeit und muss repariert werden – gegen Force-Punkte oder Tokens versteht sich. Die Kauferei beschränkt sich nicht nur auf den Shooter-Teil. Für den Baumodus könnten wir etwa zusätzliche Block-Arten und sogar die Möglichkeit, Klotzreihen zu ziehen, kaufen. Zur Verdeutlichung: **Brick-Force** lässt sich auch völlig ohne den Einsatz von echtem Geld spielen, da wir alle essentiellen Items mit Ingame-Währung bezahlen können. Das Spiel zieht uns aber die Force-Punkte förmlich aus der Tasche, da wir für jede Kleinigkeit zur Kasse gebeten werden. So wird aus dem Free2Play ein Pay4Everything.

Immerhin stehen uns alle sechs Spielmodi kostenlos zur Verfügung. Neben herkömmlichen Modi gibt es noch »Defense« und »Zerstörung«. Defense lehnt sich an das bekannte Tower-Defense-Spielprinzip an: Auf einem festgelegten Pfad ziehen KI-gesteuerte Monster von einem Punkt zum anderen. Die Spieler beider Teams haben nun die Aufgabe, die Passage der Viecher der eige-

Rund, rot und mit viel Rumms: In **Defuse** müssen wir eine Bombe platzieren oder entschärfen.



nen Teamfarbe zu sichern, um den Gegnern Punkte abzuziehen. Was auf dem Papier spannend klingt, spielt sich der Realität aber sehr öde. Eine noch größere Enttäuschung ist Zerstörung. Vor dem Kampf haben beide Teams hier die Möglichkeit, sich eine Basis zu bauen. Nach der Bauphase müssen wir aber nicht die feindliche Festung angreifen, sondern wir spielen schlichtes Team-Deathmatch. Was für eine vergebene Chance!

Backsteine mit Beinen

Grafisch bietet **Brick-Force** einen Mix aus Block-Optik und Comic-Look. Dadurch erscheinen die Karten nicht so eintönig wie beim Klotz-Konkurrenten **Ace of Spades**. Die Texturen der Objekte wirken aber arg verwaschen. Beim Hinhören fallen vor allem die häufigen Sprachsamples der Figuren auf, die allesamt von Santiago Ziesmer, der deutschen Synchronstimme von Spongebob, eingesprochen wurden. Nach einigen Runden nervt die markante Stimme aber kolossal. »Nerven«, ein gutes Stichwort, denn das tut **Brick-Force** schon nach kurzer Zeit. Insbesondere wegen der frechen Auslegung von Free2Play, durch die wir für jede noch so kleine Selbstverständlichkeit bezahlen sollen. Und warum? Um einen lieblosen und langweiligen Multiplayer-Shooter zu spielen. Damit wären wir dann auch wieder bei Faust angekommen. Mit der drohen wir nämlich zukünftig jedem, der uns zu einer Runde **Brick-Force** verdonnern will. **JO**



Auch kostenlos noch zu teuer

Johannes Rohe
redaktion@gamstar.de

Ich soll für Heiltränke zahlen? Warum nicht gleich auch noch für Muntion? Mir stößt das Free2Play-Modell von **Brick-Force** sauer auf. Für jede Funktion muss ich als Spieler zahlen, das haben viele andere Titel besser gelöst. Natürlich könnte ich den ganzen Shop auch links liegen lassen und **Brick-Force** auf seine Basis reduzieren, aber was bleibt dann? Ein spielbarer Baukasten und ein furchtbar langweiliger Shooter. Basteln kann ich auch mit meinem kleinen Bruder, und wenn ich schießen will, gibt es reihenweise Besseres auf dem Markt – auch für lau. Deswegen kann **Brick-Force** mir so gestohlen bleiben wie Sand in der Badehose.

TERMIN 12.07.2012 PREIS Free2Play USK ab 12 Jahren

Brick-Force

Multiplayer-Shooter

Publisher Infernum
Entwickler EXE Games
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz –

GRAFIK

- putzige Bauklotzoptik
- Comic-Look
- verwaschene Texturen
- schlechte Animationen
- keine Schatten

SOUND

- solide Soundkulisse
- nervige Sprachsamples
- eintönige Waffensounds

BALANCE

- Ausrüstung muss durch Echtgeld oder Ingame-Währung bezahlt werden
- nützlose Nahkampfwaffe
- Sniper zu mächtig

ATMOSPÄRE

- Gesichter zeigen Emotionen
- lieblose Maps
- keine optischen Highlights
- unzerstörbare Blöcke

BEDIENUNG

- kein Sprinten
- kein Ducken
- unpräzise Sprungsteuerung
- undurchsichtiges Shop-System

UMFANG

- Baumodus
- zehn offizielle Karten ...
- ... und unzählige Spieler-Maps
- keine Klassen

LEVELDESIGN

- Maps in allen Modi spielbar
- kaum interaktive Levellemente
- schlechte Spawnpunkte
- Spieler blockieren Leitern und Gänge

TEAMWORK

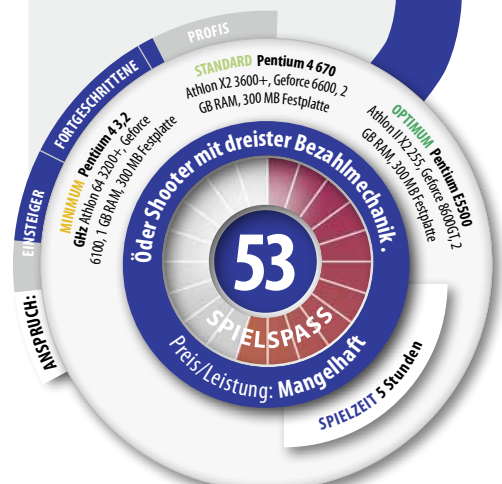
- gemeinsames Bauen
- keine Interaktion
- kein Voicechat
- keine individuellen Belohnungen für Teamplay

WAFFEN&EXTRAS

- unterschiedliche Ausrüstung
- viele Waffen
- keine Items auf den Karten
- begrenzte Munition im Spiel

MULTIPLAYER-MODI

- sechs Spielmodi ...
- ... von denen drei reines Deathmatch sind
- langweiliger Defense Modus





Ace of Spades

Ace of Spades kombiniert Bauklotz-Spaß mit einem klassischen Multiplayer-Shooter. Dass das nicht zwingend die Über-Kombination ist, zeigt unser Test. Von Johannes Rohe

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Jagex** Entwickler: **Jagex Limited (Runescape, kein Test)**
Termin: **12.12.2012** Spieler: **1-32** Sprache: **Deutsch, Englisch, 7 weitere** Preis: **8 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8250

Auf DVD: Test-Video

Alles scheint ruhig in unserer grünen Basis, zu ruhig. Denn irgendwas stimmt in dieser Partie des Multiplayer-Shooters **Ace of Spades** nicht. Auf einmal hören wir ein leises Hämmern. Es klingt wie Metall auf Stein. Dann ein Krachen und plötzlich klafft ein Loch im Boden unserer Festung. Verflixt! Das blaue Team hat einen Tunnel gegraben und macht sich nun mit unserer grünen Flagge aus dem Staub. Tja, so kann

es einem ergehen, wenn man die Besonderheiten dieses Spiels nicht beachtet.

Erstmal ist **Ace of Spades** ein Multiplayer-Shooter, in dem wir gegen andere Spieler und Mannschaften antreten, sie einfach umpusten oder ihnen die Flaggen klauen. Wie in **Minecraft** al-

lerdings setzen sich alle fünfzehn Maps von **Ace of Spades** aus quadratischen Blöcken zusammen. Diese können durch Waffen oder mit der Schaufel, die jeder Spieler mit sich führt, zerstört beziehungsweise manierlich abgebaut werden. Haben wir einen Vorrat an Quadern eingesammelt, lassen die sich an anderer Stelle einzeln oder in vordefinierten Formen wieder in die Welt setzen. Leider landen die Blöcke nicht immer auf Anhieb dort, wo wir

sie gerne hätten. Trotzdem ist ein einfacher Bunker oder Wachturm schnell gebaut. Arbeiten ein paar Spieler Hand in Hand, wird aus einem kleinen Schutzraum flott eine imposante Festung – die aber leider genauso schnell wieder verschwunden ist. Sobald nur ein paar Raketen in unserem Bauwerk eingeschlagen sind, gewähren große Löcher den anstürmenden Angreifern Einlass. Daher macht es nur wenig Sinn, aufwändige Bauten zu errichten.

Aber wie steht's denn mit dem Schießen, funktioniert das denn wenigstens gut? Bevor wir einem Match beitreten, entscheiden wir uns für eine von vier Klassen. Zusätzlich lässt sich jeder Soldatentyp durch die Wahl der Ausrüstung spezialisieren. Die Minigun des Kommandosoldaten etwa richtet bei Gegenspielern großen Schaden an, während sein Raketenwerfer feindliche Bollwerke zerbröckelt. Wozu dann noch einen ausgewiesenen Raketenschützen? Anders als sein deutscher Name suggeriert, schießt dieser nicht mit den explosiven Geschossen um sich, sondern schnallt sie sich auf den Rücken. Dank seines Jetpacks überwindet der

Raketenschütze weite Abgründe oder erklimmt Festungsmauern in Windeseile. Der dritte im Bunde ist der Bergarbeiter. Der pfiffige Kumpel trägt auch über Tage seinen Grubenhelm,

der ihn vor Treffern schützen soll. Zur Selbstverteidigung führt der Bergmann außerdem immer eine Schrotflinte mit sich. Deutlich zu stark ist momentan noch der Scharfschütze. Durch die groben Charakter-

modelle ist es ausgesprochen einfach, Kopfschüsse zu erzielen. Außerdem verwackelt die Optik seines Präzisionsgewehrs nicht im Geringsten, was Treffer auch auf weite Distanz kinderleicht macht.

Trotz der Schwächen in der Spielbalance macht **Ace of Spades** immer wieder mal Laune. Dies liegt vor allem an den unter-

Der »Zombie«-Modus

Der »Zombie-Modus« ist das Sahnestück von **Ace of Spades**. Solange wir zum Team der Lebenden gehören, verteidigen wir uns mit Waffengewalt gegen die hinterlistigen Hirnknabberer. Wenn wir jedoch von einem der Zombies ins Jenseits befördert wurden, machen wir als Untoter selbst jagt auf unsere ehemaligen Kameraden.



Untote unter Tage

Wo kaufen?

Ace of Spades wird derzeit ausschließlich über Valves Online-Plattform Steam vertrieben, eine Packungsversion gibt es noch nicht. Einmal aktiviert, ist das Spiel dauerhaft mit Ihrem Steam-Konto verknüpft, kann also anschließend nicht mehr weiterverkauft werden.



Ah, London. Die **Maps** von **Ace of Spades** sind voll von netten Details. Der Nebel im Hintergrund ist aber leider keine Nachbildung des englischen Wetters, sondern auf jeder Karte zu finden.

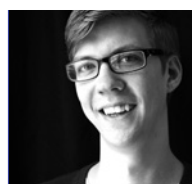
schiedlichen Spielmodi. Neben Klassikern wie dem angesprochenen Team-Death-match, Capture the Flag und King of the Hill bietet das Spiel auch frische Spielerlebnisse. In »Diamantenmine« machen wir uns unter Tage auf die Jagd nach den wertvollen Steinen. Haben wir einen Klunker ausgebuddelt, müssen wir ihn schnellstmöglich in einen markierten Bereich bringen, bevor das gegnerische Team ihn uns abluchst. Im Modus »Zerstörung« ist der Name Programm: Unsere Aufgabe ist das Zerkümmeln der feindlichen Basis. Dafür arbeiten wir diese mit allem, was unser Arsenal hergibt, bis der gegnerische Klotz-Zähler schließlich bei null angelangt ist.

Unser persönlicher Favorit ist der »Zombie«-Modus. Hier versucht ein zufällig ausgewählter Untoter, die restlichen Spieler von seiner Lebensweise zu überzeugen. Statt guter Argumente stehen ihm dazu nur seine verwesenden Finger zur Verfügung, mit denen er sich jedoch erstaunlich gut durchs Erdreich buddeln kann. Wie ein tollwütiger Maulwurf gräbt er sich so an seine nichtsahnenden Opfer heran, um dann überraschend anzugreifen. War die Aktion erfolgreich, wankt der Angenagte von nun an ebenfalls als Infizierter über die Map. Außerdem führte Entwickler Jagex mit dem neusten Patch den sogenannten »Classic-CTF«-Modus ein. Schnickschnack wie Waffen- und Klassenwahl fallen hier weg. Stattdessen verfügt jeder Spieler nur über Spaten, Karabiner und Granate. Durch die kastrierte Ausrüstung gepaart mit längeren Rundenzeiten und reduzierter Bewegungsgeschwindigkeit spielt sich **Ace of Spades** taktischer und der Basenbau gewinnt an Bedeutung. Schmerzlich vermisst haben wir aber insbesondere hier einen Voice-Chat, der koordiniertes Vorgehen erleichtert.

Grafisch orientiert sich **Ace of Spades** ganz an **Minecraft**. Anders als im Indie-Hit sind die Blöcke in **Ace of Spades** aber nur einfach, wodurch große Flächen sehr eintönig wirken. Dennoch macht es Spaß, die hübsch gestalteten Maps mit unterschiedlichsten Settings zu erkunden. Ob Bauklotz-Enten im

Baustopp wegen Bombenwetter

Londoner Hyde Park oder Raumfähre auf dem Mond, immer wieder tauchen liebevolle Details aus dem Nebel auf. Nebel? Ja, leider verwendet Jagex diese veraltete Technik, um unsere Sichtweite zu beschränken. Auch beim Thema Sound bewegt sich das Spiel im unteren Mittelmaß. Die Geräuschkulisse ist solide, auch wenn die Explosionen gerne etwas druckvoller sein könnten. Hin und wieder ertönen auf dem Schlachtfeld sogar ein paar Sprachsamples. Lediglich die Menümusik, die wir mal gutmütig als Retro-Gedudel bezeichnen, haben wir nach wenigen Minuten lieber abgestellt. Nicht nur optisch weicht **Ace of Spades** vom aktuellen Genre-Standard ab, auch spielerisch bietet es interessante Ansätze. Leider trübt die schlechte Spielbalance den guten ersten Eindruck. Bei dem geringen Preis von rund 8 Euro kann man zwar eigentlich nicht viel falsch machen, andererseits gibt es die Beta-Version des Spiels nach wie vor kostenlos, und vielleicht spielt man lieber die – bis die Entwickler die Probleme in den Griff bekommen haben. **JO**



Vergebene Chancen

Johannes Rohe
redaktion@gamstar.de

Mensch, hab' ich gelacht, als ich gemeinsam mit einer Horde Zombies einen kompletten Berg einstürzen ließ, um die verschanzten Verteidiger zu infizieren! Oder gezittert, als mein Team sich durch Tunnel in die feindliche Basis schlich. **Ace of Spades** hat diese Momente, in denen die ungewöhnliche Spielmechanik zur Höchstform aufläuft und mir viel Spaß bereitet. Aber leider viel zu selten. In den meisten Fällen bin ich alleine auf den sehr weitläufigen Maps unterwegs und hoffe, nicht schon wieder zum Opfer eines Scharfschützen zu werden. Sollten die Entwickler die Probleme in den Griff bekommen, schaue ich mir **Ace of Spades** aber gerne noch einmal an. Bis dahin jedenfalls spiele ich lieber Team Fortress 2. Da gibt's zwar nix zu buddeln, aber das kostet schließlich auch nichts.

TERMIN 12.12.2012 PREIS 8 Euro USK nicht geprüft

Ace of Spades

Multiplayer-Shooter

Publisher Jagex
Entwickler Jagex Limited
Sprache Deutsch, Englisch, 7 weitere
Ausstattung – (Download)
Kopierschutz Steam

GRAFIK

- putzige Bauklotzoptik
- nur ein Feuereffekt
- schlechte Animationen
- nette Partikeleffekte
- trist

SOUND

- ordentliche Geräuschkulisse
- Sprachsamples
- schwache Explosionen
- nervige Menümusik

BALANCE

- jede Klasse sinnvoll
- Scharfschützen zu mächtig
- Bauen fast nutzlos

ATMOSPHÄRE

- hohes Spieltempo
- verschiedene Schauplätze
- liebevolle Einzelheiten auf den Maps
- keine optischen Highlights

BEDIENUNG

- Tastenbelegung frei konfigurierbar
- dedizierte Server
- hakeliges Klettern
- unpräzises Bauen

UMFANG

- fünfzehn Karten
- vier Klassen
- keine freispielbaren Extras

LEVELDESIGN

- fares Leveldesign
- Maps zu weitläufig
- Karten passen sich nicht dem Spielmodus an

TEAMWORK

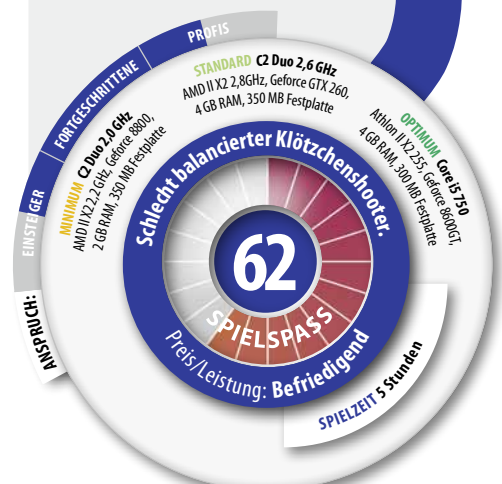
- gemeinsames Bauen
- keine Interaktion
- kein Voicechat
- keine individuellen Belohnungen für Teamplay

WAFFEN&EXTRAS

- unterschiedliche Ausrüstung
- verschiedene Waffen pro Klasse
- ... die sich aber nur in Schaden und Genauigkeit unterscheiden

MULTIPLAYER-MODI

- sieben Spielmodi
- altbekannte Modi
- ... aber auch neue Varianten
- Klassik-Modus





RAIDERZ

EUROPE



NLEASH THE
HUNTER WITHIN!



WWW.RAIDERZ-EUROPE.COM

© "RaiderZ", all rights reserved by MAIET entertainment Inc., licensed by Gameforge Berlin AG. "RaiderZ" is a protected trademark. All rights reserved.

Freispiel

Perspective

Mal wieder kommen die cleversten Ideen aus der Indie-Szene. In diesem Freeware-Kleinod müssen Sie sprichwörtlich um mehrere Ecken denken.

Freeware

WAS [Jump&Run](#) WER [Digipen](#) WO [Quicklink 8224](#)
WANN [bereits erschienen](#) GELD [kostenlos](#)

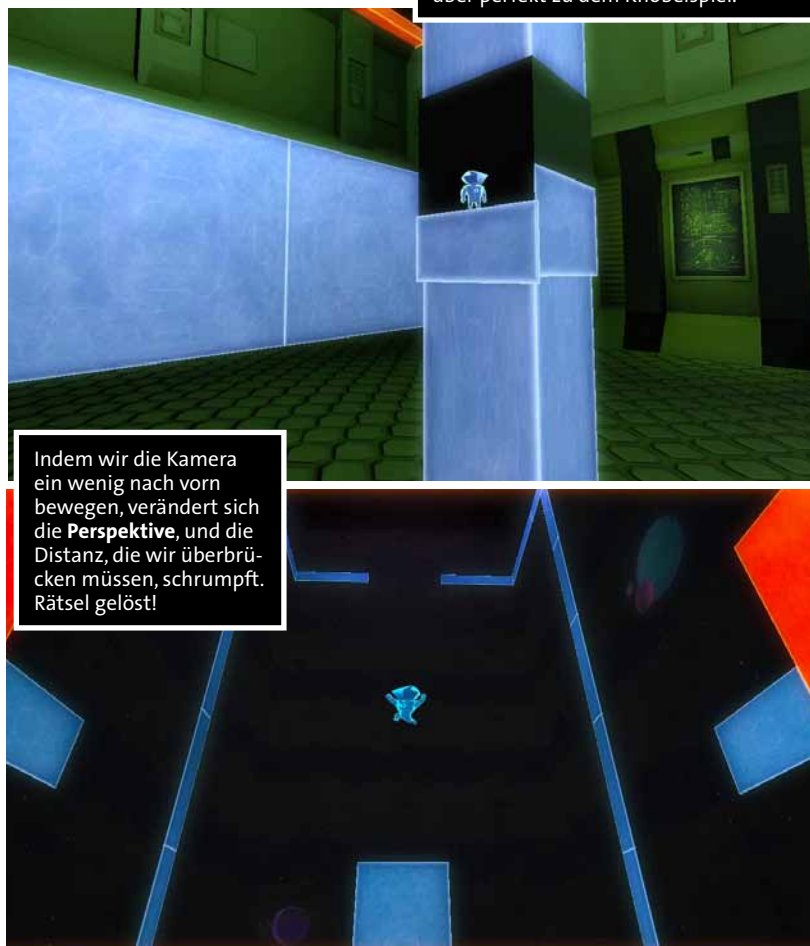
Wir erinnern uns: Im Herbst 2007 erschien **Portal**, ein Knobel-Shooter, der dank cleverer Ideen und irrwitzigem Design ein völlig neues Spielerlebnis bot und so zum modernen Klassiker avancierte, der bis heute unzählige Spieler begeistert. Nun ist es ausgerechnet ein kleines Freeware-Programm, das erneut dieses **Portal**-typische Gefühl in uns hervorruft: **Perspective**.

Wie schon beim Valve-Hit steht der Name auch hier für das zentrale Spielelement. Denn: Grundsätzlich steuern wir das Spiel zwar als klassisches 2D-Jump&Run der Marke **Super Mario**, laufen und springen mit unserer blauen Spielfigur also von links nach rechts. Allerdings können wir auf Knopfdruck jederzeit in einen Übersichtsmodus schalten, in dem wir die Kamera frei im plötzlich dreidimensionalen Raum bewegen. Und das ist auch bitter nötig, denn so verändert sich die Perspektive auf unseren Helden und die Hindernisse, die ihn umgeben. Sprich: Was vorher unerreichbar war, ist nach einem kurzen Kameranähen plötzlich in greifbarer Nähe – oder umgekehrt.

Das zwingt uns, gleichermaßen zwei- wie dreidimensional zu denken, was kompliziert klingt, aber schnell eine beispiellose Sogwirkung erzeugt. In Worten zu beschreiben oder auf Bildern zu zeigen, wie sich **Perspective** spielt, ist fast unmöglich. Daher unser Tipp: Unbedingt den Freispiel-Check auf unserer DVD der letzten Ausgabe anschauen. Oder den Titel besser gleich selbst ausprobieren. Sonst geht dieses großartige Puzzle-Spiel noch an Ihnen vorbei. Das wäre fast so schade wie einst bei **Portal** anno 2007. [MW](#)

Fazit: Unbedingt ausprobieren!

Die **Grafik** ist sehr minimalistisch, passt aber perfekt zu dem Knobelspiel.



Indem wir die Kamera ein wenig nach vorn bewegen, verändert sich die **Perspektive**, und die Distanz, die wir überbrücken müssen, schrumpft. Rätsel gelöst!

Starcraft Universe

Mod

WAS **Mod für Starcraft 2** WER **upheavelarts** WO **Quicklink 8248**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Der Ruf nach einem Online-Rollenspiel im **Starcraft**-Universum ist nicht neu. Da Blizzard diesen Wunsch aber offenbar (noch) nicht erfüllen möchte, machen sich die Fans eben selbst ans Werk – mit einer Mod für **Starcraft 2**. Wie soll das denn funktionieren, schließlich ist **Starcraft 2** ein Strategiespiel? Doch siehe da: Alles, was wir von einem Online-Rollenspiel erwarten, ist in **Starcraft Universe** mit an Bord: zwei Rassen (Terraner und Protoss), Klassen, vertonte Dialoge, Zwischensequenzen in Spielgrafik und eine spannende Geschichte. Das Ganze erleben wir aus der Schulterperspektive, die Benutzeroberfläche erinnert an **Star Wars: The Old Republic**. Zwar fehlt noch Feinschliff, und Multiplayer-Inhalte gibt's auch noch nicht. Beeindruckend ist die etwa 30 Minuten lange Demo aber schon jetzt. Wir sind gespannt, was da noch auf uns zukommt. **MW**

Fazit: Für Fans



The Walking Dead

Social Game

WAS **Rollenspiel** WER **Eyes Wide Games** WO **Quicklink 8244**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**



Wirklich sozial ist das offizielle Social-Game zum Serien-Hit **The Walking Dead** nicht. Denn das Einzige, was man im 2D-Rollenspiel mit den eigenen Facebook-Freunden anstellen kann ist, ihnen den Gar aus zu machen. Warum auch nicht, schließlich torkeln sie als virtuelle Untote durchs Land und richten sonst nur Schabernack an. Das Quest-Design gewinnt zwar keine Innovationspreise (Töte X Zombies, sammle Y Gegenstände etc.), und auch die dezent an **XCOM: Enemy Unknown** erinnernden Rundenkämpfe erreichen nicht die Komplexität und taktische Tiefe des großen Vorbilds. Durch unterschiedliche Waffen, Upgrades und Levelaufstiege motiviert das Spiel aber dennoch. Cool für Fans: **The Walking Dead** bietet neben einer eigenen Story-Kampagne auch zwei Missionen, in denen wir Szenen aus der ersten und dritten Staffel nachspielen. Weitere sollen folgen. **DM**

Fazit: Für Fans

Caesar's Day Off

Browser-spiel

WAS **Interaktiver Comic** WER **Benedikt Hummel, Marius Fietzek, Sabrina Winter**
WO **Quicklink 8245** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Wie würde ein freier Tag im Leben von Julius Cäsar aussehen? In **Caesar's Day Off** finden wir genau das heraus. Wir steuern ausschließlich Cäsars Daumen. Richten wir ihn nach oben, überlebt unser Gegenüber, nach unten bedeutet den Tod. So entscheiden wir über das Schicksal unserer Frau, die will, dass wir den Müll rausbringen. Über den letzten überlebenden Gladiator im Kolosseum. Oder über die Dame am Kassenautomaten, an dem wir unseren Einkauf bezahlen müssen. Moment, am Kassenautomaten? Ja, die historische Genauigkeit nimmt das urkomische Spiel nicht so ernst. Am Ende des Tages steht dann eine große Party an, zu der alle Personen eingeladen sind, die den Tag überlebt haben. Dummerweise dauert das Spiel nur rund eine Minute, und nach drei bis vier Durchgängen hat man alles gesehen, was es zu sehen gibt. Die lohnen sich aber sehr, sie sollten sie in der Mittagspause unbedingt mal dazwischenschieben. **MA**

Fazit: Ein (sehr) kurzer Spaß für zwischendurch



Game of Thrones Ascent

Social Game

WAS **Rollenspiel** WER **Disruptor Beam** WO **Quicklink 8249**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

In einer Sache steht das offizielle Social-Game zu George R. R. Martins Romanreihe **Das Lied von Eis und Feuer** seiner Vorlage schon mal in nichts nach: Komplexität. Denn der durchweg in statischem 2D gehaltene Rollenspiel-Strategie-Mix bietet Basisbau, ein Talentsystem, trainierbare Einheiten, Crafting und Dialoge mit unterschiedlichen Auswirkungen. Wenn man genau hinschaut, kann **Game of Thrones: Ascent** zwar nicht mit einem Vollblut-Rollen- oder Strategiespiel mithalten, für ein Facebook-Programm bietet die Buch-Versoftung aber dennoch ungewöhnlich viel Spieltiefe. Fans freuen sich zudem über eine zwar in öden Textfenstern präsentierte, aber dennoch recht spannende Geschichte, die parallel zu den Ereignissen des ersten Romans und der ersten Serienstaffel verläuft. Ärgerlich indes, dass die häufigen Kämpfe lediglich ausgewürfelt werden und uns zudem zum minutenlangen Warten verdammen. Für zwischendurch taugt diese **GoT**-Adaption aber dennoch allemal. **DM**

Fazit: Für Fans



Lavalanche

Freeware

WAS **Puzzlespiel** WER **Bombsquad** WO **Quicklink 8242**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**



Unser **Lavastrom** fließt aus gleich zwei Richtungen unaufhaltsam auf die kleinen Dörfchen zu.

Selbstgemachte Katastrophe: In **Lavalanche** lautet unser Ziel, hilflose Dörfer mit heißer Lava direkt aus dem Erdkern zu verbrennen. Das klingt allerdings herzloser, als es in Wirklichkeit ist. Denn etwas abstrakter betrachtet geht es in dem Puzzlespiel darum, einen Lavastrom so umzuleiten, dass er ein bestimmtes Ziel erreicht (eben jene Dörfer, die bestimmt längst evakuiert wurden). Hierfür können wir das heiße Gestein jederzeit per Mausklick festwerden lassen, wodurch wir Wege formen. Wasserquellen, Höhenunterschiede und fiese Zeitlimits machen es uns allerdings oft sehr schwer; wer alle 40 Levels schafft, der darf sich ruhig mal selbst auf die Schulter klopfen. Und wenn das immer noch nicht reicht, steht ein umfangreicher Leveleditor zur Verfügung. **MW**

Fazit: Für zwischendurch

Middens

Freeware

WAS **Rollenspiel** WER **myformerselves** WO **Quicklink 8247**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Die greifbare Information vorneweg: Theoretisch ist **Middens** ein Rollenspiel mit rundenbasierten Kämpfen. In der Praxis erleben wir in dem RPG-Maker-Titel eine wahnwitzige Reise durch eine unbekannte Dimension, die wir am besten wie folgt beschreiben: Vom Love-Bus aus winken die Jungs von Monty Python den Überresten des Yellow Submarines zu, nackt, mit Gitarren – und auf LSD! Den einzigen Rat, den wir Ihnen mit auf den Weg geben können: Erleben Sie es selbst. An **Middens** werden sich die Geister scheiden, gesehen haben sollte man das surreale Abenteuer aber allemal. Sie müssen sich allerdings dran gewöhnen, dass Ihr Revolver jederzeit Ihre Fingernägel ablecken könnte. Oh, einen kleinen Tipp haben wir dann doch noch für Sie: Was auch immer Sie tun, schießen Sie niemals auf den Kerl, der Ihren Spielstand speichert! **FH**

Fazit: Unbedingt ausprobieren!



Das ist unser **Revolver**. Er liebt Blutbäder, Fingernägel und unsere Gitarrenkünste.

Great, great, great, great...great.

PCs und Notebooks für Spieler ab 799 Euro



★ **GameStar** NOTEBOOKs & PCs

Konfiguriert von der GameStar-Redaktion



★ **GameStar PC ULTRA**

- ★ Intel Core i7 3770K-Prozessor
- ★ NVIDIA GeForce GTX 680 2,0 GB
- ★ 16,0 GB Arbeitsspeicher
- ★ 128 GB SSD & 1.000 GB HDD

für nur **€ 1.499,-**



★ **GameStar PC XL**

- ★ Intel Core i7 3770-Prozessor
- ★ NVIDIA GeForce GTX 670 2,0 GB
- ★ 16,0 GB Arbeitsspeicher
- ★ 128 GB SSD & 1.000 GB HDD

für nur **€ 1.299,-**



★ **GameStar NOTEBOOK PRO 17**

- ★ Intel Core i7 3630QM-Prozessor
- ★ GeForce GTX 675MX 4,0 GB
- ★ 8,0 GB RAM & 500 GB HDD
- ★ Blu-ray-Combo-Laufwerk **NEU**

für nur **€ 1.299,-**



★ **GameStar PC PRO**

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

für nur **€ 999,-**

Vorteil beim Kauf eines GameStar-PCs oder -Notebooks:
27-Zoll-TFT iiyama G2773HS zum Sparpreis!*

iiyama G2773HS

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

für nur **€ 299,-**



Mehr GameStar-PCs und -Notebooks versandkostenfrei bestellen unter:

www.gamestarpc.de

* Solange der Vorrat reicht.



Die **Flaggenpunkte** sind gerne auch mal becampt, aber das macht's ja umso spannender.



Aktuell funktioniert das **Lufttradar** bei Luftüberlegenheit nicht. Ausgerechnet da!

Battlefield 3 End Game

Mit dem letzten DLC für Battlefield 3 bringt der Entwickler Dice einen längst verloren geglaubten Spielmodus zurück: Capture the Flag!

DLC

WAS **DLC für Battlefield 3** WER **Dice**

WO **Quicklink 7279** WANN **bereits erschienen** GELD **15 Euro**

Letzter DLC?! Spinnen die? **Battlefield 3** ist nach wie vor ein irre beliebter Multiplayer-Shooter, der Nachfolger lässt noch eine Weile auf sich warten, und doch will Dice vorerst keine weiteren Mini-Addons veröffentlichen. Dabei hätten wir noch so ein paar Ideen. Zum Beispiel ein Battlelog, das nicht ständig nervt. Aber egal. Der DLC-Tradition von **Battlefield 3** folgend enthält **End Game** vier Maps. Dazu kommen zwei neue Modi, drei zusätzliche Fahrzeuge und eine freischaltbare Pistole. Klingt nicht gerade nach einem großen Finale für ein so brillantes Spiel. Macht aber trotzdem Spaß.

Auch wenn Conquest- und Rush-Modus in **End Game** gut funktionieren, merkt man, dass es den Leveldesignern vorrangig um Capture the Flag und die neuen Dirtbikes ging – schnell rein, schnell wieder raus. Die Geländemaschinen machen einen irrsinnigen Spaß, selbst wenn man regelmäßig aus dem Sattel geschossen wird. Den neuen Modus Luftüberlegenheit hätte sich Dice in der jetzigen Form hingegen sparen können. Der stammt aus dem konsolenexklusiven **Battlefield 1943**, und da ergab er auch Sinn: Mit Propellermaschinen aus dem Zweiten Weltkrieg machen Dogfights noch Spaß. Die Jets aus **Battlefield 3** sind hingegen für diese Spielart nicht gemacht. Hier geht's nämlich Flugzeug gegen Flugzeug, Bodenkampf gibt's nicht. Insofern drängt sich für die Bewaffnung der Jets die wärmesuchende Luft-Luft-Rakete auf. Damit werden auch die entsprechenden Gegenmaßnahmen, wahlweise ECM oder Flares, zur Pflicht, andernfalls überlebt man hier keine zehn Sekunden. Die Folge: Neben den Jets

schwirren zu jeder Zeit bis zu doppelt so viele Raketen durch die Luft, immer auf der Suche nach einem Ziel. Da ist es reine Glückssache, ob die eigenen Gegenmaßnahmen gerade im Cooldown sind oder nicht, mit Können hat das wenig zu tun.

In den anderen Modi steht auf den **End Game**-Maps ein neuer Flak-Jeep zur Verfügung. Dessen Bordschütze hat die Kontrolle über Boden-Luft-Raketen und eine Viererladung ungelenkter Geschosse. Die Karre hat ihren Nutzen, wirkt aber im Vergleich zu Dirtbike und Dropship uninspiriert. »Naja, wir klatschen eine Flak auf ein Humvee-Chassis«, mag sich da jemand bei Dice gedacht haben, »und fertig ist das neue Fahrzeug. Feierabend!« Feierabend soll's nach **End Game** also nun auch mit **Battlefield 3** sein. Zumindest wird's voraussichtlich keine weiteren DLCs mehr geben. Und wie **Battlefield 4** nun genau aussehen wird, verrät Dice ja noch nicht. Da wird der eine oder andere den beiden markanten Eastereggs in **End Game** sicherlich besonders viel Bedeutung zumessen: Über den Nebandan-Ebene zieht ein Flugsaurier seine Bahnen und am Kartenrand von Operation Flussufer schwebt ein futuristischer Gleiter durchs Gehölz. Der riecht verdächtig nach **Battlefield 2143**. Wie der neueste Teil der Reihe auch aussehen mag: **Battlefield 3** ist noch lange nicht am Ende. Mit nunmehr 29 Karten, einem guten Dutzend Modi, über 40 Waffensystemen sowie Fahrzeugen und unzähligen Knarren und Ausrüstungsgegenständen gehört das Spiel zu den umfangreichsten Multiplayer-Titeln überhaupt. Und zu den besten sowieso. **FAB**



Die **Dirtbikes** sind ein irrer Spaß: schnell, wendig und sprunghaft.



Gelungener Abschluss

Fabian Siegmund
Redakteur
fabian@gamestar.de

Ich habe Capture the Flag seit Battlefield 1942 vermisst. Mit einem Zweisitzer angefliegen kommen, einer springt raus, schnappt sich die Flagge, der Pilot dreht einen Bogen und sammelt den Fahndieb wieder ein – das waren echte Battlefield-Momente! Jahre später kann ich endlich wieder solche Stunts abziehen. Davon abgesehen ist End Game zwar nicht das erhoffte Finale mit Feuerwerk und Symphonieorchester, aber trotzdem ein gutes Addon, für das ich als Premiunkunde ohnehin nichts zahlen muss.

REX 8

ATX PC CASE



FEATURES

VALUE EDITION*

- 4x 5,25"-Laufwerksschächte (extern)
- 4x 2,5"/-3,5"/-5,25"-Einbauschächte (extern)
- Gehäusefront: 1x 120-mm-LED-Lüfter
- Gehäuserückseite: 1x 120-mm-LED-Lüfter
- Top-I/O: 2x USB3.0
- Front-I/O: 4x USB2.0, 2x Audio

- Acryl-Seitenteil
- 7 Slots für Erweiterungskarten
- Innenlackierung
- Schnellverschlüsse
- 3 Öffnungen für Wasserkühlung
- Kabelmanagement-System

*Auch erhältlich als ECONOMY EDITION:
6x USB2.0, geschlossenes Seitenteil,
alle Lüfter optional

VALUE EDITION:



ECONOMY EDITION:



Become a Fan on
Facebook



Bei der **Inszenierung** hat sich Bioware viel Mühe gegeben.



Die Spielautomaten der neuen Vergnügungsmeile bieten sogar einen **Street-Fighter-Verschnitt**.



Mass Effect 3 Citadel

Mit dem vierten und letzten Story-DLC bringt Bioware sein Action-Rollenspiel nun endgültig zu Ende und lässt es noch einmal nachträglich ausklingen.

DLC

WAS **DLC für Mass Effect 3** WER **Bioware**
WO **Quicklink 7230** WANN **bereits erschienen** GELD **12 Euro**

Die Reaper kommen. Nicht nur zur Erde, vielmehr wollen die fiesen Maschinen-Tintenfische gleich die ganze Galaxie überschwemmen. Also genau der richtige Zeitpunkt für unsere **Mass Effect**-Crew ... auf Landurlaub zu gehen?! So zumindest präsentiert sich die Ausgangslage zu Beginn der vierten Download-Erweiterung **Citadel**: Die Normandy soll im Dock der Station ein paar Upgrades spendiert bekommen. Und bis die Schüssel fertig ist, bekommen der Commander und sein Gefolge ein paar Tage Freizeit verordnet. Klingt, so kurz vor der drohenden Auslöschung allen bekannten Lebens, zwar etwas irritierend, aber Hand aufs Herz: Auch in Krisenzeiten muss man zwischendurch mal kurz abschalten. Zudem präsentiert sich der DLC in den nächsten knapp drei Stunden sowieso durchgehend mit charmantem Humor – inklusive einer ordentlichen Portion Selbstironie.

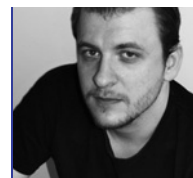
Überhaupt hat sich das mit dem »Urlaub« schnell erledigt: Kaum trifft sich Shepard mit Pilot Joker in der Sushi-Bar, stürmen verummte Söldner die Lokalität, um dem Commander das Licht auszublenden. Warum? Das gilt es herauszufinden. Doch so einfach macht es uns der unbekannte Auftraggeber nicht, weshalb wir unsere Waffen auch immer wieder mal wegstecken müssen. Etwa um in unserem luxuriösen Apartment mit der Crew Kriegsrat zu halten. Auch ein Undercover-Einsatz steht auf dem Programm: Da sollen wir als Playboy Shepard getarnt in einem Kasino dafür sorgen, dass einer unserer Verbündeten unbemerkt durch die Sicher-

heitssysteme des Schuppens gelangt. Dazu lenken wir Wachen ab und deaktivieren Kameras, was zwar nie besonders knifflig ist, den Spielverlauf aber hübsch auflockert. Gleiches gilt für die augenzwinkernden Dialoge. Doch auch die restliche Mannschaft sitzt auf unserer Suche nicht Däumchen drehend im Apartment herum, sondern beteiligt sich am Kampfgeschehen, was Erinnerungen an das Finale von **Mass Effect 2** weckt.

Nachdem der Kopf der Verschwörung erledigt wurde, ist aber noch nicht Schluss mit »Urlaub«. So dürfen wir das Apartment für die restliche Dauer des Hauptspiels nutzen und rudimentär mit Möbeln ausstatten. Die neue Amüsiermeile bietet Zugang zu drei unbefristeten Freizeitaktivitäten. Neben dem Kasino locken eine Spielhalle mit diversen Arcade-Automaten sowie eine Kampfarena, in der wir uns für Belohnungen Gegnerwellen stellen. Alles gespickt mit witzigen Einfällen und Begegnungen. Eines muss man Bioware also lassen: Von der einstigen DLC-Philosophie, die man noch bei **Mass Effect 2** vertrat, hat man sich verabschiedet. Keine wiederverwerteten Levels, keine 60-Minuten-Häppchen, sondern eine ordentlich inszenierte, halbwegs umfangreiche Download-Erweiterung. Allerdings hat man dafür den Preis deutlich angezogen. Wie für die vorangegangene, ziemlich lahme Download-Erweiterung **Omega** will man auch hier rund zwölf Euro haben. Das ist, bei aller gelungenen Inszenierung und Sympathie, für zwei Stunden Action und eine Stunde Small Talk deutlich zu viel. Sebastian Klix / **DM**



Feuergefechte, Verschnaufpausen und Dialoge wechseln sich in diesem DLC angenehm ab.



Teurer Spaß

Sebastian Klix,
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Bioware zeigt mit Citadel, wie man's richtig macht. Inszenierung, Abwechslung und ausgedehnte Dialogoptionen mit Witz und Charme. Da haben uns die Entwickler schon deutlich schlechteres DLC-Futter vorgesetzt. Nichtsdestotrotz stößt der dafür veranschlagte Preis sehr sauer auf: zwölf Euro für drei Stunden Mass Effect sind kein Pappentstiel und meiner Ansicht nach deutlich zu hoch angesetzt. Womit sich Citadel in erster Linie an beinharte Fans richtet, die nicht genug von Mass Effect bekommen können.



NEW EARTH. NEW RULES.

DEFIANCETM

Deutsche TV-Premiere ab 16. April
dienstags um 20.15 Uhr

syfy.de/defiance

Syfy
Imagine Greater

ERLEBE DIE SERIE. SPIELE DAS SPIEL.
Defiance - Das Game ab 2. April im Handel!



Syfy - zu bestellen u.a. bei Sky, Kabel Deutschland,
Telekom oder Unitymedia. A Division of NBCUniversal



Anno Online

Anno im Browser, kann das funktionieren? Wir haben uns in den offenen Betatest gestürzt und stellen fest: Ja, kann es. Wenn man sich darauf einlässt.

➕ Stärken

- + angenehm komplex
- + tolle Optik
- + super für nebenher

⊖ Schwächen

- sehr zeitaufwändig

Browserspiel

WAS **Aufbau-Strategie** WER **Ubisoft** WO **Gamestar.de/Quicklink/8130**
WANN **bereits erschienen** GELD **Free2Play**

Auf DVD: Preview-Video

Es soll ja **Anno**-Fans geben, die dem Science-Fiction-Szenario von **Anno 2070** nicht viel abgewinnen können. Zu viel kühle Technologie, zu wenig beschauliches Mittelalter-Idyll. Der Free2Play-Browserspiel-Ableger **Anno Online** schickt uns jetzt zurück in die Zeit von **Anno 1404**. Der liebevolle 2D-Grafikstil erinnert angenehm an den großen Bruder, **Anno Online** sieht für einen Browsertitel sehr gut aus. Und auch abseits der Optik weckt der erste Internet-

Sproßling wohlige Erinnerungen an die Hauptserie. Die Angst, **Anno Online** könnte bloß ein stark runter gedimmtes **Anno 1404** sein, verpufft schon nach wenigen Spielminuten. Denn nach wie vor dreht sich alles darum, unsere Bevölkerung zu beglücken. Die hat nämlich abhängig von ihrer Entwicklungsstufe (Bauern, Handwerker, Kaufleute, Adlige) unterschiedliche und immer schwieriger zu stillende Bedürfnisse.

Während sich Bauern noch mit ein bisschen Fisch, einem Marktplatz für die Gemein-

schaft, Milch und später noch einer Kapelle zufrieden geben, fordern Handwerker schon Brot und eine Taverne und Apfelsaft und eine Feuerwehr. Letztere ist übrigens nur kosmetischer Natur, Feuer, die Pest oder sonstige Katastrophen fehlen in **Anno Online**. Traditionell gilt: Je später das Bedürfnis in der Bevölkerung auftritt, desto komplexer gestaltet sich die Produktionskette. Um einen Laib Brot herzustellen, brauchen wir nicht nur drei unterschiedliche Gebäudetypen, wir müssen auch noch herausfinden, wie viele Weizenfarmen eine Mühle belie-

Grafikvergleich Online vs. Offline



Der direkte Vergleich zeigt: Zwar ist das 2D-Bild in **Anno Online** (links) deutlich schärfer, **Anno 1404** (rechts) besticht dafür durch eine greifbarere, organischere 3D-Optik. Keine Frage, in den Grafiken für **Anno Online** steckt eine Menge Liebe zum Detail. Trotzdem sieht der große Bruder durch seine hübschen, von allen Seiten zu bewundernden Bauten nochmal einen Tick besser aus.



fern müssen, damit die mit 100prozentiger Effektivität läuft. Eine leichte Übung für **Anno**-Veteranen, aber gar nicht so einfach für Neulinge, und das trotz des eingebauten, recht hilfreichen Tutorials.

Was unterscheidet **Anno Online** nun von der Hauptserie? In erster Linie das Tempo. Blue Byte drosselt den sowieso schon gemächlichen **Anno**-Takt noch weiter, allerdings nicht wie in vielen anderen Browserspielen durch eine ewig lange Bauzeiten. Die Gebäude stehen und funktionieren sofort, nachdem wir sie irgendwo in die Gegend gepflanzt haben. Stattdessen fehlt die Zeitbeschleunigung, zusätzlich ist die Produktion von Waren sehr zeitaufwändig. Um zum Beispiel einen Fisch aus dem Meer zu ziehen, braucht unser Fischer 90 Sekunden – und ist damit noch einer unser flottesten Arbeiter. Außerdem verzögert noch etwas anderes das Wachstum unserer Siedlung: Platzprobleme. Während wir in den klassischen **Annos** einfach einen Marktplatz bauen und so unsere Insel weiter erschließen konnten, müssen wir das Eiland in **Anno Online** nach und nach aufdecken. Das kostet viele Ressourcen und noch mehr Zeit (bereits der dritte Enthüllungs-Bereich dauert stattliche 24 Stunden). Alternativ könnten wir in die Tasche greifen und Echtgeld bezahlen. So sparen wir Zeit und Ressourcen. Zum Free2Play-Modell aber gleich mehr.

Auch abgesehen vom langsamen Tempo gibt es einige Dinge, die Serien-Veteranen vermissen werden. Zum Beispiel dürfen wir den Steuersatz für unsere Bürger nicht festlegen, auch den Verbrauch bestimmter Waren dürfen wir ihnen nicht verbieten. Noch dazu besitzen wir anfangs – Sitzen Sie gut? – kein einziges Schiff! Also müssen wir mit der uns zugeteilten Insel vorlieb nehmen, die übrigens für jeden Spieler gleich aussieht. KI-Gegner gibt's in den Inselreichen ebenfalls nicht, jeder Spieler siedelt alleine. Folgerichtig hat Blue Byte auch komplett aufs Militär verzichtet. Das muss man nicht mögen, aber auch nicht hassen, schließlich geht's bei **Anno** seit jeher vorrangig darum, eine möglichst schöne Siedlung mit gut ge-

ölten Warenkreisläufen aufzubauen – und nicht um Dauerkriege mit den Nachbarn. Bis wir unseren ersten Kahn zimmern und andere Inseln besiedeln dürfen, ziehen allerdings einige (echte) Tage ins Land. Zumindest ohne Abstecher in den Echtgeld-Shop. Erst wenn wir einen Kahn besitzen, dürfen wir auch mit anderen Spielern handeln, bis zu diesem Zeitpunkt merken wir nur am globalen Chat-Fenster, dass neben uns noch viele andere Menschen an ihren Städten und Warenkreisläufen feilen.

Positiv aufgefallen sind uns die vielen Komfort- und Hilfsfunktionen, die **Anno Online** bereitstellt. Vor kurzem erst hat der Entwickler Blue Byte die unfassbar nützliche Funktion eingebaut, bereits errichtete Gebäude zu verschieben – ohne Mehrkosten. Das hat uns schon mehrere große Abrissarbeiten erspart. Ungewohnt ist anfangs die Tatsache, dass wir die Ansicht nicht drehen können. Das sorgt erst mal für Frust, denn so gestaltet sich besonders

der Wegbau ziemlich fummelig. Bis man die Leertaste entdeckt, die blendet im Baumodus nämlich kurzerhand umstehende Hindernisse aus. Wer die Serie nicht kennt und sich nicht zutraut, sich gleich in ein komplexes Browserspiel zu stürzen, der sei dennoch versichert: **Anno Online** macht es Neulingen leicht. Das Quest-System dient nämlich in erster Linie als Tutorial und als Leitfaden, an den man sich das ganze Spiel über halten kann. Jedes neu verfügbare Gebäude wird mit der Aufgabe eingeführt, es zu errichten. Wer sich also nicht sicher ist, was es als Nächstes zu tun gilt, der folgt einfach der Missionskette.

Bleibt noch die Frage, wie fair das Free2Play-System ist. Für einige Quests erhalten wir geringe Mengen der Premium-Währung »Rubine«, immer mal wieder 30, 40 Stück, das reicht aber noch lange nicht für größere Anschaffungen. Beispielsweise schlägt bereits ein kleines Schiff mit 790 Rubinen zu Buche, was immerhin gut fünf Euro entspricht. Auch Warenpakete und Ziergebäude werden im Shop angeboten. Fakt ist aber jetzt schon: Auch ohne Geld auszugeben, kommen wir in **Anno Online** bestens zu-



recht, und das ist schließlich das Wichtigste. Nur müssen wir dafür eben in Kauf nehmen, dass alles sehr lange dauert. Was **Anno Online** aber zum perfekten Spiel für die Mittagspause macht. Beziehungsweise für die Mittagspausen der nächsten Wochen und Monate. **MW**



Für Siedler mit Geduld

Malte Witt
Trainee
malte@gamestar.de

Anfangs war ich skeptisch, weil mich Browserspiele normalerweise eher kalt lassen. Das hat weniger mit der Qualität der einzelnen Titel zu tun, sondern mehr damit, dass ich einfach nicht so gerne nebenher spiele. Also haderte ich auch mit **Anno Online**: »Mein Gott, kann das nicht wenigstens etwas schneller gehen?« Meine anfänglichen Zweifel sind dann allerdings ebenso schnell gewichen, wie mein **Anno**-Fanherz höher schlug. Denn im Grunde ist **Anno Online** bloß ein verlangsamtes **Anno 1404**. Alle wichtigen Spielelemente haben ihren Weg in den Browser gefunden, und beim entspannten Häuslebau kann zumindest ich gut auf Feuer, Pest und Steuerfeinheiten verzichten – auch wenn das andere **Anno**-Freunde anders sehen mögen. Ich nehme zwar nicht zurück, dass ich anfangs einem Kollegen gegenüber frotzelte: »**Anno Online** ist das perfekte Spiel für den gelangweilten Verwaltungsfachangestellten.« Abfällig meine ich das jetzt aber nicht mehr, denn genau das kann und will **Anno Online** sein: ein ideales Nebenher-Spiel.



Aliens: Colonial Marines Chronik eines Untergangs

► Wie wäre es mal mit einem Report über Aliens: Colonial Marines und darüber, warum aus dem Titel so ein Witz geworden ist? Dass man häufig nicht allzu viel auf die Versprechungen seitens der Spieleindustrie geben sollte, ist klar und bestimmt auch manchmal nachvollziehbar. Aber was diesen Fall angeht, schlägt es dem Fass doch den Boden aus. Daher würde es mich sehr freuen, wenn ihr der ganzen Sache mal ein bisschen auf den Zahn fühlt.

Henning Beermann

◀ Dein Wunsch ist uns Befehl. In dieser Ausgabe haben wir uns die teils chaotische Entwicklung von Colonial Marines mal genauer angeschaut und in einem Report zusammengefasst, wie es zu dieser Katastrophe kommen konnte.

Michael Graf

Schwule Jedis Es heißt »Mann und Frau«

► Ich beziehe mich auf Ihre Kolumne »Schwule Jedis« in einer der letzten Ausgaben. Ich frage mich: Wenn Sie vor 100 Jahren gelebt hätten (da waren die gleichgeschlechtlichen Beziehungen ja allgemein nicht sehr anerkannt), wären Ihre Worte die gleichen? Oder Sie würden nicht in Deutschland leben, sondern zum Beispiel auf Jamaika, wie würden Sie dann über Homo-Ehen

Leserbriefe

sprechen? Ich lese aus Ihrem Beitrag, dass Sie es gut finden, dass heutzutage Homo-Ehen praktiziert werden, ob nun in Spielen oder sonst wo. Ich selbst bin aber bekennender Christ. Setzen Sie sich doch mal mit der Bibel auseinander. Sie werden sehen, dass Gott alles gut und richtig gemacht hat. Er hat Mann und Frau für einander geschaffen. Ist das so schwer zu akzeptieren? G. Behrens

Kunst- und Kulturgut Spiele

► In seiner Kolumne zur Homosexualität in The Old Republic schreibt Jochen, dass er die Diskussion darüber begrüßt. Weil sie zeigt, dass Computerspiele als Kulturform ernst genommen werden und auch Debatten jenseits der leidigen »Killerspiel«-Diskussion lostreten können. Nebenbei bin ich auch Abonnent der GEO Epoche. In der aktuellen Ausgabe geht es um die Kreuzzüge; einer der Artikel beschäftigt sich mit der Sekte der Assassinen. Und Überraschung: Alle Bilder stammen aus Assassin's Creed. Das ist für mich ebenfalls ein Beleg, dass Computerspiele in der Gesellschaft angekommen sind und auch als gute Beispiele herhalten können.

Matthias Knecht

SimCity Vergleich mit dem Original

► Sie werden mir sicher zustimmen, dass sowohl die ersten Diablo- als auch SimCity-Titel Meilensteine ihres Genres waren. Vergleicht man das Original mit den Folgetiteln, merkt doch jeder, dass die Qualität erheblich gesunken ist. Ich will, dass diese Titel dementsprechend eindeutig von professionellen Kritikern bewertet werden. Wie kann also beispielsweise Diablo 3 eine bessere Wertung erhalten als der Vorgänger? Hier merkt doch jeder Laie, dass etwas nicht stimmt. Das gleiche Szenario befürchte ich nun bei SimCity. Ich bitte Sie von ganzem Herzen, spielen Sie SimCity 2000 und vergleichen Sie.

Christoph Klebba

◀ Keine Sorge: Natürlich haben wir SimCity 2000 gespielt. Und natürlich muss sich das neue SimCity an seinen teils großarti-

So erreichen Sie uns

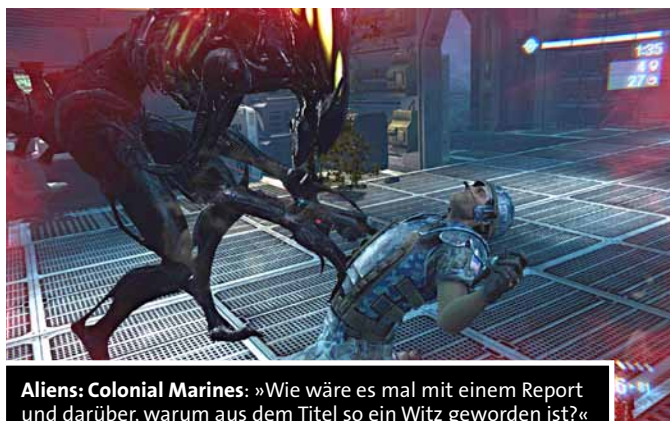
- Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de Bitte achten Sie darauf, bei Briefen und E-Mails Ihren vollständigen Namen und Ihre Postadresse anzugeben.
- Bei Fragen zur GameStar-DVD schreiben Sie bitte an 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.

gen Vorgängern messen lassen. Genau deshalb kritisieren wir im Test auch die zu kleinen Karten, die fehlende Transparenz und den vergleichsweise geringen Anspruch. Aber bei aller verständlichen Nostalgie: Ähnlich wie Diablo 3 macht SimCity viele Sachen richtig; die bildschönen Städte, die ebenso einfache wie sinnvolle Upgrade-Funktion und – jedenfalls zum Teil – auch das neue Regionalsystem. Ist SimCity deshalb besser oder schlechter als SimCity 2000? Weder noch, es verfolgt schlicht einen anderen Ansatz. Dass man den nicht mögen muss, spiegelt nicht zuletzt unsere Wertung wider.

Jochen Gebauer

Online-Zwang Tests häufig zu spät

► Ich finde es schade, dass die Tendenz immer mehr in Richtung Online-Freischaltung geht. Mich als Leser einer Spielzeitschrift schmerzt es nämlich sehr, dass ich bei den meisten großen Titeln bis zum Erscheinungstag oder darüber hinaus warten muss, um einen Test von euch lesen zu können. GameStar ist für mich ein Magazin, das



Aliens: Colonial Marines: »Wie wäre es mal mit einem Report und darüber, warum aus dem Titel so ein Witz geworden ist?«



Homo-Ehen in The Old Republic: »Gott hat Mann und Frau für einander geschaffen. Ist das so schwer zu akzeptieren?«

SimCity: »Vergleicht man das Original mit den Folgetiteln, merkt doch jeder, dass die Qualität gesunken ist.«



mir vor der Veröffentlichung eines Spiels eine Kaufempfehlung geben kann und sollte. Diese Kaufempfehlung muss man sich nun aber immer öfter erst nach der Veröffentlichung eines Spiels einholen, wodurch eine Spielewertung als Kaufargument immer mehr schwindet.

Mathias Hein

◀ Dass Spiele immer häufiger an Online-Aktivierungen gebunden sind und daher erst ab einem bestimmten Zeitpunkt gespielt werden können, ist ein Problem, mit dem wir ständig zu kämpfen haben. In solchen Fällen fragen wir bei den Entwicklern nach, ob eine vorzeitige Freischaltung möglich ist, um den Test rechtzeitig vor Verkaufsstart abschließen zu können. Aktuell ist uns das bei Tomb Raider und Bioshock Infinite gelungen.

Michael Trier

Free2Play Aufgezwungene Änderungen

► Free2Play findet man mittlerweile überall, und so schlecht finde ich die Idee dahinter auch gar nicht. Ich habe schon viele spannende Momente in diesen Spielen erlebt. Allerdings stört mich eine Sache: Egal was der Entwickler mit dem Programm anstellt, ich kann nichts dagegen tun. Wenn ich ein Spiel auf DVD kaufe, habe ich etwas, das ich immer wieder spielen kann, ohne mir durch Patches Veränderungen aufzwängen lassen zu müssen. Doch bei den Free2Play-Titeln kann ich Updates nicht verhindern und auch nicht die alte Version ohne Veränderungen behalten.

Thorsten Kühne

◀ Einerseits ist es verständlich, dass dir aufgezwungene Änderungen an einem Spiel sauer aufstoßen. Andererseits sind Updates in den meisten Fällen aber sinnvoll, etwa wenn es um die Beseitigung von Bugs oder das Ausbessern von Balance-Macken geht. Klar, wenn die Entwickler das Programm in Sachen Design oder Ähnlichem komplett über den Haufen werfen und das Spiel quasi »kaputt patchen«, wie das etwa bei Battlefield Heroes der Fall war, werden sich die meisten Fans zu Recht die Haare raufen. Aber Hand aufs Herz: Bei wie vielen weiteren Free2Play-Titeln ist das bislang passiert?

Daniel Matschijewsky

Thief 4 Verrat an der Serie?

► Ich habe nicht allzu oft schlaflose Nächte. Aber als die ersten Screenshots zum neuen Thief erschienen sind, hatte ich sie. Die Serie ist eine Reliquie in meinem Spielregal. Garrett ist sozusagen der Räuber Hotzenplotz meiner Jugend, der einzige Mann, den ich ohne zu zögern heiraten würde. Das Spiel hat mich wahrlich geprägt. Nicht der absoluten Spielzeit wegen, wohl aber wegen der Atmosphäre und diesem unglaublichen Setting. Ich denke, so geht es vielen Fans. Und so wundert es mich nicht, dass dieser Tage Stimmen laut werden. Stimmen, die das totale Desaster befürchten. Bullethead-Fokus, ein Bogen wie aus dem Jahre 2045, weniger Mystik. Aber das allein bereitet mir keine schlaflosen Nächte, Veränderung muss ja nicht immer schlecht sein. Wovor ich wirklich Angst habe, ist, dass mir die Entwickler meine Welt kaputt machen. Ich schiebe Panik, dass sich die Designer nicht mehr kümmern um ein Universum voller Mysterien, voll versteckter Ironie – und Moospfeilen. Im Grunde wünsche ich mir nur eins: eine Welt, die der heutigen Spiele-Generation mindestens im Ansatz zeigt, was möglich ist, wenn schlaue Köpfe zu träumen beginnen.

Nathanael Ullmann

Die neuen Konsolen Gute Aufrüst-Zeitpunkte

► Bald erscheint ja eine neue Konsolengeneration, die im Vergleich zur vorherigen Generation deutlich mehr Leistung besitzt – was ja auch bitter notwendig ist. Nun wäre bei mir eigentlich bald ein neuer PC fällig, doch stellt sich mir die Frage: Wird es mit den neuen Konsolen auch einen besonderen Entwicklungsschub bei den PCs geben? Ich möchte nämlich vermeiden, nach relativ kurzer Zeit wieder aufrüsten zu müssen.

Johannes Goderbauer

◀ Die neuen Konsolen bzw. die dafür entwickelten Spiele werden auf der drei Jahre alten DirectX-11-Technik basieren. Damit kommen unter anderem bereits existierende PC-Engines wie die CryEngine 3, Frostbite 2.0 oder Unreal Engine 4.0 auf Xbox 720 und Playstation 4 zum Einsatz. Weil alle Entwick-

Fehler!

An Ostern sollte man ja eigentlich im Garten nach verborgenen Geschenken suchen. Doch unsere Leser graben lieber nach Fehlern in der aktuellen GameStar-Ausgabe. Da können wir uns noch so bemühen, unsere Patzer zu verstecken, gefunden werden sie trotzdem und an brief@gamestar.de geschickt. Als Lohn winkt nämlich etwas weit Besseres als gefärbte Eier: die Bestrafung der verantwortlichen Redakteure.

Den ersten Übeltäter hat Andreas Teichmann schnell ausgemacht: Jochen Redinger, der in seinem Artikel zu den Spielen übers Alte Rom schrieb, dass Westrom 476 n. Chr. untergegangen ist und das Schwesterreich Ostrom über Tausend Jahre später folgte, nämlich 1453. In Wahrheit sind das aber nur 977 Jahre. »Künstlerische Freiheit, kaufmännisch gerundet«, hören wir Jochen noch murmeln, als wir ihn – ausgerüstet mit einem Rechenschieber – in eine Grundschulklasse stecken, in der er nun 977 Mathestunden absitzen muss. Oder doch lieber über 1.000?

Profi-Aufspürer Burkhard von Klitzing will Kai Schmidt bestraft wissen, der im Test von Dead Space 3 behauptet, Viscerals Erstlingswerk James Bond: Agent under Fire sei exklusiv für die Playstation 2 erschienen. Dabei gab's das Actionspiel auch für den GameCube und die erste Xbox. Bevor wir Kai als bewegliche Zielscheibe vor 007s Walter PPK platzieren können, schiebt er die Schuld lautstark auf Daniel Matschijewsky, der ihm diesen Fauxpas in den Text geschrieben habe. Doch als Verantwortlicher der Fehlerrubrik hat der sich längst mit Bonds Aston Martin aus dem Staub gemacht.

ler auf neue Technik wechseln, erwarten wir schon einen weiteren Entwicklungsschub. Denn auch wenn ein aktueller PC schon jetzt mehr als genug Leistung für die Features der Next-Gen-Konsolen hat: Sobald man Faktoren wie die Bildschirmauflösung, Sichtweite oder Texturauflösung deutlich über das Niveau der Konsolen erhöht, um von der weiterhin höheren Power eines Spiele-PCs zu profitieren, kann das eine oder anderen Spiel durchaus ruckeln.

Daniel Visarius



Thief 4: »Wovor ich wirklich Angst habe, ist, dass mir die Entwickler meine Welt kaputt machen.«

Mitmachen & gewinnen



**KINOSTART:
28. MÄRZ**

G.I. Joe 3D: Die Abrechnung Das G.I.-Joe-Team ist zurück und sieht sich unter der Führung des legendären Roadblock (Dwayne Johnson) mit einer ganz neuen Bedrohung konfrontiert: Die eigene Regierung wurde von der feindlichen Organisation Cobra infiltriert. In Gestalt des US-Präsidenten beginnt der Cobra-Anführer Zartan (Arnold Vosloo, **Die Mumie**) vom Weißen Haus aus, sich die führenden Staaten der Welt untertan zu machen. Sein erstes Angriffsziel: die G.I. Joes, die er gnadenlos ausradieren lässt. Drei Mitstreiter der Elitetruppe überleben den Anschlag jedoch und schwören Rache. Gemeinsam mit General Joe Colton (Bruce Willis) machen sie sich auf die Jagd.

Zum Kinostart des effektgeladenen Action-Spektakels verlosen wir gemeinsam mit Paramount Pictures zwei Exemplare des **Central AV | LT 2 5.1-Set M** vom Berliner Lautsprecher-Profi Teufel (www.teufel.de). Dank des hochwertig verarbeiteten Surround-Systems erleben Sie modernste AV-Technik, ohne dass Sie dafür einen Receiver benötigen. Der leistungsfähige Subwoofer mit seinem integrierten, 450 Watt starken 5.1-Verstärker stellt HDMI-, Digital- und Analoganschlüsse für eine Vielzahl von Wiedergabequellen, ob Blu-ray-Player, Media-Festplatte, 3D-Fernseher oder Spielekonsole. Einfach zu bedienen, leicht zu installieren, aber ohne klangliche Kompromisse – das perfekte Paket für anspruchsvolle HiFi-Liebhaber.

Wert: rund 2.600 Euro.

So machen Sie mit

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter www.gamestar.de/mitmachkarte oder unter /Quicklink/3980. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit Namen, Adresse und der Nummer der Ausgabe. Der Einsendeschluss ist der 15. April 2013.

Gewinner 03/2013

P. Gelzeichter, Freisen • S. Hohmann, Holzkirchen • M. Lange, Wittenborn

Gewinner der Abo-Verlosung 05/2013

A. Arendarczyk, Leimen • M. Dobmann, Oberthulba • T. Heyduck, Groß-Krankow • D. Ruge, Strullendorf • S. Sorg, Dettenheim



KAUFEN SIE BEI DER NUMMER 1!



über 780.000 Kunden &
10 Jahre Erfahrung!

one empfiehlt Windows 8.



Versandkostenfrei!

**Razer BlackWidow 2013
Gaming Tastatur**

Programmierbare Tasten mit
On-the-Fly-Makroaufzeichnung

10-Tasten-Rollover mit
Anti-Ghosting-Funktion

Razer Synapse 2.0

99.-³⁾ €

Art-Nr. 12824

Versandkostenfrei!

**Razer Kraken Pro Grün
Gaming Headset**

Optimiertes Gewicht für lang
anhaltenden Tragekomfort

40mm Neodymmagnet-
Lautsprecher

Kabellänge: 1,3m
mit abklappbaren Mikrofon

79.-³⁾ €

Art-Nr. 13105

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. 3) Sonderpreis gültig bis 30. April 2013 und nur solange Vorrat reicht! Windows® und the Microsoft logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Versandkostenfreie Lieferung!¹⁾

1) Bei Vorkassebestellungen ab 500 € Bestellwert (nur innerhalb Deutschlands).

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive
Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

Details zu den
Angeboten finden
Sie im Internet.
Einfach den QR-
Code scannen. Oder
www.one.de/gamestar





one empfiehlt Windows 8.

**AMD FX-4100 Prozessor
mit 4 x 3.60 GHz**

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB AMD Radeon™ HD 7450

500 GB Festplatte, 7.200 U/Min.

419.-

oder Finanzkauf* ab 15,91 €/mtl. Laufzeit: 30 Monate

339.- (ohne Windows)

Art-Nr. 22395



Windows 8 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, edles Designgehäuse

Wir verbauen ausschließlich Komponenten namenhafter Markenhersteller!



**AMD FX-6100 Prozessor
mit bis zu 6 x 3.60 GHz**

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB AMD Radeon™ HD 6570

1000 GB Festplatte, 7.200 U/Min.

479.-

oder Finanzkauf* ab 15,54 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

399.- (ohne Windows)

Windows 8 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, Sharkoon Vaya Tower

Art-Nr. 22352



**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.

579.-

oder Finanzkauf* ab 16,50 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate

499.- (ohne Windows)

Windows 8 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, 500W / IN WIN Mana 136 Tower, inkl. Ingame-Bonus für Planetside 2, World of Tanks und Hawken

Art-Nr. 22354



**AMD FX-6100 Prozessor
mit bis zu 6 x 3.60 GHz**

8192 MB DDR3 Speicher

1024 MB GDDR5 AMD Radeon™ HD 7770

1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

599.-

oder Finanzkauf* ab 17,07 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate

519.- (ohne Windows)

Windows 8 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, USB 3.0, HDD-Dockingstation, 500W / Rasurbo Matr-X Tower, inkl. Gratis-Spiel Far Cry 3 und 20% Gutschein für MoH:Warfighter

Art-Nr. 22396



**Intel® Core™ i5-3570 Prozessor
mit bis zu 4 x 3.80 GHz**

4096 MB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 650

500 GB SATA III, 7200 U/Min.

649.-

oder Finanzkauf* ab 16,58 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate

569.- (ohne Windows)

Windows 8 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-B75M, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, 500W / Cooler Master K280 Tower, inkl. Ingame-Bonus für Planetside 2, World of Tanks und Hawken

Art-Nr. 22388

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

one empfiehlt Windows 8.

**AMD FX-6100 Prozessor
mit 6 x 3.30 GHz**

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB AMD Radeon™ HD 7850

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

679.- €

oder Finanzkauf* ab 17,34 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate

599.- € (ohne Windows)



Art-Nr. 22397

Windows 8 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 500W / Bitfenix Shinobi, inkl. Gratis-Spiele Bioshock Infinite und Tomb Raider



„Noch nie war Individualität einfacher.
Konfigurieren Sie jetzt Ihren Wunsch-PC.“

Jetzt ONE auf Facebook liken und Vorteilsangebote sichern! www.facebook.com/one.de

**AMD FX-8120 Prozessor
mit 8 x 3.10 GHz**

8192 MB DDR3 Speicher

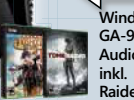
2048 MB AMD Radeon™ HD 7870

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

819.- €

oder Finanzkauf* ab 17,55 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

729.- € (ohne Windows)



Windows 8 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A, SATA III, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 630W Thermaltake / Deluxe SH891 Tower, inkl. Gratis-Spiele Bioshock Infinite und Tomb Raider

Art-Nr. 22357

**Intel® Core i7-3770 Prozessor
mit bis zu 4 x 3.90 GHz**

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 660

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

879.- €

oder Finanzkauf* ab 17,54 €/mtl. Laufzeit: 66 Monate

799.- € (ohne Windows)



Windows 8 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-B75M, USB 3.0, SATA 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. 22358

**Intel® Core™ i5-3570K Prozessor
mit bis zu 4 x 3.80 GHz**

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 660 Ti

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

929.- €

oder Finanzkauf* ab 17,39 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

849.- € (ohne Windows)



Windows 8 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-Z77, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, 530W Thermaltake / IN WIN Mana 136 Tower, inkl. Ingame-Bonus für Planetside 2, World of Tanks und Hawken

Art-Nr. 22398

**Intel® Core™ i5-3570 Prozessor
mit bis zu 4 x 3.80 GHz**

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 670

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1009.- €

oder Finanzkauf* ab 18,89 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

929.- € (ohne Windows)



Windows 8 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-Z77, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, HDD-Dockingstation, 630W Thermaltake / Xigmatek Midgard II Tower, inkl. Ingame-Bonus für Planetside 2, World of Tanks und Hawken

Art-Nr. 22399

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. * Abbildung enthält Sonderausstattung. Windows® und the Microsoft logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Bild © fotogestoeber - Fotolia.com

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

Details zu den Angeboten
finden Sie im Internet.
Einfach den QR-Code scannen.
Oder www.one.de/gamestar





one empfiehlt Windows 8.

Intel® Core™ i7-3770K Prozessor
mit bis zu 4 x 3.90 GHz

16 GB DDR3 Speicher

6144 MB NVIDIA® GeForce® GTX TITAN

120 GB SATA III Samsung 840 SSD
2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

2079.- €

oder Finanzkauf* ab 38,92 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

1999.- € (ohne Windows)

Art-Nr. 22400



Windows 8 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-Z77X, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, 730W Thermaltake / Raidmax Blackstorm Tower

Wir verbauen ausschließlich Komponenten namenhafter Markenhersteller!

AMD FX-8350 Prozessor
mit 8 x 4.0 GHz

16 GB DDR3 Speicher

3072 MB AMD Radeon™ HD 7970

60 GB SATA III Kingston SSDNow V300
2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1379.- €

oder Finanzkauf* ab 25,81 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

1299.- € (ohne Windows)

Windows 8 vorinstalliert, Blu-Ray Brenner, Gigabyte GA-990FXA, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, HDD-Dockingstation, 730W Thermaltake / Cooler Master Storm Trooper Tower, inkl. Gratis-Spiele Crysis 3 und Bioshock Infinite

Art-Nr. 22401

Intel® Core™ i7-3770K Prozessor
mit bis zu 4 x 3.90 GHz

16 GB DDR3 Speicher 1600 MHz XMS 3

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 680

1500 GB SATA III, 7200 U/Min.

1379.- €

oder Finanzkauf* ab 25,81 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

1299.- € (ohne Windows)

Windows 8 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-Z77X, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, 630W Thermaltake / Raidmax Blackstorm Tower, inkl. Ingame-Bonus für Planet Side 2, World of Tanks und Hawken

Art-Nr. 22402

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.

2379.- €

oder Finanzkauf* ab 44,54 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

2299.- € (ohne Windows)

Windows 8 vorinstalliert, Blu-Ray Rom/DVD±Brenner, Gigabyte GA-X79, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, 1000W Silverstone Strider / Corsair Graphite 600 T Tower, inkl. Gratis-Spiele Crysis 3 und Bioshock Infinite

Art-Nr. 22403

Intel® Core™ i7-3970X Prozessor
mit bis zu 6 x 4.0 GHz

32 GB DDR3 Speicher Corsair XMS3

2x 6144 MB NVIDIA® GeForce® GTX TITAN

256 GB SATA III Samsung 840 Pro SSD
2000 GB Festplatte SATA III, 7200 U/Min.

4679.- €

oder Finanzkauf* ab 87,60 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

4599.- € (ohne Windows)

Windows 8 vorinstalliert, Blu-Ray Brenner, Asus Rampage IV Formula, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, 1000W Silverstone Strider / Cooler Master Cosmos II Tower

Art-Nr. 22404

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36 % p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. Windows® und the Microsoft logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Versandkostenfreie Lieferung!¹⁾

1) Bei Vorkassebestellungen ab 500 € Bestellwert (nur innerhalb Deutschlands).

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

Details zu den Angeboten finden Sie im Internet. Einfach den QR-Code scannen. Oder www.one.de/gamestar



XMx

HIGH PERFORMANCE SYSTEMS

Schneller

Leiser

Besser



GRATIS
ZYKON GAMING
MOUSEPAD
ZU JEDEM XMx PC-SYSTEM!

PC Systeme direkt vom Hersteller!!!
Alle Systeme versandkostenfrei!¹⁾



DVI
DisplayPort
HDMI
USB 3.0
DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50192

XMx Gaming Notebook K56-2N

- » 15,6" / 39,62 cm Full HD Display mit LED-Backlight
- » Bis i7-3940XM Prozessor
- » Bis 16 GB DDR3 Speicher
- » 3 GB NVIDIA GeForce GTX 670M
ODER: 4 GB NVIDIA GeForce GTX 675MX
ODER: 4 GB NVIDIA GeForce GTX 680M
- » Bis 2000 GB 5.400upm
- » Bis Blu-ray Brenner
- » HDMI, DVI-I, DisplayPort, Webcam, Bluetooth, USB 3.0, Beleuchtete Tastatur, Nummernblock, 9in1 Cardreader
- » Intel Centrino Wireless-N 2230 b/g/n + Bluetooth v4.0 LE Combo

AB 899.-*
ab 16,83 € mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾



XMx Gaming Notebook K73-2N

- » 17,3" / 43,94 cm Full HD Display mit LED-Backlight
- » Bis i7-3940XM Prozessor
- » Bis 32 GB DDR3 Speicher
- » 3 GB NVIDIA GeForce GTX 670M
ODER: 4 GB NVIDIA GeForce GTX 675MX
ODER: 4 GB NVIDIA GeForce GTX 680M
- » Bis 2000 GB
- » Bis Blu-ray Brenner
- » HDMI, DVI, DisplayPort, Webcam, Bluetooth, USB 3.0, Chocolate Keys, Fingerprint Reader, 9in1 Cardreader
- » Intel Centrino Wireless-N 2230 b/g/n + Bluetooth 4.0

DVI	DisplayPort	HDMI
USB 3.0	DirectX® 11	

Artikel-Nr.: 50193

AB 949.-*
ab 17,76 € mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾



Intel® Core™ i5-3570K Prozessor @ 4 x 3.4 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
- » Asetek Wasserkühlung intern
- » 500 Watt / IN WIN Mana 136 Tower
- » MSI Z77A-G43
- » inkl. Ingame-Bonus für Planetside 2, World of Tanks und Hawken

DVI	HDMI	SATA 3
USB 3.0	DirectX® 11	

Artikel-Nr.: 50173

749.-*
ab 16,05 € mtl., Laufzeit: 60 Monate²⁾



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
- » 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- » Asetek Wasserkühlung intern
- » 600 Watt be quiet System Power 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

Artikel-Nr.: 50148

1199.-*
ab 22,44 € mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾



Intel® Core™ i7-3770K Prozessor @ bis zu 4 x 3.9 GHz!

- » 16 GB High End DDR3 Corsair XMS 3
- » 4096 MB NVIDIA GeForce® GTX 680 Gainward Phantom (übertaktet und leise)
- » 1500 GB SATA 3, 7200 U/Min.
- » 60 GB SATA II Kingston SSDNow V300
- » Blu-Ray Brenner / DVD-RW SATA
- » Alpenföhn Mattarhorn Pure
- » 730 W Thermaltake Smart Series / 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

Artikel-Nr.: 50130

1599.-*
ab 29,93 € mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾

¹⁾ Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. 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



Die Aliens-Farce

Aliens: Colonial Marines sieht schlechter aus als seine Trailer, anonyme Entwickler weisen die Schuld von sich – Protokoll einer beispiellosen Kontroverse. Von Maurice Weber

GameStar.de/Quicklink/5682 Auf DVD: Die zehn größten Marketing-Lügen der Spielgeschichte

Auf der E3 2011 kaufen wir ihm die Begeisterung noch ab: Randy Pitchford, der Präsident von Gearbox, führt zum ersten Mal bewegte Spielszenen aus **Aliens: Colonial Marines** vor. Großartige Szenen! Marines tasten sich mit Pulsgewehr im Anschlag durch die schummrig beleuchteten Korridore von Hadley's Hope. Xenomorphs greifen aus den Schatten an, getrieben von »fortschrittlicher KI«. Und am Ende wütet eine Alien-Königin durch die Überlebenden – Filmstimmung pur. »Wir drehen alle durch, weil wir tatsächlich ein Aliens-Spiel machen!«, schwärmt Pitchford. »Die Fortsetzung des Films Aliens, die wir uns alle gewünscht haben, nur eben in Spieleform!« Gearbox demonstriert 2011 nicht nur den Ehrgeiz, eine würdige Aliens-Umsetzung zu erschaffen, sondern hat mit dem gezeigten Material auch gleich einen ersten Erfolgsbeweis im Gepäck.

Das fertige Spiel, das im Februar 2013 auf die hoffnungsvollen Fans losgelassen wird, spricht eine andere Sprache: Mit veralteter Grafik und tumben Ballereien gegen Kanonenfutter-Xenomorphs versagt **Aliens: Colonial Marines** als Shooter und vor allem als Aliens-Spiel auf ganzer Linie. Gut, es wäre nicht das erste Mal, dass Entwickler mehr versprechen, als sie halten können. Aber Gearbox hat ja nicht nur versprochen, sondern auch gezeigt. Und zwar viele Dinge, die wir im fertigen Spiel gar nicht zu Gesicht bekommen, etwa einen tatsächlichen Kampf gegen die Alien-Königin. Oder fortschrittliche Grafik. Oder eine schicke Beleuchtung. Entsetzte Käufer fragen sich zu Recht, was aus dem Spiel geworden ist, das uns Gearbox auf der E3 2011 gezeigt hat, und woher die schlechte Kopie kommt, die jetzt im Laden steht. Eine offizielle Antwort steht bis heute aus, der Publisher Sega will uns gegenüber dazu keine Stellung nehmen. Auf der Social-

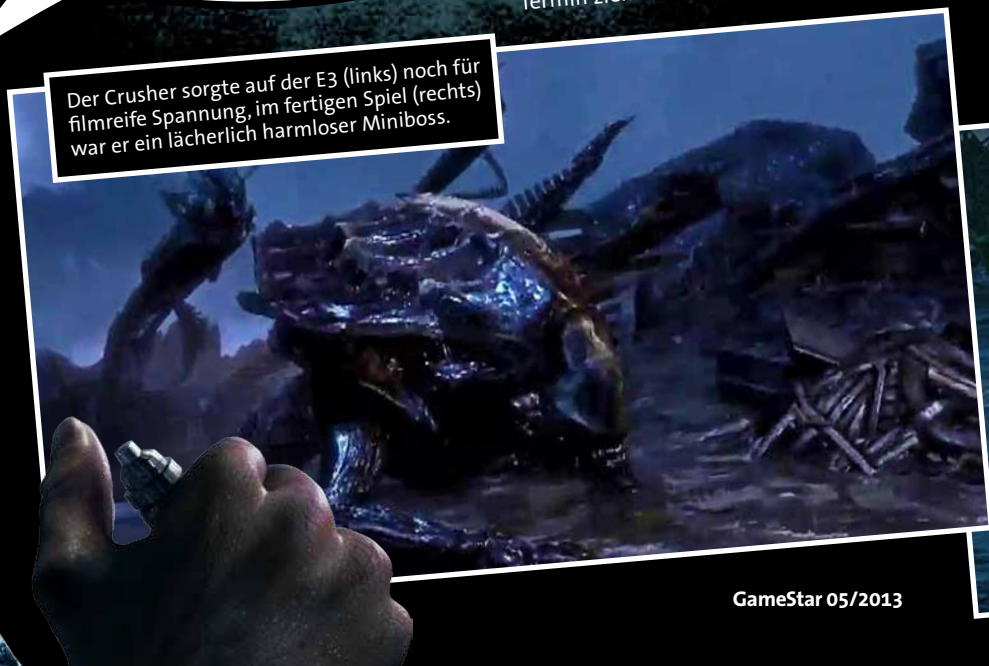
News-Plattform Reddit taucht kurz nach Veröffentlichung eine Meldung auf, die angeblich von einem ehemaligen Gearbox-Mitarbeiter stammt und das Studio für seine stiefmütterliche Behandlung des Projekts scharf angreift. Weitere Stellungnahmen aus an der Entwicklung beteiligten Lagern folgen, teils in Foren, teils in Blogs, teils gegenüber Journalisten – aber immer anonym. Hieb- und stichfest sind ihre Angaben daher nicht, aber sie stimmen doch in vielen Punkten überein und erlauben uns, die chaotische Geschichte von **Colonial Marines** nachzuzeichnen.

Sie beginnt im Jahr 2006, als Sega erstmals einen noch unbekannten **Aliens-Shooter** von Gearbox (damals vor allem bekannt für **Brothers in Arms**) ankündigt. Laut verschiedener Quellen haben die Arbeiten zu diesem Zeitpunkt entweder noch überhaupt nicht begonnen oder befinden sich in einer sehr frühen Phase. So ist es kein Wunder, dass aus dem geplanten Erscheinungsdatum Ende 2008 nichts wird. Aussagen eines anonymen Ex-Mitarbeiters zufolge arbeitet Gearbox zu diesem Zeitpunkt überhaupt nicht mit voller Kraft an dem Spiel, sondern zieht mehr und mehr Leute vom Team ab, um sich auf die Shooter-Beutehatz **Borderlands** zu konzentrieren. Mit **Colonial Marines** geht es so langsam voran, dass Sega das Spiel 2008 sogar kurzzeitig auf Eis legt. Nachvollziehbar, schließlich dürfte der Publisher zu diesem Zeitpunkt bereits ein ordentliches Sümmchen an Gearbox überwiesen haben, das nun indirekt in die Entwicklung von **Borderlands** geflossen sein könnte. Andere Quellen hingegen behaupten, Gearbox sei mit dem Budget nicht ausgekommen und habe mehr Geld gefordert, was Sega jedoch abgelehnt habe.

Warum sich der Publisher dennoch entschließt, Gearbox eine zweite Chance zu geben, ist unklar. Womöglich möchte Sega seine Investition nicht komplett abschreiben, womöglich gibt es eine Übereinkunft zwischen den Parteien. So oder so soll **Colonial Marines** nun 2009 erscheinen. Doch auch dieser Termin zieht ohne große Neuigkeiten

ICH MACH DICH FERTIG!

Der Crusher sorgte auf der E3 (links) noch für filmreife Spannung, im fertigen Spiel (rechts) war er ein lächerlich harmloser Miniboss.



von der Aliens-Front ins Land, dafür wird **Borderlands** veröffentlicht und avanciert prompt zum Überraschungs-Hit. Wie ein anderer ehemaliger Gearbox-Angestellter verrät, macht sich das Studio sofort an die Entwicklung einer Fortsetzung – was erneut recht wenig Zeit für das längst überfällige **Colonial Marines** lässt. Aus diesem Grund sei die Entscheidung getroffen worden, den Löwenanteil der Arbeit an kleinere Studios auszulagern. Gearbox bleibt offiziell Hauptentwickler, macht aber nur noch den Mehrspielermodus – und auch den mit Unterstützung von Demiurge und Nerve Studios. Die Einzelspieler-Kampagne geht Ende 2010 an Timegate Studios (**Section 8**, GameStar-Wertung: 80%). Und die sind ziemlich überrascht, wie wenig Spiel bislang bei Gearbox entstanden ist. Mehrere Entwickler sprechen von einem Flickenteppich aus Daten, in dem niemals die Arbeit von vier Jahren stecken könne.

So steht bei der Übernahme durch Timegate die Handlung des Spiels immer noch nicht fest. Immer wieder fliegen Szenen und ganze Levels raus, weil Autoren beider Studios die Geschichte umschreiben. Wohlgemerkt: Wir reden hier von einer Handlung, die vom Lizenzgeber Fox offiziell als Teil des **Alien**-Kanons eingestuft ist. Einer Handlung, die laut Ankündigungen »mehr Charakter-Drama als die Filme« bieten soll. Doch das bisschen Story, das Gearbox und Timegate letztendlich zusammenschustern, strotzt nicht nur vor Klischees – es trampelt auch munter über die etablierte Vorgeschichte hinweg, belebt tote Figuren mit einem Schulterzucken wieder und ignoriert alles, was den Schreibern nicht in den Kram passt (Wie, Hadley's Hope wurde zerstört?). Wer nun die Hauptschuld am schlechten Zustand des finalen Spiels trägt? Nun ja, das hängt davon ab, wem man zuhört. Anonyme Timegate-Mitarbeiter machen – wenig überraschend – vor allem Gearbox und Sega verantwortlich. Sega, weil der Publisher gegen den Willen der Entwickler auf mehr Schießereien gegen menschliche Soldaten und weniger Kämpfe gegen Aliens gedrängt haben soll, um Fans von **Call of Duty** zu gewinnen. Und Gearbox, weil sie einige der »talentiertesten Leute« von Timegate an die Luft gesetzt hätten und mit schlechter Aufsicht das Projekt gegen die Wand führen. »Alles, was Timegate gemacht hat, geschah auf direkte und explizite Anweisung von Gearbox«, grollt ein angeblicher Insider.

So sei auch die irreführende Demo für die E3 2011 zustande gekommen. Zu diesem Zeitpunkt ist die Veröffentlichung des Spiels für 2012 anberaumt, und es wird Zeit, die Hype-Maschine anzuwerfen. Ein Timegate-Mitarbeiter er-

SCHÖN WÄR'S!

innert sich: »Uns wurde während der Demo-Produktion immer wieder gesagt: ›Kümmert euch nicht um die Hardwareanforderungen, macht es einfach umwerfend.« Auf handelsüblichen Konsolen bekommt Timegate das Gezeigte aber nicht zum Laufen. Ungeachtet der Tatsache, dass Dutzende Konsolenspiele mühselos besser aussehen, schrauben sie die Grafikqualität daher immer weiter zurück.

Aus der Veröffentlichung 2012 wird wieder nichts, Sega setzt den Februar 2013 als finalen Termin an. Mitte 2012 ist **Borderlands 2** größtenteils fertig und Gearbox nimmt **Colonial Marines** wieder unter seine Fittiche – nur um festzustellen, dass sich das Spiel in einem katastrophalen Zustand befindet. Einer Quelle zufolge stand Sega da jedoch schon kurz davor, Gearbox zu verklagen, so dass sich niemand dort getraut habe, um noch einen Aufschub zu bitten. Stattdessen entwickelt Gearbox in den letzten neun Monaten nochmal jede Menge Grafiken und Spielmechaniken neu.

»Niemand wird gerne ein Lügner genannt.«

Wie ein Spiel mit neun Monaten Entwicklungszeit fühlt sich **Colonial Marines** bei Erscheinen dann auch an; Spieler und Presse sind entsetzt. Die Beteiligung von Timegate ist zwar inzwischen kein Geheimnis mehr, wird aber doch heruntergespielt: Laut Sega habe das Studio dem Hauptentwickler Gearbox nur »geholfen«. Dem gegenüber stehen Lebensläufe von Timegate-Mitarbeitern, die deutlich mehr als nur Hilfsarbeit für sich beanspruchen. Ob wir überhaupt noch eine offizielle Erklärung für das Debakel erwarten dürfen, ist ungewiss – dafür müssten Sega und Gearbox erst einmal eingestehen, dass überhaupt etwas schiefgelaufen ist. Enttäuschte Käufer müssen sich bislang mit inoffiziellen Aussagen und Gerüchten zufrieden geben – und mit einem vagen, noch unerfüllten Twitter-Versprechen Randy Pitchfords, zumindest über eine Erklärung für die E3-Demo nachzudenken. Gleichmaßen verwahrt sich Pitchford jedoch gegen jegliche Täuschungsvorwürfe: »Niemand wird gerne ein Lügner genannt.« Fest steht jedenfalls, dass die katastrophengeplagte Geschichte von **Aliens: Colonial Marines** noch nicht vorüber ist. Einen Season Pass für vier geplante DLCs, drei für den Mehrspielermodus und einen für die Kampagne, gibt es bereits zu kaufen. Außerdem steht noch die von Demiurge entwickelte Version für Wii U aus, deren Zukunft aber momentan ungewiss erscheint. Derweil kursieren Gerüchte, dass Sega einen Gang vor Gericht in Erwägung ziehe, weil Gearbox Segas Geld für andere Spiele verwende und vertragliche Verpflichtungen gebrochen habe. Und Timegate? Für die hat die Geschichte ein böses Ende genommen, wenige Monate nach der Veröffentlichung von **Colonial Marines** mussten sie ver-



SIM

SALABIM

WIE AUS EINEM BALLERSPIEL-EDITOR DIE ERFOLGREICHSTE SERIE DER WELT WURDE – UND WARUM DAS UM EIN HAAR NIE PASSIERT WÄRE.

Von Rüdiger Steidle



Will Wright war wahrscheinlich der Einzige, den der Erfolg von **SimCity** nicht völlig überrumpelt hat – auch wenn das Ausmaß selbst ihn überraschte: »Ich dachte eigentlich, die Städteplanung sei ein Nischenthema. Dass sich so viele Leute dafür begeistern würden, hat mich schlicht von den Socken gehauen«, so der Miterfinder des Aufbau-Genres und spätere Vater der **Sims**. **SimCity**, 1989 im Jahr des Mauerfalls erschienen, galt lange als meistverkauftes Computerspiel überhaupt. Kein anderer Titel, von Brettspiel-Umsetzungen mal abgesehen, wurde nach seiner Premiere auf dem Commodore Amiga für so viele verschiedene Hardware-Plattformen und Betriebssysteme umgesetzt, angefangen bei Heimcomputern und Konsolen wie dem Super Nintendo bis hin zu Exoten wie der Grafik-Workstation Indigo. Außerdem machte **SimCity** sein Medium quasi über Nacht salonfähig: Die ehrwürdige New York Times widmete dem Überraschungserfolg ein ebenso wohlwollendes Feature wie das US-Nachrichtenmagazin Newsweek. Die Pubertät der Computerspiele hatte begonnen.

Aufbauen statt vernichten

Dabei wäre diese Erfolgsgeschichte um ein Haar schon vor dem ersten Kapitel zu Ende gewesen, denn ursprünglich wollte niemand das Programm veröffentlichen. Die Idee für **SimCity** kam Wright bereits 1984 bei den Arbeiten an seinem ersten Spiel, **Raid on Bungeling Bay**. »Darin fliegt man mit einem Helikopter über Städte und Dörfer, schießt Gegner ab und bombardiert Gebäude«, erklärt Wright das für die damalige Zeit typische Prinzip. »Um die Entwicklung zu beschleunigen, habe ich einen Editor programmiert, mit dem ich aus Häusern, Straßen und anderen Objekten die Levels basteln konnte. Und dabei habe ich schnell

gemerkt, dass es mir viel mehr Spaß bereitet, die Karten aufzubauen, als sie hinterher mit dem Hubschrauber wieder zu zerstören.« Also büffelt der College-Abbrecher

und Autodidakt Fachbücher über Verkehrs- und Städteplanung und arbeitet das Konzept für **SimCity** aus. Doch kein Publisher will es haben; Wright holt sich einen Korb nach dem anderen ab. Erst 1988 findet er mit Jeff Braun einen Partner für das Projekt – und das Entwicklungsstudio Maxis wird aus der Not heraus geboren. »Meiner Erfahrung nach zählt sich Hartnäckigkeit auf lange Sicht deutlich mehr aus als Genialität«,

so Will Wright rückblickend. Für **SimCity**-Fans erweist sich diese Zähigkeit als Glücksfall – aber ohne Genialität wäre das Phänomen wohl ebenso wenig denkbar.

Will Wright



Geburtstag:

20. Januar 1960

Vollständiger Name:

William Ralph Wright

Familienstand:

Verheiratet, eine Tochter

Wohnort: Orinda, Kalifornien, USA

Ausbildung: Montessori-Schule, fünf Jahre College (abgebrochen), Autodidakt

Erstes Spiel: Wright nennt abwechselnd Flight Simulator und ein Star Trek-Programm auf einem Großcomputer

Erstes eigenes Spielprojekt: Raid on Bungeling Bay

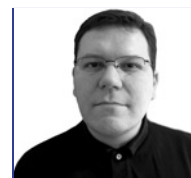
Allzeit-Liebling: Go (chinesisches Strategiespiel)

Hobbies: Kampfroboter bauen, Weltraum-Andenken sammeln (unter anderem aus dem sowjetischen Soyuz-Programm), Sammlungen auflösen

Beim Programmieren von **Raid on Bungeiling Bay** hatte Will Wright die Idee zu **Sim City**.

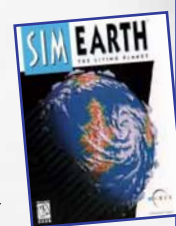


Der zweite große Faktor für das Phänomen **SimCity** ist für die damalige Zeit ebenso ungewöhnlich, allerdings weniger offensichtlich: Es gibt kein echtes Spielziel. Wir arbeiten uns also nicht von Mission zu Mission, sondern bauen ohne äußere Zwänge oder Vorgaben einfach drauflos, vom knappen Budget mal abgesehen. Zu Beginn stehen wir vor einer leeren Karte, Tabula rasa – die Grenze ist unsere Vorstellungskraft. Eine kleine Ausnahme bilden zwar die in der Urversion enthaltenen Aufträge, die uns zum Oberhaupt historischer Vorbilder machen. Zum Beispiel müssen wir als Stadtvorsteher von San Francisco mit dem großen Erdbeben von 1906 fertig werden, in Bern eine Verkehrskrise lösen oder das zerstörte Hamburg nach dem Bombenkrieg wieder restaurieren. Im Zentrum steht aber damals wie heute das freie Spiel, in dem es »nur« darum geht, so viele Einwohner wie möglich anzulocken und eine blühende Metropole aus dem Boden zu stampfen. Ans Aufhören ist dabei kaum zu denken, und deshalb ist **SimCity** auch eines jener seltenen Erlebnisse, die uns nicht nur dann beschäftigen, wenn wir es tatsächlich spielen. Auch wenn der Spielstand gerade friedlich auf der Festplatte (oder heute in der Cloud) schlummert, brüten wir über neue Taktiken, malen uns zukünftige Projekte aus oder optimieren im Geist unseren Wirtschaftskreislauf. Jedes Grundstück, jede Stadt bildet eine neue Herausforderung, der digitale Sandkasten entwickelt sich ständig neu. Wie es der **Sims**-Vater im so elegant formuliert – wichtig ist, was wir daraus machen: »Meine persönliche Motivation war es immer, den Entdeckertrieb meiner Mitmenschen zu wecken. Und ihnen die Augen dafür zu öffnen, wie schön unsere Welt doch ist.«



Mein Favorit: **Sim Earth**

Rüdiger Steidle
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de



Ich erinnere mich unter anderem deshalb noch so gut an **SimEarth**, weil ich es einfach nicht verstanden habe. Das hielt mich aber seinerzeit nicht davon ab, trotzdem viele Abende auf meinem virtuellen Planeten zu verbringen, abenteuerliche Lebensformen zu erschaffen und so lange an den Umweltbedingungen herumzuschrauben, bis sie prompt wieder ausgestorben waren. Kaum ein anderes Spiel hatte seither wieder den beinahe größtenwahnsinnigen Anspruch, eine vollständige Welt so umfassend nachzubauen, nicht einmal Will Wrights Quasi-Nachfolger **Spore**. Deshalb hoffe ich inständig, dass sich mein heimliches Spieldesigner-Idol in seinem nächsten Werk wieder auf seine Wurzeln besinnt und der Lebenssimulation doch noch eine Chance gibt. Vielleicht kopiere ich's ja diesmal endlich und meinen Kopfüßlern geht nicht gleich wieder die Luft aus. Wortwörtlich.

Denn genial ist **SimCity** zweifellos – auch wenn das damals (fast) niemand begriff, weil die Prämisse mit »ungewöhnlich« noch sehr zurückhaltend beschrieben wäre. Wir sollen aufbauen und nicht zerstören, sollen pflegen und nicht vernichten, sollen eine Stadt in den Himmel wachsen lassen, statt sie dem Erdboden gleichzumachen. »Was ist daran denn so ungewöhnlich?«, mag an dieser Stelle jemand fragen, der die Gnade der späten Geburt genießt. Werfen wir also mal einen Blick zurück auf die Spiele-Landschaft der späten 80er-Jahre: Arcade-Umsetzungen, die hauptsächlich unsere Reflexe fordern, simple Puzzlespiele, Adventures oder Sportsiege. Zu den Kassenschlagern im Erscheinungsjahr von **SimCity** gehören der Breakout-Klon **Arkanoid**, das Ballerspiel **R-Type**, das Beat-em-up **Double Dragon** oder der Sierra-Klassiker **King's Quest 4** – von

Aufbau-Strategie keine Spur. Eine große Ausnahme bildet lediglich **Populous** von Peter Molyneux, das als »God Game« der Wright'schen Stadtsimulation gar nicht so unähnlich ist. Hüben wie drüben dürfen wir uns als quasi allmächtiger Herr über unsere Schützlinge fühlen – und als Künstler. »Wir stellen dem Spieler nur die Werkzeuge zur Verfügung«, beschreibt Wright das Konzept, »was er damit anstellt, bleibt ihm überlassen. Die Werkzeuge fungieren quasi als Verstärker für die Kreativität der Spieler«. Auf diese Weise erweist sich der Schöpferstolz, jenes befriedigende Gefühl, etwas geschaffen und geschafft zu haben, als wesentlicher Motivationsfaktor im unlängst geborenen Aufbau-Genre. »Ein gutes Spiel ist für mich wie gute Kunst: eine Erfahrung, die einen beeinflusst und verändert. Man ist anschließend eine andere Person als vorher.«

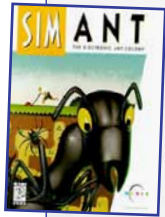
Im **Ur-SimCity** fraß sich bisweilen ein Pixel-Godzilla durch unsere Stadt.





Mein Favorit: SimAnt

Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamestar.de



Ach, SimAnt: Nachdem ich dich einmal verstanden hatte (was trotz Handbuch-Studium nicht unbedingt einfach war, aber immerhin wusste ich anschließend eine Menge über Ameisen), hast du mich bestimmt einen Monat meiner Jugend gekostet. Aber verflüxt, das war es wert! Klar, du warst nicht so komplex wie SimCity und diese dämliche Spinne hat mir laufend einen Mordsschrecken eingejagt, aber hey: Welches andere Spiel kommt schon auf die Idee, einen Ameisenhaufen zu simulieren? Das war so herrlich originell, das musste ich einfach spielen – und mich vor den bösen roten Ameisen ebenso in Acht nehmen wie vor dem gemeinen Regen, weil der meine mühsam ausgegrabenen Tunnel unter Wasser setzte. Liebe Entwickler da draußen: Warum gibt's solche Spiele heute nicht mehr?

Diese Freude am Experiment, dieser Mut zur Kreativität zeichnet auch Wrights spätere Werke aus, allen voran die Ableger aus Maxis' hauseigener **Sim**-Serie, die nach dem ursprünglichen Erfolg nicht lange auf sich warten lässt. Mit **SimEarth** will Wright 1990 nicht nur unsere Machtwerkzeuge erweitern, sondern auch unsere Perspektive. Diesmal sollen wir nicht nur eine Stadt, sondern einen ganzen Planeten beaufsichtigen. Von der Atmosphäre über die seismische Aktivität bis hin zum Kontinentaldrift kontrollieren wir jeden noch so kleinen Aspekt der virtuellen Erde. Unser fernes Ziel: Mittels evolutionärer Prinzipien und kleiner Eingriffe in die Vererbung irgendwann intelligentes Leben zu erschaffen, bevor die Heimat unserer Geschöpfe schließlich von einer roten Sonne verzehrt wird. Trotz wohlwollen-



Das potthässliche **SimCopter** ist auch spielerisch der Tiefpunkt der Sim-Reihe.

der Kritiken kann **SimEarth** die Popularität seines Städtebau-Vorgängers aber nicht ansatzweise erreichen, dazu ist die Planetensimulation den meisten Spielern (und uns übrigens auch) einfach zu komplex und abstrahiert. Dennoch verfolgt Wright diese Idee weiter und greift sie in den Folgejahren immer wieder auf, etwa mit **SimLife**, das sich »nur« auf ein ganzes Ökosystem konzentriert und deshalb etwas leichter zu durchschauen ist. Mit **Spore** kehrt Wright im Jahr 2008 dann nochmal zu diesen Wurzeln zurück. Aber auch dem dritten Anlauf bleibt der ganz große Durchbruch verwehrt. Neben inhaltlichen Mängeln – im Wesentlichen ist der Bio-Baukasten nur eine Ansammlung von Mini-Spielen – erweist sich vor allem der unliebsame Securom-Kopierschutz als Verkaufshindernis – das neue **SimCity** lässt grüßen. Allerdings entsprach **Spore** bei aller Kritik ziemlich genau Wrights ursprünglichen Ideen: »Mein Plan war es, Kernelemente aus meinen anderen Projekten zusammenzufassen und so zu vereinfachen, dass

man damit immer mal wieder 20 Minuten Spaß hat«, so Wright 2008 im GameStar-Interview. Im Laufe der Jahre flüchtete der Kalifornier übrigens immer mal wieder in den Mikrokosmos. Vom Planetenspielplatz **SimEarth** beispielsweise ging's mit **SimAnt** in die winzige Welt der Ameisen. Warum eigentlich? »Ameisen haben mich schon immer fasziniert.« Auch das ist charakteristisch für das Lebenswerk des 53jährigen: Will Wright verarbeitet, wofür er sich persönlich begeistert. »Ich höre von aktuellen Forschungsergebnissen oder entdecke ein neues Wissenschaftsgebiet und denke mir, hey, das kann ich benutzen. Für mich waren die Spiele eine Entschuldigung, jahrelange Recherchen auf einem Gebiet zu betreiben, das ich interessant finde.«

Vom Makro- in den Mikrokosmos

So werden Wrights kindliche Neugier und Begeisterung zur Basis einer ganzen Spieleserie. Nicht an allen ist der Maxis-Gründer persönlich beteiligt, doch alle eint die Vorsilbe »Sim« und das grundlegende Baukasten-

Die Erben von SimCity



Caesar

Entwickler: Impressions

Erscheinungsjahr: 1992

Nachfolger: 7

Der engste **SimCity**-Verwandte verlagert das Aufbau-Geschehen ins Alte Rom und erweitert das Spielprinzip um spielerisch ziemlich verunglückte Echtzeit-Schlachten, gleicht dem Vorbild aber ansonsten beinahe wie ein Ei dem anderen.



Die Siedler

Entwickler: Blue Byte

Erscheinungsjahr: 1993

Nachfolger: 7

Auch bei **Die Siedler** schaffen wir eine blühende Gemeinde, allerdings keine moderne Metropole, sondern ein Mittelalter-Dorf. Dazu fährt die Kamera deutlich näher ans Geschehen, und auf den Schultern der einzelnen Siedler lastet mehr Verantwortung.



Anno 1602

Entwickler: Max Design

Erscheinungsjahr: 1998

Nachfolger: 4

Die **Anno**-Reihe kann es zumindest in Deutschland locker mit der Popularität von **SimCity** aufnehmen. In insgesamt fünf Teilen führt uns das Aufbauspiel vom Amerika der Kolonialzeit bis in die ferne Zukunft des Jahres 2070 – und bleibt stets fesselnd.

Die Community



Schon seit dem ersten **SimCity** pflegt eine hingebungsvolle Fan-Gemeinde die Städtebausimulation und veröffentlicht regelmäßig Mods und hausgemachte Erweiterungen. Wichtigste Anlaufstelle ist die Website www.simtropolis.com, die unzählige Add-ons für **SimCity 4** versammelt, das beispielsweise via Steam erhältlich und nicht zuletzt dank der vielen Mods noch immer spielenswert ist. Unter anderem existiert sogar eine Multiplayer-Modifikation, die manchen Fan-Meinungen zufolge sogar besser funktioniert als die offiziellen Mehrspielerfunktionen im aktuellen **SimCity**. Auch **Die Sims** erfreuen sich großer Beliebtheit in der Mod-Community. Hier sind es vor allem neue Outfits, Skins, Haustiere oder Möbel, die etwa unter www.thesims-resource.com für alle drei Sims-Teile kostenlos zum Download bereitstehen.

prinzip. In **SimSafari** dürfen Kids einen Tierpark gestalten und leiten, **SimTunes** lässt uns spielerisch Songs schreiben, bei **SimGolf** dreschen wir Golfbälle über selbst erschaffene Kurse. Die Aufzählung lässt es schon erahnen: Mitunter wirken die Szenarien

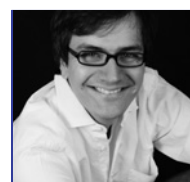


Klotzen, nicht kleckern: **SimEarth** simuliert gleich einen kompletten Planeten.

ziemlich weit hergeholt, oft leidet die Qualität. Mitte der 90er-Jahre gerät das bis dahin unabhängige Studio finanziell in unruhige Gewässer, weil die nach wie vor erfolgreiche Hauptserie die Verluste der zahlreichen (und oft extern produzierten) Ableger nicht ausgleichen kann. Rettung naht 1997 in Gestalt von Electronic Arts. Obwohl die Nachricht über den Kauf von den Fans mit gemischten Gefühlen aufgenommen wird, ist Wright zufrieden: »Auf gewisse Art hat mir die Übernahme meine gestalterischen Freiheiten zurückgegeben. Ich war bei Maxis im Vorstand und das bedeutet eine Menge Einschränkungen und Regeln. Danach hatte ich den Kopf wieder frei.« Wie viel Vertrauen die neuen Besitzer dem Spiele-Entwickler Will Wright vorschießen, zeigt sich daran, dass er sein nächstes großes Projekt weitgehend ungestört verfolgen darf: **Die Sims**. Das neue Wright-Spiel wird nicht nur von den Managern bei EA argwöhnisch beäugt. Auch bei GameStar sind wir uns in Vorabberichten alles andere als sicher, ob die ungewöhnliche Lebenssimulation den Geschmack der Spieler trifft. Am Ende allerdings überzeugt die Qualität, und **Die Sims** werden für EA zum unerwarteten Ver-

kaufsrenner. Inzwischen hat der Ableger mit weit über 100.000 Millionen verkauften Exemplaren der drei Hauptspiele nebst etlicher Erweiterungen seinen Urhahn überholt. Will Wright hat zum zweiten Mal das erfolgreichste Spiel aller Zeiten erschaffen.

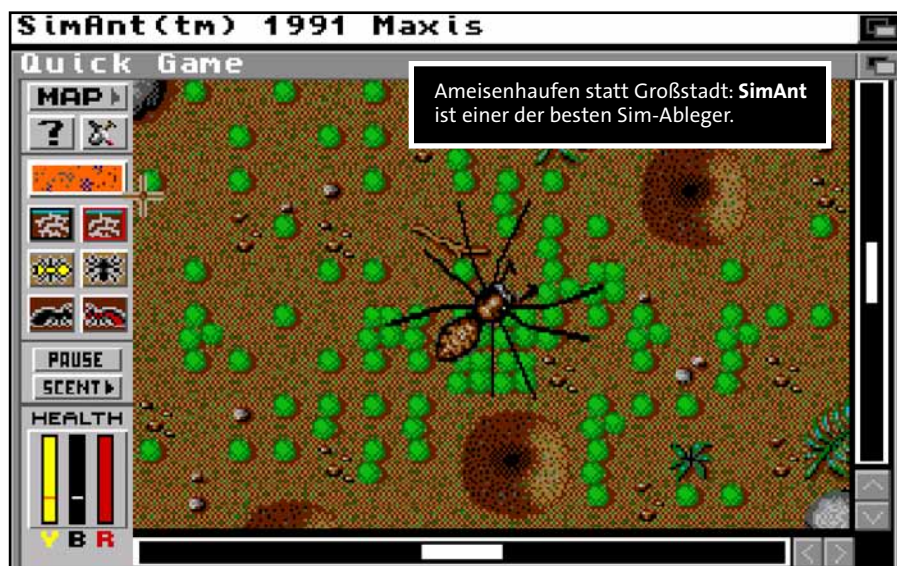
Dabei ist das Erfolgsgeheimnis der »Little Computer People« im Prinzip das gleiche wie das der Bürgermeistersimulation: Maxis stellt uns einen gigantischen Experimentierkasten zur Verfügung, in dem wir uns nach Herzenslust austoben können. Wir hätscheln und päppeln unsere Sims, beobachten sie im Alltag, sehen sie heranwachsen, die erste Liebe finden, helfen ihnen im Job und im Haushalt, verschönern ihre Anwesen, kurz: Wir führen ein zweites, virtuelles Leben. **Die Sims** vereint Rollenspiel, Aufbau-Simulation und Strategie und würzt die Mischung mit sozialen Elementen. Freilich



Mein Favorit: SimTower

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Seit **SimTower** sehe ich Wolkenkratzer mit anderen Augen. Nicht wegen der architektonischen Leistung, Stahlträger und Betonplatten kann doch jedes Kleinkind stapeln. Ich bewundere die Logistik: Tausende Menschen wandern täglich von Stockwerk zu Stockwerk, wohnen hier, arbeiten dort, essen wieder woanders. Doch wie kommen sie so schnell von A nach B? **SimTower** war für mich ein vertikales Transport Tycoon, stundenlang grubelte ich über dem Aufzugssystem und haderte, welcher Lift denn nun welche Stockwerke wo verbinden sollte. So spielt **SimTower** in einer Liga mit Bridge Builder, seit dem ich Brücken mit anderen Augen sehe. Genau das sollen Lernspiele leisten: Die Augen öffnen für Dinge, die man nie beachtet hat. Nun bräuchte ich nur noch ein **SimArchitect** um mein Hochhausbauer-Vorurteil zu widerlegen.



Ameisenhaufen statt Großstadt: **SimAnt** ist einer der besten Sim-Ableger.

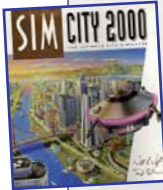


Mein Favorit: SimCity 2000

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Was habe ich das allererste Sim City rauf und runter gespielt. Und was habe ich mich gerade deshalb auf den Nachfolger Sim City 2000 gefreut. Aber mit diesem Spiel verbindet mich eine innige Hassliebe. Weil es mich sprichwörtlich wie den Ochsen vorm Berg stehen ließ. Vor vielen Bergen. Denn erstmals gab es in einem Sim City unebene Gebiete – was mich regelmäßig zur Weißglut trieb. Ich wollte flache Karten. Auf einem Hollywood-Hills-Verschnitt kann doch keiner schöne Städte bauen! Und das

Einebnen kostete unverschämte viel Geld. Ich hab's trotzdem gemacht, was zwar enorm viel Zeit verschlungen hat, aber anschließend ein so befriedigendes Gefühl in meiner Bürgermeisterseele hinterließ, dass ich mich noch heute gern daran erinnere.



funktionieren nicht alle beschriebenen Aktivitäten bereits im ersten Teil. So waren wir beim Original in den heimischen vier Wänden der Sims gefangen und mussten minutenlang Däumchen drehen, während unser Alter Ego auf der Arbeit das nötige Kleingeld für die neue Badewanne verdiente. Über die beiden Nachfolger und diverse Addons decken Maxis und EA aber im Laufe der Zeit jeden erdenklichen Lebensbereich ab. Für den Publisher erweist sich das als Lizenz zum Geldddrucken: Allein für das Erstlingswerk folgen sieben Erweiterungen. Teils allerdings bringen die Erweiterungen wenig mehr als ein paar zusätzliche Gegenstände und Schauplätze, und manche Spieler sind vom Überangebot bald ebenso genervt wie die GameStar-Tester. Kurios: Je weiter sich die Erfolgsspirale dreht, desto mehr treten die eigentlichen Schöpfer von Maxis im Hintergrund. Das Maxis-Logo auf den Verpackungen schrumpft mit jeder Folge, bis es schließlich mit dem Addon **Vier Jahreszeiten** für **Die Sims 2** völlig verschwindet. Erst für das neue **SimCity** holt EA die Marke wieder aus der Versenkung. Auch

Will Wright klinkt sich nach der Fertigstellung von **Die Sims 2** aus und widmet sich dem bereits erwähnten **Spore**: »Ich glaube, für mich hält das Interesse an einem bestimmten Spiel oder Thema ungefähr zehn Jahre vor. Nach SimCity 2000 hatte ich erst Mal genug von Straßenschluchten und mit SimCity 3000 hatte ich nur noch wenig zu tun. Bei Die Sims war es ähnlich. Nach rund zehn Jahren war es wirklich mal Zeit für neue Leute mit neuen Ideen.«

Wo viel Licht ist, da finden sich aber auch ein paar Schatten. Im Laufe der Jahre haben uns nicht alle Wright-Projekte überzeugt. **SimEarth** und **Spore** haben wir bereits angeführt, denen können wir aber noch viele positive Aspekte abgewinnen. Den Tiefpunkt seines Schaffens dürfte Wright, der in seiner Freizeit Kampfroboter bastelt, allerdings 1996 mit **SimCopter** erreicht haben – zum Glück der einzige Eintrag seiner Biographie, den man mit einiger Berechtigung als Totalausfall bezeichnen kann. Wie der Titel unschwer erraten lässt, handelt es sich bei **SimCopter** um eine Hubschraubersimulation, quasi eine zeitgemäße Neuaufgabe seines Erstlingswerks **Raid on Bungee Bay**. Das einzig interessante Feature: Wir dürfen darin Städte durchfliegen, die wir zuvor in **SimCity 2000** konstruiert haben. Allerdings gibt es für uns fast nix zu tun: Hier mal ein Krankentransport, dort mal eine Verkehrskontrolle – klingt spannender, als es tatsächlich ist. Die gruselige Optik gibt dem Ableger schließlich den Rest. So ist **SimCopter** das einzige Spiel aus der fast 30 Sprösslinge zählenden Familie (plus Addons), das heute wirklich keinen Blick mehr wert ist. Wright selbst bezeichnet **SimCopter** als »meine größte Spiele-Enttäuschung« und fügt hinzu: »Es hätte so viel besser werden können – besonders die Grafik.« Das Debakel sei ihm aber verzeihen, denn schließlich verdanken wir dem Amerikaner nicht nur die legendäre **Sim**-Serie, sondern auch indirekt eine ganze Reihe von Nachahmern und Trittbrettfahrern, die von **SimCity** und Co. wesentlich beeinflusst wur-

den. Die Liste reicht von direkten Rivalen wie **Caesar** über deutsche Aufbau-Hits wie die **Anno**- und die **Siedler**-Serie bis hin zu Wirtschafts- und Verkehrssimulationen im Stil von **Transport Tycoon**. Manche davon sind komplexer, andere schöner, wieder andere fantasievoller oder innovativer als die Originale. Aber nur wenige erreichen den einzigartigen Charme von Wrights eigenen Schöpfungen. Wir wissen zwar nicht, wie

der nächste Geniestreich von William Ralph Wright aussehen wird. Aber wir sind uns beinahe sicher, dass wir ihn genauso gerne spielen werden wie seine bisherigen Werke auch – weil wir nirgendwo so viele Freiheiten genießen und unsere Kreativität so unbeschwert ausleben können wie mit Wrights **Sim**-Spielen. Rüdiger Steidle / JG

»Meine größte Enttäuschung«

SimCity-Konkurrenten



Das Kickstarter-Projekt **Civitas** will Terraforming erlauben.

Große Karten, durchschnittliches Spiel: **Cities XL**.



Überraschenderweise ist das Städtebau-Genre nur spärlich besiedelt. Lediglich auf mobilen Plattformen wie iOS und im Browser-Bereich tummeln sich einige **SimCity**-Rivalen. Die einzigen vollwertigen PC-Herausforderer in jüngeren Jahren stammen vom französischen Studio Monte Cristo: **City Life** und dessen Nachfolger **Cities XL**. Beide allerdings fielen im GameStar-Test mit Wertungen von 66 und 62 Punkten durch. Genrefans können aber hoffen: Auf Kickstarter sammelt noch bis Ende März eine Gruppe ehemaliger Mitarbeiter von Gearbox, THQ und Day 1 Studios die nötige finanzielle Unterstützung für **Civitas**. Das Städtebauspiel will vor allem mit jenen Features punkten, auf die Maxis im jüngsten **SimCity** verzichtet hat: Terraforming, Modding-Support und Siedlungszonen. Außerdem wollen die Entwickler keine Online-Anbindung erzwingen, **Civitas** soll also auch offline spielbar sein. Ob das Projekt allerdings Wirklichkeit wird, ist ungewiss. Zum Redaktionsschluss hatte die Kampagne gerade mal ein Drittel des selbstgesteckten Ziels erreicht. Ausgang offen.

Kein Sim-Titel, aber trotzdem ein typisches Will Wright-Spiel: **Spore**.



Wir schließen
BILDUNGSLÜCKEN



© 2013 SONY PICTURES TELEVISION, INC. ALL RIGHTS RESERVED

COMMUNITY

DIE SERIE MIT COMEDY-LEGENDE CHEVY CHASE

MONTAG-DONNERSTAG 21:40



ComedyCentralDE

COMEDYCENTRAL.TV/COMMUNITY



COMEDY CENTRAL

Hall of Fame

Dark Project 2

Der zweite Teil der Schleichspiel-Reihe machte nahezu alles besser als der erste. Obwohl - an Garrett gab's eigentlich nichts zu verbessern. Von Petra Schmitz

Auf XL-DVD: Video-Special



Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

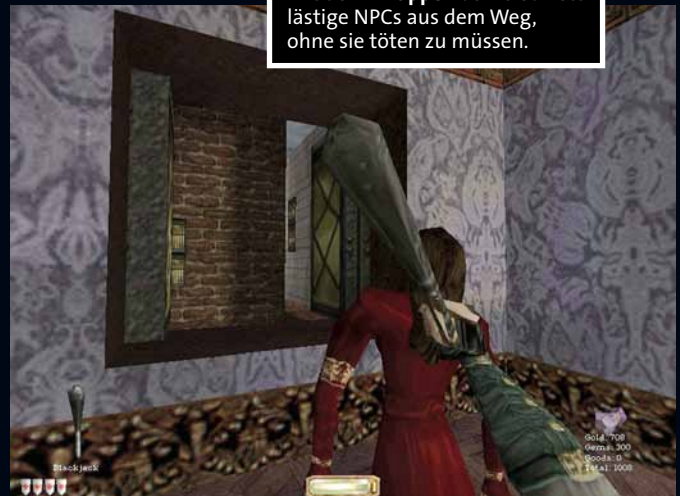
Angst! Ich hatte wirklich Angst vor **Dark Project 2**. Denn das Spiel sollte hierzulande im März 2000 erscheinen, also knapp vor den Semesterferien. In denen man eigentlich diverse Hausarbeiten verfassen muss, um abschließende Seminarscheine zu ergattern. Auf keinen Fall soll man in den Semesterferien über Wochen in dunklen Ecken rumgammeln, sich durch Gemäuer schleichen und Bürgern das Gold unterm Hintern wegmopsen. Meine Angst kam nicht von ungefähr, das erste **Dark Project** hatte etwa ein Jahr zuvor dafür gesorgt, dass ich in eine böse Seminararbeits-Bredouille geraten war: zwei Hausarbeiten à dreißig Seiten in nur einer Woche. Ächz! Das sollte mir kein weiteres Mal passieren, das hatte ich mir geschworen. Und siehe da, es passierte auch nicht, denn als Garretts zweites Abenteuer in die Läden kam, hatte ich meinen GameStar-Trainee-Vertrag längst in der Tasche.

Trotzdem bot sich mir keine Chance, auf die Wertung von 86 Punkten Einfluss zu nehmen. Als ich bei GameStar begann, war der Test längst geschrieben, die dazugehörige Ausgabe längst gedruckt und im Handel.

Andernfalls hätte ich sicher protestiert, ganz dezent zu- mindest. In einer völlig irrationalen und wenig hilfreichen Fangirl-Art. **Dark Project** – für mich damals das Maß aller Dinge. Da konnte auch kein **Half-Life** oder **Unreal** dran kratzen. Garrett war für mich der coolste aller Spielhelden in der coolsten aller Spielwelten. Ich sage nur »Meisterdieb in Steampunk-Szenario«. Wer das nicht super findet, der findet auch Rosenkohl lecker. Und **Dark Project 2** entpuppte sich im Vergleich mit dem Vorgänger tatsächlich noch mal als einen Zacken besser. Auch wenn ich das zunächst kaum für möglich gehalten hatte.

Es lag fast schon allein an einer Sache: weniger Zombies! Deutlich weniger. Wie herrlich das war, wissen alle, die sich noch an Minen, Kathedrale und Kloster aus dem ersten Teil erinnern können. Auch wenn Minen, Kathedrale und Kloster trotz oder gerade wegen der Zombies ganz große Unterhaltung waren. Paradox? Sicher, aber das hier ist ja auch kein Test, sondern Schwärmerei.

Mit dem **Knüppel** räumt Garrett lästige NPCs aus dem Weg, ohne sie töten zu müssen.



Nebenbei: Die supernervigen Gottesanbeterinnen hatte man gleich ganz weggelassen.

In **Dark Project 2** gab's allerdings einen prima Ersatz für die weggefallenen Gegnertypen. Die Wachmaschinen (nein, nicht Waschmaschinen) der Mechanisten funktionierten allerdings bei genauer Überlegung fast genauso wie die Zombies: Man musste die Roboterdinge mit Wasserpfeilen ausknipsen, gegen die Schlurfbrut im ersten Teil halfen Weihwasserpfeile. Trotzdem mochte ich die Maschinen lieber, ganz ein-

Den bombenwerfenden **Wachrobotern** der Mechanisten muss man einen Wasserpfeil ins Hinterteil jagen, um sie auszuschalten.





Dark Project 2 war bei Erscheinen grafisch schon veraltet, aber das liebevolle oder auch hin und wieder imposante Leveldesign machte die hässliche **Optik** in Teilen wieder wett.



fach, weil von denen nicht so lächerlich viele rumliefen. Und weil man noch ein bisschen besser zielen musste, um sie komplett auszuknipsen. Ein nur winziges Dampfkeselloch im Hinterteil der Roboter stand als Ziel für Wasserpfeile zur Verfügung. Das mag sich jetzt vielleicht ... nun ja seltsam lesen, wenn man's aber sieht, ist es gar nicht mehr so ... nun ja, seltsam.

Aber Wasserpfeile waren dann doch nicht der Weisheit letzter Schluss, vor allem, weil die Gegner in **Dark Project 2** inzwischen clever genug waren, ausgelöschte Fackeln einfach wieder anzuzünden. Und war Garretts Ausrüstung im ersten Teil schon nicht ohne, wurde sie in **Dark Project 2** noch mal umfangreicher und ließ mehr Vorgehensweisen zu: Unsichtbarkeitstrank, Efeupfeile, mechanische Augen. Auch wenn die Efeupfeile, die erkletterbares Gemüse an Wände zauberten, für meinen Geschmack viel zu selten nötig waren. Und dass ich eigentlich auch ohne die mechanischen Augen ausgekommen wäre, die mir Ecken zeigten, die ich normalerweise nicht hätte einsehen können, ist sowieso klar. Immerhin war ich ein durch den Vorgänger hochtrainierter Meisterdieb. Aber ich fand's lässig, sie dabeizuhaben und mit ihnen rumzuspielen – um beispielsweise die vier zunächst nur streitenden und sich später umbringenden Wachen in der Mission »Partytime!« zu beobachten.

Wo ich gerade bei »Partytime!« bin: ein prächtiges Beispiel für den Qualitätssprung im Leveldesign. Gab's im ersten Teil vergleichsweise überschaubare Areale, so konnte ich mir allein mit »Partytime!« mehrere Abende um die Ohren schlagen. Erst ging's für eine ganze Weile über Dächer und durch Häuser, danach stand die mehrere Etagen hohe und komplex aufgebaute Trutzborg der Mechanisten im Fokus. Oder der Bankraub! Den gab's ein paar Missionen vor der Party, und als ich die erste Runde um das Gebäude der städtischen Spar- und Kreditanstalt drehte, wurde mir schon schummerig. Ein gigantischer Bau mit mehreren Etagen. Allein der Keller hat mich diverse Stunden meines jungen Lebens gekostet – und ich habe jede einzelne davon genossen. Dabei musste ich da unten in den Katakomben eigentlich nur ein paar Knöpfe drücken. Kurz: Größere Levels mit vielen alternativen Routen luden mich in **Dark Project 2** dazu ein, jede Topfpflanze genauer in Augenschein zu nehmen. Vielleicht steckte im Gestrüpp ja ein Moospfeil oder ein Heilkranz. Überall gab's was zu entdecken: weitere nützliche Ausrüstungsteile und natürlich Geld, Gold und Geschmeide. Welch Freude, wenn ich mal wieder in einem abseitig gelegenen Haus einen Safe voller Beute auftat oder den Dienstleistungsdamen eines Horizontalgewerbes unbemerkt die

Klimperbeutel vom Gürtel rupfte. Mit einem lässigen Spruch auf den Lippen.

Lässige Sprüche wirkten bei Garrett übrigens niemals aufgesetzt, deplatziert oder gar albern. Das lag zum einen an den guten Schreibern, die sich auch für **Dark Project 2** wieder eine hochspannende Geschichte um Verrat, Intrigen und eine große Bedrohung ausgedacht hatten, zum anderen lag's an Garretts Stimme, die – man mag es kaum glauben – sowohl in der englischen als auch in der deutschen Version einfach nur zum Niederknien klang. Die Stimme, Garretts glaubwürdiger Charakter, die Handlung und die Steampunk-Welt, das alles bildete auch in **Dark Project 2** wieder diesen

Faszinationsstrudel, dem ich mich nicht entziehen konnte. Daran änderte auch die schon beim ersten Teil altbacken wirkende Grafik nichts.

Partytime!

Es mag Menschen geben, die das anders sehen, aber ich kann das Spiel auch heute noch ganz ohne große Augenschmerzen genießen. Lediglich die Steuerung hätte ich inzwischen gerne deutlich komfortabler. Aber wenn Eidos Montreal es hinbekommen sollte, die Stärken der Reihe in den vierten Teil zu transportieren, dann spiel ich den auch mit auf den Rücken gebundenen Händen, wenn's sein muss. Mit der Nase, und voll des Glücks. **PET**



Bei diesen beiden tanzenden **Zombies** handelt es sich um ein Easteregg. Zu finden in der zweiten Mission. Wir verraten aber nicht, wo.

Dark Project 2

PUBLISHER Square Enix (Eidos)

ENTWICKLER Looking Glas

QUELLE Steam, Good Old Games

SPRACHE Englisch

HARDWARE Prozessor mit 1,8 GHz, 512 MByte RAM

SO LÄUFT'S Das Spiel läuft inzwischen auf allen gängigen Windows-Versionen und kostet auf Steam beziehungsweise Good Old Games knapp zehn Euro. Besser ist, man kauft sich alle drei bisher erschienenen Titel im Bundle. Das Bundle ist bei Steam für knapp 27 Euro erhältlich.



Fazit Meisterdiebisch brillante Fortsetzung eines ebenso brillanten Klassikers.

Hardware News

Neue Mittelklasse-Radeon HD 7790 im April?

GameStar.de/Quicklink/8256

Noch vor wenigen Wochen sah es so aus, als würde AMD dieses Jahr – abgesehen von der Zwei-Chip-Radeon-HD-7990 – keine weiteren Grafikkarten der 7000er-Serie mehr präsentieren, sondern den Fokus auf die für Ende 2013 erwartete 8000er-Reihe legen. Aus dem Umfeld von Grafikkartenherstellern haben wir auf der CeBit 2013 jedoch erfahren, dass AMD für den April die Vorstellung einer neuen Mittelklasse-Grafikkarte plant. Diese **Radeon HD 7790** soll die Lücke zwischen dem Einsteiger-Segment mit der **Radeon HD 7770** (100 Euro) und der Mittelklasse mit der **Radeon HD 7850** (150 Euro) schließen. Preislich wird sich die **HD 7790** wohl bei etwa 135 Euro ansiedeln und damit in direkte Konkurrenz zur **Nvidia GeForce 650 Ti** treten. Leistungstechnisch soll die **HD 7790** deutlich über der GeForce liegen, aber nur zehn Prozent unter der **HD 7850**. Im Gegensatz zu anderen 7000er-Modellen wird die neue Karte bereits auf dem Bonaire-XT-Chip basieren, der auch bei der kommenden 8000er-Generation zum Einsatz kommt. Der Grafikchip verfügt über 896 Shader-Rechenkerne und wird im 28-Nanometer-Verfahren gefertigt. Taktraten und Speichermenge sind noch unbekannt. **TL**



Die Radeon HD 7790 soll die Preislücke zwischen der **Radeon HD 7770** (oben) und der **Radeon HD 7850** (unten) schließen.

Referenzklassen Spiele-PCs

Hardware-Details

	Standard-PC	Mittelklasse-PC	High-End-PC
Prozessor	Core 2 Duo E8500	Phenom II X4 965	Core i5 3570K
Arbeitsspeicher	2,0 GByte	4,0 GByte	8,0 GByte
Grafikkarte	Radeon HD 5770	GeForce GTX 560	GeForce GTX 660 Ti

Spiele-Details

Anno 2070	1920x1080, hohe Details, Post-Effekte mittel	1920x1080, hohe Details, Post-Effekte mittel	1920x1080, sehr hohe Details, Post-Effekte
Battlefield 3	1680x1050, hoch, ohne AO, Bewegungsverzerrung	1920x1080, ultra Details, 4x AA	1920x1080, ultra Details, 4x AA, HBAO
Guild Wars 2	1920x1080, mittlere Details, Rendertampling Nativ	1920x1080, hohe Details, Rendertampling Super	1920x1080, ultra Details
The Elder Scrolls 5: Skyrim	1920x1080, hohe Details, 4x AA	1920x1080, sehr hohe Details, 4x AA	1920x1080, maximale Details, 8x AA
WoW: Mists of Pandaria	1920x1080, hohe Details, 2x Kantenglättung	1920x1080, ultra Details, 4x Kantenglättung	1920x1080, ultra Details, 4x Kantenglättung

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
GeForce 200	GTX 260 k.A. GTX 285 k.A.	GTX 295 k.A.	
Radeon HD 5/6	HD 5770 k.A. HD 6850 150 € HD 5850 k.A.	HD 6870 150 € HD 5870 k.A. HD 6950 200 € HD 6970 300 €	HD 6990 k.A.
GeForce 400/500	GTX 450 80 € GTX 550 Ti 110 € GTX 460 180 €	GTX 560 170 € GTX 560 Ti 200 € GTX 570 250 €	GTX 580 350 € GTX 590 k.A.
Radeon HD 7000	HD 7750 90 € HD 7770 110 €	HD 7850 160 € HD 7870 200 €	HD 7950 270 € HD 7970 380 €
GeForce 600	GTX 650 110 €	GTX 650 Ti 130 € GTX 660 200 €	GTX 660 Ti 280 € GTX 670 360 € GTX 680 430 € GTX 690 900 €
Prozessoren	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Athlon	II X3 440 k.A. II X4 645 k.A.		
Phenom II	X2 555 70 € X3 720 k.A. X4 925 k.A.	X4 965 90 € X4 980 k.A. X6 1100T k.A.	
FX		4170 120 € 6100 110 € 6200 130 € 8120 150 € 8150 180 €	8350 190 €
Core 2	E6600 150 € E8500 170 € Q6600 150 €	Q9400 170 € Q9650 270 €	
Core i	i3 540 k.A. i5 650 k.A.	i5 760 k.A. i7 870 300 € i5 3450 180 € i5 2500 200 €	i5 3570K 210 € i7 2600K 280 € i7 3770K 300 € i7 3960X 920 €

Spiele-PCs

Die GameStar-Referenzklassen geben drei typische PC-Konfigurationen der Mehrzahl der GameStar-Leser wieder. Die Spiele-Details verraten, in welcher Einstellung die angegebenen Titel flüssig gespielt werden können.

Leistungsindex

Der Grafikkarten-Prozessor-Index ordnet Grafikchips und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse können Sie moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.

250 Euro teure Cyborg-Tastatur mit Touchscreen angetestet

GameStar.de/Quicklink/8255

Mad Catz setzt bei seiner **Strike 7**-Tastatur auf eine extrem umfangreiche Ausstattung und eine verbesserte Rubberdome-Technik anstelle von teuren mechanischen Tasten. Mehrere Gummimatten sollen dabei ein Tippgefühl erzeugen, das mit dem mechanischer Tastaturen vergleichbar ist – was wir im Test allerdings nicht bestätigen können. Das auffälligste Merkmal der **Strike 7** ist aber der 3,5 Zoll große Touchscreen. Im Gegensatz zu den Bildschirmen von Logitech **G19** oder **G510** zeigt das Display so nicht nur Informationen an, sondern nimmt auch Eingaben entgegen. Spieler mit Programmierkenntnissen dürfen sogar eigene Applets schreiben, um die Funktionalität so präzise an die eigenen Bedürfnisse anzupassen. Einige Standardtools werden bereits mitgeliefert, ein paar wenige Apps finden sich im Internet zum Download. Die Auswahl hält sich aber noch extrem in Grenzen. Zusätzlich besitzt die **Strike 7** eine Hintergrundbeleuchtung, die in 16,7 Millionen Farben erstrahlen kann. Ebenfalls interessant sind die Ergonomieoptionen des Schreibbretts. Die insgesamt acht Teile der Tastatur sind modular und lassen sich in vielen Variationen nahezu beliebig konfigurieren. Den horrenden Preis von 250 Euro finden wir insgesamt keinesfalls gerechtfertigt. **TL**



Die Mad Catz Strike 7 besteht aus **acht unterschiedlich konfigurierbaren Einzelteilen**.

Neue Monitore im 21:9-Format

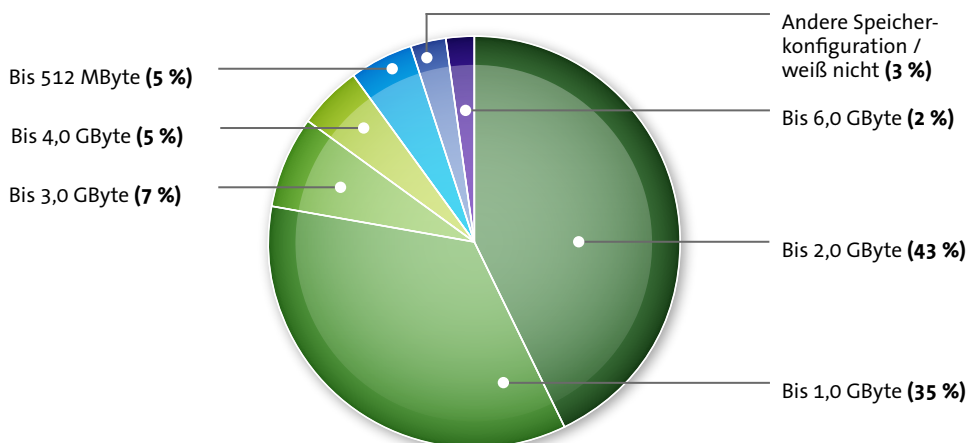
Der Trend bei TFT-Monitoren geht in die Breite. Noch vor wenigen Jahren kamen die meisten Modelle im fürs Arbeiten ausgelegten 16:10-Format daher. Aktuell sind Bildschirme in 16:9 am beliebtesten. Bei den meisten Filmen bleiben so aber immer noch unschöne schwarze Balken am oberen und unteren Rand übrig. Mit den neuen 21:9-Monitoren sollen diese endgültig verschwinden. Das wird nicht nur Filmfans freuen, sondern bedeutet auch einen handfesten Vorteil für Spieler. Insbesondere in Ego-Shootern wie **Crysis 3** ist das horizontale Sichtfeld deutlich weiter, was gegenüber Spielern mit 16:9-Monitoren einen spürbaren Vorteil bringt, da man Gegner früher erspät. Bislang sind nur wenige Monitore mit dem neuen Format erhältlich, die Preise liegen bei etwa 450 Euro. In den kommenden Monaten wird die Zahl der verfügbaren Modelle aber wachsen. Philipps, Dell, AOC, NEC, LG und Asus sind nur einige der Hersteller, die entsprechende Produkte angekündigt oder zum Teil sogar schon eingeführt haben, wie etwa Philipps den **298X4QJAB**. Die typische Auflösung dieser neuen Monitorklasse liegt bei 2560x1080 Pixeln und bedeutet damit auch einen nicht unerheblichen Mehraufwand für die Grafikkarte. Um auf einem solchen Gerät in maximalen Details flüssig spielen zu können, sollte mindestens eine **Geforce GTX 670** oder eine **Radeon HD 7950** in Ihrem Rechner stecken. **TL**



Das ungewohnte **21:9-Format** soll neben Filmfans besonders Spieler ansprechen.

Mehr Grafkspeicher schadet nie - bringt aber auch nur selten zusätzliche Leistung. Wie viel Videospeicher haben Sie im PC?

Knapp die Hälfte unserer Leser besitzt eine Grafikkarte mit bis zu zwei GByte Videospeicher. Etwas mehr als ein Drittel immerhin ein GByte. Nur magere 15 Prozent verwenden Grafikkarten mit drei GByte und mehr Speicher. Fünf Prozent unserer Leser nutzen ältere Modelle mit bis zu 512 MByte.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 4.783 Teilnehmer

News-Ticker

DirectX Blue: Angeblich arbeitet Microsoft bereits an einer neuen Grafikschnittstelle mit dem Codenamen **DirectX Blue**. Auch Nvidia und AMD entwickeln demnach schon passende Grafikkarten für den neuen Standard. Vor 2014 ist jedoch nicht mit einer Einführung zu rechnen.

Valve: In den nächsten Monaten soll es mehr konkrete Details zur geplanten **Steam-box**-Konsole geben. Valve hat angekündigt, im Laufe des Jahres umfangreiche Informationen rund um die Linux-Konsole zu veröffentlichen. Bereits im Sommer könnten laut Gabe Newell erste Prototypen gezeigt werden. Dabei wird es sich vermutlich um Entwicklerversionen handeln.



Grafikkarten für Spieler bis 200 Euro

Zwischen 100 und 200 Euro bekommen Sie Grafikkarten mit der besten Balance aus Preis und Leistung – die erlauben ruckelfreies Spielen in hoher Qualität ohne den im High-End-Segment üblichen, enormen Preisaufschlag. Von Florian Klein

Bis auf den sündteuren High-End-Boliden **GeForce GTX Titan** (siehe Test im Anschluss an diesen Schwerpunkt) sind in den letzten Monaten zwar keine neuen Grafikchips erschienen, untätig waren die Hersteller dennoch nicht. So kommen kontinuierlich neue Platinen mit überarbeiteten Kühlsystemen und werkseitiger Übertaktung auf den Markt, auch wenn deren Grafikchips der GeForce-GTX-600- und Radeon-HD-7000-Bau-reihen schon länger erhältlich sind. Vor allem, wer eine schnelle, aber auch in Spielen leise Grafikkarte sucht, hat mittlerweile eine große Auswahl.

Um die Spieleleistung zu ermitteln, testen wir alle Grafikkarten mit Spielen unterschiedlicher Genres. Dazu gehören **Anno 2070**, **Battlefield 3**, **Crysis 2**, **Dirt 3**, **Max Payne 3**, **Metro 2033** und **Skyrim**. Alle Titel messen wir in den gängigen Auflösungen 1680x1050 und 1920x1080 sowie in der zunehmend populärer werdenden QHD-Auflösung 2560x1440, die immer mehr 27-Zoll-TFTs beherrschen. Alle Benchmark-Durchläufe führen wir zunächst ohne Kantenglättung durch, danach folgt ein Durchlauf mit vierfacher Kantenglättung (4x AA) und acht-

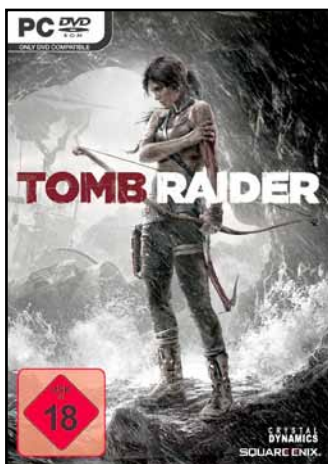
fach anisotroper Filterung (8x AF). In Titeln, die achtfache Kantenglättung unterstützen (**Dirt 3**, **Max Payne 3**, **Skyrim**), ermitteln wir die Leistung auch mit 8x AA und 16x AF. Wundern Sie sich beim Betrachten der Benchmarks nicht: Weil **Dirt 3** und **Skyrim**

höhere Bildwiederholraten erreichen als **Anno 2070**, **Battlefield 3** und **Metro 2033**, fallen die Durchschnittswerte mit achtfacher Kantenglättung

**Bloß keine
GTX 650**

höher aus als mit vierfacher und sind daher nicht direkt vergleichbar. Alle Werte zusammengerechnet ergeben dann das »Performance Rating« (siehe Benchmarks). Damit Sie eine Leistungseinordnung der meist übertakteten Grafikkarten aus unserem Test vornehmen können, finden Sie in diesem Artikel die Durchschnittswerte der Referenzkarten von AMD und Nvidia in Relation zu teureren Karten der aktuellen Baureihen und beliebten Modellen der Vorgängergenerationen, die Benchmarks der einzelnen Grafikkarten im nachfolgenden Testartikel. Schließlich messen wir noch die Lautstärke im Leerlauf sowie unter Last in Spielen und ermitteln den jeweiligen Stromverbrauch für das gesamte Testsystem.

Ab 100 Euro bekommen Sie etwa die **GeForce GTX 650** (100 Euro), die zwar in unseren Preisbereich passt, der gleich teuren **Radeon HD 7770** aber hinsichtlich ihrer 3D-



Wer momentan eine **Radeon HD 7850** oder eine **HD 7870** kauft, bekommt von AMD einen Download-Gutschein für das aktuelle **Tomb Raider** (UPlay) sowie **Bioshock Infinite** (Steam), allerdings nur bei teilnehmenden Händlern – fragen Sie also am besten vor dem Kauf nach! Wer eine **HD 7970** oder **7950** kauft, erhält **Crysis 3** statt **Tomb Raider**.



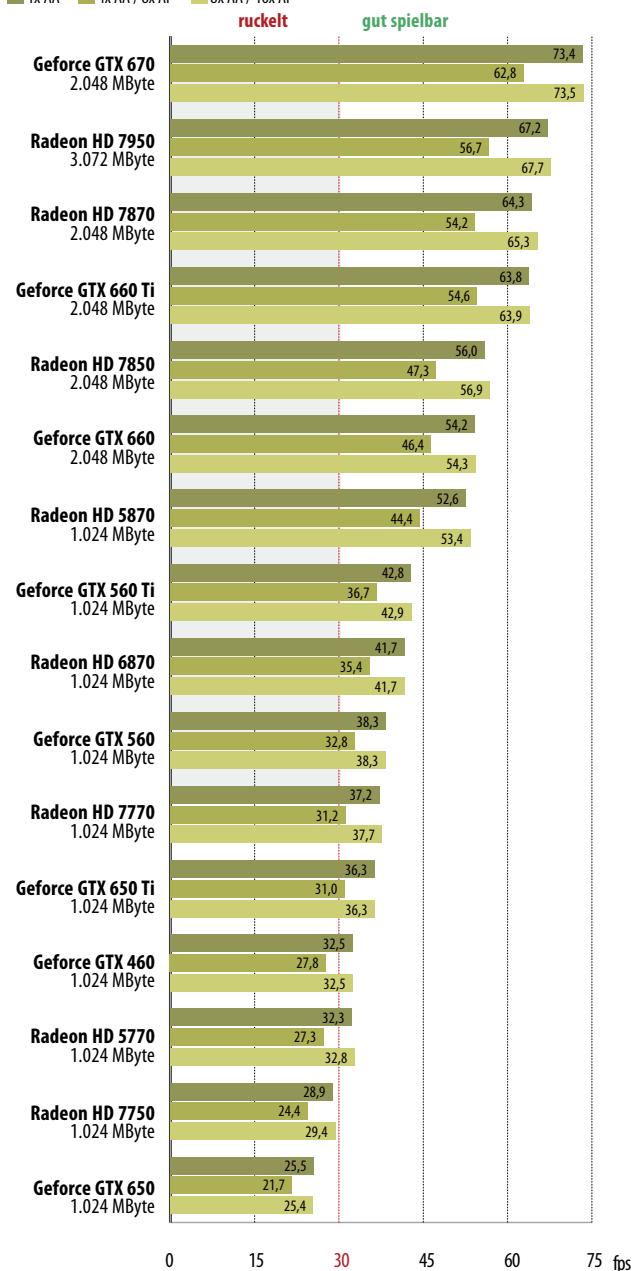
Benchmarks

Testsystem: Core i7 2600K, 8,0 GByte DDR3-1600, Windows 7 Home Premium 64 Bit

Performance Rating

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 3, Crysis 2, Dirt 3, Max Payne 3, Metro 2033 und Skyrim

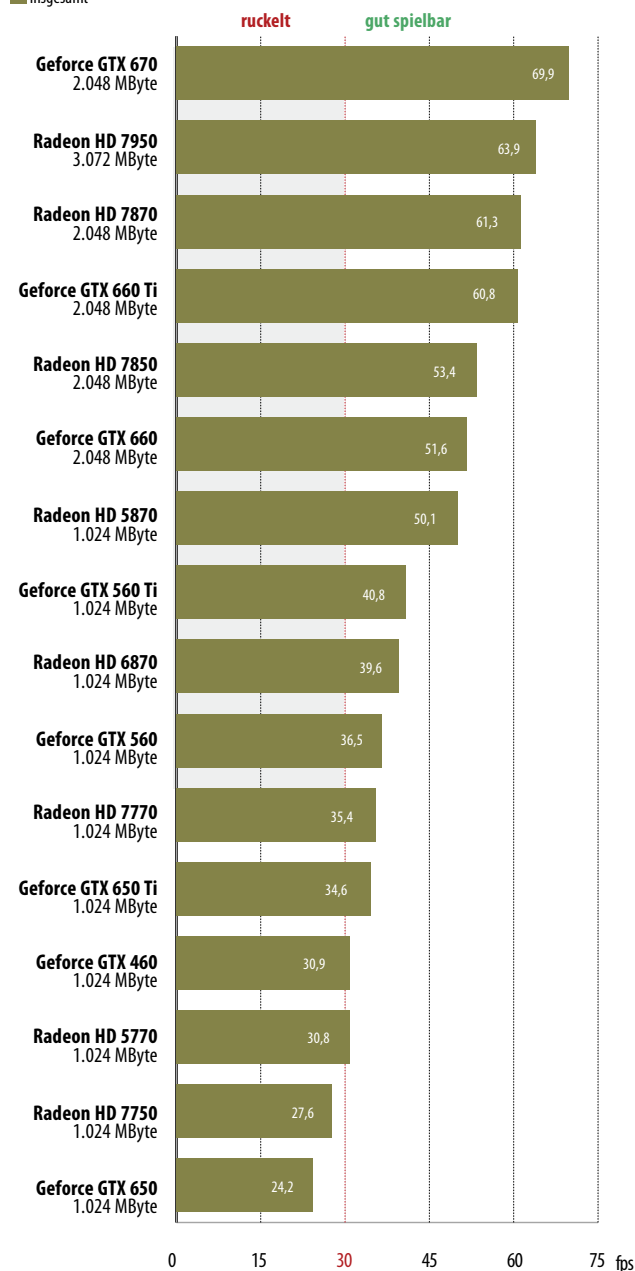
■ 1x AA ■ 4x AA / 8x AF ■ 8x AA / 16x AF



Performance Rating

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 3, Crysis 2, Dirt 3, Max Payne 3, Metro 2033 und Skyrim

■ Insgesamt



Leistung weit unterlegen ist: Im Schnitt über alle Benchmarks hinweg leistet die **Radeon HD 7770** mit 35,4 fps fast 50 Prozent mehr als die **GTX 650** mit 24,2 fps (siehe Performance Rating), kostet dabei aber in etwa das Gleiche! Entsprechend strafen wir die **Geforce GTX 650** in diesem Vergleichstest mit Nichtbeachtung, lassen Sie als Spieler bloß die Finger davon! Wer trotz begrenztem Budget dennoch eine Geforce möchte, findet in der **Geforce GTX 650** mit dem Namenszusatz »Ti« (ab 120 Euro) ein wesentlich solideres Nvidia-Angebot. Immerhin leistet die **Geforce GTX 650 Ti** durchschnittlich 34,6 fps und liegt damit (im Gegensatz zur **GTX 650** ohne »Ti«) auf Augenhöhe mit der (etwas

Der Treiber macht's

günstigeren) **Radeon HD 7770** mit 35,6 fps. Deutlich schneller als **Radeon HD 7770** und **Geforce GTX 650 Ti** sind aber die anderen Grafikchips im Preisbereich bis 200 Euro. Ab etwa 150 Euro gibt's bereits diverse Modelle der **Radeon HD 7850** mit 1,0 GByte Speicher, die mit im Schnitt 53,4 fps etwa 50 Prozent schneller ist als **HD 7770** und **GTX 650 Ti** und so ihren Aufpreis gegenüber **HD 7770** und **GTX 650 Ti** auch in Sachen Performance rechtfertigt.

Auf Nvidia-Seite hat die **HD 7850** preislich keinen direkten Konkurrenten. Die **Geforce GTX 660** kostet etwa 200 Euro, leistet in unseren Spiele-Benchmarks aber nicht mehr als die günstigere **HD 7850**. Das war aller-

dings nicht immer so: Bei ihrer Vorstellung war die **GTX 660** noch gut zehn Prozent schneller als die **Radeon HD 7850** und lag nur wenige Prozent hinter der ebenfalls 200 Euro teuren **HD 7870**. Dank konstanter Treiberverbesserungen seitens AMD haben die Radeon-Karten inzwischen aber ungewöhnlich stark an Leistung gewonnen, sodass die günstigere **Radeon HD 7850** unterm Strich mittlerweile mit 53,4 zu 51,6 fps sogar knapp vor der **Geforce GTX 660** liegt! Die in etwa gleich teure **Radeon HD 7870** schlägt die **GTX 660** sogar mit 61,3 zu 51,6 fps. Das gilt allerdings nur für die Referenzkarten: Ob die Radeons derzeit wirklich das so viel bessere Preis-Leistungs-Verhältnis haben oder ob die Hersteller nicht auch überzeugende Platinen mit Geforce-Chip anbieten, lesen Sie im folgenden Vergleichstest. **TL**

Im Test

Grafikkarten-Mittelklasse bis 200 Euro

Aktuelle Mittelklassekarten bis 200 Euro haben genügend Leistung für maximale Details und Full HD. Wir testen zehn Karten von 100 bis 200 Euro und klären, welche sich für Spieler lohnen und von welchen sie besser die Finger lassen. Von Hendrik Weins

Gehen wir nach dem Leserinteresse auf unserer Webseite, dann stehen die GeForce GTX Titan, die GTX 680 oder die Radeon HD 7970 bei unseren Lesern besonders hoch im Kurs. Die Resultate sind wenig überraschend, schon immer faszinieren Höchstleistungen mehr als Durchschnittsergebnisse. Allerdings kostet derlei Rechen-Power auch so einiges, um die 400 Euro müssen Sie für ein solches High-End-Modell einplanen. Aktuelle Spiele benötigen derart viel Leistung in den meisten Fällen aber nur, wenn Sie zusätzliche Bildverbesserungen wie Kantenglättung hinzuschalten oder aber mehrere Monitore oder extrem hochauflösende Bildschirme nutzen. Für die allermeisten Spieler reichen daher weniger leistungsstarke, aber

Endlich Ruhe!

deutlich günstigere Grafikkarten völlig aus – zumal deren Preis-Leistungs-Verhältnis um Welten besser ausfällt.

Wir haben zehn Modelle mit Chips vom Typ Radeon HD 7770, HD 7850, HD 7870 sowie GeForce GTX 650 Ti und GTX 660 von knapp 100 bis 200 Euro im Test. Neben der Leistung in sieben Spielen (**Anno 2070**, **Battlefield 3**, **Crysis 3**, **Dirt 3**, **Max Payne 3**, **Metro 2033** und **The Elder Scrolls 5: Skyrim**) überprüfen wir vor allem die Lautstärke der Probanden und erleben positive als auch negative Überraschungen.

1. Platz **Sapphire Radeon HD 7850 OC Edition**

Leise, schnell und gut ausgestattet – die 180 Euro teure Sapphire Radeon HD 7850 OC gewinnt unseren Test souverän.

Es gibt zwar schnellere Karten im Testfeld, aber keine, die ein besseres Gesamtpaket aus Leistung, Lautstärke und Ausstattung bietet. Sapphire erhöht die Taktraten der **Radeon**

HD 7850 OC Edition nur moderat von 860 / 4.800 auf 920 / 5.000 MHz, in unseren Benchmarks leistet die Karte damit rund fünf Prozent mehr. Von einer Radeon HD 7870 trennt die Sapphire nur noch ein kleiner Rückstand von knapp neun Prozent. Spürbar mehr Leistung liefert die Karte also nicht. Denn ob die **HD 7850 OC Edition** nun 48,6 Bilder pro Sekunde in **Battlefield 3** (1920x1080, 4xAA/8xAF) liefert oder 46,3 wie eine HD 7850 mit Standardtakt, macht beim Spielen praktisch keinen Unterschied. Mit 180 Euro kostet die Sapphire-Karte 10 Euro weniger als die ebenfalls übertaktete Zotac GeForce GTX 660, schlägt diese jedoch im Schnitt um rund acht Prozent.

Neben der Leistung vergisst Sapphire aber nicht, auf die nahezu ebenso wichtige Lautstärke zu achten. Die beiden Rotoren arbeiten unter Windows mit unhörbar leisen 0,2 Sone, in Spielen drehen sie auf 1,1 Sone auf – steht der PC unter dem Schreibtisch, bemerken Sie von der Karte nahezu nichts. Im Gegensatz zu allen anderen Testteilnehmern packt Sapphire der Karte noch sinnvolle Extras bei, dabei verdient das 1,8 m lange HDMI-Kabel für den Anschluss an den Monitor oder den Fernseher besonderes Lob. Zwar fließt das »Never Settle Reloaded«-Programm (siehe Einleitungsartikel S. 112) mit den beiden Vollpreis-Spielen **Tomb Raider**

und **Bioshock Infinite** nicht in die Wertung ein, gegenüber der GeForce-Konkurrenz sind die beiden Titel aber ein echter Mehrwert.

2. Platz **MSI GeForce GTX 660 Twin Frozr III**

Vor allem der nahezu unhörbar leise Kühler zeichnet die GeForce GTX 660 Twin Frozr III aus, die Leistung liegt knapp unter der Sapphire-Karte. Damit sichert sich die MSI den besten Platz unter den GeForce-Modellen.

MSI verbaut auf der 195 Euro teuren **GeForce GTX 660 Twin Frozr III** den namensgebenden Kühler mit Doppellüfter. In der Vergangenheit konnte dieser nicht immer überzeugen, auf der **N560GTX-448 Twin Frozr III Power Edition** rührte er mit annähernd vier Sone, auf der **Radeon HD 7950 Twin Frozr** waren es immer noch gut 2,4 Sone. Bei der **GeForce GTX 660 Twin Frozr III** scheint MSI das Problem der zu lauten Kühlung endlich in den Griff zu bekommen haben, denn die Karte flüstert auch in Spielen nur mit maximal 0,5 Sone vor sich hin, im Leerlauf sind es gar 0,3 Sone. Damit gehört die Karte nicht nur in unserem aktuellen Vergleichstest zu den leisen Vertretern auf dem Markt, sondern rangiert auch im Vergleich mit allen anderen jemals von uns getesteten Grafikkarten auf einer absoluten Spitzenposition.

Auch nach drei Jahren ist **Metro 2033** mit **DirectX-11-Effekten wie Tessellation** noch eines der grafisch anspruchsvollsten Spiele.



Die Leistung der **Geforce GTX 660 Twin Frozr III** steigert MSI nur behutsam (980 / 6.008 statt 1.033 / 6.008 MHz). Die Schmal-spurübertaktung bewirkt im Schnitt eine Leistungssteigerung von sechs Prozent, was zwar mess-, aber in der Praxis niemals spürbar ist. Im Test bewältigte die Karte bis auf **Metro 2033** jedes von uns überprüfte Spiel in 1920x1080 Pixeln und maximalen Details mit mehr als 30 Bildern pro Sekunde, vierfache oder gar achtfache Kantenglättung überfordert die Karte hingegen in Titeln wie **Crysis 2**, **Metro 2033** oder **Max Payne 3**. Sparsam zeigt sich die **Geforce GTX 660 Twin Frozr III** im Verbrauch (siehe Benchmark) und bei der Ausstattung, denn bis auf die üblichen Strom- und Videoadapter liegen der Karte keine Extras bei.

3. Platz **XFX Radeon HD 7850 Black Edition**

Stark übertaktet und mit leisem Kühler sichert sich die XFX Platz 3, die spärliche Ausstattung kostet aber viele Punkte.

Im Vergleich des Testfeldes mutet XFX der **Radeon HD 7850 Black Edition** die stärkste Übertaktung zu. Um über zehn Prozent

steigt die Leistung der 190 Euro teuren Karte gegenüber einer Referenz-HD-7850, die Taktraten betragen 975/5.000 statt 860/4.800 MHz. Übertakter freuen sich über einen zweiten sechspoligen Stromanschluss, der bei Bedarf die zur Verfügung stehende Energie deutlich erhöht. Allerdings gehört die XFX-Karte ohnehin schon zu den stromhungrigsten Radeon HD 7850. Gegenüber einer Geforce GTX 660 steht aber selbst die **Black Edition** hinsichtlich der Energieeffizienz noch blendend da, denn sie leistet bei weniger Verbrauch etwas mehr.

Unseren Benchmark-Parcours absolviert die **Radeon HD 7850 Black Edition** mit durchschnittlich 58,8 Bildern pro Sekunde und platziert sich damit hinter der MSI **Radeon HD 7870 OC** als zweitschnellste Karte. Jedes getestete Spiel läuft in Full HD absolut ruckelfrei, technisch anspruchsvolle Titel können die XFX mit vierfacher Kantenglättung aber überfordern. So beschleunigt die Karte **Battlefield 3** und **Crysis 2** mit vierfacher Kantenglättung noch auf gut 45 fps, in **Metro 2033** oder **Max Payne 3** rutschen die FPS aber teils deutlich unter die 30-fps-Marke. Abzüge gibt es für die mager Ausstattung, der Karte liegen noch nicht einmal Strom-

oder Videoadapter bei. Trotz der guten Leistung geht unsere Empfehlung daher an den Testsieger von Sapphire, der nicht nur günstiger ist, sondern zudem leiser arbeitet und sinnvolle Extras mitbringt.

4. Platz **Zotac Geforce GTX 660**

Zotac dreht nur minimal an der Taktschraube, verpasst der Karte aber einen leisen Kühler. Im Vergleich zur Konkurrenz fehlen der 190-Euro-Karte aber echte Highlights.

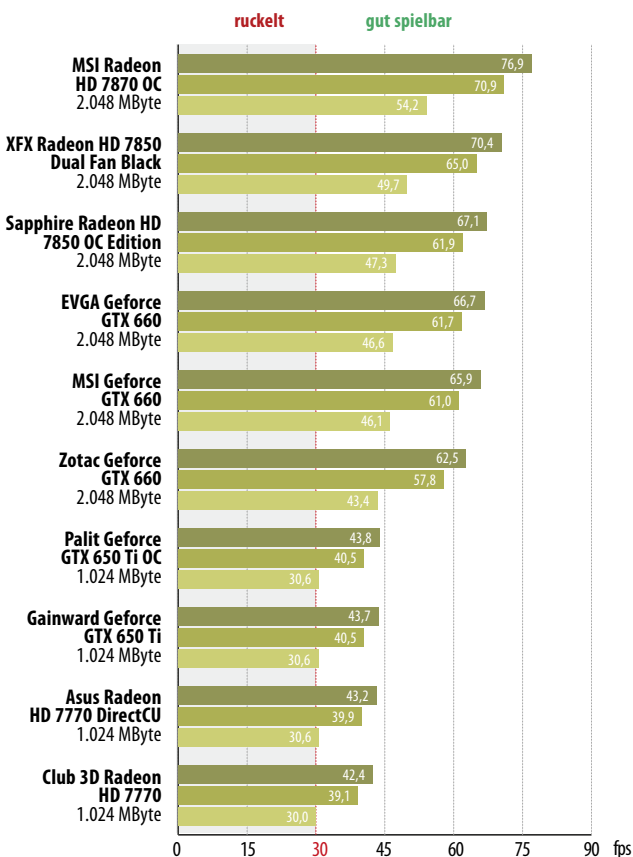
993 MHz! Das ist ein Plus von 13 Megahertz, eine Steigerung von knapp einem Prozent gegenüber dem Standardtakt. Kaum verwunderlich, dass bei diesem Mini-Mehr an Megahertz eine messbare, geschweige denn spürbare Leistungssteigerung ausbleibt. Im Schnitt arbeitet die Zotac-Karte nur so schnell wie das Referenzmodell und hinkt damit den übertakteten Versionen der GTX 660 teils deutlich hinterher. Eine gleich teure und übertaktete Radeon HD 7850 überholt das Zotac-Modell in unseren Benchmarks um durchschnittlich gut 13 Prozent! In der Praxis wirken sich die Unterschiede weit weniger drastisch aus,

Spiele-Benchmarks

Performance Rating 1x AA / 1x AF

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 3, Crysis 2, Dirt 3, Max Payne 3, Metro 2033 und Skyrim

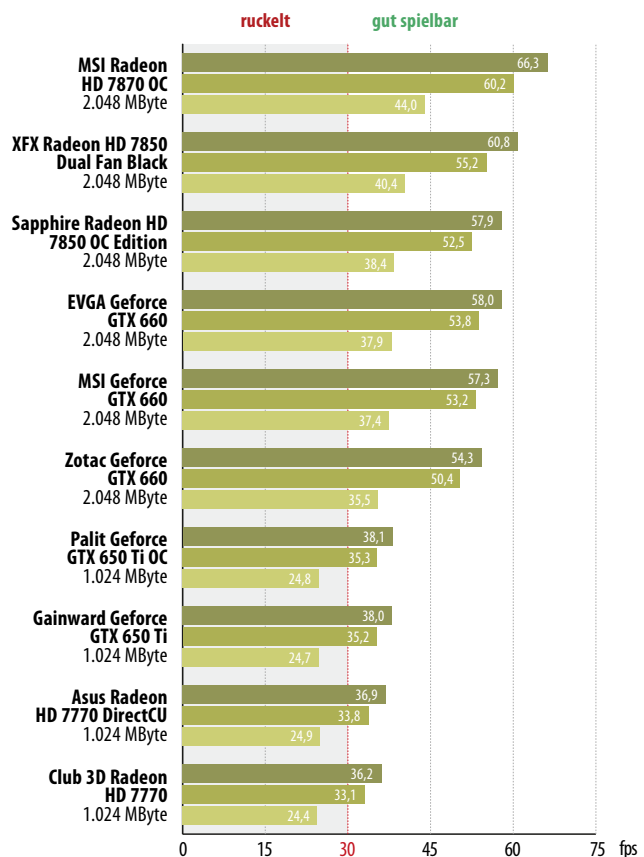
■ 1680x1050 ■ 1920x1080 ■ 2560x1440



Performance Rating 4x AA / 8x AF

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 3, Crysis 2, Dirt 3, Max Payne 3, Metro 2033 und Skyrim

■ 1680x1050 ■ 1920x1080 ■ 2560x1440



Testsystem: Core i7 2600K, 8,0 GByte RAM, Asus Maximus IV, Samsung SSD 830, Windows 7 Home Premium 64 Bit

denn ob **Crysis 2** in 1920x1080 nun mit 43,6 (Zotac GTX 660) oder 45,8 fps (MSI GTX 660 OC) läuft, fällt nur in Benchmarks auf, aber keinesfalls im Spiel selbst. Während der Kühler mit den beiden grell-orangen Lüftern im Leerlauf noch mit 0,4 Sone vor sich hin säuselt, steigt die Lautstärke im Spiel bis auf maximal 1,6 Sone. Damit arbeitet die Karte im geschlossenen Gehäuse nur leicht hörbar, die höher getaktete und mit dem gleichen Grafikchip ausgestattete MSI Ge-

9 von 10 Karten sind übertaktet

force GTX 660 Twin Frozr III zeigt aber, dass es auch noch erheblich leiser geht. Sinnvolle Extras für Spieler wie Kabel oder Vollversionen finden sich keine.

5. Platz

EVGA Geforce GTX 660 Super Clocked

Die teuerste Karte im Test ist nicht die beste – EVGAs stark übertaktete Geforce GTX 660 muss sich der teils deutlich günstigeren Konkurrenz geschlagen geben.

EVGA erhöht den Chiptakt der **Geforce GTX 660 Super Clocked** von 980 auf 1.045 MHz, der 2,0 GByte große GDDR5-Videospeicher läuft weiterhin mit 6.008 MHz. Derart beschleunigt landet die EVGA-Karte auf Platz vier der Leistungswertung und ist damit die schnellste von allen getesteten Geforce-Karten. Den Radeon-Modellen mit HD-7870- oder HD-7850-Chip muss sich die **Super Clocked** allerdings knapp geschlagen geben. Wenn Sie maximal 4xAA nutzen, bewältigt die 200-Euro-Karte aktuelle Titel auch in Full HD und mit maximalen Details meist problemlos. Erst sehr anspruchsvolle Spiele wie **Metro 2033** oder **Crysis 3** treiben die Karte mit derartigen Einstellungen an das Leistungslimit.

Weniger überzeugen kann die EVGA bei der Lautstärke. Zwar arbeitet der Kühler im Referenzdesign mit maximal 1,9 Sone nicht störend laut, aber ein Großteil der Konkurrenten zeigt, dass es noch wesentlich leiser geht. Unser Testsystem genehmigte sich mit der **Geforce GTX 660 Super Clocked** in Spielen gut 260 Watt, damit liegt die Karte auf dem vorletzten Platz. Zum Vergleich: Die gleichschnelle Sapphire **Radeon HD 7850 OC Edition** benötigt rund 20 Watt weniger.

6. Platz

MSI Radeon HD 7870 OC

Die schnellste Karte im Test patzt brutal in Sachen Lautstärke.

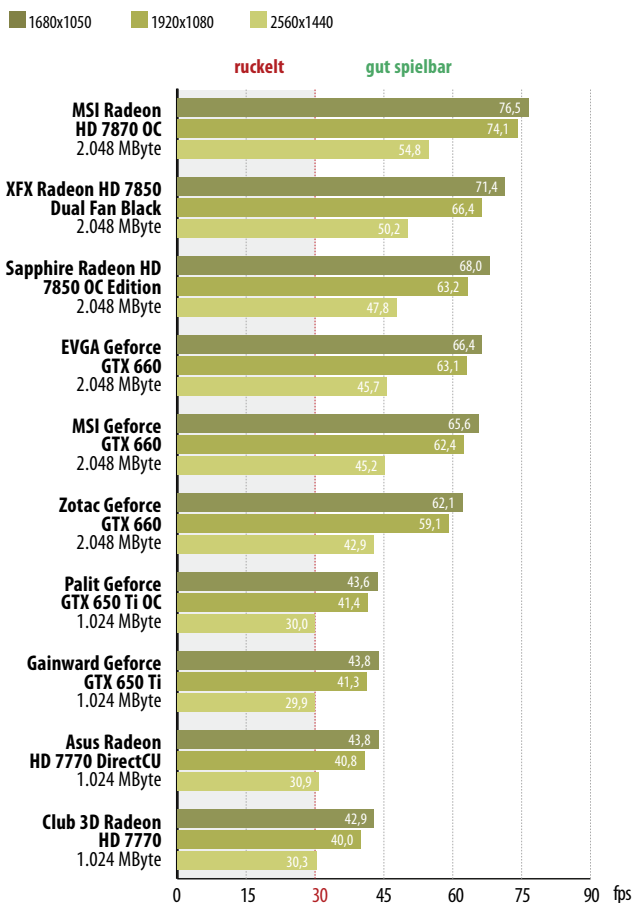
Mehr Leistung liefert keine Karte in unserem Test. Mit durchschnittlich 64,2 Bildern pro Sekunde absolviert die **MSI Radeon HD 7870 OC** unseren Benchmark-Parcours, dahinter folgt mit gut neun Prozent Rückstand erst die XFX **Radeon HD 7850 Dual Fan Black**. Während die Leistung der MSI in **Battlefield 3** sogar für 2560x1440 mit vierfacher Kantenglättung ausreicht (38 fps), schafft die XFX-Karte in derselben Einstellung nur 34 Bilder pro Sekunde – kein immenser Vorteil, aber gelegentlich kann das den Unterschied zwischen flüssig und leicht ruckelnd ausmachen.

Im Test zeigt sich aber auch die Schattenseite der ansonsten guten Grafikkarte – die Lautstärke. Sobald die **Radeon HD 7870 OC** in Spielen oder synthetischen Benchmarks gefordert wird, brüllt das Kühlsystem der 200-Euro-Karte mit über 6,0 Sone los. Auch eine Begrenzung der Lüfterdrehzahl mithilfe des Tools »EVGA Precision X« schafft keine Abhilfe. Die Karte ignoriert die Einstel-

Spiele-Benchmarks

Performance Rating 8x AA / 16x AF

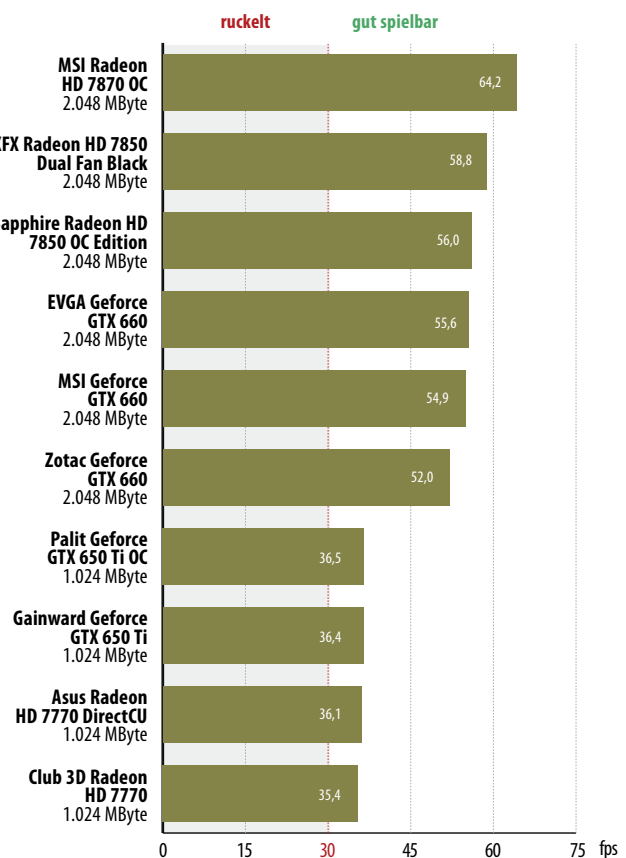
Durchschnitt aus Dirt 3, Max Payne 3 und Skyrim



Performance Rating insgesamt

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 3, Crysis 2, Dirt 3, Max Payne 3, Metro 2033 und Skyrim

Durchschnittswert aller Messungen



Testsystem: Core i7 2600K, 8,0 GByte RAM, Asus Maximus IV, Samsung SSD 830, Windows 7 Home Premium 64 Bit

lung und schraubt die Drehzahlen des Lüfters teils deutlich über 4.000 Umdrehungen pro Minute. Zudem änderte die **Radeon HD 7870 OC** alle paar Sekunden die Drehzahl, sodass die Karte mit einem ständigen Auf-Geheule nervt. Eine kurze Suche im Internet bestätigt unseren Eindruck: Im MSI-Forum beklagen sich mehrere Käufer über die hohe Lautstärke. Eventuell liefert MSI in Zukunft noch ein Bios nach, das den Nerv-

Mehr Leistung brauchen die wenigsten

faktor des Lüfters senkt. Momentan raten wir von einem Kauf der MSI **Radeon HD 7870 OC** aber ab und empfehlen Ihnen, auf andere Produkte auszuweichen.

7. Platz **Asus Radeon HD 7770 DirectCU**

Knapp 100 Euro teuer, flüsterleise und ausreichend schnell: Asus erringt den Preis-Leistungssieg – Kauf Tipp für Sparfüchse.

105 Euro kostet die Asus **Radeon HD 7770 DirectCU**, das ist knapp die Hälfte der EVGA **Geforce GTX 660 Super Clocked** und immer noch rund vierzig Prozent weniger, als Sie für unseren Testsieger bezahlen müssen. Allerdings leistet die Asus-Karte auch spürbar

weniger als die genannten Konkurrenz-Modelle, gegenüber dem Testsieger **Sapphire Radeon HD 7850 OC Edition** hinkt die Asus rund 36 Prozent hinterher. So scheitert die Karte in **Anno 2070**, **Crysis 2** und **Metro 2033** bereits an Full HD mit maximalen Grafikdetails, beide Titel laufen nur mit deutlich unter 30 fps. **Battlefield 3** hingegen flutscht noch mit annähernd 50 fps über den Monitor, erst bei zusätzlicher Kantenglättung kommt die Karte nicht mehr hinterher.

Selbst nach stundenlangem Spielen erreichte die Asus **Radeon HD 7770 DirectCU** keine 70°C und lief dabei mit unhörbar leisen 0,2 Sone – damit gehört sie zu den leisesten jemals von uns getesteten Grafikkarten. Abgesehen von Video- und Strom-Adapter legt Asus keine Extras bei. Dennoch können wir die **Radeon HD 7770 DirectCU** bedenkenlos empfehlen, wenn das Budget nicht mehr als 105 Euro hergibt – die Leistung reicht für die meisten Titel in hohen Details aus, und der unhörbar leise Lüfter ist sensationell.

8. Platz **Palit Geforce GTX 650 Ti OC**

Nicht die Leistung der Palit Geforce GTX 650 Ti ist das Problem, sondern der Preis. Die Karte hat aber auch ihre Vorzüge.

Im Schnitt leistet die minimal übertaktete Palit **Geforce GTX 650 Ti OC** (1.006/5.500

statt 960/5.400 MHz) in unseren Benchmarks 36,5 Bilder pro Sekunde und liegt damit auf einem Niveau mit der Asus **Radeon HD 7770 DirectCU** 1.024 MByte – die kostet aber gut 20 Prozent weniger. Daher treffen alle Leistungsurteile der Asus-Karte auch auf die Palit zu, die Karte hat genug Dampf für hohe Details bis Full HD. Kommen höhere Grafikeinstellungen, Auflösungen oder Kantenglättung hinzu, stößt die 130-Euro-Karte an ihre Grenzen. Von den Geforce-eigenen Vorteilen wie PhysX oder 3D Vision kann die Palit **Geforce GTX 650 Ti OC** nicht profitieren, beide Techniken brauchen derart viel Leistung, dass an ein ruckelfreies Spielen meist nicht zu denken ist. Zudem fehlt allen GTX-650-Ti-Modellen die automatische Übertaktung durch Nvidias GPU Boost – dessen geringe Zusatzleistung in Spielen aber ohnehin keinen spürbaren Vorteil bringt.

Gemessen an der Leistung verbraucht die Palit **Geforce GTX 650 Ti OC** zu viel. So genehmigt sich unser Testsystem mit der Karte in Spielen rund 215 Watt, das sind 20 Watt mehr, als eine **Radeon HD 7770** bei gleicher Leistung benötigt. Punkten kann die Karte aber mit dem sehr leisen Lüfter. Dieser steht allerdings unnötige 2,5 Zentimeter über die 14,5 cm lange Grafikkarte hinaus, kühlt die Karte aber unter Volllast mit maximal 0,9 Sone sehr leise. Die Ausstattung fällt wie bei den meisten Mitbewerbern eher spartanisch als luxuriös aus, ein paar Adapter, und das war es.

LC-POWER

www.lc-power.com

FORTRESS_X GAMING 973W

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

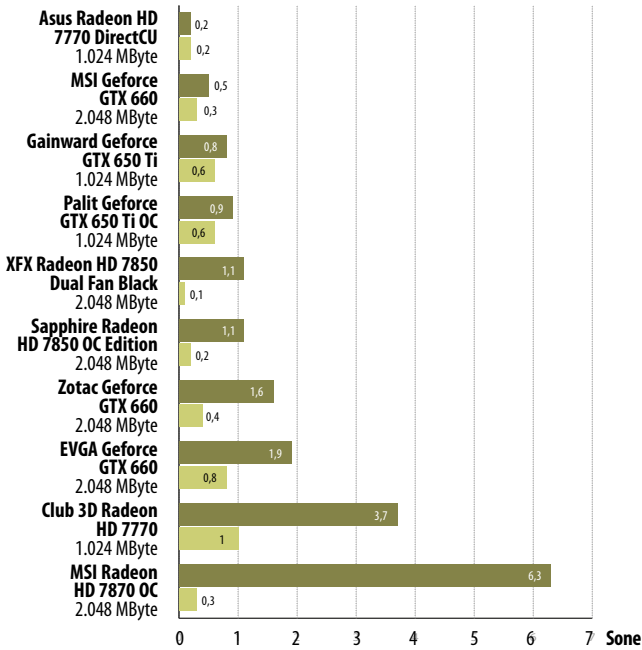
Auch erhältlich: Gaming 973B in schwarz



Benchmarks

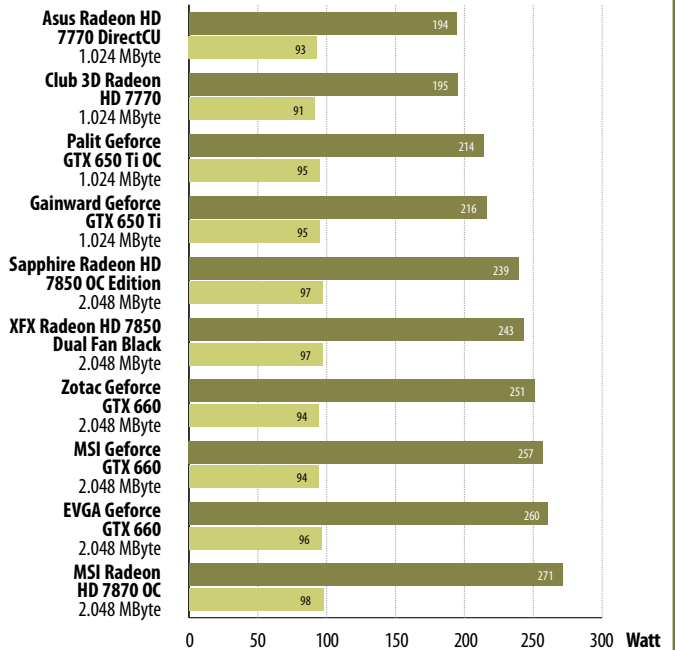
Lautstärke

■ Vollast ■ Leerlauf



Stromverbrauch Gesamtes Testsystem

■ Vollast ■ Leerlauf



Test-Ergebnisse


1
Radeon HD 7850 OC Edition

Sapphire / 180 Euro


2
GeForce GTX 660 Twin Frozr III

MSI / 195 Euro


3
Radeon HD 7850 Black Edition

XFX / 190 Euro


4
GeForce GTX 660

Zotac / 190 Euro


5
GeForce GTX 660 Super Clocked

EVGA / 200 Euro

Technische Angaben

Hersteller / Preis	Sapphire / 180 Euro	MSI / 195 Euro	XFX / 190 Euro	Zotac / 190 Euro	EVGA / 200 Euro
Grafikchip	Radeon HD 7850 (Pitcairn Pro)	GeForce GTX 660 (GK106)	Radeon HD 7850 (Pitcairn XT)	GeForce GTX 660 (GK106)	GeForce GTX 660 (GK106)
GPU- / Shader- / Speicher-Takt	920 / 5.000 MHz	1.033 / 6.008 MHz	975 / 5.000 MHz	993 / 6.000 MHz	1.045 / 6.010 MHz
Videospeicher	2.048 MByte GDDR5	2.048 MByte GDDR5	2.048 MByte GDDR5	2.048 MByte GDDR5	2.048 MByte GDDR5
Speicheranbindung	256 Bit	192 Bit	256 Bit	192 Bit	192 Bit
Stromanschlüsse	2x 6-Pol	1x 6-Pol	2x 6-Pol	1x 6-Pol	1x 6-Pol

Bewertung

Spielleistung (60%)	51/60	50/60	52/60	49/60	50/60
Pro & Kontra	↗ schnell ↗ 4xAA in 1920x1080 jederzeit ruckelfrei ↗ 8xAA in 1920x1080 oft möglich ↗ von extremen AA-Modi meist überfordert	↗ schnell ↗ 4xAA bis 1920x1080 meist ruckelfrei ↗ 8xAA bis 1920x1080 teils flüssig ↗ zu langsam für 2560x1440 mit AA	↗ sehr schnell ↗ 4xAA in 1920x1080 jederzeit ruckelfrei ↗ 8xAA in 1920x1080 oft möglich ↗ von extremen AA-Modi meist überfordert	↗ schnell ↗ 4xAA bis 1920x1080 meist ruckelfrei ↗ 8xAA bis 1920x1080 teils flüssig ↗ zu langsam für 2560x1440 mit AA	↗ 4xAA bis 1920x1080 meist ruckelfrei ↗ 8xAA bis 1920x1080 teils flüssig ↗ zu langsam für 2560x1440 mit AA
Bildqualität (10%)	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10
Pro & Kontra	↗ sehr gute Kantenglättung ↗ winkel-unabhängiger Texturfilter ↗ sehr guter anisotroper Texturfilter ↗ Supersampling auch in DirectX 10 & 11	↗ sehr gute Kantenglättung ↗ sehr guter anisotroper Texturfilter ↗ beste Shader-Kantenglättung ↗ Supersampling auch in DirectX 10 & 11	↗ sehr gute Kantenglättung ↗ winkel-unabhängiger Texturfilter ↗ sehr guter anisotroper Texturfilter ↗ Supersampling auch in DirectX 10 & 11	↗ sehr gute Kantenglättung ↗ sehr guter anisotroper Texturfilter ↗ beste Shader-Kantenglättung ↗ Supersampling auch in DirectX 10 & 11	↗ sehr gute Kantenglättung ↗ sehr guter anisotroper Texturfilter ↗ beste Shader-Kantenglättung ↗ Supersampling auch in DirectX 10 & 11
Energieeffizienz (10%)	9/10	8/10	9/10	8/10	8/10
Pro & Kontra	↗ sehr gute Energieeffizienz ↗ sehr niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf ↗ sparsam in Spielen	↗ gute Energieeffizienz ↗ niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf ↗ sparsam in Spielen	↗ sehr gute Energieeffizienz ↗ sehr niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf ↗ sparsam in Spielen	↗ gute Energieeffizienz ↗ niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf ↗ sparsam in Spielen	↗ gute Energieeffizienz ↗ niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf ↗ sparsam in Spielen
Kühlsystem (10%)	9/10	10/10	8/10	8/10	7/10
Pro & Kontra	↗ unter Windows unhörbar ↗ auch unter Last leise ↗ niedrige Temperatur	↗ unter Windows unhörbar ↗ auch unter Last unhörbar ↗ sehr niedrige Temperatur	↗ unter Windows unhörbar ↗ auch unter Last leise ↗ vergleichsweise hohe Temperatur	↗ unter Windows unhörbar ↗ unter Last nur leicht hörbar ↗ niedrige Temperatur	↗ unter Windows unhörbar ↗ unter Last nur leicht hörbar ↗ vergleichsweise hohe Temperatur
Ausstattung (10%)	8/10	6/10	4/10	6/10	6/10
Pro & Kontra	↗ Eyefinity ↗ Crossfire ↗ DVI ↗ HDMI 1.4a ↗ 2x Mini-DP ↗ 1,8 Meter HDMI-Kabel ↗ DVI-auf-VGA-Adapter ↗ MiniDP-DP-Adapter ↗ HDMI-DVI-Adapter ↗ Stromadapter ↗ keine Vollversionen	↗ 3D Vision ↗ PhysX ↗ SLI ↗ 2x DVI ↗ HDMI ↗ Displayport ↗ DVI-VGA-Adapter ↗ Stromadapter ↗ GPU Boost ↗ keine Vollversionen	↗ Eyefinity ↗ Crossfire ↗ 2x DVI ↗ HDMI 1.4a ↗ 2x Mini-DP ↗ keine Videoadapter ↗ keine Vollversionen	↗ 3D Vision ↗ PhysX ↗ SLI ↗ 2x DVI ↗ HDMI ↗ Displayport ↗ DVI-VGA-Adapter ↗ Stromadapter ↗ GPU Boost ↗ keine Vollversionen	↗ 3D Vision ↗ PhysX ↗ SLI ↗ 2x DVI ↗ HDMI ↗ Displayport ↗ DVI-VGA-Adapter ↗ Stromadapter ↗ GPU Boost ↗ keine Vollversionen

Fazit

Sapphires Radeon HD 7850 bietet ein tolles Paket aus hoher Leistung, äußerst leisem Betrieb und umfangreicher Ausstattung. Auch der Preis ist angemessen – verdienter Testsieger!

Langsamer als die HD-7850-Konkurrenz, aber mit einem sensationell leisen Kühler und solider Ausstattung schnappt sich die übertaktete MSI GeForce GTX 660 Platz 3.

Die XFX Radeon HD 7850 Black Edition arbeitet leise, heizt sich aber im Vergleich stark auf. An der Leistung gibt es nichts zu meckern, die Ausstattung fällt aber spartanisch aus.

Zotacs GTX 660 fällt gegenüber den übertakteten Modellen von MSI und EVGA etwas zurück. Die Leistung ist dennoch in Ordnung, ebenso wie Kühlung und Lautstärke.

Die teuerste Karte im Test liefert viel Leistung, die Ausstattung der GTX 660 Super Clocked ist aber spartanisch. Gegenüber der MSI-Karte arbeitet das EVGA-Modell lauter und wärmer.

Preis/Leistung

Gut

87

Befriedigend

84

Befriedigend

83

Befriedigend

81

Befriedigend

81

8. Platz**Gainward Geforce GTX 650 Ti Golden Sample**

Die übertaktete Gainward Geforce GTX 650 Ti Golden Sample ähnelt der Palit Geforce GTX 650 Ti OC nahezu wie ein Ei dem anderen – Gleichstand nach Punkten.

Wie das Palit-Modell so läuft auch die Gainward Geforce GTX 650 Ti Golden Sample mit 1.006/5.500 MHz, dementsprechend liefern beide identische Leistungswerte auf dem Niveau einer Radeon HD 7770. Auch die Gainward wird also von anspruchsvollen Spielen in maximalen Details überfordert, an Kantenglättung ist nicht zu denken. Auch die Lautstärkewerte sind mit 0,8/0,6 Sone (Gainward) und 0,9/0,6 Sone (Palit) unter Last und im Leerlauf nahezu identisch, ebenso der Stromverbrauch. Einen kleinen Unterschied gibt es dann aber doch: Während bei der Palit die Plastikverkleidung des Kühlers rund 2,5 cm über die Platine hinausragt, ist der Kühler der **Geforce GTX 650 Ti Golden Sample** etwa 1,5 cm kürzer. Ob Sie zur Palit oder Gainward greifen, bleibt also Ihnen überlassen, relevante Unterschiede zwischen beiden Modellen gibt es keine.

10. Platz**Club 3D Radeon HD 7770**

Als einzige Karte im Test läuft die Club 3D mit Standardtakt – das ist aber nicht der Grund für den letzten Platz.

Im Preisvergleich kostet die Club 3D **Radeon HD 7770 DirectCU**, die Unterschiede sind aber enorm. Dass die Asus-Karte mickrige 20 MHz schneller taktet als die Club 3D, ist dabei noch das geringste Problem, beide Karten liefern nahezu die identische Spieleleistung. Also genügend für die meisten Spiele in hohen Details und Full HD, zusätzliche Bildverbesserungen wie Kantenglättung, höhere Grafikeinstellungen oder Auflösungen überfordern die eine wie die andere Karte in einigen Titeln.

Während Asus der **Radeon HD 7770 DirectCU** aber wenigstens noch ein paar Adapter beilegt, gibt es bei der Club 3D keinerlei Extras. Zudem säuselt der Asus-Lüfter auch unter Last mit unhörbar leisen 0,2 Sone vor sich hin, während die Club-3D-Karte mit lauten 3,7 Sone nervt. Trotz des Dauerrauschens der Karte und einer Lüfterdrehzahl

von 50 Prozent heizt sich die Club 3D auf 72°C auf. Das Konkurrenzmodell von Asus wird mit 69°C zwar nahezu gleich warm, der Lüfter benötigt aber nur 32 Prozent der Drehzahl und bleibt eben um Größenordnungen leiser. Die **HD 7770 DirectCU** ist also in jeder Hinsicht die bessere Karte. **HW**

Grafikkarten-Vernunft

Hendrik Weins
Redakteur Hardware
hendrik@gamestar.de

Mehr Leistung brauche ich nicht: Mit einer Radeon HD 7870, HD 7850 oder Geforce GTX 660 laufen die meisten aktuellen Spiele in maximaler Grafikpracht ruckelfrei. Selbst Kantenglättung ist kein Problem mehr dank Shader-AA-Verfahren wie FXAA, TXAA oder MLAA. Vor allem der Testsieger Sapphire Radeon HD 7850 OC Edition oder die XFX Radeon HD 7850 Black Edition gefallen mir richtig gut, bei beiden stimmen Leistung, Lautstärke und Preis. Nur die günstigeren Modelle um die 130 Euro verlangen nach Abstrichen bei der Grafikqualität.



6
Radeon HD 7870 OC



7
Radeon HD 7770 DirectCU



8
Geforce GTX 650 Ti OC



8
Geforce GTX 650 Ti Golden Sample



10
Radeon HD 7770

Hersteller / Preis	MSI / 190 Euro	Asus / 105 Euro	Palit / 130 Euro	Gainward / 130 Euro	Club 3D / 110 Euro
Technische Angaben					
Grafikchip	Radeon HD 7870 (Pitcairn XT)	Radeon HD 7770 (Cape Verde XT)	Geforce GTX 650 Ti (GK106)	Geforce GTX 650 Ti (GK106)	Radeon HD 7770 (Cape Verde XT)
GPU-/Shader-/Speicher-Takt	1.050 / 4.800 MHz	1.020 / 4.600 MHz	1.006 / 5.500 MHz	1.006 / 5.500 MHz	1.000 / 4.500 MHz
Videospeicher	2.048 MByte GDDR5	1.024 MByte GDDR5	1.024 MByte GDDR5	1.024 MByte GDDR5	1.024 MByte GDDR5
Speicheranbindung	256 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit
Stromanschlüsse	2x 6-Pol	1x 6-Pol	1x 6-Pol	1x 6-Pol	1x 6-Pol
Bewertung					
Spielleistung (60%)	53/60	41/60	42/60	42/60	41/60
Pro & Kontra	↗ schnellste Karte im Test ↗ 4xAA in 1920x1080 jederzeit ruckelfrei ↗ 8xAA in 1920x1080 meist möglich ↗ von extremen AA-Modi teils überfordert	↗ flott ↗ bis 1920x1080 meist flüssig ↗ bewältigt genügsamere Spiele auch mit Kantenglättung ↗ mit 4xAA in anspruchsvollen Spielen überfordert	↗ flott ↗ bis 1920x1080 meist flüssig ↗ bewältigt genügsamere Spiele auch mit Kantenglättung ↗ mit 4xAA in anspruchsvollen Spielen überfordert	↗ flott ↗ bis 1920x1080 meist flüssig ↗ bewältigt genügsamere Spiele auch mit Kantenglättung ↗ mit 4xAA in anspruchsvollen Spielen überfordert	↗ flott ↗ bis 1920x1080 meist flüssig ↗ bewältigt genügsamere Spiele auch mit Kantenglättung ↗ mit 4xAA in anspruchsvollen Spielen überfordert
Bildqualität (10%)	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10
Pro & Kontra	↗ sehr gute Kantenglättung ↗ winkel-unabhängiger Texturfilter ↗ sehr guter anisotroper Texturfilter ↗ Supersampling auch in DirectX 10 & 11	↗ sehr gute Kantenglättung ↗ winkel-unabhängiger Texturfilter ↗ sehr guter anisotroper Texturfilter ↗ Supersampling auch in DirectX 10 & 11	↗ sehr gute Kantenglättung ↗ sehr guter anisotroper Texturfilter ↗ beste Shader-Kantenglättung ↗ Supersampling auch in DirectX 10 & 11	↗ sehr gute Kantenglättung ↗ sehr guter anisotroper Texturfilter ↗ beste Shader-Kantenglättung ↗ Supersampling auch in DirectX 10 & 11	↗ sehr gute Kantenglättung ↗ winkel-unabhängiger Texturfilter ↗ sehr guter anisotroper Texturfilter ↗ Supersampling auch in DirectX 10 & 11
Energieeffizienz (10%)	9/10	8/10	7/10	7/10	8/10
Pro & Kontra	↗ sehr gute Energieeffizienz ↗ sehr niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf ↗ sparsam in Spielen	↗ gute Energieeffizienz ↗ niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf ↗ sparsam in Spielen	↗ befriedigende Energieeffizienz ↗ niedriger Stromverbrauch im Leerlauf ↗ recht stromhungrig in Spielen	↗ befriedigende Energieeffizienz ↗ niedriger Stromverbrauch im Leerlauf ↗ recht stromhungrig in Spielen	↗ gute Energieeffizienz ↗ niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf ↗ sparsam in Spielen
Kühlsystem (10%)	2/10	10/10	10/10	10/10	6/10
Pro & Kontra	↗ unter Windows unhörbar ↗ sehr niedrige Temperatur ↗ sehr laut unter Last	↗ unter Windows unhörbar ↗ auch unter Last unhörbar ↗ niedrige Temperatur	↗ unter Windows unhörbar ↗ auch unter Last leise ↗ niedrige Temperatur	↗ unter Windows unhörbar ↗ auch unter Last leise ↗ niedrige Temperatur	↗ unter Windows unhörbar ↗ niedrige Temperaturen ↗ unter deutlich Last hörbar
Ausstattung (10%)	5/10	5/10	5/10	5/10	4/10
Pro & Kontra	↗ Eyefinity ↗ Crossfire ↗ DVI ↗ HDMI 1.4a ↗ 2x Mini-DP ↗ Mini-DP-DP-Adapter ↗ Stromadapter ↗ keine Vollversionen	↗ Eyefinity ↗ Crossfire ↗ 2x DVI ↗ HDMI 1.4a ↗ Displayport ↗ DVI-VGA-Adapter ↗ Crossfire-Bridge ↗ keine Vollversionen	↗ 3D Vision ↗ PhysX ↗ DVI ↗ HDMI 1.4a ↗ VGA ↗ kein SLI ↗ kein GPU Boost ↗ keine Videoadapter ↗ keine Vollversionen	↗ 3D Vision ↗ PhysX ↗ DVI ↗ HDMI 1.4a ↗ VGA ↗ kein SLI ↗ kein GPU Boost ↗ keine Videoadapter ↗ keine Vollversionen	↗ Eyefinity ↗ Crossfire ↗ DVI ↗ HDMI 1.4a ↗ Displayport ↗ keine Videoadapter ↗ keine Vollversionen
Fazit	MSI stellt mit der Radeon HD 7870 OC die schnellste Karte im Test, der extrem laute Lüfter verhindert aber eine bessere Wertung. Bis der Fehler behoben wird gilt: Finger weg!	Der Preis-Leistungs-Sieg geht an die Asus Radeon HD 7770. Neben ordentlicher Leistung beeindruckt die Karte mit einem unhörbar leisen Betrieb und guter Energieeffizienz.	Palits übertaktete Geforce GTX 650 Ti leistet zwar minimal mehr als die Asus-Karte, kostet aber auch gut 20 Prozent mehr. Wie das Asus-Modell arbeitet auch die Palit fast lautlos.	Auch Gainward kämpft mit einem vergleichsweise hohen Preis bei im Konkurrenzvergleich geringer Leistung. Die GTX 650 Ti ist der günstigeren HD 7770 deutlich unterlegen.	Club 3D bleibt nur der letzte Platz: Die chippgleiche Karte unterliegt dem Asus-Modell vor allem bei der Lautstärke. Bei Leistung und Ausstattung liegen aber beide auf einem Niveau.
Preis/Leistung	Ausreichend	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
	79	74	74	74	69

Nvidia

GameStar
Platin-Award

Geforce GTX Titan

Höchstleistung war schon immer extra teuer. In unserem Test prüfen wir Leistung, Lautstärke und Stromverbrauch der 1.000-Euro-Karte mit Supercomputer-Chip.

Von Hendrik Weins

GameStar.de/Quicklink/8236

⊕ Stärken

- + extrem schnell
- + vergleichsweise energieeffizient
- + leiser Lüfter
- + technisch auf dem neuesten Stand

⊖ Schwächen

- extrem teuer

Hand aufs Herz: Welcher Spieler braucht mehr Leistung als aktuelle 300-Euro-Grafikkarten liefern? Praktisch keiner. Aber es gibt diese kleine Minderheit, Spieler, die **Skyrim**

mit allen nur erdenklichen Modifikationen spielen wollen, die **GTA 4** anpassen bis selbst eine 500-Euro-Karte nur noch ruckelt. Super-Sampling-Kantenglättung, Down-Sampling, Multi-Monitor-Setups oder gigantische 30-Zoll-Auflösungen machen ein Spiel nicht zwangsläufig besser, aber eben schöner. Und dann gibt es noch die Benchmark-Fraktion. Für sie sind Spiele Mittel zum Zweck, es geht weniger um die Grafik an sich, sondern um die reine Leistung, um den Vergleich mit anderen, den Wettkampf. Bei ihnen steht die Anzahl der Bilder pro Sekunde oder ein synthetischer Punktwert im Vordergrund. Es geht um Aussagen wie »Mein PC leistet im 3DMark Firestorm Extreme 7.500 Punkte!«. Es geht um Tuning, Übertakten, um das technisch Machbare, nicht um das Sinnvolle. In beiden Fällen ist die **Geforce GTX Titan** genau richtig.

Beste High-End-Karte aller Zeiten!

Laut Nvidia zeigt die anspruchsvolle Kundschaft von High-End-PCs wenig Interesse an SLI-Konfigurationen und bevorzugt lieber einen einzelnen Chip mit massiver Rechenkraft. Bekannte Probleme von SLI-Systemen wie der zweiten 1.000-Euro-Grafikkarte in Nvidias Portfolio, der Geforce GTX 690, sind neben Mikrorucklern auch die teilweise verspätet veröffentlichten SLI-Profile, die es in Spielen erst ermöglichen, die Leistung von

mehreren Grafikchips überhaupt zu nutzen. Zudem passen die Doppel- und Dreifach-Kombinationen nur in ausladende Gehäuse

und machen entsprechend viel Lärm. Da laut Nvidia viele Hersteller aber kompakte PCs mit maximaler Leistung anbieten möchten, fällt auch dieses Szenario für SLI-Systeme flach. **Titan** soll den Spagat aus maximaler Leistung, verhältnismäßig leiser Kühlung und kompakter Bauweise schaffen.

Mit 2.688 Shader-Einheiten, 6,0 GByte Videospeicher und dickem 384-Bit-Speicher-Interface dürfte die **GTX Titan** die schnellste Grafikkarte mit einem Grafikprozessor überhaupt sein. Wie schnell Sie im Vergleich zur

Geforce GTX 690 mit zwei GK104-Grafikprozessoren abschneidet, untersuchen wir mit unseren üblichen Spiele-Benchmarks und zusätzlichen Messungen mit drei Monitoren.

Die Nvidia **Geforce GTX Titan** trägt die Gene der mindestens 7.000 Euro teuren Profi-Grafikkarte **Tesla K20x** in sich, die in sündteuren und extrem leistungsfähigen Supercomputern zum Einsatz kommt. Zwar stimmen die technischen Fähigkeiten mit der Geforce-GTX-600-Serie überein, auf dem Papier sticht der GK110-Chip der **Titan** den GK104 des bisherigen Einchip-Spitzenmodells **Geforce GTX 680** locker aus. Während die **GTX 680** rund 3,5 Milliarden Transistoren hat, verfügt die **GTX Titan** über 7 Milliarden der kleinen Schaltwerke – derart viele Transistoren gab es noch nie auf einem Grafikchip für Spieler.

Im Vollausbau beherbergt der GK110 der **Geforce GTX Titan** 15 sogenannte »Next-Generation Streaming Multiprocessors« (SMX) mit jeweils 192 Shader-Einheiten. Theoretisch besitzt ein GK110 also 2.880 Shader. Da bei der Chipfertigung immer wieder kleinere Defekte auftreten, funktionieren auf der **Geforce GTX Titan** aus Gründen der Fer-

Technische Daten im Vergleich

	Geforce GTX Titan	Geforce GTX 690	Geforce GTX 680	Radeon HD 7970 GHz
Grafikchip	GK110	2x GK104	GK104	Tahiti XT2
Fertigung	28 nm	28 nm	28 nm	28 nm
Chiptakt	837 MHz	915 MHz	1.006 MHz	1.000 MHz
Shader-Einheiten	2.688	2x 1.536	1.536	2.048
Textur-Einheiten	224	2x 128	128	128
GDDR5-Speicher	6.144 MByte	2x 2.048 MByte	2.048 MByte	3.072 MByte
Speichertakt (effektiv)	6.008 MHz	6.008 MHz	6.008 MHz	6.000 MHz
Speicheranbindung	384 Bit	2x 256 Bit	256 Bit	384 Bit
Speicherbandbreite	288 GB/s	2x 192 GB/s	192 GB/s	278 GB/s
Stromverbrauch Vollast (TDP)	250 Watt	300 Watt	195 Watt	250 Watt
Stromverbrauch Leerlauf (TDP)	15 Watt	15 Watt	15 Watt	15 Watt
Preis	950 Euro	870 Euro	420 Euro	390 Euro

tigungstoleranz nur 14 statt der maximal möglichen 15 SMX-Module. Mit insgesamt 2.688 Shader-Einheiten übertrumpft die **Titan** eine GTX 680 (1.536 Shader) trotzdem noch um 75 Prozent!

Auch bei den weiteren technischen Details macht die **Titan** kurzen Prozess mit dem ehemaligen Top-Modell **GTX 680**. So bindet Nvidia satte 6,0 GByte Videospeicher über eine 384 Bit breite Speicherleitung an den Grafikchip an und erreicht dadurch eine maximale Speicherbandbreite von 288 GByte pro Sekunde. Eine **GTX 680** mit 2,0 GByte und 256-Bit-Interface schafft im Optimalfall 192 GB/s – hier ist die **Titan** gut 50 Prozent schneller. Zum Vergleich: Eine **Radeon HD 7970 GHz Edition** mit 256-Bit-Interface und sehr schnelllem Videospeicher erreicht 278 GByte/s. Verringert hat Nvidia gegenüber der **GTX 680** nur die Taktfrequenz. So läuft eine **GTX 680** von Haus aus mit 1.006/6.008 MHz, die **Titan** hingegen nur mit 837/6.008 MHz. Per dynamischer Übertaktung mittels GPU Boost steigert die **GTX Titan** ihren Chiptakt auf garantierte 876 MHz, im Test stieg der Takt aber regelmäßig auf gut 1.000 MHz und damit letztlich doch auf das Niveau der GTX 680.

Geschraubt hat Nvidia auch an der automatischen Übertaktungsfunktion GPU Boost. War bei der **Geforce GTX 680** und den kleineren Modellen noch alleine die Stromaufnahme der begrenzende Faktor der Taktsteigerung, berücksichtigt GPU Boost 2.0 nun auch die Temperatur des Chips. Steigerte eine **GTX 680** ihren Takt also

Ein Haufen Geld für eine Grafikkarte

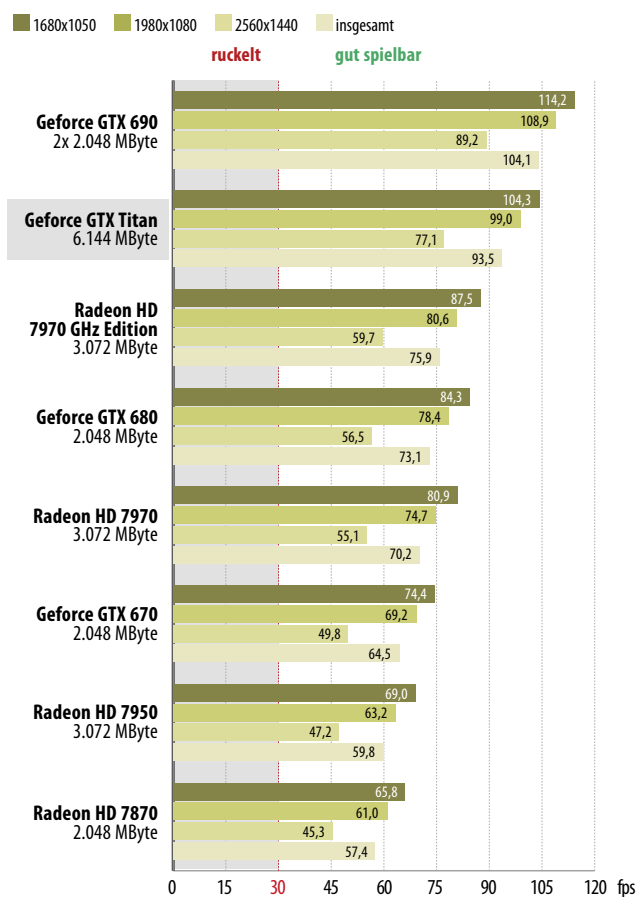
beispielsweise auf 1.100 MHz und erreichte dabei das Limit für den Stromverbrauch, wurde der Takt nicht weiter erhöht – auch wenn der Chip weit von kritischen Temperaturen jenseits der 80°C entfernt war. Laut Nvidia ist das vor allem für Extrem-Übertakter mit Wasserkühlung ein nerviger Stolperstein, für die meisten Spieler nur ein nettes Detail.

Ist der Stromverbrauch egal, kann GPU Boost 2.0 den Chiptakt so weit anheben, bis der Chip die kritische Temperatur von 90°C oder einen von uns definierten Wert erreicht. Da das Zusammenspiel von hoher Temperatur mit erhöhtem Stromverbrauch an der Lebensdauer von Grafikchips nagt, sollten Sie die Karte aber nicht auf Dauer extrem erhitzen und ihr zusätzlich mehr Strom zumuten. Ein

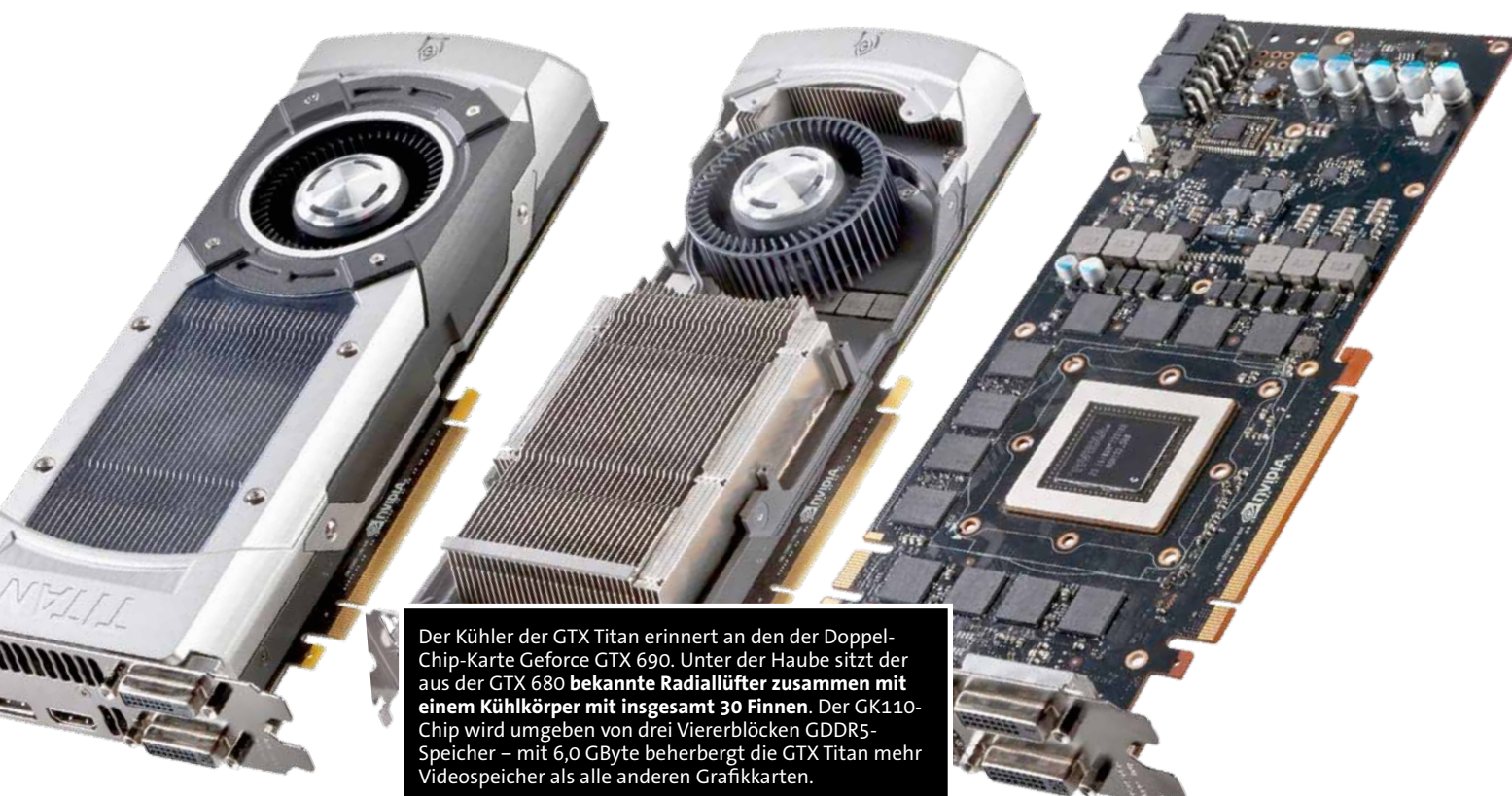
Spiele-Benchmarks

Performance Rating

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 3, Crysis 2, Dirt 3, Max Payne 3, Metro 2033 & Skyrim mit und ohne Kantenglättung



Testsystem: Core i7 2600K, 8,0 GByte RAM, Asus Maximus IV, Samsung SSD 830, Windows 7 Home Premium 64 Bit

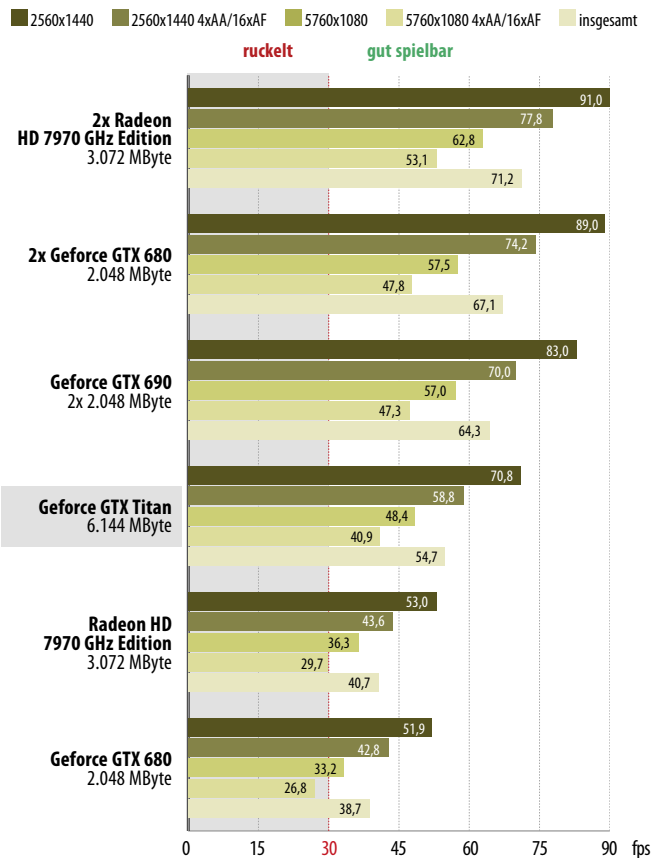


Der Kühler der GTX Titan erinnert an den der Doppel-Chip-Karte Geforce GTX 690. Unter der Haube sitzt der aus der GTX 680 bekannte Radiallüfter zusammen mit einem Kühlkörper mit insgesamt 30 Finnen. Der GK110-Chip wird umgeben von drei Viererblöcken GDDR5-Speicher – mit 6,0 GByte beherbergt die GTX Titan mehr Videospeicher als alle anderen Grafikkarten.

Multi-Monitor-Benchmarks

Performance Rating

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 3, Crysis 2, Max Payne 3, Metro 2033 & Skyrim



Testsystem: Core i7 2600K, 8,0 GByte RAM, Asus Maximus IV, Samsung SSD 830, Windows 7 Home Premium 64 Bit

praktisches Beispiel: Mit dem Tool EVGA Precision X lässt sich die Temperatur der **GTX Titan** auf maximal 85°C beschränken, ihr aber bei der Leistungsaufnahme keine Grenzen setzen. So regelt die Karte automatisch ihren Takt, um in den definierten Temperaturgrenzen zu bleiben, schert sich aber nicht darum, ob sie nun ein paar Watt mehr oder weniger benötigt. Ältere Karten lassen sich nicht mit GPU Boost 2 nachrüsten, sie besitzen weiterhin nur den Stromverbrauch als limitierenden Faktor.

Gegenüber der letzten Generation arbeiten aktuelle Grafikkarten wesentlich energieeffizienter, sowohl die von AMD als auch die von Nvidia. Kam Nvidias bisheriges Top-Modell **GeForce GTX 680** noch mit zwei sechspoligen Stromsteckern aus, benötigt die **GTX Titan** aber wie die **GeForce GTX 690** dennoch einen sechs- sowie einen achtpoligen Stecker. Die maximale Stromaufnahme steigt laut Nvidia von 195 bei der **GTX 680** auf 250 Watt; die **GTX 690** braucht nominell bis zu 300 Watt. In unserer Testsequenz in **Crysis 2** genehmigt sich unser komplettes Testsystem mit der **GeForce GTX Titan**

Als einzige Karte mit einem Grafikchip bewältigt die GeForce GTX Titan auch **Crysis 3** in allerhöchsten Details ruckelfrei.



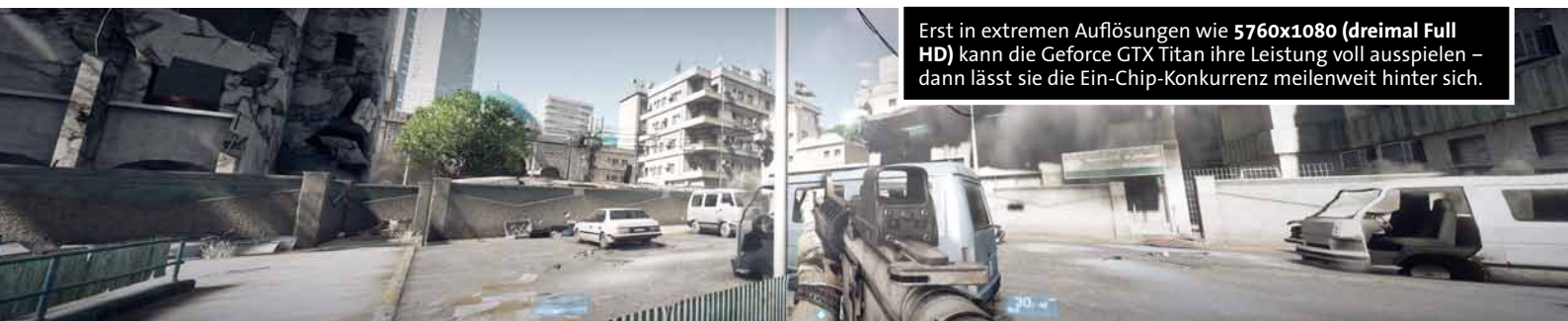
rund 385 Watt oder gut 60 Watt mehr als mit einer **GeForce GTX 680**. Während sich die **Radeon HD 7970** noch mit 355 Watt begnügt, zieht unser System mit der höher getakteten **Radeon HD 7970 GHz Edition** bereits 374 Watt aus der Steckdose.

Bei der Kühlung setzt Nvidia auf eine Mischung aus den Kühlkörpern von **GeForce GTX 680** und **GeForce GTX 690**. Optisch erinnert das Aluminiumdesign mit dem Fenster und den dahinter liegenden Kühlrippen an die **GTX 690**, der Radiallüfter am Ende der Karte hingegen ähnelt dem der **GTX 680**. Unter Last wird der GK110-Grafikprozessor bis zu 80°C heiß, aber dafür stimmt die Lautstärke. Mit lediglich 2,5 Sone unter Last arbeitet die **GeForce GTX Titan** wesentlich leiser als eine **GeForce GTX 680** (3,6 Sone) und um Welten leiser als AMDs **Radeon HD 7970 GHz Edition**, die mit irrsinnigen 6,6 Sone brüllt. Mit dieser Lautstärke ist die **GTX Titan** beim Spielen zwar aus dem Gehäuse heraus wahrnehmbar, wird aber nie störend.

Wir testen die **GeForce GTX Titan** auf unserem bewährten Testsystem mit dem 3,4 GHz schnellen Intel **Core i7 2600K**, 8,0 GByte DDR3-RAM und dem P67-Mainboard **Maximus IV Extreme** von Asus. Statt einer Festplatte nutzen wir eine 512 GByte große Samsung **SSD 830**. Unser Benchmark-Parcours besteht aus **Anno 2070**, **Battlefield 3**, **Crysis 2**, **Dirt 3**, **Max Payne 3**, **Metro 2033** sowie **The Elder Scrolls 5: Skyrim**. Alle Spiele testen wir in den maximalen Einstellungen mit und ohne Kantenglättung. Bei **Crysis 2** haben wir zudem die hochauflösenden Texturen und den DirectX-11-Modus installiert. Zudem laufen alle Karten mit den zum Testzeitpunkt aktuellsten Beta-Treibern GeForce 313.96 und Catalyst 13.2 Beta 5.

In den Standard-Auflösungen 1680x1050 sowie 1920x1080 ohne Kantenglättung ist die **GeForce GTX Titan** völlig unterfordert, im Schnitt liefert sie hier lediglich rund 18 Prozent mehr Leistung als eine halb so teure **GeForce GTX 680**. Das liegt aber weniger an der Leistungsfähigkeit der **GTX Titan**, als vielmehr am Testsystem. In **Dirt 3**, **Max Payne 3** oder auch **Skyrim** beschränkt selbst der 3,4 GHz schnelle **Core i7 2600K** die maximal mögliche Leistung der Karte. Das volle Potential entfaltet die **GTX Titan** deshalb erst in höheren Auflösungen wie der 27-Zoll-Einstellung 2560x1440. In **Anno 2070**, **Crysis 2** und **Metro 2033** liegt sie dann rund 30 Prozent vor der **GTX 680**. Je nach Spiel überholt die **GTX Titan** auch eine **Radeon HD 7970 GHz Edition** deutlich um bis zu 40 Prozent wie in **Crysis 2**, in **Anno 2070** dagegen beträgt der Vorsprung hingegen nur 18 Prozent.

Deutlicher wird der Vorsprung der **GeForce GTX Titan** bei zugeschalteter Kantenglättung. Mit 4x MSAA überholt die **GTX Titan** im Test

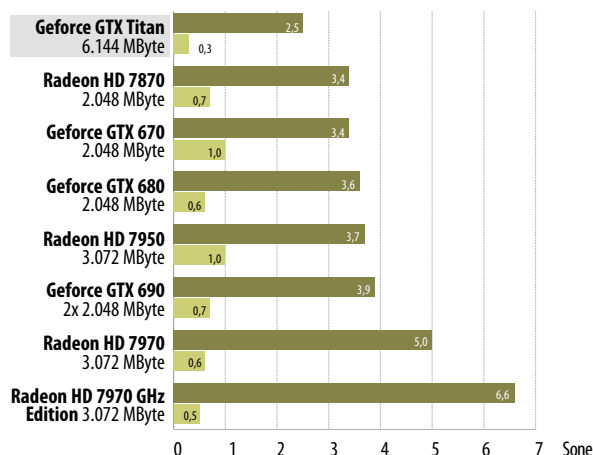


Erst in extremen Auflösungen wie **5760x1080 (dreimal Full HD)** kann die GeForce GTX Titan ihre Leistung voll ausspielen – dann lässt sie die Ein-Chip-Konkurrenz meilenweit hinter sich.

Benchmarks

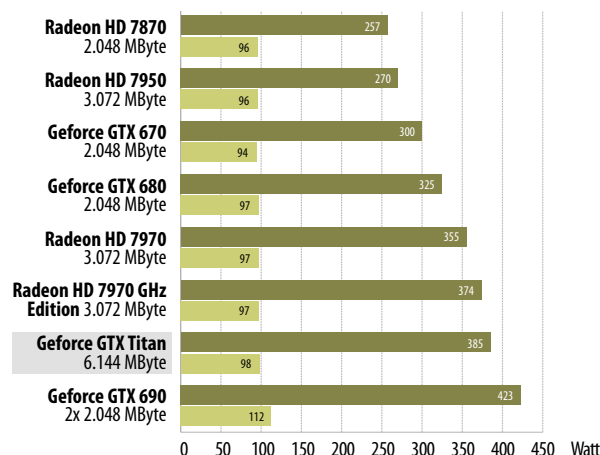
Lautstärke

■ Vollast ■ Leerlauf

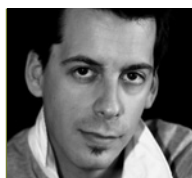


Stromverbrauch

■ Vollast ■ Leerlauf



Testsystem: Core i7 2600K, 8,0 GByte RAM, Asus Maximus IV, Samsung SSD 830, Windows 7 Home Premium 64 Bit



Extrem teuer, aber extrem gut

Hendrik Weins
Redakteur Hardware
hendrik@gamestar.de

Nvidias Titan ist wahrlich keine Karte für Jedermann, das soll sie aber auch gar nicht sein. Die Leistung ist überragend, zumal die Karte trotz allem vergleichsweise sparsam und vor allem leise bleibt. High-End-Enthusiasten können sorgenfreier zuschlagen als bei all den lauten und zickigen SLI- und Crossfire-Doppelpacks zuvor. Diese enorme Kraft braucht im Moment allerdings so gut wie niemand.

die **GeForce GTX 680** in 2560x1440 im Schnitt um 30 Prozent, in niedrigeren Auflösungen fällt der Vorsprung naturgemäß geringer aus. Vor allem in den technisch anspruchsvollsten Titeln **Crysis 2** und **Metro 2033** schlägt die 1.000-Euro-Karte eine 400-Euro-GTX-680 um gut 35 Prozent. Gegen eine **GeForce GTX 690** mit zwei Grafikchips hat aber auch die **Titan** keine Chance – im Schnitt liegt die **GTX 690** mit vierfacher Kantenglättung 14 Prozent in Front. Interessant ist auch der Vergleich mit wesentlich günstigeren Karten. So schlägt die **Titan** eine **GeForce GTX 660** oder **Radeon HD 7850** zwar um den Faktor zwei, kostet mit rund 1.000 Euro aber das Fünffache der kleineren Modelle. Mit Rationalität hat die **GeForce GTX Titan** eben wenig gemein.

Erst in Auflösungen weit jenseits von Full HD kann die **GTX Titan** ihre Muskeln spielen lassen. Zum Vergleich stellen wir dem 1.000-Euro-Monster die Doppelchip-GeForce **GTX 690** genauso gegenüber wie **GeForce GTX 680** und **Radeon HD 7970 GHz** als Einzelkarte und im SLI- beziehungsweise Crossfire-Verbund. Zwar kann die **GeForce GTX Titan** in keinem Benchmark ein Gespann aus zwei **GTX 680** oder zwei **HD 7970**

GHz Edition schlagen und unterliegt auch einer **GTX 690** deutlich, in diesen Extrem-Einstellungen wird der immense Leistungsvorsprung gegenüber der Ein-Chip-Konkurrenz dafür überdeutlich.

So leistet die **GeForce GTX Titan** in **Crysis 2** und der Drei-Monitor-Auflösung 5760x1080 (dreimal 1920x1080 nebeneinander) annähernd das Doppelte einer **Radeon HD 7970 GHz Edition** und schlägt eine **GTX 680** in der gleichen Einstellung um knapp 50 Prozent! Auch in **Metro 2033** oder **Skyrim** hinkt eine **GTX 680** der **GTX Titan** in 5760x1080 um bis zu 30 Prozent hinterher. Während die **GTX Titan** zum Beispiel in **Crysis 2** und 5760x1080 und vierfacher Kantenglättung noch spielbare 35,6 Bilder pro Sekunde erreicht, ruckelt der Titel auf **GeForce GTX 680** (25,0 fps) und **HD 7970 GHz Edition** (19,6 fps) vor sich hin. Auch bewältigt die **GTX Titan** als einzige Karte neben der **Radeon HD 7970 GHz Edition** die Drei-Monitor-Auflösung mit Kantenglättung in **Max Payne 3**,

Mehr Dampf dank mehr Boost

alle anderen getesteten Modelle quittieren den Start des Spiels in diesen Einstellungen in unserem Test mit einem Absturz – vermutlich wegen zu wenig Videospeicher.

Wir halten fest: Die **GeForce GTX Titan** ist die derzeit schnellste Grafikkarte mit einem Grafikchip. Allerdings kann sich die Karte nur in extrem hohen Auflösungen, mit feinsten Kantenglättungseinstellungen oder beim Betrieb mehrerer Monitore nachhaltig von der Ein-Chip-Konkurrenz **GTX 680** und **HD 7970 GHz Edition** absetzen. Full HD unterfordert die Karte genauso wie niedrige oder gar keine Kantenglättungsmodi. Während die **GTX Titan** in vielen »normalen« Szenarios wie 1920x1080 mit vierfacher

Kantenglättung lediglich 20 Prozent mehr leistet als die bisherigen Top-Modelle, steigt der Vorsprung in 5760x1080 auf bis zu 50 Prozent. Wer also in solchen Konfigurationen auch aktuelle Spiele flüssig spielen will, ohne sich mit den üblichen SLI- und Crossfire-Problemen wie Mikroruckler und Treiberanpassungen zu beschäftigen, für den ist die **GeForce GTX Titan** die bislang beste Grafikkarte überhaupt – aber wohl auch die mit Abstand teuerste. **HW**

PREIS 950 Euro HERSTELLER Nvidia

Grafikkarte GeForce GTX Titan

Grafikchip	GeForce GTX Titan (GK110)
GPU- / Speicher-Takt	837 / 6.000 MHz
Videospeicher	6,0 GByte GDDR5
Speicheranbindung	384 Bit
Stromanschlüsse	1x 6-Pol, 1x 8-Pol

SPIELELEISTUNG

➔ derzeit schnellste Ein-Chip-Grafikkarte überhaupt ➔ 4xAA in 2560x1600 jederzeit ruckelfrei ➔ 8xAA in 2560x1600 ebenfalls jederzeit flüssig ➔ auch für drei Monitore ausreichend Leistung

59/60

BILDQUALITÄT

➔ beste Kantenglättung ➔ Supersampling auch in DirectX 10 und 11 ➔ bis zu 32fache Kantenglättung ➔ sehr guter anisotroper Texturfilter

10/10

ENERGIEEFFIZIENZ

➔ gute Energieeffizienz ➔ niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf ➔ vergleichsweise niedrige Energieaufnahme in Spielen

9/10

KÜHLSYSTEM

➔ sehr leise im Leerlauf ➔ nur leicht hörbar unter Last ➔ recht hohe Temperatur auch ohne Übertaktung

8/10

AUSSTATTUNG

➔ 3D Vision ➔ PhysX ➔ SLI ➔ 2x DVI ➔ Displayport ➔ HDMI ➔ keine weitere Ausstattung, da Referenzkarte

6/10

FAZIT

Die GeForce GTX Titan ist die derzeit schnellste Grafikkarte mit einem Chip, aber auch die mit weitem Abstand teuerste. In Spielen arbeitet die 1.000-Euro-Karte vergleichsweise leise, im Leerlauf-Modus ist sie nahezu unhörbar. Klare Leistungsreferenz!

92

Preis/Leistung: Ungenügend

Die Komponenten des 750-Euro-PC finden nun im gleichen Gehäuse Platz wie die des 1.000-Euro-PCs. Bei den Grafikkarten ab 250 Euro steht die Palit GeForce GTX 680 Jetstream an der Spitze. Außerdem gibt es hier gleich zwei Neuzugänge.

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	
Phenom II X4 965 BE Boxed	90 €
Prozessorkühler	
Xigmatek Loki	20 €
Mainboard Sockel AM3	
MSI 970A-G46	70 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX Blu 4,0 GB DDR3 Kit	30 €
Grafikkarte	
MSI Radeon HD 7850 OC	160 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	UPDATE
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	70 €
SSD	
keine	0 €
DVD-Brenner	
Sony Optiarc AD-7280S	25 €
Gehäuse	UPDATE
Bitfenix Shinobi	60 €
Netzteil	
Cougar A400/R 400 Watt	50 €
GESAMTPREIS	565 €
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	UPDATE
Kingston HyperX Blu 8,0 GB DDR3 Kit	55 €
Grafikkarte	
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	NEU
Xigmatek Midgard 2	70 €
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	UPDATE
Kingston HyperX Blu 8,0 GB DDR3 Kit	55 €
Grafikkarte	UPDATE
Palit GeForce GTX 660 Ti Jetstream	270 €
Soundkarte	
Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	55 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	70 €
SSD	
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** **UPDATE**
► 84 ► 210 € ► 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**
► 83 ► 210 € ► 08/12 ► Quicklink: 8186
sehr schnell, leise / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte

5 **Zotac GeForce GTX 660**
► 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 ► 210 € ► 08/12 ► Quicklink: 8112
schnell, leicht hörbar / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte

7 **Powercolor HD 7850 PCS+** **UPDATE**
► 81 ► 170 € ► 08/12 ► Quicklink: 8160
sehr schnell, relativ leise / Radeon HD 7850 / 2,0 GByte

8 **MSI R7870 Twin Frozr II OC**
► 81 ► 220 € ► 08/12 ► Quicklink: 8188
schnell, hörbar / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte

9 **Gigabyte HD 7850 OC** **PREISTIPP**
► 78 ► 160 € ► online ► Quicklink: 8113
schnell, relativ leise / Radeon HD 7850 / 2,0 GByte

10 **Club 3D Radeon 7850 royalKing**
► 78 ► 160 € ► 08/12 ► Quicklink: 8094
sehr schnell, leise bis hörbar / Radeon HD 7850 / 2,0 GByte

GRAFIKKARTEN AB 250 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 **Palit GeForce GTX 680 Jetstream**
► 90 ► 450 € ► 08/12 ► Quicklink: 7968
extrem schnell, laut / GeForce GTX 680 / 2,0 GByte

2 **Asus GTX 670 Direct CU II TOP**
► 89 ► 430 € ► 08/12 ► Quicklink: 7969
extrem schnell, leise / GeForce GTX 670 / 2,0 GByte

3 **Palit GeForce GTX 660 Ti Jet** **PREISTIPP**
► 86 ► 270 € ► 10/12 ► Quicklink: 8115
extrem schnell, leise / GeForce GTX 660 Ti / 2,0 GByte

4 **Powercolor Radeon HD 7950 PCS+**
► 86 ► 280 € ► online ► Quicklink: 7970
extrem schnell, sehr leise / Radeon HD 7950 / 3,0 GByte

5 **Gainward GeForce GTX 670 Phant.**
► 86 ► 350 € ► 08/12 ► Quicklink: 7972
extrem schnell, leise / GeForce GTX 670 / 2,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

6 **Zotac GeForce GTX 660 Ti AMP!** **UPDATE**
► 84 ► 275 € ► 10/12 ► Quicklink: 8116
extrem schnell, leise / GeForce GTX 660 Ti / 2,0 GByte

7 **Zotac GeForce GTX 670 AMP!** **UPDATE**
► 84 ► 400 € ► 08/12 ► Quicklink: 8041
extrem schnell, hörbar / GeForce GTX 670 / 2,0 GByte

8 **Gigabyte R7950 Windforce 3x**
► 83 ► 270 € ► online ► Quicklink: 7974
extrem schnell, hörbar / Radeon HD 7950 / 2,0 GByte

9 **XFx R7970 Double Dissipation** **NEU**
► 83 ► 330 € ► online ► Quicklink: 8042
extrem schnell, hörbar / Radeon HD 7970 / 2,0 GByte

10 **Sapphire Radeon HD 7970** **NEU**
► 81 ► 350 € ► online ► Quicklink: 8254
schnell, hörbar / Radeon HD 7970 / 2,0 GByte



**BIST DU BEREIT FÜR DEN EINSATZ?
HIER IST DEINE AUSTRÜSTUNG**



QUICK FIRE TK



RECON



SIRUS

www.coolermaster.de

Erhältlich bei:

www.alternate.de | www.arlt.com | www.atelco.de | www.caseking.de | www.conrad.de | www.hardwareversand.de
www.jacob-computer.de | www.kmelektronik.de | www.mindfactory.de | www.snogard.de | www.ditech.at | www.e-tec.at
www.brack.ch | www.digitec.ch | www.steg-electronics.ch | www.steg-electronics.ch

Monitore



TFTs bis 24 Zoll

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Eizo Foris FX 2431 UPDATE

►89 ▲1.005 € ► online ► Quicklink: 8090
spieleauglich, Auflösung 1920x1080, S-PVA-Panel, HDMI, 24 Zoll

2 BenQ RL2450HT PREISTIPP

►82 ▲180 € ► 11/12 ► Quicklink: 8120
voll spieleauglich, 1920x1080, höhenverstellbar, Pivot-Funktion, 24 Zoll

3 Iiyama ProLite B2409HDS UPDATE

►81 ▲230 € ► 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 UPDATE

►77 ▼135 € ► 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 ▲370 € ► 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 BenQ XL2410T UPDATE

►86 ▼415 € ► online ► Quicklink: 7982
voll spieleauglich, 3D Vision, niedriger Stromverbrauch, 23,6 Zoll

4 Acer HN274Hbmiid UPDATE

►86 ▲500 € ► online ► Quicklink: 7983
voll spieleauglich, sehr hohe Helligkeit, inkl. 3D Vision Kit, 27 Zoll

5 Iiyama ProLite G2773HS UPDATE

►84 ▼335 € ► 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 ▼150 € ► online ► Quicklink: 8189
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Samsung-Controller

3 Kingston HyperX SSD 240 GByte UPDATE

►94 ▼185 € ► 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

►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 ▼1.450 € ► online ► Quicklink: 7988
sehr schnell, 3D Vision, 17,3 Zoll Full HD

2 Samsung Serie 7 Gamer 700G7C

►88 ►1.750 € ► online ► Quicklink: 8093
schnelle Hardware, laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD

3 Samsung Serie 7 Gamer 700G7A

►87 ►1.650 € ► online ► Quicklink: 7989
sehr schnell, sehr laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD

4 Asus G74SX PREISTIPP

►86 ▼1.300 € ► online ► Quicklink: 7625
schnelle Hardware, 3D Vision, gute Verarbeitung, 17,3 Zoll Full HD

5 MSI G770 NEU

►86 ►1.495 € ► online ► Quicklink: 8039
schnelle Hardware, 3D Vision, gute Verarbeitung, 17,3 Zoll Full HD

Sound

SURROUND-SETS



► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Teufel Motiv 5 UPDATE

►94 ▲380 € ► 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 UPDATE

►90 ▲360 € ► online ► Quicklink: 8089
toller Klang, tiefer Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive

4 Teufel Concept E 300 UPDATE

►88 ▲250 € ► 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 UPDATE

►92 ▲180 € ► online ► Quicklink: 7993
sehr komfortabel, hochpräziser Klang, kräftige Bässe, offene Bauweise

2 Sennheiser PC 350 PREISTIPP

►91 ►135 € ► online ► Quicklink: 7994
komfortabel, hochpräzise, kräftige Bässe, geschlossene Bauweise

3 Beyerdynamic MMX 300

►91 ►300 € ► online ► Quicklink: 7995
extrem präziser, druckvoller Klang, robust, optionale USB-Soundkarte

4 Razer Megalodon UPDATE

►90 ▲145 € ► online ► Quicklink: 7996
komfortabel, präziser Raumklang, kräftige Bässe, USB-Soundkarte

5 Logitech G930 UPDATE

►90 ▲145 € ► 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 ▲35 € ► 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 UPDATE

►96 ▼60 € ► 11/10 ► Quicklink: 7631
extrem präzise, vier Daumentasten, kabellos, nur für rechte Hände

3 SteelSeries Sensei UPDATE

►96 ▲85 € ► online ► Quicklink: 8003
extrem präzise, für linke und rechte Hände, Profile

4 Roccat Kone XTD

►95 ►90 € ► online ► Quicklink: 8231
extrem präzise, gute Ausstattung, nur für rechte Hände

5 Logitech G600 MMO Mouse UPDATE

►94 ▼55 € ► 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 UPDATE

►83 ▲40 € ► 04/10 ► Quicklink: 8006
präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, Makros

2 Logitech G105 UPDATE

►83 ▲55 € ► online ► Quicklink: 8063
Makrofunktion, präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten

3 Roccat Arvo UPDATE

►80 ▲45 € ► 03/10 ► Quicklink: 8008
kleines Layout, Makrofunktion, guter Tastendruckpunkt und Anschlag

4 Cherry G80-3000 LPCDE-2 UPDATE

►68 ▲55 € ► 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 ▼85 € ► 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 UPDATE

►84 ▲120 € ► 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 UPDATE

►86 ▲120 € ► 02/07 ► Quicklink: 8020
sehr präzise, viele Knöpfe, kein Force Feedback

PREISTIPP Thrustmaster Flightstick X

►73 ►25 € ► 02/08 ► Quicklink: -
solider Joystick für unkomplizierten Flugspaß, viele Knöpfe



CASEKING.de

präsentiert:

steelseries



CALL OF DUTY BLACK OPS II



ALLE INFOS UNTER:
**caseking.de/
realsteel**

20%

20% Rabatt auf alle abgebildeten SteelSeries Produkte bei Caseking.de!

GUTSCHEINCODE: REALSTEEL20

GUILD WARS



CS GO



Außerdem gibt es **10% Rabatt** auf alle anderen SteelSeries Produkte!

GUTSCHEINCODE: REALSTEEL10

Alle Marken, Firmennamen oder Logos sind Eigentum der jeweiligen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Angebot gilt nur für Endkunden und gewerbliche Endverbraucher.

Caseking Outlet: Gaußstr. 1, 10589 Berlin eMail: info@caseking.de tel. bestellen: 030 52 68 473 00 online bestellen: www.caseking.de

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



Eigentlich wollten wir das Heft SingStar nennen • Oder RockStar • Aber diese Aggressivkosten!

PREIS: billiger als eine Stunde in der Entzugsklinik



Rolling Star

Das musikalische Spielmagazin

APRIL 05 2013

Doppel-Vollversion

Euro Truck Simulator
plus Gunter Gabis Albumklassiker
Dieseldiebstahl

Geniale Kombi: Truck fahren und dabei zu Truckerhymnen schwelgen!



Microsoft-Addon

**Neue Windows 8-
Fehlersounds**
eingespielt von den
Bottroper Philharmonikern



Exklusiv auf DVD

Heino singt den Portal-
Song „Still Alive“ (deutsche
Volksmusik-Version) im
Duett mit GLaDOS!



Rockband Mobile

Das beste Band-Spiel der Welt jetzt auch auf dem Smartphone!
Endlich auch unterwegs gepflegt abrocken • Mit extrakleinen
Instrumenten • Vorsicht: Instrumente nicht einatmen!

Mogelpackung Rockstar

Monatelange Recherchen zeigen:
Rockstar macht gar keine Musik!
Nicht mal Musikspiele! Skandal!

Deutschland sucht den Superstar

Crytek arbeitet am offiziellen Shooter
zur Show! Mit Nano-Suit zum Unsicht-
barmachen, wenn es zu peinlich wird.



Hardware

Sony and Share

Das Rock-Comeback des Jahr-
zehnts! Auf der Playstation 4!

Test

Pong - Das Musical

Spannung bis zum letzten Ball!
Ohrwurm-Song „Links gewinnt“

Preview

Musikspiele von EA

Bass Effect,
Guitar & Conquer,
Beatfield

Die GameStar-Ausgabe 06/2013 erscheint am 24.04.2013



1 BattleXXX 4 Previews
EA hat uns zu einer geheimnisvollen Enthüllung nach Stockholm eingeladen – na, was wird das wohl sein?

2 Project CARS Previews
Mit Crowdfunding und Edelgrafik auf der Jagd nach der Pole-Position. Wir spielen die Profi-Rennsimulation.

3 Metro: Last Light Tests
Zurück in die U-Bahn. Ist der Grusel-Shooter genauso gut wie sein Vorgänger? Wir sagen es Ihnen im Test.

4 SSD-Vergleich Hardware
Schnell, schneller, SSD – wir holen die Stoppuhr raus und sagen Ihnen, welche Festplatte die beste ist.

IMPRESSUM

Verlag

IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118
E-Mail: brief@gamestar.de Internet: www.idgmedia.de

Chefredakteur Gesamtanzeigenleiter

Michael Trier (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlags)
Ralf Sattelberger (verantwortlich)
Tel.: 089 / 360 86-730
E-Mail: rsattelberger@idg.de

Druck und Beilagen Inhaber- und Beteiligungsverhältnisse

Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, Cinram GmbH, Megapac
Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die
IDG Communications Media AG, München, eine 100%ige Tochter der
International Data Group, Inc., Boston, USA. Aufsichtsratsmitglieder der
IDG Communications Media AG sind: Patrick J. McGovern (Vorsitzender),
Edward Bloom, Toby Hurlstone.

REDAKTION

Redaktion GameStar

Anschrift des Verlags
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652, E-Mail: brief@gamestar.de

Verlagsleiter und Mitglied der Geschäftsleitung

André Horn

Michael Trier (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlags)

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 Veltin, Johannes Rohe, Benjamin Schäfer, Thomas Wittulski

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
Sigrun Rüb (ltd.), Eva Zechmeister, Sabine Hell (Entwurf),
Uwe C. Beyer (Wertungskasten), H2DESIGN.de (Titel)

Layout und Design

Redaktionsassistentz

Lektorat

Isa Stamp

Anita Thiel

Freie Mitarbeiter

Anita Blockinger, Kosta Christinakis, Rüdiger Steidle, Sebastian Klix,
Heinrich Lenhardt, Uwe Miethe

Leitung CRM und Marketing

Fotos

Matthias Weber (-154)

Einsendungen

Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)
Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen.
Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere
durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des
Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt.
Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form
vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.
Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung
nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines
eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien
Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine
Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen
könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen
Virens Scanner zu prüfen.

Haftung

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

Jahresbezugpreise

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

Vertrieb Handelsauflage

Postgiraamt Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70

MZV GmbH & Co. KG

Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim

Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113

E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de

ISSN-Nummern

DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547,

Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886

Erscheinungsweise:

GameStar erscheint monatlich.

ANZEIGEN

Anzeigen GameStar

Ansprechpartner

Ralf Sattelberger (-730) (ltd.), Kerstin Wöhring (-625), Susanne Schreiner (-670),
Patrick Yahya (-609), Eike-Bodo Benkert (-607), Pia Aschenbrenner (-655),
Maria Frank (-691), Stefanie Kuseler (-451), Fax: -99691, Jakob Scheikl (Designer),
Manfred Aumaier (digitale Anzeigeannahme, -602)

IDG Global Solutions

Anzeigenpreise

Zahlungsmöglichkeiten

Erfüllungsort, Gerichtsstand

Online-Reichweite (IVW 01/2013)

für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger (ltd.) (-116)

Es gilt stets die Preisliste unter www.GameStar.de/Mediadaten

Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10

München

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:



LETZTE KUGEL. LETZTER ATEMZUG. LETZTE CHANCE.

METRO LAST LIGHT

„ATMO-
SCHOCKER MIT
HIGH-END-GRAFIK“
GAMESTAR 12/12



AB
17. MAI

**JETZT VORBESTELLEN:
LIMITIERTE ERSTAUFLAGE
MIT EXTRAS SICHERN!**

**100%
UNCUT**



WWW.ENTERTHEMETRO.COM

Jetzt Trailer ansehen!



PC DVD
ROM



PS3



XBOX 360

XBOX
LIVE

PLAYS BEST ON
ALIENWARE

THE WAY
NVIDIA
IT'S MEANT TO BE PLAYED



© Copyright 2013 and Published by Koch Media GmbH. Deep Silver is a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6804 Höfen, Austria. Developed by 4A Games. 4A Games Limited and their respective logo are trademarks of 4A Games Limited. Metro: Last Light is based on the internationally bestselling novel METRO 2033 by Dmitry Glukhovsky. All trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. PlayStation, the PS Family logo and PS3 are registered trademarks and the PlayStation Network logo is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Alienware and the Alienware logo are registered trademarks and trademarks of Alienware Corporation. NVIDIA Corporation, NVIDIA, the NVIDIA logo, GeForce, and 3D Vision are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved. Subject to change.

THERE ARE **SOLDIERS**
AND THEN THERE ARE

SNIPER

15.03.2013



BONUS CONTENT

- ★ BONUS-SCHARFSCHÜTZENGEWEHR
- ★ EXKLUSIVER MEHRSPIELER-CHARAKTER

Offizielle Partner:

iivama



XBOX 360

XBOX LIVE



PS3



PC DVD ROM



CRYENGINE 3

Autodesk Scaleform

THE WAY IT'S MEANT TO BE PLAYED NVIDIA

18

SNIPER 2
GHOST WARRIOR

SniperGhostWarrior2.com

Sniper: Ghost Warrior 2 © 2013 City Interactive S.A., all rights reserved. Published and developed by City Interactive S.A. is a trademark of City Interactive S.A. Portions of this software are included under license © 2004-2013 Crytek GmbH. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. ©2013 Valve Corporation. Steamworks and the Steamworks logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. The NVIDIA logo and the "The Way It's Meant To Be Played" logo are registered trademarks, of NVIDIA Corporation. Copyright © 1997-2013 NVIDIA Corporation. All rights reserved. NVIDIA Corporation, 2701 San Tomas Expressway Santa Clara, CA 95050, USA. CI GAMES is a brand of City Interactive S.A.