



Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

JULI 08/2013

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

THE WITCHER 3

**Offene Welt • Größer als Skyrim • Über 100 Stunden Spielzeit
Endlich: Die Verbindung von Open World und perfekter Story!**

THEMEN E3-Special: PC vs. Next Gen • Total War: Rome 2 • Battlefield 4 • Company of Heroes 2

DVDs **VOLLVERSIONEN** Edna bricht aus • Thief Gold Edition **ONLINE-RPG** Dragon's Prophet

VIDEOS Technik-Vergleich: Battlefield 4 vs. Call of Duty: Ghosts • Company of Heroes 2 • Watch Dogs • GTA 5

Celebrate the games!



Jetzt Tickets
sichern!



www.gamescom.de

gamescom

22.–25. AUGUST 2013 KÖLN

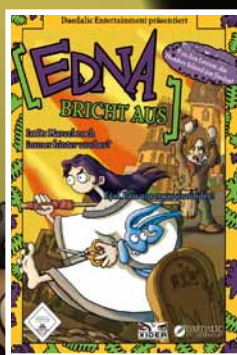
Koelnmesse GmbH
Messeplatz 1, 50679 Köln, Deutschland
Telefon: +49 180 60 89 999*
(*0,20 Euro/Anruf aus dem dt. Festnetz;
max.0,60 Euro/Anruf aus dem Mobilfunknetz)
gamescom@visitor.koelnmesse.de

BIU 
Hier spielt die Zukunft.

 koelnmesse

Vollversion Edna bricht aus

Das mit Preisen überschüttete Ausnahme-Abenteuer (unter anderem GameStar 2008 für das beste Adventure) vom deutschen Studio Daedalic verzaubert mit einer ungewöhnlichen Heldin, mit ungewöhnlicher Grafik und mit ungewöhnlichem Humor. Edna und ihren Stoffhasen Harvey muss man einfach lieb haben.



2 Demos
Harveys neue Augen

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

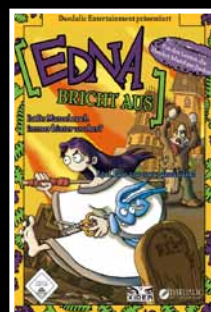
08/2013

VOLLVERSION: EDNA BRICHT AUS

GameStar

★ Vollversion

VOLLVERSION
Edna bricht aus



PROGRAMME
GameStar Sparberater:
Mit unserer kostenlosen
Browsererweiterung finden Sie
immer die besten Preise für
Spiele und Hardware – egal,
womit Sie surfen.

★ Videos

TOP-SPIEL

Company of Heroes 2

PREVIEWS

Battlefield 4 vs. Call of Duty:
Ghosts

Murdered: Soul Suspect

The Bureau: XCOM Declassified

The Elder Scrolls Online

Watch Dogs

TESTS

Call of Juarez: Gunslinger

GRID 2

Hawken

Marvel Heroes

Wargame:
Airland Battle

SPECIALS

Die Redaktion: Erste Bioshock-
Folge & Outtakes

GTA 5

Freispiel-Check

Rückblick 08/2003

DEMOS

Harveys neue Augen

★ Highlights



TEST-VIDEO

COMPANY OF HEROES 2



TECHNIK-VERGLEICH

CALL OF DUTY: GHOST VS. BATTLEFIELD 4

GameStar

VOLLVERSION: EDNA BRICHT AUS

08/2013

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

Vollversion Thief Gold Edition (engl.) Dark Project: Der Meisterdieb

Herausragende Schleich-Action um einen der charismatischsten Spielehelden aller Zeiten: Gemeinsam mit Meisterdieb Garrett geht's durch eine faszinierende Steampunk-Welt voller Wunder, Gefahren und glücklicherweise auch Schatten. Immer die Bogensehne gespannt haben!



Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

08/2013

VOLLVERSION: THIEF DARK PROJECT: DER MEISTERDIEB GOLD

GameStarXL

★ Programme, Daten, Videos

VOLLVERSION
THIEF
GOLD EDITION (ENGL.)
DARK PROJECT:
DER MEISTERDIEB



ONLINE-ROLLENSPIEL

Dragon's Prophet

DEMO

Rescue 2013 - Helden des Alltags

HD-VIDEOS

Preview:

Deadpool

Grim Dawn

Warframe

Test:

Dust: An Elysian Tail

Van Helsing

The Raven

The Swapper

Special:

Hall of Fame: Outcast

Die 10 schwersten Spiele
aller Zeiten (Teil 2)



VOLLVERSION

THIEF GOLD EDITION (ENGL.)

★ Highlights



HD-VIDEO

THE SWAPPER



HD-VIDEO

THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN Helsing



HD-VIDEO

DIE 10 SCHWERSTEN SPIELE ALLER ZEITEN (TEIL 2)

GameStarXL

VOLLVERSION: THIEF DARK PROJECT: DER MEISTERDIEB GOLD 08/2013



VOLLVERSION

Edna bricht aus


2 Demos
Harveys
neue Augen

Demo



Unschuldig irre. In der Klappe ist Edna fehl am Platz, da ist sie sich mit Stoffhase Harvey einig. Die Flucht führt durch ein Adventure voll skurriler Figuren und wahnwitzigen Humor. Mit dabei: zwei Demos zu Harveys Neue Augen.



Die zwei erbitterten Shooter-Rivalen treten mit Next-Gen-Technik zum Kampf um die Grafik-Krone an. Wir zeigen, wer die Nase vorn hat.

TECHNIK-VERGLEICH

Battlefield 4 gegen Call of Duty: Ghosts



TOPSPIEL-VIDEO

Company of Heroes 2



Zurück an die Front. Strategie ist tot? Von wegen! Company of Heroes 2 hält die Feldherrenfahne mit dramatisch inszenierten Schlachten hoch und fordert selbst erfahrene Generäle.



Die Schrecken des Krieges. Wir stellen uns dem russischen Winter und erleben eine packende Kampagne, hektische Gefechte mit Expertenanspruch im Koop oder gegeneinander und spannende Momente in jeder Partie. Alles zu Relics neuem Echtzeit-Meisterwerk im zehnminütigen Testvideo.

Außerdem auf DVD

PREVIEWS

Murdered: Soul Suspect

The Bureau:

XCOM Declassified

The Elder Scrolls Online

Watch Dogs

TESTS

Call of Juarez: Gunslinger

GRID 2

Hawken

Marvel Heroes

Wargame: Airland Battle

SPECIALS

Die Redaktion:

Erste Bioshock-Folge & Outtakes

GTA 5

Freispiel-Check

Rückblick 08/2003

PROGRAMME

GameStar Sparberater

GameStar XL DVD



Im Schutz der Schatten. Gewalt ist für Anfänger, Langfinger Garrett bestimmte das moderne Schleichspiel: Heimlichkeit und Täuschung sind erste Schurkenpflicht.



Die Nacht ist dunkel und voller Schrecken. Steampunk-Fortschritt erobert eine mittelalterliche Welt, in Straßen und Schlössern lauert nervenaufreibender Grusel.

HD-VIDEO

The Swapper

Knifflige Rätsel in befreundlichem Szenario – endlich wieder das Portal-Gefühl!



Die knallharte alte Zeit. Fairness, Komfort, Rücksichtnahme – braucht kein Mensch! Wir wagen uns an zehn weitere der schwersten Spiele, an denen sich Spieler je die Zähne ausgebissen haben.

VOLLVERSION

Thief Gold Edition (engl.) Dark Project: Der Meisterdieb



HD-VIDEO

Die 10 schwersten Spiele (Teil 2)

Außerdem auf XL-DVD

HD-VIDEOS

Preview: Deadpool

Preview: Grim Dawn

Preview: Warframe

Preview: The Raven

Test: Dust: An Elysian Tail

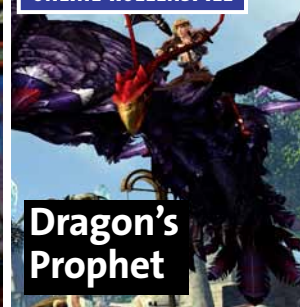
Test: The Swapper

Special: Hall of Fame: Outcast

DEMO

Rescue 2013 -
Helden des Alltags

ONLINE-ROLLENSPIEL



Dragon's Prophet

Im F2P-MMO geht es als Drachenreiter in eine riesige Fantasy-Welt.

**WE
WANT
YOU**



TEST THE BEST!*

Holen Sie sich drei Ausgaben
Gamestar zum Sonderpreis von 12,90 €
UND SPAREN SIE ÜBER 30%

WWW.GAMESTAR.DE/TESTTHEBEST



*GAMESTAR-REDAKTEUR FABIAN SIEGISMUND SAGT:
»GAMESTAR IST DAS BESTE SPIELMAGAZIN DER WELT!«



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

Die PC-Renaissance

Wenn zwei sich streiten ...

Stell dir vor, es ist E3 und nichts ist passiert. So in etwa könnte man in den vergangenen Jahren die Fazits der weltweiten Fachpresse bezüglich der größten Spiele-Messe der Welt zusammenfassen. Wenig Innovationen, so gut wie keine spannenden neuen Marken, eine Industrie suchte verzweifelt nach neuen Wegen Geld zu verdienen, verirrte sich im Dickicht zwischen Social Games und unklaren Free2Play-Konzepten oder feierte einfach ihren kreativen Stillstand. Damit ist jetzt endlich Schluss – und bedanken können wir uns dafür nicht zuletzt bei Microsoft und Sony, die sich in Los Angeles eine packende erste Schlacht im neuen Konsolenkrieg geliefert haben. Klar: Wir sind PC-Spieler und werden das auch bleiben, aus Überzeugung und weil wir den PC für die beste Spiele-Plattform halten. Aber wenn wir vom technischen Fortschritt der neuen Konsolengeneration profitieren, wenn wir tolle neue Spiele erleben, weil sich Sony und Microsoft gegenseitig überbieten wollen, wenn Account-Bindungen und Online-Pflicht endlich auch über den PC-Horizont hinaus zum Politikum werden und so neue, weltweite Diskussionen um diese sensiblen Themen entbrennen, dann kann uns das nur recht sein. Denn wenn zwei sich streiten, dann kann daraus eine ganze Menge Gutes werden (was genau, lesen Sie ab Seite 22), und dann freut sich eben der Dritte – in diesem Fall die PC-Spieler.

Wenn wir von den Spielen der diesjährigen E3 reden, dann müssen wir vor allem eins nennen: **The Witcher 3**. Nach den großartigen Vorgängern macht sich der dritte Teil der Rollenspielreihe rund um den Monsterjäger Geralt von Riva nun auf, die letzten Kritikpunkte am Spielprinzip der Serie (eingeschränkte Level, eingeschränktes Bewegungsrepertoire des Helden, ungenaue Steuerung in Kämpfen) mit dem Silberschwert auszumeren und die Stärken weiter auszubauen. So wird uns wieder eine packend inszenierte, durchgehende und wendungsreiche Hauptgeschichte durch das Spiel führen – diesmal aber in einer offenen, frei erkundbaren Welt. Damit wäre **The Witcher 3** das erste moderne Rollenspiel, dem der schwierige Spagat zwischen Open World und exzellenter, umfangreicher Hauptquestreihe gelingen würde. Und damit würde dieses Spiel direkt in den Rollenspiel-olymp aufsteigen und seinen Platz an der Seite von **Skyrim** finden. Bis dahin lesen Sie in unserer Titelgeschichte ab Seite 12 alles Wissenwerte zu **The Witcher 3**.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,
Ihr GameStar-Team



GameStar MMO Magazin 03/13

Weg mit der PvP-Panik! Wer seinen Mitspielern schon immer eins auf die Mütze geben wollte, bekommt mit **Patch 5.3** durch massive Änderungen am PvP-System die Chance, in die spannende

Welt des Spieler-gegen-Spieler-Kampfes einzusteigen. Wir bieten eine Aufstellung aller **aktuellen PvP-Änderungen** und einen klar verständlichen **Einsteiger-Guide**. Dazu gibt's für **alle 34 Klassen und Spezialisierungen** alle Neuerungen (PvE & PvP) des letzten Patches 5.3 übersichtlich und kompakt. Zusätzlich haben wir für **10 Dota 2-Helden** ausgeklügelte Helden-Guides zusammengestellt.

Für 6,99 Euro ab dem 26.6.2013 am Kiosk oder unter gamestar.de/mmo bestellen!

Tschüss Daniel und alles Gute!

Dies hier ist die letzte GameStar-Ausgabe mit Daniel Matschijewsky. Daniel wird in Zukunft neue Wege beschreiten. Nach neun Jahren bei IDG Entertainment bricht er auf zu neuen Erfahrungen. Wird ja eigentlich auch ein kleines bisschen Zeit, schließlich kam Daniel nach seinem kurzen Ausflug ins Filmgeschäft postwendend zu uns. Nach seinem Traineeship wurde er gleich Redakteur und durch die vielen Seiten, die er in jeder Ausgabe schrieb, und seine häufige Anwesenheit in den Foren auf GameStar.de schnell zum Liebling vieler Leser. Wir denken gern an Highlights wie die Heft4Dead-Folge von Die Redaktion zurück, in der Daniel zwar kurz, aber sehr eindrucksvoll als Joker brillierte.

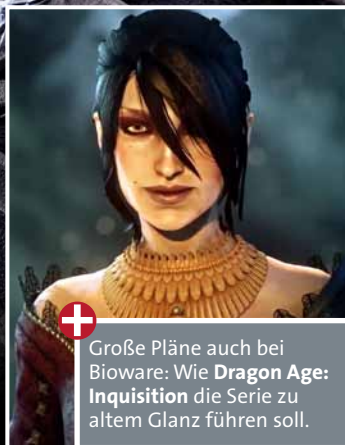
Daniel, mach's gut, wir wünschen dir für die Zukunft nur das Beste!

Deine GameStars

Inhalt

The Witcher 3: Wild Hunt

12 Geralts letztes Abenteuer soll schöner, persönlicher und vor allem größer werden als Skyrim. Wir haben uns das ehrgeizige Spiel auf der E3 angeschaut – und sind mehr als beeindruckt.



+ Große Pläne auch bei Bioware: Wie **Dragon Age: Inquisition** die Serie zu altem Glanz führen soll.

Willkommen in der Matrix

96 Report: Virtual Reality von den Anfängen bis zu Oculus Rift und darüber hinaus.



Intel Haswell

110 Lohnen sich Intels neue Prozessoren für Spieler? Drei Quad-Cores im Test.

Titelstory

- 12** Mega-Preview: The Witcher 3: Wild Hunt
- 20** Dragon Age: Inquisition
- 22** Der lachende Dritte

Aktuell

- 8** Titan
- 8** The Walking Dead: 400 Days
- 9** Prey 2
- 9** Rift
- 10** Stronghold Crusader 2

Previews

- 28** Termin-Update
- 30** Die 30 wichtigsten Spiele der E3
- 38** Battlefield 4
- 44** Total War: Rome 2
- 48** Call of Duty: Ghosts

Tests

- 52** Das Team
- 54** Hitlisten / So testen wir
- 58** Company of Heroes 2
- 64** Wargame: Airland Battle
- 68** Hawken
- 70** The Incredible Adventures of Van Helsing
- 74** Marvel Heroes
- 76** Call of Juarez: Gunslinger
- 78** The Swapper
- 80** Dust: An Elysian Tail

Freispiel

- 82** Heroes & Generals
- 83** Candy Box!
- 83** Erie
- 83** Geoguessr
- 84** Here There Be Monsters
- 84** Planet Punch
- 84** Plants vs. Zombies Adventures
- 86** Dwarf Fortress

Rubriken

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



Die 30 wichtigsten Spiele der E3

30 Frisch aus Los Angeles zurück zeigen wir auf siebzehn Seiten die größten Hits der Messe. Und welche Spiele uns überrascht haben – und die schwersten Enttäuschungen.



Company of Heroes 2

58 Test: An der Ostfront stürzen wir uns in packende Bombast-Schlachten für Profi-Generäle.

Magazin

- 88** Leserbrief
- 89** Fehler!
- 90** Verlosung
- 96** Report:
Willkommen in der Matrix
- 104** Hall of Fame: Outcast

Hardware

- 108** Hardware-News
- SCHWERPUNKT**
- 110** Intels vierte Core-i-Generation »Haswell« im Test
- 116** Spielen ohne Grafikkarte
- TEST**
- 120** Geforce GTX 780 und 770 im Test
- SERVICE**
- 126** Einkaufsführer

Spiele in dieser Ausgabe

Arma 3	Preview	35
Assassin's Creed 4: Black Flag.....	Preview	31
Batman: Arkham Origins.....	Preview	32
Battlefield 4.....	Preview	38
Call of Duty: Ghosts	Preview	48
Call of Juarez: Gunslinger	Test.....	76
Candy Box!.....	Freispiel.....	83
Command & Conquer.....	Preview	35
Company of Heroes 2	Test.....	58
Dark Souls 2.....	Preview	32
DayZ.....	Preview	35
Destiny.....	Preview	31
Dragon Age: Inquisition.....	Titelstory...	20
Dust: An Elysian Tail	Test.....	80
Dwarf Fortress.....	Freispiel.....	86
Dying Light	Preview	33
Erie	Freispiel.....	83

Fifa 14	Preview	34
Geoguessr.....	Freispiel.....	83
Hawken	Test.....	68
Here There Be Monsters	Freispiel.....	84
Heroes & Generals.....	Freispiel.....	82
Lords of the Fallen.....	Preview	34
Mad Max	Preview	35
Marvel Heroes	Test.....	74
Mirror's Edge 2	Preview	32
Murdered: Soul Suspect.....	Preview	31
Need for Speed: Rivals	Preview	33
Planet Punch	Freispiel.....	84
Plants vs. Zombies Adventures ..	Freispiel.....	84
Pro Evolution Soccer 2014.....	Preview	34
Rift.....	News	9
Saints Row 4	Preview	33
South Park:		
Der Stab der Wahrheit.....	Preview	34

Splinter Cell: Blacklist	Preview	32
Star Wars: Battlefront.....	Preview	34
Stronghold Crusader 2.....	News	10
The Crew	Preview	33
The Elder Scrolls Online	Preview	35
The Evil Within	Preview	31
The Incredible		
Adventures of Van Helsing.....	Test.....	70
The Swapper	Test.....	78
The Walking Dead: 400 Days.....	News	8
The Witcher 3: Wild Hunt	Titelstory...	12
Thief	Preview	32
Titan	News	8
Titanfall.....	Preview	31
Total War: Rome 2.....	Preview	44
Wargame: Airland Battle.....	Test.....	64
Watch Dogs	Preview	31
Wolfenstein: The New Order	Preview	33

Spiele & Szene

News

Blizzard entwickelt Titan-MMO neu

Entwickler: Blizzard Entertainment Publisher: Activision Blizzard Termin: 2016 Quicklink: 7278

Gerücht: Das nächste Online-Rollenspiel **Titan** (Arbeitstitel) der **World of Warcraft**-Macher Blizzard soll frühestens 2016 erscheinen. Laut einem nicht näher genannten Insider sei die Firma kürzlich bei einem Evaluierungsprozess mit der Qualität des Spiels nicht zufrieden gewesen, was zum »Drücken auf den Reset-Knopf« geführt haben soll. Während Blizzard eine neue Ausrichtung für den Titel suche, würden von den 100 ursprünglich angesetzten Mitarbeitern 70 an anderen Projekten wie zum Beispiel dem noch unangekündigten **Diablo 3**-Addon arbeiten. Gerüchten zufolge sollte sich Titan ursprünglich sehr von **World of Warcraft** unterscheiden und eher eine Art erweitertes **Second Life** werden, in dem der Spieler einem »echten« Leben mit sozialen Kontakten und Berufen nachgeht. Grund der Neuausrichtung könnte die schwindende Nachfrage nach Spielen dieser Art sein, da sie durch soziale Webseiten wie Facebook verdrängt werden. Bei einem Erscheinungstermin im Jahr 2016 läge die Entwicklungszeit von **Titan** bei zehn Jahren und wäre damit genau so lang wie die von **Duke Nukem Forever**. TB



The Walking Dead: zweite Staffel erst 2014

Entwickler: Telltale Games Publisher: Telltale Games Termin: 2014 Quicklink: 8356

Entwickler Telltale Games hat die zweite Staffel seiner beliebten Adventure-Reihe zur Comic-Serie **The Walking Dead** von Herbst 2013 auf 2014 verschoben. Allerdings erscheint mit **The Walking Dead: 400 Days** vorher eine Erweiterung für die bisherigen Folgen, die die Geschehnisse der ersten 400 Tage nach Ausbruch der Zombieseuche beleuchtet. In Teaser-Videos zeigte das Studio bereits die Charaktere Wyatt, Russell, Shel, Bonnie und Vince. Im Gegensatz zu den ersten Episoden, in denen der Spieler nur mit Lee Everett unterwegs ist, sind in **The Walking Dead: 400 Days** alle Hauptakteure spielbar. Mit welchem Protagonisten der Spieler beginnt, entscheidet er selbst. Ob diese Wahl dann Einfluss auf die Story rund um eine Raststätte hat, ist jedoch noch nicht bekannt. TB



The Walking Dead: 400 Days soll die Wartezeit auf die zweite Staffel erträglicher gestalten.

News-Ticker

+++ **Deck13:** Der Venetica Entwickler hat Cranberry Productions, das Studio hinter Black-Mirror 2 und 3 übernommen. Geplant sind Spiele für mobile Plattformen.

+++ **Electronic Arts:** Die aus Battlefield 3 bekannte Frostbite-Engine soll zukünftig auch für Handy- und Tablet-Spiele zum Einsatz kommen.

+++ **Trials:** Nach dem erfolgreichen Motorrad-Geschicklichkeitsspiel Trials Evolution wurde der Nachfolger Trials Fusion für den PC angekündigt. Ein Release-Termin steht derzeit nicht fest.

+++ **Halo:** Nach fast sechs Jahren kommt mit Halo: Spartan Assault ein weiterer Titel der Reihe für den PC. Der Top-Down-Arcade-Shooter erscheint als reiner Download-Titel für Windows 8.

+++ **Fable 4:** Einer Stellenausschreibung nach befindet sich möglicherweise ein weiterer Teil der beliebten Rollenspielreihe in Arbeit.

+++ **Bing:** Der integrierte Übersetzungsdienst beherrscht nun auch die aus Star Trek bekannte Sprache Klingonisch.



Bis 2016 verändert sich das Internet noch, ob die **Telekom** darauf reagieren wird?

Telekom-Drosselung gedrosselt

Anderthalb Monate nach Bekanntgabe der Bandbreitendrosselung rudert die Telekom zurück – aber nur ein wenig. Aus der ursprünglich extrem lahmen Geschwindigkeit

von 384 Kbit/s nach Verbrauch des jeweiligen Monatsvolumens sind jetzt 2,0 Mbit/s geworden. Das ist nicht mehr ganz so steinzeitlich wie zuvor und erlaubt die in der Abmahnung der Verbraucherzentrale Nordrhein-Westfalen beschriebene »zeitgemäße« Nutzung des Internets. Für das Streamen von hochauflösenden Videos oder einen flotten Spiele-Download auf Steam sind 2,0 Mbit/s weiterhin nicht ausreichend. An den restlichen Rahmenbedingungen der ab 2016 aktiven Drosselungsklausel hat sich nichts geändert. Die Telekom hat aber in einer Pressemitteilung im Mai eine Option für unbegrenztes Datenvolumen in Aussicht gestellt, die jedoch mit circa 15 bis 20 Euro extra zu Buche schlagen wird. **BS**

Prey 2

Entwickler: Arkane Studios Publisher: Bethesda
Termin: 2016 Quicklink: 7343

Das Rätselraten um **Prey 2** geht in die nächste Runde. Laut glaubhaften, aber bislang noch unbestätigten Meldungen ist der Nachfolger des 2006 erschienenen Ego-Shooters inzwischen bei den Arkane Studios (**Dishonored**) gelandet. Publisher Bethesda habe dem Studio erlaubt, die zuvor von Human Head entwickelte Version einzustampfen und das Spiel bis 2016 neu zu designen. Trotzdem, so die Meldungen, seien Teile der Arkane Studios nicht unbedingt davon begeistert, an der Fortsetzung einer fremden Idee zu arbeiten. Also habe die Chefetage des Studios argumentiert, die Mitarbeiter sollten den Titel eben nicht als **Prey 2** begreifen, sondern als neues **System Shock**. **Prey 2** war 2011 auf der E3 zum ersten Mal vorgestellt worden und kurz danach wieder von der Bildfläche verschwunden. **JG**



Angeblich ist der Ego-Shooter **Prey 2** inzwischen bei den Arkane Studios gelandet. Der Release sei für das Jahr 2016 geplant.

Rift ab sofort Free2Play

Entwickler: Trion Worlds Publisher: Trion Worlds
Termin: bereits erschienen Quicklink: 7277

Mit dem Patch 2.3 wurde das Online-Rollenspiel **Rift** auf ein Free2Play-Modell umgestellt. Seit dem 12. Juni kann jeder kostenlos die Welt von Telara erkunden. Neuen Spielern stehen aber weniger Charakter- und Taschenplätze zur Verfügung. Auch die Seelen aus der **Storm Legion**-Erweiterung sind nicht frei zugänglich. Die Möglichkeit, ein Abonnement abzuschließen, wird es aber weiterhin geben. Abo-Spieler kommen in den Genuss einiger Vorteile wie etwa einer erhöhten Reitgeschwindigkeit. **GE**



Rift kommt nun auch ohne monatliche Gebühren aus.

Leser-Charts Mai

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Battlefield 3
2	(2)	The Elder Scrolls 5: Skyrim
3	(4)	Diablo 3
4	(18)	League of Legends
5	(3)	Bioshock Infinite
6	(6)	World of Tanks
7	(9)	Guild Wars 2
8	(10)	Mass Effect 3
9	(14)	Tomb Raider
10	WIEDER DA	Anno 2070
11	(8)	Starcraft 2: Heart of the Swarm
12	(16)	Fifa 13
13	WIEDER DA	Crysis 3
14	NEU	Metro: Last Light
15	(19)	Dragon Age: Origins
16	(7)	Assassin's Creed 3
17	(5)	Far Cry 3
18	(15)	The Witcher 2
19	WIEDER DA	Gothic 2
20	WIEDER DA	Call of Duty: Black Ops 2



Jetzt individuell beraten lassen!

Jeder Mensch hat etwas, das ihn antreibt.

Wir machen den Weg frei.

„Ich bin viele.“

Sie sind jung. Sie sind vielseitig. Sie gehen Ihren eigenen Weg. Mit unserer genossenschaftlichen Beratung und Ihrem individuellen VR-FinanzPlan helfen wir Ihnen, Ihre Wünsche und Ziele zu erreichen. Kommen Sie vorbei oder gehen Sie online: vr-future.de

Volksbanken
Raiffeisenbanken



Patrice Désilets verklagt Ubisoft

Patrice Désilets, unter anderem Creative Director des ersten **Assassin's Creed**, fordert ungefähr 400.000 US-Dollar Schadensersatz von seinem früheren Arbeitgeber Ubisoft, nachdem ihn dieser jüngst angeblich gefeuert hat. Außerdem geht es um die Rechte an »1666«, einem Spiel, an dem Désilets während seiner Zeit bei THQ Montreal arbeitete. Bereits Anfang 2011 verließ Désilets das erste Mal Ubisoft in Richtung THQ, um seine eigenen Ideen zu verwirklichen. THQ stellte Désilets an die Spitze des frisch gegründeten Studios in Montreal. Im Zuge der THQ-Pleite wurde THQ Montreal verkauft und wanderte zusammen mit Désilets zurück an Ubisoft. Dem Publisher waren die kreativen Freiheiten, die Désilets bei THQ vertraglich zugesichert waren, möglicherweise ein Dorn im Auge. In einer Pressemitteilung versicherte Ubisoft zwar, dass Désilets das Studio aufgrund zu unterschiedlicher Vorstellungen verlassen hätte, Désilets hingegen behauptet, dass er gefeuert wurde. Sicherheitskräfte hätten ihn aus dem Gebäude geführt, noch bevor er sich von seinen Kollegen verabschieden konnte. Jetzt wird ein Gericht die genauen Umstände klären und über die Forderungen entscheiden müssen. **GE**



Patrice Désilets und Ubisoft gehen ein weiteres Mal getrennte Wege.

Bloß mein Job

Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamestar.de



Neulich habe ich mit dem Produzenten von Thief gesprochen, einem sympathischen Franko-Kanadier namens Stephan Roy. Ob ich mal des Teufels Advokaten spielen dürfe, wollte ich wissen. Er grinste und sagte: »Na klar!« Also stellte ich ihm die folgende Frage: »Ich habe ja gerade eine Präsentation des Spiels gesehen, und auch wenn sie mir sehr gut gefallen hat, wundere ich mich über die Fluchtsequenz am Ende der Mission, zumal du vorhin ja gesagt hast, dass ihr das nach jeder Mission machen wollt, und weil ich persönlich ein Thief ja schleichend und unerkannt spielen würde, käme ich mir doch ein bisschen veralbert vor, wenn mich das Spiel nach jedem Raub dazu zwingen würde, abzuhausen, obwohl ich gar nicht entdeckt wurde, oder?« Na schön, es war eine ziemlich lange Frage, aber seine Antwort überraschte mich dann doch: Er bekam nämlich große Augen und sagte: »Das ... ist eine sehr gute Frage«. Wir plauderten dann noch ein bisschen weiter, und zum Abschluss sagte er: »Danke, dass du des Teufels Advokaten gespielt hast.« Und ich so: »Hey, ist mein Job.«

Stronghold Crusader 2

Entwickler: Firefly Publisher: – Termin: – Quicklink: 8069

Im Rahmen der E3 wurden das erste Mal deutlicher über **Stronghold Crusader 2** gesprochen. Der Titel soll der Burgbau-Strategie nach der letzten Schlappe (**Stronghold 3** wurde von uns mit 69 Punkten abgestraft) wieder zu altem Glanz verhelfen. Im PR-Text ist von einer atemberaubend neuer Grafik die Rede. Die konnten wir aber auf den Screenshots beim besten Willen nicht ausmachen. Egal, bei **Stronghold** war die Optik schon immer zweitrangig, Hauptsache, der Rest stimmt. Der Entwickler Firefly verspricht uns für die Wüstenburgen-Schlachten unter anderem neue Einheiten und ein

neues und besseres Interface. Wir wollen aber viel lieber eine gescheite Gegner-KI und mehr von der guten alten Stronghold-Atmosphäre. Inklusiv Skirmish-Mode. Und der ist schon bestätigt. **Stronghold Crusader 2** wird per Crowdfunding auf gambitious.com finanziert, einen Erscheinungstermin gibt es noch nicht. **PET**

Atemberaubende Grafik? Hier nicht, aber **Wüstenburgenschlachten**. Hoffentlich besser als in Stronghold 3.



Gamescom 2013

Seit Anfang April läuft der Kartenvorverkauf für die diesjährige Gamescom schon und das wesentlich besser als im letzten Jahr. Mehr als doppelt so viele Karten konnten die Veranstalter im gleichen Zeitraum an den Mann oder die Frau bringen. Das bedeutet, dass die begehrten Tickets für den Messesamstag, die nur im Vorverkauf erhältlich sind, schon bald zur Neige gehen könnten. Um die Besuchermassen besser steuern zu können, werden Gänge verbreitert und die Auslauflächen vergrößert. Die Gamescom 2013 findet vom 21. bis zum 25. August statt, wobei die Messe am 21.8. nur für Fachbesucher öffnet. Die Ticketpreise liegen bei 11 Euro für Donnerstag und Freitag beziehungsweise 15 Euro für die Wochenendtage Samstag und Sonntag. Ermäßigte Karten für Schüler oder Studenten schlagen sogar nur mit 6,50 oder 10 Euro zu Buche. **GE**



Ende August geht die **Gamescom** in Köln in die nächste Runde.

Verkaufs-Charts Mai



Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	SimCity
2	NEU	Metro: Last Light (First Ed.)
3	(3)	Starcraft: Heart of the Swarm
4	NEU	GRID 2 (Limited Ed.)
5	(17)	Far Cry 3 (Limited Ed.)
6	(5)	Guild Wars 2
7	NEU	Skyrim: Legendary Edition
8	(2)	Crysis 3
9	(4)	Bioshock Infinite
10	(7)	Diablo 3
11	(10)	Anno 2070 (Königsedition)
12	(14)	Call of Duty: Black Ops 2
13	(9)	Starcraft 2: Wings of Liberty
14	(6)	Die Sims 3: Wildes Studentenleben
15	(8)	Battlefield 3 (Premium Edition)
16	(16)	Tomb Raider (Survival Edition)
17	NEU	The Night of the Rabbit
18	NEU	Die Sims 3: Starter-Set
19	(11)	Fußball Manager 13
20	WIEDER DA	World of Warcraft: Mists of Pandaria

Quelle: 8. Juni 2013, nach den Verkaufszahlen von Saturn.



MACH DICH BEREIT FÜR

WORLD Z WAR

IN DIGITAL 3D. IN AUSGEWÄHLTEN KINOS AUCH IN 2D.
AB 27. JUNI IM KINO

PLAN B

SKYDANCE
PRODUCTIONS

WorldWarZ-Film.de

GK films

HEMISPHERE

© 2013 Warner Bros. Entertainment Inc. All Rights Reserved.

GEWINNE ZUM KINOSTART MIT LOGITECH DEIN EIGENES ACTIONEVENT -
VON NEW YORK BIS PHILADELPHIA.

Zusammen mit deiner Begleitung fliegst du zum UN Headquarter in Manhattan wo ihr in eure Mission eingeweiht werdet. In einem Survival Camp nehmt ihr an einem ultimativen Überlebenstraining teil, bevor es weiter nach Philadelphia geht. Hier entdeckt und überfliegt ihr die „infizierte Stadt“ in einem Helikopter – natürlich von dir selbst geflogen!

Mach dich bereit, lass dich von Experten ausbilden und erlebe den Trip deines Lebens. Bewirb dich jetzt unter: logitech.com/worldwarz

Unter allen Teilnehmern verlosen wir außerdem eins von fünf Gaming-Sets bestehend aus je einem Gaming Keyboard, Gaming Headset und einer Maus von Logitech.



G19s
Gaming Keyboard



G430
Surround Sound
Gaming Headset



G700s
Rechargeable
Gaming Mouse

Logitech | G
SCIENCE WINS

The Witcher 3

Wild Hunt

Unsere ausführliche Begegnung mit dem Hexer Geralt auf der E3 in Los Angeles lässt uns mehr als beeindruckt zurück - aber auch skeptisch.

Wenn CD Projekt alles so hinbekommt wie geplant, steigt The Witcher 3 auf in den Rollenspiel-Olymp, Seite an Seite mit Skyrim.

Aber eben nur: wenn. Von Michael Graf

Angeschaut

Genre: **Rollenspiel**

Publisher: **CD Projekt**

Entwickler: **CD Projekt Red (The Witcher 2, GS 07/11: 89 Punkte)**

Termin: **2014**

Status: **zu 60 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/8261

M

angelndes Selbstvertrauen und überbordende Bescheidenheit kann man CD Projekt nicht gerade nachsagen.

»Das schönste Rollenspiel aller Zeiten« solle **The Witcher 3** werden, »atemberaubend, betörend und unvergesslich«. Derart vollmundig vermelden's die

Pressemitteilungen – na klar, wenn's weiter nichts ist! Aber CD Projekt ist ja auch nicht irgendein Studio, sondern eine geradezu schizophrene Truppe, eine Mischung aus Indie-Entwickler und börsennotiertem Großunternehmen, aus hochprofessioneller Designertruppe und liebenswerten Chaoten. So auch auf der diesjährigen E3, wo sich vor dem Stand der Polen die internationalen Spielejournalisten stapeln, während drinnen PR-Damen hin und her flattern, um Interviews zu organisieren, die garantiert »in 10 Minuten« stattfinden und dann doch eine Stunde auf sich warten lassen. Man kann sich da schon mal leise fragen, wie dieser Hühnerhaufen das größte Projekt ihrer Geschichte, mehr noch, eines der größten Projekte der gesamteuropäischen Spielegeschichte stemmen soll. Gleichzeitig weiß man aber ganz genau: Wenn das überhaupt jemand schaffen kann, dann diese Polen.

Pressemitteilungen

– na klar, wenn's weiter nichts ist! Aber CD Projekt ist ja auch nicht irgendein Studio, sondern eine geradezu schizophrene Truppe, eine Mischung aus Indie-Entwickler und börsennotiertem Großunternehmen, aus hochprofessioneller Designertruppe und liebenswerten Chaoten. So auch auf der diesjährigen E3, wo sich vor dem Stand der Polen die internationalen Spielejournalisten stapeln, während drinnen PR-Damen hin und her flattern, um Interviews zu organisieren, die garantiert »in 10 Minuten« stattfinden und dann doch eine Stunde auf sich warten lassen. Man kann sich da schon mal leise fragen, wie dieser Hühnerhaufen das größte Projekt ihrer Geschichte, mehr noch, eines der größten Projekte der gesamteuropäischen Spielegeschichte stemmen soll. Gleichzeitig weiß man aber ganz genau: Wenn das überhaupt jemand schaffen kann, dann diese Polen.

Facts

- ✦ 35-mal so groß wie The Witcher 2
- ✦ 20 % größer als Skyrim
- ✦ 50 Stunden Hauptstory
- ✦ + 50 Stunden Nebenquests
- ✦ 36 unterschiedliche Enden
- ✦ 80 Monstertypen
- ✦ 96 Kampf-Animationen

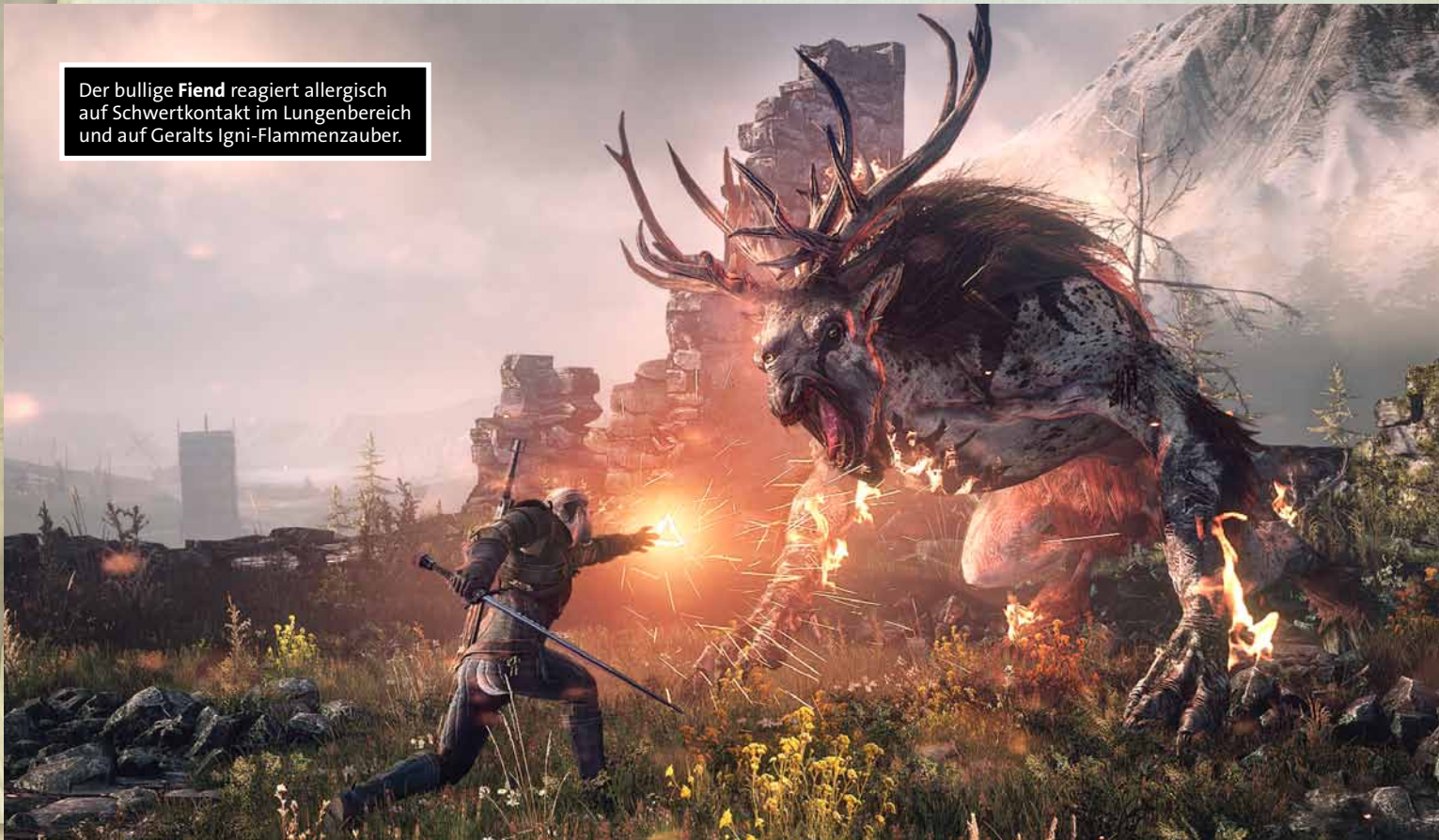
⊕ Stärken

- + riesige, offene Spielwelt
- + starke Haupthandlung
- + zahllose Nebenaufgaben
- + Grauzonen-Entscheidungen
- + geschmeidige Schwertkämpfe

⊖ Schwächen

- Übernimmt sich CD Projekt?

Der bullige **Fiend** reagiert allergisch auf Schwertkontakt im Lungenbereich und auf Geralts Igni-Flammenzauber.



Dieser grundsympathische Widerspruch zwischen außerordentlichen Fähigkeiten und chaotischer Außenwirkung zeigt sich auch bei der E3-Präsentation von **The Witcher 3**. Andere Entwickler hetzen uns auf der Messe durch bis ins Detail durchkomponierte und dutzendfach durch-exerzierte Hochglanz-Abschnitte, die oft genug speziell für diesen Zweck geschaffen wurden, um das Spiel in möglichst kurzer Zeit möglichst gut dastehen zu lassen. Die Polen hingegen pfeifen auf Messehektik und geklont wirkende Perfektion, sie

Geralt reitet durch Himmelsrand

spielen dem Pressepublikum lieber gemütlich 45 Minuten am Stück **The Witcher 3** vor – und alleine zehn Minuten davon gehen für den Kampf gegen ein einziges Monster drauf. Und der ist nicht mal sonderlich spannend: Der Hexerheld Geralt hechtet zum Ungeheuer, haut mit seinem Silberschwert (das eiserne ist für Menschen reserviert) drauf, bekommt einen Prankenhieb ins Genick, hechtet weg, versprüht einen Flammenzauber, hechtet wieder hin, haut drauf, bekommt wieder eine Klauenwatschen, und so weiter.

Geralts Gegenüber ist ein Fiend, eine bullige Klauenbestie mit Hirschgeweih – und offensichtlichen Bugs, denn das Monster will und will nicht umfallen. Wo andere Entwickler schon längst die Nerven verloren und sich weiter gecheatet hätten, drischt der Präsentator unbeirrt auf das Biest ein, eine Minute, fünf Minuten, zehn Minuten, bis ... nun ja, dazu kommen wir gleich. Packend ist der Dauerkampf jedenfalls nicht, wohl aber authentisch – und uns in jedem Fall lieber als eine glattgebügelte PR-Show aus dem Hochglanz-Labor. Zudem zeigt CD Projekt mit der langen Demo, wie weit **The Witcher 3** gediehen ist, es existiert bereits eine zusammenhängende Spielwelt samt Quests. So erleben wir mit dem Hexer einen ausgedehnten E3-Ausflug, der uns elektrisiert zurücklässt und mit Lust auf mehr. Viel mehr!



Hoch zu Ross bereist Geralt die nordisch angehauchten **Skellige-Inseln**.

Savegame-Import

In die PC-Version von **The Witcher 3** lassen sich Spielstände des Vorgängers importieren, um getroffene Entscheidungen zu übernehmen. Ob sich das wirklich auswirkt, bleibt aber abzuwarten. In **The Witcher 2** machte eine der bedeutsamsten Weichenstellungen des ersten Serienteils (Verliebt sich Geralt in die Heilerin Shani oder die Magierin Triss?) fast keinen Unterschied, der Hexer war stets mit Triss zusammen. Auf der Xbox One und der PS4 könnte es mangels kompatibler Spielstände eine Art Einstiegs-Fragebogen geben, anhand dessen man die wichtigsten Vorgänger-Entscheidungen abhaken kann.



Allein der Schauplatz der E3-Demo von **The Witcher 3** könnte kaum geschickter gewählt sein: Geralt bereist darin nämlich die Skellige-Inseln, die mit ihren nordischen Fjorden, Nadelwäldern, Holzbauten und Trutzburgen genau woran erinnern? Klar, an **Skyrim**! CD Projekt dürfte diesen Demo-Abschnitt absichtlich ausgesucht haben, um Assoziationen zu wecken. Wie Bethesda das Rollenspiel-Koloss bietet nämlich auch **The Witcher 3** eine offene Spielwelt – erstmals in der Seriengeschichte. Allein die Skellige-Inseln sollen ungefähr so groß ausfallen wie alle Landstriche von **The Witcher 2** zusammen, die gesamte Welt wird 35 Mal so groß wie der Vorgänger – und damit sogar rund 20 Prozent größer als **Skyrim**. Was Geralt auf Skellige tut? Na, Monster jagen selbstverständlich, sozusagen das Kerngeschäft des auch Weißer Wolf genannten Mutanten und Zauberinnen-Sohns. Gleich zu Präsentationsbeginn erleben wir in einer Spielgrafik-Sequenz mit, welches grausame Ereignis Geralt auf die nordischen Inseln getrieben hat: Die Wilde Jagd, eine marodierende Geistertruppe, brennt ein Dorf nieder und massakriert die Bewohner. Dem Inferno entkommt nur ein einziger Mann, den Geralt nun sucht. Denn der Hexer hat mit den Phantomen noch eine Rechnung offen.

Welche genau, sei an dieser Stelle nicht verraten – wer **The Witcher 2: Assassins of Kings** kennt, weiß aber, was die Geister dem Monsterjäger angetan haben. So soll **The Witcher 3** diesmal in erster Linie Geralts persönliche Geschichte erzählen, der Hexer hat endgültig die Schnauze voll von der großen Politik, von Kriegen und Königen. Sein drittes und letztes Abenteuer soll sich ganz um ihn selbst drehen, um seine Hoffnungen, seine Ängste, seine Romanzen – und seine Jagd auf die Wilde Jagd. Wohlgemerkt »soll«, denn Geralt wäre froh, wenn er sich darauf konzentrieren könnte. Blöd nur, dass um ihn herum die Welt in apokalyptischem Chaos versinkt, nachdem das südliche Imperium von Nilfgaard zur Invasion der Nördlichen Königreiche geblasen hat. Auch zwischen Letzteren flammen nach den Monarchenmorden von **The Witcher 2** Konflikte auf. Natürlich wird der Hexer abermals in diese Kri-

se verwickelt, und zwar zwangsläufig im Verlauf der Hauptstory. Dabei steht allerdings immer seine persönliche Motivation im Vordergrund, es geht um ihn, nicht um die Rettung der Welt. Auch überraschend beziehungsweise unüblich im Rollenspiel-Genre: Der Monsterjäger soll sich im Krieg keiner der unterschiedlichen Fraktionen anschließen können. »Ich würde nicht sagen, dass er Seiten wählt«, erklärt uns jedenfalls der Executive Producer John Ma-mais. Knifflige Entscheidungen über Leben und Tod müsse der Hexer dennoch treffen, was sich auch auf den Schlussakt des Spiels auswirken soll. Beispielsweise darauf, ob der Hexer sein letztes Gefecht alleine bestreiten muss – oder gemeinsam mit Verbündeten. 36 unterschiedliche Enden soll es insgesamt geben. Da wir bei **Mass Effect 3** ähnliche Versprechen gehört haben, sind wir aber gespannt, wie groß die Unterschiede letztlich wirklich ausfallen.

Natürlich verspricht CD Projekt für die Haupthandlung wieder den üblichen **Witcher-Mix** aus interessanten Charakteren und folgenreichen Grauzonen-Entscheidungen ohne eindeutiges »Richtig« oder

»Falsch«. Für Rollenspieler könnte es keine bessere Nachricht geben. Denn so großartig, so faszinierend offen und abenteuerlich **Skyrim** auch ist, die Handlung der **Elder Scrolls**-Spiele passt traditionell auf einen Bierdeckel: Irgendwas mit Göttern und Mythen und Monstern und fertig, die Charaktere entfalten ungefähr so viel Tiefgang wie die Witze von Olli Pocher. Die Faszination wird auch in **Skyrim** durch die Erlebnisse des Spielers erzeugt und dessen Bereitschaft, sich faszinieren zu lassen, und nicht durch eine gut erzählte, stringente Geschichte und emotional inszenierte Heldenschicksale. **The Witcher** hat da traditionell deutlich mehr zu bieten, wir freuen uns schon auf das Wiedersehen mit Geralts Bardenfreund Rittersporn samt Zwergenkumpel Zoltan. Und natürlich ein erneutes Rendezvous mit der Hexer-Geliebten Triss, eine der spannendsten Frauen der Rollenspielgeschichte. Insgesamt soll die Haupthandlung von **The Witcher 3** 40 bis 50 Stunden dauern, weitere gut 50 Stunden veranschlagt CD Projekt für die Erkundung der offenen Welt samt Nebenquests – was uns angesichts der riesigen Welt fast schon wenig erscheint. Der Teufel bei diesem Vorhaben lauert im Allgemeinen: Je größer und offener die Spielwelt,

desto schwieriger ist es, eine wendungsreiche Geschichte zu integrieren, die sich glaubwürdig und atmosphärisch in die Eigendynamik des levelgrenzenlosen Universums einfügt. Die **Gothic**-Reihe weiß ein Liedchen davon zu singen. Es heißt: »Suche Xardas.« Ein Quest-Tagebuch soll das Faden-Verlier-Potenzial von **The Witcher 3** mildern.

Zum Beginn der E3-Demo demonstriert Geralt gleich mal, was er sich von Bethesda das Riesen-Rollenspiel **Skyrim** abgeschaut hat: das Reiten. Hoch zu Ross galoppiert der Hexer am Rand eines Fjords entlang hinauf in die dezent verschneiten Berge, aus denen eine bullige Festung emporragt. Ein Blick hinab in die Schlucht offenbart einen Fluss, an dessen Ufer sich ein Dorf mit Holzbauten schmiegt, hinter Geralt erstreckt sich ein

20 Prozent größer als Skyrim



Landratte: Bei Sturm sollte Geralt lieber kein Schiff besteigen.

Jeder Stadt- und Dorfbewohner folgt einem individuellen Tagesablauf.

Nadelwald. Die Szenerie sieht schon jetzt stimmungsvoll aus, vor den Panoramen von **Skrym** oder den organischen Landschaften der **Gothic**-Serie muss sich **The Witcher 3** nicht verstecken. Den »echten« Eindruck verdankt das Hexer-Abenteuer auch seiner hohen Sichtweite, die hat allerdings ihren Preis: In der Ferne zeigt die Landschaft kaum mehr Details, sondern nur matschige Bodentexturen – zumindest für starke PC-Systeme sollte CD Projekt die Darstellungsgrenze und den Detailreichtum erhöhen.

Die E3-Demo läuft nämlich (übrigens flüssig) auf einem Rechner mit einer GeForce GTX 560, da ist noch Luft nach oben. Außerdem basiert die Präsentation auf DirectX 9, alle Bilder auf diesen Seiten stammen allerdings aus der schöneren DirectX-11-Version von **The Witcher 3**. Nvidia hat auf der Messe überdies angekündigt, dass die Hexerhatz GPU-PhysX unterstützen wird, also vom Grafikchip berechnete Phykoeffekte. Die sollen realistischere Kleider, Haare und Tierfelle ermöglichen, vermutlich mithilfe des PhysX-Moduls »APEX Clothing«. Im Gegensatz zur TressFX-Technologie von AMD, die Lara im neuen **Tomb Raider** eine Wallemähne bescherte und auf allen Systemen lief, funktionieren die PhysX-Spielereien jedoch nur auf Nvidia-Grafikkarten, Radeon Besitzer gucken in die Trockenhaube. In der E3-Demo fehlen die Effekte allerdings noch, Geralts Haare und die Felle von Wölfen sehen bemerkenswert unbemerkenswert aus.

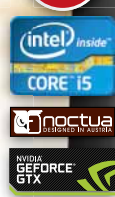


In der Burg plaudert Geralt mit einem Informanten, um danach auf einer Art Open-Air-Fahrrad in den Fjord hinabzugleiten – beeindruckende Aussicht inklusive. So rudert unter dem Hexer ein Wikinger-Langschiff Richtung Meer, die Nordlinge frönen ihrem liebsten Hobby und gehen auf Raubzug. Unten angekommen läuft der Hexer durch das Dorf, dessen Bewohner eigenen Tagesabläufen nachgehen. So wirkt die Siedlung anheimelnd lebendig: Fischer segeln hinaus, Bürger stehen plaudernd zusammen und sollen auf das Wetter reagieren. Wenn es kalt wird, suchen sie Wärme und somit die Nähe von

Lagerfeuern, bei Regen stellen sie sich (wie in den Vorgängern) irgendwo unter. Die Preise von Händlern orientieren sich an den örtlichen Rohstoffen, Fisch etwa wird immer teurer, je weiter man sich vom Meer entfernt. Geralt könnte also viel Geld mit dem Transport gefragter Waren verdienen, aber mal ehrlich: Der Hexer ist kein fahrender Kramladen, sondern ein Monsterjäger. Und als solcher findet er in der **Witcher**-Welt mehr Arbeit, als ihm lieb sein kann. Übrigens hält sich auch die Tierwelt an Tagesabläufe, Wölfe etwa sind nachts aktiver und jagen selbstständig nach Beute.

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 770 @ 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 € 1.479,-
oder ab 48,90 €/mtl.¹⁾



CT 05/2012

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

Gamers Dream Revision 4.3 Air

- Intel Core i7 3930k @ 4000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 Pro
- NVIDIA GEFORCE GTX 770 @ Ultra - silent
- 120GB Samsung SSD 840 Series
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-9F
- 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⁾

hardware4u
www.hardware4u.net



Gamers Dream Revision 5.1 Air

- Intel Core i5-4670K @ 5200 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus Z87-A
- NVIDIA GTX 770 @ Ultra - silent
- 120GB Samsung 840 SSD S-ATA III
- 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⁾

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 %.



Angriffe mit dem **Igni-Zauberzeichen** können Gegner in Brand stecken.

Dort stößt der Hexer tatsächlich auf ein Monster, nämlich den erwähnten Fiend. Der galoppiert Geralt nicht nur mit gesenktem Geweih über den Haufen, sondern schlägt auch mit seinen Klauen zu – und hypnotisiert den Weißen Wolf. Alles, was weiter als eine Schwertlänge von Geralt entfernt ist, verschwindet dann in einem schwarzen Nebel, aus dem der Fiend überraschend zuschlagen kann. Nur sein leuchtend rotes Stirnauge verrät die Position des Monsters, Geralt muss also aufpassen. Solche Spezialattacken soll jeder der 80 Monstertypen beherrschen – man ist gut beraten, vor dem Kampf den entsprechenden Eintrag im Ungeheuer-Lexikon zu lesen. Der verrät nämlich nicht nur die Talente der Kreaturen, sondern auch ihre Schwächen. Der Fiend etwa reagiert allergisch auf Schwertstiche in die Lungen – und auf Feuer, also versengt ihn Geralt mit seinem Igni-Flammenzauber.

Im Hafen des Dörfchens klettert Geralt in ein Boot, er kann nun nämlich nicht nur reiten, sondern auch segeln. Dabei muss er jedoch das Wetter beachten: Bei Sturm und entsprechend hohem Wellengang wird die Seefahrt schnell lebensbedrohlicher als eine Runde Blinde Kuh auf der ICE-Trasse, Geralt kann an Klippen krachen oder aus dem Boot fallen. Letzteres wäre weniger schlimm, denn der Hexer darf endlich schwimmen (und, der Vollständigkeit halber, auch springen). Ob sich ein Sturm zusammenbraut, erkennt man am Himmel: Bei dunklen Wolken am Horizont sollte Geralt lieber an Land bleiben oder gleich die neue Schnellreise-Funktion nutzen, mit der man direkt an be-

reits besuchte Orte springen kann. So reist der Hexer in ein Fischerdorf, vom dem aus er zum nächsten Ziel reitet. Um ihn davon fernzuhalten, spielt **The Witcher 3** die **Skyrim**-Karte der unablässigen Ablenkung aus: An jeder Ecke stößt man auf Aufträge oder interessante Orte, die der Erkundung harren. Räuber belagern eine Bauernhütte? Ein Fall für den Hexer! Die Burgruine da drüben? Bestimmt ein Monsterhort! Fedex-Nebenquests, also simple Hol- und Bring-Missionen, lehnt CD Projekt kategorisch ab, die Aufträge sollen Geschichten erzählen und den Hexer oft vor knifflige Entscheidungen stellen. Was das bedeutet, zeigen wir gleich, vorerst war doch da diese Burgruine ...

Seine fünf Zauberzeichen (Aard-Rückstoß, Igni-Feuerball, Axii-Gedankenkontrolle, Yrden-Lähmfalle und Quen-Schutzschild) beherrscht der Hexer erneut von Anfang an, er ist schließlich ein Veteran, kein blutiger Helden-Neuling. Das erschwert allerdings die Charakterentwicklung – was soll ein in zwei großen Abenteuern bestens gestählter Held schon noch großartig Neues lernen? Um Geralts Entwicklungsfortschritt auch ohne klassische **Gothic**-Amnesie plausibel zu gestalten, möchte CD Projekt das Gefühl vermitteln, dass seine Herausforderungen härter werden. »Geralt muss sich größeren Problemen stellen«, sagt John Mamais, »und dafür braucht er nun mal noch bessere Fähigkeiten.« Die Zauberzeichen etwa lassen sich nun über den Magie-Talentbaum in eine von zwei Richtungen entwickeln, der Igni-Flammenstrahl zum Beispiel könnte



Der Hexer kann nicht nur Pferde, sondern auch **Boote** besteigen, um die offene Spielwelt zu erkunden. An bereits besuchte Orte springt er dann ganz einfach per Schnellreise-Funktion.



Majestätisch zieht ein riesiger **Wal** seine Kreise in der stürmischen See. Die Spielwelt wirkt jetzt schon sehr lebendig.

Überall in der Welt erspähen wir interessante Schauplätze: Was verbirgt sich wohl in dieser **Leuchtturm-Burg**?

ENTDECKE EINE NEUE WELT.
LEBE DEINE FANTASIE!

A REALM REBORN™

FINAL FANTASY XIV ONLINE

BESTELLE JETZT FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN VOR
UND SICHERE DIR DEINEN BESTEN START
MIT DREI FANTASTISCHEN PRE-ORDER-BONI:



MOGRY-KAPPE
ZEIG DICH DEINEN
FREUNDEN IN EORZA.



CAIT SITH
SIE SCHLIESST SICH
DEINER GRUPPE AN.



EARLY ACCESS
SERVER-ZUGRIFF
NOCH VOR RELEASE.



AB 27. AUGUST
ERHÄLTLICH!

PC DVD ROM



PS3



* NUR BEI TEILNEHMENDEN
HANDELSPARTNERN.

© 2010-2013 SQUARE ENIX CO., LTD. Alle Rechte vorbehalten. A REALM REBORN ist ein eingetragenes Warenzeichen oder ein Markenname der Square Enix Co., Ltd.
FINAL FANTASY, SQUARE ENIX und das SQUARE ENIX-Logo sind eingetragene Warenzeichen oder Markennamen der Square Enix Holdings Co., Ltd.
* "PS", "PlayStation", "PS3", "PS4" and "PS" are trademarks of registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

SQUARE ENIX.



Wölfe arbeiten zusammen und versuchen, Geralt einzukreisen.

später blaue Funken mit spezieller Wirkung spucken. Die anderen beiden Talentbäume umfassen Alchemie und Schwertkampf, der vierte, allgemeine Fähigkeits-Ast entfällt. Investierte Talentpunkte sollen sich diesmal übrigens stets optisch auswirken, verspricht John Mamais: »In The Witcher 2 bekam man meist nur prozentuale Boni auf Zahlenwerte, das war zu abstrakt.« Wer ein neues Schwertkampf-Talent freischaltet, soll auch sehen, dass Geralt anders kämpft – etwa dank neuer Animationen.

Direkt von A nach B? Unmöglich!

Apropos: Die Klingentänze sehen schon jetzt ansehnlich und flüssig aus, CD Projekt hat 96 Haudrauf-Animationen gestrickt – in **The Witcher 2** gab es nur 20. Außerdem versprechen die Entwickler eine in den Kämpfen weniger hakelige Steuerung und vor allem Kameraführung, was sich aber erst

einschätzen lässt, wenn wir selbst Hand anlegen dürfen. Außerdem können wir beim Zusehen nicht immer klar erkennen, ob Geralt den Gegner nun getroffen hat oder nicht – da fehlt noch optisches oder akustisches Feedback. Dafür bemerken wir eine Neuerung: Wenn der Gegner zum Schlag ausholt, schaltet **The Witcher 3** manchmal automatisch in eine Zeitlupe, um dem Spieler das Ausweichen zu erleichtern. Wir finden das allerdings eher unpassend, weil die Verlangsamung den in der **Witcher**-Reihe traditionell auf höchstem Niveau choreo-

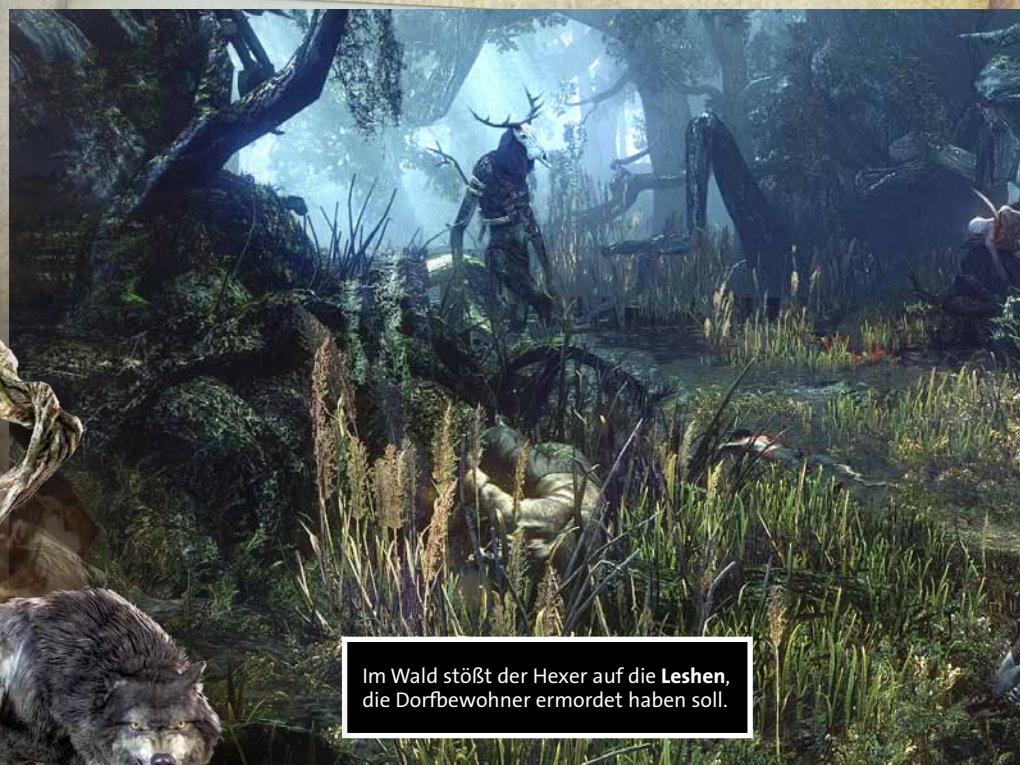
graphierten Fluss der Kämpfe stört. John Mamais verrät uns jedoch, dass die Slow-Motion-Hilfestellung auch im Entwicklerteam umstritten ist – ob sie den Weg ins fertige Spiel findet, steht noch längst nicht fest. Denkbar wäre laut Mamais allerdings, dass man die automatischen Verlangsamungsreflex über den Schwertkampf-Talentbaum lernen darf. Wer's nicht mag, lässt die Fähigkeit einfach links liegen.

Nach dem langen Kampf liegt der Fiend nicht am Boden, sondern raubt Geralt erneut die Sicht und flieht in seinen Unterschlupf. Den muss der Hexer dann aufspüren, um der Bestie endgültig den Garaus zu machen. Hierzu verwendet der Monsterjäger normalerweise die neue Hexersicht – aber nicht diesmal. Weil das Gefecht so lange gedauert hat, drücken die Entwickler auf die Tube, Geralt hetzt weiter – doch keine Angst, zur Hexersicht kommen wir gleich. Monster aufzuspüren, lohnt sich, weil die Bestien Trophäen abwerfen, die unter anderem beim nun noch umfangreicheren Crafting nützlich sind, etwa bei der Herstellung neuer Rüstungsteile. Auch bei der Alchemie gibt es Neuerungen. CD Projekt überlegt, ob ein einmal geschluckter Trank nicht nur wenige Minuten lang wirken soll, sondern permanent – bis Geralt das nächste Gebräu schluckt, dessen Wirkung die vorige ablöst. So möchten die Entwickler verhindern, dass Spieler selbstgebrauchte Elixiere bis zum Ende aufbewahren, weil sie fürchten, sonst im entscheidenden Moment ohne Vorräte dazustehen. Stattdessen könnte man nun überlegen, was gerade wichtiger ist: Braucht Geralt eine erhöhte Lebensenergie-Regeneration oder einen Nachtsicht-Blick?

Nach dem Treffen mit dem Überlebenden des Wilde-Jagd-Massakers, dessen Ausführungen wir zwecks Spoiler-Vermeidung lie-



Eine **Leshen** ruft nicht nur die Tiere des Waldes herbei, sondern nutzt auch Menschen als Wiederbelebungs-Tankstellen.



Im Wald stößt der Hexer auf die **Leshen**, die Dorfbewohner ermordet haben soll.

Zweiter Bildschirm

Passend zu einem großen Trend der E3 plant CD Projekt eine Second-Screen-App für **The Witcher 3**. Damit könnte man auf einem Tablet-PC beispielsweise Gegenstände herstellen, Tränke brauen oder das Inventar verwalten, während man unterwegs ist. Noch feilen die Entwickler allerdings am App-Konzept, die genauen Funktionen stehen noch nicht fest. Damit sich Spiel und App synchronisieren können, wird man beim Spielen zwangsläufig online bleiben müssen. Wer die App nicht nutzen möchte, darf aber höchstwahrscheinlich auch komplett offline abenteuernd.

ber mal ausklammern, stößt Geralt auf einen ermordeten Dorfbewohner. So beginnt eine Nebenquest mit **Witcher**-typischem Dilemma: Das Opfer wurde offensichtlich von einem Waldgeist getötet, der jedoch zugleich als Schutzpatron der örtlichen Jäger gilt und sie mit reicher Wildbeute versorgt. Deshalb führen die Bewohner ein relativ sorgenfreies Dasein, mal abgesehen von den gelegentlichen Morden. Eine Gruppe Halbstarke bittet Geralt dennoch, den Waldgeist zu töten, um dessen Bluttaten ein Ende zu setzen. Die Dorfältesten hingegen beharren darauf, dass der Geist die Siedlung beschütze, und halten die Morde für eine Warnung, ihn nicht zu verärgern. Prompt muss der Hexer Stellung beziehen: Wer hat Recht? Wem hilft er? Solche Grauzonen-Entscheidungen sind seit jeher das Markenzeichen der Serie, es gibt kein Richtig oder Falsch, wohl aber handfeste Konsequenzen für jede Wahl.

Geralt entscheidet sich, den Auftrag der Jungdorfbewohner anzunehmen und den



Waldgeist zu jagen, dabei hilft ihm die Hexersicht. In diesen neuen Sichtmodus darf der Monsterjäger jederzeit wechseln. Ähnlich wie in der Detektivsicht in Warners aktueller **Batman**-Serie färbt sich die Umgebung dann grau, während Monsterfährten rot hervorgehoben werden – etwa Kratzspuren an Bäumen und Felsen. Nach der Spurensicherung im Wald und etwas Recherche im Bestien-Lexikon findet der Hexer heraus, dass es sich beim Geist um eine Leshen handelt, ein gefährliches Ma-

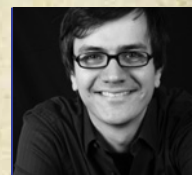
Entscheidungen mit Konsequenzen

giewesen, das sein Territorium mit allen Mitteln verteidigt – vielleicht der Grund für die Morde? Noch dazu kann es einen Menschen markieren und ihn quasi als wandelnde Wiederbelebungs-Tankstelle nutzen. Wenn die Leshen stirbt, solange der gezeichnete (und unwissende) Mensch unter den Lebenden weilt, kann das Monster ihm jederzeit Lebenskraft entziehen und wieder auferstehen. Bevor Geralt das Vieh ausschalten kann, muss der unschuldig Markierte also irgendwie verschwinden – aber sollen wir ihn töten oder ihn nur ins Exil schicken? Wieder so eine Entscheidung ...

Mithilfe der Hexersicht stößt Geralt den Gezeichneten auf, dessen für die Geschichte brisante Identität hier unaufgedeckt bleiben soll. Nach einigem dramatischen Hin und Her hat sich die Leshen-Wiederbelebungs-Entscheidung erledigt, und Geralt muss drei im Wald verstreute und von Wölfen beschützte Totems zerbröseln, um das Monster zu verärgern. Anschließend folgt er den Geräuschen der Leshen zu ihrem Versteck – im Hexer-Sichtmodus profitiert er nämlich auch von einem schärferen Gehör. Es folgt ein harter Bosskampf, denn der Waldgeist ruft nicht nur Wölfe zur Hilfe, sondern teleportiert sich auch fröhlich hin und her, während Geralt mit aus dem Boden schießenden Wurzeln peitscht. Dennoch dauert es diesmal keine zehn Minuten, bis das Biest zu Boden geht. Wohlgemerkt ohne Quicktime-Events; nach den Spieler-Beschwerden über die arg stupide Tastendrük-

ckerei in **The Witcher 2** sollen sich nun alle Bosskämpfe spielen wie die anderen Kämpfe auch – nur eben taktischer. Es empfiehlt sich also, immer einen Blick ins Monster-Lexikon zu werfen, um Schwachstellen zu finden und Gegenmittel gegen die Spezialtaten des Feindes zu finden.

Ausnahmsweise präsentieren die Entwickler uns danach, welche Folgen Geralts Tat später haben wird. Wenn wir nach einiger Zeit an die Orte wichtiger Quest-Entscheidungen zurückkehren, zeigt uns nämlich eine Zeichentrick-Sequenz die Konsequenzen, quasi eine Konsequenz-Sequenz. Die soll an dieser Stelle aber ebenfalls ein Geheimnis bleiben, wir wollen ja nicht das halbe Spiel im Voraus verraten. Obwohl – angesichts der angepeilten Spielzeit bräuchten wir dafür wohl doch etwas länger. **GR**



Herrlicher Größenwahn

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamstar.de

The Witcher 3 ist das beste Argument für menschliche Genexperimente. Ich wünschte nämlich, ich könnte mir zusätzliche Daumen wachsen lassen – um anschließend alle davon für CD Projekt zu drücken, damit sie dieses Spiel in der angepeilten Qualität und im angekündigten Umfang fertig bekommen. Denn The Witcher 3 klingt zu gut, um wahr zu sein: Eine gigantische, offene Spielwelt, 100 Stunden Haupt- und Nebenquests, Hunderte Orte zum Erkunden und Monster zum Erjagen und obendrein eine packende Story mit folgenreichen Entscheidungen? Große und großartige Pläne sind das, ich hoffe nur, dass sich CD Projekt nicht übernimmt. Schon The Witcher 2 verflachte im dritten Story-Akt – dabei war dessen Welt lediglich ein Fünfunddreißigstel (also 2,9 Prozent) so groß wie The Witcher 3. Hört zu, liebe Designer, nehmt euch diesmal die Zeit, das Spiel richtig zu Ende zu entwickeln! Denn Geralts Geschichte verdient ein würdiges Abschlusskapitel – und The Witcher 3 hat definitiv das Potenzial zum Rollenspiel-Meisterwerk.

Dragon Age

Inquisition

Letzte Ausfahrt Inquisition: Wie Bioware mit Dragon Age 3 seinen guten Ruf zurückgewinnen will - und was es dazu tun muss. Von Jochen Gebauer

Angeschaut

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts**

Entwickler: **Bioware (Mass Effect 3, GS 05/12: 90 Punkte)** Termin: **Herbst 2014**

GameStar.de/Quicklink/7568

Ein kluger Mann sagte mal: »Es dauert lange, sich gutes Ansehen aufzubauen – aber es geht schnell, es wieder zu verspielen.« Bei Bioware können sie ein Liedchen davon singen.

Noch vor drei Jahren galt das Studio als sichere Bank, als Qualitätssiegel. Was auch immer die Kanadier anfassten, es wurde zu Gold. Ob Dungeons & Dragons (**Baldur's Gate**), Star Wars (**Knights of the Old Republic**), Science Fiction (**Mass Effect**) oder eben die selbst entworfene Fantasy-Welt von **Dragon Age**.

Na klar: Die Magier sind Schuld

gon Age. Hätte man 2010 behauptet, dass Bioware keine drei Jahre später unter Bewährung entwickeln würde, man hätte ebenso gut voraussagen können, dass der Vatikan die Homo-Ehe anerkennt. Aber dann folgte der freie Fall: **Dragon Age 2**, objektiv beileibe kein schlechtes Spiel, wurde so zielicher an den Erwartungen der Fans vorbeiproduziert, dass es aussichtsreiche Chancen

auf den Titel »Bestes Rollenspiel, das fast niemand mochte« hätte. **Mass Effect 3** gelang das Kunststück, den vielleicht größten »Shitstorm« der jüngeren Spiele-Geschichte auszulösen – mit seinem Ende. Dass **The Old Republic** dann ganz einfach altmodisch flopte, dürfte beinahe eine Erleichterung gewesen sein. Wenigstens mochten die meisten Leute das Spiel – zumindest bis sie herausgefunden hatten, dass es nach zwei Monaten fast nichts mehr zu tun gab.

Jetzt also **Dragon Age: Inquisition**. Möglicherweise wäre es ein bisschen zu melodramatisch, diese Fortsetzung als »Schicksalspiel« zu bezeichnen, aber in der Sache falsch wäre es auch nicht. Zwar arbeitet Bioware parallel noch an **Command & Conquer**, doch richtungsweisend dürfte die Frage sein, ob das Studio überhaupt noch einmalige Rollenspiele kann, oder ob jene Magie von damals endgültig verloren gegangen ist, so wie Ray Muzyka und Greg Zeschuk. Die beiden Firmengründer haben Bioware längst verlassen; der eine, um sich sozial zu engagieren, der andere, um Bier zu brauen. Bei diesen Vorzeichen ist es bloß folgerichtig, dass Publisher EA den Release von **Dra-**

gon Age: Inquisition

nun für Herbst 2014 ankündigte; eine kleine Überraschung, schließlich waren viele Beobachter im Vorfeld der E3 davon ausgegangen, dass das Rollenspiel noch in diesem Jahr erscheint. Bioware bekommt also genug Zeit – noch einen Schnellschuss wie **Dragon Age 2**, das nur 16 Monate nach seinem Vorgänger veröffentlicht wurde, will man sich offensichtlich nicht leisten. Gut so.

Aber worum geht es überhaupt im neuen **Dragon Age**? Während der schon lange schwelende Konflikt zwischen Magiern und Templern endgültig zu eskalieren droht, entsteht aus bislang ungeklärten Gründen ein Riss im sogenannten Schleier, der die normale Welt vom alptraumhaften »Nichts« trennt. Serienkenner können sich die Folgen lebhaft ausmalen: Drachen und Dämonen ergießen sich aus diesem Riss, die Fantasy-Welt Thedas stürzt in den Krieg – gegen die Invasoren, aber auch gegen sich selbst, schließlich sind die (vermeintlichen) Schuldigen schnell gefunden: Das kann ja eigentlich nur das Werk der ketzerischen Magier gewesen sein. Also wird die titelge-

Durch den Riss im Schleier ergießen sich Dämonen und **Drachen** nach Thedas.

Eine alte Bekannte gibt ihr Comeback: Hexe **Morrigan**.



Im weiteren Spielverlauf, so deutete Bioware an, sollen wir unser eigenes Schloss erhalten.

bende Inquisition eingesetzt, um diese Ereignisse zu untersuchen. Und jetzt raten Sie mal, wer die Rolle des Inquisitors spielt? Na, wir natürlich, zumindest zu Beginn. Im weiteren Spielverlauf müssen wir uns dann für eine der beiden Seiten entscheiden. Unterstützen wir die Templer? Oder schlagen wir uns auf die Seite der Magier? Eine ganz ähnliche Frage stellte sich schon in **Dragon Age: Origins**, bloß ließ sich das damals diplomatisch lösen – diese Option dürfte es im Bürgerkriegsszenario von **Inquisition** nicht geben. Geschlecht und Aussehen des Inquisitors dürfen wir übrigens selbst bestimmen, die Rasse ist aber vorgegeben: Es handelt sich zwingend um einen Menschen. Dafür feiern die aus **Origin** bekannten Hintergrund-Geschichten ein heimliches Comeback. Selbst spielen dürfen wir den Ursprung unseres Helden zwar nicht (warum eigentlich nicht, ihr Allmächtigen bei Bioware?), aber immerhin soll unsere Wahl einen entscheidenden Einfluss auf die Geschichte nehmen. Wo genau diese Geschichte spielt, verraten die Entwickler zum aktuellen Zeitpunkt noch nicht; sie lassen aber diskrete Hinwei-

se fallen, dass sich der Mittelpunkt der Handlung von Ferelden ins französisch angehauchte Orlais verlegt.

Für Erstaunen sorgte Bioware-Manager Aaryn Flynn, der **Inquisition** im Rahmen der E3 quasi im Vorbeigehen als »Open-World-Spiel« bezeichnete. Inzwischen ist das Studio aber zurückgerudert: Eine völlig offene Welt à la **Skyrim** soll es nicht geben, stattdessen habe Flynn mit seiner Aussage lediglich auf die umfangreichen Gebiete angespielt (ein einzelnes Level von **Inquisition** soll größer sein als sämtliche Spielabschnitte von **Dragon Age 2** zusammen) sowie die zahlreichen Möglichkeiten, die Welt auch abseits der ausgetretenen Story-Pfade zu erkunden. Technisch können wir uns auf einen Quantensprung freuen, denn **Inquisition** wird auf der Frostbite-3-Engine basieren, die beispielsweise in **Battlefield 4** für Referenz-Grafik und -Ton sorgt und auch im neuen **Star Wars: Battlefront** zum Einsatz kommt. Wir sind uns fast sicher, dass **Inquisition** die Messlatte für Rollenspiele mindestens bei der Optik neu definieren wird. Der im Rahmen der E3 gezeigte Trailer in Spielgrafik jedenfalls lässt viel erwarten.

Wie schon bei **Dragon Age 2** soll es übrigens möglich sein, durch den Import eines Spielstandes zumindest einen Teil der in den Vorgängern getroffenen Entscheidungen zu

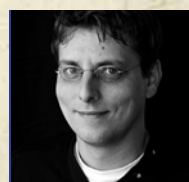
übernehmen. Parallel dazu arbeitet Bioware auch an einer Möglichkeit, relevante Entscheidungen ohne Spielstand-Import zu integrieren; ähnlich wie beim interaktiven Genesis-Comic für **Mass Effect 2**, der es Playstation-Spielern erlaubte, die Ereignisse des ersten Teils individuell anzupassen, ohne ihn je gespielt zu haben. Drei ganz andere Eigenheiten von **Dragon Age 2** sollen allerdings Geschichte bleiben: das Recycling von Level-Bauteilen, die Unerheblichkeit der vom Spieler getroffenen Entscheidungen und die geringe Freiheit beim

Ausrüsten der Begleiter. Als Bioware nach dem Release von **Dragon Age 2** das Feedback der Spieler aufarbeitete, begegnete das Team diesen Kritikpunkten immer wieder. »Diese drei Sachen kamen wirklich oft vor«, erzählt Chef-Designer Mike Laidlaw. »Junge, kamen diese drei Sachen oft vor.« Es steht also zu hoffen, dass die Entwickler aus den Fehlern des Vorgängers gelernt haben. Und dass dieses Studio, das einmal für Qualität stand wie kein anderes, mit **Inquisition** wieder die Kurve kriegt. **JG**

Morrigan ist wieder da

Vorsichtig optimistisch

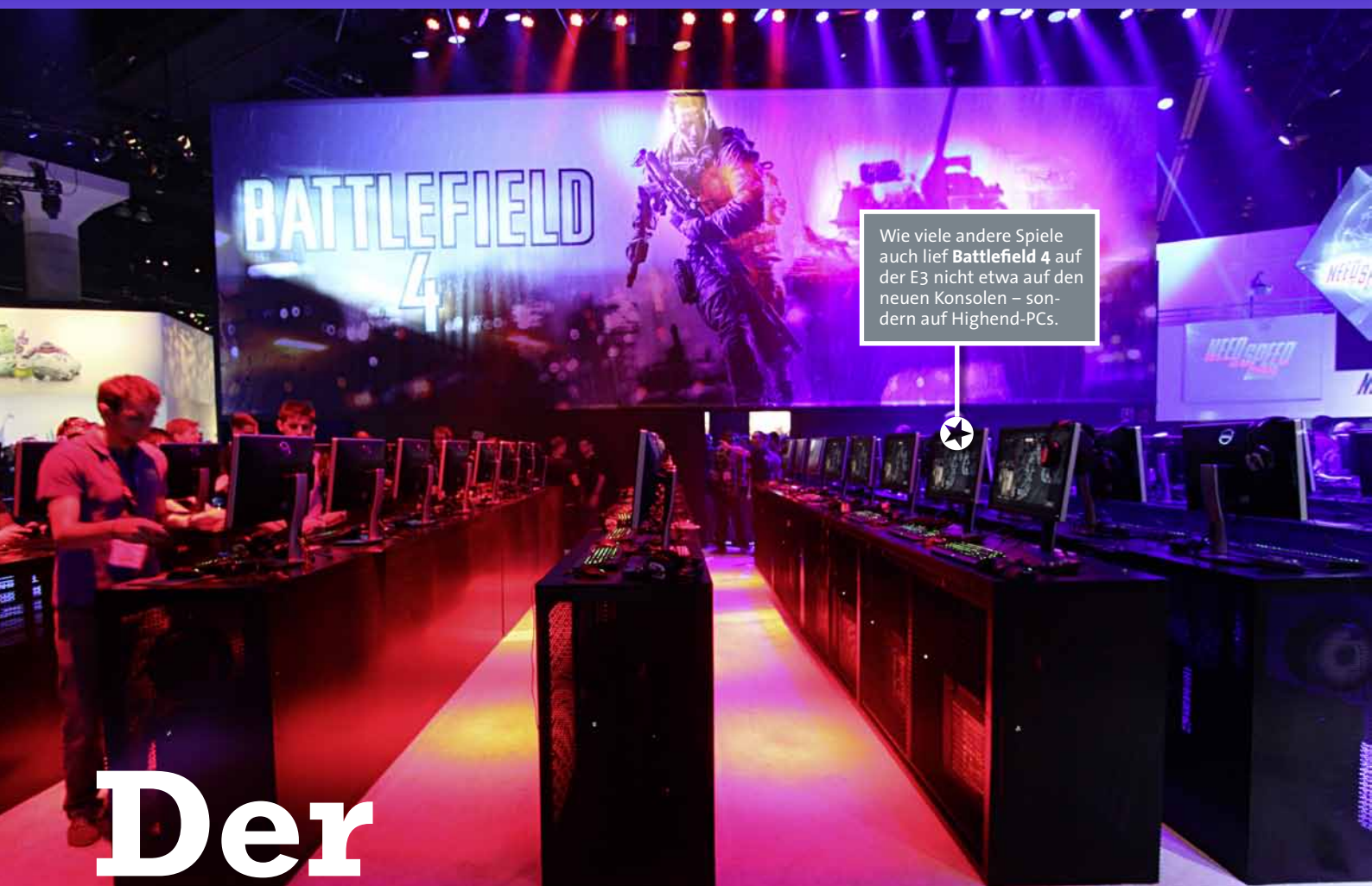
Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamstar.de



Ich bin vorsichtig optimistisch. Vorsichtig deshalb, weil Bioware auch bei mir viel Kredit verspielt hat. Es wäre gelogen, wenn ich **Dragon Age 2**, **Mass Effect 3** und **The Old Republic** als schlechte Spiele bezeichnen würde – aber es wäre eben auch gelogen, wenn ich sagte, sie hätten jene einzigartige Magie der früheren Bioware-Spiele versprüht. Warum ich dann trotzdem optimistisch bin? Weil das Studio offensichtlich erkannt hat, was der Vorgänger falsch gemacht hat. Ich will meine Begleiter anständig ausrüsten, will, dass meine Entscheidungen eine spürbare Konsequenz haben, will keine Levels aus der Dose, bloß weil das Spiel so schnell wie möglich im Regal stehen soll. Wenn **Inquisition** wieder ein »richtiges« **Dragon Age** wird – und danach sieht's momentan zumindest aus – dann warte ich auch gerne bis 2014. Oder 15.

Die **Frostbite-3-Engine** kommt auch in **Battlefield** zum Einsatz und wirkt schon im Trailer beeindruckend.





Wie viele andere Spiele auch lief **Battlefield 4** auf der E3 nicht etwa auf den neuen Konsolen – sondern auf Highend-PCs.

Der lachende Dritte

Eine E3 im Schatten der Konsolen? Von wegen: Während sich Sony und Microsoft die erste Next-Gen-Schlacht liefern, stiehlt der PC heimlich die Show. Von Jochen Gebauer

Als Andrew House an diesem Montagabend zum letzten Mal auf die Bühne der Los Angeles Memorial Arena tritt, hat Sony bereits gewonnen. Der Entertainment-Chef muss den Sieg bloß noch nach Hause fahren. Erst vor wenigen Minuten hat sein Kollege Jack Tretton bekannt gegeben, dass die PlayStation 4 keine Online-Anbindung erfordern wird und Sony den Handel mit Gebrauchtspielen nicht regulieren will – zwei schallende Ohrfeigen für Microsoft, die Arena jöhlt. Aber Andrew House fährt den Sieg nicht bloß nach Hause; er verwandelt ihn in eine Demütigung. »399 Dollar«, ruft er in die vollbesetzte Halle, und während die Arena zum Tollhaus wird und die anwesenden Journalisten diesen verblüffenden PR-Coup (die Xbox One war wenige Stunden zuvor für 499 US-Dollar angekündigt worden) eilig in die Welt hinaus zwitschern, hat der vielleicht bedeutendste Konsolenkrieg der Spiele-Geschichte

begonnen. Ihn nach dieser ersten Schlacht für entschieden zu erklären, wäre allerdings ebenso populistisch wie kurzsichtig, auch wenn dieser erste direkte Schlagabtausch mit einer krachenden Niederlage für die Xbox One endet. Aber immerhin gibt dieser Montagabend im Frühsommer 2013 beredt Auskunft darüber, wer diesen Krieg bestimmt nicht verliert: der PC.

Wollte man sich der Sache zynisch nähern, könnte man behaupten, dass sich gerade zwei milliarden schwere multinationale Konzerne darüber streiten, wer den besseren Aldi-PC baut. Völlig von der Hand zu weisen wäre diese Betrachtungsweise jedenfalls nicht; will man sich die Leistung der neuen Konsolen aus handelsüblichen PC-Komponenten nachbauen, man muss dafür wohl keine 600 Euro bezahlen. Schon die verbauten Grafikchips bewegen sich am un-

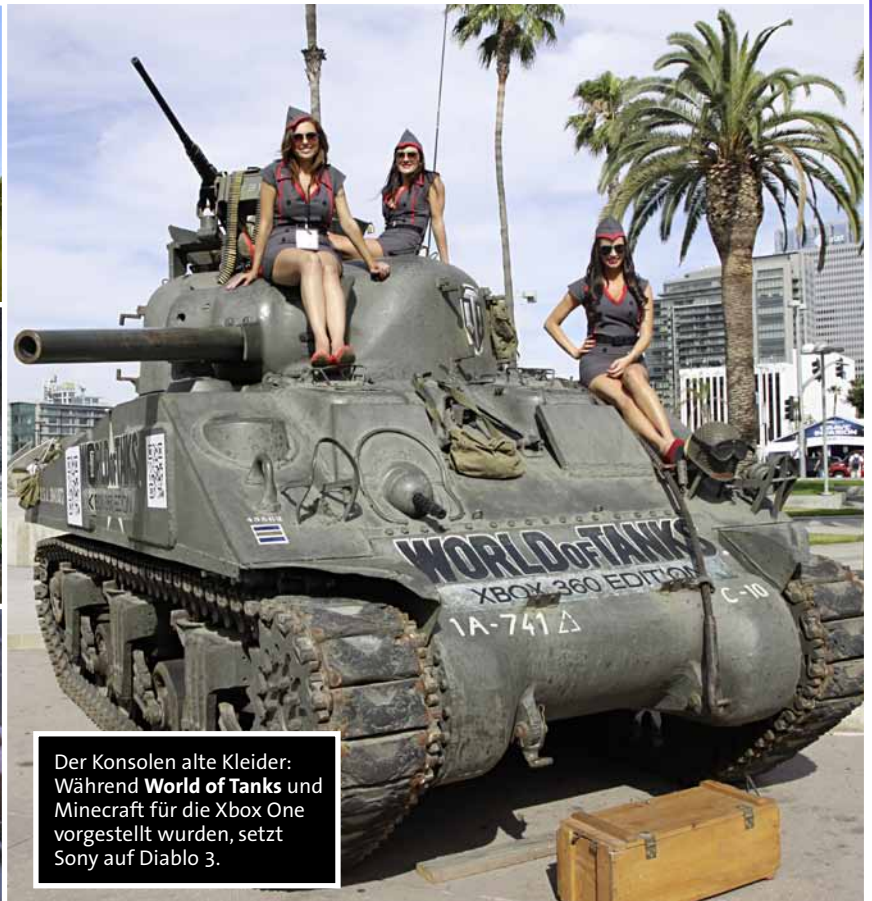
teren Ende dessen, was seriöse PC-Experten für ein flüssiges Spielerlebnis mit aktuellen Top-Actionspielen in Full-HD-Qualität empfehlen. Bezeichnend allerdings ist, dass beim modernen Konsolenkrieg erst gar nicht um die Hardware gekämpft wird – noch nie waren sich zwei Konkurrenzkonsolen so ähnlich, ja beinahe deckungsgleich. Selbst die Spiele übernehmen im Moment keine entscheidende Rolle. Sony hat diese erste Schlacht eben nicht deshalb gewonnen, weil das Unternehmen das bessere oder größere

Lineup präsentiert hätte, sondern weil es die Befindlichkeit seiner Kunden in Sachen Kontenbindung und Gebrauchtspielrestriktionen korrekt einschätzte und auf

den ältesten Kaufmannstrick der Welt zurückgriff: einen niedrigen Preis.

Keine Frage: Sony hat sein Blatt perfekt gespielt. Bei Microsoft wird man sich trotz-

Der Krieg beginnt



dem die Frage stellen müssen, wie es überhaupt so weit kommen konnte. Schon die Enthüllung der Xbox One im Mai geriet zum Eigentor: Obwohl Sony nach einer leidlich überzeugenden PS4-Premiere durchaus angreifbar gewesen wäre, gefiel sich Microsoft lieber in der prominenten Gesellschaft von Roger Goodell – dem Kommissar der NFL (National Football League), mit der das Unternehmen einen 400-Millionen-Dollar-Deal abgeschlossen hatte. Das sorgte in den USA zwar für die gewünschte Publicity, lenkte den Blick der Fachpresse und internationalen Community aber geradezu notgedrungen auf den Umstand, dass kaum ein Wort über Spiele verloren wurde – und dass das wenige, das tatsächlich gesagt wurde, alles andere als rosig klang. Folglich diskutierte die eigentliche Zielgruppe in den nächsten Wochen über die angedachte Online-Pflicht

(alle 24 Stunden, so Microsoft, müsse sich die Xbox One mit den hauseigenen Servern verbinden) sowie die geplanten Gebühren für die Aktivierung von Gebrauchtspielen. Mitunter blühten wilde Gerüchte, die Rede war von bis zu 60 Euro für das Recht, ein geliehenes Spiel freizuschalten. Microsoft dementierte, Microsoft relativierte, Microsoft erklärte – aber das Kind war längst in den Brunnen gefallen, das Unternehmen hatte sich einen veritablen »Shitstorm« eingehandelt. Dann kam die E3; und die Chance, sich aus dem selbst verschuldeten Schlamassel zu ziehen. Aber die mit Spannung erwartete Pressekonferenz wirkte seltsam distanziert; zwar gab's endlich Spiele zu sehen, auf die massive Kritik an den Online-Plänen sowie der Gebrauchtmarktpolitik ging Microsoft jedoch mit keinem Wort ein. Hat man die eigene Position überschätzt? Oder traut

man es Sony einfach nicht zu, aus diesem Schweigen Kapitel zu schlagen?

Blaupausen für erfolgreiche Konzepte

Es spricht vieles dafür, dass Microsoft vom Sony-Vorstoß tatsächlich übertölpelt wurde – schließlich liegt eine Kontenbindung im ureigenen Herstellerinteresse. Auf dem PC ist sie ohnehin schon längst Realität, und Valve hat mit Steam ein Vorbild dafür geschaffen, dass man die anfängliche Protestwelle lediglich aussitzen muss. Unterdessen lobbyieren Publisher wie Activision, Ubisoft oder EA seit Jahren gegen den blühenden Gebrauchtmarkt, gerade in den Vereinigten Staaten geht es um ein Milliardengeschäft,

Die neuen Konsolen im Technik-Vergleich

Wie leistungsfähig sind die neuen Konsolen? Welcher Grafik-Chip steckt drin, welcher Prozessor? Und was müsste man ausgeben, um sich aus PC-Komponenten eine PS4 oder Xbox One nachzubauen? Die folgende Tabelle gibt Aufschluss.

	Playstation 4	Xbox One	Vergleichbare PC-Komponenten (Preis)
Prozessor	AMD Jaguar mit 8 Kernen, 1,6-2,0 GHz	AMD Jaguar mit 8 Kernen, 1,6 GHz	AMD Phenom II X4 965 mit 4 Kernen, 3,4 GHz (80 Euro)
Grafik	AMD Radeon GCN-Architektur, 1.152 Shader-Rechenkerne	AMD Radeon GCN-Architektur, 768 Shader-Rechenkerne	AMD Radeon HD 7850 mit GCN-Architektur, 1.024 Shader-Rechenkerne (150 Euro)
RAM	8,0 GByte GDDR5	8,0 GByte DDR3 + 32 MByte SRAM	8,0 GByte DDR3-1600 (40 Euro)
Festplatte	500 GByte	500 GByte	500 GByte (45 Euro)
Laufwerk	Blu-ray	Blu-ray	Blu-ray (50 Euro)
Anschlüsse	HDMI in/out, 2xUSB 3.0, WLAN, Bluetooth	HDMI in/out, 2xUSB 3.0, WLAN	Anschlüsse je nach Mainboard, Gehäuse, Kühler usw. (circa 200 Euro)
Preis	399 Euro	499 Euro	circa 565 Euro



Watch Dogs ist nur eins von vielen Spielen, bei denen der PC die Lead-Plattform stellt.



die Hersteller würden gerne daran verdienen. Hinzu kommen Pläne, die Retailpreise anzuheben, im Gespräch sind 70 US-Dollar pro Titel. Zwischenhändler wie Gamestop torpedieren solche Vorhaben natürlich; wenn das neue **Call of Duty** schon zwei Tage nach Release im Quasi-Neuzustand für 40 oder 50 US-Dollar erhältlich ist, fällt die Wahl nicht schwierig. Aus Herstellersicht sind das verständliche Überlegungen, beim Kunden allerdings müssen sie in der Summe beinahe zwangsläufig so ankommen, als kriege da jemand den Hals nicht voll. Kontenbindung und teurere Spiele? Das ist kaum vermittelbar; zumal PC-Spieler von der mitunter lästigen Steam-Pflicht immerhin durch stabile, teils sogar deutlich reduzierte Preise profitieren, und für Mehrspieler-Inhalte in der Regel nicht zur Kasse gebeten werden. Im allgemeinen Jubel über den Sony-Coup wird nämlich allenthalben übersehen, dass sich die PS4 am Xbox-Live-Modell orientiert, Multiplayer-Features also zwingend ein gebührenpflichtiges PSN-Abo voraussetzen. Vielspieler werden mit dem PC auch in Zukunft günstiger fahren als mit Konsolen – selbst wenn sie sich dafür einen Highend-Rechner anschaffen müssen. Wer sich aufgrund des vergleichsweise günstigen Einstiegspreises für eine PS4 oder Xbox One entscheidet, zahlt durch teurere Spiele und Abo-Gebühren mittelfristig drauf.

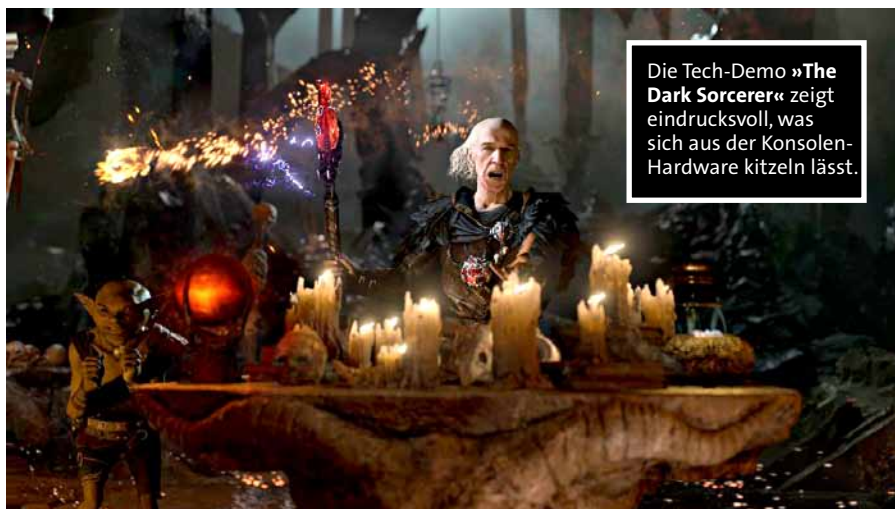
Wenn Microsoft in den kommenden Wochen zurückrudern muss – und das erscheint nach dem geradezu verheerenden Echo aus den sozialen Netzwerken und den Foren der Community unausweichlich – dann kann das nur ein Gewinn für die gesamte Branche sein; und für den PC als Spieleplattform im Speziellen. Denn abseits einer durchaus nachvollziehbaren Schadenfreude darüber, dass ein Konzern mit dem Versuch scheitert, Gängelei als Freiheit zu verkaufen, sollte auch dem PC-Lager dringend am Erfolg der neuen Konsolengeneration gelegen sein. So paradox es vielleicht klingt: Etwas Besseres als die Playstation 4 und Xbox One hätte dem PC in der aktuellen Situation überhaupt nicht passieren können. Als Innovationsplattform nämlich ist er momentan so relevant wie seit vielen Jahren nicht mehr. Wenn Microsoft seine Pressekonferenz stolz mit **World of Tanks** und **Minecraft** eröffnet und Sony ebenso stolz mit **The Elder Scrolls Online** oder **Diablo 3** wirbt, dann hat das stichhaltige Gründe. Mit Ausnahme von **ESO** mögen diese Titel dem eingefleischten PC-Spieler zwar wie olle Kamellen erscheinen, in Wahrheit aber handelt es sich um Blaupausen für erfolgreiche Konzepte, die in dieser Form ausschließlich auf dem PC entstehen. Dass die

Konsolenhersteller ihre Architektur am PC orientieren, hat nicht bloß Kostengründe; gerade im Bemühen um die immer erfolgreichere Indie- und Online-Szene müssen Sony und Microsoft einheitliche Zielplattformen anbieten, um Portierungen zu erleichtern – oder überhaupt zu ermöglichen.

Wildern die Konsolenhersteller in Zukunft also im Indie-Revier? Wohl kaum. Zum einen sind die meisten unabhängigen Entwickler gar nicht in der Lage, eine Devkit-Konsole zu bezahlen oder dafür zu programmieren – sofern Microsoft und Sony denn überhaupt ein Interesse daran hätten, diese speziellen Geräte für Programmierer und Produzenten flächendeckend zugänglich zu machen, was angesichts der über 1.100 Titel alleine im Steam-Greenlight-Verfahren einigermaßen utopisch erscheint.

Mehr als ein Konsolenduell

Zum anderen stellt der PC ohnehin die ideale Lead-Plattform dar; nicht umsonst etwa wurden **Thief**, **Watch Dogs** oder **The Crew** – um lediglich drei Beispiele zu nennen – auf der E3 in ihren PC-Versionen gezeigt. Zwar war es auch in der vergangenen Konsolengeneration völlig üblich, zumindest das technische Gerüst auf dem PC zu entwickeln, bloß fehlte häufig der wirtschaftliche Anreiz, es anschließend auch zur Marktreife zu optimieren – nicht zuletzt deshalb, weil man ja schon mit zwei technisch teils signifikant unterschiedlichen Konsolen zu kämpfen hatte. PS4 und Xbox One hingegen sind sich so ähnlich und orientieren sich so nahe an der gängigen PC-Architektur, dass aus der wirtschaftlichen Frage eine politische wird. Bislang lautete die Frage: Warum sollen wir unser Spiel für den PC umsetzen? Jetzt lautet sie: Warum nicht? Wenn beispielsweise **Titanfall** die PS4 boykottiert, dann liegt das ausschließlich daran, dass Microsoft die exklusiven Rechte hält und aus naheliegenden Gründen keine PS4-Version will. Der PC ist der lachende Dritte, darauf wird das Spiel sowieso entwickelt, und die notwendige Optimierungsarbeit hält sich dank der technischen Nähe zur Xbox One in so engen Grenzen, dass Microsoft die



Die Tech-Demo »The Dark Sorcerer« zeigt eindrucksvoll, was sich aus der Konsolen-Hardware kitzeln lässt.

Szene aus der **Infiltrator-Demo**: Das könnten moderne Highend-PCs leisten.

Auch neue Marken wie **Mad Max** wurden geradezu selbstverständlich für den PC angekündigt.

zusätzlichen Verkäufe gerne mitnimmt. Entsprechend übersichtlich gestaltete sich auf der E3 dann auch die Zahl jener Spiele, die überhaupt nicht für den PC erscheinen sollen. Selbst neue Marken wie **The Crew** oder **Mad Max** wurden wie selbstverständlich für den PC angekündigt – selten (wenn überhaupt) erschien eine neue Konsolen-Generation mit einer so überschaubaren Anzahl von exklusiven Must-Have-Titeln, den oft zitierten »System Sellern«.

Vorbei übrigens auch die Zeiten, in denen PC-Spieler tatsächlich dankbar sein mussten, wenn eine Konsolenumsetzung moderne DirectX-11-Features unterstützte – und das am Ende vielleicht sogar noch auf eine sinnvolle Weise. Klar: Taufrisch ist DirectX 11 inzwischen auch nicht mehr; aber immerhin hinkt die neue Spiele-Generation mit den neuen Konsolen dem technisch Machbaren jetzt bloß noch drei Jahre hinterher – und keine sechs oder sieben mehr wie bisher. Viel wichtiger allerdings: Die vergleichbare Architektur von PS4 und Xbox One eröffnet nun zumindest die Möglichkeit, diese Lücke auch plattformübergreifend zu schließen. Bislang nämlich waren es vor allem die technisch limitierten Mittel der Xbox 360, die Multiplattform-Entwickler dazu zwangen, sich im Zweifel gegen zerstörbare Umgebungen oder aufwändige Partikeleffekte zu entscheiden; ein Makel, unter dem letztlich auch die leistungsstärkere PS3 zu leiden hatte – und der PC sowieso. Das dürfte sich mit der neuen Konsolengeneration ändern. Denn auch wenn Xbox One und PS4 keine Highend-Maschinen sind, ermöglicht es die beinahe deckungsgleiche Hardware, die vorhandenen Möglichkeiten optimal zu nutzen, ohne dass ein System die anderen ausbremst. Was sich beispielsweise aus der PS4, deren theoretische Grafikleistung einer 150 Euro teuren Radeon HD 7850 entspricht, herausholen lässt, zeigt aktuell eine beeindruckende Tech-Demo mit dem Titel »The Dark Sorcerer« von Quantic Dream (**Heavy Rain**). Sicher wäre es in einer perfekten PC-Welt überhaupt nicht nötig, sich in einer solchen technischen Abhängigkeit zu befinden – und natürlich könnte der PC grafisch noch

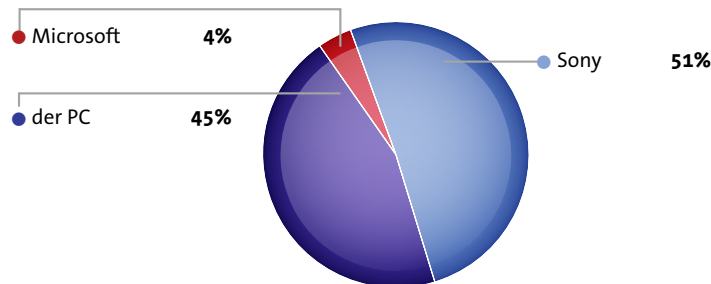
ein paar Schippen drauflegen, wie die sogenannte Infiltrator-Demo der Unreal Engine zeigt. Die Realität indes ist eine andere. Die Zukunft des PC als Spiele-Plattform liegt nicht in einer technischen Vorreiterrolle, sondern in einer Schnittstelle zwischen Core Gaming und Mainstream. Eine schlechte Position ist das nicht. Zumal aus dem vermeintlichen Social-Media-Fest inzwischen eine Trauerfeier geworden ist. Wer immer noch behauptet, das Seelenheil der Spieleplattform PC sei beim Rübenerten auf Facebook zu finden, der hat die diesjährige E3 verschlafen – und den Umstand, dass Zynga gerade 500 Mitarbeiter vor die Tür setzte.

Unterdessen geht der Konsolenkrieg weiter. Während Microsoft – vom Ausmaß und der Schärfe der weltweiten Kritik sichtlich überascht – verzweifelt versucht, die öffentliche Diskussion zurück auf die vorgestellten, hochkarätigen Titel zu lenken und damit zu versachlichen, holt Sony – schnell auf den Beinen wie ein Federgewichtsboxer, aber mit einem harten Punch ausgestattet – zum entscheidenden PR-K.-O.-Schlag aus: In allen sozialen Netzwerken veröffentlicht Sony genüsslich ein Video, in dem sich das Unternehmen über die Gebrauchtspiellpläne des Konkurrenten lustig macht. In drei Tagen erreicht das Video alleine auf Youtube mehr als elf Millionen Abrufe, der unschuldige Ton kaschiert das eiskalte Kalkül

nur leidlich. Längst schon kursieren Gerüchte, dass Sony ursprünglich eine ganz ähnliche Gebrauchtspieltaktik verfolgte – und erst im letzten Moment beschloss, jenen Elfmeter ohne Torwart zu verwandeln, den der Rivale so hilfsbereit auflegte. Dabei spielt es eigentlich keine Rolle, ob die Japaner nun aus Berechnung oder ehrlicher Überzeugung gehandelt haben: Richtungsweisend wird sein, wie Microsoft in den kommenden Wochen mit der Blamage umgeht. Rudert das Unternehmen zurück oder behält es den unpopulären Kurs bei – und hat damit am Ende vielleicht sogar Erfolg? Die Tragweite dieser Entscheidung geht weit über ein bloßes Konsolenduell hinaus. Knickt Microsoft ein, dann werden es Publisher wie EA oder Activision Blizzard in Zukunft nicht einfach haben, die Onlinepflicht eines **SimCity** oder **Diablo 3** euphemistisch als Feature zu verkaufen. Denn genau diese Argumentation wäre dann spektakulär gescheitert, der Rückenwind für Gegner solcher »Always on«-Konzepte signifikant. Zieht Microsoft sein Ding aber gegen alle Widerstände erfolgreich durch, dürfte das die Branche nachhaltig verändern. Als Andrew House an diesem Montagabend im Frühsommer 2013 von der Bühne geht, hat er nicht nur seinem Konkurrenten eine Pistole an den Kopf gehalten, sondern uns allen. Seine unausgesprochene Frage lautet: Wie wollt ihr in Zukunft spielen? **JG**

Umfrage

»Konsolenkrieg auf der E3: Wer hat gewonnen?«



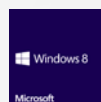
Ergebnis: Schlappe für Microsoft: Nur vier Prozent der Teilnehmer sehen das Unternehmen als Sieger der E3. Sony hingegen darf sich – zumindest zunächst – als klarer Gewinner im neuen Konsolenkrieg fühlen. Dicht gefolgt übrigens vom PC, den fast die Hälfte der Teilnehmer als heimlichen Sieger der Messe wahrgenommen haben.

Quelle: Umfrage auf www.gamestar.de mit 12.500 Teilnehmern.



★ GameStar PCs & NOTEBOOKS

- ★ Intel Core i7 4700MQ **NEU**
- ★ NVIDIA GeForce GTX 770M **NEU**
- ★ 8,0 GB Arbeitsspeicher
- ★ 500 GB HDD & Blu-ray-Combo
- ★ 17,3" Full-HD-Display (43,9 cm)



★ GameStar NOTEBOOK PRO 17

Unglaublich viel Leistung zum kleinen Preis bietet das One GameStar-Notebook Pro 17 mit Core-i7-Vierkerner, 8,0 GByte RAM und GeForce GTX 770M mit 3,0 GByte. Dazu gibt's eine 500 GByte große Festplatte, Blu-ray-Combo, WLAN, HDMI und USB 3.0. Das entspiegelte Display löst mit 1920x1080 auf, Windows 8 64 Bit ist bereits mit dabei.

für nur **€1.299,-**

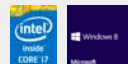
★ GameStar NOTEBOOK ULTRA 17

Unterwegs genauso spielen wie zu Hause - mit dem One GameStar-Notebook Ultra 17. Core i7 4700MQ und GeForce GTX 780M mit 4,0 GByte beschleunigen Ihre Spiele auch in der nativen Auflösung des Full-HD-Displays. Die Ausstattung ist mit HDMI, Tastaturbeleuchtung, USB 3.0, WLAN und SSD komplett, Windows 8 64 Bit gleich vorinstalliert.

für nur **€1.799,-**



- ★ Intel Core i7 4700MQ **NEU**
- ★ NVIDIA GeForce GTX 780M **NEU**
- ★ 16,0 GB RAM & 120 GB SSD **NEU**
- ★ 500 GByte HDD & Blu-ray-Combo
- ★ 17,3" Full-HD-Display (43,9 cm)



★ GameStar NOTEBOOK 15

- ★ Intel Core i5 3230M
- ★ NVIDIA GeForce GTX 660M
- ★ 8,0 GB RAM
- ★ 500 GByte HDD & Blu-ray-Combo

für nur **€ 899,-**



★ GameStar NOTEBOOK 17

- ★ Intel Core i7 4700MQ **NEU**
- ★ NVIDIA GeForce GTX 765M **NEU**
- ★ 8,0 GB RAM
- ★ 500 GByte HDD & Blu-ray-Combo

für nur **€ 999,-**



★ GameStar PC

- ★ AMD FX 6300
- ★ AMD Radeon HD 7870
- ★ 8,0 GB RAM & 60 GB SSD
- ★ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

für nur **€ 799,-**



★ GameStar PC PRO

- ★ Intel Core i5 4670 **NEU**
- ★ AMD Radeon HD 7950
- ★ 8,0 GB RAM & 60 GB SSD
- ★ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

für nur **€ 999,-**

Versandkostenfrei* bestellen unter:

* Vollversionen nur solange der Vorrat reicht. Versandkostenfreie Lieferung innerhalb Deutschlands.

Konfiguriert von der GameStar-Redaktion

GameStar-PC Ultra mit neuer Hardware massiv aufgerüstet

- ★ Intel Core i7 4770K **NEU**
- ★ NVIDIA GeForce GTX 770 **NEU**
- ★ 16,0 GB Arbeitsspeicher
- ★ 250 GB Samsung SSD 840 **NEU**
- ★ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

★ GameStar PC ULTRA

Der beliebteste GameStar-PC ist dank Intel Core i7 4770K mit vier 3,5 GHz schnellen Rechenkernen und Hyperthreading, NVIDIA GeForce GTX 770 mit 2,0 GByte Speicher und 16,0 GByte RAM unglaublich schnell. Windows 8 startet von einer 250-GByte-SSD in Rekordzeit, zusätzlich verfügt der One GameStar-PC Ultra über eine 1.000 GByte große SATA3-Festplatte und einen DVD-Brenner.

für nur **€1.499,-**



★ GameStar PC XL

- ★ Intel Core i7 4770 **NEU**
- ★ NVIDIA GeForce GTX 670
- ★ 16,0 GB RAM & 120 GB SSD
- ★ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

für nur **€1.299,-**



★ GameStar PC TITAN

- ★ Intel Core i7 3930K
- ★ NVIDIA GeForce GTX TITAN
- ★ 16,0 GB RAM & 250 GB SSD
- ★ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

für nur **€2.499,-**

Luxusausstattung zum Sparpreis
**Plus+Paket mit Soundblaster Z,
Frontpanel, Blu-ray-Brenner und W-LAN!**

Aufpreis nur **€179,-**

www.gamestarpc.de

Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	0x10c	Weltraumspiel	Mojang	–	–	–
	Age of Wonders 3	Rundenstrategie	Triumph Studios	06/13	–	2. Halbjahr 2013
	Anno Online	Aufbau-Strategie	Blue Byte	–	Sehr gut	3. Quartal 2013
	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	09/12	Sehr gut	3. Quartal 2013
	Assassin's Creed 4: Black Flag	Actionspiel	Ubisoft Montreal	05/13	–	31. Oktober 2013
NEU	Batman: Arkham Origins	Action	Warner Bros.	08/13	–	25. Oktober 2013
	Battle Worlds: Kronos	Rundenstrategie	King Art Games	06/13	–	2013
UPDATE	Battlefield 4	Ego-Shooter	Digital Illusions	08/13	Sehr gut	29. Oktober 2013
UPDATE	Call of Duty: Ghosts	Ego-Shooter	Infinity Ward	08/13	–	5. November 2013
	Command & Conquer	Echtzeit-Strategie	Bioware Victory	02/12, 10/12, 04/13	Sehr gut	2013
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13	–	2014
	Das Schwarze Auge: Black Guards	Rollenspiel	Daedalic	06/13	–	3. Quartal 2013
UPDATE	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Noumena Studios	02/12	Gut	2. Quartal 2013
	DayZ	Online-Spiel	Bohemia Interactive	–	–	2013
UPDATE	Dark Souls 2	Action-Rollenspiel	FromSoftware	06/13	–	März 2014
NEU	Destiny	Ego-Shooter	Bungie	08/13	–	2014
	Die Sims 4	Lebenssimulation	Maxis Software	–	–	31. Dezember 2014
	Dirt 4	Rennspiel	Codemasters	–	–	2013
UPDATE	Divinity: Dragon Commander	Strategie	Larian Studios	–	–	6. August 2013
UPDATE	Divinity: Original Sin	Rollenspiel	Larian Studios	–	–	29. Oktober 2013
UPDATE	Dragon Age 3: Inquisition	Rollenspiel	Bioware	08/13	–	2. Quartal 2014
	End of Nations	Online-Strategiespiel	Trion Worlds	09/11	Sehr gut	2013
NEU	Fifa 14	Sport-Simulation	EA Sports	08/13	–	26. November 2013
	Firefall	Online-Shooter	Red 5 Studios	–	Gut	2. 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
NEU	Murdered: Soul Suspect	Action-Adventure	Airtight Games	08/13	–	2014
NEU	Need for Speed: Rivals	Rennspiel	Ghost Games	08/13	–	19. November 2013
NEU	Pro Evolution Soccer 2014	Sport-Simulation	Konami	08/13	–	30. November 2013
UPDATE	Project Cars	Rennspiel	Slightly Mad Studios	07/13	Sehr gut	April 2014
	Project Eternity	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	07/13	–	April 2014
UPDATE	Rainbow Six: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft Montreal	02/12	–	2014
	rFactor 2	Rennspiel	Image Space	–	–	2013
	Sacred 3	Action-Rollenspiel	Keen Games	11/12	–	2013
NEU	Saints Row 4	Action	Volition	08/13	–	23. August 2013
	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
	The Bureau: XCOM Declassified	Taktik-Shooter	2K Marin	–	–	23. August 2013
NEU	The Crew	Rennspiel	Reflections	08/13	–	2014
UPDATE	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Zenimax Online	7/12, 12/12, 05/13	Sehr gut	1. Quartal 2014
UPDATE	The Witcher 3: Wild Hunt	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13, 08/13	–	2014
	Thief	Schleich-Shooter	Eidos Montreal	05/13	–	2014
NEU	Titanfall	Ego-Shooter	Respawn	08/13	–	1. Quartal 2014
UPDATE	Total War: Rome 2	Echtzeit-Strategie	Creative Assembly	09/12, 04/13, 08/13	Ausgezeichnet	3. September 2013
	Torment	Rollenspiel	inXile	07/13	–	2014
	Warface	Taktik-Shooter	Crytek	10/12	Sehr gut	1. Halbjahr 2013
	Wasteland 2	Rollenspiel	InXile Entertainment	–	–	Oktober 2013
	Watch Dogs	Action	Ubisoft Montreal	08/12, 07/13	–	21. November 2013
	Wolfenstein: The New Order	Ego-Shooter	MachineGames	07/13	–	4. Quartal 2014
	World of Warplanes	Action-Simulation	Wargaming.net	–	Gut	2013

NEU
UPDATE

In dieser Ausgabe erstmals vorgestellt.

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

Wie wir bewerten:

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

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

Sehr gut:

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

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

Das kommt im Juli

Toki Tori 2	Two Tribes	02.07.2013
Civilization 5: Brave New World	Firaxis Games	12.07.2013
The Inner World	Studio FIZBIN	18.07.2013
The Raven – Legacy of a Master Thief	King Art Games	23.07.2013
Plants vs. Zombies 2: It's About Time	Popcap Games	Juli 2013
Halo: Spartan Assault	343 Industries	Juli 2013

Total War: Rome 2

Mit Hilfe von Hochzeiten erweitern wir wie einst Kleopatra unser Einflussgebiet. Wenn unsere Verbindung nicht mehr ertragreich genug ist, können wir diese per Attentäter beenden. Adieu, Caesar!

Darauf warten die GameStar-Leser

1	Battlefield 4	↑	2
2	Grand Theft Auto 5	↓	1
3	The Elder Scrolls Online	—	3
4	Assassin's Creed 4: Black Flag	—	4
5	Watch Dogs	↑	10
6	Half-Life 3	—	6
7	Total War: Rome 2	↑	14
8	Dragon Age 3: Inquisition	↓	5
9	Call of Duty: Ghosts	↑	21
10	Star Citizen: Squadron 42	↓	7
11	Project Eternity	↑	—
12	The Witcher 3: Wild Hunt	↓	11
13	DayZ	—	13
14	Half-Life 2: Episode 3	↑	22
15	Thief	↓	9
16	Mass Effect 4	↓	12
17	Batman: Arkham Origins	↑	18
18	Baldur's Gate 2: Enhanced Edition	↑	—
19	Cyberpunk 2077	↓	16
20	Das Schwarze Auge: Nordlandtrilogie HD	↑	—
21	Wolfenstein: The New Order	↑	—
22	Dark Souls 2	↑	—
23	Far Cry 4	↑	25
24	Command & Conquer	↓	8
25	Starcraft 2: Legacy of the Void	↓	20

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 07/13

Die wichtigsten Spiele der E3 2013

Die E3 2013 hat die Branche ein ganzes Stück vorwärts gebracht. Und das nicht nur dank »Sony vs. Microsoft«, sondern auch mit VR und vielversprechenden Spielen.

Von Michael Graf, Petra Schmitz, Florian Heider, Benjamin Schäfer, Johannes Rohe und Maurice Weber



Es geht vorwärts!

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamstar.de

Mein absolutes Messe-Highlight war kein Spiel, sondern ein Stück Hardware – der HD-Prototyp der Virtual-Reality-Brille Oculus Rift (siehe VR-Report im Magazinteil). Während etwa die Xbox One und die Playstation 4 trotz Multimedia- und Technik-Schnickschnack doch altmodische Fernseher-Konsolen bleiben, fühlt sich VR tatsächlich an wie die Zukunft der Spiele.

Insbesondere von Electronic Arts hatte ich mir dieses Jahr mehr erhofft. Titanfall wirkt wie ein weiterer überflüssiger Online-Shooter, von Dragon Age 3 und Star Wars: Battlefront gab's nur Teaser-Filmchen zu sehen. Nichts im EA-Lineup hat mich wirklich vom Hocker gehauen. Da muss EA in den nächsten Monaten dringend nachlegen, Ubisoft etwa hat mit seinen Neuankündigungen einen besseren Eindruck hinterlassen. Gleiches gilt für Activision mit dem – bislang leider konsolenexklusiven – Online-Shooter Destiny, der mit

seinem Mix aus Alien-Mystery, Rollenspiel-Schießereien und freier Sonnensystem-Erkundung genau meinen Nerv trifft.

Ja, es war eine großartige E3, die Zeichen gesetzt hat für die kommenden Jahre. Virtual-Reality, Second-Screen (die Kombination aus Spiel und Tablet-App), Streaming sowie Cloud-Berechnung können unser bisheriges Verständnis von Spielen grundlegend verändern. Wobei man zumindest den Cloud-Aspekt nicht uneingeschränkt jubeln muss. Denn es klingt zwar cool, dass der Xbox-One-exklusive Rennschönling Forza 5 seine KI-Gegner direkt im Internet aus den Aktionen echter Spieler berechnet, Server-Stabilität (Hallo, SimCity!) und Datenschutz bleiben aber die großen Sorgenkinder des Spielelement-Outsourcings. Sei's drum, nach der festgefahrenen Vorjahres-Show hat die diesjährige E3 endlich wieder den Blick nach vorne gewagt. Und genau dafür ist so eine Fachmesse ja da.

Ausführliche Previews

Fünf der interessantesten Spiele der E3 2013 haben wir uns rausgepickt, um darüber jeweils eine größere Vorschau zu schreiben. Dabei besonders beachtenswert: Wie groß **The Witcher 3** werden soll und wie altbacken das neue **Call of Duty**-Spiel wirkt. Trotz Hund.

Total War: Rome 2 Seite 44



Call of Duty: Ghosts Seite 48



Battlefield 4 Seite 38



The Witcher 3: Wild Hunt Seite 12



Dragon Age 3: Inquisition Seite 20



Titanfall

Auch wenn vieles in **Titanfall** an die Mehrspieler-Partien von **Call of Duty** erinnert (**Titanfall** ist der Erstling vom Entwicklerteam Respawn, das von den ehemaligen Infinity-Ward-Bossen Vince Zampella und Jason West gegründet wurde), so bietet der Multiplayer-Shooter doch genug Neuerungen, um nicht wie ein Abklatsch zu erscheinen: wieselflinke Mechs, Fußsoldaten mit einem Bewegungsrepertoire, das an **Crysis 3**, **Brink** und **Mirror's Edge** erinnert, und ein das alles unterstützendes Kartendesign. Die Mechs beziehungsweise Titanen stehen uns nicht permanent zur Verfügung, sie müssen erst gebaut werden, während wir uns auf dem Schlachtfeld befinden. In einem Mech sind wir aber auch nicht unverwundbar. Ein Angriff auf die Steuerungseinheit (feindlicher Soldat springt auf Mech und bratzt mit dem Sturmgewehr in die Elektronik) bringt auch die Stahlkolosse zu Fall.

Fazit: Titanfall wirkt wie »einfach zu spielen, schwierig zu meistern« und dürfte Fans von Battlefield 2141 und dessen Titan-Modus(!) sowie von Call of Duty gleichermaßen ansprechen.

Entwickler: **Respawn** Publisher: **Electronic Arts**
Termin: **1. Quartal 2014** Quicklink: **8367**



Watch Dogs

Auf der E3 wurde erstmalig ein neuer Charakter des Open-World-Actionspiels **Watch Dogs** vorgestellt. T-Bone heißt der Mann, und er ist nicht nur ein Freund von Aiden Pearce, sondern benötigt auch dessen Hilfe. Der hackende Hauptdarsteller soll T-Bone helfen, aus einem schwer bewachten Hochhaus zu entkommen. Natürlich geschieht das auf typische **Watch Dogs**-Art. Soll heißen: Aiden loggt sich ins Sicherheitssystem des Gebäudes, springt zwischen Kameras hin und her und findet so den besten Weg, um T-Bone die gefahrlose Flucht zu ermöglichen. Als wäre das nicht genug, legt Aiden kurz darauf einen ganzen Stadtteil lahm, um der mittlerweile alarmierten Polizei zu entkommen. Wie viel Möglichkeiten uns aber am Ende zur Verfügung stehen und ob sich die Aktionen zu schnell wiederholen, können wir bisher noch nicht einschätzen.

Fazit: Watch Dogs steht und fällt mit der Vielfalt seiner Optionen. Wenn uns der Titel genügend kreativen Freiraum bietet, wird das Spiel eine handfeste Neuzeit-Alternative zu Assassin's Creed.

Entwickler: **Ubisoft Montreal** Publisher: **Ubisoft**
Termin: **21.11.2013** Quicklink: **7911**



Assassin's Creed 4

In **Assassin's Creed 4: Black Flag** übernehmen wir die Rolle von Edward Kenway. Der von Assassinen trainierte Pirat ist nicht nur der Großvater von Connor Kenway (**Assassin's Creed 3**), sein Enkel und er teilen auch ein gemeinsames Hobby: Schifffahrt. Die Seeschlachten in der Karibik werden allerdings einen deutlich größeren Teil des Action-Adventures als noch in Teil drei einnehmen. Wie wir auf der E3 feststellen konnten, findet der Übergang zwischen Insel-Parkour und Kämpfen auf hoher See diesmal ohne Unterbrechungen statt. Soll heißen: Edward schwingt sich durch ein Piratenlager, erreicht sein Schiff, bombardiert eine angreifende Fregatte und setzt zum Entern an – und das alles ohne Ladebildschirm oder Zwischensequenz. Sehr beeindruckend. Bleibt zu hoffen, dass die Kämpfe anspruchsvoller geraten und Feinde sich nicht nur nacheinander Backpfeifen abholen.

Fazit: Taucheinlagen, Südsee-Flair und Land-See-Kämpfe ohne Unterbrechungen. Black Flag gefällt uns bisher sehr gut. Ein fordernderes Kampfsystem als das der Vorgänger darf's trotzdem sein.

Entwickler: **Ubisoft Montreal** Publisher: **Ubisoft**
Termin: **31.10.2013** Quicklink: **8251**



Murdered: Soul Suspect

Unseren eigenen Mord aufklären? Als Geist? **Murdered: Soul Suspect** heißt das vielversprechende Spiel von Airtight Games und verlangt von uns, dass wir mit Köpfchen an die Sache gehen. Ähnlich wie in **L.A. Noire** finden wir Hinweise, belauschen Gespräche und kombinieren unser Wissen, um Fälle zu lösen. In der »Dusk« genannten Zwischenwelt treffen wir auf Dämonen und andere Tote, die eine Geschichte zu erzählen haben oder unsere Hilfe benötigen. Anders als in **L.A. Noire** wird es in **Murdered** keine Schießereien geben. Gegnern begegnen wir am besten also nicht mit Blei, sondern mit einer ausgefeilten Strategie. Die Rätsel gestalten sich aber aus zwei Gründen problematisch: Erstens sind wir tot, können somit nicht direkt mit der Welt interagieren und zweitens sind die Kombinationsspiele noch nicht so ausgereift, dass wir sie immer logisch lösen können.

Fazit: Wenn die Logik-Aussetzer der Kombinationsrätsel noch ausgemerzt werden und die offene Spielwelt nicht leblos wird, wird Murdered ein L.A.Noire ohne Kompromisse – und ohne Schießereien.

Entwickler: **Airtight Games** Publisher: **Square Enix**
Termin: **2014** Quicklink: **8238**



The Evil Within

Auf der E3 waren erste Spielszenen aus **The Evil Within** zu sehen, dem kommenden Survival-Horror-Spiel von Altmeister Shinji Mikami (**Resident Evil**). Anders als die letzten **Resident Evil**-Spiele, in denen es mehr um waffenstarrende Action geht, soll **The Evil Within** sich wieder an den Wurzeln des Genres orientieren: dauernde Gefahr, wenig Waffen, wenig (zu wenig) Munition – wie Pete Hines, Vize-Präsident von Publisher Bethesda auf der Messe betonte. Das gezeigte Bildmaterial unterstützt seine Aussage. Statt dass sich der Held Sebastian in einem Irrenhaus mit einem Menschenmetzger im offenen Zweikampf anlegt, muss er ungesehen aus dessen Schlachthaus entkommen. Klappt das nicht, gibt's ein unvermeidliches Kettensägen-Massaker. **The Evil Within** läuft auf der id-Tech-5-Engine und soll irgendwann 2014 für die Next-Gen-Konsolen und den PC erscheinen.

Fazit: Waschechte Gruselspiele sind spätestens seit Slender und Co. wieder in. The Evil Within könnte also genau den Nerv der Zeit treffen und diese Lücke bei den »großen« Spielen schließen.

Entwickler: **Tango** Publisher: **Bethesda**
Termin: **2014** Quicklink: **8330**



Entwickler: **Warner Bros. Montreal** Publisher: **Warner Bros.** Termin: **25.10.2013** Quicklink: **8288**



Batman: Arkham Origins

Warner Bros. Montreal hat es nicht leicht. Mit dem Prequel **Batman: Arkham Origins** treten sie in die Fußstapfen von Rocksteady, die die beiden Vorgänger entwickelt haben. Im winterlichen Gotham City treffen wir auf zahlreiche Schurken, die vom Mafiaboss Black Mask engagiert wurden, um uns ein Fledermausohr kürzer zu machen. Der grundsätzlichen Spielmechanik soll lediglich Feinschliff verpasst werden. Im Detektiv-Modus können wir nun zum Beispiel Mordfälle rekonstruieren, um den Täter zu finden. Ob solche Kleinigkeiten genügen, um den brillanten Vorgängern das Wasser zu reichen, bleibt abzuwarten. Auf der E3 konnten wir übrigens einen ersten Blick auf die neu designten Bösewichte werfen. Die auffälligste Änderung betrifft allerdings den Joker. Der böse Clown wird in der englischen Version nicht mehr von Mark Hamill vertont. Buh!

Fazit: Bisher wirkt Arkham Origins wie ein Aufguss der ersten beiden Teile – ohne nennenswerte Neuerungen. Hoffentlich hat Warner Bros. Montreal noch ein paar kreative Ideen auf Lager.

Entwickler: **Eidos Montréal** Publisher: **Square Enix** Termin: **2014** Quicklink: **8370**



Thief

Ein Neustart alter Serien birgt immer die Gefahr, dass man Fans vergrätzt. Dieses Schicksal dürfte auch **Thief** ereilen, denn spätestens nach der E3 wissen nun alle, dass aus Meisterdieb Garrett ein Action-Schleich-Hybrid geworden ist, der so schnell von Schatten zu Schatten huschen kann, dass man es selbst als Spieler kaum wahrnimmt. Trotzdem steckt noch immer viel **Dark Project** in **Thief**: Wasser- und Seilpeile, der Light-Meter, Diebereien. Nur eben mit einem flotteren, einem massenkompatibleren Unterbau. Wir machen Square Enix und Eidos Montréal keinen Vorwurf, dass sie mehr Menschen erreichen wollen, sind aber trotzdem aktuell auf irrationale Fanboy-Art ein wenig angesäuert, dass es überhaupt Action in **Thief** gibt – auch wenn wir diesen Aspekt nach Aussagen der Entwickler komplett ignorieren und als ausgewiesener Leisetreter spielen können.

Fazit: Serienfans dürften einige der Neuerungen gar nicht schmecken. Im Test muss sich herausstellen, ob das Versprechen, Thief auf traditionelle Weise spielen zu können, auch zutrifft.

Entwickler: **Dice** Publisher: **Electronic Arts** Termin: **2014** Quicklink: **8366**



Mirror's Edge 2

Erstaunlich, welch Jubel die Ankündigung von **Mirror's Edge 2** hervorrief, verkaufte sich der erste Teil doch vergleichsweise schleppend. Zumindest zu Beginn. Inzwischen gilt der Titel als eine Art Kultspiel, allein wegen seiner Andersartigkeit. Zu Recht übrigens! Auch in **Mirror's Edge 2** wird wieder die Parkour-Dame Faith durch eine stilistisch überragend entworfene Stadt turnen, indem sie Wände hoch läuft, über Hindernisse hüpfet und Gegner mit akrobatischen Einlagen flachlegt. Allerdings soll die Stadt nun als Open-World-Spielplatz angelegt werden. Hui, knifflig für die Leveldesigner, die uns jetzt überall und nicht nur auf festen Routen allerlei Turnmöglichkeiten bieten müssen. Apropos Gegner: In einem ersten Trailer gab's ein erhöhtes Aufkommen von Fiesewichtern. Das macht uns aktuell ein wenig Sorgen, nervten doch gerade die vielen Gegner im ersten Teil.

Fazit: Wenn Dice beim Leveldesign und bei der Story nicht patzt, dann könnte Mirror's Edge 2 schwindelerregende Wertungshöhen erkraxeln. Wir drücken Faith, aber vor allem uns die Daumen.

Entwickler: **Ubisoft Montreal** Publisher: **Ubisoft** Termin: **22.8.2013** Quicklink: **7916**



Splinter Cell: Blacklist

Im Gegensatz zur letztjährigen E3-Version schlägt **Splinter Cell: Blacklist** in diesem Jahr deutlich leisere Töne an. Wie es scheint, werden die Ballereinlagen nicht spielbestimmend, vielmehr dürfen wir unsere Vorgehensweise selbst wählen. Egal ob als lautloser Pazifist, schleichender Killer oder Kampfmaschine, am Ende werden wir mit barer Münze entlohnt. Für das Geld kaufen wir uns zum Beispiel die Mark-2-Brille, mit der wir die Schrittmuster von Gegnern erkennen können. Solche Gadgets können wir gut gebrauchen, denn die Gegner-KI scheint diesmal deutlich besser zu funktionieren als noch in **Conviction**. Junge Aufständische lassen sich durch schallgedämpfte Schüsse schnell nervös machen, wohingegen Söldner bei abgestelltem Strom einfach die Maglites ihrer Sturmgewehre anschmeißen und sich gegenseitig Deckung geben.

Fazit: Entscheidungsfreiheit? Immer her damit! Wir hoffen nur, dass die angekündigten KI-Verbesserungen auch tatsächlich funktionieren – Schleichen macht sonst keinen Spaß.

Entwickler: **FromSoftware** Publisher: **Namco Bandai** Termin: **März 2014** Quicklink: **8175**



Dark Souls 2

Auf der E3 wurde unser Eindruck bestätigt: Das Action-Rollenspiel **Dark Souls 2** setzt auch diesmal wieder auf knüppelharte Kämpfe, die ohne Taktik zum sofortigen Tod führen. Grafisch hat sich im Vergleich zum Vorgänger wenig getan, stimmig wirkt das Ganze aber trotzdem. Glücklicherweise dient der PC diesmal als Hauptplattform. Auf maximal 30 Bilder pro Sekunde und altertümliche Auflösungen wird somit hoffentlich verzichtet. Die bisher gezeigten Katakomben und Burgruinen könnten allerdings direkt aus **Dark Souls** stammen. Das muss aber nichts Schlechtes bedeuten, sofern es FromSoftware gelingt, das für die Spiele-Reihe typische Gefühl der Einsamkeit und Isolation einzufangen. Über die Story ist nur Folgendes bekannt: Ein Ring stürzt ein ganzes Land und seine Bewohner in den Wahnsinn, und es ist an uns, den Menschen wieder Verstand einzuhauchen.

Fazit: Da FromSoftware den Schwierigkeitsgrad nicht absenken wird, wird Dark Souls 2 das, was wir erwarten: ein knallhartes, forderndes und unglaublich atmosphärisches Action-Rollenspiel.

Saints Row 4

In **Saints Row 4** wird die Erde von Außerirdischen bedroht, die uns in eine simulierte Matrix-Version des bereits aus den Vorgängern bekannten Städtchens Steelport stecken. Um aus der Open-World-Digi-Metropole zu entkommen, stehen uns Superkräfte wie Telekinese und Stampfattacken zur Verfügung. Zudem können wir mit der »Black Hole Gun« schwarze Löcher in die Landschaft schießen oder unsere Gegner per »Dupsteb-Gun« zum Tanzen bringen. So abwechslungsreich und dynamisch die Kämpfe dadurch auch ausfallen, so altbacken sieht die von uns angespielte E3-Demo aus. Wenige Details dominieren die Landschaft und die fehlende Mimik lässt die eigentlich interessanten Charaktere wie Plastikpuppen wirken. Sorgen bereitet uns auch der Supersprint. Da wir damit schneller als jedes Auto sind, fallen spannende Verfolgungsjagden in PS-Schleudern wohl flach.

Fazit: So spannend und kreativ viele Ideen in **Saints Row 4** auch sein mögen, wir wünschen uns trotzdem, dass wir nicht die gesamte Spielzeit als übermächtiger Superheld verbringen müssen.

The Crew

Quer durch die USA heizen, ohne an Benzinkosten denken zu müssen? Ubisofts Überraschungsankündigung **The Crew** macht es möglich. Im Action-Rennspiel mit MMO-Anleihen fahren wir durch Städte und Landschaften der USA, bestehen Herausforderungen, sammeln Zeug ein und erledigen Missionen. Dabei kurven wir aber nie allein durch die Gegend, denn in **The Crew** können unsere Gegner von künstlicher oder menschlicher Intelligenz sein, wir können eine der namensgebenden Crews gründen und im Viererverband Missionen bestreiten oder andere Crews herausfordern. Unsere Karossen dürfen wir individuell gestalten und an bestimmte Bedingungen wie Off-Road oder Straßenrennen anpassen. Das geht auch über die Companion-App für Tablets, wie das genau funktioniert und wie detailliert wir schrauben dürfen, wollte Ubisoft allerdings noch nicht verraten.

Fazit: **The Crew** sieht prächtig aus, aber ob Autorennspiel und MMO dauerhaft miteinander funktionieren, muss sich erst noch zeigen. Hat hier jemand Auto Assault gesagt? Hoffentlich nicht!

Wolfenstein: The New Order

»Storylastiges First-Person-Action-Adventure« und »Retro-Sci-Fi« sind die Schlagworte, die **Wolfenstein: The New Order** charakterisieren sollen. Auch die Worte »Puzzle lösen« fallen auf der E3. Wollen wir nicht in erster Linie Nazis mit leicht abgedrehten Waffen ins Gesicht schießen? Nur die Ruhe, auch das bietet **Wolfenstein**. Machine Games versuchen, altertümliche Shooter-Mechanismen mit neueren Elementen zu verbinden. So regeneriert sich die Gesundheit von Held B.J. Blazkowicz nach Treffern nur teilweise, für einen vollen Lebensbalken müssen wir Medi-Kits aufheben. **The New Order** erinnert uns an einen Grindhouse-Streifen: ernstgemeint trashig. Die ganze »Retro-Sci-Fi«-Sache kennen wir schon aus **Far Cry 3: Blood Dragon**, und sie wirkt in **The New Order** etwas gestelzt auf uns, aber anhand der wenigen bisher gesehenen Szenen wollen wir nicht aufs ganze Spiel schließen.

Fazit: Wenn das fertige Spiel hält, was die Demo verspricht, dann steht uns ein linearer und kurzweiliger Shooter ins Haus. Mit ein paar, allerdings nicht spielbestimmenden Besonderheiten.

Dying Light

Was ist die beste Methode, um untote Hirnknabberer loszuwerden? Nein, kein Kopfschuss! Weglaufen! In **Dying Light**, einer Mischung aus Zombie-Schnetzler und Parkour-Kletterei, kraxeln wir nämlich durch die zombieverseuchten Straßen einer südamerikanisch angehauchten Stadt. Sitzen wir doch einmal in einer Sackgasse, sind wir aber nicht völlig wehrlos. Wie in den anderen Zombie-Spielen von Techland dürfen wir die Untoten mit Eigenbau-Prügeln niederknüppeln oder auch mal eine Schusswaffe benutzen. Bei Tag können wir uns der Feinde noch recht schnell entledigen, aber nach Sonnenuntergang, wenn deutlich aggressivere Zombies herumschlurven, verkriechen wir uns besser in einen Unterschlupf – oder nehmen die Beine in die Hand. Super und auch aus anderen Techland-Spielen bekannt: Ein Koop-Modus für bis zu vier Spieler ist ebenfalls dabei.

Fazit: Eine Mischung aus Zombispiel und Parkour? Tolle Idee! Ob der Titel auch in Deutschland erscheint, ist aber wegen des hohen Gewaltgrads noch mehr als fraglich.

Need for Speed: Rivals

Need for Speed, Klappe, die Zwanzigste. Mit **Need for Speed: Rivals** fährt eine der ältesten Rennspielserien in die nächste Runde – oder besser gesagt: recycelt mal wieder einen Vorgänger. Diesmal das neuere **Hot Pursuit**. Frei befahrbare Spielwelt, Verfolgungsjagden, EMP, Speedpoints, Nitro und so weiter. All das kennen wir schon, und anscheinend ist auch die Gummiband-KI auch wieder mit dabei. Als Grafikmotor kommt die Frostbite 3-Engine zum Einsatz. Aus dem Autolog-System wird »Alldrive«, das Single- und Multiplayer-Modus nahtlos zusammenfügt und uns ohne Menüwurschtel unsere Freunde direkt als Polizisten auf den Hals hetzt. Zusätzlich gibt es auch eine Tablet-App, mit der wir Rennen nicht nur verfolgen, sondern Mitspieler darin auch unterstützen können sollen. Theoretisch zumindest, praktisch war davon auf der E3 nichts zu sehen.

Fazit: Hot Pur ... ähm, **Need for Speed: Rivals** sieht schön aus und spielt sich wie gewohnt, ist aber letztlich doch wieder nur ein Aufguss. Aber mit potenziell spannender Tablet-Erweiterung.

Entwickler: **Volition** Publisher: **Deep Silver**
Termin: **23.8.2013** Quicklink: **8290**



Entwickler: **Reflections/Ivory Tower**
Publisher: **Ubisoft** Termin: **2014** Quicklink: **8359**



Entwickler: **Machine Games** Publisher: **Bethesda**
Termin: **4. Quartal 2013** Quicklink: **8361**



Entwickler: **Techland** Publisher: **Warner Bros.**
Termin: **2014** Quicklink: **8363**



Entwickler: **Ghost Games** Publisher: **EA**
Termin: **19.11.2013** Quicklink: **8362**



Entwickler: **Obsidian Entertainment** Publisher: **Ubisoft** Termin: **4. Quartal 2013** Quicklink: **8357**



South Park

Das Rollenspiel **South Park: Der Stab der Wahrheit** ist nichts für Leute, die nichts mit dem sehr speziellen Humor der Comic-Serie anfangen können. Die Serien-Macher und Entwickler Obsidian versuchen, in **Der Stab der Wahrheit** bekannte Fantasy-Klischees mit dem satirischen Comic-Universum zu vermischen. Wir wählen eine von fünf Klassen und rüsten unseren Charakter (der natürlich der Neue in South Park ist) mit Gegenständen aus. Die Kämpfe laufen klassisch rundenbasiert ab. Mächtige Feuerballzauber sind allerdings nicht wirklich Feuerballzauber, sondern popelige, brennende Tennisbälle, außerdem gibt's einen ... Furzangriff. **Der Stab der Wahrheit** ist eben eine Persiflage. Grafisch hält sich Obsidian an die Animationsvorlage und alles sieht genauso aus, wie ein **South Park**-Spiel eben aussehen muss: absichtlich billig.

Fazit: Bei **South Park: Der Stab der Wahrheit** scheint bisher alles zu passen, und dank Obsidian machen wir uns auch keine Gedanken um das Charakter- und Kampfsystem.

Entwickler: **EA Sports** Publisher: **EA Sports** Termin: **26.11.2013** Quicklink: **8299**



Fifa 14

Was sollen wir Ihnen großartig erzählen? **Fifa 14** wird selbstverständlich klasse! Die neue Ignite-Engine lässt die Spieler so clever wie Albert Einstein werden, die Stadien deutlich besser aussehen und sorgt für ein ganz neues Spielgefühl – aber nicht auf dem PC. Wir werden mit Xbox-360- und PlayStation-3-Besitzern in einen Topf geworfen und erhalten lediglich eine aufpolierte Version von **Fifa 13** mit den aktuellen Lizenzen. Vielen Dank auch EA Sports, dass die PCler wie schon früher in der Serie für euch Spieler zweiter Klasse sind! Wir dachten, das sei mit **Fifa 12** endlich und endgültig Geschichte. Natürlich war der letztjährige Kick ein tolles Spiel, und wir glauben den Entwicklern auch, dass sie noch einmal an einigen Schrauben von **Fifa 14** drehen werden, trotzdem überwiegt einfach die Enttäuschung über diese abermalige Benachteiligung.

Fazit: Mit der Entscheidung, PC-Spielern ein Next-Gen-Fifa zu verweigern, liefert man Konami einen sicheren Elfmeter. Bleibt zu hoffen, dass sich EA Sports nächstes Jahr eines Besseren besinnt.

Entwickler: **Konami** Publisher: **Konami** Termin: **30.11.2013** Quicklink: **8371**



Pro Evolution Soccer 2014

Jahrein, jahraus das gleiche Spiel: EA und Konami kündigen die Version ihrer Rasenschach-Simulationen an und versprechen, dass diesmal alles besser werden wird. Nach dem Anspielen der E3-Demo können wir aber sagen: **Pro Evolution Soccer 2014** macht im Vergleich zum Vorgänger wirklich Fortschritte. Die neue Fox-Engine zaubert hübschere Spieler auf den Rasen – und das, obwohl **PES 14** neben dem PC nur für aktuelle Konsolen entwickelt wird. Auch spielerisch hat sich einiges getan. Die neue Physikengine berechnet die Körperhaltung, wodurch die richtige Positionierung zum Ball wichtiger wird. Im engen Zweikampf können wir uns mit dem rechten Analogstick außerdem in unseren Gegenspieler hineinlehnen, um ihm den Ball abzunehmen. Zwar müssen wir uns an das neue Spielgefühl erst gewöhnen, trotzdem hatten wir schon viel Spaß mit dem neuen **PES**.

Fazit: Während **Fifa** auf dem PC stagniert, macht **PES** einen Sprung nach vorne. In der nächsten Generation angekommen ist auch Konami noch nicht, doch **PES 14** ist ein Schritt in die richtige Richtung.

Entwickler: **Dice** Publisher: **Electronic Arts** Termin: **2015** Quicklink: **8364**



Star Wars: Battlefront (3)

Fleißig sie sind, die Menschen bei Dice. Neben **Battlefield 4** und **Mirror's Edge 2** arbeiten die Schweden auch noch am dritten Teil der **Battlefront**-Reihe. Die Vorgänger von 2004 und 2005 (beide Teile stammen vom inzwischen nicht mehr existenten Entwickler Pandemic) konnten nicht nur **Star Wars**-Fans begeistern, sondern alle, die Spaß an actiongeladenen Mehrspieler-Schlachten haben. Dass sich **Star Wars: Battlefront**, das offiziell ohne »3« auskommt, großartig von den Vorgängern unterscheiden wird, bezweifeln wir. Wir bezweifeln aber auch, dass Dice den Titel einfach auf dem alten **Battlefront 3** aufbaut, das sich eine Zeit lang bei Radical Entertainment in der Entwicklung befand und etwa 2009 eingestellt wurde. Das neue **Battlefront** basiert auf der neuen Frostbite-3-Engine, und damit ist jetzt schon fast sicher, dass es fantastisch aussehen wird.

Fazit: Wir sind guter Dinge, dass das neue **Battlefront** nicht hinter den ersten beiden Teilen abfällt. Vor 2015 rechnen wir allerdings nicht mit dem Titel.

Entwickler: **Deck 13** Publisher: **City Interactive** Termin: **2014** Quicklink: **8368**



Lords of the Fallen

Vorbei mit Kindergeburtstag, seit dem Erfolg von **Dark Souls** sind bockschwere Spiele wieder hipp. Das beweist nicht nur **Dark Souls 2**, sondern auch das auf uns bisher sehr ähnlich wirkende Action-Rollenspiel **Lords of the Fallen**, das beim deutschen Studio Deck 13 (**Venetica, Jack Keane**) entsteht. Und zwar mit Unterstützung von Tomasz Gop, einem der Produzenten der ersten beiden **Witcher**-Spiele. Auf der E3 demonstrierten die Entwickler, wie schwierig es sich gestaltet, in **Lords of the Fallen** zu bestehen. Wer Kämpfe (als Krieger, Schurke oder Kleriker) zu lapidar angeht, ist schnell tot. Selbst wenn man sich nur selten mit mehr als zwei Gegnern gleichzeitig anlegen muss. Wie schon in **Dark Souls** werden die mehrstufigen Bosskämpfe aber die wirklichen Herausforderungen werden. **Lords of the Fallen** soll im kommenden Jahr erscheinen.

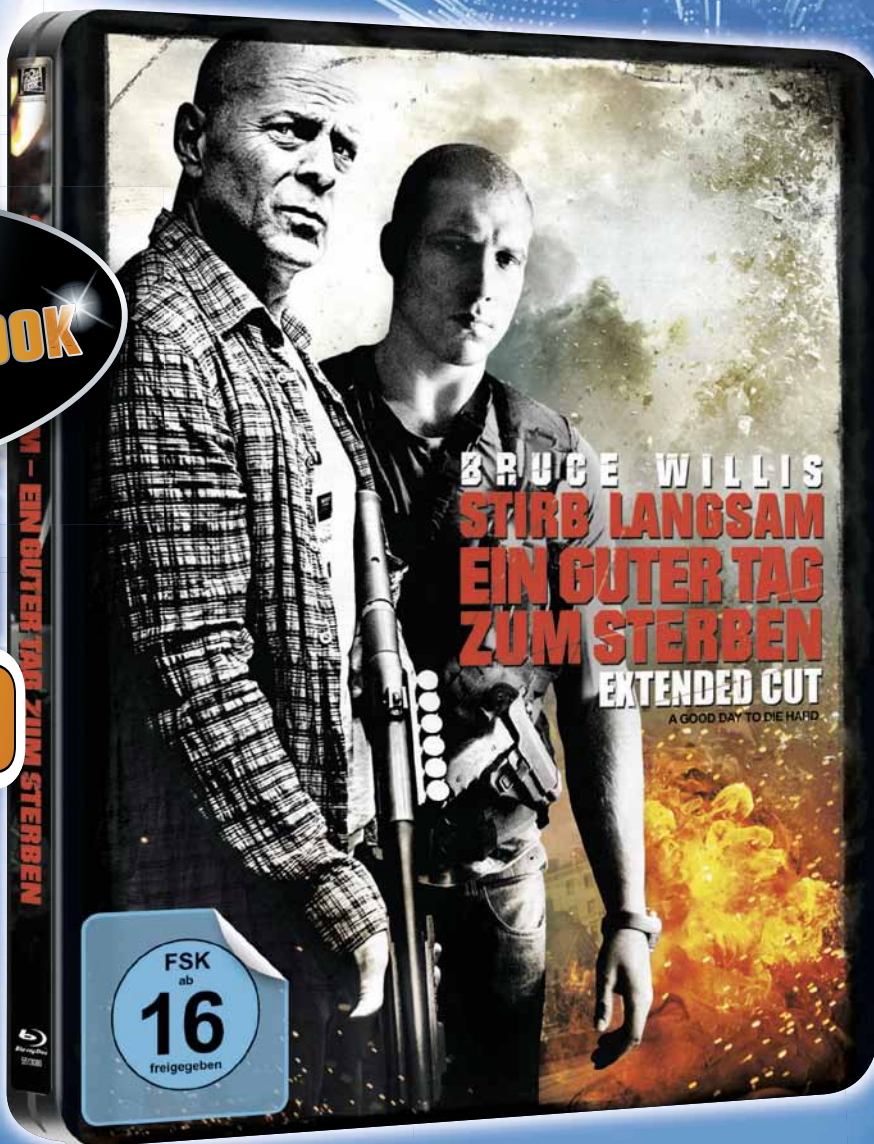
Fazit: Wir fragen uns, ob das bisher auf eher für familienfreundliche Unterhaltung gebuchte Studio Deck 13 wirklich einen knallharten Schnetzler hinlegen kann, ohne dass es bemüht wirkt.

...UND ACTION!

EXKLUSIVES
BLU-RAY STEELBOOK

16,99

STIRB LANGSAM 5
Ein guter Tag zum Sterben



Angebote gültig bis 31.07.2013. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.

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

ÜBER 151x IN DEUTSCHLAND

Alle Informationen zu Identität und Anschrift Ihres Marktes finden Sie unter www.saturn.de/saturnvorort oder unter 0841-634-2000

Besuchen Sie uns auch auf:



SATURN

SOO! MUSS TECHNIK

Entwickler: **Zenimax Online** Publisher: **Bethesda**
Termin: **1. Quartal 2014** Quicklink: **7881**



The Elder Scrolls Online

Überraschende Nachrichten auf der E3: Entgegen erster Meldungen seitens des Publishers Bethesda erscheint **The Elder Scrolls Online** doch nicht mehr 2013, sondern erst im Frühling 2014. Aber warum diese Verzögerung? Weil die Entwicklung eines MMOs noch weniger auf den Tag genau zu planen ist als die eines vergleichsweise überschaubaren Singleplayer-Spiels – und weil **ESO** auch für die Next-Gen-Konsolen erscheinen soll. Das ist die eigentliche Überraschung. Die allerdings mit einem schalen Beigeschmack kommt: Die Beta des Online-Rollenspiels soll laut Ankündigung auf der E3-Presskonferenz von Sony zunächst Playstation-4-exklusiv sein. Ein kluger Schachzug, **The Elder Scrolls Online** könnte wegen der Nähe zum wahnsinnig erfolgreichen **Skyrim** doch die eine oder andere Konsole absetzen. Blöd für uns PCler hingegen.

Fazit: The Elder Scrolls Online ist zweifelsohne ein vielversprechendes Online-Rollenspiel. Wir hoffen, dass Qualität und Inhalte durch die Portierungen auf die Konsolen nicht leiden.

Entwickler: **Bohemia Interactive** Publisher: **Peter Games**
Termin: **3. Quartal 2013** Quicklink: **7468**



Arma 3

Auf der E3 2013 zeigte Bohemia Interactive anhand mehrerer kleinerer Präsentationen die unterschiedlichen Inhalte der Militärsimulation **Arma 3**. Infanterie-Kampf in einem kleinen Tal, eine der neuen Tauchmission und auch ein paar der Vehikel, die uns im fertigen Spiel über die fiktive Ägäisinsel Altis tragen werden. In den Präsentationen gab's auch schon Inhalte aus der bald erscheinenden Beta zu sehen, etwa neue Fahrzeuge. Wir drücken die Daumen, dass sich durch die Addition von etwa den bereits erwähnten Tauchmissionen nicht wieder zu viele (KI-)Fehler ins Programm schleichen. Auch wenn die Interaktion mit NPCs im Gegensatz zu **Arma 2** reduziert werden soll, um Probleme zu vermeiden. Aber die dürften Einsteiger ja schon beim Interface haben, wir wünschen uns noch immer eine komfortablere Bedienung für **Arma 3**.

Fazit: Durch den (kostenpflichtigen) Zugang zur Alpha und Beta und das Einbinden der Fans in die Entwicklung wird Arma 3 hoffentlich ein rundes Spiel. Okay, ein runderes als die Vorgänger.

Entwickler: **Bohemia Interactive** Publisher: –
Termin: **2013** Quicklink: **8154**



DayZ

In der Standalone-Version zur beliebten Zombie-Survival-Mod schlagen wir uns nicht mehr nur mit hirntoten Zombies und häufig ebenso hirntoten Mitspielern herum, sondern auch mit den Gebrechen des eigenen Körpers. Unsere Spielfigur wird deutlich mehr Probleme mit Krankheiten und Verletzungen bekommen. Um das eigene Überleben zu sichern, sollen wir in auf der Insel Chernarus tausende verschiedene Gegenstände finden können – und sie dank praktischer Drag-and-Drop-Funktion einfach in unser Inventar ziehen. Juhu! Die neue Vielfalt soll Spieler zu mehr Interaktionen zwingen. Nervenaußereibende Treffen mit Fremden, um etwa Munition gegen Antibiotika zu tauschen, stehen also auf der Tagesordnung. Sollte uns jemand einen Schluck Wasser anbieten, sind wir lieber vorsichtig. Dank des erweiterten Crafting-Systems können wir nämlich Getränke vergiften!

Fazit: Mit der Standalone-Version wird DayZ um viele tolle Features erweitert. Bleibt zu hoffen, dass die komplexere Spielmechanik die Überlebenden tatsächlich zu mehr Zusammenarbeit bewegt.

Entwickler: **Victory Games** Publisher: **Electronic Arts**
Termin: **2013** Quicklink: **8372**



Command & Conquer

Free2Play und bombastische Frostbite-Grafik, aber unter der Haube kehrt der geistige **Generäle**-Nachfolger zu seinen Wurzeln zurück: Basis hochziehen, Sammler losschicken, und schon rollen die Panzer vom Stapel Richtung Feind. Jede der drei vertrauten Kriegsparteien (EU, Asiatische Allianz und globale Befreiungsarmee) bietet fünf verschiedene Generäle wie Dr. Thrax, der als einziger Giftpanzer auffahren lässt. Gar nicht serientypisch hingegen ist der Verzicht auf eine Kampagne; Mehrspielerschlachten und normale Gefechte gegen die KI stehen im Vordergrund. Größtes Fragezeichen ist aber das Free2Play-Konzept: Pay2Win soll zwar vermieden werden, aber es sind immer nur eine Handvoll rotierender Generäle für alle spielbar, der Rest muss mit Ingame-Währung oder Geld gekauft werden. Wenn die Feldherren nicht alle gleich stark sind, könnte das problematisch werden.

Fazit: Bei der E3-Probepartie vermissten wir einen Lebensbalken für feindliche Einheiten; ohne den ist das »Stein-Schere-Papier«-Prinzip zu Beginn nur Raterei. Da müssen die Entwickler noch ran.

Entwickler: **Avalanche Studios** Publisher: **Warner Bros.**
Termin: **2014** Quicklink: **8365**



Mad Max

Mad Max? Das kennt doch heute kein Mensch mehr. Ok, dass die postapokalyptische Zukunftsvision (lies: Wüste, Autos und Lederoutfits) des Actionschinkens aus den Achtzigern als Setting noch taugt, hat zuletzt **Rage** bewiesen. Wir schlüpfen in die Haut von Max und haben nur ein Ziel: uns ein tolles Auto zu bauen! Naja, da haben wir schon bessere Storys gehört. Spielerisch hat **Mad Max** aber mehr unter der Haube. Mit unserem Schlitten heizen wir durch die frei befahrbare Endzeitwüste und besorgen neue Bauteile. Dabei liefern wir uns Gefechte mit motorisierten Banditen. Gegnern ohne fahrbaren Untersatz rücken wir mit der Schrotflinte zu Leibe. Dass wir ein Spiel von Avalanche spielen, merken wir, wenn wir den aus **Just Cause** bekannten Entenhaken auspacken. Das Aneinanderpappen von zwei feindlichen Fahrzeugen ist dabei noch die ödeste Einsatzmöglichkeit der Waffe.

Fazit: Ja, die Story ist nicht die Stärke von Mad Max. Trotzdem freuen wir uns drauf, denn Avalanche hat schon mit Just Cause 2 bewiesen, dass sie eine offene Welt mit Spielspaß füllen können.

Messe-Meinungen



Das wurde auch Zeit!

Michael Trier
Chefredakteur
michael@gamestar.de

Highlight: Gehofft hatte ich ja, aber hoffen hilft nicht immer, wie die letztjährige Gäh-E3 eindrucksvoll bewiesen hat. Was ich gehofft habe? Das endlich was passiert! Und in diesem Jahr, mit den Konsolenkrieg, häufen sich die **guten Nachrichten für einen lachenden Dritten: den Spiele-PC!** Die Hardware der Next-Gen-Spielekästen nutzt endlich das technisch (schon lange) Machbare und erleichtert nebenbei die Entwicklung von Multiplattform-Titeln ungemein.

Enttäuschung: Ich hatte fest damit gerechnet, dass auf der E3 **GTA 5 und Destiny für den PC angekündigt werden.** Oder zumindest eins von beiden. **Und was war? Nix, nada, niente.** Grade bei Destiny für mich absolut unverständlich: Mit den neuen Konsolen ist die Entwicklung von Multiplattformtiteln wesentlich unaufwändiger geworden und Destiny ist laut Aussage von Activision »das größte Projekt der Firmengeschichte«. Und die haben ja schon einiges gemacht.

Fazit: Wenn es auch in diesem Jahr nicht DAS SPIEL gegeben hat, das mich direkt weggeblasen hat, **war diese E3 für mich spannender als die letzten beiden zusammen.** So kanns weiter gehen!

Wenig Ideen

André Peschke
Chefredakteur Krawall.de
andre@gamestar.de

Highlight: **Mirror's Edge 2** ging im Ankündigungswahnsinn dieser E3 schon wieder etwas unter. Dabei sahen die gezeigten Szenen großartig aus! Insbesondere die Klarheit des visuellen Designs fand ich attraktiver als alle zerberstenden Flugzeugträger der E3 zusammen. Hoffentlich bekommt das Spiel diesmal die Aufmerksamkeit, die es verdient!

Enttäuschung: **Mad Max.** Nach der großen Enthüllung hatte ich ein fettes Endzeit-Abenteuer erwartet. Gesehen habe ich dann ein Open-World-Twisted-Metal, in dem das Auto wichtiger ist als der namensgebende Held. Klar, es ist noch früh in der Entwicklung, aber der Ersteindruck war dürrig.

Fazit: In der Präsentation von Dark Souls 2 beobachteten wir den Kampf gegen Spiegelglas-Monster. Plötzlich springt aus dessen Schild eine Kopie unseres Kämpfers. »Das ist im Moment noch ein KI-Gegner, aber in der fertigen Version springt manchmal ein anderer Spieler aus dem Schild«, erzählt der Entwickler von FromSoftware. »Ist das nicht cool?« Ja, sehr! Und genau solche Momente gab es für mich zu wenig. Neue Konsolen, neue Spiele – super. Aber **originelle Ideen waren mir gerade im Jahr der Erneuerung doch zu selten.**

Endlich wieder spannend

Tobias Veltin
Redakteur
tobi@gamepro.de

Reise nach Los Angeles wert. Erfreulich zudem: Den Technologie-Sprung merkte man fast allen Titeln an.

Enttäuschung: Die meisten Spiele sahen zwar cool aus und machten beim Anspielen auch Spaß, **allerdings fehlten mir die wirklichen Ideen.** Alles wirkte so, als hätte man es schon mal gesehen, nur jetzt eben schöner, größer und besser. Nur vereinzelt gab es Wow-Momente. Da erhoffe ich mir im nächsten Jahr deutlich mehr.

Fazit: Waren die letzten beiden E3s noch langatmig und ohne echte Überraschungen, profitierte die Messe in diesem Jahr eindeutig von Playstation 4 und Xbox One und war durch die Bank eine gelungene Veranstaltung. Mehr Details, riesige Spielwelten und unglaubliche Animationen zogen sich fast durch alle Präsentationen. Die neue Generation tut aber nicht nur der Messe, sondern der gesamten Branche gut. **Die E3 war in diesem Jahr endlich mal wieder spannend.** Hoffentlich bleibt das in den nächsten Jahren so.

Noch Nachholbedarf

Christian Schneider
Redakteur
chs@gamestar.de

Highlight: Es sieht nicht viel besser aus als der Vorgänger und von »Next-Gen« ist es gleich meilenweit entfernt. Doch meine Vorfreude auf **Saints Row 4** steigt mit jeder Spielszene, die ich aus dem Open-World-Wahnsinn sehe. Denn wenn ich (vorerst) schon kein GTA 5 auf dem PC bekomme, dann will ich doch wenigstens als US-Präsident mit Superkräften gegen eine Alieninvasion kämpfen. Und das Beste: **Saints Row 4** erscheint bereits im August.

Enttäuschung: Ich bin hin und hergerissen. War nun Wolfenstein: **The New Order** oder **Call of Duty: Ghosts** die größte Spieleenttäuschung der Messe? Ach, nehme ich einfach beide. Während andere Entwickler ihren Spielern immer mehr Freiheiten geben, knebeln uns die beiden Ego-Shooter bis zur Lächerlichkeit – und technisch überzeugen konnten sie ebenfalls nicht.

Fazit: Die E3 ist eine klassische Konsolenspiele-Messe, als PC-Spieler gibt es da nur wenige Highlights. Trotzdem hat die Messe auch für uns Signalfunktion, besonders in diesem Jahr mit der PS4 und der Xbox One vor der Tür. Wir werden endlich einen technischen Schub erleben, von dem alle profitieren. Und vielleicht stellt sich der PC ja sogar als lachender Dritter heraus, während sich Sony und Microsoft im Konsolenkrieg zerfleischen. Nur eines macht mir Sorge: **In Sachen Gameplay haben die meisten Entwickler Nachholbedarf.**

Gerne immer so

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Highlight: **Titanfall** dürfte genau mein Ding werden: schnelle, auf den ersten Blick unkomplizierte Schießereien, die ihr ganzes Spaßpotenzial aber erst nach Stunden des Übens (ungewöhnliches Bewegungsrepertoire der Soldaten und Mechs inklusive Kartenlayout verinnerlichen) offenbaren. Soweit prima gemacht, Respawn!

Enttäuschung: **Call of Duty: Ghosts** ist für mich der Verlierer der Messe. Von einem Sprung auf Next Gen kann nur bedingt die Rede sein. Zu sehr hält Infinity Ward an alten Mustern fest: Schlauchlevels, in denen wir einem Vorturner hinterher rennen. Hund hin oder her. Optisch bleibt der Titel auch auf den Plätzen. Die Serie sollte dringend eine kreative Pause machen.

Fazit: Wir wussten alle, dass die diesjährige E3 spannender werden würde als die der letzten fünf Jahre zusammen. Allein wegen des prophezeiten und auch eingetretenen Konsolenkriegs, der sich gleichermaßen unterhaltsam, erheiternd und erhellend gestaltete. Aber **auch in Sachen Spiele konnte mich die Messe entzücken.** Ein neues Mirror's Edge, mit Lords of the Fallen ein Hardcore-Schnetzler aus Deutschland und Mad Max, Retro-Irrsinn von den Just Cause-Machern – das sind nur ein paar der Titel, auf die ich große Hoffnungen setze. Hallo Entwickler, gerne nächstes Jahr wieder so eine Messe. Und gerne auch ohne Konsolen-Gezicke.

Die beste E3 seit Jahren

Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamestar.de

lonfähigkeit von Online-Pflicht und Gebrauchtspielsperren handelt, dann sage ich: Go Sony!

Enttäuschung: Ich mag die Batman-Spiele, aber **Arkham Origins** gelingt doch glatt das Kunststück, keinen Funken besser auszusehen als der eigene Vorgänger – im Gegenteil. Und warum es mit Black Mask nun unbedingt der langweiligste Bösewicht im Batman-Universum sein muss, will mir auch nicht so recht einleuchten. An was arbeitet eigentlich Rocksteady?

Fazit: **Die spannendste E3 seit Jahren** – und das nicht nur wegen des neuen Konsolenkriegs. Denn die Messe hat eindrucksvoll gezeigt, dass die totesagte Spiele-Plattform PC quicklebendig ist und das auch bleiben wird. Ein paar mehr neue Marken hätten es aber schon sein dürfen. Erst fordern die Publisher lautstark neue Konsolen, dann kriegen sie welche, und am Ende kommen doch bloß dritte und vierte Teile dabei rum.

⊕ Stärken

+ interaktive, dynamische Karten
+ viele Detail-Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger
+ komplexe Teamspiel-Möglichkeiten

⊖ Schwächen

- fragwürdiger Stand-Alone-Commander

Commander-Modus, umfassendes Squad-System, mehr Fähigkeiten und Waffen, Wasserschlachten, drei Parteien, dynamische Karten: So komplex war Battlefield noch nie! Von Fabian Siegmund

Battlefield 4

Angespielt

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Electronic Art** Entwickler: **Dice (Battlefield 3, GS 01/12: 93 Punkte)**
Termin: **29.10.2013** Status: **zu 80% fertig**

GameStar.de/Quicklink/8053 Auf DVD: Technik-Vergleich

Diesmal gibt's Fahrräder. Und Fußball.« Lars Gustavsson, seit dem ersten Teil der Serie der kreative Kopf hinter **Battlefield**, wirkt ein bisschen wie ein Religionslehrer: mittleres Alter, gepflegter Vollbart, leicht ergraut, warmherziger Blick, ein mildes Lächeln. Der Mann ist durch und durch sympathisch, und so ist man gewillt, ihm alles zu glauben, was er über **Battlefield 4** erzählt. Das mit dem Fahrrad und dem Fußball war trotzdem eine Scherzantwort, wenn auch auf eine ernste Frage: Warum sollte man sich ein halbes Jahr nach **End Game**, dem letzten DLC für **Battlefield 3**, für teures Geld einen Nachfolger kaufen,

der im gleichen Szenario angesiedelt ist, die gleichen Waffen und Fahrzeuge bietet, nicht wesentlich besser aussieht und keine offensichtlichen Neuerungen hat? Und dann lässt uns Gustavsson **Battlefield 4** spielen. Und dann wissen wir es.

Auch wenn der geneigte **Battlefield**-Spieler das anders empfinden mag: **Battlefield 4** kommt keineswegs besonders früh. Seit **Battlefield 1942** (2002) erschienen jährlich ein, wenn nicht sogar mehrere **Battlefield**-Titel. Zwischen den letzten Hauptspielen der Reihe, **Bad Company 2** und **Battlefield 3**, lagen nur eineinhalb Jahre. So gesehen lässt sich Dice mit **Battlefield 4**, das zwei Jahre nach **Battlefield 3** in den Läden stehen soll,

geradezu massig Zeit. Der oft gehörte Vorwurf aus der Community, Electronic Arts würde Dice nun dazu zwingen, fließbandmäßig **Battlefield**-Titel rauszuhauen, so wie Activision das auch mit **Call of Duty** täte,

Commander-Modus? Kennt den noch wer?

greift also nicht so recht – oder kommt zumindest zehn Jahre zu spät. Trotzdem muss sich Dice die Frage gefallen lassen, warum man denn bei einem großartigen Spiel wie **Battlefield 3** überhaupt aussteigen sollte. Die Frage kam schon 2011 beim Wachwech-

Das imposante **Hochhaus** in der Mitte von »Siege of Shanghai« lässt sich komplett dem Erdboden gleichmachen!



China ist als dritte Fraktion dabei und bringt eigene Waffen und **Vehikel** mit. Die sind nahezu baugleich mit ihren Konterparts.



Die **Zerstörbarkeit** von normalen Levelelementen bleibt die gleiche wie bisher, aber es gibt hier und da »Sollbruchstellen« für maximale Verwüstung.



sel von **Bad Company 2** zu **Battlefield 3** auf. Damals gab es ein Schlagwort, das für viele die Antwort war: Jets. So ein Schlagwort hat auch **Battlefield 4**: Commander-Modus.

Als Lars Gustavsson im Präsentationsraum bei Dice in Stockholm vor einem Dutzend internationaler Pressevertreter erstmals verkündet, **Battlefield 4** werde den Commander-Modus wieder aufleben lassen, hatte er sich die Reaktion des Publikums vermutlich anders vorgestellt. Okay, da ist dieser Spinner von GameStar, der freudig erregt auf seinem Stuhl herumrutscht und jetzt Herchen auf seinen Schreibblock malt, aber ansonsten haben nur zwei andere Journalisten aus der Gruppe Erfahrungen mit dem Modus. Sei's drum: Das Ding hat **Battlefield 2** (und **Battlefield 2142**) zu etwas wirklich Besonderem gemacht, nicht umsonst stand er auf der **Battlefield 4**-Wunschliste der Fans ganz weit oben. Der Commander-Modus funktioniert so: Jeweils ein Spieler pro Team fungiert als Oberbefehlshaber seiner Mannschaft. Der kann auf

einer speziellen taktischen Karte das gesamte Spielfeld überblicken und den Squad-Anführer per Mausclick Befehle erteilen, etwa »Flagge C einnehmen!«. Der Squad-Anführer kann diesen Befehl nun akzeptieren und reicht ihn damit an seine Squad-Mitglieder weiter. Für befolgte Anweisungen erhält nicht nur das Squad, sondern auch der Commander Punkte. Mit denen wiederum aktiviert der Teamchef in regelmäßigen Abständen spezielle Hilfsaktionen, etwa Aufklärungsdrohnen, die Feinde aufdecken, EMP-Schläge, die Equipment und Fahrzeuge kurzzeitig lahmlegen oder sogar mächtige Tomahawk-Raketen. Welche Aktionen der Commander starten kann, hängt mitunter direkt von der Leistung seiner Untergebenen ab: Erst wenn das Team eine bestimmte Position erobert hat, steht zum Beispiel das aus Teil 3 bekannte und gefürchtete Gunship auf Abruf bereit.

Der Commander-Modus sorgt in **Battlefield 4** für eine ganz neue, spannende Ebene des Teamspiels; auch für Serien-Veteranen,



Das **Gunship** ist nun eine Spezialfähigkeit des Commanders und abhängig von den Erfolgen des Teams.



Von Waffen und Uniformen mal abgesehen lassen sich die **Spielfiguren** nicht weiter anpassen.

denn die aktualisierte Fassung bietet mehr taktische Möglichkeiten als die Vorgänger. Außerdem bringt **Battlefield 4** eine sehr entscheidende Veränderung, selbst für erfahrene Oberbefehlshaber: Der Commander-Modus ist nun ein eigenes Spiel für sich, das heißt der Teamchef ist selbst gar nicht als Figur auf dem Schlachtfeld anwesend, sondern konzentriert sich voll und ganz auf seine taktische Karte. Dem Großteil der alt-eingesessenen Community mag das gefallen, denn bei **Battlefield 2** las man immer wieder die Serverregel: »Keine kämpfenden Commander!« Wer hier als Vorgesetzter beim Schießen oder Flaggenerobern erwischte wurde, flog nicht selten vom Server. Diese Regel ist in Teil 4 hinfällig. Und weil der Commander ohnehin sein eigenes Süppchen kocht, blockiert er auch keinen

Battlefield auf dem Tablet

Server-Slot. Damit erhöht sich faktisch die Spielerzahl auf maximal 66, und zwar 64 Soldaten plus zwei Oberbefehlshaber – auch auf den Konsolen! Außerdem wird der Modus für Tablets optimiert. Angenommen, man sitzt gerade fernab des eigenen PCs oder der Konsole, hat aber seinen Taschen-

Der neue Commander-Modus

Bislang konnten wir den Commander-Modus von **Battlefield 4** nicht selbst spielen. Entsprechend müssen wir über die genaue Funktionsweise spekulieren. Die Spezialaktionen **1** des Commanders hängen mitunter davon ab, welche Flaggen in der Hand des eigenen Teams sind. Daneben gibt es einige Hilfsmaßnahmen **2** wie die bekannten Versorgungskisten. Über die Helmkamera **3** der Squad-Anführer bekommen wir ein echtes Bild vom Schlachtfeld. Den Squads können wir Befehle **4** erteilen. Werden sie befolgt, erhalten sowohl die Soldaten als auch der Commander Punkte. In der Statusanzeige **5** des ausgewählten Squads können wir die Erfahrungsleiste steigern, um den Spielern Field Upgrades zu ermöglichen. Die Tomahawk-Rakete **6** entspricht im Wesentlichen dem Artillerieschlag der Vorgänger.



computer dabei und einen Internetanschluss in Reichweite, dann kann man trotzdem an Matches teilhaben. Zwar nicht kämpfend, aber kommandierend. Die Frage lautet allerdings: Ist der Commander-Modus fesselnd genug, um als eigenständiges Spiel herzuhalten? In **Battlefield 2** und **Battlefield 2142** war er das nicht. Nicht umsonst gab es genug kämpfende Commander, weil es schlicht zu langweilig gewesen wäre, ständig nur auf die taktische Karte zu starren und Cooldowns abzuwarten. Und wie viele Leute würden tatsächlich lieber kommandieren, als »richtig« zu spielen? Und ist eine Tablet-Unterstützung wirklich nützlich oder doch nur SciFi-Unfug? Wir können nur spekulieren, selbst testen durften wir den Modus bislang noch nicht.

Nachdem der **Battlefield 3**-DLC **Armored Kill** die zwar größten, mitunter aber auch leblo-

sesten Schlachtfelder der Serie hervorbrachte, soll **Battlefield 4** nun zwar durchaus große, aber zugleich auch komplexe, vielschichtige Levels bieten. So spielt zum einen Vertikalität eine große Rolle: Die Map »Siege of Shanghai« verfügt über fünf oder sechs Höhenebenen, angefangen von U-Bahn-Tunneln über mehrstöckige Einkaufszentren bis hin zu einem zweihundert Meter großen Wolkenkratzer samt Penthouse. Gleichzeitig gibt's überall interaktive Level-Elemente, etwa aus- und einfahrbare Straßenpoller, piepende Metalldetektoren, die unsere Position verateten, oder Sprinkleranlagen, die uns die Sicht nehmen. Und hinter allem steckt die nach wie vor faszinierend große Zerstörbarkeit der Umgebung: Während einer Schießerei in ei-

ner Unterführung zischt eine Panzerfaustgranate durch den Tunnel, trifft eine Säule, und plötzlich sackt die ganze Decke ein und begräbt ein paar Spieler unter sich! Für den Rest der Runde gibt's hier nun einen Durchgang zur darüber liegenden Straßenebene. Solche Stellen lassen sich gut als Falle nutzen, wie wir später sehen: Ein Panzer rollt über einen offenen Marktplatz, keine Minen oder C4 zu sehen, der Fahrer fühlt sich sicher. Die Sprengladungen an der tragenden Säule eine Etage tiefer kann er natürlich nicht sehen, und so, Rrrrrums!, verschwinden Panzer, Fahrer und Marktplatz in einer riesigen Staubwolke. Großer Spaß!

Diese »Sollbruchstellen« in den Levels sind nicht auf den ersten Blick erkennbar, die Spieler werden eine

Endlich: schwimmen und schießen!



Höhenstufen spielen eine große Rolle auf den Schlachtfeldern von Battlefield 4.



Die **Kanonenschiffe** verfügen über zwei Geschütze sowie zwei Gatling-MGs auf dem Hinterdeck.

Den mehrschüssigen **Granatwerfer** gibt's auch im Mehrspielermodus, allerdings nur als einmaliges Fundstück.



Im Hintergrund: Ein **Schlachtschiff** feuert gerade auf Befehl des Commanders eine Tomahawk-Rakete ab.



Menge Zeit damit verbringen können, mit Explosionen herumzuexperimentieren. Während unserer Anspielrunde hat irgendwer dabei gerade den Jackpot geknackt, denn plötzlich ertönt ein lautes Grollen aus dem Zentrum der Karte. Da steht der majestätische Wolkenkratzer, an seiner Spitze zwei Flaggenpunkte. Unter metallischem Ächzen sackt plötzlich das riesige Gebäude ein paar Meter ein und neigt sich beunruhigend zur Seite. Die Glasfront klirrt, einige Fenster zerbersten, es regnet Scherben in die Bucht von Shanghai. Kurze Stille. Hier und da verstummen sogar die Feuergefechte, weil niemand verpassen will, was sich da

gerade anbahnt. Aber das Gebäude scheint sich wieder gesetzt zu haben. Nein, doch nicht: Jetzt kippt der ganze Koloss erst langsam, dann schneller zur Seite! Unter großem Getöse fällt das ganze Haus in sich zusammen, was für ein Spektakel! Riesige Staubwolken breiten sich auf der Map aus. Als die sich senken, sind vom einst prächtigen Hochhaus nur noch zwei Fußballfelder aus Gesteinsbrocken und verbogenem Stahl übrig. Dazwischen finden sich die beiden Flaggenpunkte wieder, die eben noch zweihundert Meter weiter oben positioniert waren. Zwei Wasserwege entlang der Einsturzstelle sind fortan versperrt, die ganze Map

ist in Staub gehüllt, die Sicht drastisch reduziert. Wenn das die dynamischen Karten sind, die **Call of Duty: Ghosts** für die Zukunft verspricht, haben wir sie jetzt schon bei **Battlefield 4** gesehen. Ach ja, die Wasserwege: Bei **Battlefield 3** sind das schlicht Todesstreifen, die man schnellstmöglich durchquert. Teil 4 wertet nun die Flüsse und Seen deutlich auf. Zum einen gibt's jetzt zusätzliche Schiffe, zum anderen sind Infanteristen im Wasser nun keine wehrlosen Enten mehr.

Battlefield 4 wird das Teamspiel übrigens nicht nur über den Commander, sondern



Interview Lars Gustavsson

Lars Gustavsson hat als kreativer Leiter der Battlefield-Serie an nahezu jedem Spiel der Reihe mitgearbeitet. Er kennt sich einerseits mit Leveldesign und Waffen-Balancing aus, hat andererseits aber auch die strategische Ausrichtung der Marke im Blick. Sprich: Lars weiß alles über Battlefield.

GameStar Battlefield 3 ist aktuell so beliebt wie eh und je. Warum sollte man sich da jetzt schon ein neues Spiel der Serie kaufen?

Lars Gustavsson Wir versuchen immer, etwas Neues zu machen. Und diesmal haben wir wirklich (also wirklich) auf die Community gehört: Battlefield 4 bietet die ausgeklügeltsten Karten, den Commander-Modus, Commo-Rose für Konsolen und viele weitere Sachen, die sich die Fans gewünscht haben. Wir haben außerdem interaktive Level-Elemente und das neue Wasser-Gameplay. All das kommt auf das bestehende Battlefield-Fundament oben drauf. Der langjährige Fan kriegt also ganz viel Neues, gleichzeitig spricht Battlefield 4 hoffentlich auch Neueinsteiger an. Denn ich möchte keinen Spielertyp ausschließen.

► **Um mal etwas wirklich Neues zu wagen, wäre es nicht interessant gewesen, diesmal die drei Fraktionen gleichzeitig gegeneinander antreten zu lassen?**

◀ Da haben wir in den letzten Jahren immer wieder drüber nachgedacht. Schon bei BF3 hatten wir viele Konzepte und Spielmodi in diese Richtung,

sind dann aber zu der Überzeugung gekommen, dass das dann doch zu verwirrend werden könnte: viele Spieler, viele Möglichkeiten und dann auch noch zwei (oder mehr) Fronten. Ich bin mir sicher, das ist machbar, wir haben uns bei Battlefield 4 aber dafür entschieden, den Spielern lediglich die Wahl zu geben, welche beiden Parteien auf der jeweiligen Map antreten sollen. Es können zum Beispiel Russen gegen US-Truppen in Shanghai kämpfen.

► **Der Commander ist jetzt nicht mehr auf dem Schlachtfeld anwesend, sondern spielt praktisch alleine. Warum?**

◀ Zum einen können wir so volle 64 Spieler auf den Servern haben, plus zwei Plätze für die Commander. Außerdem war's früher doch so, dass man als Commander seine Arbeit auf dem Schlachtfeld getan hat und plötzlich, zack, hatte man ein Messer im Rücken.

► **Das war doch gerade das Spannende dabei.**

◀ Manche fanden das gut, andere wiederum überhaupt nicht. So, wie der Commander-Modus jetzt aufgebaut ist, erscheint er uns als gleichförmigste, kohärenteste Spielerfahrung.

Und nicht zuletzt wegen der Tablet-Unterstützung.

► **Aber ist das alleine unterhaltend genug? In Battlefield 2 konnte man auch kämpfen und kommandieren gleichzeitig, weil das Kommandieren eben nicht abendfüllend war.**

◀ In Battlefield 4 bekommst du besser mit, was der gegnerische Commander macht. Er setzt ein UAV ein, du knallst ein EMP drauf. Das Ganze spielt sich also fast wie ein Schachspiel, mit dem Unterschied, dass deine Ressourcen davon abhängig sind, dass du zuverlässige Truppen hast, die tun, was du befehlst.

► **Battlefield 4 wird damit das komplizierteste Spiel der Reihe. Wie hilft ihr den Spielern beim Einstieg?**

◀ Die Zugänglichkeit ist uns diesmal sehr wichtig. Zu allererst haben wir das Spawn-Interface übersichtlicher und die Modifizierungen verständlicher gemacht, Waffenwerte lassen sich nun direkt vergleichen, und für neue Spieler gibt's spezielle Erfahrungspunkte, »New Player Experience«, die sie für erstmalige Spielhandlungen bekommen.

► **Gibt's wieder einen Battle Recorder?**

◀ Erst mal nicht. Ich habe den Battle Recorder auch geliebt, aber Battlefield 4 ist ein komplexes System und wir haben ehrlich gesagt noch keine zufriedenstellende Lösung gefunden, wie wir ihn ins Spiel implementieren können. Aber es wird einen Spectator-Mode geben.

► **Können die Spieler das Aussehen ihrer Charaktere verändern, abgesehen von Uniformen?**

Nein. Das ist fürs Spielgeschehen nicht so wichtig, wir konzentrieren uns lieber auf das Wesentliche. Wir hätten sonst Abstriche bei den Spielelementen machen müssen, die wirklich zählen.

► **Die F2P-Ableger der Battlefield-Serie leben hingegen von Charakter-Anpassungen, lustigen Hüten und ähnlichen Kram. Wird's sowas früher oder später auch für Battlefield 4 geben?**

◀ Ein interessanter Gedanke, den wir aber nicht konkret angegangen sind. Die Kit-Shortcuts für BF3, mit denen man gegen Bezahlung Waffen freischalten konnte, waren sehr populär, besonders für Nachzügler, die mithalten wollten. Aber die sind zurzeit der Stand der Dinge, was Mikro-Transaktionen bei Battlefield angeht.



Gewehre haben nun Platz für zwei Visiereinrichtungen, je nach Bedarf.



Unter dramatischem Getöse stürzt der ganze Wolkenkratzer ein und verändert damit den Levelaufbau.

Die Kampagne

Im Rahmen der E3 stellte Dice auch eine neue Einzelspielermission mit dem Titel »Angry Sea« vor. Die Elitesoldaten von Team Tombstone, die wir bereits im sogenannten »Fishing in Baku«-Trailer kennengelernt haben, verschlägt es diesmal auf die Titan, einen US-amerikanischen Flugzeugträger, der nach einem Angriff im Begriff ist, zu sinken. Hilfsbedürftige Matrosen treffen Recker, Dunn und Co. dabei aber nicht – sie landen nämlich prompt im Kugelhagel der Angreifer. Schon gleich zu Beginn sehen wir das neue Befehls-System im Einsatz: Recker nämlich weist seine Kollegen an, die Feinde unter Beschuss zu nehmen, damit er die Burschen anschließend ungestört flankieren kann. Anschließend zelebriert Battlefield 4 eine wunderschöne Zerstörungssorgie à la **Titanic**: Der Flugzeugträger zerbricht spektakulär in zwei Hälften. Unterdessen kämpft sich Team Tombstone auf dem halb versunkenen Flugdeck voran und nutzt dabei die dynamische Umgebung zu seinem Vorteil: Mit gezielten Schüssen lösen die Soldaten die geparkten Flugzeuge aus ihren Verankerungen – und die rasen dann quer über die schräge Startbahn und reißen alles in den Tod, was das Pech hat, in ihren Weg zu geraten. Während der Schusswechsel brechen immer wieder Wellen über das Deck, und Munition explodiert in eindrucksvollen Feuerbällen. Auf den neuen Einzelspieler-Karten ist also spürbar mehr los als beim Vorgänger.

auch das Squad-System deutlich stärker belohnen. Die Squads, die nun Platz für fünf haben, erhalten für erfüllte Squad-Ziele und Interaktion im Trupp sogenannte »Field Up-

grades«: Jeder Spieler wählt im Spawn-Menü einen von mehreren Talentbäumen mit verschiedenen Upgrades, etwa schnellerer Sprint, stärkeres Unterdrückungsfeuer oder zusätzliche Granaten. Jedes Mal, wenn er selbst oder ein Kollege Squad-Punkte anhäuft, füllen sich die Fortschrittsbalken aller Trupp-Mitglieder, sodass nach und nach die Fertigkeiten freigeschaltet werden – und die gelten dann für das ganze Squad! Hier heißt es also: Talentbäume absprechen, um möglichst viele Unlocks zu vereinen. Wer den Trupp verlässt, nimmt seinen eigenen Fortschritt ins nächste Team mit. Der Zähler wird erst dann auf null gesetzt, wenn das gesamte Squad ins Gras beißt (»Squad Wipe«). Das wiederum sorgt dafür, dass jeder mehr auf seine Kumpels achtet. Die Field Upgrades sind also eine klasse Idee.

Apropos Klasse: Bei den Soldatentypen und ihrer Bewaffnung hat sich auch noch eine Menge getan seit **Battlefield 3**. Die Knarren verfügen jetzt über noch mehr Upgrades und Modifikationen, und was die für Effekte haben, wird dem Spieler unmittelbar über Balkendiagramme angezeigt, etwa: Schalldämpfer drauf, Reichweite runter. Die finalen Klassenfähigkeiten standen bei der von uns gespielten Version noch nicht fest, trotzdem waren schon ein oder zwei interessante Ansätze zu erkennen. So könnte C4 zum Beispiel klassenunabhängige Ausrüstung werden, gleichzeitig scheint sich Dice von den fixen Equipment-Slots zu verabschieden: Der Aufklärer durfte in der von uns gespielten Version den mobilen Spawnpunkt auch mal zuhause lassen und dafür etwa Soflam und MAV gleichzeitig einpa-

cken. Keine schlechte Idee, aber da muss Dice natürlich peinlich genau auf die Balance achten. Eins geht in jedem Fall gar nicht: Der Versorger durfte in der Alpha-Version Granatwerfer benutzen! Die Kombination M60-Maschinengewehr plus LAW-Raketenwerfer hat schon **Battlefield Vietnam** ruiniert, und ein Granatwerfer mit endloser Munition ist eine denkbar schlechte Kombination. Darauf angesprochen entgegnet uns Gustavsson: »Oh, ist das so im Spiel? Naja, wir sind ja auch noch nicht fertig. Den Fehler machen wir nicht noch einmal.« **FAB**



Das wird ein Taktik-Shooter

Fabian Siegmund
Redakteur
fabian@gamestar.de

Für viele war und ist Battlefield 2 der beste Teil der Serie. Battlefield 4 erinnert an vielen Stellen an die »gute, alte Zeit«: Commander-Modus, Chinesen, 5er-Squads. Gleichzeitig behält Dice all die coolen aktuellen Spielelemente bei und verstärkt das Teamspiel ganz gehörig. Damit wird es langsam wirklich schwer, Battlefield mit Call of Duty zu vergleichen – Battlefield 4 nähert sich allmählich eher der Arma-Serie an. Die Komplexität könnte Neueinsteiger anfangs vielleicht überfordern, alte Hasen wie ich werden sich dafür umso mehr über die riesigen Möglichkeiten freuen. Technisch merkt man dem Spiel die neue Engine aber leider noch nicht so recht an. Mal sehen, was dann die Beta-Fassung optisch zu bieten hat. Ich bin jedenfalls sehr gespannt.

Potenzial: Ausgezeichnet



Die Jet-Skis bieten keinerlei Schutz oder Bewaffnung, dafür aber 'ne Menge Geschwindigkeit.



Messer-Angriffe lassen sich jetzt kontern! Wer schnell genug ist, dreht den Spieß einfach um.



„Dunkelhammer: dringt tief in unser Spannungs- und Atmosphärezentrum vor“

METRO

LAST LIGHT



JETZT ERHÄLTlich!

EnterTheMetro.com



PC DVD



PS3



XBOX 360

XBOX LIVE

THE WAY NVIDIA



© Copyright 2013 and Published by Koch Media GmbH. Deep Silver is a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Hofen, 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 other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.



Total War Rome 2

Auf der E3 haben wir nicht nur endlich die Kampagnenkarte von Rome 2 gesehen, sondern auch mit unseren Römern die Ägypter besiegt – zu Lande und zu Wasser. Von Michael Graf

+ Stärken

- + schicke Kampagnenkarte
- + transparentes Diplomatie-System
- + Talentbäume für Generäle
- + tolle Schlachten ...

- Schwächen

- ... aber kann die KI was?

Angespielt

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Creative Assembly (Total War: Shogun 2, GS 04/11: 87 Punkte)**
Termin: **3.9.2013** Status: **zu 80 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7950

Wie schrieb der frühchristliche Römer-Schriftsteller Tertullian: »Omnia tempus revelat.« – »Die Zeit bringt alles an den Tag.« Na-

türlich auch bei Ablegern der **Total War**-Serie, deren Kampagnenkarten der Entwickler Creative Assembly für gewöhnlich geheimer hält als die US-Regierung ihre Atomraketen-Startcodes. Erste Bilder gibt's dann immer erst gefühlte fünf Sekunden vor Verkaufsstart. So auch bei **Rome 2**, dessen Kampagnenkarte uns Creative Assembly auf der E3 nun endlich präsentiert hat – über ein Jahr nach der Enthüllung des Strategiespiels und knapp drei Monate vor der Veröffentlichung am 3. September. Statt lahme Bilder zu zeigen, spielen die Entwickler den Rundenstrategie-Feldzug diesmal sogar live vor – und wagen sich mit den Römern an die Eroberung Ägyptens. Weil Ägypten ungern erobert werden möchte, kommt es zum Krieg, den wir selbst entscheiden dürfen: In der historischen Schlacht am Nil legen wir erstmals Maushand an **Rome 2** und befehlen die Ägypter oder die Römer. Dieser doppelten

Premiere aus Karten-Enthüllung und Anspiel-Debut verdanken wir viele neue Erkenntnisse – aber auch eine altbekannte Sorge.

Schick sieht sie aus, die Kampagnenkarte von **Rome 2**, lebendig und detailliert. Am idyllischen Nildelta sprießen Bäumchen, in der Wüste tummeln sich kleine Kamele (eine Ressource) neben den Pyramiden, an der Küste vor Alexandria thront der Pharos, der berühmte Leuchtturm der Stadt. Wie im ersten **Rome** bringen solche Weltwunder individuelle Boni, etwa auf die Produktion – und zwar nicht nur in ihrer Heimatregion, sondern im gesamten Reich. Die Eroberung Ägyptens (und des ebenfalls wunderreichen Griechenlands) wird sich für die Römer also lohnen. Daher machen sie sich nicht nur zu Lande daran, sondern auch zu Wasser: Flotten dürfen in **Rome 2** erstmals auch breite Flüsse wie den Nil befahren und so ins Landesinnere vorstoßen. Das erleichtert Truppbewegungen, weil man auf dem Seeweg schneller vorankommt als an Land.

Eine der größten optischen Neuerungen betrifft derweil die Städte: Statt gleichförmiger

Klötze betrachten wir individuelle und detaillierte Siedlungen, jede Metropole sieht etwas anders aus. So bestehen Städte nun aus einzelnen 3D-Bauten, drumherum ziehen sich Mauern, an die sich Bauernhöfen schmiegen. Wenn eine Stadt wächst, steigt nicht nur eine Zahl, es schält sich auch auf der Karte ein neues Stadtviertel aus dem Bo-

Der Senator säuft ja!

den, das Siedlungsgebiet erweitert sich organisch. Das wirkt sich auch spielerisch aus, denn pro Viertel darf man nur ein Gebäude (das dann ebenfalls als kleine 3D-Nachbildung auf der Karte erscheint) errichten, so dass man Städte spezialisieren muss. Maßstabsgetreu ist das Spiel dabei zwar nicht, Alexandria etwa umfasst einen Küstenstreifen von schätzungsweise 200 Kilometer Länge – aber wen stört das, wenn die Städte so schön aussehen? Mehrere Provinzen samt Siedlungen bilden jeweils eine Region. Wer die komplett erobert, darf Edikte erlassen. Beispielsweise finanziert man provinzweite Spiele, um mürrische Bürger zu besänftigen.



Stadt ist zudem nicht gleich Stadt, die barbarischen Hüttensiedlungen Mitteleuropas sehen natürlich ganz anders aus als die ägyptischen Metropolen mit ihrer griechisch angehauchten Schnörkel- und Säulen-Architektur. Auch die Farbgebung der Karte ändert sich je nach Position: Im Norden dominieren kühle Töne, der Mittelmeerraum wirkt hell und warm. Die Karte selbst hat Creative Assembly nach Osten ausgedehnt, sie reicht nun bis an den (heute fast ausgetrockneten) Aralsee und ins moderne Pakistan. Dänemark und Schottland bilden die Nordgrenze, der Nordosten umfasst Polen. Das Baltikum und das Gebiet des heutigen Russland haben die Entwickler hingegen ausgeklammert – mit Ausnahme des Kaukasus. Dennoch sollte damit erst mal genügend Stoff zum Erobern bereitstehen.

Auf der E3 präsentiert Creative Assembly auch das neue Diplomatiesystem von **Rome 2**. Wobei, so neu ist es gar nicht, nur transparenter: Bei Verhandlungen mit anderen Völkern zeigt eine Zahlenstatistik à la **Civilization 4**, warum uns das Gegenüber leiden kann – und warum nicht. Die Ägypter etwa sind froh, dass die Römer Kriegsverbrechen an den Makedonen verübt haben (+21), reagieren aber äußerst dünnhäutig auf römische Heere innerhalb ihrer Landesgrenzen (-50). Diplomatische Angebote wie Handelsabkommen unterbreitet man einfach per Menü, Diplomaten haben als Spezialeinheit ausgedient. Ein vertonter Botschafterspruch illustriert dann die Antwort, die von freundlicher Zustimmung über höfliche Ablehnung bis hin zu offener Verachtung reichen kann. Das soll dabei helfen, die Stimmung des Riva-

len einzuschätzen. Mindestens ebenso wichtig ist allerdings die Stimmung im eigenen Land – und vor allem, zumindest auf römischer Seite, im Senat. Ein momentan noch recht hässliches Platzhalter-Menü illustriert den Einfluss der drei römischen Familien (Julier, Cornelier, Junier) auf die Politik. Zudem zeigt es die aktuellen Senatoren der Sippen, samt ihrer individuellen Eigenschaften vom »Trinker« bis zum »begnadenen Redner«.

Um den Einfluss anderer Familien zurückzudrängen, kann man einen ihrer Senatoren zum General ernennen und so aus Rom abberufen. Damit riskiert man aber, dass der Anführer im Feld Ruhm und Ehre sammelt – und auf die dumme Idee kommt, einen Bürgerkrieg vom Zaun zu brechen und sich selbst zum Kaiser emporzuschwingen. Alternativ lassen sich unliebsame Senatoren daher auch einfach ermorden. Ebenfalls eine Rolle spielen neutrale Senatoren, die keiner der drei Familien angehören, aber sehr wohl deren Machtverhältnisse beeinflussen. Der Dichter Cicero etwa wettet gegen Julius Caesar – was dem Einfluss der Julier schadet. Solche Persönlichkeiten lassen sich unterstützen, öffentlich diskreditieren – oder natürlich ebenfalls meucheln. Wer keine Lust mehr auf Ränkespiele hat, kann seinerseits einen Bürgerkrieg lostreten und sich zum Alleinherrscher hochkämpfen, macht damit aber die Bürger unzufriedener. Apropos kämpfen: Heeren dürfen wir mit wachsender Kampferfahrung immer mehr »Traditionen« beibringen, also gewissermaßen Spezialtalente, die wir selbst wählen – beispielsweise schulen wir die Soldaten zu besonders effektiven Belagerern. Wenn eine Armee aufgegeben wird, können wir sie neu





Die Ägypter führen auch nahkämpferische **Kamelreiter** ins Feld.

Bei der Schlacht vom Nil müssen die Römer einen **zentralen Kontrollpunkt** erobern.



aufstellen, damit die neue Generation die Tugenden der vorigen erbt. Auch die Generale selbst haben wieder individuelle Fähigkeiten und lassen sich über einen Talentbaum spezialisieren – laut Creative Assembly sogar noch detaillierter als in **Shogun 2**.

Nachschub rekrutieren wir direkt über die Befehlshaber, fernab der Heimat stehen uns da oft nur Söldner zur Verfügung, beispielsweise ägyptische Kriegselefanten. Und siehe da, die sind auch gleich nützlich. Und zwar in der historischen Schlacht vom Nil, bei der anno 47 v. Chr. der ägyptische König Ptolemaios XIII. ums Leben kam. Zum Be-

Strand landen und ihre Besatzung entladen, um unsere Hauptarmee zu stärken? Oder stürzen wir uns auf einen verlustreichen Kampf mit der ägyptischen Flotte, um einen zweiten Strand an der verwundbaren Flanke des Feindes zu erreichen? Wir wählen Letzteres und damit die Seeschlacht, in die auch Transportschiffe eingreifen können. Während sich unsere Katapultkähne vornehm im Hintergrund halten, gehen die Fähren mit Vorliebe auf Tuchfühlung mit Feindpöten und lassen die Legionäre hinüberspringen, um die Besatzung zu schnetzeln.

den zentralen Kontrollpunkt. Der Feind versucht allerdings auch nur halbherzig, uns davon abzuhalten, ein Teil seiner Truppen steht viel zu lange abseits des Kontrollpunkts herum und greift erst ein, als es schon zu spät ist. Da hilft dem Gegner auch die automatisch eintreffende Verstärkungsarmee nichts: Unter hohen Verlusten halten wir den Punkt lange genug, um zu gewinnen. Doch, wie gesagt: Ohne tatkräftige Mithilfe des Gegners wäre das deutlich kniffliger gewesen. Warum verteidigt der Feind nicht verbissen den Kontrollpunkt, statt ein paar Meter weiter Stellung zu beziehen? Warum schickt der unserer Schiffsbesatzung nur ein mickriges Infanterie-Regiment entgegen – und opfert somit die eigene Artillerie? Okay, was die KI kann oder nicht, lässt sich anhand einer zehnminütigen Schlacht natürlich unmöglich abschließend beurteilen, zumal die Widersacher auch clevere Manöver beherrschen, etwa die sich permanent zurückziehenden Kamelschützen. Ob die Computerfeinde tatsächlich klüger kämpfen als in **Shogun 2**, wird aber erst die Zeit an den Tag bringen – wie Tertullian sagen würde. **GR**

Was kann die KI?

ginn wählen wir zwischen Römern und Ägyptern, wir entscheiden uns für die Römer und damit den höheren Schwierigkeitsgrad. Denn die Invasoren haben zwar an sich die besseren Waffen und Soldaten, müssen aber bergauf angreifen, die Ägypter halten einen Hügel besetzt. Die **Total War**-Gretchenfrage lautet dabei natürlich: Wie steht's diesmal mit der KI?

Die Schlacht findet dabei gleichzeitig zu Land und zu Wasser statt: Während unsere Hauptstreitmacht am Ufer in Stellung geht, stellen sich eine Handvoll römische Transport- und Katapultschiffe auf dem Nil der ägyptischen Flotte. Wohlgemerkt auf derselben Karte, in **Rome 2** können Schiffe und Soldaten ja Seite an Seite kämpfen. Dabei stehen wir zu Beginn vor einer Entscheidung: Lassen wir die Transportschiffe sofort am

Das klappt tatsächlich: Wir verlieren zwar einige Schiffe und viele Soldaten, können die ägyptische Flotte aber schließlich versenken und so am zweiten Strand landen, von wo aus unsere Römer im Schwertumdrehen zwei Katapultegimenter zerbröseln. Allerdings auch, weil der Gegner kaum Gegenwehr leistet und unseren Schiffsbesatzungen nur ein einziges Infanterie-Regiment entgegen schickt. Die restliche Armee wartet brav auf dem Hügel. Das erleichtert den Vorstoß unserer Hauptarmee, die allerdings zugleich von Kamel-Bogenschützen bedrängt wird. Blöd: Wenn ihnen unsere Bataillone zu nahe kommen, ziehen sich die Reiter immer wieder zurück und feuern aus der Distanz weiter. Also greifen wir zu einer List: Wir verstecken Speerwerfer in einem Wäldchen und locken die Schützen in deren Abwehrfeuer!

Der Rest der Schlacht ist weitgehend Formsache: Wir stürmen den Hügel und besetzen



Kleinasien gehört zum Siedlungsgebiet der **Pontier** (gelb). Diese spielbare Fraktion wird zum Verkaufsstart mit einem kostenlosen Patch eingebaut.

Ich kann's kaum erwarten

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Wenn die virtuelle Antike von der Bug-Flut verschont bleibt, hat Rome 2 das Potenzial zum in allen Belangen großen Strategiespiel, auf das ich mich mehr freue als ein Gladiator auf den emporgerückten Kaiserdaumen. Klar, noch lässt sich nicht beurteilen, ob die Diplomatie wirklich glaubwürdiger wird (bei Civilization tragen die Zahlenwerte ja auch nicht unbedingt zum besseren Feindverständnis bei) und ob tatsächlich alle Neuerungen funktionieren. Die Politik etwa könnte auch gehaltloses Menü-Beiwerk und nicht zentraler Spielbestandteil sein – der Papst aus Medieval 2 ließe grüßen. In der Theorie allerdings klingen alle Entwicklungsideen klasse. Nur der Gegner-KI könnte erneut die traditionelle Sorgenkind-Rolle zu fallen, was sich nach nur einer Schlacht aber ebenfalls kaum abschätzen lässt. Dafür müsste ich Rome 2 schon mal länger spielen – und das kann ich kaum erwarten.

Potenzial: Ausgezeichnet

Coupon code : **ibuypowerde**

Durch diesen Code erhalten die ersten 200 Bestellungen **10% Rabatt!**



GRAB YOUR GEAR PREPARE FOR BATTLE



iBUYPOWER Recommends
Windows® 8



Versandkostenfreie Lieferung
(nur innerhalb Deutschlands)



GAMER PALADIN 701

€ 2.799,00

- Windows® 8 64-Bit Edition
- ASUS® P9X79 PRO
- NVIDIA® GeForce™ GTX Titan Grafikkarte
- Pioneer BLU-RAY 12X WRITER BLACK
- 120GBx2 Kingston 3K SSD + 2TB SATA III HDD
- 4x4 GB DDR3-1600 Kingston HerperX Blue Memory
- Intel® Core™ i7 3820 Processor
- CoolerMaster Seidon 120mm WaKü
- NZXT Phantom 820 Gunmetal Case + Corsair CX 600W Netzteil
- Logitech USB Keyboard & Mouse

*Gehäuse wird mit optionalen Peripheriegeräten angezeigt.



GAMER PALADIN 702

€ 1.579,00

- Windows® 8 64-Bit Edition
- GIGABYTE® X79 UD3
- NVIDIA® GeForce™ GTX 670 Grafikkarte
- LITEON BLU-RAY 12X READER BLACK
- 2TB SATA III HDD
- 4x4 GB DDR3-1600 Kingston HerperX Blue Memory
- Intel® Core™ i7 3820 Processor
- CoolerMaster Seidon 120mm WaKü
- CoolerMaster HAF X Case + Elite 500W Netzteil
- Logitech USB Keyboard & Mouse

*Gehäuse wird mit optionalen Peripheriegeräten angezeigt.



GAMER PALADIN 503

€ 1379,00

- Windows® 8 64-Bit Edition
- ASUS® Z87-K
- NVIDIA® GeForce™ GTX 770 2GB Grafikkarte
- 24X DVD+-RW
- 2TB SATA III HDD
- 2x4 GB DDR3-1600 Kingston HerperX Blue Memory
- Intel® Core™ i5 4570 Processor
- CPUK AD1 WaKü Kits Medium 2400mm
- CoolerMaster 692 Case + Cyberpower 850W Netzteil

*Gehäuse wird mit optionalen Peripheriegeräten angezeigt.



GAMER PALADIN 302

€ 925,00

- Windows® 8 64-Bit Edition
- GIGABYTE® Z87-HD3
- NVIDIA® GeForce™ GTX 650 Ti 2GB BOOST Grafikkarte
- 24X DVD+-RW
- 2TB SATA III HDD
- 2x4 GB DDR3-1600 Kingston HerperX Blue Memory
- Intel® Core™ i5 4570 Processor
- Astek WaKü
- Corsair 300R Case + CoolerMaster Elite 500W Netzteil

*Gehäuse wird mit optionalen Peripheriegeräten angezeigt.

Intel, the Intel logo, Intel Core and Core Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

www.ibuypower.de

Bestell-Hotline : 02151-51 889 51

Montags bis Freitag von 8 - 17Uhr

Wir blicken hinab in die Straßenschluchten von Caracas.

Call of Duty Ghosts

Wir haben drei Levels begutachtet, von denen uns aber nur einer beeindruckt hat. Einer ohne Hund. Von Michael Graf

Angeschaut

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Infinity Ward (Call of Duty: Modern Warfare 3, GS 01/12: 91 Punkte)**
Termin: **5.11.2013** Status: **zu 75 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/8321

Krieg. Krieg ist immer gleich. Man läuft irgendwem hinterher, und wenn der Feind naht, muss man sich verstecken oder ihn heimlich abmurksen oder beides. Zumindest in **Call of Duty**. Seit der denkwürdigen Tschernobyl-Schleichmission im ersten **Modern Warfare** zeigt Activision bei jeder **Call of Duty**-Präsentation mindestens einen Einsatz nach ähnlichem Strickmuster. So natürlich auch bei **Call of Duty: Ghosts**, das wir uns auf der E3 angeschaut haben. Dabei gab's sogar gleich zwei Heimlich-Levels zu sehen. In der Mission »No Man's Land« durchschleichen wir die Ruinen von San Diego, in »Into the Deep« durchtauchen wir heimlich ein Riff. Außerdem zeigt uns Activision auch einen Abschnitt namens »Federation Day«, der uns in ein venezolanisches Hochhaus führt – und auf serientypisch knallige Weise auch wieder heraus. Aber eines nach dem anderen, denn auch die beiden anderen Abschnitte halten

einige interessante Erkenntnisse bereit.

+ Stärken

- + verbesserte Optik
- + Call of Duty-Action
- + Szenario hat Potenzial
- + Riley als Begleiter

- Schwächen

- Hunde-Fernsteuerung wirkt befremdlich
- Battlefield 4 ist schöner

Die Besonderheit von »No Man's Land« heißt Riley, bellt gerne und hat ein dickes Fell. Nein, es geht nicht um einen Sergeant der US-Marines, sondern um den mit großem Tamtam

(oder Wauwau) angekündigten Militärhund, der uns durch die Ruinen San Diegos begleitet. Warum die Stadt in Trümmern liegt, möchten die Entwickler noch nicht verraten. **Call of Duty: Ghosts** verlegt die Serie in eine neue Welt mit neuer Vorgeschichte, in der ein bislang nicht näher benanntes »episches Ereignis« die kompletten Vereinigten Staaten zerlegt hat. Ein reguläres Militär gibt es nicht mehr, stattdessen begeht unser »Ghosts«-Elite-trupp Sabotageakte hinter den feindlichen Linien. Wer Feinde sind, bleibt indes unklar.

Technisch hinterlässt das vollmundig als Next-Generation-**Call of Duty** angepriesene **Ghosts** einen nur mäßig modernisierten Eindruck, auch wenn es tatsächlich besser aussieht als die Vorgänger. Sei's drum, dafür stoßen wir auf eine interessante Szenerie: Wo San Diego sein sollte, klafft ein riesiger Krater, Häuser- und Straßenreste ragen in den Abgrund. Als wir am Rand entlangschleichen, kracht eine Kirchenruine in die Tiefe. Außerdem weht am Kraterrand eine US-Fahne, auf der nur 48 statt 50 Sterne prangen. Was zur Hölle ist hier passiert? Mit diesen Andeutungen schafft es Activision immerhin, unser Interesse für diese neue **Call of Duty**-Welt zu wecken. Vermutlich stecken aber doch nur die üblichen »Weltkrieg trifft Terror«-Fantasien dahinter.

Doch zurück zu Riley, der Hund lässt sich nämlich – steuern! Als wir auf Gegner sto-

ßen, schalten wir in die Köterkamera um. Der Kläffer hat nämlich ein elektronisches Auge auf den Kopf gegurtet, »gelenkt« wird er mit Vibrationspads an seinen Flanken.

Witzige Sache, aber mal ehrlich: Wir spielen einen Hund?! Nicht unbedingt der erste Wunsch, den wir an ein neues **Call of Duty** hätten. Als sich der Spieler

und sein menschlicher Kumpan seitlich neben einer Tür platzieren, denken wir: Och nö, jetzt kommt wieder eine dieser »Tür aufsprengen und in Zeitlupe alles wegballern«-Szenen. Aber nix da: Statt eine Sprengladung an die Tür zu kleben, schlägt unser Kamerad

Ein Hund gegen den Terror

Die neue Technik

Call of Duty: Ghosts bringt eine deutlich aufgebohrte Version der Engine aus **Modern Warfare 3** zum Einsatz. So gibt's nun Technik-Gimmicks wie Displacement Mapping (plastischere Texturen), Subdivision Surfaces (weichere Felskanten und rundere Zielfernrohre) sowie HDR-Beleuchtung (blendendes Licht). Das direkte Duell mit **Battlefield 4** geht aber an Dice.





Sharkoon

Unleash the dragon in you



DRAKONIA
GAMING LASER MOUSE

Entfessele den Drachen in dir – mit der
DRAKONIA Gaming-Maus – und nutze
ihr gewaltiges Potenzial:

- 5000 DPI
- 11750 FPS
- 150 IPS
- Avago 9500 Laser-Sensor
- 11 programmierbare Tasten
- 4-Wege-Scrollrad
- Weight-Tuning-System
- Interner Speicher für Benutzerprofile

VIDEO



Become a Fan on
Facebook



GET READY TO RULE THE GAME

www.sharkoon.de

ein Seitenfenster ein, der Hund hüpf ins Haus und kracht kurze Zeit später in Zeitlupe durch die Tür, im Schlepptau die Gegner, die wir aufs Korn nehmen. Eine gelungene Hommage an die ungeliebten Türspreng-Orgien.

»Into the Deep«, der zweite Demo-Level, ist ebenfalls schnell abgehandelt: Wir tauchen (natürlich) einem anderen Typen hinterher und verstecken uns (natürlich) vor feindlichen Tauchern. Dabei beobachten wir etwas, das als Klassiker in die Geschichte der nach hinten losgegangenen Spiele-Ankündigungen eingehen dürfte: die Fisch-KI! Ja, die Fische haben eine Künstliche Intelligenz. Und weichen den Tauchern aus. Das ist genau das, was wir von **Call of Duty** erwartet haben! Würden wir sagen, wenn die Serie keine anderen Probleme hätte (Linearität, sich abnutzende Krawallmomente etc.). So aber steht die Fisch-KI allenfalls auf einem vierstelligen Platz unserer Wunschliste, irgendwo zwischen »mehr Bier« und »lizenzierte Original-Kloschüsseln in Badezimmer-Levels«. Wobei »mehr Bier« bei genauerem Nachdenken weiter vorne ... Entschuldigung, das war gehässig. Immerhin sieht der Unterwasser-Level gut aus, stimmungsvoll ausgeleuchtet und detailliert. Umschwärmt von Fischen schwimmen wir durch ein Riff und in ein Wrack, um dann ein Kriegsschiff mit einer Art Torpedo-Bazooka zu durchlöchern – dummerweise während wir direkt darunter tauchen. Dass uns der Pott buchstäblich auf den Kopf fallen, uns unter Trümmern einklemmen, unseren Kameraden zu einer hektischen Rettungsaktion zwingen und uns schließlich durch herabgluckernde Rumpfbrocken paddeln lassen würde – das kann man als Elitesoldat natürlich nicht vorausahnen. Nun gut, dass **Call of Duty** zwar knallig, aber noch nie logisch war, dürfte kaum noch jemanden überraschen. Man denke nur an die rückwärts reitenden Pferde aus **Black Ops 2**.

Während uns »Into the Deep« mit dem Gefühl zurücklässt, nichts weltbewegend Neues erlebt zu haben, stellt »Federation Day«



Abgetaucht – im schön ausgeleuchteten Riff (rechts) bekämpfen wir **Taucher**.



Ein Hund gegen den Terror

den Level-Höhenmesser auf den Kopf. Statt auf den Meeresgrund geht's nun aufs Dach eines Wolkenkratzers in Caracas. Um uns herum zerplatzen bunte Raketen, die venezolanische Hauptstadt feiert den »Tag der Föderation«. An einem Gebäude flattert eine Flagge, die an eine Mischung aus EU-Banner und venezolanischer Nationalfahne erinnert: ein Sternenkreis auf schwarz-rotem Grund. Hat sich da etwa eine antiamerikanische Koalition gebildet, die den USA den Atomkrieg erklärt hat? Steckt gar die böse EU mit drin? Schwer vorstellbar, wo das Vereinte Europa im wahren Leben ja schon mehrwöchige Kongresse abhalten muss, um den Putzplan fürs Parlamentsklo festzulegen. Bis da die Formulare für einen Nuklearschlag ausgefüllt wären, ist das Uran in den Bomben längst zerfallen.

Egal, vom Dach des Hochhauses seilen wir uns ab, Stockwerk für Stockwerk, immer wieder schießen wir durch die Scheiben hindurch auf Gegner, bis wir schließlich ein Loch in ein Fenster schneiden. Drinnen wird ein bisschen geschlichen, vor einer Patrouil-

le verstecken wir uns im Schatten. Schließlich hacken die Ghosts einen Generator, knipsen das Licht aus – und seilen sich weiter an der Gebäudewand ab. Diesmal nicht mit Blick nach oben, sondern indem sie senkrecht hinablaufen, die Augen nach unten. Man läuft also die eigentlich senkrechte, aber horizontal wirkende Wolkenkratzer-Wand entlang, während »vor« (also tief unter) einem kleine Autos durch die Straßen brausen. Das ist die einzige Szene, die uns bei der Präsentation beeindruckt. Hier sieht **Ghosts** wirklich wie ein **Call of Duty** der nächsten Generation aus. Zum Abschluss gibt's eine weitere Passage im Gebäude, das gerade vorrangig damit beschäftigt ist, zu explodieren. Während sich die Ghosts durch die üblichen Gegnermassen schießen, beb't der Boden, der Wolkenkratzer kippt, Möbel, Ghosts und Gegner rutschen Richtung Fenster, krachen hindurch und stürzen dem immer noch fernen Asphalt entgegen. Und damit endet die E3-Vorführung. **CR**



Unseren vierbeinigen Begleiter **Riley** dürfen wir direkt steuern.



Olle Kamellen

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Interessanterweise saß ich bei der Präsentation von **Call of Duty: Ghosts** tatsächlich auf einem Hocker, sodass ich wahrheitsgemäß sagen kann: Vom Hocker gehauen hat mich das Spiel nicht. Einzig die Schlussmomente von »Federation Day« und vielleicht noch der Ausblick auf den Riesenkrater in »No Man's Land« wecken Faszination und Interesse am neuen Szenario: Was steckt denn nun hinter den seltsamen Flaggen und den zerstörten Städten? Hoffentlich keine Aliens. Der spielerische Rest ist altbekannt. Natürlich mit Ausnahme von Riley, für mich fühlt sich ein ferngesteuerter Hund als Spielfigur aber zumindest seltsam an. Für **Call of Duty**-Fans dürfte indes schwerer wiegen, dass Activision bislang nichts vom Multiplayer-Modus gezeigt hat. Denn der soll ja letztlich wieder für Langzeit-Motivation sorgen.

GameStar für iPad und Android-Tablets

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

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

**Retina
optimiert**



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

www.gamestar.de/app





Michael Trier, Chefredakteur
michael@gamestar.de

Zuletzt gehört Daft Punk »Random Access Memories«. Ja, ich weiß, keine »echte« Daft Punk-Platte, Verrat usw., jammer jammer.

Zuletzt gesehen 3. Staffel Game of Thrones. Oh, wie ich dieses fiese Frettchen Joffrey hasse...

Zuletzt gedacht Wie geil, dass die neuen Konsolen endlich da sind, das bringt auch den PC nach vorn!

Meine Meinung zu:

Company of Heroes 2 Großartig mal wieder ein so perfektes Spiel erleben zu dürfen!

★★★★★

The Swapper Macht mir wenig Spaß.

★★

Van Helsing Nach Diablo 3 und Torchlight 2 ist grade einfach kein Platz mehr für Action-RPGs in meinem Leben.

★★★

Michael Graf, Mitglied der Chefredaktion

micha@gamestar.de

Zuletzt gelesen E3-News

Zuletzt gesehen E3-Videos

Zuletzt gedacht Die neuen Konsolen sind doch nur technisch aufgemotzte Versionen der alten – mit mehr TV-Kram. Virtual Reality ist für mich das eigentliche Next Gen.

Meine Meinung zu:

Company of Heroes 2 Ein panzerdickes Strategiepaket, im Multiplayer-Modus herrlich hek- und taktisch. Klasse!

★★★★★

The Swapper Ein Beleg für die herausragende Cleverness mancher Indie-Studios.

★★★★

Van Helsing Grundsymphatische Metzerei, aber nix, was mich von Diablo 3 weglockt.

★★★



Daniel Visarius, Mitglied der Chefredaktion

daniel@gamestar.de

Zuletzt gelesen »Begegnungen mit der Weltmacht China« von Helmut Schmidt.

Zuletzt gesehen »Django Unchained« auf Blu-ray. Hat mich echt mitgenommen.

Zuletzt gedacht Neun Jahre eine tolle Zusammenarbeit mit Hendrik.

Meine Meinung zu:

Company of Heroes Erstklassige Echtzeitstrategie sowohl für Solospieler als auch im Multiplayer.

★★★★

The Swapper Ich habe genug 2D-Titel gespielt.

★★★

Van Helsing Solides Action-Rollenspiel für Genre-Fans.

★★★★

Heiko Klinge, Redakteur

heiko@gamestar.de

Zuletzt gehört Boyetsfire »While a Nation Sleeps«. Junge, können die noch knüppeln!

Zuletzt gelesen Wie in jeder Sommerpause die Gerüchteküche von transfermarkt.de

Zuletzt gedacht Planescape: Torment ist auch heute noch toll.

Meine Meinung zu:

Company of Heroes 2 Sicher toll, aber ich mag keine Weltkriegsspiele. Wann kommt Dawn of War 3?

★★★

The Swapper Endlich mal wieder ein Spiel mit Hirn.

★★★★

Van Helsing Hey: Ein Action-RPG mit toller Story.

★★★★



GameStar

Daniel Matschijewsky, Redakteur

danielm@gamestar.de

Zuletzt gelesen Den dritten Band von »Das Lied von Eis und Feuer«. Zieht sich...

Zuletzt gehört Die Musik zu »Men of Steel« von Hans Zimmer.

Zuletzt gedacht Selbst als beinharder Xbox-Fan muss ich zugeben: Dieser Punkt geht an Sony.

Meine Meinung zu:

Company of Heroes 2 Schönes Spiel, ich warte aber lieber auf C&C.

★★★

The Swapper Cleveres Knobelspiel ganz nach meinem Geschmack.

★★★★

Van Helsing Doofer Titel. Trotzdem eine charmante Alternative zu Diablo.

★★★



Kollegen fragen Daniel Matschijewsky

Was war deine allerliebste Rolle in »Die Redaktion«?

Cool, aber skandalös kurz war mein Auftritt als Joker in »Heft 4 Dead«. Skandalös deshalb, weil ich von Toni Schwaiger eine Stunde lang mit Clownsminke, Lippenstift und einem angekorkelten Sektorkorken malträtiert worden bin, in der Folge aber nur rund zwei Sekunden lang auftauche. Das Make-up war aber so großartig, dass ein Foto davon bis heute als Profilbild auf meiner Facebook-Seite prangt.

Erzählst du uns von deiner coolsten beruflichen Reise?

Meine eindrucksvollste Reise zu einem Entwickler führte mich nach Shanghai, damals wegen Splinter Cell: Double Agent. Hierfür residierte ich im damals fünfthöchsten Wolkenkratzer der Welt, genoss allerhand chinesische Köstlichkeiten und ärgerte mich, dass der Spaß nach eineinhalb Tagen vorbei war.

Und welches war deine stressigste Aufgabe in neun Jahren GameStar?

Der geniale Shanghai-Trip bedeutete gleichzeitig auch den stressigsten Job meiner Laufbahn. Zu Splinter Cell sollte nämlich eine Titelstory entstehen, die bereits zwei Tage später in die Druckerei musste. Während also alle anderen Journalisten die Stadt unsicher machten, hockte ich im Hotelzimmer und hackte den siebenseitigen Artikel in den Laptop. Bäh!



Jochen Gebauer, Redakteur

jochen@gamestar.de

Zuletzt gelesen Die Krege-Übersetzung von »Herr der Ringe«. Schlimm. Aber nicht aus den oft genannten Gründen.

Zuletzt gehört »Here Comes the Sun«.

Zuletzt gedacht Ich könnte dem Heider eigentlich mal »Game of Thrones« spoilern.

Meine Meinung zu:

Company of Heroes 2 ★★

Bestimmt super, aber Echtzeit-Taktik ist überhaupt nicht meins.

The Swapper Ich mag Spiele, bei denen ich mich schlau fühle. Freud hätte an diesem Satz bestimmt seine helle Freude.

★★★★★

Van Helsing Das Spiel ist bloß okay, aber der Sidekick ist großartig.

★★★★



Fabian Siegmund,
Redakteur

fabian@gamestar.de

Zuletzt gesehen Zuschauerreaktionen auf eine bestimmte Folge der dritten Staffel von »Game of Thrones«. Sehr gelacht.

Zuletzt gehört Feist: »The Reminder«.

Zuletzt gedacht Commander-Modus auf dem Tablet spielbar? Egal, ich kauf mir trotzdem keins!

Meine Meinung zu:

Company of Heroes 2 Yay! Echtzeit-Taktikspiel! Und so hübsch!

★★★★★

The Swapper Endlich mal wieder ein Spiel, das so ganz anders ist als die anderen.

★★★★★

Van Helsing Wenn mich Diablo 3 schon nicht fesseln konnte ...

★★★

Petra Schmitz,
Redakteurin

petra@gamestar.de

Zuletzt gelesen Dan Wells »I'm Not A Serial Killer«. Die Thematik hat mich schon schlechter unterhalten. Aber auch besser.

Zuletzt gesehen »Lawless«.

Zuletzt gedacht Also wenn ich Klon 1 jetzt hierhin setze und Klon 2 dorthin, dann ...

Meine Meinung zu:

Company of Heroes 2 Noch toller als der erste Teil!

★★★★★

The Swapper Das Cleverste, was ich seit ganz langer Zeit spielen durfte. Dringende Kaufempfehlung!

★★★★★

Van Helsing Mit mehr Items wär's besser als Diablo 3.

★★★★



Florian Heider,
Trainee

flo@gamestar.de

Zuletzt gelesen »The Savage Sword of Conan, Volume 1«. Barbarisch gut.

Zuletzt gesehen »Sinister«. Überraschend guter Horrorfilm mit einigen bösen Szenen, aber schwachem Ende.

Zuletzt gedacht Wehe der Gebauer spoilert mir »Game of Thrones« ...

Meine Meinung zu:

Company of Heroes 2 Gefällt mir sogar noch besser als der Vorgänger.

★★★★★

The Swapper Ein Sci-Fi-Indie-Denkspiel? Her damit!

★★★★★

Van Helsing Ich mag den Stil, Path of Exile gefällt mir allerdings besser.

★★★

GastStars

Maurice Weber

Ein Mann wie ein Superheld: Wenn Maurice nicht gerade Marvel Heroes testet, dann zieht er sich in Telefonzellen um und schießt Spinnenfäden aus den Handgelenken. Okay, eins davon ist gelogen.



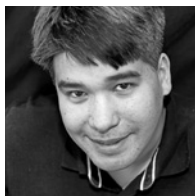
Martin Deppe

Als der Erste Weltkrieg ausbrach, war Martin gerade in der Pubertät. Heute freut er sich darüber, dass Company of Heroes 2 großartig geworden ist und man auf Schwarz-Weiß-Bildern keine grauen Haare erkennen kann.



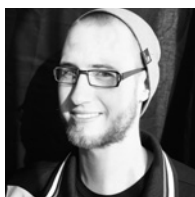
Patrick C. Lück

Was keiner weiß: Das »C.« steht für »Commander«. Echt jetzt. Wir haben zwar auch keine Ahnung, was sich Patrick's Eltern dabei gedacht haben, aber mit so einem Mitelnamen kommandiert man natürlich Wargame-Armeen.



Benjamin Schäfer

Vor Benjamin muss man sich in Acht nehmen. Vor allem, wenn man ein Zwerg ist. Die lässt er nämlich eiskalt verhungern. Oder verdursten. Also haben wir ihm gesagt: Schreib doch mal einen Artikel darüber. Hat er dann auch gemacht.



Dennis Ziesecke

Dennis »Holodeck« Ziesecke hat für uns die Oculus Rift aufgesetzt und einen Blick in die virtuelle Realität geworfen. Was er dort gesehen hat, verrät unser ausführlicher Report zum Thema.



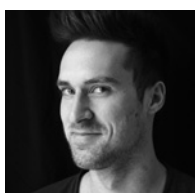
Rüdiger Steidle

Mit der Matrix kennt Rüdiger sich aus – schließlich wohnt er in Nürnberg. Beste Voraussetzungen also, um ebenfalls am Virtual-Reality-Report mitzuwirken.



Georg Engelhardt

Der Mann, den sie Schorsch nannten, stemmte einen Großteil unserer News, während sich die Kollegen in LA die Sonne auf den Bauch scheinen ließen.



Team



André Peschke,
Redakteur

andre@gamestar.de

Zuletzt gehört Device »You think you know«. Ich liebe Disturbed und solange die Pause machen, ist David Draimans neues Projekt das Nächste.

Zuletzt gedacht Was ist eigentlich aus Rainbow Six: Patriots geworden?

Meine Meinung zu:

Company of Heroes 2 Wunderschön, aber ich baue gerne Basen.

★★★

The Swapper Fantastisch. Wird sicher bald Klone ganz anderer Art auf den Plan rufen.

★★★★★

Van Helsing Nettes Hack&Slay, aber wäre es kein Indie-Projekt, hielte sich das Lob in Grenzen.

★★★



Florian Klein,
Redakteur

florian@gamestar.de

Zuletzt gesehen News zu PS4 und Xbox One – die PS4 gefällt mir (wie vielen anderen hierzulande) wesentlich besser.

Zuletzt gelesen Unzählige Forenbeiträge zu Eve Online nach kindbedingter Pause.

Zuletzt gedacht Trotz der neuen Konsolengeneration spiele ich am liebsten am PC.

Meine Meinung zu:

Company of Heroes 2 Schon der erste Teil hat mich für mehrere Jahre im Multiplayer gefesselt – der zweite hoffentlich auch.

★★★★★

The Swapper Mir gefallen vor allem die spacige Umgebung und Soundkulisse.

★★★★

Van Helsing Nicht meins, weder das Setting noch das Gameplay.

★★★

Jan Purruicker,
Trainee

jan@gamestar.de

Zuletzt gehört Den Soundtrack von »Hangover 3«. Toller Musikrichtungs-Mischmasch.

Zuletzt gesehen »The Last Stand« mit Arnold Schwarzenegger. Schnelle Karren, dicke Knarren, schnörkellos und gut.

Meine Meinung zu:

Company of Heroes 2 Oberst Klink hatte in »Ein Käfig voller Helden« immer Angst vor der Ost-Front – Ich freu mich drauf!

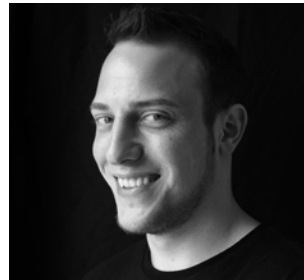
★★★★★

The Swapper Mit so einer Klonkanone für die Redaktion ließe sich beim Benchen von Grafikkarten einiges an Zeit sparen.

★★★

Van Helsing Nett, auf Dauer aber langweilig. Abgesehen vom »Daywalker« Blade lassen mich Vampire kalt.

★★



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	Electronic Arts/Dice	01/12	94	10	10	9	10	8	10	9	9	10	9	9
2	Crysis 3	Ego-Shooter	Electronic Arts/Crytek	04/13	92	10	10	10	10	10	8	9	8	10	7	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	10
4	Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Bros./Rocksteady	02/12	91	9	9	9	10	8	10	10	8	10	8	8
5	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	2k Games/Irrational Games	05/13	90	9	10	6	10	10	9	8	8	10	10	10
6	Assassin's Creed 3	Actionspiel	Ubisoft/Ubisoft Montreal	01/13	89	9	8	7	10	9	10	9	8	10	9	9
7	Darksiders 2	Action-Adventure	THQ/Vigil Games	10/12	89	8	9	9	10	8	10	9	7	10	9	9
8	Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar/Rockstar	08/12	89	9	10	9	10	8	9	8	9	7	10	10
9	The Swapper	Action-Adventure	Facepalm/Facepalm	08/13	88	7	9	10	10	9	7	9	10	9	8	8
10	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft/Ubisoft Montreal	01/13	88	9	9	7	9	8	10	9	7	10	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	10
12	Planetside 2	Multiplayer-Shooter	Sony Online/Sony Online	02/13	87	9	8	7	9	9	10	8	10	10	7	7
13	Hitman: Absolution	Actionspiel	Square Enix/IO Interactive	01/13	87	9	9	7	10	8	10	9	8	9	8	8
14	Metro: Last Light	Ego-Shooter	Deep Silver/4a Games	07/13	86	8	9	9	10	10	6	9	7	10	8	8
15	Borderlands 2	Ego-Shooter	2k Games/Gearbox	11/12	86	8	8	9	9	8	10	10	7	9	8	8

Abenteuer-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests / Handlung	Charaktere / Teamwork	Kampfsystem / Dialoge	Items / Ratsel
1	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda/Bethesda	01/12	91	8	9	8	10	8	10	9	9	10	10
2	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft/ArenaNet	11/12	91	9	9	7	10	9	10	8	10	10	9
3	Chaos auf Deponia	Adventure	Daedalic/Daedalic	12/12	90	9	10	7	10	9	8	9	10	10	8
4	Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	Electronic Arts/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	Electronic Arts/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	Company of Heroes	Echtzeit-Strategie	Sega/Relic	08/13	90	9	9	10	9	8	9	9	8	10	9
2	Anno 2070	Aufbauspiel	Ubisoft/Related Designs	01/12	90	10	9	9	8	8	10	9	8	9	10
3	Shogun 2: Fall of the Samurai	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly	05/12	88	10	8	9	9	7	9	10	6	10	10
4	Starcraft 2: Heart of the Sw.	Echtzeit-Strategie	Activision Blizzard/Blizzard	05/13	87	8	10	8	9	9	8	9	8	9	9
5	Tropico 4	Aufbauspiel	Kalypso/Haimimont	10/11	87	8	8	9	9	9	9	8	9	8	10
6	XCOM: Enemy Unknown	Rundenstrategie	2k Games/Firaxis	12/12	85	7	8	9	9	7	10	9	7	9	10
7	Might & Magic: Heroes 6	Rundenstrategie	Ubisoft/Black Hole	12/11	85	7	9	7	9	9	10	9	7	9	9
8	Panzer Corps	Rundenstrategie	Matrix Games/The Lordz Games	09/11	85	6	8	9	7	10	10	9	8	10	8
9	Dota 2	Multipl.-Strategie	Valve/Valve	03/13	84	8	9	8	8	8	7	8	10	10	8
10	Orcs Must Die! 2	Action-Strategie	Robot Entertainment	10/12	84	7	8	9	10	9	8	9	6	10	8

Sport-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus / Fahrverhalten	KI	Management / Tuning	Spielzüge / Streckendesign
1	Fifa 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	F1 2011	Rennspiel	Codemasters/Swordfish Studios	11/11	90	9	9	8	8	10	10	8	9	9	10
4	Trials Evolution: Gold Edition	Fun-Racer	Ubisoft/Redlynx	06/13	86	6	8	10	8	8	10	10	9	7	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 Einsteiger zuschlagen? Das hilft Ihnen dabei, zu überprüfen, ob ein Spiel Ihrem Erfahrungsniveau entspricht.

6 PC-Konfiguration

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

7 Spielspaß-Wertung

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

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

8 Preis / Leistung

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

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

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

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

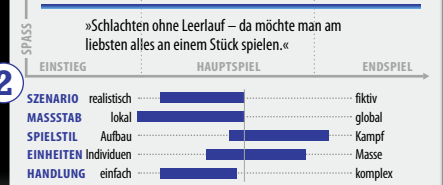
TERMIN 25.6.2013 PREIS 50 Euro USK ab 16 Jahren

Company of Heroes 2

Publisher Sega
Entwickler Relic Entertainment
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 2 DVDs, Handbuch mit 12 Seiten
Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK STRATEGIE



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (8), Punkte halten (8)
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

WERTUNG Sehr gut

»Die hin- und herwogenden Sektorenkämpfe sind pures Adrenalin.«

GRAFIK

• detaillierte Soldaten und Fahrzeuge
• spektakuläre Einschläge, Explosionen und Brände
• erstklassige Animationen • natürlich wirkendes Terrain

SOUND

• realistische, wuchtige Soundkulisse
• 8.1-Sound
• dynamische, orchestrale Musik inklusive Chor

BALANCE

• sehr gutes Schere-Stein-Papier-Prinzip
• alle Truppen sind nützlich • drei Schwierigkeitsgrade
• neue Elemente werden geschickt in Missionen erklärt

ATMOSPHÄRE

• null Leerlauf • man fiebert mit jedem Soldaten mit
• sehenswerte, sinnvolle Physikeffekte • sehr viele Einheiten-
kommentare • eher blasser Charaktere

BEDIENUNG

• nützliche Armeeübersicht oben rechts • Befehlsketten
möglich (über Shift-Taste) • generell intuitive Steuerung
• Kamera zoomt nicht weit heraus (Flieger kaum zu sehen)

UMFANG

• Kampagne mit 15 sehr langen Einsätzen
• spaßige Multiplayer-Modi • anspruchsvolles Theater of War
• keine deutsche Kampagne

MISSIONSDSIGN

• guter Mix aus bombastischen Schlachten, Häuserkämpfen,
Schleichmissionen • verschiedene Taktiken führen zum Ziel
• oft mehrere Missionsziele hintereinander

KI

• KI-Gegner flankiert • Einheiten suchen Deckung • Soldaten
an Geschützen halten sich zu stur an den Feuerbereich
• selten: entfernte Gegner reagieren nicht auf Artilleriebeschuss

EINHEITEN

• Klasse statt Masse • Erfahrungsstufen schalten neue
Fähigkeiten frei • keine Über-Einheiten
• sehr viele taktische Möglichkeiten

KAMPAGNE

• sehr gut umgesetzter Feldzug aus russischer Sicht
• Winter-Effekte und Politfiguren • kein überzuckerter Ami-
Pathos • Helden tauchen nur in Zwischensequenzen auf



VON DEN ENTWICKLERN VON RUNES OF MAGIC



AB SOFORT IM HANDEL

DRAGON'S PROPHET

FOLGE DEINEM SCHICKSAL!



*DRACHEN. DIE GIBT'S DOCH
ÜBERALL! JA, ABER NICHT SO WIE IN
DRAGON'S PROPHET.*



*HOCHINTERESSANTES
SKILLSYSTEM, COOLE DRACHEN
UND FULMINANTE KÄMPFE.*



www.DRAGONSPROPHETEUROPE.COM/GAMESTAR



© 2012 - 2013 RUNEWAKER ENTERTAINMENT CORP., ALLE RECHTE VORBEHALTEN. © 2012 - 2013 INFERNUM PRODUCTIONS AG, ALLE RECHTE VORBEHALTEN.
INFERNUM IST DER AUTORIZIERTE VERLAG UND BETREIBER VON DRAGON'S PROPHET.





Company of Heroes 2

Große Überraschung: Relics schon verschollen geglaubtes Weltkriegs-Epos ist noch packender und brachialer als sein Vorgänger – weil es den Krieg aus einer ungewohnten Perspektive inszeniert. Frostbeulen inklusive. Von Martin Deppe

Genre: **Echtzeit-Taktik** Publisher: **Sega** Entwickler: **Relic Entertainment (Company of Heroes, GameStar 11/06: 87 Punkte)**
Termin: **25.6.2013** Spieler: **1-8** Sprache: **Deutsch** Preis: **50 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7920

Auf DVD: Test-Video

Der russische Bauer, frisch an der Front eingetroffen, ist panisch: »Genosse Leutnant, ich habe keine Waffe!« Die Antwort des Offiziers kommt so zynisch wie resigniert: »Dann such dir eine! Vorwärts! Für das Vaterland!« Diese Zwischensequenz aus der ersten Kampagnenmission von **Company of Heroes 2** zeigt, auf was wir uns die nächsten Einsätze und Stunden einstellen

müssen. Improvisieren, verzweifeln, uns trotzdem irgendwie durchbeißen. Unsere Infanteristen bestehen größtenteils aus Zwangsrekrutierten, die gerade erst gelernt haben, wo die gute und wo die böse Seite eines Gewehrs ist. Falls sie überhaupt eins besitzten. Doch mit den ersten Deutschen fallen auch deren Waffen: Flammenwerfer, MGs, Mörser. Dramatische Szenen spielen sich ab – wir schicken einen Sechsertrupp unerfahrener Soldaten aus der Deckung, um ein

deutsches MG aufzuklauben, doch nur zwei kommen zurück. Immerhin mit MG! Es sind solche kleinen Erfolge, die uns Mut machen. Denn in den ersten Kampagnenmissionen kriegen wir dauernd auf die Fellmütze: Wir sollen die Wehrmacht auf dem Weg nach Moskau aufhalten, mit Flammenwerfern sprichwörtlich verbrannte Erde hinterlassen, den Rückzug sichern, unsere eigenen Geschütze nicht einsetzen, sondern sprengen, damit sie den Deutschen nicht in die



Mit einem 76mm-Feldgeschütz ① beharken wir einen angeschlagenen Panzer IV seitlich ②. Trümmer wirbeln umher ③. Mit dem Feldgeschütz können wir alternativ auch indirekt feuern ④. Sehr praktisch: Oben rechts sind immer all unsere Einheiten-Icons eingeblendet und anwählbar ⑤. Wir haben vier Kommandantenfähigkeiten freigeschaltet, zum Beispiel den Abwurf von Propagandablättern ⑥. Die Minimap liefert trotz ihrer Miniheit eine gute Übersicht ⑦. Hauptziele kriegen einen roten Stern, darunter gibt's einen Nebenauftrag – der bringt bei Erledigung dann Extra-XP ⑧. Eroberte Sektoren erhöhen anschließend unsere Ressourceneinnahmen und das Truppenlimit ⑨.

Steam-Pflicht

Company of Heroes 2 nutzt Valves Online-Plattform Steam. Sie müssen dort ein Benutzerkonto anlegen und das Spiel damit verknüpfen. Danach lässt sich das Taktikspiel nicht mehr weiterverkaufen.

⊕ Stärken

- + packende Schlachten
- + realistische Animationen
- + sehr umfangreich
- + taktisch anspruchsvoll
- + gut eingebaute Winter-Effekte

⊖ Schwächen

- keine deutsche Kampagne

Hände fallen. Es sind beklemmende Aufträge, denn wer »gewinnt« schon gern eine Mission, indem er Männer verheizt, mit Gewehren gegen Panzer anrennt – und schließlich abhaut?

Obwohl **Company of Heroes 2** die gleiche Spielmechanik einsetzt wie sein Vorgänger von 2006, ist das Spielgefühl vor allem zu Beginn anders. Damals, in der alliierten Kampagne, rollten wir mit gut ausgerüsteten Amerikanern die Westfront in Hollywood-Manier auf, mit viel Pathos und flockigen GI-Sprüchen. Jetzt, an der Ostfront, ist alles beklemmender. Anfangs wollen wir uns noch um jeden verzweiferten Trupp kümmern und auch die Zwangsrekrutierten irgendwie heil durch den Einsatz bringen. Doch je länger wir spielen, desto zynischer werden wir. Das liegt zum einen an dem verführerischen Button, mit dem wir die schwachen Rekruten schneller und billiger in den Einsatz schicken als reguläre Infanterie wie Sturmsoldaten oder MG-Schützen. Wir ertappen uns, wie wir selber die russische »Taktik« verinnerlichen: »Da steht ein herrenloses Panzerabwehrgeschütz, mitten im Artilleriefeuer? Schicken wir halt die Rekruten hin, vielleicht kommt ja einer durch.«

Zum anderen »erzieht« uns das Spiel dazu, dass auf russischer Seite der einzelne Mann nicht zählt. Einerseits in Zwischensequenzen, andererseits auf dem Schlachtfeld selbst. Wenn wir zum Beispiel oft Rekruten einsetzen (oder später die bärbeißigeren Infanteristen aus Strafkompagnien), taucht im Hauptquartier kurzzeitig ein Polit-offizier auf. Der soll unsere Jungs nicht etwa motivieren, sondern

Halbkettenfahrzeuge transportieren nicht nur Infanterie, sondern ersetzen auch Verluste – quasi wie ein mobiles Hauptquartier.

General Winter

Vor allem bei den gelegentlichen Schneestürmen sind die Auswirkungen des Winters frapierend. Ein paar Beispiele.



Infanterie ohne Deckung erfriert langsam. Erst warnen blaue **Thermometer-Icons** davor, dann Totenköpfe. Bis es zu spät ist.



An solchen **Feuern** wärmen sich unsere Jungs wieder auf, das Thermometer wird rot und füllt sich. Fies: Die Feuer kann man auch löschen (zerstören), um Feinde erfrieren zu lassen.



Noch besser: **Bauwerke** und Fahrzeuge, etwa Truppentransporter. Da kann man beim Aufwärmen gleich weiterkämpfen.



Panzer und Sturmgeschütze kriegen schnell Probleme mit den **Motoren**, angezeigt durch ein oranges Icon.



Geschickt eingesetzte Artilleriebombardements, Handgranaten und Flammenwerfer tauen zugefrorene **Gewässer** schlagartig wieder auf. Dann macht's Blubb!



Hastig zusammengeschusterte **Aufstellung**: In dieser Stalingrad-Kampagnenmission müssen wir einen Kameraden verteidigen. Mit erbeuteten Panzerfäusten (oben) und zwei Paks feuern wir auf das anrollende Sturmgeschütz.

diejenigen erschießen, die vor den Deutschen fliehen. Auch eine Art der Motivation. Verstärkt wird die düstere Atmosphäre immer wieder durch gesprochene Rückmeldungen: »Wir haben jetzt ein Feldlazarett – aber nur für die schwer Verwundeten« oder »Ein neuer Infanterietrupp ist eingetroffen, um für das Vaterland zu sterben!«

Natürlich besteht nicht die ganze Kampagne mit ihren 15 (diesmal erfreulich langen) Missionen aus Depri-Einsätzen und Selbstmord-Kommandos. Sondern aus erstklassi-

kippt der Krieg zu unseren Gunsten, es herrscht Aufbruchsstimmung: »Berlin! Berlin! Wir fahren nach Berlin!«

Schon die tolle Kampagne allein ist wegen ihrer vielen verschachtelten Missionsziele und Nebenaufträge deutlich länger als die von 2006. Trotzdem bildet sie nur ein Drittel des Gesamtpakets, denn **Company of Heroes 2** ist vorbildlich umfangreich. Multiplayer-Matches (nur noch online, nicht mehr im LAN) erlauben eine beliebige Zusammenstellung aus bis zu acht menschlichen oder KI-gesteuerten Spielern – auch auf deutscher Seite, was die fehlende deutsche Kampagne wieder ausbügelt. Die einzigen beiden Multiplayer-Modi kennen wir aus dem Vorgänger: Deathmatch und Sektoren-Erobern inklusive Siegpunkt-Runtertickern. Klingt nach wenig und tausendmal erlebt, doch die Gefechte um Ressourcen- und Siegpunkt-Stellungen sind wieder extrem hektisch, extrem spannend und extrem taktisch. Sogar dann, wenn wir ausschließlich gegen KI-Truppen antreten. Denn die sind höchstens auf dem untersten der vier Schwierigkeitsgrade Kanonenfutter, darüber aber richtig clever. Dadurch wogen die Frontverläufe ständig hin und her, kaum ein eroberter Sektor ist hundertprozentig sicher: Selbst wenn der Gegner ihn nicht erobern kann, hat er ja noch Artillerie und Luftunterstützung – dazu gleich mehr. Ganz



neu ist der Modus »Theater of War«, quasi eine freie Kampagne für die russische und die deutsche Seite. Beginnend im Jahr 1941 picken wir uns verschiedene Missionstypen raus: Zwei-gegen-zwei-Koop-Gefechte gegen die KI, Solo-Kämpfe und Missionen unter erschwerten Bedingungen. Die Bandbreite reicht von verdeckten Infanterieeinsätzen bis zu großen Schlachten um Sektoren. Auf beiden Seiten stehen in der Verkaufsversion nur der Kriegsschauplatz und die Technologie von 1941 zur Verfügung. Weitere Einsätze will Relic als DLC nachreichen.

Durch clevere Veränderungen der Regeln bringt der Theater-Modus extra Pfeffer ins

Überall dramatische Szenen

gen, abwechslungsreichen Szenarios. Wir jagen Scharfschützen in Stalingrad, retten einen verschütteten Offizier, wehren deutsche Großangriffe ab, statt uns zurückzuziehen. Und ergreifen die Initiative: Wir befreien mit heftigen Artillerieduellen Leningrad, das seit einem Jahr belagert wird. Wir schießen mit hastig zusammengeklauten Infanteriewaffen einen Tiger bewegungsunfähig, sodass seine Besatzung ausbordert und wir uns das Metall-Monstrum schnappen. Während unsere Pioniere den Panzer flicken, müssen wir mit dem Turm-MG die Deutschen niederhalten, die ihren Tiger vehement zurückfordern. Und dann, endlich,



Die gesammelten Erfahrungspunkte schalten weitere **Kommandanten** frei, die wiederum Stuka-Angriffe, Artillerieunterstützung oder bessere Gewehre anfordern können.

Dickes Paket

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamstar.de

Beim Test des ersten Teils hatte ich damals gefordert, im Wörterbuch müsse neben »Spektakel« ein Bild von Company of Heroes abgedruckt werden. Jetzt kann man getrost eines vom Nachfolger drüberkleben. Denn zumindest online fühlt sich die seit jeher hektische Kontrollpunkt-Hatz nun noch flotter an, Soldaten sterben noch schneller, unüberlegte Vorstöße enden noch postwendender im Desaster. Und ja, ich weiß, dass diese Steigerung nicht existiert. Kann man im Wörterbuch gleich auch noch ergänzen. Das macht das Spiel herrlich packend: Wer bei einer Online-Partie Company of Heroes 2 nicht mindestens ein T-Shirt durchschwitzt, hat schon verloren oder ein geradezu frostiges Gemüt. Die an sich vielfältige Kampagne zieht zwar gegen das besser inszenierte Heart of the Swarm den Kürzeren, trägt aber gemeinsam mit dem grandiosen Theater of War zum herausragenden Gesamteindruck bei: Relic schnürt hier ein dickes Echtzeit-Paket, das Genre-Gourmets nicht verpassen dürfen. Mir haben's besonders die Koop-Schlachten gegen, äh, mit Martin angetan. Kurzum: So muss eine richtig gute Fortsetzung aussehen.



Spiel. Die Mission »Blitzkrieg« zum Beispiel verschärft das klassische Sektorenerobern um eine fiese Bedingung: Wir dürfen keine weiteren Einheiten anfordern, sondern müssen mit wenigen Starttruppen auskommen. Noch fieser: Wenn wir alle Infanteristen verlieren, ist Schicht im Schacht und die Mission vergeht. Denn Flaggenpunkte lassen sich nur mit Stoppelhopfern erobern – und wenn da noch so viele Panzer am Mast kratzen (warum die Besatzung nicht einfach aussteigt und die Flagge hisst, wissen nur die Game-design-Götter). Durch diesen Kniff sind uns unsere sonst so großzügig verheizten Fußtruppen schlagartig furchtbar wichtig. Am liebsten würden wir sie in ein U-Boot packen und unter dem Polareis verstecken – doch es hilft nix, wir müssen sie geschickt durch den Einsatz bringen. »Geschickt« heißt nicht nur in dieser Mission, dass wir unsere Einheiten effektiv kombinieren und das machen lassen, was sie am besten können. Relic schafft es erneut, das so gern zierte Schere-Stein-Papier-Prinzip perfekt umzusetzen. Nur dass es hier Panzergrenadier-MG-Mörser-Panzer-Pak-Stuka-Flugabwehrfahrzeug-Mine-Pionier-Flammenwerfer-Stalinorgel-Prinzip heißt. Es gibt keine übermächtigen Einheiten im Spiel, alle sind irgendwie aushebeler. Ein Scharfschützen-Pärchen ist im Häuserkampf super, erledigt Infanteristen und klärt nebenbei Artillerieziele auf, ist aber anfällig gegenüber indirekten Mörserbeschuss, gepanzerte Spähfahrzeuge, ganz zu schweigen von Panzern. Letztere schwitzen wiederum vor ihren feindlichen Pendants, vor Pak-Geschützen, Panzerminen oder einem mutigen Trupp mit Panzerfäusten, -granaten, -büchsen oder den charakteristisch langläufigen -gewehren.

Hinzu kommt, dass alle Einheiten Erfahrung gewinnen und das Gros der Truppen durch Beförderungen noch Upgrades, zumindest aber zusätzliche Fertigkeiten bekommt. Unser russischer Zwangsrekrut von vorhin hält dann nicht nur das Gewehr mit der bösen Seite Richtung Feind, sondern beherrscht auch den Molotov-Cocktail-Weitwurf oder den Einsatz geballter Ladungen. MG-Schützen verfeuern auf Buttonklick Brandmunition, Scharfschützen verschießen Gefechtsfeldbeleuchtung, die am Fallschirmchen gen Boden schwebt und den Sniper-Nebenjob als Artilleriebeobachter noch effizienter macht. Vor allem in Kombination mit einer erfahrenen Katjuscha, die auf Befehl deutlich zielgenauer stalinorgelt. Und die Upgrades? Die kaufen wir uns fast immer alle, denn sie sind durch die Bank sinnvoll: Ein Panzer mit Turmluken-MG-Ausbau kann Infanterie bekämpfen, während seine Kanone einen anderen Panzer beharkt. Die wichtigen Pioniere, die zwar Fahrzeuge und Geschütze flicken sowie Kasernen, Bunker und so errichten, aber sonst arg wehrlos sind, mutieren mit Flammenwerfer-Extra zum Häuserschreck. Durch die Upgrades und erweiterten Fähigkeiten wird das Schere-Stein-Papier-Prinzip noch umfangreicher, aber nie zu kompliziert.

Ob wir allerdings dazu kommen, die Extra-Befehle auch einzusetzen, das ist eine ganz andere Frage. Denn vor allem in den Multi-

Stellungswechsel

Sektoren-Erobern ist wieder das A und O, vor allem bei den Multiplayer-Schlachten. Aber auch KI-Truppen mischen munter mit! Hier zeigen wir den Kampf um einen Schlüsselsektor an einer Brücke. Zur besseren Darstellung haben wir die Perspektive per Alt-Taste gekippt und stark ans Geschehen gezoomt – spielerisch ist diese Ansicht weniger sinnvoll.



Wir haben diesen Sektor erobert (blaue Linie) und verteidigen ihn anschließend mit einem **Pak-Geschütz** plus Infanterietrupp gegen einen deutschen Panzer.



Plötzlich taucht ein **Spähfahrzeug** auf und nimmt unsere Pak seitlich unter Feuer, die Kanoniere haben keine Deckung.



Unsere Verteidiger sind zwar verloren, aber der Sektor noch lange nicht: Per Kommandanten-Fähigkeit fordern wir einen **Artillerieschlag** mit Brandgranaten an. Bumm.



Danach sichern wir den Sektor (im Hintergrund) endgültig und greifen den nächsten mit unserem schweren **KV-8-Panzer** an, der zwischen Flammenwerfer und Kanone wechseln kann.



Detailverliebt: Wer nah ranzoomt, erkennt sogar Schmutz und Schrammen auf dem Flammenwerfer-Tank.

Hässlicher Krieg

Screenshots aus **Company of Heroes 2** sehen teilweise schmutzig grau und verwaschen aus. In Bewegung macht das Spiel deutlich mehr her, denn Animationen, Feuer-, Rauch- und Nebel-effekte sowie umherfliegende Trümmer sind erstklassig inszeniert.



Chaos: Rechts verteidigen wir mit einem **Flammenwerfer** die Brücke gegen anrennende Infanteristen, oben greifen uns Spähfahrzeuge an, überall schlagen Mörsergranaten ein.

player- und den KI-Schlachten jenseits der Kampagne herrscht eine unglaubliche Hektik. **Company of Heroes 2** ist ohnehin ein schnelles Spiel, doch bei Matches mit Sektoren-Erobern potenziert sich das Tempo noch mal, weil wir fast ständig an verschiedenen Brennpunkten Feuerwehr spielen. Während wir uns in anderen Taktiktiteln um ein oder zwei Knackpunkte auf der Karte prügeln, schubsen wir die Kamera hier laufend von Sektor zu Sektor – schließlich kann das blinkende Warnsymbol auf der Minimap ja der Vorbote eines massiven Gegenangriffs sein. Oder doch nur ein Stoßtrupp, der's halt mal probiert? Oder ein Ablenkungsmanöver? Diese leerlauflose Hektik lässt uns manchmal verzweifeln, weil wir ja eigentlich perfekt spielen wollen. Den MG-Trupp hinter Sandsäcken platzieren, die Pak auf die Straße ausrichten, die Haubitze in Stellung bringen.

Doch dann kommt der Feind (auch in KI-Form!) eben doch schneller als erwartet. Oder aus einer ganz anderen Richtung. Oder in überraschender Zusammenstellung. Oder alles auf einmal. Schon müssen wir das MG ohne Deckung feuern lassen und die Pak von Hand drehen

(selbständig machen die Kanoniere das nicht, Befehl ist Befehl!). Und die Haubitze? Die feuert die Hälfte ihrer Granaten in Mauern, die im Schussfeld rumlungern. Wenn auch nicht lange, denn viele Landschaftsteile im Spiel sind zerstörbar. Aber es kommt noch chaotischer: Das ganze Durcheinander gibt's nämlich oft in x-facher Ausfertigung, weil y KI-Gegner gleichzeitig an z Stellen angreifen. Passend dazu zitiert einer der Ladebildschirme süffisant-treffend: »Sogar der beste Plan hält nur bis zur ersten Feindberührung.«

Aber auch bei einer perfekten Abwehrstellung und einem präzise formierten Angriff kann alles schiefgehen – weil **Company of Heroes 2** erneut General Zufall ins Feld schickt. Da können wir zehnmal mit einem Flammenwerfer-Trupp erfolgreich Bunker leerfackeln, beim elften Mal trifft ein Verteidiger unseren huckepack getragenen Brennstofftank und erzeugt ein Flammenmeer, das unsere eigenen Männer verschlingt. Wir haben ganze Sektoren auf gut Glück mit Artillerie umgepflügt, nur um festzustellen, dass auf dem einzigen unversehrten Quadratmeter genau das MG-Nest

Technik-Check Company of Heroes 2

So läuft Company of Heroes 2 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	GTS 250	GTX 260	GTX 285	GTX 295				
	Geforce 400/500	GTS 450	GTX 460	GTX 560	GTX 470	GTX 480	GTX 570	GTX 580	
	Geforce 600	GTS 650		GTX 650 Ti	GTX 660		GTX 660 Ti	GTX 670	GTX 680
	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
	Core i 3xxx					i3 3220		i5 3570K	i7 3770K
3	Speicher in MB	1.024	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8.192	12.288

4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1920x1080, maximale Details außer Bildqualität, Schneefeld: Mittel Kantenglättung: Niedrig	läuft so flüssig: 1920x1080, maximale Details außer Bildqualität: Hoch Kantenglättung: Mittel	läuft so flüssig: 1920x1080 Maximale Details
	ruckelt stark			

Technik-Tipps

- Um Company of Heroes 2 ordentlich zu spielen, brauchen Sie mindestens einen Vierkern-Prozessor und eine Geforce GTX 560 oder Radeon HD 6870. Mehr als 3,0 GByte RAM bringen keinen Vorteil, bei weniger als 2,5 GByte ruckelt das Spiel.
- Die Optionen »Bildqualität« und »Kantenglättung« haben den größten Einfluss auf die Leistung. Ausschalten sollten Sie Kantenglättung aber nicht, da das Bild sonst sehr unscharf wird.
- Nur mit einer DirectX-11-Karte sind maximale Details möglich. Mit DirectX 9 oder unter Windows XP läuft Company of Heroes 2 nicht.
- In der Kampagne sind die Systemanforderungen am höchsten, etwa durch Skript-Ereignisse.
- Die »Bildauflösung im Spiel« bringt zwar viel Leistung, verwischt das Bild aber enorm. **MAK**

Checkliste

- Schneller Zweikern-CPU
- 2,5 GByte RAM
- 12 GByte Speicherplatz
- 1.024-MByte-Grafikkarte mit DirectX 10.0
- Windows Vista, 7 oder 8



Kalter Kaffee

Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ohne Kaffee geht bei mir gar nix. Sogar bei den turbulenten Starcraft-2-Schlachten konnte ich nebenher immer noch an meiner Tasse nippen. Jetzt ist mir erstmals eine kalt geworden, beim Koop-Gefecht mit dem Unter-Hilfsgefreiten Graf. Denn was Relic hier an intensiven, schnellen Schlachten aufführt, habe ich seit 2006 nicht mehr erlebt – genau, seit dem fulminanten ersten Teil. Umso erstaunlicher, dass Company of Heroes 2, das wegen der THQ-Insolvenz lange Zeit so auf der Kippe stand, sogar seinen eigenen Vorgänger übertrumpft. Denn das Taktik-Spektakel macht's genau richtig: Die neuen Winter-Effekte passen gut ins Gesamtkonzept, ohne in fummeliges Mikro-Management auszuarten. Und die russische, angenehm umfangreiche Kampagne zeigt eine ungewöhnliche Sicht- und Spielweise, ohne übertriebenes Helden-Pathos. Eine deutsche Kampagne vermisse ich dadurch kaum, zumal ich die Deutschen ja im Multiplayer-Modus oder in der 1941-Kampagne von Theater of War spielen kann. Für Letzteres verdient sich Relic übrigens ein Extra-Lob.

steht, das unsere vorrückenden Infanterie jetzt festnagelt. Es ist vor allem, aber nicht nur, die feindliche Artillerie, die uns am Monitor wirklich unwillkürlich die Luft anhalten lässt, weil das langgezogene Pfeifen zwar als harmlose Dreckfontäne enden kann, aber auch in einem Glückvolltreffer samt Feuerpilz, der unser seitlich gepanzertes, doch oben offenes Halbkettenfahrzeug

Zufällig, unfair, schicksalhaft

vernichtet. Das ist alles zufällig, unfair, kaum beeinflussbar. Aber es passiert zum Glück nicht ständig, dafür aber auf beiden Seiten und gleicht sich somit aus. Und es bringt das Kriegsgeschehen so auf den Bildschirm, wie es auch in Wirklichkeit ist: eben

zufällig, unfair, in der Hitze des Gefechts kaum beeinflussbar. Vielfältige Truppentypen, Extra-Fähigkeiten, Upgrades reichen noch nicht? Relic packt noch einen drauf: Mit Hilfe von Kommandanten-Buttons können wir taktisch oder strategisch zusätzlich eingreifen. Das funktioniert in der Regel so: Sobald wir den ersten Sektor erobert haben, poppen drei Kommandanten-Porträts auf, aus denen wir genau einen wählen dürfen. Zum Beispiel einen Commander der Infanterie, Artillerie oder der motorisierten Einheiten. Die Kommandanten wiederum schalten unterschiedliche Befehle frei: einen Gratis-Flammenwerfer-Panzer etwa, oder eine Stuka als Luftunterstützung. Aber es wird noch komplexer, denn besagte Stuka unterstützt uns je nach gewähltem Kommandant anders: Als Aufklärer lüftet sie den Kriegsmogel kurzzeitig, als Tiefflieger hingegen feuert sie auf eigenes Ermessen mit ihren Bordwaffen auf Infanterie. Oder sie wirft eine 50-Kilo-Bombe punktgenau auf das Gebiet oder Feindziel, das wir ihr zuweisen – damit können wir eine eroberte Sektorenflage sogar neutral bomben.

Viele der Kommandantenbefehle sind aber auch weniger hilfreich, etwa das gleichzeitige Auslösen aller Nebeltöpfe an unseren Fahrzeugen. Außerdem müssen die Befehle erst durch Erfahrungspunkte freigeschaltet werden, sie kosten Ressourcen und haben eine Abklingzeit – es gibt also keine kompletten Stuka-Geschwader oder schwere Panzerverbände, die nonstop das Schlachtfeld beherrschen. Sehr cool: Im Spielverlauf schalten wir weitere Kommandanten frei. Dadurch stellen wir nach und nach eine Art »Kartendeck« aus Offizieren zusammen, das wir anschließend mit in Multiplayer-Schlachten nehmen können. Das sorgt genauso für Langzeitmotivation wie die Achievements (»100 Gegner mit einem Gewehr getötet!«), die uns nicht lediglich wertlose Medaillen geben, sondern handfeste Boni für Truppentypen. Auch diese Boni lassen sich wie ein Kartendeck mitführen – dann richtet unser Bauern-Rekrut mit seinem Gewehr, Molotov-Cocktail und Sprengstoffbündel fünf Prozent mehr Schaden an. Nicht schlecht für einen Soldaten, der nicht mal eine Waffe hatte. Martin Deppe / GR



Auch bei dickem Rauch und Nebel lassen sich Einheiten noch gut über ihre Icons steuern.

TERMIN 25.6.2013 PREIS 50 Euro USK ab 16 Jahren

Company of Heroes 2

Publisher Sega
Entwickler Relic Entertainment
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 2 DVDs, Handbuch mit 12 Seiten
Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK STRATEGIE

»Schlachten ohne Leerlauf – da möchte man am liebsten alles an einem Stück spielen.«

SZENARIO realistisch **MASSSTAB** lokal **SPIELSTIL** Aufbau **EINHEITEN** Individuen **HANDLUNG** einfach

MULTIPLAYER
SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (8), Punkte halten (8)
SPIELTYPEN Internet **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 100 Stunden
WERTUNG Sehr gut
»Die hin- und herwogenden Sektorenkämpfe sind pures Adrenalin.«

GRAFIK
+ detaillierte Soldaten und Fahrzeuge
+ spektakuläre Einschläge, Explosionen und Brände
+ erstklassige Animationen + natürlich wirkendes Terrain **9/10**

SOUND
+ realistische, wuchtige Soundkulisse
+ 8.1-Sound
+ dynamische, orchestrale Musik inklusive Chor **9/10**

BALANCE
+ sehr gutes Schere-Stein-Papier-Prinzip
+ alle Truppen sind nützlich + drei Schwierigkeitsgrade
+ neue Elemente werden geschickt in Missionen erklärt **10/10**

ATMOSPHERE
+ null Leerlauf + man fiebert mit jedem Soldaten mit
+ sehenswerte, sinnvolle Physikeffekte + sehr viele Einheitenkommentare + eher blasser Charaktere **9/10**

BEDIENUNG
+ nützliche Armeeübersicht oben rechts + Befehlsketten möglich (über Shift-Taste) + generell intuitive Steuerung
- Kamera zoomt nicht weit heraus (Flieger kaum zu sehen) **9/10**

UMFANG
+ Kampagne mit 15 sehr langen Einsätzen
+ spaßige Multiplayer-Modi + anspruchsvolles Theater of War
- keine deutsche Kampagne **9/10**

MISSIONSDSIGN
+ guter Mix aus bombastischen Schlachten, Häuserkämpfen, Schleichmissionen + verschiedene Taktiken führen zum Ziel
+ oft mehrere Missionsziele hintereinander **9/10**

KI
+ KI-Gegner flankiert + Einheiten suchen Deckung + Soldaten an Geschützen halten sich zu stur an den Feuerbereich
- selten: entfernte Gegner reagieren nicht auf Artilleriebeschuss **8/10**

EINHEITEN
+ Klasse statt Masse + Erfahrungsstufen schalten neue Fähigkeiten frei + keine Über-Einheiten
+ sehr viele taktische Möglichkeiten **10/10**

KAMPAGNE
+ sehr gut umgesetzter Feldzug aus russischer Sicht
+ Winter-Effekte und Politoffiziere + kein überzuckerter Amipathos + Helden tauchen nur in Zwischensequenzen auf **8/10**



Wargame AirLand Battle

Der Nachfolger des Multiplayer-Geheimtipps Wargame: European Escalation bereichert das Schlachtfeld endlich um Flugzeuge. Aber während die zum Höhenflug ansetzen, schmiert die Solo-Kampagne ab. Von Patrick C. Lück

Genre: **Mehrspieler-Echtzeit-Taktik** Publisher: **Focus Home Interactive** Entwickler: **Eugen Systems (Wargame: European Escalation, Wertung: 82 Punkte)**
Termin: **31.5.2013** Spieler: **1-20** Sprache: **Englisch, Deutsch und sechs weitere** Preis: **40 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8347

Auf DVD: Test-Video

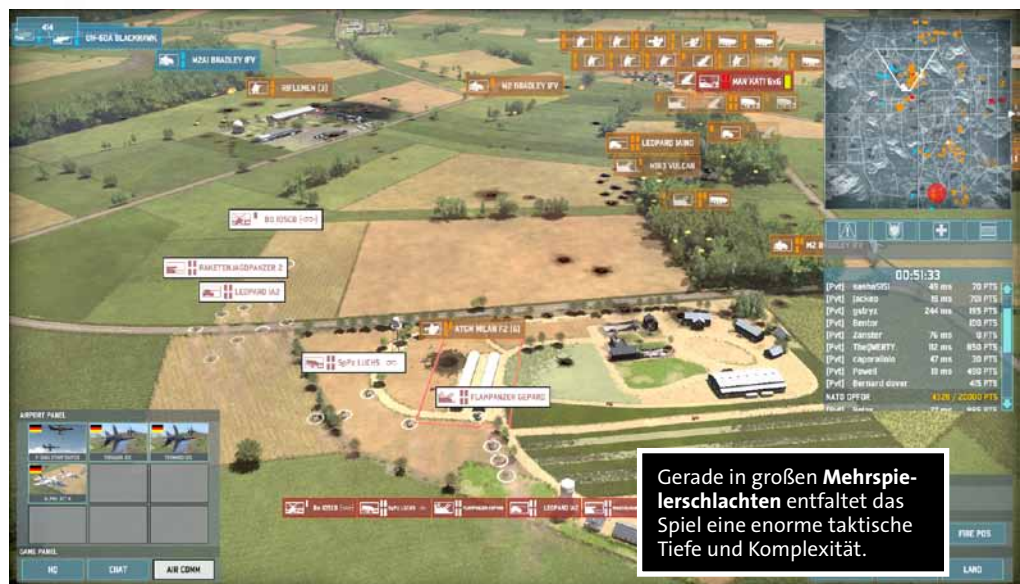
Die Artilleriegranate kracht direkt neben unserem T-72-Panzer herab. Meterhoch spritzt das Erdreich, Flammen lodern, dichter Rauch vernebelt die Sicht.

Darüber hinweg pfeifen die Raketen unserer Hind-Kampfhubschrauber, die Antwort auf den dumpfen Beschuss der feindlichen Leopard-Kettenkolosse, die zusätzlich im Trommelfeuer unserer Artillerie untergehen. Zeitgleich kreuzen sich am Himmel die Bahnen unserer MiGs mit NATO-Tornados. Rechts und links führen unsere 19 Mitspieler ihre Truppen in nicht minder bombastische Gefechte –

so knallig, so brachial, so großartig kann der Multiplayer-Modus von **Wargame: AirLand Battle** sein. Einsteiger abschrecken, ruckeln, schlicht ermüden – all das kann **AirLand Battle** aber auch, vor allem im Solo-Feldzug. Wer auf eine

motivierende Kampagne gehofft hat, wird vom Nachfolger des Echtzeit-Taktik-Geheimtipps **Wargame: European Escalation** nämlich enttäuscht. Freunde ebenso riesiger wie realistisch angehauchter Online-Schlachten könnten hingegen kaum richtiger liegen.

Der **Wargame**-Entwickler Eugen System musste sich sowohl bei **R.U.S.E.** als auch bei **European Escalation** vorwerfen lassen, dass viele Spieler die Solo-Kampagne bestenfalls als Tutorial zum Mehrspieler-Teil wahrnahmen. Mit **AirLand Battle** soll alles anders



Gerade in großen **Mehrspielerschlachten** entfaltet das Spiel eine enorme taktische Tiefe und Komplexität.

werden. Also dürfen wir nun in vier dynamischen Kampagnen ganz im **Total War**-Stil auf einer Karte Skandinaviens – dem Schauplatz von **AirLand Battle** – rundenweise Armeen hin und her schieben, um die Truppen dann in Echtzeit zum Sieg zu führen.

Das ist eine tolle Idee, allerdings hapert es an der Umsetzung. In den Provinzen selbst dürfen wir nämlich fast nichts machen. Gebäude errichten, Nachschub produzieren oder die Bevölkerung verwalten? Fehlanzeige. Stattdessen erzählen Texttafeln vom Fortgang des Dritten Weltkrieges auf anderen Schauplätzen der Welt oder berichten von Zufallsereignissen wie Stürmen, die dann zum Beispiel die Aufklärung erschweren. Dazu dürfen wir ein paar Maßnahmen wie Gegenspionage durchführen, Provinzen mit Giftgas oder taktischen Nuklearwaffen bombardieren (allerdings mit eher geringen Auswirkungen) oder die Entscheidung tref-

fen, ob wir lieber Truppen-Nachschub oder Ressourcen in Form von Punkten erhalten wollen. Insgesamt bleiben Einfluss und Dynamik auf der Rundenkarte eher gering.

Die an sich taktisch kniffligen Echtzeit-Schlachten scheitern wiederum am unver-

Steam und Kontenbindung

Wargame: AirLand Battle nutzt die Online-Plattform Steam als Kopierschutz. Nach der einmaligen Aktivierung ist das Spiel im Solo-Modus auch offline spielbar, für Mehrspieler-Matches braucht es aber zwingend eine Internet-Verbindung (ein LAN-Modus existiert nicht). Zusätzlich benötigt man für Online-Partien einen Account bei Eugen Systems. Der Wiederkauf des Spiels ist somit nicht möglich.

Stärken

- + spannende Mehrspieler-Schlachten
- + cleveres Schere-Stein-Papier-Prinzip
- + Taktik gewinnt, nicht Masse

Schwächen

- müde Solo-Kampagne
- teils miese Performance
- noch immer kleine Ungereimtheiten

So funktionieren die Flugzeuge



Aus dem Rekrutierungsmenü oben links wählen wir wie gewohnt aus dem neuen Reiter »Air« den gewünschten Fliebertyp aus. Statt sofort auf dem Schlachtfeld zu erscheinen, wird der gewählte Typ erst mal in der neuen Flugzeug-Kontrolle unten links auf einem externen Flughafen geparkt.



Von dort aus können wir den Düsenjäger, in diesem Fall einen **Tornado der Bundeswehr**, aufs Schlachtfeld befehlen. Mit Hilfe der Strg-Taste geben wir Kettenbefehle für eine automatische Patrouillenroute an. Alternativ können wir aber auch sofort das feindliche Ziel zum Angriff anklicken. Und schon geht's los.



Die **Bewaffnung** eines Flugzeugs entscheidet über seinen Einsatzzweck. Hat es Luft-Luft- oder Luft-Boden-Raketen an Bord, kann es Bomben abwerfen oder nur mit dem Bord-MG schießen? Hier greifen mit dem MG und Raketen eine feindliche Flakstellung an. Ungefährlich ist dieses Vorgehen freilich nicht ...



... geht zum Glück aber gut für uns aus. Nachdem wir die gegnerische Flugabwehrkanone ausgeschaltet haben, ist es Zeit, das Schlachtfeld wieder zu verlassen. Im **Steigflug** entzieht sich der Flieger der Karte. Aufpassen müssen wir übrigens auch auf unsere Treibstoffvorräte. Ohne Sprit fliegt es sich nämlich nicht besonders gut.

ständlichen Zeitlimit von 20 Minuten. In dieser Zeit können wir die Missionsziele (etwa 2.000 Punkte an Zerstörung herbeiführen) oft gar nicht erfüllen und verlieren mal knapp, mal deutlich. Falls zumindest einige unserer Einheiten überleben, wird das Gefecht nach jedem Fehlversuch sofort als Unentschieden gewertet und in der näch-

sten Kampagnenrunde wiederholt. Dann beginnt dieselbe Schlacht von vorne, bis endlich eine Armee aufgerieben ist. Als Gipfel verweigert uns **AirLand Battle** auch noch das freie Speichern. Immerhin lässt sich die Kampagne auch online gegen einen Freund spielen, das macht wenigstens etwas Spaß. Ermüdend bleibt es auf Dauer trotzdem.

freiwillig auf die Luftwaffe? Und siehe da, immerhin Jagdbomber und Abfangjäger haben es ins Sortiment für die wie immer individuell zusammenstellbaren Einheiten-Decks geschafft. Die Spannweite reicht dabei von antiquierten MiG-21-Fliegern bis zum F117-Tarnkappenbomber. Auf den Einsatz von Bombenteppichen aus B52-Bombern oder dem konzentrierten Feuer von AC 130-Gunships müssen wir aber verzichten. Trotzdem bringen die Düsenjäger mehr Dynamik ins Spielgeschehen. Nachdem sie außerhalb des Spielfelds von ihren Basen gestartet sind, dürfen wir sie auf dem Schlachtfeld wie eine normale Einheit kommandieren (Wendekreis

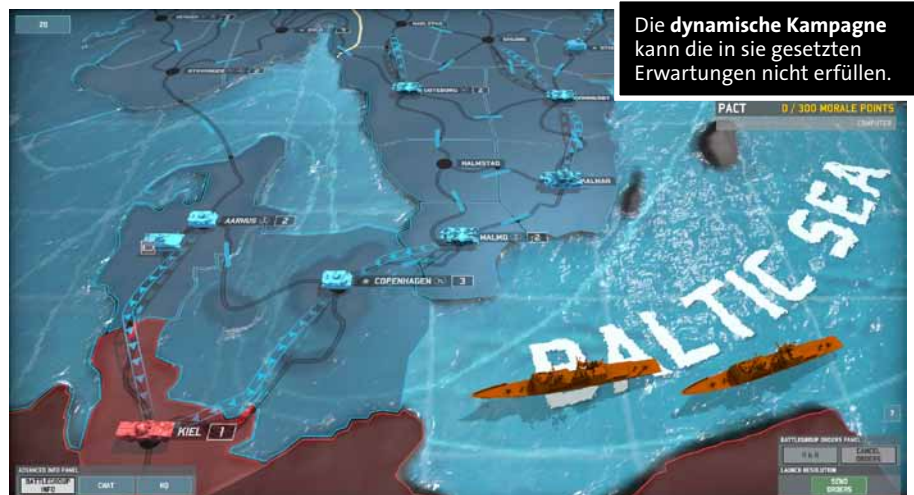


Solo geht mehr

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Keine Frage, Eugen Systems kann Multiplayer, auch AirLand Battle begeistert mich mit dem entwicklertypischen Maßstabs-Mix aus landschaftsweiten Großschlachten und taktischem Mikromanagement. Hier muss ich eben nicht nur mehrere Fronten überblicken, sondern auch den Zustand jeder einzelnen Einheit. Dagegen ist Schach so fordernd wie Angeln im Aquarium! Was Eugen Systems hingegen nicht kann, sind Kampagnen. Das Szenario schreit doch geradezu nach einem Jets-und-Panzer-Total-War, nach einem gesamteuropäischen Rundenfeldzug (Wer will schon nur um Skandinavien kämpfen – außer vielleicht Skandinavien?) samt Schlachten ohne Nerv-Zeitlimit. Die Engine gäbe das her, vielleicht erfüllt sich mein Wunsch ja im nächsten Wargame. Dann gerne auch mit Kriegsschiffen.

Doch nicht jede Neuerung ist so missraten wie die Kampagne. Die augenscheinlich größte Innovation ist die Einführung von Flugzeugen auf dem Schlachtfeld – die haben wir im Original schmerzlich vermisst. Wer verzichtet im Dritten Weltkrieg schon



Die **dynamische Kampagne** kann die in sie gesetzten Erwartungen nicht erfüllen.

beachten!), wo sie dank ihrer Geschwindigkeit binnen Sekunden überall zuschlagen können. Dabei sind aber sehr anfällig für Flugabwehrmaßnahmen, was sie zwar stark, aber nicht übermächtig werden lässt. Allerdings mag nicht jeder Veteran von **European Escalation** die neuen Flieger, da so zum Beispiel beliebte taktische Kleinoperationen, wie der Einfall von Helikopter-Angriffen weit im Rücken der Front, schnell abgefangen werden können. Wir finden aber, dass mit ihnen das Schlachtgeschehen noch authentischer und dynamischer wirkt. Ansonsten verbergen sich viele Verbesserungen im Detail. Zum Beispiel in der leicht verbesserten Bedienoberfläche, in zusätzlichen Optionen bei der Gruppenkommunikation, natürlicheren Landschaftsformationen oder auch im Verhalten der Infanterie.

Die große Stärke der **Wargame**-Spiele bleibt aber unangetastet: das perfekte Schere-Stein-Papier-Prinzip. So nutzen teure und erfahrene Leopard-2-Panzer ohne begleitende Aufklärung zu Lande oder in der Luft herzlich wenig. Selbst billige Jeeps mit notdürftig installierten Milan-Panzerabwehr-

Raketen werden ansonsten zu einer tödlichen Gefahr. Und was bringen moderne Kampfhubschrauber, wenn ihnen wegen der fehlenden Nachschub-Organisation sowohl Munition als auch Treibstoff ausgehen? Jede Einheit hat ihre Gegeneinheit, jede Taktik ihre Gegenmaßnahme. Wer sich seine knappen Ressourcen gut einteilt, kann also flexibel auf den jeweiligen Gegner reagieren. Am besten kommen die Stärken im Mehrspieler-Modus zum Tragen, wo sich fähige Kommandeure die Taktik-Finessen nur so um die Ohren hauen. Denn wie schon im Vorläufer gilt auch in **AirLand Battle**: Hier gewinnt nicht zwangsläufig die größte Armee oder der schnellste Maus-Finger, sondern meist die beste Taktik. Dank dem hohen Realismus (zum Beispiel in Bezug auf Reichweite und Durchschlagskraft von Geschützen) darf sich auch **Wargame: AirLand Battle** das Prädikat »Ein Fest für Profi-Strategen« anheften, zumal es nun deutlich mehr Karten und als Krönung einen spektakulären 10-gegen-10-Modus mit Riesen-schlachten gibt. Der Haken an der Sache: Einsteiger haben es nicht leicht, denn Handbuch und Tutorials gehen nur notdürftig auf die vielen spielerischen Feinheiten ein.

Auch die Wegfindung neigt nach wie vor zu merkwürdigen Ausflügen in die so nicht unbedingt anvisierte Pampa, und Hubschrauber legen gerne mal ein wildes Luftballett hin. Hinzu kommt, dass die Sichtlinien nicht immer nachvollziehbar sind, was zum Teil auch den gelegentlichen Clippingfehlern in der Detailansicht geschuldet sein mag. Manchmal können wir Wände, Mauern oder Felsen einfach durchfahren, -laufen oder -schießen. Zwar stören solche Bugs den Spielablauf nicht gravierend, nervig jedoch sind sie. Viel schlimmer allerdings: Gerade bei großen Schlachten mit vielen Einheiten bricht die Performance immer wieder bis an die Grenze der Spielbarkeit ein. Ob das nun der verbesserten Grafik-Qualität geschuldet oder einfach unsauber programmiert ist – ein Patch tut Not. Zumal schon der Vorgänger unter ähnlichen Problemen litt, die Eugen Systems aber schnell mit einem Update behob. Hoffen wir, dass dies auch bald mit **AirLand Battle** geschieht. Patrick C. Lück / GR

Im Multiplayer ein Vergnügen

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Wie schon mit **European Escalation** ist Eugen Systems auch mit **AirLand Battle** wieder ein starker und anspruchsvoller Mehrspieler-Titel gelungen. Wenn meine frisch geordnete Mig-Staffel über die Köpfe meiner T-80-Panzer hinwegdonnert und sie anschließend gemeinsam einen gegnerischen Kampfverband zerlegen, dann lacht das Strategen- und Taktikerherz. Ganz wie beim Vorgänger gewinnen hier die klügsten Spieler – und nicht die schnellsten Finger. Trotzdem müssen sich die Entwickler die Frage gefallen lassen, ob sie die richtigen Prioritäten gesetzt haben. Statt sich in einer sogenannten »dynamischen« Solo-Kampagne zu verzetteln, die sich statisch und repetitiv spielt, hätten sie lieber die Performance optimieren und die kleinen Ungereimtheiten im Spiel beseitigen sollen.



Flugabwehr-Raketen und -Geschützen kommt nun eine noch höhere Bedeutung zu als im Vorgänger.

TERMIN 31.5.2013 PREIS 40 Euro USK ab 12 Jahren

Wargame AirLand Battle

Publisher Focus Home Interactive
Entwickler Eugen Systems
Sprache Englisch, Deutsch + sechs weitere
Ausstattung Klappschuber, DVD-Box, 12 DVD, 8 S. Kurzbeschreibung
Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK ECHTZEIT-TAKTIK

»Knüppelharter Einstieg, später sehr motivierend.«

SPASS EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SPIELSTIL realistisch ... fiktiv
CHARAKTER lokal ... global
FREIHEIT Aufbau ... Kampf
KÄMPFE Individuen ... Masse
HANDLUNG einfach ... komplex

MULTIPLAYER
SPIELMODI (SPIELER) 10vs10 (20), Destruction (8), Siege (8), Economy (8), Kampagne (2) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSÜCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 50 Stunden
WERTUNG Sehr gut
»Das Herzstück des Spiels überzeugt trotz der Performance-Probleme.«

GRAFIK
+ authentische und hübsche Landschaften
+ detaillierte Einheiten + gute Effekte
- Clipping-Fehler - hässliches Interface **8/10**

SOUND
+ passable Musik + einige wichtige Sound-Effekte ...
- ...aber auch einige schwache
- öde Einheitenmeldungen **7/10**

BALANCE
+ die richtige Taktik entscheidet + Deck-System schränkt Einheiten-Auswahl ein + Level- & Ranglistensystem für Profis
- überfordert Einsteiger **8/10**

ATMOSPHERE
+ aus der Nähe intensive Schlachtfeldatmosphäre
+ aus der Ferne Generalstabs-Feeling - schlechte Kampagne
- Performance-Probleme trüben Stimmung **5/10**

BEDIENUNG
+ auf wenige Tasten und Maus reduzierte Bedienung
+ hoher Zoomfaktor
- kein freies Speichern - unübersichtliche Menüführung **7/10**

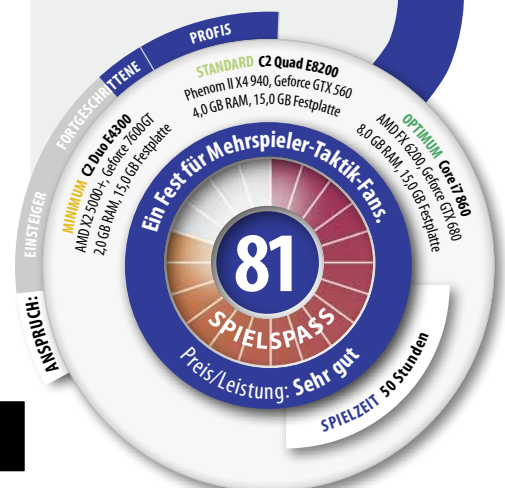
UMFANG
+ zahlreiche Karten + Langzeitmotivation dank Decks und Level-System + Ranglistenspiele + Kampagne auch eins gegen eins spielbar. - ... solo aber schnell öde **9/10**

LEVELDESIGN
+ realistische Landstriche + gut verteilte Command-Zonen
+ Deckung und Sichtlinien wichtig... - ...funktionieren aber nicht immer - meist nur Kämpfe auf flachem Terrain **8/10**

TEAMWORK
+ Spieler können unterschiedliche Rollen einnehmen
+ nur koordiniertes Vorgehen führt zum Erfolg
+ gegenüber Vorgänger verbesserte Kommunikation **10/10**

WAFFEN & EXTRAS
+ Hunderte Einheitentypen in unterschiedlichen Ausführungen
+ acht Truppengattungen + fast alle sinnvoll verwendbar
+ Flugzeuge fügen sich gut ein - keine Einheit übermächtig **10/10**

MULTIPLAYER-MODI
+ asymmetrische Teilnehmerzahlen möglich
+ drei Spielmodi + 10vs10-Partien möglich
+ Punktezahleinstellbar **9/10**



GAMESLOAD

VORTEILSAKTION FÜR GAMESTAR-LESER:

JETZT

COMPANY OF HEROES 2 BEI GAMESLOAD KAUFEN UND ZUSÄTZLICH 5,- EURO SPAREN!

**5^{EURO}
-
RABATT**



Beim Kauf von **Company of Heroes 2**.
(Standard + Digital Collectors Edition)
Rabatt gilt im Zeitraum vom **24.06.-24.07.2013** auf
den jeweils aktuellen Gamesload Preis.

Ihr Gutscheincode 1':
GAMESTAR2013COH2

So lösen sie den Gutscheincode ein:

- 1 „Company of Heroes 2“ auf www.gamesload.de auswählen
- 2 „Kaufen“ anklicken
- 3 Einfach und bequem registrieren
- 4 Gutscheincode eingeben und Bezahlprozess abschließen



COMPANY OF HEROES 2



*Dieser Gutschein ist gültig im Zeitraum vom 24.06. - 24.07.2013 für das Produkt „Company of Heroes 2“ (Standard + Digital Collectors Edition) auf www.gamesload.de.

Angebot gilt nur solange Vorrat reicht! Andere Download-Produkte, das Games-Flatrate-Abo und die Xbox Live Microsoft Points, sowie die Spielzeitkontingente (GameCards) sind von der Gutscheinaktion ausgenommen. Der Gutschein ist einmalig einsetzbar und darf nicht veräußert werden. Gutscheine können nicht kombiniert werden. Eine Barauszahlung ist nicht möglich.

* Stand: 24.06.2013

Hawken

Auch wenn sich beide Free2Play-Titel um meterhohe Mechs drehen:
Hawken spielt sich wie MechWarrior Online auf Speed. Von Martin Deppe

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Meteor Entertainment** Entwickler: **Adhesive Games**
Termin: **12.12.2012 (Open-Beta)** Spieler: **24** Sprache: **Deutsch, Englisch, 14 weitere** Preis: **Free2Play**

GameStar.de/Quicklink/8360

Auf DVD: Test-Video

⊕ Stärken

- + rasante Gefechte ohne Leerlauf
- + faires Bezahlssystem ohne »Pay2Win«
- + spannender Belagerungsmodus

⊖ Schwächen

- Matchmaking mischt Level 1 bis 25
- kaum Mech-Spielgefühl

Belagerungsmodus



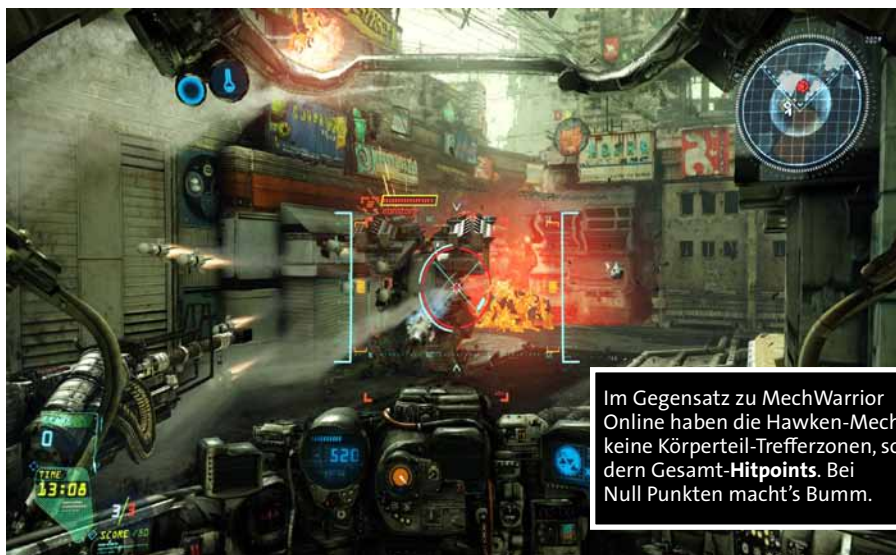
Wir füllen an einer von zwei Energiequellen unsere **Energievorräte**, die wir fleissig in der Basis abliefern.



Sobald genug Energie eingesammelt ist, startet ein **Schlachtschiff** Richtung Feindbasis, um sie zu zerstören.



In der Mitte der Map steht eine **Raketenstellung** – wer die erobert, kann das Feindschiff schneller vom Himmel holen.



Im Gegensatz zu MechWarrior Online haben die Hawken-Mechs keine Körperteil-Trefferzonen, sondern Gesamt-Hitpoints. Bei Null Punkten macht's Bumm.

Zehn Minuten in einer typischen **MechWarrior Online**-Partie: Mech hochfahren, zwei Minuten Richtung vermuteter Front stapfen. Die erste Feindsignatur erscheint

auf dem Radar, in anderthalb Kilometern Entfernung hinter einem Hügel. Aufschalten und darauf zu laufen. Nach weiteren 500 Metern und 30 Sekunden die Langstreckenraketen abfeuern. Dem Raketen-Gegenangriff teilweise ausweichen, dabei einen Arm verlieren. Einen vorwitzigen leichten Mech mit mittleren Lasern beharken. Feststellen, dass der leichte Mech nicht nur vorwitzig, sondern auch verdammt clever ist – und zwei Kumpels mitbringt. Nach einer weiteren Minute überhitzen, dann notabschalten, schließlich doch tot umfallen. Die zweite Hälfte der Partie den Teamkollegen zugucken. Oder aussteigen und ein neues Match starten, mit einer anderen Maschine aus dem Arsenal.

Zehn Minuten in einer typischen **Hawken**-Partie: Mech hochfahren, währenddessen schon losflitzen. Fünf Sekunden Richtung vermuteter Front boosten. Die ersten drei Feindsignaturen erscheinen auf dem Radar, zwanzig Meter voraus, auf einer erhöhten Plattform. Aufschalten gibt's nicht, stattdessen sofort per Schubdüsen hochschweben. Nach weiteren zwei Sekunden die TOW-Raketen abfeuern, am besten auf den Boden vor den drei Feindmaschinen. Jetzt erst mal

dem Raketen-Gegenangriff seitlich ausweichen, dabei Hitpoints verlieren. Kurz in Deckung flitzen, in zehn Sekunden die Maschine komplett reparieren. Einen vorwitzigen leichten Mech mit der Flakkanone beharken. Feststellen, dass der leichte Mech nicht

Frischlinge sterben wie die Fliegen

nur vorwitzig, sondern auch verdammt clever ist – und vier Kumpels mitbringt. Nach einer Schrecksekunde explodieren. Nach drei Sekunden Pause in den nächsten Mech steigen und weitermachen.

Dieser Direktvergleich zeigt, wie völlig unterschiedlich sich die beiden Mech-Titel anfühlen. Wer, wie wir, neben **Hawken** auch ausgiebig **MechWarrior Online** spielt, muss sich jedes Mal komplett umstellen – als ob man nach einer Partie **XCOM** in **Company of Heroes 2** (siehe S. 58) geworfen wird. Denn **Hawken** spielt sich viel schneller, zum Beispiel haben alle zwölf Mechs Schubdüsen, mit denen sie nicht nur kurzzeitig vorwärts sausen, sondern auch nach oben schweben, auf Plattformen, Vorsprünge oder Brücken. Sogar beim seitlichen Ausweichen sind die eigentlich tonnenschweren **Hawken**-Mechs unglaublich wuselig unterwegs: Neben dem normalen Strafen über die A- und D-Taste



Rasende Kampf-Toaster

Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Hawken und MechWarrior Online spielen sich so unterschiedlich wie Quake und Arma. Hawken ist dermaßen flott, dass ich höchstens in den schweren Modellen ansatzweise das Gefühl habe, tonnenweise Stahl zu wuchten – mein Mech könnte genauso gut ein normaler Soldat in dicker Panzerung und Wollunterwäsche sein. Zumal die Bewaffnung der Maschinen auch eher in die Soldatenrichtung tendiert. Statt ewig an der perfekten Ausrüstung und Waffenslot-Verteilung zu feilen, geht's hier pragmatisch zu: Gewehr links, Raketenwerfer rechts, Handgranate am Gürtel, los! Wenn Ihnen MechWarrior Online zu langsam ist und Sie das fehlende Mech-Feeling nicht stört, ist Hawken eine flotte Alternative. Die ersten zehn Schlachten müssen Sie aber frustresistent sein, die hochstufigen Mitspieler nehmen Sie in Nullkommanix auseinander. Oh, und spielen Sie unbedingt den packenden Belagerungs-Modus!

(oder ihre Gamepad-Pendants) gibt's per gleichzeitig gedrückter Shift-Taste eine noch flottere Schubdüsen-Variante, sozusagen Sprint-Strafen. Für alle Mechs, wohlgeachtet, nicht nur für die Leichten.

Wer mit **Hawken** anfängt, bekommt eine Gratismaschine sowie drei Modelle zum Ausprobieren. Letztere wechseln alle paar Wochen, wer dauerhaft bei einem Modell bleiben will, kann es kaufen. Sehr fair: Alle Mechs, Waffen, Ausrüstungsgegenstände, Verbesserungen gibt's sowohl für erspielte Hawken-Credits als auch gegen Euro, in Form sogenannter Meteor-Credits. Dann kostet jeder (!) Mech umgerechnet zwischen 3,20 und 3,80 Euro, je nach Dollarkurs und gekauftem Meteor-Credits-Paket – mit größeren Paketen wird das Tauschverhältnis günstiger. Lediglich kosmetische Verbesserungen wie bunte Bemalungen oder schickere, aber nicht bessere Reparaturdrohnen

lassen sich ausschließlich für echtes Geld kaufen. Je nachdem, wie gut man (und das eigene Team) spielt, dauert es zwischen zehn und 20 Matches, um die Hawken-Credits für einen weiteren Mech zu sammeln.

Weil die sechs Maps allesamt klein und verwinkelt sind, unterscheiden sich die Mech-Typen und -Primärwaffen nur wenig. Denn **Hawken** ist Nahkampflastig: Wer braucht schon Langstreckenraketen, wenn nach spätestens hundert Metern sowieso eine unkaputtbare Mauer im Weg steht? Daher konzentriert sich das Arsenal auf überdimensionale MPs, Granatwerfer oder fette Flakkanonen. Statt unsere Ausrüstung akribisch in Arme, Rumpfe oder Köpfe zu platzieren, gibt's in **Hawken** genau eine Waffe pro Hand. Nach ein paar Levels wird für jeden Mech eine andere Wumme freigeschaltet, dann weicht die erwähnte Flakkanone etwa einer doppelläufigen Gewehrvariante mit mehr Reichweite und schnellerer Schussfolge, die maximale Waffenzahl pro Einsatz bleibt aber immer zwei.

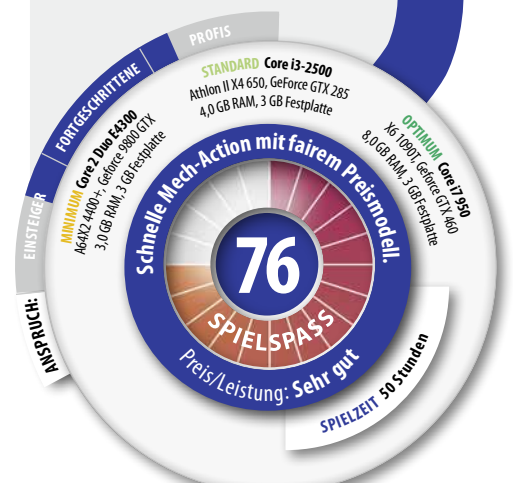
Ganz wichtig: Wer mit Raketen um sich schießt, sollte nicht direkt auf den Gegner zielen, sondern auf den Boden oder eine Wand in seiner Nähe. Denn die flinken Hawken-Mechs sind mit den relativ langsamen Raketen kaum direkt zu treffen. Nahe Einschläge gegen reflektierende Oberflächen richten aber Explosivschaden an – noch so eine Geschichte, bei der sich **MechWarrior**-Veteranen gleich outen, denn die krümmen ohne Zielaufschaltung ja keinen Abzugsfinger. Apropos Raketen: Die kleinere Waffenauswahl macht **Hawken** durch hilfreiche und teilweise witzige Extras wieder wett. Wir können zum Beispiel MG- oder Raketentürme und einen Radarstörer im Gelände platzieren. Oder ein Hologramm des eigenen Mechs, das kurzichtige Gegner irritiert, die das ganz leichte Wabern des Trugbilds nicht bemerken. Durch solche Extras wird **Hawken** doch taktischer, als die ersten Partien vermuten lassen. Denn wer neu ins Spiel einsteigt, stirbt schnell tausend Tode: Weil das wirklich dusselige Matchmaking-System munter Spieler von Level 1 bis Level 25 mischt, sind Einstiegs-

hürde und Frustgefahr hoch. Doch Durchhalten lohnt sich. Wer ein paar Runden gespielt hat, die Maps ein wenig kennt und die ersten Level-Ups geschafft hat, der bekommt hier eine gute, sehr schnelle Alternative zum geruhsam-klassischen Mech-Warrior Online. Martin Deppe / MT

TERMIN	Open Beta 12.12.2012	PREIS	Free2Play	USK	ab 12 Jahren
<h2>Hawken</h2> <p>Multiplayer-Shooter</p>					
Publisher	Meteor Entertainment				
Entwickler	Adhesive Games				
Sprache	Deutsch, Englisch, 14 weitere				
Ausstattung	nur Download (www.play-hawken.com), kein Handbuch				
Kopierschutz	-				
MULTIPLAYER <p>SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch, Raketenangriff (je 12), Team-Deathmatch, Belagerung (je 24) SPIELTYPEN Internet</p> <p>DEDICATED SERVER Nein</p> <p>SERVERSUCHE Matchmaking, Server-Browser</p> <p>MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden</p> <p>»Unfares Matchmaking, dafür ist der Belagerungsmodus top.«</p>					
GRAFIK <ul style="list-style-type: none"> ungewöhnlicher, eigenwilliger Grafikstil ordentlich animierte Mechs viele Trümmer- und Asche-Effekte keine Physik-Effekte Maps sehen zu ähnlich aus 					
SOUND <ul style="list-style-type: none"> wuchtige Waffeneffekte dynamische, stimmungsvolle Musik kein Surround-Sound 					
BALANCE <ul style="list-style-type: none"> keine überstarken Mechs fares Bezahlssystem kein Pay2Win unfares Matchmaking frustrierender Einstieg wegen hochstufiger Mitspieler 					
ATMOSPHÄRE <ul style="list-style-type: none"> schnelle, taktische Gefechte kein Leerlauf sichtbare Kampfschiffe und Raketenstellungen statt Ticket-Punkte kein echtes Mech-Gefühl, Mechs spielen sich wie schwere Soldaten 					
BEDIENUNG <ul style="list-style-type: none"> unkomplizierte Shooter-Steuerung Gamepad-Unterstützung übersichtliches Umbau-Interface 					
UMFANG <ul style="list-style-type: none"> sechs Maps mit Varianten Mech-Baukasten regelmäßige Updates und Erweiterungen keine Solo-Inhalte 					
LEVELDESIGN <ul style="list-style-type: none"> kurze Laufwege taktische Höhenvorteile fördern Schubdüsen-Einsatz ausschließlich kleine, verwinkelte Maps keine Auswirkungen auf Hitzeentwicklung 					
WAFFEN&EXTRAS <ul style="list-style-type: none"> zwölf Mech-Grundmodelle ausgewogene Waffen, spaßige Ausrüstungsgegenstände (Hologramme!) Spezialfähigkeiten nur zwei vorgegebene Hauptwaffen pro Mech 					
KAMPFSYSTEM <ul style="list-style-type: none"> gute Mischung aus Taktik und Action Mech-Klassen mit Stärken und Schwächen kaum Fernkampfduelle Raketenwerfer passen nicht zum Mech-Prinzip (kein Aufschalten) 					
MULTIPLAYER-MODI <ul style="list-style-type: none"> vier Modi, darunter ein hochspannender Belagerungs-Modus dramatische Matches, wenn alle taktisch spielen teils Spielermangel bei bestimmten Modi-Map-Kombinationen 					



Kein »Pay2Win«: Alle zwölf Mechs und Ausrüstungsgegenstände können wir mit erspielter Währung oder für wenige Euro kaufen.



The Incredible Adventures of Van Helsing

Mit zwei ungewöhnlichen Helden metzeln wir uns durch Transsilvanien und eine finstere Steampunk-Stadt – das Szenario überzeugt ab der ersten Minute, wie steht's mit der Spielmechanik? Von Maurice Weber

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Neocore Games Entwickler: Neocore Games (King Arthur 2, GameStar 04/12: 69 Punkte)
Termin: 22.5. 2013 Spieler: 1 - 4 Sprache: Englisch mit deutschen Untertiteln Preis: 15 Euro

GameStar.de/Quicklink/8345

Auf DVD-XL: Testvideo

⊕ Stärken

- + originelle Hauptfiguren
- + unverbrauchtes Szenario
- + vielschichtige Charakterentwicklung
- + Anspielungen und trockener Humor

⊖ Schwächen

- geringe Gegenstandsvielfalt
- schwaches Trefferfeedback



In der Altstadt von Borgovia kriegen wir es mit kanonenbewehrten **Magistern** zu tun.

Dass sich Vampire und Werwölfe ihr Brot heutzutage als Teenie-Herzblätter verdienen müssen, ist eigentlich kein Wunder. Um in Zeiten der modernen Wissenschaft und all ihrer ausgeklügelten Vernichtungswerkzeuge noch Schrecken zu verbreiten, sollte man schon mehr wegstecken als eine läppische Silberkugel oder ein paar Knoblauchzehen. Vor hundert Jahren sah man das freilich noch anders, ganz besonders ein gewisser Abraham Van Helsing aus Amsterdam. Der hatte sich nicht nur mit Leib und Seele der Forschung verschrieben, sondern verteidigte England obendrein gegen Blutsauger-Schwergewicht Graf Dracula. So dachte er sich bestimmt nichts Böses, als er die Vampirkönige von Borgovia stürzte und einigen Wissenschaftlerkollegen die Zügel in die Hand gab. Das Ende vom Lied: Uhr-

werk-Soldaten sorgen in rußgeschwärzten Straßen für Zucht und Tyrannei, Labore spucken eine mordlustige Monstrosität nach der anderen aus. Und wir machen uns im Action-Rollenspiel **The Incredible Adventures of Van Helsing** als Sohn des legendären Vampirtöters auf, die Suppe auszulöffeln.

Um nach Borgovia zu gelangen, bahnen wir uns einen Weg durch Transsilvanien und kriegen es mit haufenweise Werwölfen und anderen klassischen Horrormonstern zu tun. Kein Problem – einem Van Helsing ist das Monsterjäger-Handwerk in die Wiege gelegt, und uns Spielern ist das Totklicken Hunderter Bestien seit **Diablo** in Fleisch und Blut übergegangen. Außerdem kriegen wir tatkräftige Schützenhilfe vom Familiengeist

Lady Katarina. Die scharfzüngige Ex-Adelige meldet sich obendrein gerne mal zu Wort, um unsere Taten zu kommentieren oder Van Helsing einfach ein wenig aufzuziehen. Vor allem wegen der hervorragenden, wenn auch nur englischen Sprecher sorgen die Kabbeleien zwischen den beiden Hauptfi-

Wut ohne Wucht

Steam-Pflicht

The Incredible Adventures of Van Helsing muss einmalig online über Steam aktiviert werden. Zwar dürfen Sie das Spiel anschließend auf beliebig vielen Rechnern installieren, ein Weiterverkauf ist dann aber nicht mehr möglich.

guren immer wieder für Lacher - obwohl sie genretypisch nur selten mit Kamerafahrten oder sonstigen Ausschmückungen inszeniert werden. Das Spiel erzählt zwar eigentlich eine düstere (und recht klischeehafte) Geschichte, nimmt sich dabei aber nicht allzu ernst. Unter den zahlreichen versteckten Geheimnissen, die wir in den weitläufigen Levels entdecken, finden sich auch jede Menge humorvolle Anspielungen wie etwa ein magischer Ring, den wir einem irr brabbelnden Geschöpf abknöpfen. Die Quests

Meuchle Monster für neuen Hut

beschränken sich größtenteils auf Genre-Allerlei, aber immerhin mit einem Augenzwinkern. Etwa, wenn ein Auftraggeber alle Floskeln in den Wind schießt und ganz dreist fragt: »Setz du bitte dein Leben aufs Spiel, um meinen Kram zurückzuholen.«

All das nimmt Van Helsing mit der stoischen Gelassenheit des erfahrenen Monsterjägers hin. Als Meister seines Fachs weiß er mit Schwertern, Pistolen und okkulten Kräften gleichermaßen umzugehen, die gewohnte Klassenwahl fällt weg. Unseren Kampfstil entwickeln wir selbst, indem wir beim Levelaufstieg Attributspunkte verteilen und Fähigkeiten wie Trümmerschlag, Explosivgeschoss und Eisonova hochstufen – inklusive Respec-Option gegen Geld. Lehrmeister bieten obendrein Tricks wie einen Zeitstopp und passive Aura-Effekte feil. Durch unsere Leistungen schalten wir außerdem Ruhmboni frei: Wer viel in Körperkraft investiert hat, schüchtert beispielsweise Händler für bessere Preise ein. Daneben entwickeln wir auch Lady Katarina nach unseren Bedürfnissen. Die kann fließend zwischen Nah- und Fernkampf wechseln oder uns per Meditation unterstützen und damit immer genau die Rolle füllen, die unseren Helden sinnvoll komplementiert. Soll sie uns etwa Feinde im Nahkampf vom Leib halten, steigern wir ihre Lebenskraft und verpassen ihr eine Chance, Gegner mit Angriffen zu lähmen.

Für noch mehr Vielfalt sorgen sogenannte Powerups, von denen wir für jede Fähigkeit drei lernen können. Jedes davon lädt den nächsten Einsatz dieser Fähigkeit mit einer Zusatzwirkung auf: Riesige Feindeshorden? Mal eben den Radius des nächsten Feuerballs erhöhen. Kaum noch Lebenspunkte? Schnell ein paar Heilungs-Powerups in den nächsten Schwertstreich pumpen. Bezahlt wird das mit Wut, die sich durch das Töten von Gegnern immer wieder auffüllt. Nach kurzer Eingewöhnung passen wir unsere Fähigkeiten von Sekunde zu Sekunde dem Kampfgeschehen an. Die eigentlichen Gefechte werden der gelungenen Charakterentwicklung aber nicht gerecht. Unsere Angriffe fühlen sich fast schwerelos an und rufen kaum eine Reaktion bei den Monstern

Van Helsing gegen den Teufel

Den Genre-Primus **Diablo 3** kann **Van Helsing** nicht übertrumpfen, dafür kracht es in den Kämpfen zu wenig. Aber Indie-Entwickler Neocore glänzt gerade dort mit durchdachten Ideen, wo der große Konkurrent nach Ansicht vieler Spieler geschwächelt hat.

Diablo 3



Fünf Klassen laden ein zum Experimentieren und Nachmalspielen. Weil aber alle Fähigkeiten in **fester Reihenfolge** freigeschaltet werden, gleichen sich zwei hochstufte Zauberer wie ein Ei dem anderen.

Charakterentwicklung

Van Helsing



Ganz **ohne Klassenwahl** spielen wir immer denselben Helden, dürfen diesen aber mit Attributspunkten, mehrstufigen Fähigkeiten mit Powerups, Ruhmesbelohnungen sowie Tricks und Auren völlig **frei gestalten**.

Diablo 3



Trotz großer **Vielfalt** (auch grafisch) haben wir auf unsere Ausrüstung wenig Einfluss: Wir rüsten sie mit gerade mal **vier Edelsteintypen** aus oder verarbeiten sie zu neuen Waffen mit zufälligen Eigenschaften.

Crafting

Van Helsing



Wir kombinieren Gegenstände nicht nur zu zufälligen neuen, sondern belegen sie auch mit **Zaubern**. Obendrein fügen wir zahlreiche Arten von Essenzen ein, die sich ebenfalls kombinieren und verbessern lassen.

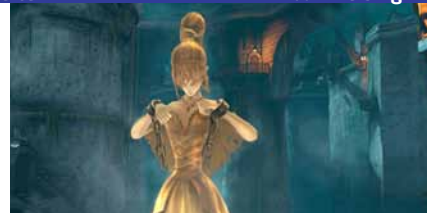
Diablo 3



Diablo 3 lässt uns aus **drei Begleitern** wählen, die wir aber nur begrenzt anpassen dürfen: Ein kleines Inventar und viermal eine Fähigkeit wählen, mehr ist nicht drin. In den Multiplayer folgen sie uns nicht.

Begleiter

Van Helsing



Katarina ist nicht austauschbar, beherrscht aber drei Kampfstile und verfügt wie wir über **Attribute, Inventar und einen Fähigkeitsbaum**. Zudem geht sie für uns einkaufen und begleitet uns im Multiplayer.

Diablo 3



Sanktuario blickt mit drei Spielen und mehreren Büchern auf eine umfangreiche **Hintergrundgeschichte** zurück. Die kriegen wir im Spiel aber nur am Rande mit, die Welt besteht aus Fantasy-Klischees.

Szenario

Van Helsing



Die Spielwelt basiert auf Büchern wie **Dracula**. Es fehlt die Ausarbeitung eines Diablo, aber Monster aus der slawischen Mythologie und die Steampunk-Stadt Borgovia bieten Genrefans angenehme Abwechslung.

Diablo 3



Der dritte Teil bietet mehr Humor als von der düsteren Serie gewohnt, allerdings beschränkt auf bestimmte Figuren oder Gebiete wie **Launebach**. Oft wirken die Witzeleien gezwungen und fehl am Platz.

Humor

Van Helsing



Gerade wegen ihres trockenen Humors werden uns die Hauptfiguren schnell sympathisch. Scherzhafte Anspielungen durchdringen das ganze Spiel, im Bild etwa kämpfen wir gegen das **Killerkarnickel**.



Katarina for Hauptcharakter

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Klar, man merkt The Incredible Adventures of Van Helsing an, dass dem ungarischen Entwicklerteam von Neocore keine Millionen zur Verfügung standen. Die Animationen fallen vergleichsweise sparsam aus, die Angriffseffekte könnte man als mickrig bezeichnen und ans überragende Trefferfeedback von Diablo 3 kommt sowieso nix ran. Van Helsing bietet allerdings viele hübsche kleine und größere Ideen als Ausgleich an. Etwa das Killerkaninchen, die Tower-Defenses-Einlage und mit Lady Katarina den amüsantesten Sidekick in einem Action-Rollenspiel seit sehr langer Zeit. Die Dame ist so cool, dass sie eigentlich ein eigenes Spiel verdient hätte. Hallo Neocore, demnächst dann bitte The Incredible Adventures of Lady Katarina. Ich würd's kaufen.

hervor – nur die Schadenszahlen zeigen uns, dass wir überhaupt getroffen haben. Dem Kampfgefühl tut auch die Grafik keinen Gefallen, die zwar detailverliebte Umgebungen auf den Bildschirm zaubert, aber nur ausgesprochen magere Effekte für Zauber und Schusswaffen (wo ist das Mündungsfeuer?).

Auch die Belohnung in Form von fetter Beute könnte fetter sein. Magische Gegenstände gibt es zur Genüge, aber der feine Herr Van Helsing trägt immer Hut und Mantel, die Waffen beschränken sich völlig auf Schwerter, Pistolen und Musketen. Zwar haben sich die Entwickler bemüht, verschiedene Varianten zur Verfügung stellen, unser Inventar voller Texashüte, Trapperkappen und Melonen könnte man leicht mit dem Katalog eines Herrenausstatters verwechseln. Aber letztendlich tragen wir immer nur unterschiedliche Versionen desselben Outfits. Überflüssige Beute laden wir kurzerhand Lady Katarina auf, damit sie à la **Torchlight** kurz zum Händler schwebt, sie verscherbelt und mit ein paar Heiltränken zurückkommt. Außerdem hat die Aristokratin ihr eigenes Inventar, benutzt aber dieselben Gegenstände

de wie wir. Da zaubert sie dann stärkere Magieprojekte, wenn wir ihr eine bessere Flinte in die Hand drücken, obwohl sie den Schießprügel gar nicht sichtbar trägt.

Im Mehrspielermodus ziehen bis zu vier Van Helsing und vier Katarinas gemeinsam los. Weil die auch noch fast alle gleich aussehen, ist es mit der Übersicht nicht weit her, Spaß macht die Koop-Monsterjagd trotzdem. Langzeit-Abenteurer kommen aber nicht auf ihre Kosten: Nach dem ersten Durchspielen haben wir alles gesehen, die Gebiete sind nämlich nicht zufallsgeneriert und der Held ja immer derselbe. Auch für unseren hochstufigen Charakter gibt es wenig zu tun: Einmal geleerte Levels füllen sich nicht neu mit Monstern, und statt eines zweiten Anlaufs mit höherer Schwierigkeit gibt es nur eine Handvoll extra-knackiger Szenarios. Aber selbst wenn's beim ersten Durchspielen bleibt, sind das trotz Macken immer noch fünfzehn Stunden unterhaltsamer Monsterjagd – für fünfzehn Euro macht man da nicht viel falsch. Weitere Szenarios sollen im Laufe des Jahres folgen, einen zweiten Serienteil hat Entwickler Neocore ebenfalls bereits angekündigt. **MA**



Mit Schwert und Charme

Maurice Weber,
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

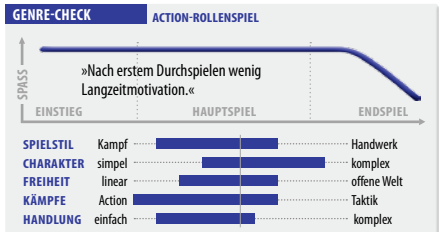
Anfang letzten Jahres hätte ich mich um dieses Spiel gerissen wie ein Vampir um ein Lager Blutkonserven. Diablo 3 war noch einige quälende Monate entfernt und bei Action-Rollenspielen herrschte allgemein Flaute. Seitdem ist einiges passiert, auf Diablo 3 folgten hochklassige Konkurrenten wie Torchlight 2 und Path of Exile. Mit denen kann Van Helsing nicht mithalten, jedenfalls nicht bei Grundtugenden wie Kampf und Sammelwut. Trotzdem habe ich die Abenteuer des Monsterjägers gerne gespielt – weil ich zwar in vielen Spielen eine packende Monsterhatz geboten kriege, aber selten in einem so erfrischenden Szenario und selten mit zwei so unterhaltsamen Hauptfiguren wie hier.



TERMIN 22.5.2013 PREIS 15 Euro USK nicht geprüft

Van Helsing

Publisher NeocoreGames
Entwickler NeocoreGames
Sprache Englisch
Ausstattung nur Download (Steam), kein Handbuch, aber Ingame-Erklärungen
Kopierschutz --



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (4) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSUCHE Steam **MULTIPLAYER-SPASS** 15 Stunden
WERTUNG Gut
»Mit Freunden noch spaßiger, aber auch noch unübersichtlicher.«

GRAFIK

- stimmiger Stil
- schön gestaltete Umgebungen
- teils herrlich bizarres Monsterdesign
- schwache Effekte
- aus der Nähe detailarme Figuren

7/10

SOUND

- stimmungsvolle Musik
- sehr gute Sprecher...
- ...aber nur auf Englisch
- unspektakuläre Kampfgeräusche

8/10

BALANCE

- vier Schwierigkeitsgrade
- selten unfair
- verkräftbare Geldstrafe für Tode
- Hardcore-Modus

9/10

ATMOSPHÄRE

- unverbrauchtes Szenario mit Einflüssen aus Horror und Steam-punk
- unterhaltsame Dialoge
- schräge Nebenfiguren
- spartanische Inszenierung

9/10

BEDIENUNG

- klassische Hack'n'Slay-Steuerung
- frei belegbare Tasten
- übersichtliches Inventar
- nur zwei aktive Fähigkeiten gleichzeitig

9/10

UMFANG

- große Spielwelt
- 15 Stunden Kampagne
- Koop-Modus
- wenig Wiederspielwert
- keine zufallsgenerierten Gebiete

7/10

QUESTS / HANDLUNG

- viele Geheimnisse und Anspielungen
- sympathische Protagonisten
- Bossmounter mit Trophäenbelohnung
- Tower Defense-Einlagen
- öde Sammelaufgaben

8/10

CHARAKTERSYSTEM

- freie Entwicklung von Held und Begleiterin
- Powerups für jede Fähigkeit
- freischaltbare Boni durch hohen Ruhm
- Tricks und Auren
- keine unterschiedlichen Klassen

9/10

KAMPFSYSTEM

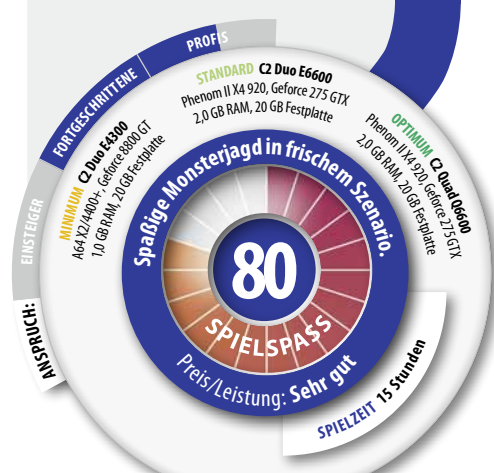
- Gegner und Bosse mit eigenen Stärken
- Begleiterin mit drei Kampfstilen
- Ausrichtung auf Nah- und Fernkampf
- schwaches Trefferfeedback
- oft unübersichtliche Kämpfe

7/10

ITEMS

- haufenweise magische Waffen und Rüstungen
- legendäre Gegenstände
- Aufwertung durch Essenzen und Verzauberung
- geringe optische Vielfalt
- nur drei Waffentypen

7/10



*Neue Konsolen fordern uns heraus,
neue Fragen zu stellen.*



Jade Raymond
Managing Director bei
Ubisoft Toronto

Making Games 04/2013, Seite 62-64



**Making Games –
mehr als nur spielen!**

Jetzt 1 Ausgabe kostenlos!

www.makinggames.de/testen



Marvel Heroes

Iron Man, Thor und Captain America in einem Online-Actionrollenspiel von Diablo-Miterfinder David Brevik – große Namen hat Marvel Heroes zwar zur Genüge an Bord, großer Spaß kommt aber trotzdem nicht auf. Von Maurice Weber

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Gazillion Entertainment** Entwickler: **Gazillion Entertainment (Marvel Heroes ist das Erstlingswerk)**
Termin: **4.6.2012** Spieler: **unbegrenzt** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch** Preis: **Free2Play**

GameStar.de/Quicklink/8358

Auf DVD: Testvideo



Storm und Jean Grey brennen in den Straßen New Yorks ein **Effektfeuerwerk** gegen einfallende Tunnelmonster ab.



Die **Purifiers** wollen alle Mutanten ausrotten, haben unseren Sturmkräften aber nichts entgegenzusetzen.



Ausnahmsweise Abwechslung: Im wilden Land kriegen wir es mit **Dinosauriern** zu tun.



Bossgegner wie **MODOK** hinterlassen Medaillen, die uns einen kleinen Teil ihrer Fähigkeiten verleihen.

Der grüne Kobold tobt mal wieder durch New York, und weit und breit ist kein Spiderman in Sicht – unter fünfzehn Euro Echtgeld-Ladenpreis rückt der Netzschwinger nicht aus. Aber andere Helden sind da: Wir in der Rolle von Blitzmutantin Storm, fünf Hawkeys, immerhin dreimal das Ding und sogar der Donnergott Thor, der sich großmütig schon für zehn Euro die Ehre gibt. Alleine könnten wir den Kobold kaum ankratzen, aber zu zehnt haben ihn schnell zu Staub geprügelt. »Das hat sich gelohnt!«, frohlockt Thor, wirft den Götterhammer Mjölhir hinter sich und klaubt einen neuen Götterhammer Mjölhir aus den Ruinen des Schlachtfelds. »Der hier gibt mir plus drei auf meinen Blitzschlag!« Ein ganz normaler Tag im Marvel-Universum? Naja, zumindest im Free2Play-Actionrollenspiel **Marvel Heroes**.

Das lässt sich am besten als **Diablo** mit Superhelden beschreiben. Aus der Draufsicht prügeln wir uns durch Horden von Straßenschlägern und Terroristen, knöpfen ihnen Beute ab und sammeln Erfahrung. Diesmal aber im Rahmen eines Online-Rollenspiels: In öffentlichen Gebieten begegnen wir an jeder Straßenecke Mitspielern und schalten Feinde zusammen aus. Geteilter Spaß ist aber nicht immer doppelter Spaß – wenn wir etwa als Storm gleich einer ganzen Gruppe anderer Spieler mit derselben Heldin über den Weg laufen, schlägt das doch aufs Superheldengefühl. Weniger problematisch sind die Instanzen, durch die wir uns alleine oder mit bis zu vier Kameraden kämpfen. Und warum machen wir das alles? Weil Blechwissenschaftler Doctor Doom einen Haufen Superschurken aus

dem Gefängnis befreit hat. Im Laufe von acht Kapiteln geben sich die verschiedensten Berühmtheiten der Marvel-Unterwelt die Klinke in die Hand, und wir schicken sie einen nach dem anderen auf die Bretter. Viel Zeit mit einem Feind verbringen wir nie, dadurch kann auch keiner von ihnen so recht glänzen – das sorgt zwar für jede Menge Bosskämpfe, aber nicht für eine spannende Handlung. Einundzwanzig Superhelden warten in **Marvel Heroes** auf ihren Einsatz, die meisten von ihnen müssen lange warten: Vor Spielbeginn

Das Bezahlmodell

Marvel Heroes kann nur online gespielt werden. Das komplette Spiel ist kostenlos zugänglich, der Echtgeldshop bietet zusätzliche Helden und kosmetische Kostüme (beide kostenlos auffindbar, aber höchst selten), Kisten-Stauraum sowie Erfahrungs- und Beuteschübe.

⊕ Stärken

- + zahlreiche Marvel-Figuren
- + kurzzeitig spaßige Kämpfe

⊖ Schwächen

- kaum Abwechslung
- oberflächliche Charakterentwicklung
- lahme Itemjagd
- altbackene Grafik

Superheld für Geld

dem Gefängnis befreit hat. Im Laufe von acht Kapiteln geben sich die verschiedensten Berühmtheiten der Marvel-Unterwelt

die Klinke in die Hand, und wir schicken sie einen nach dem anderen auf die Bretter. Viel Zeit mit einem Feind verbringen wir nie, dadurch kann auch keiner von ihnen so recht glänzen – das sorgt

zwar für jede Menge Bosskämpfe, aber nicht für eine spannende Handlung.

Einundzwanzig Superhelden warten in **Marvel Heroes** auf ihren Einsatz, die meisten von ihnen müssen lange warten: Vor Spielbeginn



Mäßig heldenhaft

Maurice Weber,
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Während der ersten Stunde hatte ich mit Marvel Heroes noch richtig Spaß. Diablo im Marvel-Universum, die Kämpfe stimmen, was will man mehr? Fünf Stunden später wollte ich vor allem mal etwas anderes sehen als grau und braun und mal ein paar abwechslungsreiche Feinde vor den Mauszeiger kriegen. Daraus wurde aber nichts, auch nicht fünfzehn Stunden später. Als Action-Rollenspiel und MMO bleibt Marvel Heroes bestenfalls Mittelmaß. Sein größtes Alleinstellungsmerkmal ist das Marvel-Universum, das sich aber dauernd mit der Spielmechanik beißt: Warum rennen da fünf Captain Americas herum, und warum plündern sie neue Schilde von HYDRA-Agenten? Warum muss ich für meinen Lieblingshelden fünfzehn Euro hinlegen? Und warum musste Marvel Heroes unbedingt ein Free2Play-Onlinerspiel sein?

suchen wir uns einen von fünf Einstiegsre-
cken aus, zur Wahl steht mit Hawkeye, Scar-
let Witch, dem Ding, Daredevil und Storm
eher B-Prominenz. Den Rest müssen wir mit
den passenden Heldenmarken freischalten,
die genau wie sonstige Ausrüstung zufällig
von besiegteten Gegnern fallen gelassen wer-
den – und obendrein so selten sind, dass uns
im Laufe des Tests keine einzige
untergekommen ist. Wer sei-
nen Lieblingshelden nicht un-
ter den Anfangsfiguren findet,
hat nur verschwindend geringe
Chancen, ihn auf absehbare
Zeit freizuschalten. Hier kommt
der Echtgeldshop ins Spiel, die Preise reichen
von rund vier Euro für Black Widow bis zu ex-
orbitanten fünfzehn für Iron Man.

Jeder Held verfügt über drei Fähigkeitenbäume, in denen wir bei Levelaufstieg frei neue Superkräfte aussuchen. Dass diese Bäume bei 21 verschiedenen Helden nicht so groß ausfallen wie etwa in **Torchlight 2** mag nicht überraschen, und dass Charakterwerte automatisch steigen, kennen wir aus anderen MMOs. Beides zusammen er-

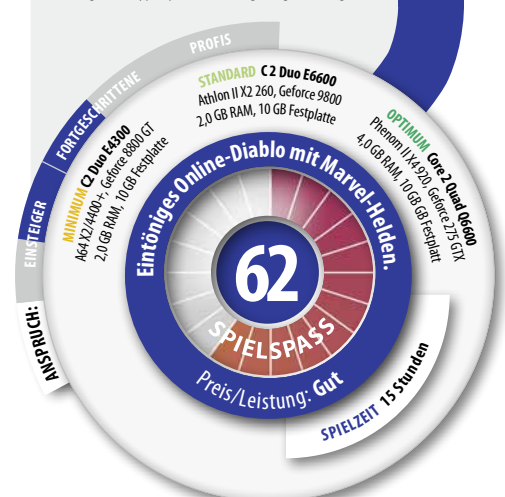
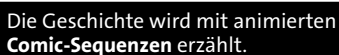
gibt eine Charakterentwicklung, die weder nach Hack'n'Slay- noch nach Online-Rollenspiel-Maßstäben ausreichend Tiefgang bietet. Auch die Itemjagd will nicht so recht fesseln: Mal ganz abgesehen davon, wie komisch es sich anfühlt, als Iron Man jedem dahergelaufenen Schurken eine neue Rüstung zu entreißen, knausert Marvel Heroes bei der Beute-Vielfalt. Für jeden Helden gibt es gerade mal eine Handvoll unterschiedlicher Gegenstandstypen, die sich obendrein fast nie auf sein Erscheinungsbild auswirken. Soll der Held mal anders aussehen, müssen Kostüme her. Die finden wir genau wie neue Helden nur selten selbst, dafür zu dicken Preisen im Shop. Da reißt auch das belanglose Crafting nichts mehr raus, das uns mit (nicht im Inventar stapelbaren) Zutaten unsere Beute verbessern lässt.

Umso mehr Laune machen die Kämpfe, je denfalls am Anfang. Wenn Sturm Blitze und Sturmwinde entfesselt, fliegen Schurken gegen die Wand, Glas zersplittert und Autos explodieren – herrlich! Lange hält der Spaß aber nicht an, denn egal ob wir nun gegen Straßenganoven oder AIM kämpfen, kaum ein Feind bringt mal eigene Strategien mit, und die Gefechte spielen sich fast immer gleich. Selbst Bossgegner wie Doctor Octopus sind nicht besser. Die Kerle stecken zwar genug ein, dass der Kampf eine gefühlte Ewigkeit dauert, beharken uns aber mit gerade mal zwei oder drei verschiedenen Attacken. Und auch grafisch fehlt es **Marvel Heroes** an Abwechslung. Wir beginnen im grauen New York und kommen von dieser Farbe nie so wirklich weg, weder in unterirdische Geheimbasen noch in der Arktis. Die Effekte wirken ebenso keinswegs modern, lassen die Kämpfe aber immerhin angemessen knallen.

Am Ende der Kampagne hat unser Held gerade mal Stufe 25 von 60 erreicht. Jetzt können wir entweder mit einem zweiten Helden von vorne anfangen oder uns ins Endgame stürzen. Da wären zum einen die PvP-Schlachten im Betastadium, die uns gerne mal gegen Helden mit doppelt so hohem Level ins Gefecht werfen und oben-

drein darunter leiden, dass selbst auf der gleichen Stufe manche Helden stärker sind als andere. Oder die beliebig oft wiederholbaren Missionen, in denen wir in Gebiete aus der Kampagne zurückkehren und stärkere Versionen der bekannten Bosse für noch dickere Beute ausschalten. Zusammen mit besonders schwierigen Gruppen-Herausforderungen und Horden-Missionen geht uns das Prügelfutter also nie wirklich aus – aber die Lust darauf, die ging uns schon in der Mitte der Story aus. MA

TERMIN 4.6.2013	PREIS Free2Play	USK nicht geprüft										
<div data-bbox="1072 499 1476 557"> <h1>Marvel Heroes</h1> <div data-bbox="1362 510 1476 535">Online-Rollenspiel</div> </div> <div data-bbox="1072 593 1345 743"> <table> <tr> <td>Publisher</td><td>Gazillion Entertainment</td></tr> <tr> <td>Entwickler</td><td>Gazillion Entertainment</td></tr> <tr> <td>Sprache</td><td>Deutsch, Englisch, Französisch</td></tr> <tr> <td>Ausstattung</td><td>nur Download, kein Handbuch</td></tr> <tr> <td>Kopierschutz</td><td>Online-Anmeldung (MMO)</td></tr> </table> </div> <div data-bbox="1362 557 1476 743">  </div>			Publisher	Gazillion Entertainment	Entwickler	Gazillion Entertainment	Sprache	Deutsch, Englisch, Französisch	Ausstattung	nur Download, kein Handbuch	Kopierschutz	Online-Anmeldung (MMO)
Publisher	Gazillion Entertainment											
Entwickler	Gazillion Entertainment											
Sprache	Deutsch, Englisch, Französisch											
Ausstattung	nur Download, kein Handbuch											
Kopierschutz	Online-Anmeldung (MMO)											
GRAFIK <ul style="list-style-type: none"> + knallige Effekte + detailarme Figuren + triste Umgebungen + teils unbeholfene Animationen 		6/10										
SOUND <ul style="list-style-type: none"> + einige gute Sprecher ... + ... aber auch einige Fehlbesetzungen + nicht vollständig vertont + belanglose Musik 		5/10										
BLAUBEREICH <ul style="list-style-type: none"> + selten unfair + stetig steigende Schwierigkeit + nicht alle Helden gleich mächtig + kein wählbarer Schwierigkeitsgrad + unausgewogener PvP ohne Matchmaking 		6/10										
ATMOSPHÄRE <ul style="list-style-type: none"> + zahlreiche Marvel-Figuren + Haupthandlung mit stimmungsvollen Comic-Sequenzen + eintönige graue Gebiete + Nebenquests nur mit unvertonten Textfenstern 		6/10										
BEWERTUNG <ul style="list-style-type: none"> + klassische Actionrollenspiel-Steuerung + Tasten frei belegbar + einige umständliche Menüs + Crafting-Materialien im Inventar nicht stapelbar 		8/10										
UMFANG <ul style="list-style-type: none"> + 15 Stunden Kampagne + Endgame-Missionen, Herausforderungen und PvP + komplett kostenlos spielbar... + ...aber ohne Geld nur wenige Helden + kaum Abwechslung 		8/10										
QUESTS / HANDLUNG <ul style="list-style-type: none"> + klassische Marvel-Handlungselemente + Nebenquests und Events + Bossgegner mit wenigen Angriffsweisen + Story ohne Spannung oder Tiefe + keinerlei einfallsreiche Aufgaben 		5/10										
CHARAKTERSYSTEM <ul style="list-style-type: none"> + 21 Helden mit je drei (kleinen) Fähigkeitsbäumen + Fähigkeiten frei wählbar + Helden spielen sich teils ähnlich + wenig Individualisierungsmöglichkeiten 		7/10										
KAMPFESYSTEM <ul style="list-style-type: none"> + unterhaltsame Hack'n'Slay-Kämpfe + wuchtige Fähigkeiten + kaum Gegner mit kniffligen Strategien + Bossgegner wiederholen sich 		7/10										
ITEMS <ul style="list-style-type: none"> + Boss-Medaillen mit eigenen Effekten + geringe Item-Vielfalt + nur selten Auswirkung auf Aussehen des Charakters + wenige Item-Typen pro Held + langweiliges Crafting 		4/10										



Call of Juarez Gunslinger

Endlich wieder Western. Nach dem Vorgänger-Fiasko überzeugt
Call of Juarez: Gunslinger vor allem durch seine Story. Von Florian Heider

➕ Stärken

- + grandiose Story
- + stimmiges Wildwest-Szenario
- + spannende Duelle
- + freischaltbare Skills

➖ Schwächen

- keine Nebenmissionen

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Techland (Call of Juarez: The Cartel, GS 11/11: 57 Punkte)**
Termin: **22.5.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch mit deutschen Untertiteln** Preis: **15 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8073

Auf DVD: Testvideo

Billy the Kid, Jesse James, die Daltons – Silas Greaves kennt sie alle. Zumindest behauptet der ehemalige Kopfgeldjäger das, als er in einem staubigen Saloon einer Gruppe von Zuhörern seine Lebensgeschichte erzählt. Bei der Story greift **Gunslinger** auf einen ebenso einfallsreichen wie genialen Trick zurück. Silas plappert munter drauf los, lässt keinen seiner ehemaligen Schritte unkommentiert, aber sein Gedächtnis scheint nicht mehr das Wahre zu sein. Außerdem neigt der Mann zum Aufschneiden. Und so vermischen sich reale Erinnerungen mit blumigster Fantasie.

Mit tief ins Gesicht gezogenem Hut berichtet der Pistolero etwa davon, wie er einmal in einem Canyon von Outlaws eingekesselt wurde. Nach kurzer Zeit fragt einer der skeptischen Zuhörer, wie er aus dieser ausweglosen Situation entkommen konnte. Mit rauer Stimme entgegnet Silas, dass er plötzlich einen Fluchtweg entdeckt habe, der ihm vorher nicht aufgefallen sei. Und wir, die wir gerade noch in der Rolle von Silas hilflos zwischen Felsen und Schurken gefangen waren, sehen, wie sich vor uns eine Spalte im Gestein öffnet. Doch das ist nur die Spitze des Eisbergs, die Geschichte des

Hin und wieder kommt es im Story-Modus zum **Duell**. Ohne hohe Schnelligkeits- und Fokuswerte werden wir aus den Latschen gepustet.



ehemaligen Kopfgeldjägers strotzt vor überraschenden Wendungen und irren Kapriolen. So erleben wir beispielsweise einen Banküberfall in den verschiedenen Versionen der sich einmischenden Zuhörer. Das macht nicht nur Spaß, sondern ist auch unglaublich witzig und intelligent inszeniert.

Für Abwechslung sorgen auch die unterschiedlichen Schauplätze. Im Laufe der gut sechsstündigen Kampagne verbleiben wir unsere Gegner unter anderem in staubigen

Western-Städtchen, auf dem Wrack eines Raddampfers oder auf einer mit Sprengstoff versehenen Brücke. Die besten Momente erleben wir allerdings mit den bereits erwähnten Westernlegenden. Herrlich, mit welcher schrägen Ideen die Entwickler von Techland Billy the Kid und Co. in nur einer Geschichte unterbringen!

Nebenmissionen, wie es sie noch in **Call of Juarez: Bound in Blood** gegeben hat, oder gar weitläufige Gebiete finden wir in **Gun-**

Der Konzentrationsmodus

Im **Konzentrationsmodus** wird die Zeit um uns herum verlangsamt und jeder Gegner rot markiert, während wir in Ruhe Maß nehmen.



Oha, eindeutig zu viele Feinde.



Schnell den Konzentrationsmodus aktivieren.



Ergebnis: Redakteur 1, Outlaws 0.

Steam-Pflicht

Call of Juarez: Gunslinger muss einmalig über Valves Online-Plattform Steam aktiviert werden. Zwar dürfen Sie das Spiel anschließend auf beliebig vielen Rechnern installieren, ein Weiterverkauf ist dann aber nicht mehr möglich.

slinger nicht. Das Western-Abenteuer ist ein linearer Ego-Shooter, der uns von einer Schießerei zur nächsten führt. Dabei ziehen wir in den 14 Schlauchlevels mit dem üblichen Western-Standard-Waffenarsenal wie Colts, Gewehren und Schrotflinten zu Felde und bekommen für jeden Abschuss eine gewisse

Viel Story für ein Halleluja

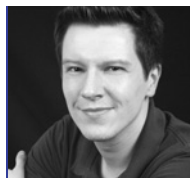
Anzahl an Punkten. Für besondere Kills wie Kopfschüsse gibt es Extrapunkte. Bei mehreren Abschüssen hintereinander wird zudem ein Kombo-Zähler aktiviert, der unsere Punkte vervielfacht. Nach ein paar präzisen Treffern können wir den sogenannten Konzentrationsmodus aktivieren (siehe Kasten). Der hilft nicht nur in brandgefährlichen Situationen, sondern erleichtert uns auch die Punktejagd. Haben wir davon genügend gesammelt, steigen wir im Level auf und dürfen Silas ähnlich wie in **Far Cry 3** in drei verschiedenen Kategorien (Revolverheld, Nahkämpfer und Scharfschütze) mit neuen Fähigkeiten ausstatten. So nehmen wir Outlaws beispielsweise mit zwei Revolvern gleichzeitig ins Visier, laden schneller nach oder erhöhen unsere Munitionskapazität. Von Anfang schon verfügen wir über die sogenannte Todesahnung, die sich automatisch (wieder-) auflädt und uns die Chance gibt, dem Tod von der Schippe zu springen, indem wir einer eigentlich tödlichen Kugel kurzerhand und schick inszeniert ausweichen.

Wie schon in **Bound in Blood** kommt es in **Gunslinger** auch zu Pistolenduellen. Dabei müssen wir in den Sekunden vor dem eigentlichen Schusswechsel nicht nur darauf achten, unseren Gegner zu fokussieren, son-

dern auch darauf, unsere Revolverhand möglichst nahe am Schießseisen zu halten. Das erfordert anfangs ein paar Versuche, funktioniert danach aber reibungslos und sorgt für Spannung. Hin und wieder schwingen wir uns auch hinter ein stationäres Geschütz. Diese Sequenzen sind allerdings so selten und kurz, dass sie das Geschehen tatsächlich auflockern, anstatt es nervig in die Länge zu ziehen.

Neben der Kampagne (die nach Abschluss übrigens auch »Neues Spiel Plus« und einen dritten Schwierigkeitsgrad bietet) gibt es noch zwei weitere Spielmodi. Im Arcade-Modus ballern wir uns in modifizierten Story-Levels durch Gegnerhorden und versuchen, in möglichst wenig Zeit möglichst viele Punkte zu erreichen. Unsere Ergebnisse können wir dann auf Leaderboards mit anderen Usern vergleichen. In »Duell« ziehen wir unseren Colt nacheinander gegen 15 Gegner, haben aber nur fünf Leben zu Verfügung. Beide Zusatzmodi machen Spaß, ein Multiplayer-Modus fehlt uns allerdings trotzdem.

Sowohl auf grafischer als auch akustischer Seite gibt sich **Call of Juarez: Gunslinger**



Ich mag dich, Silas.

Florian Heider,
Trainee
redaktion@gamestar.de

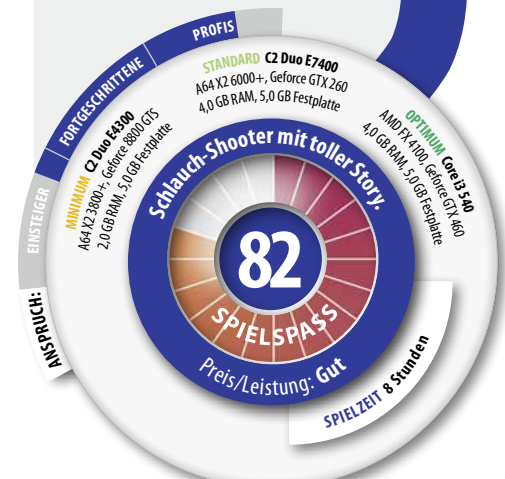
Kill-Streaks, Multiplikatoren, Kombo-Ketten. Call of Juarez: Gunslinger ist ein arcade-lastiges, stocklineares Westerngeballer, wie es im Buche steht, und will auch nix anderes sein. Mir persönlich wäre das trotz der fabelhaften Spielbarkeit und der beiden Zusatzmodi auf Dauer zu eintönig, gäbe es da nicht noch die fantastisch erzählte Geschichte von Silas Greaves. Selten ist mir ein Charakter in so kurzer Zeit so ans Herz gewachsen. Egal, wie sehr sich der alte Revolverheld auch in Widersprüche verstrickt, er findet immer wieder einen Ausweg, ohne auch nur einen Hauch seines Charmes einzubüßen. Dass Silas zudem all die legendären Figuren des wilden Westens in seine Lebensgeschichte einbaut, setzt dem Shooter-Spaß noch die Krone auf.

für einen kleinen und kostengünstigen Titel keine Blöße, immerhin kostet das Spiel nur 15 Euro. Hübsche Landschaften, viele kleine Details, ohrenbetäubende Explosionen und fantastische (englische) Sprecher verleihen dem Ego-Shooter das richtige Wild-West-Flair. Von den spärlichen Animationen der gezeichneten Zwischensequenzen, die übrigens wesentlich düsterer ausfallen als der bunte Comic-Look beim eigentlichen Kampfgeschehen, sind wir allerdings nicht begeistert. **FH**

TERMIN	22.5.2013	PREIS	15 Euro	USK	ab 16 Jahren
Ego-Shooter					
Call of Juarez Gunslinger					
Publisher	Ubisoft				
Entwickler	Techland				
Sprache	Englisch, Deutsch (nur Text)				
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD				
Kopierschutz	Steam				

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> hübsche Landschaften viele Details gelungene Lichtstimmung mickrige Explosionseffekte 	8/10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> fabelhafte (englische) Sprecher gute Waffensounds gelungene Musikuntermalung wenige Umgebungsgeräusche 	9/10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> drei gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade (einer freischaltbar) faire Checkpoints gelungenes Tutorial nie unfair 	10/10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> stimmiges Wildwest-Szenario fantastischer Erzähler spannende Duelle witzige Momente spärlich animierte Zwischensequenzen Ballereien auf Dauer eintönig 	8/10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> eingängiges Shooter-Gameplay Kapitel einzeln anwählbar präzise Maus- und Tastatursteuerung 	10/10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> Story lädt zum mehrmaligen Durchspielen ein zwei verschiedene Enden Arcade- und Duell-Modus 54 Nuggets der Wahrheit kurze Kampagne keinerlei Nebenmissionen 	6/10
LEVELDESIGN	<ul style="list-style-type: none"> coole Boss-Duelle detaillierte, abwechslungsreiche Schauplätze Levels verändern sich durch Silas' Kommentare sehr schlauchig 	8/10
KI	<ul style="list-style-type: none"> wirft Dynamit sucht manchmal Deckung steht aber ebenso häufig dumm rum oder setzt auf platte Frontalangriffe 	5/10
WAFFEN & EXTRAS	<ul style="list-style-type: none"> freischaltbare Skills Kombo-Ketten möglich cooler Konzentrations-Modus legendäre Waffen kleine Waffenauswahl ... die sich nicht modifizieren lässt 	8/10
HANDLUNG	<ul style="list-style-type: none"> spannende und witzige Story viele Twists selbstironische Seitenhiebe interessante Auftritte historischer Figuren 	10/10

Shoot-Outs an jeder Ecke: In Gunslinger verbleien wir Gegner im Sekundentakt.



The Swapper

⊕ Stärken

- + einmaliges Rätseldesign
- + bizarre Spielwelt
- + philosophische Grundfrage

⊖ Schwächen

- Handlung wird größtenteils in langen Texten transportiert

Vier Steinbarrieren trennen uns von den Energiekugeln (links), vier **Klone** auf vier Bodenschalter versprechen Hilfe. Nur welche Reihenfolge ist die richtige?

Ein Kleinod im Test: Wer gutes Rätseldesign à la Portal liebt, kommt am Denkspiel The Swapper nicht vorbei. Von Petra Schmitz

Genre: **Denkspiel** Publisher: **Facepalm** Entwickler: **Facepalm (The Swapper ist das Erstlingswerk des Entwicklers)**
Termin: **30.5.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **14 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8348

Auf DVD-XL: Test-Video

A

ls kleine Astronautenfigur stranden wir im Knobelspiel **The Swapper** in der verlassenen 2D-Raumstation Theseus. Notizen über eine Alienrasse namens

»Beobachter«, sprechende Steine, Aufzeichnungen über Körpertausch-Experimente (das englische »to swap« bedeutet »tauschen«) – alles weist darauf hin, dass in der Station irgendetwas mächtig schiefgelaufen ist. Doch die Story bleibt zunächst kryptisch. Später entfalten sich vor uns philosophische Fragen nach der Einheit von Bewusstsein und Körper – und ob und ab wann ein Körper nur (wertlose) Hülle ist.

Aber eigentlich ist uns die Story anfangs völlig egal, nur ein paar Schritte in die Anla-

ge hinein finden wir etwas, das unsere gesamte Aufmerksamkeit bündelt: eine Kanone. Die Wunderwaffe kann bis zu vier Klone von uns erschaffen, die alles machen, was wir machen. Und zwar in genau der Sekunde, in der wir es auch machen. Obendrein ermöglicht uns die Kanone, zwischen den Klonen hin und her zu schalten. Unser Astronaut kann also seinen Körper verlassen und in den eines Klon schlüpfen. Wir werden ganz sacht an die Mechanismen von **The Swapper** herangeführt. Vier massive Steinwände an vier Bodenschalter gekoppelt bedeuten vier auf den Bodenschaltern positionierte Klone. Ein langer Schacht ohne Aufzug erfordert von uns, Klone in die Luft zu schießen und uns vom ersten in den zweiten, dann in den dritten und eventuell sogar in den vierten zu »swappen«, um ei-

nen tödlichen Aufschlag zu vermeiden. Wer nun an Stress durch schnelles Klicken denkt, den können wir beruhigen. Sobald man die rechte Maustaste für das Erstellen eines Klon drückt, verlangsamt sich die Zeit. Wir haben stets mehrere Sekunden, um den Körper zu tauschen.

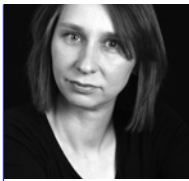
Aber was passiert mit den Klonen oder mit dem eigenen Original, wenn sie runterfallen und aufschlagen? Sie sterben und verschwinden wieder als Energie in der Kanone. Gleiches passiert, wenn man die Klone berührt, durch eine Luke in den nächsten Raum schlüpft oder durch spezielle Lichtstrahlen geht. Sensible Gemüter, die nicht nur die Mechanik von **The Swapper** genießen, sondern auch alle Aufzeichnungen akribisch lesen und verstehen, dürften sich

Klonen mit Verstand

Benjamin Schäfer
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Als ich The Swapper 2011 zum ersten Mal sah, hatte mich das Spiel sofort fasziniert. Eine Idee, die trotz ihrer simplen Mechanik Rätsel ermöglicht, die mich an den Rand der Verzweiflung treiben, toll. Meine Klone so zu positionieren, dass alles klappt, hat mich teilweise an den Schattenklon von Braid erinnert. Dass die Klobeien nur eine Lösung besitzen, stört mich nicht, ich finde die Story interessant genug, um The Swapper noch einmal durchzuspielen. Ich habe bestimmt hier und dort etwas überlesen oder nicht komplett erfasst.

Klon auf dem Kopf: Unsere Kopie muss auf die sich bewegende **Steinsäule**.

**Brillant!**

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Ich kenne Menschen, denen war die Handlung von *The Swapper* am Ende wichtiger als die Rätsel. Mir ging's erstaunlicherweise genau anders herum, obwohl ich die letzte Person bin, die eine schlaue und zum Denken anregende Story verabscheut. Aber mich haben die Knobeleyen viel mehr fasziniert. Ich empfinde eine tiefe Hochachtung vor Facepalm. Die grundlegende Idee der vier Klone und das an deren Möglichkeiten angepasste Leveldesign sind schlicht und ergreifend brilliant. Statt über den nächsten hirnzerstehenden Rätselraum zu stöhnen, habe ich mich darauf und darüber gefreut. Schade ist nur, dass es im Gegensatz zum ersten Portal nicht mehrere Lösungen für ein Rätsel gibt. Sonst würde ich gleich nochmal von vorne anfangen. Träume ich eben von einem zweiten Swapper in 3D.

mit der Tatsache konfrontiert sehen, dass sie sich immer und immer und immer wieder selbst töten. Wir sagen übrigens »verstehen«, weil *The Swapper* nur im englischen Original vorliegt, eine deutsche Übersetzung fehlt blöderweise.

Unsensible Stiesel erfreuen sich lediglich an den kniffligen und zugleich motivierenden, weil cleveren Rätseln, und das ist völlig okay. Die aus zig Gängen und Räumen zusammengesetzte Station können wir nur erkunden und schließlich aus ihr entkommen, wenn wir Energiekugeln einsammeln, die größere Teleport-Portale oder Türmechanismen aktivieren. Diese Energiekugeln müssen wir uns in Rätselräumen ertüffeln, indem wir unsere Klone und das »Swappen« geschickt einsetzen. Mit einfachen Bodenschalter-Puzzles ist es allerdings schnell vorbei. Es addieren sich Lichtbarrieren, die entweder das Klonen (blaues Licht) oder den Körpertausch (rotes Licht) verhindern. Hin und wieder vermischen sich

beide Lichter auch zu einer einzigen gemeingefährlichen, pinken Universal-Blockade. Um dem Spaß die Krone aufzusetzen, wirft uns das Spiel später noch eine umgekehrte Gravitation zwischen die Denkmuskeln.

So steht man also alle naselang in Konstruktionen, die auf den ersten Blick unlösbar erscheinen. Die Energiekugeln thronen auf einem hohen Absatz auf der gegenüberliegenden Seite, davor eine massive Steinwand. Lichtbarrikaden, zwei Bodenschalter auf unterschiedlichen Ebenen (die Licht sowie Steinwand steuern) und ein Gravitationsfeld komplettieren den Wahnsinn. Und dann geht das Tüfteln los. Versuch reiht sich an Versuch, Idee reiht sich an Idee. Bis man schließlich auf die Lösung stößt, wie man die Klone arrangieren muss, können gefühlte (oder echte) Stunden vergehen.

Abhängig von ein bisschen Glück (»Ui, die Lösung gleich beim ersten Versuch!«) und Intelligenz lassen sich die Rätsel mal schneller, mal langsamer lösen. Deswegen ist es schwierig, eine auch nur ungefähr genaue Spielzeit für *The Swapper* anzugeben. Wir vermuten allerdings, dass jeder das Spiel in spätestens acht Stunden gemeistert hat.

Wie bei Indie-Spielen allein wegen des im Regelfall bescheidenen Budgets üblich, bleibt auch *The Swapper* inszenatorisch sparsam. Hin und wieder gibt es kleinere Zwischensequenzen, der Großteil der Handlung wird allerdings in geschriebenen oder gesprochenen Texten transportiert. Die – wie schon erwähnt – oft

kryptisch bleiben. Das passt jedoch perfekt zur merkwürdigen Kulisse. Die Raumstation,

Sechs, sieben, acht Stunden?

Wo kaufen?

The Swapper ist aktuell nur als Download auf Steam oder auf der Facepalm-Website erhältlich. Wenn Sie das Spiel kaufen, ist es an Ihren Steam-Account gebunden und kann nicht weiterveräußert werden.

obwohl oft aus den gleichen Versatzstücken gebaut, überrascht uns immer wieder mit gekonnt ausgeleuchteten Gängen und Räumen, in denen seltsame Konstrukte für ein beklemmendes Gefühl sorgen. Der dichte Ambient-Sound (etwa Maschinengeräusche) und die elektronische Musik tragen ihr Übriges zur fast schon *Portal*-artigen Atmosphäre bei. Auch wenn bei *The Swapper* der beißende Humor von Valves Meisterwerk fehlt. Macht aber nichts, *The Swapper* ist auch ohne Humor ein Meisterwerk. **PET**

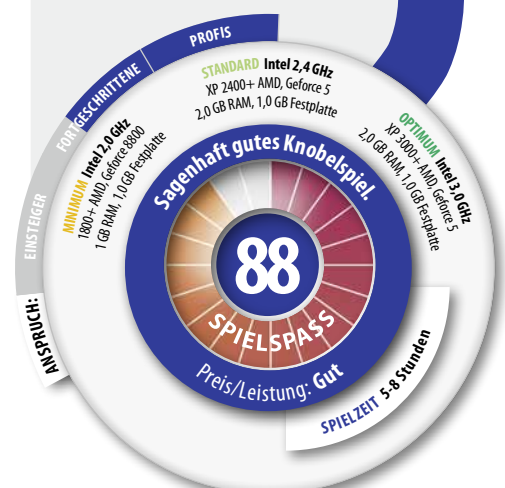
TERMIN	PREIS	USK
30.5.2013	14 Euro	nicht geprüft

The Swapper

Denkspiel

Publisher	Facepalm
Entwickler	Facepalm
Sprache	Englisch
Ausstattung	-
Kopierschutz	Steam

Kategorie	Profil	Notiz	Werte
GRAFIK	atmosphärische Beleuchtung abwechslungsreich Versatzstücke gebaut leicht hakelige Animationen	schicke Unschärfe-Effekte ... obwohl oft aus gleichen Versatzstücken gebaut	7/10
SOUND	dichter Ambient-Sound wunderschöne Musikuntermalung gute englische Sprachausgabe		9/10
BALANCE	stets logisch faire Lernkurve gut platzierte Checkpoints	angenehm fordernd bis höllisch knifflig	10/10
ATMOSPHÄRE	befremdliche und teils unheimliche Spielumgebung leise Beklemmung gut eingesetzte kryptische Hinweise		10/10
BEDIENUNG	kommt mit wenigen Befehlen aus schnell erlernbar Springen manchmal etwas fummelig		9/10
UMFANG	riesige Raumstation voller knackiger Rätsel viele interessante Aufzeichnungen geringer bis kein Wiederspielwert		7/10
LEVELDESIGN	hin und wieder sanfte Geschicklichkeitseinlagen Portale erleichtern das Reisen durch die Raumstation schräge Formen zuweilen etwas ausufernde Laufwege	große auf den ersten Blick oft unschaffbar, dann verblüffend logisch wenige Elemente in immer neuen und fordernden Variationen	9/10
RÄTSEL	grundlegende Mechanismen schnell erfassbar auf den ersten Blick oft unschaffbar, dann verblüffend logisch wenige Elemente in immer neuen und fordernden Variationen		10/10
WAFEN & EXTRAS	brillante Klonkanone ... die auch als Antrieb im Weltall dient Verlängerung der Zeit		9/10
HANDLUNG	philosophischer Grundgedanke unheimliche Alienrasse immer mehr und deutlichere Hinweise auf Geschehen in Raumstation Story wird hauptsächlich in Texten präsentiert		8/10



Solche **Teleport-Portale** helfen uns, die 2D-Raumstation Theseus zu bereisen. Viele davon müssen allerdings erst durch errätselte Energiekugeln aktiviert werden.

Dust An Elysian Tail

Tiercharaktere, sprechende Schwerter, Flughund-Feen und eine Märchenwelt – was verdächtig nach Kinderspiel aussieht, entpuppt sich im Test als klassisch-guter MetroidVania-Schnetzler. Von Florian Heider

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Microsoft Game Studios** Entwickler: **Humble Hearts** (*Dust: An Elysian Tail* ist der Erstling)
Termin: **25.5.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch mit deutschen Untertiteln** Preis: **14 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8346

Auf DVD-XL: Test-Video



Drei Monate wollte Dean Dodrill an **Dust: An Elysian Tail** arbeiten, drei Jahre sind's letztlich geworden. Kein Wunder, schließlich bastelte der Designer, der die Animationen des Epic-Jump&Runs **Jazz Jackrabbit** gezeichnet hatte, das gesamte Spiel im Alleingang – mit Ausnahme von Musik und Vertonung. Dabei herausgekommen ist ein Action-Adventure, das sich trotz seiner kindlichen Schnuckiputzi-Optik als klassisch-gute Schnetzelorgie im »MetroidVania«-Stil entpuppt: In der Seitenansicht kämpfen wir uns abschnittsweise durch eine Märchenwelt, rüsten unseren Helden auf und stoßen auf Geheimnisse – sowie auf Ärgernisse, die angesichts des, äh, riesigen Entwickler-teams aber leichter zu verschmerzen sind als bei so mancher Multimillionen-Gurke.

⊕ Stärken

- + märchenhafte Grafik
- + guter Soundtrack
- + lange Story-Kampagne
- + erlernbare Fähigkeiten

⊖ Schwächen

- einfallslose Nebenquests
- wenige Individualisierungsmöglichkeiten

Dust heißt nicht nur das Spiel, sondern auch dessen tierischer Held, der an Amnesie leidet. Als Retter in der Not erweist sich das sprechende Schwert Ahrah, das zumindest den Namen des Recken kennt. Zusammen mit der Plapper-Klinge und deren Hüterin Fidget, einem Mix aus Flughund und Fee, macht Dust sich auf, sein Gedächtnis wiederzuerlangen – und merkt bald, dass seine Vergangenheit düstere Überraschungen parat hat. Seine Geschichte um Schuld und Sühne erzählt **Dust: An Elysian Tail** in spärlich animierten Zeichentrick-Dialogen, die durch ebenso selbstironische wie witzige Einfälle aufgelockert werden. Zum Beispiel, wenn sich Fidget fragt, wie Dust es geschafft hat, ein ganzes Schaf in seinem Inventar zu verstauen. Allerdings gleiten gerade die ernstesten Momente aufgrund einer dicken Portion Kitsch und Pathos manchmal ins Lächerliche ab.

Mit Ahrah lässt sich nicht nur quatschen, sondern auch zuhauen. Und das ist gut so, denn in **Dust** schnetzeln wir Unmengen von Monstern. Damit den flotten Kämpfen nicht gleich die Puste ausgeht, greifen wir auf unterschiedliche Angriffe wie Schmetterwürfe und die Staub-

Die Staubsturm-Attacke



Die kleinen **Energie-Geschosse** von Fidget sind ja ganz putzig, helfen uns aber kaum.



Unsere stattliche **Staubsturm-Attacke** ist dagegen wesentlich wirkungsvoller.



Wenn wir allerdings beide Attacken kombinieren, hagelt es zielsuchende **Energie-Pfeile**.

Staub zu Staub

Florian Heider
Trainee
flo@gamstar.de

Anfangs war ich von **Dust** begeistert. Überall stieß ich auf kleine Überraschungen, große Geheimnisse und witzige Dialoge. Die bezaubernde Grafik und die tolle Inszenierung taten ihr Übriges. »Fantastisch«, dachte ich mir, »was eine einzelne Person in Zeiten kostspieliger Blockbuster-Titel erschaffen kann.« Dieser Meinung bin ich immer noch, auch wenn ich mich im Laufe des Spiels über so manche Designentscheidungen wie die fehlenden Individualisierungsmöglichkeiten beim Aufleveln oder die zum Ende hin ermüdenden Kämpfe geärgert habe. Doch trotz einiger Macken bleibt **Dust: An Elysian Tail** ein zauberhaftes Abenteuer für gerade mal 14 Euro.

sturm-Attacke (siehe Kasten) zurück. Das klappt bei Otto-Normal-Ungeheuern sehr gut, bei größeren Zwischengegnern müssen wir hingegen auf Konter setzen. Sobald wir ohne Unterbrechung mehrere Feindhäupter demolieren, tickt ein Kombo-Zähler mit, der am Ende des Kampfes einen Erfahrungsbonus ausschüttet. Beim Levelaufstieg dürfen wir dann einen Fähigkeitspunkt in Lebensenergie, Angriff, Verteidigung oder Fidgets Geschosse stecken. Individualisierung erlaubt **Dust** allerdings kaum, denn der höchste Fähigkeitswert darf nur maximal vier Punkte über dem niedrigsten liegen – wir müssen die Punkte also gleichmäßig verteilen.

Im Spielverlauf erbeuten wir Materialien und Blaupausen, die wir zur Herstellung von

Wo kaufen?

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

Das könnte ins Auge gehen. Spätestens jetzt wäre ein guter Zeitpunkt, um den Schlag zu **kontern**.



Ringen, Waffen-Upgrades und Ähnlichem benötigen. Sobald wir Rohstoffe erstmals bei einem Händler verkauft haben, sind die Materialien fortan dort erhältlich und werden außerdem regelmäßig aufgestockt – eine sehr gute Idee, die uns stundenlanges Kram in Schatztruhen, die – samt Schlüssel – erst mal gefunden werden wollen. Bei der Schatz- und Schlüsselhatz orientiert sich **Dust** am Spielablauf von **Metroid** beziehungsweise **Castlevania** (daher die Bezeichnung »MetroidVania«). Soll heißen: In jedem der fünf Kapitel befinden sich Gebiete, die wir erst nach dem Erhalt einer bestimmten Fähigkeit oder eines besonderen Gegenstands betreten können. Beispielsweise erreichen wir erst mit dem Doppelsprung ehemals zu hohe Plateaus. Praktisch: Bereits zum Spielbeginn zeigt eine Karte die schon erkundeten Abschnitte. Neben der Hauptstory können wir uns auch um Nebenaufgaben kümmern. Beispielsweise treffen wir ein Mädchen, das uns bittet, ihren Bruder zu finden. Zwar erhalten wir als Belohnung kleine Schätze, spannend oder gar abwechslungsreich sind die Aufträge aber nicht. Daneben gibt es noch Wettkampf-Arenen, in

Wie im Märchen

denen wir möglichst schnell alle Gegner erledigen müssen. Der Wettlauf gegen die Zeit lässt sich allerdings nicht neu starten, sobald man ihn begonnen hat. Selbst wenn uns am Anfang ein grober Fehler unterläuft, müssen wir bis zum Ende durchhalten.

Trotz abwechslungsreichen Umgebungen wie Wäldern und verschneiten Bergspitzen samt passenden Gegnern schleicht sich aber irgendwann Routine ein, gegen Ende kann sich **Dust** ziemlich ziehen. Da wir fast alle Kombos bereits nach wenigen Spielstunden erlernt haben, verlaufen die späteren Duelle zu routiniert. Für Haupt- und Nebenmissionen dürfen wir dafür gute zehn Stunden einplanen. Wer alle Geheimnisse entdecken will, kann getrost noch einige Stunden draufschlagen. Der Schnetzeltrip

lohnt sich auch, denn **Dust** überrascht mit wunderschönen Hintergründen, flüssig animierten Sprites und einem tollen Soundtrack – und das zum kleinen Download-Preis. Lediglich die (deutsch untertitelten) englischen Sprecher treffen nicht immer den richtigen Ton. Auch wenn der Titel ursprünglich für Xbox Live Arcade erschienen ist, spielt sich die Portierung mit Maus und Tastatur ebenso flüssig wie mit einem Gamepad. Wir ziehen unseren imaginären Hut vor Ihnen, Mr. Dadrill. **FH**

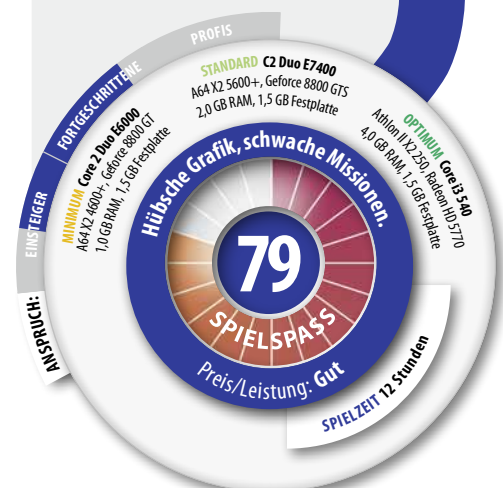
TERMIN	PREIS	USK
25.5.2013	14 Euro	ab 12 Jahren

Dust: An Elysian Tail

Action-Adventure

Publisher Microsoft Game Studios
Entwickler Humble Hearts
Sprache Englisch, Deutsch (nur Text)
Ausstattung – (Download)
Kopierschutz Steam

GRAFIK	SOUND	BALANCE	ATMOSPHÄRE	BEDIENUNG	UMFANG	LEVELDESIGN	KI	WAFFEN & EXTRAS	HANDLUNG
<ul style="list-style-type: none"> stimmiger Grafikstil gute Animationen viele Details Dialogsequenzen kaum animiert abwechslungsarme Effekte 	<ul style="list-style-type: none"> toller Soundtrack gelingende Kampfgeräusche Qualität der Sprecher schwankt keine Umgebungsgeräusche 	<ul style="list-style-type: none"> vier Schwierigkeitsgrade Begleiter geben (Tutorial-)Tipps fair verteilte Speicherpunkte Kämpfe gegen Ende ermüdend keine Neustartmöglichkeit in Arenen 	<ul style="list-style-type: none"> viel Abwechslung stimmige, große Fantasy-Spielwelt viele witzige Momente ernste Szenen oft zu melodramatisch 	<ul style="list-style-type: none"> Tastatur frei belegbar perfekte Gamepad-, Maus- und Tastatursteuerung präzise Kämpfe Ingame-Anleitung zeigt nur Gamepad-Layout 	<ul style="list-style-type: none"> lange Story-Kampagne viele Geheimnisse und versteckte Extras Nebenaufgaben wenige Gegnertypen 	<ul style="list-style-type: none"> detailliert und abwechslungsreich halboffene Spielwelt viele Geheimräume einfallslose Nebenquests 	<ul style="list-style-type: none"> Zwischengegner erfordern Konter-Manöver Bosskämpfe Standardgegner nur Schwerfütter Gegnertypen ohne nennenswerten Taktiken 	<ul style="list-style-type: none"> viele Gegenstände erlernbare Fähigkeiten rollenspielartige Levelaufstiege... ... die allerdings nur geringe Individualisierung bieten keine optischen Modifikationen 	<ul style="list-style-type: none"> motivierender Auftakt interessanter Held diverse Überraschungen manche Nebenfiguren blass wenige Zwischensequenzen



Freispiel

Heroes & Generals

Total War trifft auf Battlefield - strategische Planung und actionreiche Multiplayer-Gefechte gehen in diesem Weltkriegs-Shooter Hand in Hand.

Free2Play

WAS **Multiplayer-Shooter** WER **Reto-Moto**
WO **Quicklink 8305** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Kostenlose Multiplayer-Shooter gibt es inzwischen mehr als schlechte Reality-TV-Shows im Nachmittagsprogramm. Aber während wir uns in den meisten Genvertretern ohne tieferen Sinn in die Schlacht stürzen, gibt uns das momentan in der Open-Beta laufende **Heroes & Generals** einen Grund zu kämpfen – schließlich müssen wir den Zweiten Weltkrieg entscheiden. Zu Beginn unserer Karriere sind wir jedoch nur ein einfacher Infanterist auf Seiten der Alliierten oder der deutschen Wehrmacht. In Gefechten erspielen wir Credits, mit denen wir unseren Helden mit besseren Waffen und Equipment ausrüsten. Doch Vorsicht: Wer seiner Spielfigur etwa ein Präzisionsgewehr in die Hand drückt, der ändert damit automatisch ihre Truppengattung und kann sie fortan nur noch in Kämpfen einsetzen, in die die Befehlshaber überhaupt eine Scharfschützeneinheit geschickt haben.

Der Clou an **Heroes & Generals** ist nämlich, dass Gefechte nicht zufällig entstehen, sondern wie etwa in **Total War: Shogun 2** durch Truppenverschiebungen auf einer Strategiekarte. Die sogenannten Generäle verlegen in dieser Übersicht Einheiten in Form von Angriffstrupps und starten so Attacken auf feindliches Territorium. Die eigentliche Schlacht tragen dann die Helden in Gefechten aus, die spielerisch an die **Battlefield**-Reihe angelehnt sind. Die Art und Anzahl der Angriffstrupps vor Ort bestimmt über die Menge der Respawn-Tickets und ob den Teams Panzer, Flugzeuge oder eben Scharfschützen zur Verfügung stehen. Um selbst Befehle erteilen zu dürfen, müssen wir uns mit (jeder Menge) Credits Angriffstrupps kaufen. Oder aber wir investieren echte Euros in eine Premium-Mitgliedschaft oder Ingame-Geld, um uns so schneller zum General zu befördern. Hobby-Soldaten mit einem Faible für strategische Planung sollten sich **Heroes & Generals** daher unbedingt mal ansehen. **JO**

Fazit: Unbedingt ausprobieren!



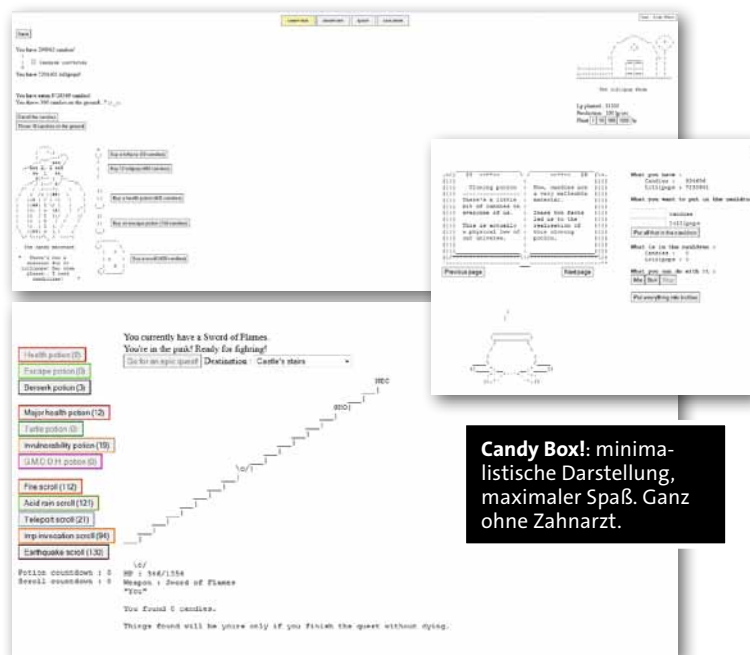
Candy Box!

**Browser-
spiel**

WAS **Rollenspiel** WER **Aniwey**
WO **Quicklink/8337** WANN **bereits erschienen**
GELD **kostenlos**

Eine Dose voller Zuckerkrum, die sich im Sekundentakt immer weiter füllt! Klingt nach süß-klebriger Freude, Übelkeit, Zahnarzt. Aber bei der **Candy Box!** vom französischen Ein-Mann-Indie-Entwickler Aniwey handelt es sich um eine Mogelpackung. Nix mit Bonbons oder so, stattdessen knüppelharte Kämpfe gegen Drachen und Chuck Norris. Wer dabei weder Heiltrank noch Teleportations-Schriftrolle parat hat, muss ganz schön lange aussetzen. Verwirrt? Prima! Genau das werden Sie nämlich auch in den ersten Minuten von **Candy Box!** sein. Unser Tipp: Einfach warten und zusehen, wie die Bonbon-Dose sich füllt – schon beginnt das große Abenteuer. Das minimalistisch in Schrift- und ASCII-Zeichen dargestellte Rollenspiel rund um Bonbons, Lollis und Heldentaten motiviert zum Beginn durch seine schräge Darstellung, später durch seine kniffligen Quests (Chuck Norris), in denen man nur auf Buttons klicken muss. Wer schon an **Kingdom of Loathing** seine Freude hatte, kommt um **Candy Box!** nicht herum. Bitte? Sie kennen **Kingdom of Loathing** nicht?! Unbedingt nachholen: Gamestar.de/Quicklink/8338! **PET**

Fazit: Unbedingt spielen!



Erie

Freeware

WAS **Adventure** WER **UGF**
WO **Quicklink 8341**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Eine kleine Geschichtsstunde: Im Oktober 1966 kam es im amerikanischen Kernkraftwerk Enrico Fermi zu einer Kernschmelze in Teilen des Reaktorkerns. Das Grusel-Adventure **Erie** benutzt dieses Ereignis als Ausgangslage für seine Geschichte. Im Spiel kommt es nach dem Unfall zu Vermisstenmeldungen. Aus der Ego-Perspektive stattdessen wir in der Rolle des Rot-Kreuz-Beauftragten Oliver Victor dem Kraftwerk einen Besuch ab, natürlich unbewaffnet, was soll da schon passieren? Recht schnell wird klar: Da passiert so einiges, in den scheinbar verlassen Gängen lauert etwas auf uns. Klingt spannend, ist aber eher unfreiwillig komisch, wenn sich ein bizarres Ungeheuer an unsere Fersen heftet und nach zwei Metern an einer Kiste hängenbleibt – für den Rest des Spiels! **Erie** verschenkt durch solche Schlampereien unglaublich viel Potenzial, denn wenn sich die Monster mal nicht strunzdumm verhalten und uns durch die Gänge jagen, ohne mit dem Inventar des Kraftwerks zu schmusen, kommt durchaus Nervenkitzel auf. **FH**

Fazit: Für Fans

Hilfe, da kommt ein **Monster** auf uns zu. Vielleicht bespringt es aber auch nur den nächsten Schrank.



Geoguessr

**Browser-
spiel**

WAS **Erdkundenspiel**
WER **Anton Wallén** WO **Quicklink 8336**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Unsere einleitende Warnung lautet: Spielen Sie niemals **Geoguessr**! Sie kommen sonst nicht wieder davon los. **Geoguessr** ist ein schlimmer Zeitfresser der Marke »Ach komm, eine Runde noch« und so simpel, dass es selbst die Oma, die noch nie vor dem Rechner gesessen hat, auf Anhieb verstehen wird. Das Browserspiel präsentiert uns Google-Streetview-Aufnahmen aus aller Welt, und wir müssen nach mehr oder weniger erfolgreichem Orientierungsgeklücke auf einer Weltkarte bestimmen, wo wir uns befinden. Australien? Südafrika? Doch eher Nebraska? Da hilft nur, sich die Straße entlang zu klicken und auf Details zu achten: Schrifttafeln, Straßenmarkierungen, Ladenfronten. Jede Partie besteht aus fünf Orten. Je genauer wir sie auf der Karte verorten, desto mehr Punkte springen dabei raus. **Geoguessr** ist allein im stillen Kämmerlein schon ein Heidenspaß, besser wird's aber noch, wenn man die soeben gemeisterte Runde in Form einer endlos langen URL an Freunde schickt, damit die sich auch daran versuchen. Wer's knackig mag, gibt sich nur fünf oder zehn Minuten für eine Partie oder bewegt sich einfach nicht und entscheidet nur anhand des ersten Bilds, ob es sich um Brasilien, Portugal, Tunesien, Japan oder Garmisch-Partenkirchen handelt. **PET**

Fazit: Für zwischendurch

Here There Be Monsters

Mods

 WAS **Mod für Skyrim**

 WER **Araanim** WO **Quicklink 8344**

 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Im Geistermeer an der nördlichen **Skyrim**-Küste treiben solch gigantische Monstren ihr Unwesen, dass selbst Godzilla lieber den Schuppenschwanz einzieht und daheim in Japan randaliert, um nicht aufs Dino-Maul zu bekommen. Und alles nur wegen **Here There Be Monsters**. Die Mod gibt uns die Aufgabe, neun riesige Ungeheuer zu besiegen. Die passende Quest erhalten wir von einem Überlebenden an den Docks von Windhelm. Achtung: Sie sollten unbedingt die Untertitel aktivieren, denn bisher wurden die Charaktere der Mod noch nicht vertont. Dann geht's ans Eingemachte: Wer zum ersten Mal Ymir, dem Vater der Frostgiganten, oder Iku-Torso, einem haushoch gewachsenen Horker-Walross, gegenübersteht, dem stockt erst mal der Atem. Leider gibt's neben dem eindrucksvollen Design auch einige Bugs. Häufig erstarren die Riesen beim Kämpfen oder heben einfach ab – relativ ungewöhnlich, speziell bei Walrossen. Einen Blick auf die Monster-Mod sollten **Skyrim**-Liebhaber aber auf jeden Fall mal riskieren. **FH**

Fazit: Für Fans

Ja, das Walross, das hat Zähne. Neben **Iku-Torso** warten noch acht weitere Ungetüme in **Here There Be Monsters**.



Nehmt das, eklige Weltraumdelfine! Mit unseren **Planeten-Fäusten** geben wir den schwebenden Säugetieren Saures.

Planet Punch

Browserspiel

 WAS **Actionspiel**

 WER **Matt Thorson** WO **Quicklink 8342**

 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Angesichts der Wetterverhältnisse des diesjährigen Frühlings verspürt man nicht selten den Wunsch, der Sonne (dem faulen Stück) mit Schmackes und Anlauf ordentlich aufs runde Strahlegesicht zu geben – und genau das darf man in **Planet Punch**! Das Browserspiel erinnert uns an den Klassiker **Asteroids** und lässt uns nicht nur die Sonne kloppen: Als rasend aggressiver Stern besuchen wir mehrere Galaxien und prügeln den dortigen Bewohnern die Rübe dick. Raumschiffe? Weg damit! Ein Schwarm süßer Weltraumdelfine? Zack, aufs Blasloch! Sie merken bereits: **Planet Punch** ist verrückt, aber auch verdammt witzig. Unsere Links-Rechts-Kombos verteilen wir übrigens nicht mit Fäusten, sondern mit freischaltbaren Planeten. Pluto lässt unsere Gegner zum Beispiel zu Eis erstarren, während der Saturn uns wie ein schützender Satellit umrundet. Am Ende einer Galaxie wartet ein dicker Obermotz darauf, mit einer harten Rechten schlafen gelegt zu werden. Eines ist sicher: Sie werden die Sterne für immer mit anderen Augen sehen! **FH**

Fazit: Unbedingt ausprobieren!

Plants vs. Zombies Adventures

Social Game

 WAS **Tower Defense** WER **PopCap**

 WO **Quicklink 8343**

 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Plants vs. Zombies auf Facebook? Mit sozialen Nerv-deine-Freunde-Funktionen und Item-Marktplatz? Na dann gute Nacht! Nicht so voreilig. Am süchtig machenden Spielprinzip des Tower-Defense-Klassikers wurde ein wenig geschraubt, so laufen die Zombies jetzt auf Pfaden durch die Gärten, und unser Verteidigungsgrün hat bestimmte Reichweiten, die wir beim Pflanzen bedenken müssen. Neu, aber bei Facebook-Spielen ein alter Hut: Unser Haus ist jetzt ein Dorf, das wir ausbauen und beschützen müssen. Im Umland erfüllen wir Missionen, die uns allerlei Boni bringen. Pflanzen-Geschütztürme müssen wir allerdings erst im Garten heranziehen, bevor wir sie platzieren dürfen. Bis sie blühen, kann es zwischen ein paar Minuten und mehreren Stunden dauern. Wenn wir die Abwehrblumen sofort brauchen, müssen wir Echtgeld in wachstumsfördernde Diamanten investieren. Bislang lässt sich **Plants vs. Zombies Adventures** aber gut kostenlos spielen – vorausgesetzt, wir haben genug Zeit. Nervig nur: Um weiterzukommen, benötigen wir die Unterstützung von Freunden. Es ist eben ein Social Game. **B5**

Fazit: Für zwischendurch


In unserem **Dorf** gilt es, jedes Gebäude vor den einfallenden Zombies zu beschützen.

IT'S COLD AT THE TOP.



STEELSERIES FROST BLUE GAMING GEAR, WINNING BY DESIGN.



QCK

Glatte Oberfläche und rutschfester Gummiboden für beständige Performance.



SIBERIA V2

Das komfortabelste Headset der Welt. 50mm Treiber, Mikrofon mit Störschallunterdrückung, und frostige Beleuchtung.



SENSEI [RAW]

Eine Maus erschaffen für Komfort und Leistung. Einfach zu individualisieren via SteelSeries Engine.

STEELSERIES.COM/FROST

**NINJAS
PYJAMAS** THE WORLD'S #1
COUNTER STRIKE TEAM

 **steelseries**

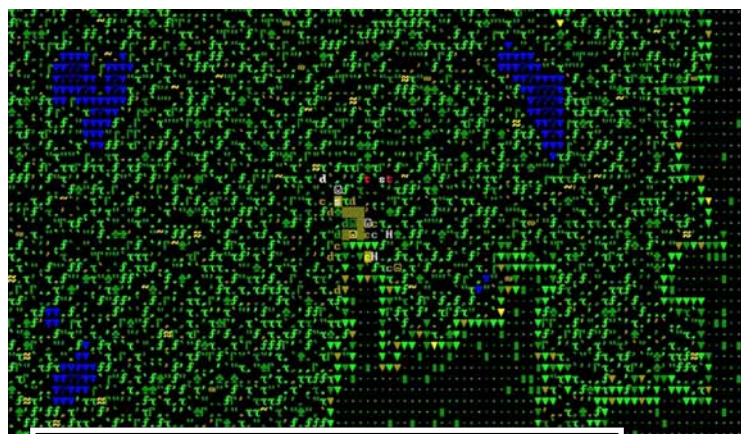
JETZT VERFÜGBAR.

amazon.de

 **CASEKING.de**

Dwarf Fortress

Das Zwergen-Aufbauspiel ist wie die blasse Freundin der heißen Disco-Tusse: Es macht optisch wenig her, ist aber interessant, anspruchsvoll und überraschend clever.



Volle ASCII-Breitseite: Standardmäßig sieht Dwarf Fortress aus wie ein Systemfehler anno 1980.

Freeware

WAS **Aufbau/Adventure** WER **Bay 12 Games** WO **Quicklink 8139**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos** FAZIT **ausprobieren!**

Wer 8-Bit-Grafik schon zum Wegrennen findet, keine Lust hat, sich in ein Spiel wortwörtlich einzuarbeiten, und schon bei der kleinsten Niederlage in unkontrollierte Schreikrämpfe ausbricht, der sollte **Slaves to Armok: God of Blood Chapter II – Dwarf Fortress** erst gar nicht herunterladen. Standardmäßig besteht das kostenlose Aufbau-spiel lediglich aus ASCII-Zeichen, ist weniger zugänglich als die Bedienungsanleitung eines Kernreaktors und bietet eine Spielerfahrung gemäß dem Motto »Losing is fun«, also »Verlieren macht Spaß«. Wer sich daran nicht stört, den erwartet jedoch ein Mikromanagement-Koloss der Spitzenklasse – und eine fast zehn Jahre alte Indie-Legende.

Dwarf Fortress wird seit 2004 von den Brüdern Tarn und Zach Adams entwickelt. Momentan können wir uns zwischen drei Spielmodi entscheiden. In »Fortress« müssen wir mit einem sieben Zwerge starken Expeditionstrupp eine florierende Untergrund-Festung aufbauen und verteidigen. Der Adventure-Modus entspricht Spielen wie **Ultima** oder **Diablo**: Wir erstellen uns einen Helden mit Fähigkeiten und Ausrüstung, streifen durch die Ländereien, nehmen Aufträge an, bauen eine Party auf und schnetzeln Gegner auf dem Weg zu Ruhm und Reichtum. Und in

»Legends« ziehen wir einfach durch die Spielwelt, um sie zu erkunden. Seine Schauplätze samt Vorgeschichte (!) generiert **Dwarf Fortress** bei jedem Anlauf komplett zufällig, sodass wir und andere Spieler immer neue Geschichten erleben.

Dazu trägt auch die unfassbar vielschichtige Spielmechanik bei, vor allem im Fortress-Modus. So können wir zwar unseren Gottkomplex raushängen und unsere Zwerge nach Belieben Ess-, Schlaf- und sonstige Kammern in den Berg buddeln lassen, dürfen dabei aber nicht vergessen, dass die Stumpen auch Berufe haben. Oder Nahrung an- und Erze abbauen. Oder sich gegen Zufallsereignisse wappnen, etwa gegen Überfälle neidischer Nachbarn, die reichen Festungen schneller eine gesalzene Ohrfeige verpassen, als wir »Zwergenstuhlbeinschoner« sagen können. Daher müssen wir unsere Prioritäten auf die Reihe bekommen, die individuellen Wehwehchen unserer kleinen Helden berücksichtigen und an jeder noch so winzigen Mikromanagement-Stellschraube drehen, um das Überleben unserer Festung so lange wie möglich zu sichern.

Denn wie uns fast jedes Fantasy-Szenario von **Herr der Ringe** (Moria) bis **The Elder**

Youtube macht den Meister

Benjamin Schäfer
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Dwarf Fortress übt auf mich den gleichen Reiz aus wie Minecraft. Das ist auch kein Wunder, da die Zwerge eine von Markus »Notch« Perssons Inspirationsquellen für den Klötzchen-Baukasten waren. Ich hab mir gerne stundenlang Videos angeschaut und mein Vorgehen geplant, nur um dann zu merken, dass es doch nicht klappt und alle meine Zwerge früher als gedacht die Reise über den Jordan antreten. Erst bei meiner dritten Feste brach zum ersten Mal die Nahrungsversorgung nicht zusammen. Mit diesem Erfolgserlebnis im Rücken bau ich mir jetzt eine Zwergenarmee auf und buddel mich zu den Dämonen durch.

Scrolls (Dwemer-Ruinen) lehrt, sind Zwergenfesten dem unausweichlichen Untergang geweiht – sei es, weil unsere Kurzen depressiv werden und sich gegenseitig umbringen, weil das Grundwasser die Höhlen überflutet oder weil besoffene Bergleute versehentlich ein Höllentor öffnen. Irgendwann ist also Schluss, bei jedem neuen Spieldurchlauf verfeinern wir unseren Festungsbau, unsere Wirtschaftswege. Und wir erleben eigene Geschichten wie die von Humpel, dem dreibeinigen Hauspferd, das mit uns den weiten Weg in die neue Welt antrat und zusammen mit dem restlichen Getier unsere gute Stube belebte. Bis es verhungert ist. Langsam, qualvoll, und vor den Augen Essen in sich reinstopfender Zwerge. Erst nach Humpels Tod eröffneten wir eine Weidefläche für unsere Tiere. Umsonst starb das treue Tier also nicht, erquickt hat uns sein Ableben aber auch nicht.

Ja, **Dwarf Fortress** verlangt viel von uns und schafft es stets, uns auf dem garantiert völlig falschen Fuß zu erwischen. Mit einem Texturpaket, das die ASCII-Zeichen durch kleine Grafiken ersetzt, und nach ausgiebigem Studium verschiedenster Video-Tutorials gelingt aber immerhin der Einstieg ins faszinierende Zwergen-Management etwas schmerzloser. **BS**

Installieren wir ein **Texturpaket**, sieht Dwarf Fortress schon wesentlich besser aus, und wir können Flora, Fauna, Zwerge und andere Dinge zumindest grundlegend unterscheiden.

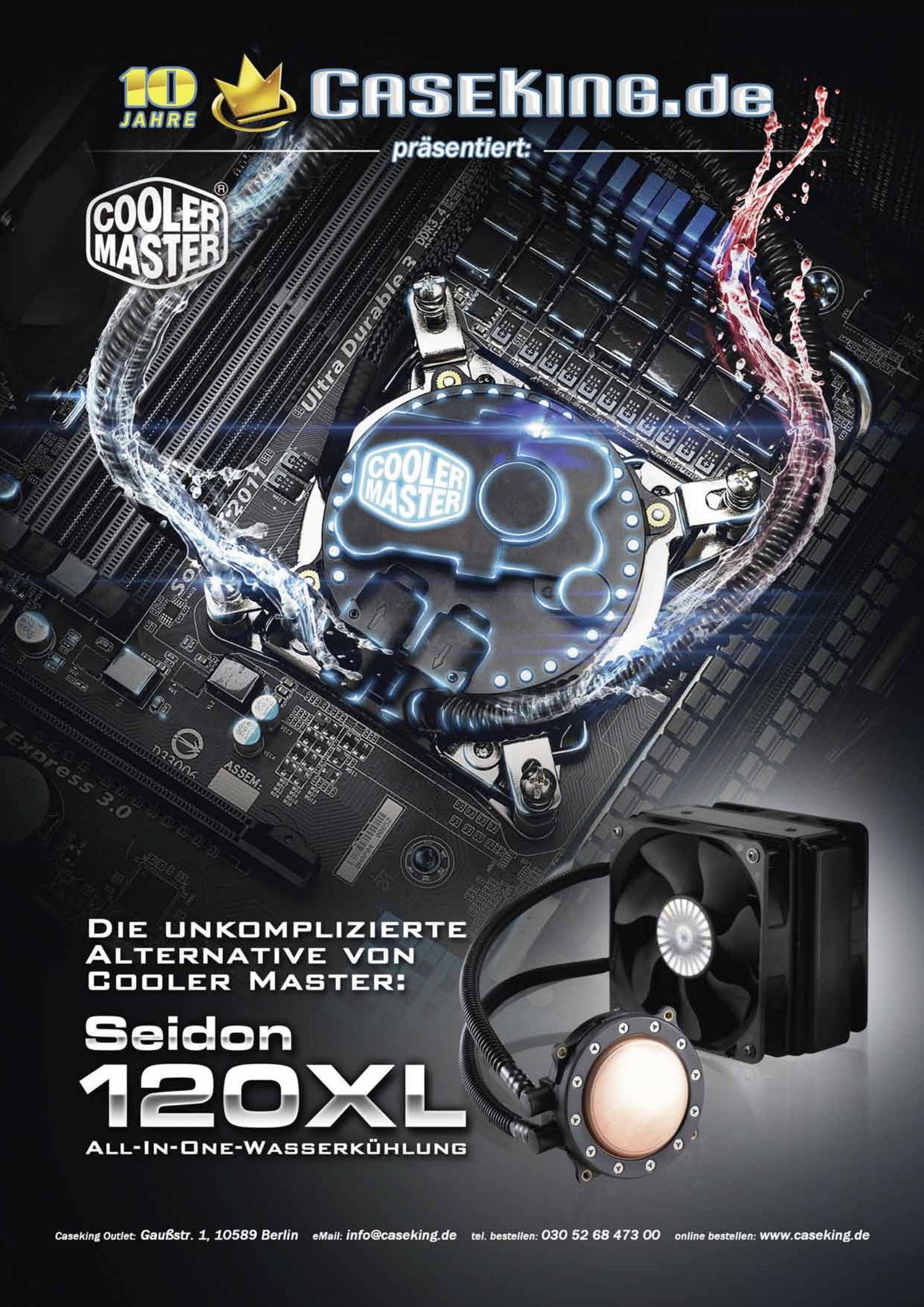


10
JAHRE



CASEKING.de

präsentiert:



**DIE UNKOMPLIZIERTE
ALTERNATIVE VON
COOLER MASTER:**

**Seidon
120XL**

ALL-IN-ONE-WASSERKÜHLUNG



Leserbriefe

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.

Gewalt kann schön sein Abstoßend

► Die vielen Verallgemeinerungen und Wertungen in den Thesen des Artikel waren sehr unangebracht. Zum Beispiel: »Kein Mensch kann sich dem ästhetischen Eindruck von Gewalt entziehen.« Ich finde Gewalt eher abstoßend und bedrückend. Für mich war die Essenz (Anm. d. Red: aus dem letzten Absatz des Artikels) eigentlich nur, dass alle Leute, die Shooter und die Gewalt darin ablehnen, dies aus Angst tun, da sie sich vor der Aufhebung des moralischen Empfindens fürchten. Ich finde auch, dass die Rolle, die der Gewalt in Videospielen durch den Artikel beigemessen wurde, übertrieben ist. Zum Beispiel war es mir völlig egal, dass Borderlands hierzulande geschnitten wurde. Das hat meinen persönlichen Spielspaß kein bisschen gemindert.

Katharina Kaufmann

◀ Vorneweg: Vielen Dank für Ihre ausführliche Auseinandersetzung mit dem Artikel, die wir leider nur in kurzen Auszügen abdrucken können! Uns ging es bei diesem Beitrag im Kern um zwei Dinge. Erstens: Eine Antwort auf die Frage, warum es über-

haupt möglich ist, dass wir Darstellungen von Gewalt ästhetisch schön finden können. Zweitens: Die Annahme zu beseitigen, wer Gewaltdarstellungen in Spielen faszinierend findet, sei automatisch primitiv und nicht ganz richtig im Kopf, denn das ist unserer Meinung nach ausgrenzender Unsinn. Bei der Aufarbeitung eines so komplexen Themas auf wenigen Seiten sind Generalisierungen und Vereinfachungen leider unvermeidlich. Natürlich empfindet nicht jeder Mensch gleich. Wir vertrauen in solchen Fällen darauf, dass wir unseren Lesern solche Selbstverständlichkeiten nicht extra erklären müssen. Ein Missverständnis möchten wir aufklären: Im letzten Absatz geht es um nicht um diejenigen Menschen, die Gewaltdarstellungen hässlich finden. Er bezieht sich allein auf die »Killerspiel«-Debatte, die von Extremen bestimmt wird. Wer so weit geht, dass er Spiele mit gewalttätigen Inhalten verbieten will, so die Aussage des Artikels, wird vielleicht von der irrationalen Angst getrieben, die Dr. von Brincken beschreibt. Falls dies nicht eindeutig formuliert war, tut uns das leid.

André Peschke

Project Eternity Falsche Vergleiche

► Als großer Fan von Rollenspielen alter Schule wie zum Beispiel Baldur's Gate habe ich Herrn Lenhardts Artikel zu Project Eternity mit großem Interesse gelesen. Kritisieren möchte ich, dass das Spiel mit völlig falschen Vergleichen bedacht wird. Im Artikel erwähnt werden Spiele wie The Witcher oder Mass Effect. Obwohl diese Spiele noch unter dem Genre »Rollenspiel« laufen, haben sie doch sehr viele Actionelemente, die den Vergleich hier absolut fehl am Platz wirken lassen. Ein Spiel, auf das im Gegenzug gar nicht eingegangen wird, und das ich in diesem Zusammenhang eher vermutet hätte, ist Dragon Age: Origins. Von eu-

ren Lesern zum Spiel des Jahres 2009 gewählt, scheint der Titel – vielleicht auch dank seines misslungenen Nachfolgers – bei euch schon in Vergessenheit geraten zu sein. Dabei gibt es so viele Parallelen mit den alten Klassikern. Eine mehrköpfige Party. Eine Pausenfunktion. Charaktere mit Charakter. Morrigan beispielsweise ist einer der weniger Spielecharaktere, die mir wirklich lange im Gedächtnis geblieben sind, nicht nur dank ihres Äußeren, sondern vor allem wegen ihrer bissigen Kommentare gegenüber Alistair. Bevor ihr Project Eternity also nun als den Retter der klassischen RPGs hinstellt, erinnert euch bitte an dieses Spiel.

Frederik Busch

Ich bin verwundert

► Eure Vorschau zu Project Eternity war gut, auch ich bin ein Fan von Baldur's Gate und Co. und hoffe, dass Project Eternity ein tolles Spiel wird. Ich finde nur, dass Heinrich Lenhardt und Michael Graf etwas vergessen haben: Sie schreiben davon, dass es lange kein Spiel im Stil von Baldur's Gate und Icewind Dale mehr gegeben hätte, aktuell läge mit Skyrim und Mass Effect der Fokus eher auf einzelnen Helden, Shooter-Elementen und zurückgefahrenen Rollenspiel-Inhalten. Wörtlich heißt es auf Seite 19 sogar »Warum ist niemand früher drauf gekommen ist [sic], dieses Prinzip erneut aufzugreifen?« Da muss ich fragen: Habt ihr noch nie von diesem »Dragon Age« gehört? Das Spiel taucht, glaube ich, nirgends im Artikel auf. Ich habe jetzt nicht mehr euren damaligen Test parat, meine aber, dass ihr es insgesamt als würdigen Nachfolger der früheren Bioware und Black Isle-Rollenspiele mit Party-Management und so weiter gesehen habt. Entweder war Dragon Age für Bioware und EA erfolgreich, dann widerspricht es



»Ein Spiel, auf das im Gegenzug gar nicht eingegangen wird, und das ich in diesem Zusammenhang eher vermutet hätte, ist Dragon Age: Origins.«



» Auf jeden Fall habe ich das Gefühl, dass **Anno Online** wohlwollender beurteilt wurde als eben Neverwinter.«

eurer Aussage im Artikel, wonach es heute kein Budget und keinen großen Publisher mehr für solche Spiele gäbe. Oder Dragon Age war ein Misserfolg, und heute kann tatsächlich nur noch Kickstarter so ein Spiel finanzieren, dann würde das Beispiel Dragon Age eure These unterstützen. In beiden Fällen verwundert es mich, dass ihr das Spiel nicht nennt.

Matthias Gidda

Unzureichende Recherche

► In eurer Titelstory zu Project Eternity stellt ihr an mehreren Stellen die Unterschiede zwischen D&D und dem Regelsystem des Spiels dar. Dazu muss ich ein bisschen »nerden«, denn dem Autor sind da leider ein paar Fehler unterlaufen. Der Artikel liest sich, als wäre da nur noch eine ungefähre Erinnerung an AD&D 2nd Edition, wie es in den Baldur's Gate und Co. genutzt wurde, und als hätte man keine richtige Erfahrung mit der Pen&Paper-Vorlage. Besonders aufgefallen ist mir der Kasten »Das Rüstungssystem« auf Seite 21. Während es stimmt, dass in den ganz alten D&D- und AD&D-Regelwerken eine möglichst niedrige, am besten negative Rüstungsklasse erstrebenswert war, verwendet D&D schon seit der dritten Edition möglichst hohe Werte. Aber auch schon bei AD&D gab es mehr als nur die Rüstungsklasse, die in Project Eternity zur Abwehr wird. Die drei anderen Werte finden sich nahezu eins zu eins unter dem Oberbegriff »Rettungswürfe« wieder. Im Kasten »Die Klassen« auf Seite 15 gehören alle Klassen bis auf »Chanter« und »Cipher« zu den Standardklassen im Spielerhandbuch der dritten Edition von D&D, die bei Obsidian (Foto auf Seite 17) ganz unauffällig auf dem Tisch liegt. Auch die Designs auf der Kickstarter-Seite lehnen sich extrem stark an die Gestaltung der verschiedenen Bücher zur dritten Edition an. Da liegt der Gedanke also nahe, dass da nicht das Rad neu erfunden als eher auf Bewährtem aufgebaut wird. Das ist ja auch in Ordnung – nicht umsonst hat Wizards of the Coast das Regelset unter der Open Gaming License auch Dritten zur Verfügung gestellt. Mir ist klar, dass nicht jeder Artikel in einer Tiefe recherchiert werden kann, die jeden einzelnen Leser zufriedenstellt, der sich schon sehr lange mit einem Thema befasst. Mir ist nur unklar, wieso solch tiefgreifende Vergleiche in eine Titelstory aufgenommen werden, wenn die Recherche nicht gemacht werden konnte.

Michael Herzog

Neverwinter Unfair

► Ich glaube, dass Sascha Penzhorn den Punkt »Sämtliche Beute ist auch ganz ohne Mühe für echtes Geld zu haben« im Test zu negativ betont. Natürlich kann ich diese Argumentation verstehen. Doch erinnere ich mich an andere Free2Play-Titel wie Anno Online, bei denen positiv hervorgehoben wurde, dass man alles erreichen kann, indem man mehr Mühe und Zeit investiert und dafür kein Echtgeld ausgeben muss. Indem man diese Argumentation nun umdreht, ergeben sich folgende Fragen: Ist diese Bewertung fair? Muss man für Free2Play-Titel andere Maßstäbe anlegen? Auf jeden Fall habe ich das Gefühl, dass Anno Online wohlwollender beurteilt wurde als Neverwinter.

Sebastian Scholz

Tides of Numenera Massiver Fehler

► Sehr geehrter Herr Gebauer, Ihnen ist ein massiver Fehler in der Preview zu Torment: Tides of Numenera unterlaufen. Sie schreiben in vollkommen uninformativer Weise, Planescape: Torment sei das beste Rollenspiel aller Zeiten. Dies ist wahr, aber leider eben nicht die ganze Wahrheit. Planescape: Torment ist – alle Genres überspannend – das tiefste, atmosphärischste, intelligenteste, kreativste, kurzum das beste Spiel, das bislang erschienen ist.

Felix Seeliger

◀ Lieber Herr Seeliger, Ihnen ist leider ein massiver Fehler in Ihrer E-Mail unterlaufen. Beim tiefsten, atmosphärischsten, intelligentesten, kurzum besten Spiel, das bislang erschienen ist, handelt es sich selbstverständlich um Deus Ex.

Jochen Gebauer

Fehler!

Kennen Sie eigentlich den wissenschaftlich korrekten Ausdruck für »so ist das aber überhaupt nicht gewesen«? Keine Sorge, Tobias Veltin kennt ihn auch nicht und fabuliert bei seiner Vorschau zu Wolfenstein: The New Order lieber bedeutungsschwanger von einer »kontrafaktischen Geschichte«. Burkhart von Klitzing ruft »Fehler!«, schließlich müsse es »kontrafaktische Geschichte« heißen, mit Frakturen habe das ja nichts am Hut, und normalerweise würden wir ihm zustimmen und Tobi für diesen Fauxpas die Beine brechen, aber Burkhart hat den albernsten Fehler doch glatt überlesen:

Erik Finger weist uns nämlich darauf hin, dass Tobi im gleichen Wolfenstein-Artikel die Nazi-Schergin Frau Engel zur »Obersturmbahnführerin« erklärt. Zur Strafe muss er seine Beine behalten und »Die schönsten Bahnstrecken Deutschlands 2: Heidekrautbahn« schauen. Zwölfmal.

Als »kontrafaktisch« könnte man übrigens auch das Bild bezeichnen, mit dem Antonia Seitz beim Special zu den schwersten Spielen aller Zeiten den Klassiker Prince of Persia aus dem Jahre 1989 illustrieren wollte – es stammt nämlich aus Prince of Persia 2 (1991). Messerscharf erkannt hat das Matthias Höser. Damit das nicht nochmal passiert, haben wir Antonia im Büro eingeschlossen und sie zwei Tage lang mit dem erfolgreichsten Song des Jahres 1989 beschallt. Seitdem redet sie mit ihrem Auto und kichert »I've Been Looking for Freedom« vor sich hin. Vielleicht waren wir zu streng ...

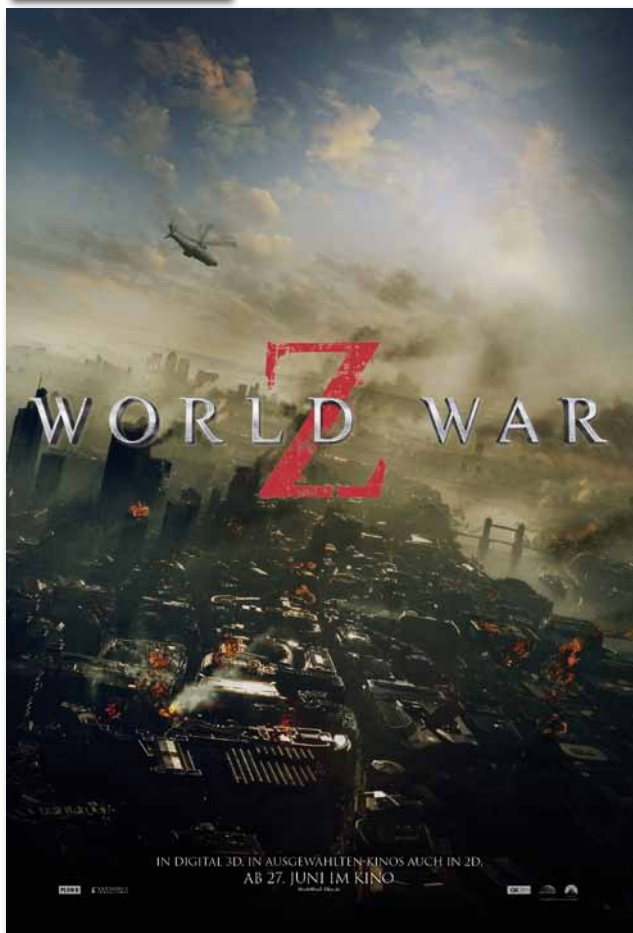
Holger Federwisch rätselt unterdessen über das von Michael Graf ersonnene Kreuzworträtsel. Die 89 waagerecht fehlt, die 94 senkrecht auch, die 24 und 43 sind vertauscht, und das Strategiespiel Z wurde nicht von Eon, sondern von Renegade veröffentlicht. Als wir Michael mit diesen Vorwürfen konfrontieren wollten, erhielten wir lediglich eine Abwesenheitsnotiz: »Ich bin auf der E3, ätsch!«. Also haben wir seinen Rückflug nach Karatschi umgebucht. Ätsch!

Unser Leser Harald Palmanshofer war sehr erstaunt, als er bemerkte, dass eine **GameStar in Thailand am Strand** rumgammelte. Die soll uns mal nach Hause kommen!



Mitmachen & gewinnen

**KINOSTART:
27. JUNI**



World War Z Apokalypse! Eine tödliche Pandemie breitet sich über alle Kontinente hinweg aus, die Regierungen stehen der Katastrophe hilflos gegenüber – es herrscht ein globaler Krieg. Mit-tendrin: Gerry Lane (Brad Pitt), der nicht nur versucht, seine Familie zu retten, sondern auch eine geteilte Welt am Vorabend ihres Untergangs wieder zu vereinen. Regie bei der mitreißenden Adaption von Max Brooks' Kultbuch **World War Z** führte Marc Forster (**Ein Quantum Trost**). In weiteren Rollen spielen Mireille Enos (**Gangster Squad**) und **Lost**-Star Matthew Fox.

Anlässlich des Kinostarts von **World War Z** verlosen wir ein High End-Heimkino-Set von Denon (www.denon.de). Der **AVR-X4000** ist ein 7.2-Surround-Receiver, der mit satten 200 Watt pro Kanal sowie 7+3 HDMI-Anschlüssen aufwartet und sogar 4K/Ultra HD verarbeiten kann. Der Clou: Er verfügt u.a. über einen eigenen »Game«-Soundmodus. Dazu packen wir den **DBT-3313UD**, Denons Spitzenmodell in Sachen Blu-ray-Player, der nicht nur 3D-Filme in bestechender Bild- und Tonqualität auf den Fernseher zaubert, sondern auch Videos von Ihrem PC oder aus dem Internet streamt. Zu guter Letzt gibt's mit dem **AH-D600** »Music Maniac« Over Ear-Kopfhörer beste Klangqualität und durchdachte Ergonomie aufs Ohr.

Wert: rund 3.000 Euro.

DENON



BEREIT FÜR 4K

So nehmen Sie teil

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter www.gamestar.de/mitmachkarte oder unter /Quicklink/3980. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit Namen, Adresse und der Nummer der Ausgabe. Der Einsendeschluss ist der 22. Juli 2013.

Gewinner 06/2013

Mathis Arndt, Preetz

Gewinner der Abo-Verlosung 08/2013

R. Moshhammer, München • D. Schmidt, Quickborn • M. Schrage, Leverkusen • S. Seyfried, Friedberg • F. Wosylus, Wesel

KAUFEN SIE BEI DER NUMMER 1!



über 790.000 Kunden &
10 Jahre Erfahrung!

Microsoft

Ihr neues Office ist da!

Für jeden die richtige Wahl!  Office



Vergleichen Sie selbst unter: www.one.de/MSooffice



27" Iiyama ProLite XB2776QS-B1

- Ultra hohe QHD Auflösung (2560x1440) AH-IPS + LED-Backlight
- Erleben Sie ein neues Spielgefühl mit diese Ultra hohen Auflösung!
- Neue Grafikkarten wie z.B. GTX 770, GTX 780 oder Titan unterstützen diese Auflösung!
- Anschlüsse: VGA, DVI, HDMI, DisplayPort

469.- ³⁾ €

Art-Nr. 13529



Gainward Galapad 7

- NVIDIA Tegra 3 Prozessor (4x1,3 GHz)
- 8GB interner Speicher / 1024 MB RAM Speicher
- WLAN, Bluetooth, GPS Android 4.1 Jelly Bean


179.99 ³⁾ €

Art-Nr. 13301

2.) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. 3) Sonderpreis gültig bis 31. Juli 2013 und nur solange Vorrat reicht!

Versandkostenfreie Lieferung!¹⁾

1) Bei Vorkassebestellungen ab 500 € Bestellwert (nur innerhalb Deutschlands).

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung +  DHL Transportversicherung versendet!

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

Details zu den Angeboten finden Sie im Internet. Einfach den QR-Code scannen. Oder www.one.de/gamestar





Gewinnspiel unter:

www.one.de/wolverine

Intel® Core i5-4570 Prozessor
mit 4 x 3.20 GHz

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 650

500 GB SATA III, 7.200 U/Min.

Art-Nr. 22632

579.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 16,50 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate



DVD±Brenner, B85-Mainboard, USB 3.0, Gigabit LAN, 8K HD Audio, Front USB 3.0, 500W / Cooler Master K280, inkl. Ingame-Bonus für World of Tanks, Hawken und Planet Side 2

GEWINNE mit ONE.de

Eine Toronto Reise für zwei Personen inkl. Flug, Hotel und Mietwagen**

2. bis 10. Preis: Je eine X-Men Trilogie auf Blu-ray.
11. bis 20. Preis: Wolverine Fan-Paket, mit z.B. T-Shirt, Goodies, etc.



****Teilnahme und Teilnahmebedingungen unter: www.one.de/wolverine**



AMD FX-6100 Prozessor
mit bis zu 6 x 3.60 GHz

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB AMD Radeon™ HD 6570

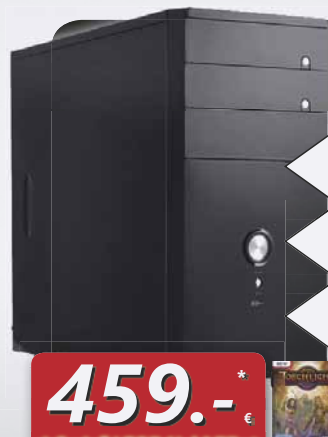
500 GB Festplatte, 7.200 U/Min.

399.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 15,15 €/mtl. Laufzeit: 30 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, Sharkoon Vaya Tower

Art-Nr. 21459



Intel® Core i5-4570 Prozessor
mit 4 x 3.20 GHz

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GT 610

500 GB SATA III, 7.200 U/Min.

459.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 17,43 €/mtl. Laufzeit: 30 Monate

DVD±Brenner, B85-Mainboard, USB 3.0, Gigabit LAN, 8K HD Audio, edles Designgehäuse, inkl. Gratis-Spiel Torchlight

Art-Nr. 22628



AMD FX-4300 Prozessor
mit 4 x 3.80 GHz

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 650

500 GB Festplatte, 7.200 U/Min.

499.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 16,19 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, 500W / IN WIN Mana 136 Tower, inkl. Ingame-Bonus für World of Tanks, Hawken und Planet Side 2

Art-Nr. 21706



AMD FX-6300 Prozessor
mit 6 x 3.50 GHz

8192 MB DDR3 Speicher

1024 MB GDDR5 AMD Radeon™ HD 7770

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

499.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 16,19 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, USB 3.0, 500W / Cooler Master K280, inkl. Gratis-Spiel Farcry 3, Farcry3 Blood Dragon

Art-Nr. 21566

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 6 957777

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 6 957777
(20 Cent/Min. Festnetz der T-COM; max. 60 Cent/Min. aus dem Mobilfunknetz)
Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr

**Intel® Core i5-4670K Prozessor
mit 4 x 3.40 GHz**

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 770

1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

Art-Nr. 22638

999.- €

oder Finanziert: ab 18,70 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI Z87-G43, USB 3.0,
Gigabit LAN, 8K HD Audio, Front USB 3.0,
550W Corsair / Enermax Fulmo Gehäuse



Jetzt ONE auf Facebook liken! www.facebook.com/one.de



The Wolverine © 2013 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. X-Men, all character names and their distinctive likenesses: TM & © 2013 Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. All rights reserved.

**AMD FX-6300 Prozessor
mit 6 x 3.5 GHz**

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB AMD Radeon™ HD 7850

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

599.- €

oder Finanziert: ab 15,30 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT,
USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 7.1 HD
Audio, 500W / Bitfenix Shinobi, inkl.
Gratis-Spiele Bioshock Infinite, Farcry 3
Blood Dragon und Tomb Raider

Art-Nr. 21910

**AMD FX-8320 Prozessor
mit 8 x 3.50 GHz**

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB AMD Radeon™ HD 7870

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

729.- €

oder Finanziert: ab 16,95 €/mtl. Laufzeit: 54 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A,
SATA III, USB 3.0, Gigabit LAN,
7.1 HD Audio, 630W Thermaltake
/ Deluxe SH891 Tower, inkl.
Tomb Raider, Crysis 3, Bioshock
Infinite, FarCry 3 Blood Dragon

Art-Nr. 21772

**Intel® Core i7-4770 Prozessor
mit 4 x 3.40 GHz**

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 660

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

799.- €

oder Finanziert: ab 17,13 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

DVD±Brenner, B85-Mainboard, USB 3.0,
SATA III, Gigabit LAN, 8K HD Audio, Front
USB 3.0, 530W Silverstone Redline RL01B
Tower, inkl. Gratis-Spiel Metro: Last Light

Art-Nr. 22640

**AMD FX-8320 Prozessor
mit 8 x 3.50 GHz**

16 GB DDR3 Speicher 1600 MHz

3072 MB AMD Radeon™ HD 7950

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

899.- €

oder Finanziert: ab 17,93 €/mtl. Laufzeit: 66 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A, USB 3.0,
SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio,
Front USB 3.0, 530W Thermaltake /
NZXT Phantom 410 Tower, inkl. Crysis 3,
Bioshock Infinite, Tomb Raider + FarCry 3
Blood Dragon

Art-Nr. 21624

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.
* Abbildung enthält Sonderausstattung.

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

Details zu den Angeboten
finden Sie im Internet.
Einfach den QR-Code scannen.
Oder www.one.de/gamestar





Neuste Intel i7 mobile Technologie!



39,62cm/
15,6"

ONE® Gaming Notebook K56-30

- > Bis Intel® i7-4900MQ Prozessor
4. Generation der Intel Core i7 Prozessoren
- > 39,62 cm/15,6" Full HD
mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 16 GB DDR3 Speicher
- > Bis 1000 GB Festplatte
- > 2048 MB NVIDIA GeForce GT 750M
- > Bis Blu-ray Brenner
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth,
HDMI, VGA, USB 3.0, Nummernblock,
Webcam, 9-in-1 Cardreader

ab **799.-** €
oder Finanzkauf* ab 15,94 €/mtl. Laufzeit: 66 Monate

Full HD
1080

Art-Nr. 22621



43,94cm/
17,3"

ONE® Gaming Notebook K73-30

- > Bis Intel® i7-4900MQ Prozessor
4. Generation der Intel Core i7 Prozessoren
- > 43,94 cm/17,3" Full HD Non-Glare Display
mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 24 GB DDR3 Speicher
- > Bis 2000 GB Festplatte
- > 2048 MB NVIDIA GeForce GTX 765M
- > Bis Blu-ray Brenner
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth,
HDMI, VGA, USB 3.0, Nummernblock,
Webcam, 9-in-1 Cardreader

ab **899.-** €
oder Finanzkauf* ab 16,83 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Full HD
1080

Art-Nr. 22620

weitere ONE GAMING Notebooks finden Sie unter: www.one.de/gnb



Intel® Core™ i7-4770K Prozessor mit 4 x 3.50 GHz

16 GB DDR3 Speicher 1600 Mhz

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 770

1500 GB SATA III, 7200 U/Min.

1199.- €
oder Finanzkauf* ab 22,44 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI Z87-G43, USB 3.0, SATA 3,
Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0,
630W Thermaltake / Delux SH 891 Tower

Art-Nr. 22637



Intel® Core™ i5-4670K Prozessor mit 4 x 3.40 GHz

16 GB DDR3 Speicher 1600 Mhz

3072 MB NVIDIA® GeForce® GTX 780

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1299.- €
oder Finanzkauf* ab 24,32 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI Z87-G43, USB 3.0, SATA III,
Gigabit LAN, 8K HD Audio, Front USB,
550W Corsair / Bitfenix Shinobi Tower

Art-Nr. 22639



Intel® Core™ i7-4770K Prozessor mit 4 x 3.50 GHz

16 GB DDR3 Speicher 1600 MHz

3072 MB NVIDIA® GeForce® GTX 780

120 GB SATA III Samsung 840 Pro SSD
2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1699.- €
oder Finanzkauf* ab 31,81 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI Z87-G43, USB 3.0, SATA 3,
Gigabit LAN, 8K HD Audio, 630W Thermaltake /
Coolermaster Storm Trooper Tower

Art-Nr. 22636



Intel® Core™ i7-4770K Prozessor mit 4 x 3.50 GHz

8 GB DDR3 Speicher 1600 MHz

6144 MB NVIDIA® GeForce® GTX Titan

120 GB SATA III Samsung 840 Pro SSD
1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1999.- €
oder Finanzkauf* ab 37,42 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI Z87-G43, USB 3.0, SATA 3,
Gigabit LAN, 8K HD Audio, 700W be quiet! / Corsair
Graphite Gehäuse, inkl. Gratis-Spiel Metro: Last
Light

Art-Nr. 22635

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PangV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Versandkostenfreie Lieferung!¹)

1) Bei Vorkassebestellungen ab 500 € Bestellwert (nur innerhalb Deutschlands).

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive
Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

Details zu den
Angeboten finden
Sie im Internet.
Einfach den QR-
Code scannen. Oder
www.one.de/gamestar





GRATIS
ZYKON GAMING
MOUSEPAD
ZU JEDEM XMX PC-SYSTEM!

PC Systeme direkt vom Hersteller!!!
Alle Systeme versandkostenfrei! ¹⁾



4. Gen. Intel Gamebook

- >> Bis Intel® Core™ i7-4930MX
- >> Bis 32 GB DDR3 Speicher
- >> 3072 MB NVIDIA GeForce GTX 770M
- ODER: 2 x 4096 MB NVIDIA GeForce GTX 780M
- >> Bis 32 GB DDR3 Speicher
- >> Bis Blu-ray Brenner
- >> 15,6 Zoll, 39,62 cm, NON Glare, FULL HD mit LED-Backlight
- >> beleuchtete Tastatur

HDMI	DisplayPort	SATA 3
Mini-Card-Slot	USB 3.0	DirectX® 11

ab 1099.-*

ab 20,57 € mtl., Laufzeit: 72 Monate ²⁾

Artikel-Nr.: 50226



4. Gen. Intel Gamebook

- >> Bis Intel® Core™ i7-4930MX
- >> Bis 32 GB DDR3 Speicher
- >> 3072 MB NVIDIA GeForce GTX 770M
- ODER: 2 x 4096 MB NVIDIA GeForce GTX 780M
- >> Bis 32 GB DDR3 Speicher
- >> Bis Blu-ray Brenner
- >> 17,3 Zoll, 43,94 cm, NON Glare, FULL HD mit LED-Backlight
- >> beleuchtete Tastatur

HDMI	DisplayPort	eSATA
Mini-Card-Slot	USB 3.0	DirectX® 11

ab 1199.-*

ab 22,44 € mtl., Laufzeit: 72 Monate ²⁾

Artikel-Nr.: 50223



Intel® Core™ i5-4570 Prozessor @ 4 x 3.7 GHz übertaktet!

- >> 8 GB High End DDR3 Corsair XMS 3
- >> 2 GB NVIDIA GeForce® GTX 650 2GD5/OC
- >> 500 GB SATA 3, 7200 U/Min.
- >> 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- >> Interne Hochleistungswasserkühlung
- >> 450 W Corsair VS450 / Coolermaster K280
- >> MSI Z87-G43
- >> inkl. GRATIS Ingame Bonus WORLD OF TANKS, Hawken und Planetside 2

DVI	DisplayPort	SATA 3
HDMI	USB 3.0	DirectX® 11

699.-*

ab 16,26 € mtl., Laufzeit: 54 Monate ²⁾

Artikel-Nr.: 50208



Intel® Core™ i5-4670 Prozessor @ 4 x 3.9 GHz übertaktet!

- >> 16 GB High End DDR3 Corsair XMS 3
- >> 2 GB MSI GeForce® GTX 770 TF 2GD5/OC
- >> 60 GB SATA II Kingston SSDNow V300
- >> 1000 GB SATA 3, 7200 U/Min.
- >> 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- >> Interne Hochleistungswasserkühlung
- >> 550 W Corsair V550 / Enermax Fulmo Tower
- >> MSI Z87-G43

2x DVI	DisplayPort	SATA 3
HDMI	USB 3.0	DirectX® 11

1199.-*

ab 22,44 € mtl., Laufzeit: 72 Monate ²⁾

Artikel-Nr.: 50217



Intel® Core™ i7-4770K Prozessor @ 4 x 4.6 GHz übertaktet!

- >> 16 GB High End DDR3 Corsair XMS 3
- >> 3 GB NVIDIA GeForce® GTX 780
- >> 120 GB SATA III Samsung 840 SSD
- >> 1000 GB SATA 3, 7200 U/Min.
- >> 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- >> Interne Hochleistungswasserkühlung
- >> 650 W Corsair V650 / Raidmax Blackstorm Trooper
- >> MSI Z87-G43

2x DVI	DisplayPort	SATA 3
HDMI	USB 3.0	DirectX® 11

1699.-*

ab 31,81 € mtl., Laufzeit: 72 Monate ²⁾

Artikel-Nr.: 50214



Intel® Core™ i7-4770K Prozessor @ 4 x 4.6 GHz übertaktet!

- >> 16 GB High End DDR3 Corsair XMS 3
- >> 6144 MB NVIDIA GeForce® GTX Titan
- >> 120 GB SATA III Samsung 840 SSD
- >> 2000 GB SATA 3, 7200 U/Min.
- >> Blu-Ray ROM / 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- >> Interne Hochleistungswasserkühlung
- >> 730 W Smart Series 80+ / Corsair Graphite 600T
- >> MSI Z87-G43

2x DVI	DisplayPort	SATA 3
HDMI	USB 3.0	DirectX® 11

2099.-*

ab 39,30 € mtl., Laufzeit: 72 Monate ²⁾

Artikel-Nr.: 50216

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 6 994041

(20 Cent./Min. Festnetz der T-Com; max. 60 Cent./Min. aus dem Mobilfunknetz)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 6 994041
Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr

Willkommen in der Matrix

Dank der Oculus Rift ist Virtual Reality wieder in aller Munde. Wir haben die 3D-Brille ausprobiert, blicken auf die bewegte Geschichte der virtuellen Realität zurück und geben einen Ausblick auf die Zukunft. Von Dennis Ziesecke und Rüdiger Steidle

W er in den 1990er-Jahren über Technologie-messen schlenderte, konnte sich des Eindrucks kaum erwehren, das Kürzel »VR« stehe für »Verblendete Riesentrottel«. Erwachsene Menschen stülpten sich klobige Helme und verkabelte Handschuhe über, um in der Luft herumzutasten und hinterher davon zu schwärmen, wie sie unsichtbare Bälle angestupst und Pixelzimmer bewundert hatten. Was nach Spontaneinweisung ins Hirnhospiz klingt, nannte sich »Virtual Reality«, kurz eben »VR«, und war der letzte Schrei: Bildschirm-Brillen und Sensor-Handschuhe gaukelten dem Messevolk vir-

tuelle Welten vor, in die man komplett eintauchen konnte. Wenn man das enorme Gewicht der Ausrüstung ignorierte. Und die krude Grafik. Und die komplette Nutzlosigkeit des Ganzen. Weil sich das aber kaum ignorieren ließ, verlog der Hype schneller als die Pubertät einer Eintagsfliege. Dieser Mumpitz sollte die Technologie sein, die irgendwann mal ein Holodeck à la **Star Trek** hervorbringen und uns in eine täuschend echte Parallelwelt entführen könnte?

Doch nun feiert die virtuelle Realität eine unerwartete Renaissance. In der jüngeren Vergangenheit erschienen mit Sonys HMZ-T2 und der Cinemizer OLED von Carl Zeiss moderne, leichte Videobrillen (nicht zu ver-

wechseln mit 3D-Brillen und -Monitoren), die wegen ihres begrenzten Sichtfelds aber nicht überzeugen konnten. Beim Blick durch eine Cinemizer OLED beispielsweise entsteht lediglich der Eindruck, einen Bildschirm mit einer Diagonale von 40 Zoll aus mindestens zwei Metern Entfernung zu betrachten, das Drumherum bleibt schwarz. Die HMZ-T2 funktioniert genauso, liefert aber immerhin eine größere virtuelle Bildfläche, vergleichbar mit einer Kinoleinwand. Diese Einschränkungen wollte der Entwickler John Carmack (**Doom, Quake**) nicht hinnehmen. Zusammen mit Palmer Luckey, dem Gründer der Firma Oculus VR, bastelte er den Prototypen einer Videobrille – aus einer Skibrille, einem kleinen Display, etwas Elektronik und viel Gaffa-Klebeband.

Ausprobiert: Der HD-Prototyp

Kurz vor unserem Redaktionsschluss konnte Michael Graf (rechts) auf der E3 in Los Angeles die nächste Stufe der Rift-Evolution erleben und mit einem HD-Prototypen der VR-Brille durch einen 3D-Demolevel der Unreal Engine 4 wandern. Epic hat die Rift-Unterstützung nämlich kürzlich in seine Next-Generation-Engine integriert. Das Display des HD-Testgeräts verfügt über eine Auflösung von 1920x1080 Pixeln und vermittelt dank der deutlich kleineren (aber immer noch einzeln sichtbaren!) Bildpunkte ein noch beeindruckenderes Mittendrin-Gefühl als die niedriger aufgelöste Entwicklerversion. Wenn wir in der Engine-Demo einen Vulkan erkunden und dabei buchstäblich in der Lava schwimmen, wenn wir eine Nasenlänge entfernt um einen hochdetaillierten 3D-Dämonenritter schweben, dann ist das ein geradezu absurd beeindruckendes Erlebnis – auch wenn uns gelegentlich etwas schwindelig wird.



Zugegeben, Carmack kümmerte sich eher um die Software und die Präsentation des Prototypen, dennoch brachte die Kooperation etwas Besonderes hervor: Neben einer sehr geringen Latenz bot bereits der Prototyp ein riesiges Sichtfeld von 110 Grad in alle Richtungen – statt zwei Meter vor einem Fernseher sitzen wir nun unmittelbar vor einer Kinoleinwand. Das sorgt für ein bislang unbekanntes Mittendrin-Gefühl und für freudiges Grinsen auf den Probespieler-Gesichtern. Eine erfolgreiche Kickstarter-Kampagne mit einem Gesamtvolu-



Das Endkunden-Modell der **Oculus Rift** soll Ende 2014 erscheinen und 200 bis 300 US-Dollar kosten.

Für jedes Auge generiert die Rift ein **eigenes Bild**, der Monitor zeigt beide Perspektiven nebeneinander.



men von 2,4 Millionen US-Dollar später (angepeilt waren nur 250.000), entledigte sich die nun Oculus Rift getaufte Brille des Klebebandes und ist als Entwicklerversion für 300 Dollar (zuzüglich Steuern) verfügbar. Um Missverständnisse auszuschließen: Es handelt sich dabei tatsächlich um eine reine Videobrille, ein Audio-Headset samt Mikrofon müssen wir separat aufsetzen.

Um uns selbst davon zu überzeugen, wie es um den Tragekomfort und das Spielgefühl der Oculus Rift bestellt ist, besuchen wir das Bremer 3D-Animationsstudio Animation Labs. Dessen Eigentümer Ralf Ostertag klebte sich nach den ersten Berichten über Carmacks Experimente eine eigene Videobrille nach dem Vorbild des id-Chefs zusammen und sammelte so erste praktische Erfahrungen mit der Technologie. Dies führte zur Entwicklung des VorpX-Treibers, dank dem sich viele aktuelle PC-Spiele mit der Rift spielen lassen. Bei Animation Labs wartet nämlich nicht nur Ostertags Eigenbau-Brille auf uns, sondern ein Entwicklermuster der Oculus Rift. Auf dem Bildschirm des Demonstrationsrechners sind zwei verzerrte Bilder zu sehen, die das Innere eines Landhauses zeigen, in dem ein Kamin flackern und Licht wirft. Es handelt sich um die Tuscany-Demo von Oculus VR. Die soll die Fähigkeiten der Rift zeigen, setzt dabei aber auf, nun ja, zweckmäßige Grafik. Gespannt setzen wir die Brille auf, die auf den ersten Blick beinahe unscheinbar wirkt. Mit 378 Gramm ist sie zwar schwerer als die Videobrillen-Konkurrenz von Zeiss, der Tragekomfort leidet aber nicht unter dem Gewicht. Einmal auf den Kopf gesetzt bemerken wir

die Rift kaum noch – und tauchen in eine andere Welt ein. Wo das Landhaus eben noch zweidimensional auf einem Monitor klebte, befinden wir uns nun inmitten der Szene. Doch Moment, das Bild ist unscharf!

»Je nach Sehstärke muss man andere Linsen einsetzen«, erklärt uns Ostertag und beginnt, die Linsen auszutauschen. Drei Sätze liegen bei: einer für normal- und leicht weitsichtige, einer für leicht kurzsichtige und einer für stärker kurzsichtige Menschen. Oculus VR deckt damit ungefähr den Rahmen zwischen +2 und -5 Dioptrien ab. Allerdings ist es auch möglich, eine Brille unter der Rift zu tragen. Die Linsen sind schnell gewechselt, der zweite Versuch beginnt. Jetzt wirkt die Landhaus-Umgebung wesentlich schärfer und beeindruckt mit einem sehr guten Tiefeneindruck. Wir schauen uns um – und jede Kopfbewegung wird ohne spürbare Verzögerung umgesetzt. Etwas hilflos tasten wir nach der Tastatur und bewegen uns per WASD-Steuerung durch die virtuelle Umgebung. Auch die Maus können wir benutzen, alternativ ein Gamepad. Praktisch: Auch wenn die Oculus Rift fast komplett geschlossen ist und damit kein Umgebungslicht stört, können wir an der Nase vorbei auf die Tastatur zu spielen, um die richtigen Tasten zu finden. Von der ersten Sekunde an spielen wir nicht nur eine Figur, die sich in einem Landhaus in der Toskana bewegt – wir sind diese Figur. Der Mittendrin-Eindruck ist unfassbar und mit keiner ande-

ren Videobrille oder Darstellungstechnik vergleichbar. Wenn Carl Zeiss mit der Cinemizer einen Fernseher simulieren wollte, dann ist die Rift die Vorstufe zum Holodeck. Verantwortlich für das Mittendrin-Gefühl ist der hohe Blickwinkel von 90 Grad beim aktuellen Dev-Kit der Oculus Rift. Die Cinemizer bietet dagegen gerade einmal 30 Grad, die HMZ-T2 kommt auf rund 45 Grad. Oculus VR nutzt aber im Gegensatz zu den Mitbewerbern keine zwei Displays in der Brille, sondern verbaut einen einzelnen, aktuell 7 Zoll großen Bildschirm. Der Blick wird durch zwei Linsen so sehr auf das Display fokussiert, dass wir uns in der virtuellen Umgebung sogar mit den Pupillen umschauen können.

Wir spielen keine Figur – wir sind die Figur

Wir spielen keine Figur – wir sind die Figur

Die Auflösung des Entwicklermuster-Displays beträgt jedoch nur 1280x800 Pixel. Dabei steht jedem Auge die Hälfte des Bildschirms zur Verfügung, also 640x800 Bildpunkte. Schlimmer noch: Da an den Randbereichen durch die Linsen-Sichtführung ebenfalls Pixel verloren gehen, schauen wir letztlich auf schätzungsweise 500x700 Bildpunkte. Das wäre schon auf einem normalen Monitor mickrig, aus wenigen Zentimetern Entfernung wirkt das Bild jedoch noch deutlich krümeliger – das aktuell größte Manko der Oculus Rift. Das Auge weilt so nah am Bildschirm, dass sogar das Pixelraster und in der Bildmitte die einzelnen Subpixel des IPS-Panels zu sehen sind. So wirkt der Blick in die Oculus Rift, als schauten wir durch ein Fliegengitter. Selbst **Crysis 3** sieht aus wie ein Shooter aus den 90ern. Nach ei-

Zur Präsentation der Rift nutzt Oculus die **Tuscany-Demo**, in der man ein kleines Landhaus erkundet.



Valves kostenloses **Team Fortress 2** unterstützt die Oculus Rift bereits nativ, also ohne VorpX-Hilfe.



Kommende Rift-Unterstützer

Zahlreiche kommende Spiele sollen die Oculus Rift unterstützen. Wir stellen die zehn interessantesten Projekte vor.



Star Citizen: Chris Roberts' Weltraum-Comeback mit riesiger Online-Galaxis und Solo-Kampagne à la Wing Commander.
Termin: 2014



Project Cars: Hochdetaillierte Rennsimulation, die die gesamte Bandbreite des Motorsports abdecken soll.
Termin: 2014



Doom 4: Doom 3 (Bild) ist bereits mit der Rift spielbar, auch der nächste Teil der Shooter-Urserie soll sie unterstützen.
Termin: unklar



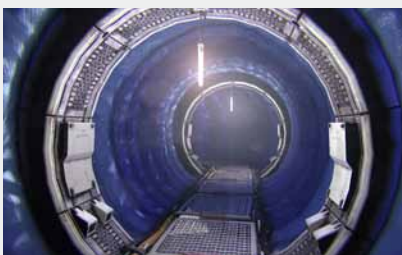
Battlefield 4: Da Dice die Rift offiziell unterstützt, ist eine Portierung des Multiplayer-Shooters wahrscheinlich.
Termin: 29. Oktober 2013



OX10c: Nächstes Projekt des Minecraft-Machers Notch mit Fokus auf Raumschiffkämpfe und 16-Bit-Programmierung.
Termin: 2014



The Gallery: Six Elements: Rift-exklusives Adventure à la Myst, in dem man zufallsgenerierte Umgebungen erkundet.
Termin: 2014



Routine: Nicht-linearer Survival-Shooter auf einer Mondbasis, inklusive dauerhaftem Tod: Wer stirbt, hat verloren.
Termin: 2013



Zombies on the Holodeck: Schwarz-weißer und ziemlich trashiger Zombie-Shooter exklusiv für die Rift.
Termin: 2013



Among the Sleep: Gruselspiel, in dem man als zweijähriges Kind nächtlich-mysteriöse Vorgänge untersucht.
Termin: Ende 2013



The Forest: Survival-Horror in einem frei begehbaren Wald, könnte quasi ein spielbares Blair Witch werden.
Termin: Ende 2013

Die **Cinemizer OLED** von Zeiss eignet sich eher für Filme als für Spiele.



niger Zeit des Herumstreifens in virtuellen Umgebungen demonstriert unser Gehirn jedoch seine Anpassungsfähigkeit: Die geringe Auflösung tritt in den Hintergrund und das freudige Grinsen über das riesige Blickfeld spielt wieder mit unseren Lippen. Das Treffen von Gegnern in **Crysis 3** bleibt zwar knifflig, wir stören uns aber nur noch selten am Pixel-Look der Grafik, wohl wissend, dass die Rift ja noch nicht fertig ist.

Es dauert wohl noch bis Ende 2014, bis das Endkundenmodell auf den Markt kommt, Oculus VR peilt einen Startpreis von 200 bis 300 US-Dollar an. Noch dieses Jahr soll allerdings ein überarbeitetes Entwicklerpaket mit höherer Auflösung folgen. Für die Endkunden-Version plant der Hersteller mindestens 1920x1080 Pixel. Besser wären allerdings mindestens 2160x1600 Bildpunkte oder, wir träumen ein wenig, ein 4K-Panel (4096x2304). Die Konkurrenz zeigt nämlich schon jetzt, wie's schärfer geht. Zum Rift-Testtermin haben wir die Cinemizer OLED von Carl Zeiss mitgebracht, bei der im Di-

Als schauten wir durch ein Fliegengitter

rektvergleich das deutlich höher aufgelöste Bild auffällt. Zeiss setzt auf zwei 0,4 Zoll schmale Displays mit einer Auflösung von 870x500 Pixeln. Durch den geringeren Blickwinkel wirkt das Bild allerdings klein – eben wie der virtuelle Fernseher aus zwei Metern Entfernung. Die Auflösung der Videobrille ist dafür hoch genug, um Internetseiten zu lesen, auch wenn das wenig Spaß macht. Mittels Nvidias 3DTV Play lässt sich in Spielen ein 3D-Modus zuschalten, der stereoskopische Eindruck ist ordentlich. Im Vergleich zum Mittendrinn-Gefühl der Rift wirkt die Cinemizer dennoch wie ein Kinderspielzeug. Flott, aber längst nicht so reaktionsschnell wie die Rift arbeitet der für etwa 200 Euro erhältliche Headtracker. Mitsamt Tracker kostet die Brille also über 800 Euro. Kein Wunder, dass sich die Technologie bislang noch nicht durchsetzen konnte.

Entsprechend schnell wandert die Cinemizer OLED wieder in ihre Verpackung und die Rift auf den Kopf. Mittlerweile wechseln wir gut gelaunt und die zu geringe Auflösung ignorierend zwischen mehreren Spielen hin und her. Allerdings zeigt sich, dass nicht je-



Dank des **VorpX-Treibers** funktionieren auch *Skyrim* (links) und *Battlefield 3* mit der Oculus Rift.

des Programm für die Oculus Rift geeignet ist. Ideal sind Spiele mit Cockpit- und First-Person-Perspektive. Führt die virtuelle Kamera jedoch plötzlich aus dem Spielkörper hinaus, beispielsweise um in *Skyrim* den Zeitlupen-Exitus eines Gegners zu inszenieren, setzt die »Simulator Sickness« ein. Dabei handelt es sich um eine Form der Reise- und Seekrankheit, die durch widersprüchliche Informationen mehrerer Sinnesorgane entsteht. So meldet das Auge dem Gehirn, dass man gerade durch einen dunklen Tunnel sprintet, während der Gleichgewichtssinn im Innenohr verwirrt antwortet: »Stimmt nicht, ich sitze nur herum!« Besonders ausgeprägt ist der Effekt, wenn wir in Shootern nach vorne laufen und dabei zur Seite schauen. Das sorgt schnell für die typischen Symptome der Simulatorenkrankheit: kalter Schweiß, Übelkeit, Schwindelgefühle. Problematisch ist auch das »Hinterherziehen« der virtuellen Szenerie beim Drehen des Kopfes. Wer bereits mit Videobrillen gearbeitet hat oder oft auf See unterwegs war, hält es unter der Rift immerhin länger aus. Auch Antihistaminika helfen, Medikamente gegen die Reisekrankheit. Es kann aber nicht Sinn der Sache sein, zum Spielen Pillen schlucken zu müssen. Gegen die Übelkeit kann Oculus jedoch noch vorgehen, schnellere Displays mit besseren Reaktionszeiten lindern die Probleme.

VorpX macht Spiele Rift-kompatibel

Der Entwickler Michael Abrash von Valve beispielsweise fordert eine Latenz von 20 Millisekunden für ein ideales Virtual-Reality-Gefühl mit wenig oder am besten gar keiner Übelkeit. Für die Rift gibt Oculus eine Gesamtlatenz von 31 bis 51 ms an – wenn das Spiel mit konstanten 60 fps läuft. Optimierungsmöglichkeiten bieten sich für die Entwickler noch beim genutzten IPS-Panel. Schnellere Grauschaltzeiten würden die Latenz verringern. Auch 120-Hz-Panels helfen beim Senken der Latenz, ins Dev-Kit hat Oculus allerdings ein 60-Hz-Display verbaut. Kaum weiter zu verbessern ist hingegen der Headtracker. Der arbeitet mit einer Sampling-Rate von bis zu 1.000 Hz und damit fast zehnmal so schnell wie die meisten im Handel erhältlichen Tracker. Kopfbewegungen erfolgen schnell und flüssig. Schade nur, dass der integrierte Beschleunigungsmesser bislang nicht genutzt wird, hier besteht also noch Optimierungspotenzial.

Bislang läuft jedes der von uns getesteten Spiele problemlos und mit faszinierendem 3D-Effekt. Das ist allerdings weniger Oculus VR oder den Publishern zu verdanken, sondern dem VorpX-Treiber von Ralf Ostertag. Zwar arbeiten bereits Entwickler an Rift-Anpassungen ihrer Spiele, optimierte Titel sind aber vorerst in der Minderheit. VorpX macht nun auch nicht angepasste Spiele mit der Rift lauffähig – die Software soll in Zukunft für 40 bis 50 Euro verkauft werden. Ein stolzer Preis für einen Treiber, allerdings muss jedes Spiel manuell angepasst werden – was die Frage aufwirft, ob der eigene Lieblingstitel letztlich dabei sein wird. Eine zeitlich eingeschränkte Demoversion ist allerdings fest eingeplant. 3D stellt die Rift bei entsprechender Software-Optimierung trotz des Einzel-Displays dar – es wird für jedes Auge ein eigenes Bild angezeigt. Im Vergleich zu Shutter- oder Polfilterbrillen ist der stereoskopische 3D-Eindruck grandios.

Im Gegensatz zum kostenlosen Open-Source-Treiber Vireio Perception unterstützt VorpX nicht nur DirectX 9, sondern auch DirectX 10 und 11, sodass auch aktuelle Spiele in maximaler Grafikpracht laufen. Zudem nutzt der Treiber zur Berechnung der stereoskopischen Darstellung den Tiefenpuffer, was 3D-Grafik mit einem sehr geringen Performanceverlust ermöglicht. Zum Vergleich:

Sex Sells

Falls niemand auf diese Idee gekommen wäre, hätte uns das sehr überrascht: Das kalifornische Studio Studio Sinfult Robot hat im März 2013 angekündigt, Erotik-Software für die Oculus Rift zu entwickeln. Nach einem entsprechenden Posting auf der Sozial-Plattform Reddit brach das Blog der Firma aufgrund des hohen Besucherandrangs zusammen. Wie überraschend.



So faszinierend wie unausgereift

Dennis Ziesecke
Freier Redakteur
redaktion@gamstar.de

Die Entwicklerversion der Oculus Rift ist gleichermaßen faszinierend wie unausgereift. Letzteres betrifft vor allem die viel zu geringe Auflösung, die jedes noch so schöne Spiel verpixeln lässt, aber auch die zu hohe Latenz, die uns bei Shootern innerhalb kürzester Zeit den Magen umdreht. Dem gegenüber stehen der hohe Tragekomfort, der weit von unangenehm sitzenden Brillen wie den Sony-Modellen entfernt ist, sowie die zuverlässig funktionierende Hardware. Auch der 3D-Eindruck ist deutlich besser als bei Polfilter- oder Shutter-Brillen – kein Wunder, schließlich stellt die Rift für jedes Auge tatsächlich eigene Bildinformationen dar.

Eine Kaufempfehlung kann ich für die Entwicklerversion der Rift jedoch beileibe nicht aussprechen. Wer nicht plant, eigene Software an die Videobrille anzupassen, sollte besser warten, bis Oculus VR die fertige Version auf den Markt bringt. Ob deren höhere Auflösung tatsächlich ausreichen wird, um den Bildeindruck massiv zu verbessern, wird sich noch zeigen müssen. Das Mittendrin-Gefühl aber ist schon jetzt unbeschreiblich. Noch nie waren wir als Spieler näher am, oder besser: im Spiel. Videobrillen wie die Rift könnten die Welt der PC-Spiele daher genauso nachhaltig verändern wie zuletzt die ersten 3D-Beschleunigerkarten von 3dfx. Dass ich nicht der einzige bin, der das glaubt, sieht man ja an der Unterstützung durch id Software, Valve & Co.

Nvidias 3D Vision 2 berechnet eine zweite virtuelle Kamera für das zweite Auge, was bis zu 50 Prozent Performance kostet. Bei VorpX liegt dieser Verlust trotz vergleichbaren 3D-Effekts im einstelligen Prozentbereich. Die Option der zweiten Kamera samt Geschwindigkeitsverlust bietet der Treiber

Action ist nicht die Paradedisziplin der Rift

zwar ebenfalls, mit einer GeForce GTX 560 Ti ruckelt *Skyrim* dann aber so stark, dass wir schnell wieder auf die Tiefenpufferberechnung umschalten. Bislang sind etwa 50



Die **Linsen** der Rift lassen sich austauschen und so an die eigene Sehstärke anpassen.

Spiele für VorpX angepasst, darunter **Bioshock Infinite**, **Battlefield 3** und **Skyrim**. Wer mag, kann zudem selbst mit zahlreichen Options-Stellschrauben herumspielen. Der Bedienkomfort der VorpX-Lösung rechtfertigt den künftigen Preis – in Zukunft dürften aber mehr Oculus-angepasste Spiele auf den Markt kommen, was dem Treiber die Daseinsberechtigung entziehen wird.

Ostertag legt indes Wert auf Benutzerfreundlichkeit – VorpX läuft auch, wenn wir nichts konfigurieren. Außerdem muss er Programme nur für die stereoskopische 3D-Darstellung gesondert anpassen, in 2D funktionieren auch nicht explizit unterstützte Spiele. Doch so gut VorpX auch funktioniert, noch mehr Spaß machen nativ angepasste Spiele. So lässt sich Valves **Team Fortress 2** mit dem Parameter »-vr« starten und bietet dann eine vorbildliche Rift-Anpassung. Beispielsweise berechnet das Spiel unter dem virtuellen Kopf auch den virtuellen Körper unserer Spielfigur, ein Blick nach unten offenbart Bauch und Beine. Für eine perfekte Rift-Demonstration ist **Team Fortress 2** jedoch zu schnell. Die Videobrille eignet sich wegen der derzeit noch spürbaren Latenzen besser für gemächlichere Titel, weil hektische Bewegungen stark verwischen oder sogar Übelkeit auslösen können. Im Shooter verlaufen? Das ist uns vorher nur selten passiert, kommt nach einiger Zeit mit der Oculus Rift aber durchaus vor. Oculus VR setzt bei der Anpassung stark auf die Unterstützung der Entwicklerstudios. Nach der positiven Berichterstattung über die VR-Brille planen tatsächlich immer mehr namhafte Hersteller, ihre Spiele zukünftig Rift-kompatibel zu machen – allen voran id Software, Valve und zuletzt Dice.



Abgespaced im Cyberspace: So stellten sich Werbeagenturen in den Neunzigern den Zocker der Zukunft vor. Der **VFX1-Helm** war trotzdem ein Misserfolg.

Auch **Half-Life 2** unterstützt die Rift bereits, schnelle Shooter-Action ist aber (noch) nicht die Domäne der Brille. Perfekt geeignet sind hingegen Simulationen, die uns in ein Cockpit versetzen – nur dass wir dank der Videobrille nicht nur nach draußen blicken, sondern durch

Drehen des Kopfes auch das Cockpit selbst betrachten können. Eine beeindruckende Demonstration liefert das Team des Weltraum-MMOs **Eve Online** mit Eve VR. Als Pilot eines Raumschiffes müssen wir darin die feindlichen Raumjäger abschießen. Was auf einem normalen Monitor nur ein weiterer **Wing Commander**-Klon wäre, entwickelt sich mit Oculus Rift zu einem Spektakel, bei dem wir das Gefühl haben, tatsächlich im Pilotensessel zu sitzen. Noch einen Schritt weiter als das spielerisch dünne Eve VR will der Wing Commander-Schöpfer Chris Roberts mit **Star Citizen** gehen, für sein Kickstarter-finanziertes Weltraum-Comeback plant er die Rift-Unterstützung fest ein. Eine Mod bereitete zudem **Minecraft** auf die Rift vor – keine schlechte Wahl, lässt sich die zweckmäßige Grafik von **Minecraft** doch nur schwer durch die noch niedrige Auflösung der Brille verunstalten. Filme kann die Rift übrigens auch wiedergeben, besonders schön ist der Eindruck hier bei 3D-Filmen, die sich mit dem Stereoscopic Player (ab Version 2.0.5) abspielen lassen. Als störend empfinden wir jedoch, dass der Zuschauer nie das gesamte Bild sieht: Es entsteht

vielmehr der Eindruck, im Kino zu nah an der Leinwand zu sitzen. Dennoch ist die Rift ein Schritt in die richtige Richtung – und ein Quantensprung im Vergleich zu früheren Virtual-Reality-Experimenten.

Ein wichtiger Schritt, aber nicht der erste

Denn die Idee einer alternativen Wirklichkeit, die wir uns nicht nur ausmalen, sondern sehen, betreten und erfahren können,

ist deutlich älter als der Computer, mit dem wir sie heute so untrennbar verbinden. Tatsächlich sind unsere Rechner nur Mittel zum Zweck – die Maschinen, die die Traumlandschaft erschaffen und unser Selbst dorthin projizieren. Dazu genügt freilich kein herkömmlicher Spiele-PC. Bis zur totalen Immersion ist es noch ein weiter Weg. Die Oculus Rift macht da einen wichtigen Schritt – allerdings keineswegs den ersten.

Wie so viele bahnbrechende Konzepte verdanken wir auch die Virtuelle Realität (VR) visionären Schriftstellern. Als eine der frühesten Ausarbeitungen gilt eine Kurzgeschichte des amerikanischen Science-Fic-



Nintendos **Virtual Boy** war eine der ersten VR-Konsolen, litt aber unter unausgereifter Technik und miesem Tragekomfort.

Quelle: wikipedia



Ein US-Fallschirmjäger beim **Einsatztraining** mit einer VR-Brille.

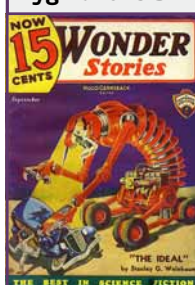
Quelle: US Navy

Virtual Reality in den Medien

Das Thema Virtual Reality hat zahlreiche Science-Fiction-Autoren begeistert und fand über die Jahre immer wieder Eingang in Filme, Bücher und TV-Sendungen. Wir haben die wichtigsten davon zusammengetragen.

Pygalions Brille

1935



Im Groschenmagazin **Wonder Stories** fabuliert Stanley G. Weinbaum von einer wundersamen Brille, mithilfe derer der Träger vollständig in imaginäre Welten eintaucht.

Welt am Draht

1973



Forscher müssen erschrocken feststellen, dass ihre Welt nur Illusion ist und sie alle lediglich Computerprogramme mit künstlichem Bewusstsein. Von Rainer Werner Fassbinder.

Doctor Who

1976



Der Doktor aus der berühmten BBC-Science-Fiction-Serie liefert sich eine Verfolgungsjagd in einem Computernetzwerk, das interessanterweise als »die Matrix« vorgestellt wird.



Der **Datenhandschuh** war in den Neunzigern der ständige Begleiter der 3D-Brille. Hier in Form des missratenen Powerglove von Nintendo.

tion-Autoren Stanley Weinbaum, in der eine wundersame Brille dem Träger eine alternative Welt vorgaukelt, in der er nach Belieben agieren kann. Damit nimmt der Verfasser bereits in den 1930er-Jahren den aktuellen Stand der Technik vorweg. Berühmtere Erzähler wie Stanislaw Lem (**Solaris**), William Gibson (**Neuromancer**) und Tad Williams (**Otherland**) verfeinern und erweitern die Idee in den 60ern bis 90ern. Auch in Film und Fernsehen fasst das Leitbild der alternativen Wirklichkeit Fuß. So erkundet der legendäre Zeitreisende aus der BBC-Serie **Doctor Who** 1976 mit einem Al-ter Ego ein Computernetzwerk, das als »Matrix« vorgestellt wird. 23 Jahre später soll diese Bezeichnung durch den Kino-Kracher der Wachowskis neben dem Holodeck aus **Star Trek** zum Inbegriff der Virtuellen Realität werden. Eine Empfehlung wert ist an dieser Stelle außerdem der Fassbinder-Film **Welt am Draht**, der eine Simulation in einer Simulation er-

schaft – **Inception** lässt grüßen. Weitere Medien-Meilensteine haben wir in der Zeitleiste weiter unten zusammengefasst.

Die technische Entwicklung kann mit der Fantasie der Autoren zwar nicht mithalten, schreitet aber dennoch schnell voran. Die ersten VR-Anwendungen sind wie so oft militärischer Natur. Beispielsweise lernen angehende U-Boot-Kapitäne bereits vor dem Zweiten Weltkrieg in mechanischen Simulatoren, Ziele zu identifizieren und zu bekämpfen. Natürlich noch mit kleinen Metallmodellen, nicht mit Polygon-Kreuzern aus dem Rechner. Später absolvieren Panzerfahrer und Piloten ähnliche Ausbildungen. Heute sind ausgefeilte Computerspiele fester Bestandteil des Trainings der US-Armee. Im Unterhaltungsmetier zählt zunächst die Filmwirtschaft zu den größten Innovatoren. So bastelt der Regisseur und Kameramann Morton Heilig 1962 einen »Sensorama« getauften Apparat, der einem Zuschauer stereoskopische Filme vorführt und ihn mit Wind-, Geruchs- und Klangeffekten sowie kleinen Bewegungen mitten ins Geschehen versetzt. Das Sensorama soll leider ein Einzelstück bleiben. Mehr Erfolg hat zum Beispiel der »Star Tours«-Vergnügungsritt in Disneyland, der Besucher zu einem Raumschiffflug durchs **Star Wars**-Uni-

versum einlädt. Oder die »Space Mountain Capsule«, in der man eine Achterbahn entwerfen und anschließend in einem Hydraulik-Simulator probieren darf. So beeindruckend solche

Filmerlebnisse auch wirken mögen, können sie eine Bedingung einer vollwertigen VR-Umgebung nicht erfüllen: Sie sind nicht oder nur wenig interaktiv. Die Zuschauer folgen einer festgelegten Route.

VR muss interaktiv sein

Hier kommt der Computer ins Spiel. Er ermöglicht interaktive Szenarien, reagiert auf Eingaben des Anwenders und passt die digitale Traumwelt entsprechend an. Kein Wunder, dass sich zunächst vor allem die Unterhaltungsbranche für die Virtuelle Realität begeistert. Der Hype beginnt in den 1990ern, inmitten der Multimedia-Hysterie. Allgegenwärtig ist das Bild des

Omni

Kaum jemand dürfte daheim Platz für ein »richtiges« Holodeck haben, wie es die TU Wien entwickelt hat. Zwar gibt es mit omnidirektionalen Laufbändern eine Alternative für den Heimgebrauch, die anders als die Tretmühlen im Fitnessstudio auch seitliche Bewegungen erlaubt. Allerdings ist die Mechanik komplex und teuer. Ein neues Kickstarter-Projekt verspricht Abhilfe: Das **Omni** besteht aus einer kompakten Plattform, in die eine kreisrunde Vertiefung eingelassen ist. Deren Oberfläche besteht genau wie die Sohlen der Spezialschuhe, die der Benutzer tragen muss, aus gleitfähigem Material. So kann man als Spieler in alle Richtungen gehen, laufen und sogar springen, ohne sich vom Fleck zu bewegen. Damit man nicht umkippt, schnallt man sich mit einem Gurt an einer ausklappbaren Halterung fest. Ein spezieller Treiber erfasst die Fußbewegungen und wandelt sie in Tastatureingaben um. Das **Omni** funktioniert also prinzipiell mit jedem PC-Titel, der Tastatureingaben unterstützt – und lässt sich hervorragend mit der Oculus Rift kombinieren. Das Projekt hat offenbar voll den Nerv der Spieler getroffen und schon in den ersten 24 Stunden 500.000 US-Dollar eingesammelt – weit mehr als die angepeilte Summe. Die finale Version des Geräts soll Anfang 2014 für rund 400 Dollar erscheinen.



»Cyber Gamers«: VR-Helm auf dem Kopf, den rechten Arm im Datenhandschuh, am besten noch auf einem omnidirektionalen (also in alle Richtungen beweglichen) Laufband oder hängend im Drehgerüst wie im grottigen Film **Der Rasenmähermann**. Auch in Wirtschaft, Forschung und Kultur öffnen sich neue Einsatzfelder. Beispielsweise bieten Museen virtuelle Rundgänge an, Architekten oder Ingenieure spazieren in 3D durch ihre Entwürfe, und Psychologen konfrontieren ihre Patienten virtuell mit ihren Phobien. So steigen Flugangst-Geplagte im Zuge einer Verhaltenstherapie in eine virtuelle Boeing und können sich so Schritt für Schritt an die Umgebung gewöhnen. Allein, die Technik kann die großen Versprechen anfangs noch nicht einlösen. Die krude Grafik lässt kein Mittendrinn-Gefühl aufkom-

Die Lufthansa setzt **VR-Cockpits** seit vielen Jahren zur Pilotenausbildung ein.



Quelle: Lufthansa

Tron

1982

In Disneys Kultstreifen wird der Spieleentwickler Kevin mit Haut und Haaren in seinen Computer gesaugt. Tron verwendet als einer der ersten Kinofilme Computereffekte.

Star Trek

1987



Die Raumreisenden aus Raumschiff Enterprise: Das nächste Jahrhundert entspannen sich auf dem Holodeck, einer komplett virtuellen und interaktiven Umgebung.

Neuromancer

1989



Das Adventure von Interplay basiert auf William Gibsons berühmtem Cyberpunk-Universum, in dem sich Söldner, Anarchos und Megafirmen im Cyberspace bekriegen.

Der Rasenmähermann

1992



Herrlich trashiger Streifen nach einer Kurzgeschichte von Stephen King, der voll auf den Virtual-Reality-Hype der Neunzigerjahre aufspringt und mit der Vorlage nichts zu tun hat.

Augmented Reality

Eine Unterform der Virtual Reality ist die Augmented Reality, zu Deutsch: erweiterte Wirklichkeit. Typischerweise werden dabei Computergrafiken in die reale Umgebung eingeblendet. Neben vielen Smartphone-Anwendungen ist das aktuelle AR-Paradebeispiel Google Glass, eine Brille, die mit einer kleinen Kamera ausgestattet ist und über ein Display Informationen ins Sichtfeld des Benutzers spiegelt. Mittels Sprachsteuerung und Smartphone-Anbindung lassen sich etwa Wetterinformationen abrufen, Adressbücher durchforsten oder schlicht Google-Suchergebnisse einblenden. Google Glass steckt aktuell noch im Prototypenstadium, soll aber noch in diesem Jahr erscheinen. Der endgültige Preis steht noch nicht fest. Weitere Beispiele für AR sind etwa moderne Automobile, die den Tachometer und andere Instrumente auf die Windschutzscheibe projizieren, oder spezielle Brillen, die bei einem Museumsrundgang automatisch Informationen zu den jeweils betrachteten Ausstellungsstücken anzeigen. Da die Anforderungen für Augmented Reality geringer sind als für komplett virtuelle Umgebungen, dürfte die Technologie deutlich früher ihren Durchbruch im Massenmarkt feiern.



Mit **Google Glass** (links) lassen sich beispielsweise Navigationsbeschreibungen direkt ins Sichtfeld einblenden.



men, die pixeligen Bildschirme der 3D-Brillen verursachen Kopfschmerzen, die groben Eingabegeräte erschweren Interaktionen.

Die ersten VR-Projekte der Spielehersteller sind ausnahmslos Flops: Nintendos Datenhandschuh Power Glove wird genauso ein Reinfall wie die hauseigene Stereobrille Virtual Boy. Segas Gegenprojekt Sega VR stirbt schon im Prototypen-Stadium. Nur in Spielhallen können sich VR-Automaten als Attraktionen kurzzeitig etablieren, allerdings eher als Kuriosum denn als überzeugende Innovation. Zum Beispiel dürfen sich Roboter-Fans im »Battletech Center« in Chicago den Traum erfüllen, einen Mech zu steuern. Im PC-Lager sieht die Lage kaum besser aus. Vom halben Dutzend 3D-Helme, das in den 90ern auf den Markt kommt, ist der Forte VFX1 der mit Abstand beste. Er besitzt zwei verstellbare LC-Bildschirme, die eine dreidi-

mensionale Perspektive ermöglichen, Stereo-Sound und ein magnetisches Headtracking. So kann man sich etwa mit Kopfbewegungen im **Doom**- oder **Quake**-Level umsehen. Obwohl Tester sich von der Qualität beeindruckt zeigen, überwiegen die Probleme: Die Installation gelingt nur Computer-Experten, Auflösung und Sichtfeld der Stereobrille können nicht überzeugen, und die Bewegungserfassung arbeitet stark verzögert. Obendrein kostet der VFX1 bei Erscheinen fast 2.000 D-Mark (rund 1.000 Euro), was ihm den großen Durchbruch verwehrt. Trotzdem schafft es der Hersteller, namhafte Studios für sich zu gewinnen. Neben den beiden Ego-Shootern erscheinen angepasste Versionen von **Dement**, **Magic Carpet**, **Flight Unlimited** und anderen damaligen Hits. Der Hersteller wird 1997 von der US-Firma Vuzix aufgekauft, die noch heute stereoskopische 3D-Systeme

sowie eine interessante Alternative zu Google Glass (siehe Kasten) entwickelt.

Eine Technologie, die durch den VR-Boom zum Erfolg gelangt, ist das Headtracking. Zumindest bei Hobbypiloten und -rennfahrern findet der TrackIR Anklang, eine Kombination aus Sensorpunkten und einer Kamera, die Kopfbewegungen erfasst, sodass man sich im Computercockpit umsehen

Die Entwicklung geht weiter

kann. Tatsächlich sind die Simulationsanhänger wohl die einzigen Spieler, die voller Enthusiasmus auf den VR-Zug aufspringen – weil sie großen Wert auf Realismus legen. Mancher Airbus-Fan bastelt sich in monatelanger Kleinarbeit ein ganzes Cockpit im Keller, ausgestattet mit mehreren Bildschirmen und allen Instrumenten des Vorbilds, um dann in Echtzeit die Linienmaschine von New York nach Paris zu lenken. Wer es sich leisten kann, schraubt eine Hydraulikanlage für mehrere Tausend Euro unter den Pilotensitz, um jede Kurve hautnah mitzerleben. Der Großteil der Spieler wendet sich aber nach den anfänglichen Enttäuschungen schnell wieder vom Hype ab.

Doch die Entwicklung steht nicht still – wenn auch meist nicht mehr mit der alten Vision der Virtual Reality vor Augen. Grafikkarten und Prozessoren werden schließlich auch für normale Spiele gebraucht und gewinnen zunehmend an Leistung. Mobiltelefone treiben die Evolution der Displays an, Nintendos Wii und später Playstation Move sowie Xbox Kinect verhelfen den Bewegungssensoren endgültig zum Durchbruch – allesamt wichtige Komponenten für VR-Systeme. Das macht sich Palmer Luckey zunutze, der bei der Konstruktion seiner Oculus Rift fast ausschließlich auf bewährte (und damit günstige) Hardware setzt. Angesichts der früheren Reinfälle verwundert es zwar nicht, dass dem Tüftler zunächst einiges Misstrauen entgegenschlägt, als er 2012 seine Pläne für ein neues VR-System vorstellt. Doch er leistet Überzeugungsarbeit – und gewinnt John Carmack für sich. Die überwältigende Medienresonanz und vor allem die erfolgreiche Kickstarter-Kampagne beweisen, dass das Thema Virtuelle Realität trotz aller Fehlschläge noch immer ein Publikumsmagnet ist.

Enthüllung

1994



Müder Erotikthriller mit Michael Douglas und Demi Moore auf Basis des gleichnamigen Romans von Michael Crichton, in dem der Protagonist in ein VR-System eindringt.

Otherland

1996



In vier dicken Wälzern wagt Tad Williams einen sehr lesenswerten Blick in die Welt des ausgehenden 21. Jahrhunderts, wo Abenteurer das komplett virtualisierte Internet erkunden.

Matrix

1999



Die wohl berühmteste Darstellung einer virtuellen Welt findet sich im Actionstreifen **Matrix**, in dem Maschinen die Menschheit in einer riesigen VR-Umgebung gefangen halten.

Avatar

2009



Die blauen Alien-Avatare in James Camerons Blockbuster sind quasi biologische VR-Systeme: Ihre Sinnesindrücke werden an die Menschen übermittelt, die sie fernsteuern.

Schließlich ist die Technik in allen relevanten Bereichen seit Frühwerken wie dem VFX1 deutlich fortgeschritten, angefangen bei der Bildschirmqualität über die Genauigkeit der Bewegungssensoren bis hin zu Details wie den Treibern oder der Computer-Anbindung: USB und HDMI sind ungleich flexiblere Schnittstellen als seinerzeit VGA-Kabel und Gameport. So könnte es der Oculus Rift endlich gelingen, die Virtuelle Realität fit fürs Spielzimmer zu machen. Die beeindruckende Liste angekündigter Spieleumsetzungen ist ein weiterer Hinweis auf den kommenden Erfolg. Und wer weiß, vielleicht ist das Holodeck – oder die Matrix – gar nicht mehr so weit weg, wie manch einer denkt. Denn auch in der physischen Umsetzung virtueller Räume werden erstaunliche Fortschritte erzielt.

Was das heißt? Nun, eines der großen Probleme von künstlichen Umgebungen ist die Bewegung des Benutzers. Wenn man auf einem Stuhl sitzt, während man die virtuelle Welt erkundet, kommt die Motorik durcheinander. Die Augen melden »Ich laufe!«, die Beine allerdings behaupten genau das Gegenteil, und schon gerät man aus dem Gleichgewicht. Um die Illusion zu perfektionieren, muss man sich also passend zur Simulation auch in der Wirklichkeit bewegen können. Eine Möglichkeit dafür sind sogenannte omnidirektionale Laufbänder, auf denen man vor, zurück und zur Seite gehen kann, ohne sich tatsächlich von der Stelle zu rühren. Eine pfiffigere Lösung stammt indes von der IMS-Gruppe der Technischen Universität Wien und dem MXR Lab der Universität von Südkalifornien (siehe Kasten). Das VR-System, das übrigens ebenfalls die Oculus Rift nutzt, lässt seine Betrachter virtuelle Räume auf einem etwa zehn mal zehn Meter großen Feld erkunden. Dabei passt sich die Umgebung dynamisch den Bewegungen des Users an. Bevor der Benutzer an einen Rand stößt, generiert die Anlage automatisch eine Wand oder einen Korridor, die ihn wieder zurück lenkt. Dadurch entstehen sich überlagernde, geometrisch eigentlich unmögliche Räume. Tatsächlich nämlich dreht sich der Anwender ständig im Kreis – bemerkt das aber nicht. Wenn die Videobrille nicht wäre, wänte man sich da tatsächlich schon fast auf einem Holodeck. **CR**



Der **Virtual Cocoon** sollte ein VR-System werden, das aus Geruchs- und Geschmackssinn des Nutzers anspricht. Das Projekt scheiterte.

Quelle: TU Wien

Holodeck in Wien

Die IMS-Gruppe der Technischen Universität Wien und das MXR Lab der Universität von Südkalifornien haben – mithilfe der Oculus Rift – eine Art Star Trek-Holodeck geschaffen, das den Besuchern ein endloses System von Räumen und Gängen vorgaukelt. Wir haben mit der Doktorandin Khrystyna Vasylevska von der TU Wien über dieses Projekt gesprochen. Und gefragt, wann ein »richtiges« Holodeck denn endlich Realität wird.



Sensoren erfassen die Bewegungen des Benutzers und passen die virtuelle Umgebung entsprechend an.

Doktorandin Khrystyna Vasylevska (rechts) beim Gang über das Holodeck der TU-Wien.



Interview mit Khrystyna Vasylevska

Khrystyna Vasylevska von der TU Wien hatte ursprünglich wenig Erfahrung mit Virtueller Realität und hat sich erst damit beschäftigt, als sie nach einem Thema für ihre Doktorarbeit suchte. Am MXR Lab in Los Angeles wirkte sie dann am Bau des Holodeck-Prototypen mit.

GameStar Was war die größte Herausforderung am Holodeck-Projekt?

Khrystyna Vasylevska Solche geometrisch unmöglichen Räume sind nicht leicht zu begreifen. Sie liegen schlicht außerhalb unseres Vorstellungsvermögens, denn sie könnten in der wirklichen Welt so gar nicht existieren. Trotzdem müssen sie überzeugend genug sein, um den Anwender zu überlisten, damit er nicht merkt, dass er quasi ferngesteuert wird und sich tatsächlich nur im Kreis dreht. Man muss schon sehr um die Ecke denken, um so etwas umzusetzen.

► Und wie überlistet man den Anwender?

◀ Dazu nutzen wir zwei Eigenheiten der Psyche aus. Zum einen tendiert das Gehirn dazu, kleine Veränderungen zu ignorieren. Wenn man kurz ein Foto von zwei Leuten betrachtet und eine Weile später die gleiche Aufnahme wieder sieht, nur mit vertauschten Köpfen, wird man die Abwandlung normalerweise gar nicht bemerken. Verschwinden die Köpfe dagegen, fällt das natürlich sofort auf. Zum anderen lässt sich auch der Orientierungssinn recht einfach in die Irre führen, wenn man sich durch einen virtuellen Irrgarten bewegt, der sich ständig ein wenig verändert.

► Sie haben für Ihr Projekt die Oculus Rift verwendet. Was halten Sie von der 3D-Brille?

◀ Ich mag sie. Sie ist sehr leicht und schirmt die Umgebung hervorragend ab, was bei älteren Modellen oft ein Problem war. Auch das Sichtfeld überzeugt. Obendrein ist sie überraschend günstig. Zwar fällt die Auflösung noch etwas niedrig aus, das beeinträchtigt die VR-Erfahrung aber nur wenig und soll in der finalen Version ja auch verbessert werden. Für uns waren

außerdem die äußerst präzisen Sensoren wichtig, die unsere Bewegungen sehr exakt erfassen. Wenn man sich in der wirklichen Welt genauso bewegen kann wie in der virtuellen, wird einem auch nicht schlecht. Als ich dagegen Team Fortress 2 mit der Oculus Rift ausprobiert habe, ist mir nach drei Minuten übel geworden.

► Welche Durchbrüche wurden in den vergangenen Jahren in der VR-Forschung erzielt?

◀ Mit am wichtigsten ist die Bewegungserfassung. Geeignete Sensoren sind heute viel weiter verbreitet als noch vor wenigen Jahren. Microsofts Kinect ist wahrscheinlich das beste Beispiel. Sehr viele Forschungsprojekte verwenden die Xbox-Kamera, um mit virtuellen Objekten zu interagieren. Auch die 3D-Brillen entwickeln sich ständig weiter – die Oculus Rift ist ein großer Schritt in die richtige Richtung.

► Wie weit sind wir noch von einem überzeugenden Holodeck à la Star Trek entfernt?

◀ Wie überzeugend die Erfahrung ist, hängt vor allem von den Erwartungen ab. Im Prinzip existieren bereits alle Bestandteile, die man für ein Holodeck braucht: die Grafik, die Sensoren, die Displays. Aber natürlich wird es bis zu einer perfekten künstlichen Welt noch eine Weile dauern.

► Welche Anwendungsbereiche gibt es für die VR?

◀ Es gibt zahlreiche Möglichkeiten: Design, Architektur, Medizin, Psychologie. In fast allen Bereichen kommen VR-Systeme inzwischen zum Einsatz. Allerdings nur in begrenztem Umfang, weil VR-Anlagen einfach noch zu teuer für den Massenmarkt sind. Augmented Reality wird wahrscheinlich früher ihren Durchbruch erleben.

Hall of Fame

Outcast

Appeals Action-Adventure aus dem Jahr 1999 ist bis heute unerreicht darin, mich in eine Welt zu ziehen, in der ich mich verlieren kann. Wortwörtlich. Von Daniel Matschijewsky

Auf XL-DVD: Video-Special



Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Ich erinnere mich noch gut daran, wie traurig ich anno 1999 war, als ich etwas Liebgewonnenes zurücklassen musste. Als ich **Outcast** durchgespielt und das talanische Volk befreit hatte und es hieß, nun Abschied zu nehmen. Abschied von all den Charakteren, die ich kennengelernt hatte. Von den Abenteuern, die ich mit ihnen erlebt hatte. Und von dieser faszinierenden Welt, die mich so in ihren Besitz genommen hat, wie es kaum ein anderes Spiel bis dahin vermochte. Dass ich diese Wehmut auch heute noch verspüre, wenn ich mich mal wieder an **Outcast** setze, zeigt, dass das belgische Studio Appeal etwas richtig gemacht hat. Nämlich ein Spiel zu entwickeln, das mehr ist als die Summe seiner Bits und Bytes. Ein Spiel mit Seele.

Dabei gibt sich **Outcast** zu Beginn alle Mühe, mich abzuschrecken. Denn als ich in der Haut des ehemaligen Elitesoldaten Cutter Slade auf einem fremden Planeten namens Adelpha aufwache und von den dort lebenden Talanern als Prophet angesehen werde, der sie von einer tyrannischen Herrschaft befreien soll, erschlägt mich das Spiel regelrecht. Schon in den ersten Dialogen



Durch die zahlreichen **Dialoge** lernen wir die Spielwelt nach und nach kennen.

wirft man mir nämlich jede Menge Begriffe an den Kopf, die alle irgendwie mit der talanischen Welt, Kultur, Religion und Politik zu tun haben. Keiner davon sagt mir etwas. Schnell bin ich froh darüber, dass es im Handbuch einen Abschnitt gibt, der die wichtigsten Wörter ins Deutsche übersetzt. Und schon hocke ich vor dem Monitor, wälze Vokabeln – und bin erstaunt darüber, was das Spiel gerade mit mir macht. Denn ebenso wie die Hauptfigur fühle ich mich auf Adelpha anfangs fremd und muss mich

erst mal damit arrangieren. Doch nach und nach lerne ich die Welt kennen und verstehen, mich in ihr zurechtzufinden und kann schließlich die Retterrolle einnehmen, die mir dieses komische Volk zugetragen hat.

Dabei ist es eigentlich die Erde, die Cutter zu retten versucht, denn die sieht sich mit ihrem baldigen Ende konfrontiert. Anno 2007 ist es Wissenschaftlern nämlich gelungen, eine Sonde durch ein schwarzes Loch zu einem noch unerforschten Planeten zu schicken. Dort angekommen, wird das Gerät aber prompt durch ein außerirdisches Wesen zerstört, was eine dimensionsübergreifende Kettenreaktion auslöst, welche die Erde zu verschlingen droht. Cutter soll mit drei Physikern nach Adelpha reisen und das Leck stopfen. Auf dem Planeten angekommen verschwinden aber nicht nur die Kollegen, sondern auch Slades komplette Ausrüstung. Zu allem Überfluss halten die



Daoka-Portale (links) werden meist von ganzen Horden feindlicher Soldaten bewacht.

Deswegen legendär

- ✦ komplexe Spielwelt
- ✦ abwechslungsreiche Quests
- ✦ eindrucksvolle Grafik
- ✦ talanische Vokabelsammlung im Handbuch



Wer gründlich erforscht, der stolpert über teils üppig gefüllte **Geheimverstecke**.



In Okriana reparieren wir einen defekten **Brunnen**. Mit Sprengstoff.



Selten, aber eindrucksvoll: die **Bossgegner** von Outcast.



In **Okasankaar** sollen wir ein Gefängnis infiltrieren, ohne Alarm auszulösen.

Anhänger des Tyrannen Fae Rhan die Teile der zerstörten Sonde für magische Relikte und beschützen sie entsprechend.

Dass ich so ausführlich über die Geschichte schreibe, zeigt, wie wichtig sie für das Spiel ist. Eine Tugend, die in aktuellen Actiontiteln oft vergessen wird. In **Outcast** hingegen saugt mich die Handlung dank der clever konstruierten Spielwelt sofort ins Geschehen. Wenn ich die Bauern im saftiggrünen Anbaugelände Shamazaar durch raffiniert verzahnte Quest-Reihen dazu bringe, die Riss-Produktion einzustellen, um damit Fae Rhans Soldaten zu schwächen, oder in der Hauptstadt Adelphas Händler überrede, das bizarre Steuersystem zu überdenken, habe ich wirklich das Gefühl, etwas zu bewegen. Denn je mehr ich für die Talaner leiste, desto freundlicher gehen sie mit mir um. Und ich spiele gern den Befreier, denn **Outcast** setzt mir Aufgaben vor, von denen eine ideenreicher ist als die andere. Da verfolge ich einen verschuldeten Talaner auf seinem Weg zum Kredithai, räume eingestürzte Baustellengerüste mit Dynamit beiseite oder infiltriere ein Insel-Gefängnis, in-

dem ich neben dem Boot eines Fischers herschwimme, der zu dem Eiland übersetzt.

Ein wenig ins Stottern gerät der Spielfluss lediglich durch die Actioneinlagen; die doofen Soldaten stellen nämlich nur selten eine ernstzunehmende Gefahr dar. Zudem bleibe ich immer wieder an ihren Überbleibseln hängen, da das Spiel die Kollisionsabfrage beim Ableben des Gegners erst nach einer gefühlten Ewigkeit deaktiviert. Das nervt zwar, hindert mich aber trotzdem nicht daran, ausnahmslos jeden Soldaten Adelphas aufs Korn zu nehmen. Vor allem Fae Rhans schwer bewaffnete Generäle, die Schlüssel bei sich tragen, mit denen ich Schatzkammern öffnen kann. Überhaupt lohnt es sich, die Spielwelt penibel nach versteckten Extras abzusuchen. Zum einen, weil es tatsächlich fast überall etwas zu entdecken gibt. Zum anderen, weil sowohl Munition als auch Zorkins (das talanische Geld) rar sind und ich mich daher über jeden noch so kleinen Fund freue. Außerdem lerne ich durch meine Erkundungstouren nach und nach die insgesamt sechs Gebiete Adelphas besser kennen: Ranzaar, Shamazaar, Talanzaar,

Motazaar, Okasankaar und Okaar. Jaja, die Talaner und ihre komischen Namen.

Jedenfalls weiß Appeals hauseigene Paradise-Engine, eine Mischung aus texturierten Polygonen und Heightmaps, bildhübsche Landschaften auf den Monitor zu zaubern. Allerdings nur in der maximalen Auflösung von 512x384 Pixeln, da mangels 3D-Effekten nicht die Grafikkarte, sondern der Prozessor die Berechnungen übernehmen muss und höhere Auflösungen jeden damaligen PC in den Suizid getrieben hätten. Lustig auch: In der Ursprungsversion konnte es

Okaar, Okasankaar, Oka... was?

vorkommen, dass sich das Spiel direkt nach der Installation selbst löschte. Erst ein nachgeschobener Patch verschaffte Abhilfe, baute aber ein neues Problem ein: Plötzlich waren die Texte für die Grafikoptionen vertauscht; wer also alle Effekte auf Anschlag stellte, bekam das hässliche Gegenteil zu sehen. Ein charmanter Fauxpas, wie ich finde, und an den ich mich gern zurückereinnere. Ebenso wie an die faszinierenden Stunden, die ich mit **Outcast** hatte. **DM**



Bereits im Vorspann beeindruckt die Grafikeinheit durch die organisch geformten **Landschaften**.

Outcast Action-Adventure

PUBLISHER Infogrames
ENTWICKLER Appeal
QUELLE Ebay, gog.com
SPRACHE Deutsch
HARDWARE Deutsch, Englisch
MINIMUM Pentium II mit 200 MHz, 64 MByte RAM
SO LÄUFT'S Die auf gog.com veröffentlichte Version ist auf den aktuellen Stand gepatcht und funktioniert mit allen gängigen Windows-Systemen.



Fazit Die komplexe, tiefgründige Spielwelt des Action-Adventures fesselt auch heute noch.

NEVER SETTLE RELOADED

Die weltweit fortschrittlichste Grafikkarte.
Für jedermann.

Die AMD Radeon HD 7790 und Graphics Core Next sind abgestimmt auf großartiges DirectX® 11.1-Gaming und bieten damit das perfekte Upgrade für die angesagtesten Spiele des Jahres.

Kaufen Sie eine AMD Radeon HD 7790 Grafikkarte und erhalten Sie **BioShock® Infinite KOSTENLOS***.

Holen Sie sich Radeon™ in Ihr System unter amd.com/radeon.



SAPPHIRE Radeon HD 7790 OC

- AMD Radeon HD7790 • 1050 MHz Chiptakt
- 2 GB GDDR5-RAM • 6,4 GHz Speichertakt
- DirectX 11.1 und OpenGL 4.2
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXSXX



GIGABYTE GV-R7790C-1GD

- AMD Radeon HD7790 • 1075 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM • 6,0 GHz Speichertakt
- DirectX 11.1 und OpenGL 4.2
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

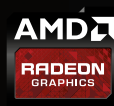
JCYXX5



XFX HD7790 Core Edition

- AMD Radeon HD7790 • 1075 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM • 6,4 GHz Speichertakt
- DirectX 11.1 und OpenGL 4.2
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JCXXX9



Produktfotos dienen lediglich zur Veranschaulichung; tatsächliches Produkt kann hiervon abweichen. Zur vollständigen Nutzung bestimmter Funktionen ist möglicherweise zusätzliche Hardware (z. B. Blu-ray-Laufwerk, HD- oder 10-Bit-Monitor, USB 3.0-Ports, TV-Tuner, Wireless HDTV) bzw. Software (z. B. Multimedia-Anwendungen) erforderlich. Zur HD-Videoanzeige ist eine HD-Videoquelle erforderlich. Nicht alle Funktionen werden auf allen Komponenten oder Systemen unterstützt. Informieren Sie sich bei Ihrem Komponenten-/PC-Hersteller über modellspezifische Eigenschaften und unterstützte Technologien.

*AMD PowerPlay™, AMD PowerTune und AMD ZeroCore Power sind in einigen AMD Radeon™ Produkten vorhandene Technologien, die als Reaktion auf bestimmte GPU-Lastzustände ein intelligentes Management des GPU-Stromverbrauchs ermöglichen. Nicht alle Technologien werden von allen Produkten unterstützt. Wenden Sie sich an den Hersteller der Komponenten bzw. des Systems, um Informationen zu den spezifischen Modelleigenschaften zu erhalten.

*Kaufen Sie zwischen dem 2. April 2013 und dem 31. Oktober 2013, bzw. bis alle Schlüsselcodes aufgebraucht sind (je nachdem, was früher eintritt), bei einem teilnehmenden Händler eine AMD Radeon HD 7790 Grafikkarte und erhalten Sie einen Schlüsselcode für einen kostenlosen Download von BioShock® Infinite (PC-Spiel) über die Online-Plattform Steam®. Der Schlüsselcode muss bis zum 30. November 2013 eingelöst werden. Danach werden die Schlüsselcodes ungültig. EINSCHEIDUNG: Ein (1) kostenloser Schlüsselcode pro Spiel (insgesamt 1 Schlüsselcode) und pro Person. Internetverbindung erforderlich. Für die Internetverbindung können Kosten entstehen. Sie müssen älter als 17 Jahre sein, um dieses Angebot nutzen zu können. Angebot ist möglicherweise nicht überall gültig. Weitere Informationen erhalten Sie unter www.amd.com/neversettlesloaded/de. Der voraussichtliche Veröffentlichungszeitpunkt für das Spiel lautet wie folgt: BioShock Infinite – 26. März 2013. Veröffentlichungsdaten von Spielen können sich aus Gründen verzögern, die außerhalb der Kontrolle von AMD liegen. Ungültig in Ländern, in denen das Angebot gesetzlich verboten ist.

Bilder für Take-Two Interactive Software, Inc. © 2002–2013. Entwickelt von Irrational Games. BioShock, BioShock Infinite, Irrational Games, 2K Games und deren jeweilige Logos sind Marken von Take-Two Interactive Software, Inc.

© 2013 Advanced Micro Devices, Inc. Alle Rechte vorbehalten. AMD, das AMD Pfeillogo, Radeon und deren Kombinationen sind Marken von Advanced Micro Devices, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Windows und DirectX sind eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Andere Namen werden nur zu Informationszwecken verwendet und können Marken ihrer jeweiligen Inhaber sein. PID 533576.



Bitte beachten!
Neue Hotline-Nummer ab 01.06.!



ZOTAC®
It's Time to Play.

449,-

ZOTAC GeForce GTX 770

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 770
- 1.059 MHz (Boost: 1111 MHz)
- 4 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- Dual Silencer Kühler • DirectX 11.1, OpenGL 4.3
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI
- enthält Splinter Cell 3-Spiele-Bundle

JEXT20



EVGA

679,-

EVGA GeForce GTX 780 SuperClocked ACX

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 780
- 967 MHz Chiptakt (Boost: 1020 MHz)
- 3 GB GDDR5-RAM (6,0 GHz)
- 2304 Shadereinheiten • DirectX 11, OpenGL 4.3
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXZZ2



99,90

ADATA Premier Pro SP900 2,5" SSD 128 GB

- ASP900S3-128GM-C • 128 GB Kapazität • 550 MB/s lesen • 520 MB/s schreiben
- SandForce SF-2281 • 85.000 IOPS • SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMHMVN



ASUS

409,-

ASUS GTX770-DC2OC-2GD5

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 770
- 1.058 MHz (Boost: 1.110 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz) • NVENC H.264
- 1536 Shadereinheiten • DirectX 11, OpenGL 4.3
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXVZ1



Kingston
HYPERX

59,90

Kingston HyperX DIMM 8 GB DDR3-1600 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • KHX1600C9D3B1K2/8GX
- Timing: 9-9-9-27 • Intel® XMP
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- Kit: 2x 4 GB

IDIF77J5



ASUS

189,90

ASUS MAXIMUS VI HERO

- ATX-Mainboard • Sockel 1150
- Intel® Z87 Express Chipsatz • HD-Sound
- onboard Grafikkarte • Gigabit-LAN • USB 3.0
- 4x DDR3-RAM • 8x SATA 6Gb/s
- 2x PCIe 3.0 x16, PCIe 2.0 x16, 3x PCIe 2.0 x1

GWEA03



GIGABYTE™

124,90

GIGABYTE GA-Z87-D3HP

- ATX-Mainboard • Sockel 1150
- Intel® Z87 Express Chipsatz • HD-Sound
- CPU-abhängige Grafik • Gigabit-LAN • USB 3.0
- 4x DDR3-RAM • 6x SATA 6Gb/s
- PCIe 3.0 x16, PCIe 2.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1, 2x PCI

GWEG05



intel inside
CORE i5

227,90

Intel® Core™ i5-4670K

- Sockel-1150-Prozessor • „Haswell“
- 4x 3.400 MHz Kerntakt
- 1 MB Level-2-Cache, 6 MB Level-3-Cache
- Intel® HD 4600 Grafikern

HWS117



intel inside
CORE i5

199,90

Intel® Core™ i5-3570K

- Sockel-1155-Prozessor • „Ivy Bridge“
- 4x 3.400 MHz Kerntakt
- 6 MB Intel® Smart Cache
- Intel® HD 4000 Grafikern
- inkl. aktivem CPU-Kühler

HRS128



MS-TECH

79,90

MS-TECH X3 Crow¹

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

TQXJ5M



SILVERSTONE
Designing Inspiration

129,90

SilverStone SST-ST65F-G

- Netzteil • 650 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 90% • 16x Laufwerksanschlüsse
- 4x PCIe-Stromanschlüsse • Kabel-Management
- 1x 120-mm-Lüfter • ATX12V 2.3, EPS12V

TN611



GIGABYTE™

64,90

GIGABYTE AIVIA Krypton Gaming Mouse

- optische Lasermouse • 8.200 dpi
- 6 frei belegbare Tasten • Gewichtstuningsystem
- 32 KB GHOST-Makrospeicher
- auswechselbares Chassis mit unterschiedlichen Mausfüßen

NMZG98



sharkoon

25,99

Sharkoon Drakonia Mouse

- optische Lasermouse • 5.000 dpi
- 11 frei belegbare Tasten • 30 G • Scrollrad
- Weight-Tuning-System (max. 30g)
- On-Board-Speicher für Nutzerprofile
- USB

NMZS56

ALTERNATE
bequem online

Hardware News

Mittelklasse-Karte GeForce GTX 760 vor dem Start

GameStar.de/Quicklink/8350

Wahrscheinlich mit Erscheinen dieses Heftes wird Nvidia die dritte Karte aus der GTX-700-Baureihe vorstellen. So wie die GeForce GTX 770 lediglich eine moderat getunte, aber günstigere GTX 680 ist, wird die **GeForce GTX 760** die GTX 670 ersetzen und statt wie diese mindestens 300 Euro wohl nur zwischen 250 und 300 Euro kosten. Wieder kommt der GK104-Grafikchip zum Einsatz, aller Voraussicht nach so konfiguriert wie auf der GTX 670: 1.344 Shader-Prozessoren, 256-Bit-Speicheranbindung und 2,0 GByte Videospeicher. Im Gegensatz zu GTX 770 und 780 dürfte die **GTX 760** aber nicht den teuren Kühler der GTX Titan tragen, sondern ein anderes Lüfterdesign bekommen. Die GTX-670-Taktfrequenzen von 915/6.008 MHz werden vermutlich etwas erhöht, zudem wird sicherlich auch die GTX 760 die verbesserte dynamische Übertaktung GPU Boost 2.0 unterstützen. **DV**



Die GeForce GTX 760 wird unterm Strich eine **günstigere GeForce GTX 670** (im Bild) ohne wesentliche Neuerungen.

Referenzklassen Spiele-PCs

Hardware-Details

	Standard-PC	Mittelklasse-PC	High-End-PC
Prozessor	Core 2 Duo E8500	Phenom II X4 965	Core i5 3570K
Arbeitsspeicher	2,0 GByte	4,0 GByte	8,0 GByte
Grafikkarte	Radeon HD 5770	GeForce GTX 560	GeForce GTX 660 Ti

Spiele-Details

Anno 2070	1920x1080, hohe Details, Post-Effekte mittel	1920x1080, hohe Details, Post-Effekte mittel	1920x1080, sehr hohe Details, Post-Effekte
Battlefield 3	1680x1050, hoch, ohne AO, Bewegungsverzerrung	1920x1080, ultra Details, 4x AA	1920x1080, ultra Details, 4x AA, HBAO
Guild Wars 2	1920x1080, mittlere Details, Rendersampling Nativ	1920x1080, hohe Details, Rendersampling Super	1920x1080, ultra Details
The Elder Scrolls 5: Skyrim	1920x1080, hohe Details, 4x AA	1920x1080, sehr hohe Details, 4x AA	1920x1080, maximale Details, 8x AA
WoW: Mists of Pandaria	1920x1080, hohe Details, 2x Kantenglättung	1920x1080, ultra Details, 4x Kantenglättung	1920x1080, ultra Details, 4x Kantenglättung

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
GeForce 200	GTX 260 k.A. GTX 285 k.A.	GTX 295 k.A.	
Radeon HD 5/6	HD 5770 k.A. HD 6850 150 € HD 5850 k.A.	HD 6870 150 € HD 5870 k.A. HD 6950 200 € HD 6970 300 €	HD 6990 k.A.
GeForce 400/500	GTS 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 7790 140 € HD 7850 160 € HD 7870 200 €	HD 7950 270 € HD 7970 380 € HD 7970 GHz 380 € HD 7990 380 €
GeForce 600	GTX 650 110 €	GTX 650 Ti 130 € GTX 650 Ti Boost 160 € GTX 660 200 € GTX 660 Ti 250 €	GTX 670 360 € GTX 680 400 € GTX 770 400 € GTX Titan 900 €
Prozessoren	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Athlon II/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	4100 100 € 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 920 k.A. i5 3450 180 € i5 2500 200 €	i5 3570K 210 € i7 2600K 280 € i7 3770K 300 € i7 3960X 920 €
Core i »Haswell«		i5 4430 170 € i5 4570 180 € i5 4670 200 €	i5 4670K 210 € i7 4770 280 € i7 4770K 300 €

! Spiele-PCs

Die GameStar-Referenzklassen geben drei typische PC-Konfigurationen der Mehrzahl der GameStar-Leser wieder. Die Spiele-Details verraten, in welcher Einstellung die angegebenen Titel flüssig gespielt werden können.

! Leistungsindex

Der Grafikkarten-Prozessor-Index ordnet Grafikchips und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse können Sie moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.

Neue CPUs und Grafikchips für Notebooks

GameStar.de/Quicklink/8351 Gleichzeitig mit den im Hardware-Schwerpunkt getesteten, neuen Core-i-Prozessoren mit verbesserter »Haswell«-Architektur hat Intel auch die neuen Notebook-Modelle vorgestellt. Für Spiele-Notebooks ist der **Core i7 4700MQ** mit vier 2,4 GHz schnellen Rechenkernen und Hyperthreading als Nachfolger des Core i7 3630QM die einzig empfehlenswerte CPU. Die höher getakteten **4800MQ**, **4900MQ** und **4930MX** sind schlicht überteuert, Core-i5- und -i3-Varianten gibt es noch nicht. Nur die HQ-Varianten verfügen über die schnelle integrierte Grafik Iris Pro 5200 anstelle der HD 4600, kosten aber wieder enorm viel Aufpreis. Ohnehin brauchen Notebook-Spieler noch mehr Grafikleistung: Nvidia hat mit **Geforce GTX 780M**, **770M**, **765M** und **760M** überarbeitete Varianten der GTX-600M-Serie auf den Markt gebracht. **780M** und **770M** rechnen fast so schnell wie GTX 770 und GTX 660 Ti für Desktop-PCs, die **765M** noch beinahe auf dem Niveau der GTX 650 Ti und die **760M** auf dem der GTX 650. **DV**



Das 17,3-Zoll-Notebook **Asus G750** ist eines der ersten Spiele-Notebooks mit der neuen Hardware und kostet mindestens 1.400 Euro.

Windows 8.1 mit Start-Button im August

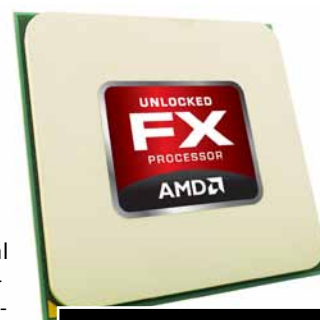


Auf einer Vorab-Präsentation zeigte Microsoft auch den mit **Windows 8.1** wiederkehrenden Start-Button am angestammten Platz links unten.

GameStar.de/Quicklink/8354 Voraussichtlich am 1. August erscheint das kostenlose 8.1-Update für Windows 8. Neben dem Internet Explorer 11 und neuen optischen Spielereien kehrt dann der klassische Start-Button wieder an seinen angestammten Desktop-Platz links unten zurück – ein Druck darauf öffnet aber nur den Metro-Startscreen statt das traditionelle Startmenü. Allerdings soll es wenigstens wieder möglich sein, direkt in den Desktop zu booten. Zudem kann Windows 8.1 jetzt mehr als zwei Apps nebeneinander darstellen. Eine neue Suchfunktion durchforstet sowohl das Internet als auch Apps, Dateien in Microsofts Skydrive und auf dem eigenen Gerät. Zudem können Sie nun die Funktion der Bildschirmecken selbst konfigurieren, was vor allem die Steuerung per Maus und Tastatur verbessert. **FK**

FX-Prozessoren mit 5 GHz und 220 Watt TDP

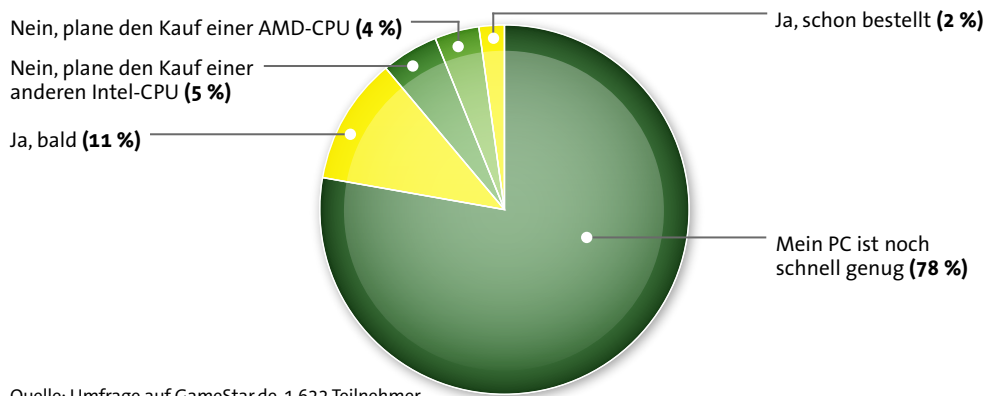
GameStar.de/Quicklink/8353 AMDs schnellster Prozessor, der FX 8350 mit 4,0 GHz für 180 Euro, wird von Intels gleichleuten Vierkernern um 15 Prozent geschlagen und verbraucht trotzdem mehr Strom. Obwohl Andrew Feldman, Chef der Server-Sparte bei AMD, gegenüber den Kollegen von PCWorld.com zuletzt eingestanden hat, dass »Bulldozer Mist ist«, bringt AMD zwei neue Prozessoren mit einer absurd hohen Leistungsaufnahme auf den Markt: **FX 9590** und **FX 9370** passen zwar in den Sockel AM3+, brauchen wegen ihres extremen Takts von bis zu 5 GHz aber neue Mainboards, die die CPUs mit bis zu 220 Watt Strom versorgen. Für den Massenmarkt dürften die neuen FX-Chips sowieso uninteressant werden: Neben den erheblich höheren Anforderungen an Mainboard und Netzteil sollen sie deutlich über 400 Euro kosten. **DV**



Mit den geplanten, hochgezüchteten FX-Prozessoren wird AMD neue **Negativrekorde beim Stromverbrauch** aufstellen.

»Werden Sie auf Intels neue Haswell-Prozessoren aufrüsten?«

Lediglich 13 Prozent der Umfrageteilnehmer auf GameStar.de interessieren sich für den Kauf eines der neuen Core-i-Prozessoren, 9 Prozent planen die Anschaffung einer anderen CPU. Fast 80 Prozent dagegen sagen, ihr PC sei noch schnell genug – tatsächlich hat laut einer anderen Umfrage auf GameStar.de jeder Zweite einen praktisch ebenbürtigen Chip mit Sandy- oder Ivy-Bridge-Kern.



News-Ticker

4K-Monitore für PCs: Asus hat zwei TFTs mit 32 und 39 Zoll vorgestellt. Statt mit 1920x1080 oder 2560x1440 arbeiten beide mit der 4K-Auflösung von 3840x2160. Nur vom 32-Zöller PQ321 nennt Asus Preis und Termin: Für 4.000 Dollar soll er im August erscheinen.

Mad Catz: Der Eingabegerätehersteller hat auf der E3 die dritte Android-Konsole auf Tegra-Basis nach Ouya und Nvidias Shield angekündigt. Wie sich Mojo von der Konkurrenz sowie Tablets und Smartphones absetzen soll, konnte aber auch Mad Catz noch nicht überzeugend darlegen.

⊕ Stärken

- + sehr schnell
- + verbesserter Turbo-Modus
- + hohe Energieeffizienz

⊖ Schwächen

- unwesentliche Leistungssteigerung gegenüber Vorgängern
- erfordert neue Mainboards



Intels vierte Core-i-Generation »Haswell« im Test

Mit »Haswell« bringt Intel seit den Sandy-Bridge-CPU's aus dem Jahr 2011 erstmals wieder eine frische Mikroarchitektur. Wir testen drei der neuen Quad-Core-Modelle und prüfen, ob sich ein Aufrüsten aus Spielersicht lohnt. Von Florian Klein

Intels neue Prozessoren gehören zur mittlerweile vierten Core-i-Generation, die auf den Codenamen »Haswell« hört. Die Haswell-CPU's halten sich an das bekannte Namensschema »Core i3/i5/i7«, tragen nun aber eine »4« an erster Stelle der Modellnummer. Wie gehabt folgt Intel mit der Veröffentlichung weiterhin dem seit Jahren selbstaufgelegten »Tick Tock«-Modell, bei dem auf das Umstellen des Fertigungsprozesses (»Tick«) – wie etwa von Sandy Bridge mit 32 Nanometer (2011) auf Ivy Bridge mit 22 Nanometer (2012) – im folgenden Jahr stets ein »Tock« folgt, also

die Einführung einer neuen Mikroarchitektur, die Intel in diesem Fall »Haswell« nennt.

Während die neuen CPU's also wie die im April 2012 erschienenen Ivy-Bridge-Vorgänger mit 22 Nanometer feinen Strukturen gefertigt werden, ändert sich bei Haswell der Aufbau des Prozessors (also die Mikroarchitektur) gegenüber Sandy und Ivy Bridge. Wie die Vorgänger besitzen auch Haswell-CPU's eine (beschleunigte) interne Grafikeinheit in diversen Geschwindigkeitsstufen, die DirectX 11.1 unterstützt. Die Fähigkeiten der Haswell-Modelle folgen dem bekannten Schema: i7-Prozessoren besitzen

vier Rechenkerne und bearbeiten dank Hyperthreading bis zu acht Aufgaben parallel. Ein Core i5 hat ebenfalls vier Rechenkerne, aber ohne Hyperthreading, und die i3-Serie besteht aus Dual-Cores mit Hyperthreading. Alle beherrschen einen verbesserten Turbomodus für automatische Taktsteigerungen. Preislich orientieren sich die Haswell-Chips direkt an ihren Ivy-Bridge-Pendants und werden die Vorgängergeneration wahrscheinlich in relativ kurzer Zeit komplett ersetzen, zumindest im mittleren und oberen Preisbereich.

Um Ihnen einen Überblick des Leistungsspektrums von Haswell zu vermitteln, testen wir in diesem Artikel drei Quad-Core-Modelle: Den mit einem Preis von etwa 170 Euro günstigsten Haswell-Prozessor **Core i5 4430** mit vier Kernen und 3,0 GHz für 170 Euro, den 210 Euro teuren **Core i5 4670K** (3,4 GHz) als Nachfolger des beliebten Ivy Bridge-Vorgängers **Core i5 3570K** sowie das neue Topmodell, den **Core i7 4770K** (3,5 GHz, Hyperthreading) für 330 Euro.

Wer von der Haswell-Mikroarchitektur große Neuerungen erwartet, wird enttäuscht. Die

Haswell-Modellvarianten

Name	Kerne / Threads	Takt (Turbo max)	L3-Cache	freier Multiplikator	TDP	ca. Preis
Core i7 4770K	4/8	3,5 / 3,9 GHz	8,0 MByte	ja	84 Watt	330 Euro
Core i7 4770	4/8	3,4 / 3,9 GHz	8,0 MByte	nein	84 Watt	295 Euro
Core i5 4670K	4/4	3,4 / 3,8 GHz	6,0 MByte	ja	84 Watt	220 Euro
Core i5 4670	4/4	3,4 / 3,8 GHz	6,0 MByte	nein	84 Watt	210 Euro
Core i5 4570	4/4	3,2 / 3,6 GHz	6,0 MByte	nein	84 Watt	185 Euro
Core i5 4430	4/4	3,0 / 3,2 GHz	6,0 MByte	nein	84 Watt	170 Euro

Veränderungen gegenüber der Vorgängergeneration fallen deutlich geringer aus als etwa noch bei der letzten, neuen Mikroarchitektur Sandy Bridge im Vergleich zur ersten Core-i-Generation, sogar die Taktraten bleiben gleich. So hat Intel zwar viele kleine Details verbessert, die grundlegende Architektur aber größtenteils gleich belassen. Immerhin bohrt Intel erstmals seit der Core-2-Generation die Ausführungseinheit jedes Kerns etwas auf und verbessert (wie bei jeder Generation) die Sprungvorhersage des Prozessors. Diese versucht, in Kürze benötigte Befehle und Daten bereits im Voraus zu laden, um so die Auslastung der vorhandenen Recheneinheiten zu steigern, was zu mehr Leistung führt. Auch die CPU-internen Zwischenspeicher wurden optimiert, sodass nun teilweise mehr Bandbreite zwischen den einzelnen CPU-Komponenten zur Verfügung steht. Solche kleinen Änderungen finden teilweise aber auch im Zuge eines neuen Fertigungsprozesses (wie etwa bei Ivy gegenüber Sandy Bridge) statt – unterm Strich bleibt die Haswell-Mikroarchitektur damit der von Sandy und Ivy Bridge sehr ähnlich.

Wenig Neues

Zwar beherrscht Haswell nun auch einige neue Befehle wie etwa AVX2, erfahrungsgemäß dauert es aber mehrere Jahre und CPU-Generationen, bis deren Potenzial (eventuell) genutzt wird, da Entwickler die entsprechenden Routinen erst in ihre Programme und Spiele einbauen, wenn die meisten Prozessoren diese unterstützen. In der Regel adoptieren nur spezielle (und teure) Render-, Multimedia- oder Wissenschaftsprogramme neue CPU-Befehle kurzfristig, da hier der Geschwindigkeitsvorteil den Programmieraufwand teils ausgleicht.

Netzteil-Probleme

Aufrüster aufgepasst: Der integrierte Spannungsregler ermöglicht den Haswell-CPU einige neue Tiefschlaf-Modi, wodurch sich die Anforderungen an das Netzteil erhöhen. So setzt ein Haswell-Prozessor für die neuen Stromsparmodes ein Netzteil voraus, das auf der 12-Volt-Schiene weniger als 0,05 Ampere liefern kann. Die noch aktuelle ATX12v-Spezifikation 2.3 schreibt hier aber nur deutlich höhere 0,5 Ampere vor. Die meisten Netzteile der letzten Jahre beherrschen zwar die neuen Haswell-Anforderungen, da diese von Intel schon länger publik gemacht worden sind. Einige Modelle haben bauartbedingt damit aber Probleme. In der Praxis kann sich die Kombination aus Haswell-CPU und inkompatiblen Netzteil dann so auswirken, dass der Prozessor nicht mehr aus einem der neuen Ruhemodi aufwacht oder der Lastschutz des Netzteils eine Abschaltung bewirkt. In diesem Fall hilft in den meisten Fällen aber das Deaktivieren der neuen Tiefschlafmodi im Mainboard-Bios. Zudem haben viele Netzteilhersteller mittlerweile Listen mit entsprechenden Kompatibilitätsinformationen veröffentlicht.



Für Spieler haben die mit Haswell hinzukommenden Befehle dagegen wohl auch in einigen Jahren noch keine Relevanz.

Die größten Veränderungen von Haswell finden sich bei der integrierten Grafikeinheit, die es in zahlreichen Ausbaustufen gibt. Die schnellsten Varianten bleiben allerdings den Notebook-Modellen vorbehalten, hier ist sogar ein Modell mit zusätzlich auf dem Chip untergebrachten, schnellen 128 MByte Video-Speicher geplant, die zur Not auch als Cache-Speicher für die CPU dienen können. Neu sind auch Verbesserungen bei der Darstellung von 4k-Auflösungen sowie von Videos und Bildern. Wie gehabt unterstützt die interne Grafikeinheit DirectX 11.1, OpenGL 4.0 und OpenCL 1.2 sowie maximal drei gleichzeitig angeschlossene Monitore und befindet sich damit zumindest technisch auf Augenhöhe mit der Konkurrenz von AMD und Nvidia. Allerdings soll auch die reine 3D-Leistung stark gestiegen sein, Intel spricht von einer annähernden Verdoppelung, je nach Modell. Wie sich die integrierte Grafik des **Core i7 4770K** gegen AMDs kommende Richland-APUs mit in-

tegrierter Radeon in Spielen schlägt, lesen Sie in einem separaten Artikel im Anschluss.

Wirklich neu bei Haswell ist der direkt im Chip selbst untergebrachte Spannungsregler, der die CPU versorgt und bisher immer auf dem Mainboard angesiedelt war. Das erlaubt laut Intel das wesentlich schnellere und feinere Anpassen der Energieversorgung an die jeweilige Lastsituation sowie das rasante An- und Abschalten ganzer CPU-Teile oder Kerne. Vor allem im Leerlauf soll das einen spürbar geringeren Energieverbrauch bewirken. Unter Last scheint das jedoch kaum Vorteile zu

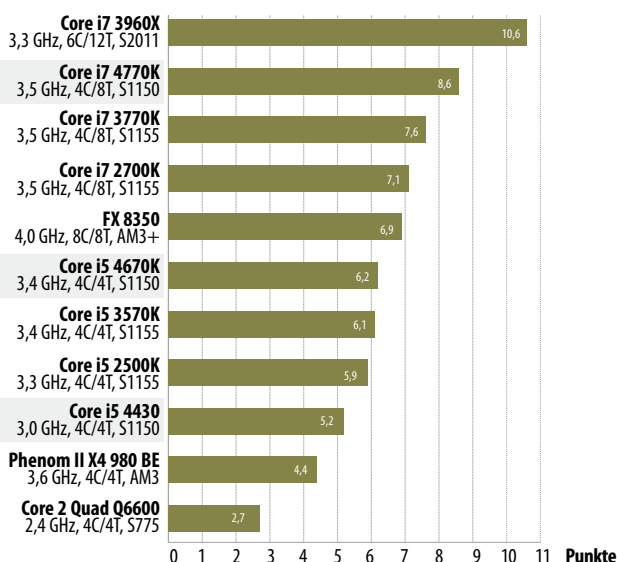
Schnellere Grafik

bringen, denn Intel gibt die maximale Wärmeabgabe (die direkt vom Energieverbrauch abhängt) von Haswell mit 84 Watt (TDP – »Thermal Design Power«) an, bei den Ivy-Bridge-Vorgängern waren es offiziell nur 77 Watt TDP! Erstmals seit langem steigt der maximale Verbrauch einer neuen CPU-Genera-

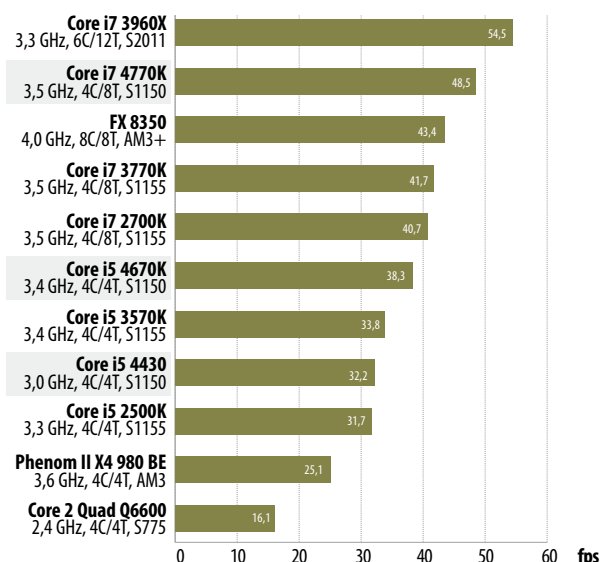
Multimedia-Benchmarks

Testsystem: GeForce GTX 680, 8,0 GByte DDR-1600, Windows 7 64 Bit

Cinebench 11.5 Multi-Core-Benchmark
Gemessen in Cinebench-Punkten. Je höher, desto besser.



x264 HD Benchmark Pass 2
Gemessen in fps. Je höher, desto besser.

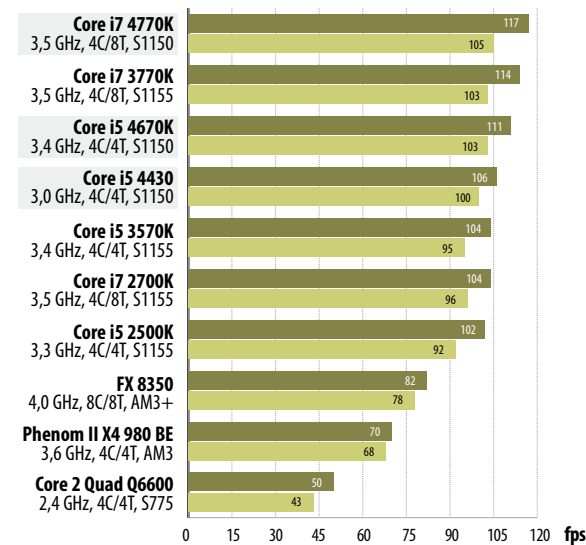


Spiele-Benchmarks

Testsystem: Geforce GTX 680, 8,0 GByte DDR-1600, Windows 7 64 Bit

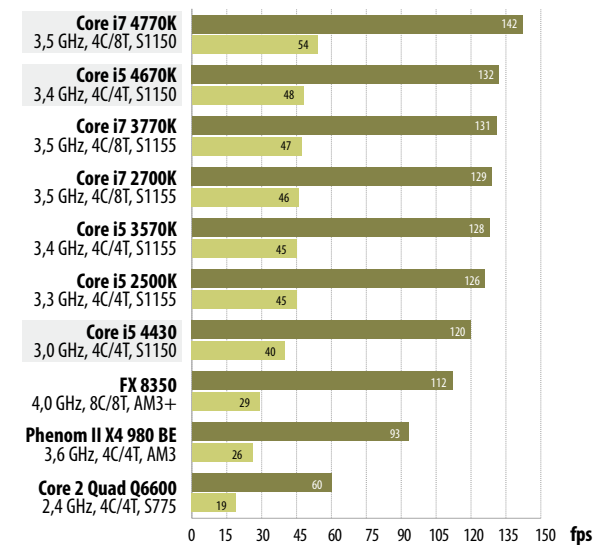
Anno 2070 maximale Details, DX11

■ 1680x1050 ■ 1980x1080



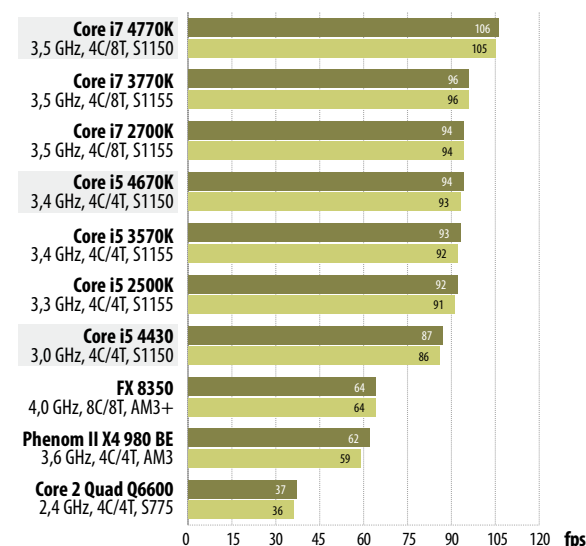
Batman: Arkham City maximale Details, DX11

■ 1680x1050, Physx aus ■ 1980x1080, Physx normal



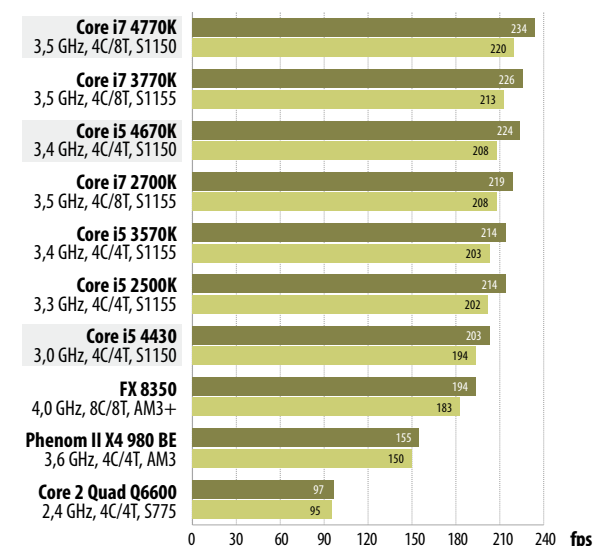
F1 2011 maximale Details, DX11

■ 1680x1050 ■ 1980x1080



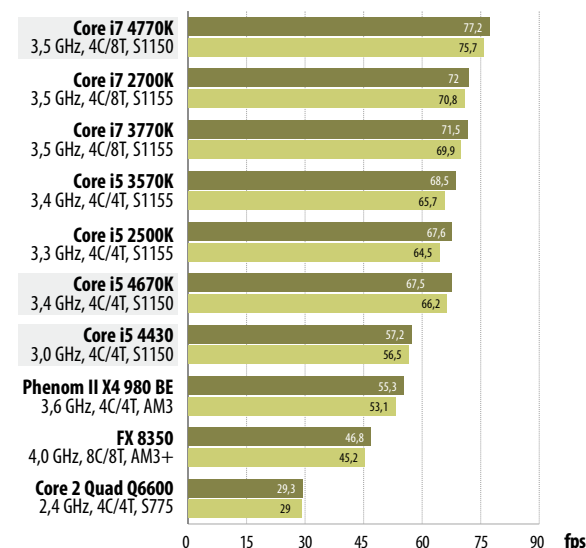
H.A.W.X. 2 maximale Details, DX11

■ 1680x1050 ■ 1980x1080



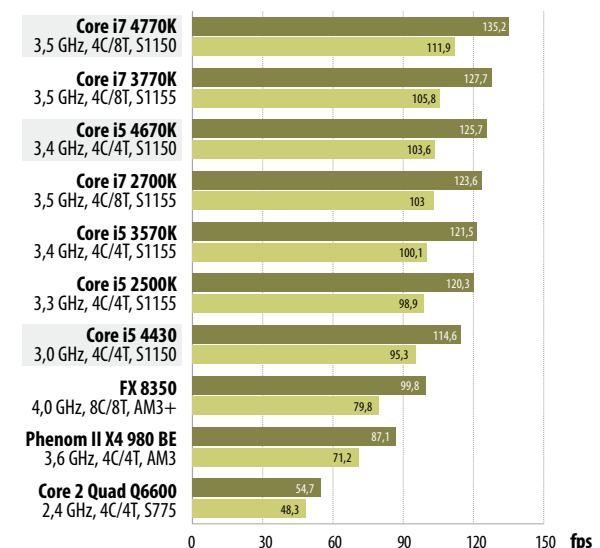
Skyrim maximale Details, HD-Texturen, DX9

■ 1680x1050 ■ 1980x1080

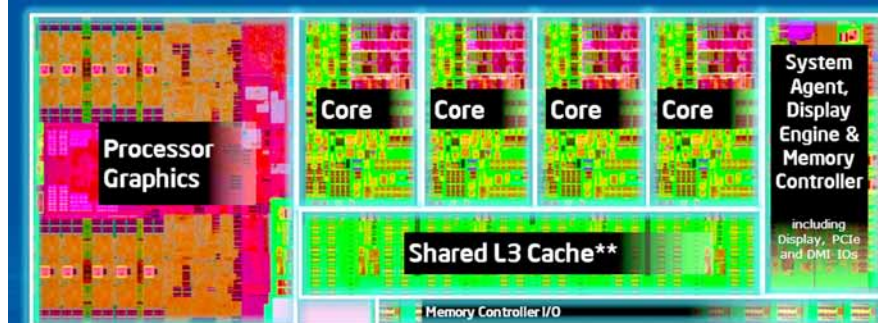


Performance Rating alle Spiele

■ 1680x1050 ■ 1980x1080



4th Generation Intel® Core™ Processor Die Map 22nm Haswell Tri-Gate 3-D Transistors



Die **Grafikeinheit** ganz links nimmt etwa ein Drittel der Chip-Fläche einer Haswell-CPU mit vier Kernen ein. Den Rest teilen sich die **Rechenkerne**, der **L3-Cache-Speicher** darunter sowie die Steuerelemente (ganz rechts) wie etwa der interne **Spannungsregler** und **Memory Controller**.

Die size: 177mm²

All products, dates, and figures specified are preliminary based on current expectations, and are subject to change without notice.

UNDER EMBARGO UNTIL FURTHER NOTICE

INTEL CONFIDENTIAL



ration mit Haswell also wieder an – zumindest laut Intels eigenen Angaben.

Ein Haswell-Prozessor benötigt (unter anderem wegen des nun integrierten Spannungsreglers) weniger Kontakte zum Mainboard und passt nicht mehr in den von Sandy und Ivy Bridge bekannten Sockel 1155. Stattdessen ist für eine Haswell-CPU ein Mainboard mit dem neuen Sockel 1150

(1.150 statt 1.155 Kontakte) fällig – das Auf-rüsten auf Haswell schließt also stets ein neues Mainboard mit ein. Wenigstens sind die Befestigungsbohrungen identisch platziert, sodass Sie Sockel-1155-Kühler auch mit Sockel-1150-Platinen verwenden können. Beim Arbeitsspeicher ändert sich ebenfalls nichts, wie gewohnt unterstützt Haswell offiziell maximal DDR3-1600-RAM in Dual-Channel-Konfiguration, schnellere

RAM-Module sind abhängig vom Mainboard-BIOS aber ebenfalls möglich.

Zum neuen Sockel gibt's auch neue Chipsätze, die sich ebenfalls an der Vorgängergeneration orientieren: Der Z87-Chipsatz ist dank Übertaktungsfunktionen sowie der Möglichkeit, zwei Grafikkarten im Crossfire- und/oder SLI-Modus (abhängig vom Mainboard) zu betreiben, hauptsächlich für Enthusiasten interessant. Den meisten Spielern empfehlen wir eines der etwas günstigeren Mainboards mit H87-Chipsatz, der ansonsten identische Features bietet, Platinen mit Q87-Chipsatz sind dagegen eher für Firmen-PCs gedacht. Alle drei Chipsätze bieten im Vergleich zur Vorgängergeneration nun sechs statt zwei SATA3-Anschlüsse und sechs statt vier USB-3.0-Ports, verzichten aber auf den älteren PCI-Slot. Die meisten Sockel-1150-Boards realisieren PCI aber noch über einen Zusatz-Chip. Dazu kommen mit H85 und Q85 noch zwei weitere eingeschränkte Chipsatz-Varianten, die sich für gängige Spiele-PCs in der Regel nicht lohnen.

Ob sich ein Haswell-Prozessor auch für Besitzer einer Sandy- oder Ivy-Bridge-CPU eignet und wie sich die beiden Core-i5-Modelle **i5 4430** und **i5 4670K** sowie der **i7 4770K** gegen die AMD-Konkurrenz schlagen, testen wir mit unserem Benchmark-Parcours aus fünf Spielen unterschiedlicher Genres. Mit dabei sind **Anno 2070**, **Batman: Arkham City**, **F1 2011** sowie **H.A.W.X. 2** und **Skyrim**. Als

LC-POWER

LC-Power präsentiert Ihnen zwei tragbare, hocheffiziente und universell einsetzbare Powerbanks.

Laden Sie Ihre mobilen USB-Geräte, wie z.B. Smartphones, MP3-Player oder Tablet Computer, dank der Powerbanks immer und überall wieder auf!



*Power
Immer, überall & jederzeit!*



Find us on Facebook

www.lc-power.com

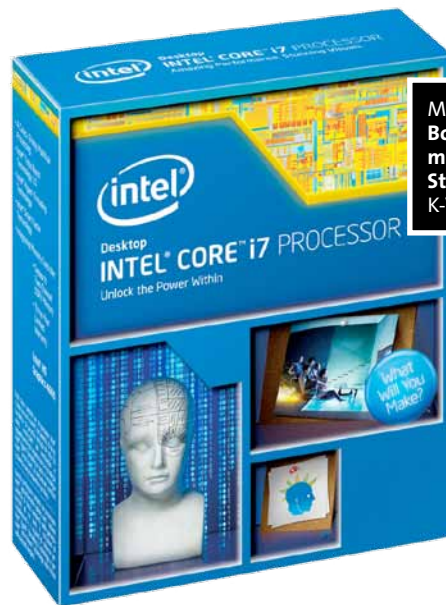
LC-Power-Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel!



Keine Konkurrenz

Florian Klein
Redakteur Hardware
florian@gamestar.de

Die Haswell-CPU's sind etwas schneller, etwas sparsamer, aber auch etwas enttäuschend. Von einer neuen Mikroarchitektur habe ich mir einen größeren Sprung erwartet. Aber da AMD in Sachen Rechenleistung schwächelt, sieht Intel in dieser Hinsicht wohl einfach keinen Handlungsbedarf. Stattdessen konzentriert sich Intel auf den Einsatz in mobilen Geräten und die interne Grafik, die für Spieler aber nach wie vor zu langsam ist. Deshalb ist Haswell auch keine Konkurrenz für meinen mehr als zwei Jahre alten Core i5 2500K.



Mit Haswell verkauft Intel erstmals **Boxed-Versionen seiner Mainstream-CPU's mit umfangreicher Garantie, aber ohne Standardkühler** – allerdings nur bei den K-Versionen mit freiem Multiplikator.

liegt dabei sicher auch an der schwachen AMD-Konkurrenz. Das derzeitige Topmodell **FX 8350** gibt mit durchschnittlich 79,8 fps in 1920x1080 gegenüber den 111,9 fps des neuen **Core i7 4770K** geradezu ein klägliches Bild ab. Allerdings kostet der **FX 8350** auch nur 180 statt 330 Euro wie der **i7 4770K**. Aber selbst gegenüber dem 10 Euro günstigeren **Core i5 4330** (170 Euro) mit 95,3 fps (1920x1080) steht der **FX 8350** mit 79,8 fps spürbar schlechter da.

Grafikkarte kommt dabei eine GeForce GTX 680 zum Einsatz, die genug Dampf hat, um die 3D-Leistung in den gewählten Einstellungen nicht zu begrenzen. Alle Spiele messen wir in den gängigen Auflösungen 1680x1050 sowie 1920x1080 mit maximalen Details, aber ohne Bildverbesserungen, die den Einfluss der Grafikkarte zu sehr vergrößern würden. Niedrigere Details und Auflösungen würden zwar die Unterschiede zwischen den Prozessoren noch stärker hervortreten lassen, wären aber gänzlich unrealistisch hinsichtlich der Einstellungen, die die meisten Spieler im Alltag verwenden. Die Benchmark-Ergebnisse mehrerer Durchläufe haben wir gemittelt, den Durchschnitt jedes Prozessors finden Sie im Kasten »Performance Rating«.

Außer in Spielen müssen sich die Prozessoren auch beim Rendern eines Bildes im **Cinebench R11.5** sowie beim Bearbeiten eines HD-Videos im **x264 HD Benchmark** beweisen. Im Gegensatz zu Spielen nutzen die beiden Benchmarks alle vorhandenen Rechenkerne voll aus und profitieren zudem vom Hyperthreading des **i7 4770K**. Der hat zwar auch nur vier Rechenkerne, kann aber acht statt vier Aufgaben (»Threads«) gleichzeitig bearbeiten und lastet so die vorhandenen Rechenwerke seiner vier Kerne besser aus, was zu einer spürbaren Leistungssteigerung in entsprechend optimierten Programmen (oder Benchmarks) gegenüber den i5-CPU's führt.

In den Spiele-Benchmarks bewahrt sich, was die nur geringfügig gegenüber den Vorgängern geänderte Mikroarchitektur sowie die identischen Taktraten bereits angedeutet haben: Die neuen Haswell-CPU's sind gegenüber ihren Ivy Bridge-Pendants nur geringfügig schneller. Der **Core i7 4770K** (3,5 GHz) schlägt den direkten Vorgänger **Core i7 3770K** (3,5 GHz) in Spielen unterm Strich nur um sechs Prozent. Gegenüber dem noch älteren **Core i7 2700K** (3,5 GHz) mit Sandy-Bridge-Kern beträgt der Vorsprung auch nur neun Prozent – obwohl der **Core i7 2700K** bereits mehr als zwei Jahre auf dem Buckel hat und noch in 32 statt 22 nm gefertigt wird!

Das gleiche Bild zeigt sich beim **Core i5 4670K**: Der Vorsprung in den Spiele-Benchmarks gegenüber dem älteren **Core i5 3570K** liegt im niedrigen einstelligen Prozentbereich. Das heißt, der Vorteil des **i5 4670K** ist zwar messbar, in der Spielepraxis bemerken Sie von dem geringen fps-Vorteil aber rein gar nichts. Erst Leistungssteigerungen von 20 Prozent und mehr bringen in der Regel auch ein besseres Spielerlebnis. Der günstigste Haswell-Prozessor **Core i5 4430** kann sich in den Benchmarks zwar sogar knapp vor den **Core i5 3450** setzen, obwohl dieser mit 3,1 statt 3,0 GHz Standardtakt arbeitet, in der Praxis sind beide CPU's mit 95,3 (**i5 4330**) zu 94,0 fps (**i5 3450**) in der gängigen Full-HD-Auflösung aber gleich schnell.

Gegenüber den Sandy- und Ivy-Bridge-Vorgängern bietet die vierte Core-i-Generation hinsichtlich der Spieleleistung also keine nennenswerten Vorteile. Der geringe Fortschritt bei der Rechenleistung

Neuer Sockel, neue Mainboards

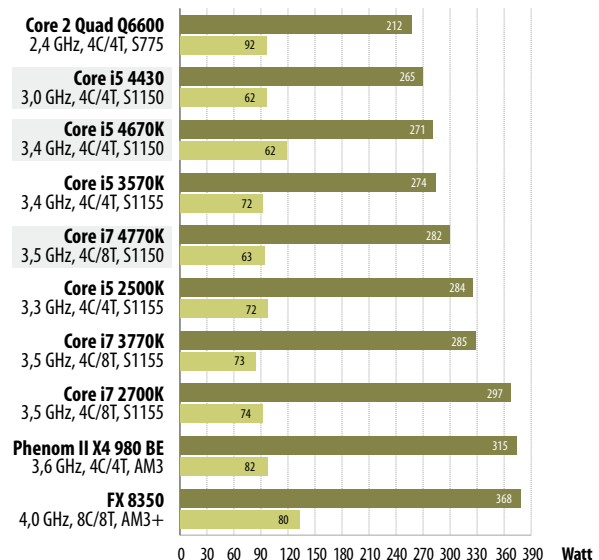
Im Cinebench 11.5 können die Haswell-Neulinge den in Spielen mickrigen Vorsprung gegenüber den Vorgängern etwas weiter ausbauen. So erreicht etwa der **Core i7 4770K** mit 8,6 zu 7,6 Cinebench-Punkten einen Vorsprung von 13 Prozent gegenüber dem **Core i7 3770K**. Der **Core i7 2700K** liegt mit 7,1 Punkten noch etwas weiter zurück. Mit 6,9 Punkten platziert sich auch der AMD **FX 8350** dank seiner vier Dual-Core-Module deutlich besser als in Spielen. Ungeschlagener Render-König ist nach wie vor der mit sechs Kernen und Hyperthreading ausgestattete **Core i7 3960X**, der mit einem Preis von 840 Euro sowie der teureren Sockel-2011-Plattform allerdings einen unverhältnismäßigen Preisaufschlag kostet. Auch der **Core i5 4670K** und der **Core i5 4430** stehen im Cinebench im Vergleich zu den Vorgängern etwas besser da als in Spielen (siehe Multimedia-Benchmarks).

Noch etwas besser als im Cinebench schlägt sich der **Core i7 4770K** beim simulierten Bearbeiten eines HD-Videos mit Hilfe des x264 HD Benchmark. Mit durchschnittlich 48,5 fps liegt er sechzehn Prozent vor dem **Core i7 3770K** mit 41,7 fps. AMDs **FX 8350** muss sich mit 43,4 fps knapp geschlagen geben, bietet in diesem speziellen

Stromverbrauch

Gesamtes Testsystem Gemessen in Watt. Je niedriger, desto besser.

■ Volllast ■ Leerlauf



Testsystem: GeForce GTX 680, 8,0 GByte DDR-1600, Windows 7 64 Bit

Fall aber deutlich mehr Leistung pro Euro und zeigt, was seine vier Dual-Core-Module in passenden Anwendungen leisten können – Spiele gehören aber nicht dazu.

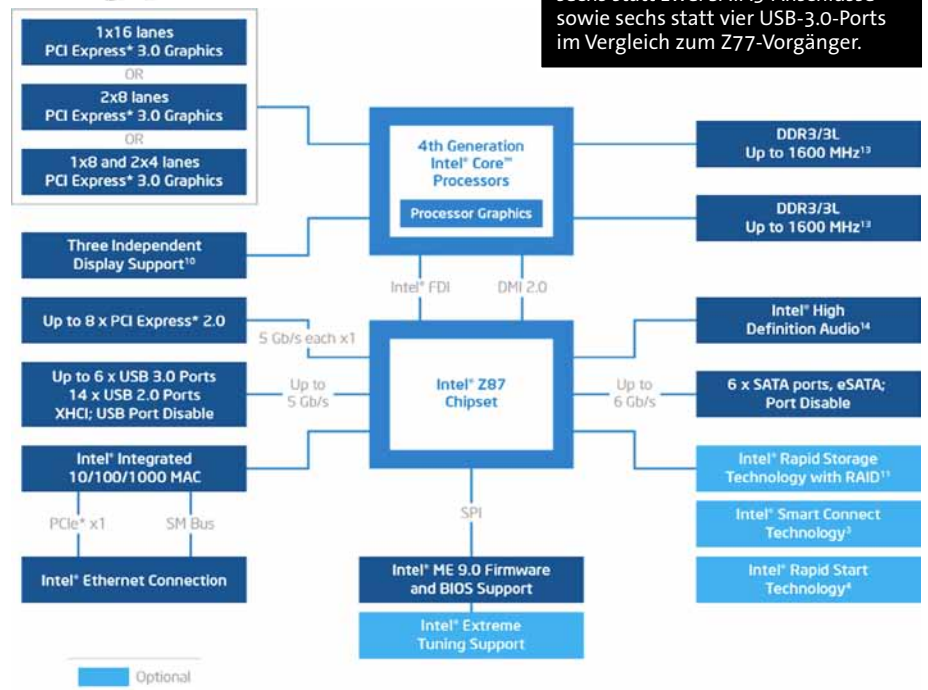
Der integrierte Spannungsregler und die neuen Tiefschlafmodi der Haswell-Prozessoren machen sich erwartungsgemäß in unseren Messungen beim Stromverbrauch im Leerlauf positiv bemerkbar. Mit nur 62 Watt (**i5 4430 und 4670K**) beziehungsweise 63 Watt (**i7 4770K**) für das gesamte Testsystem inklusive der GeForce GTX 680 verbraucht das Haswell-Testsystem mit dem Z87-Mainboard Intel **DZ87KLT-75K** am wenigsten Energie im Leerlauf und liegt satte zehn Watt unter der ähnlich ausgestatteten Z77-Testplattform mit den Ivy-Bridge-CPU. Weniger positiv sieht es beim Stromverbrauch unter Last in **Anno 2070** aus: Mit maximal 282 Watt schluckt der **Core i7 4770K** samt Testsystem nur rund drei Watt weniger als der **Core i7 3770K**. Analog dazu agieren auch die günstigeren i5-Modelle unter Last in etwa auf dem Niveau der Vorgänger (siehe Stromverbrauchs-Benchmark). Das liegt vermutlich am aggressiveren Turbo der Haswell-Generation, der den Takt länger über den Standard hinaus anhebt als bisher und so zum einen eine unterm Strich messbare Leistungssteigerung bewirkt, allerdings auch den Stromverbrauch unter Last in die Höhe treibt beziehungsweise den durch die Optimierungen gewonnenen Spielraum wieder aufbraucht.

Wer große Sprünge erwartet hatte, wird also auch hier enttäuscht. Nichtsdestotrotz ist die Energieeffizienz angesichts der leicht gestiegenen Rechenleistung sowie des gesunkenen Leerlaufverbrauchs mit Haswell insgesamt noch ein Stückchen besser geworden und liegt vor allem unter Last deutlich vor AMDs (in Spielen auch noch erheblich langsamer) Angebot – der **FX 8350** schluckt unter Last etwa enorm hohe 368 Watt, was nur noch vom sechskernigen **Core i7 3960X** (sechs Kerne, Sockel 2011) mit 379 Watt leicht übertroffen wird.

Angesichts der nur geringfügig gestiegenen Rechenleistung gegenüber den beiden Vorgängergenerationen sowie dem nur im Leerlauf spürbar gesunkenen Stromverbrauch lohnt sich das Aufrüsten auf Haswell nicht, solange Sie bereits eine Core-i-CPU der Sandy- (2xxx) oder Ivy-Bridge-Serie (3xxx) besitzen. Wer dagegen ein neues Intel-System kaufen will, sollte gleich zu einem der neuen Haswell-Prozessoren greifen – die Preise entsprechen nämlich bereits jetzt in etwa der Vorgängergeneration. Dazu erlaubt ein Haswell-Board mit dem neuen Sockel 1150 eventuell noch ein zukünftiges Aufrüsten, auch wenn es momentan etwas teurer ist als die am Ende ihres Lebenszyklus angekommenen Sockel-1155-Platinen von Sandy und Ivy Bridge. **EK**



Auch Intel verkauft **Haswell-Mainboards mit Sockel 1150**, hier das Topmodell **DZ87KLT-75K** mit dem für die Serie charakteristischen Totenkopf. Der neue **Z87-Chipsatz bringt nur kleine Änderungen**: So gibt es jetzt sechs statt zwei SATA3-Anschlüsse sowie sechs statt vier USB-3.0-Ports im Vergleich zum Z77-Vorgänger.



Testergebnisse

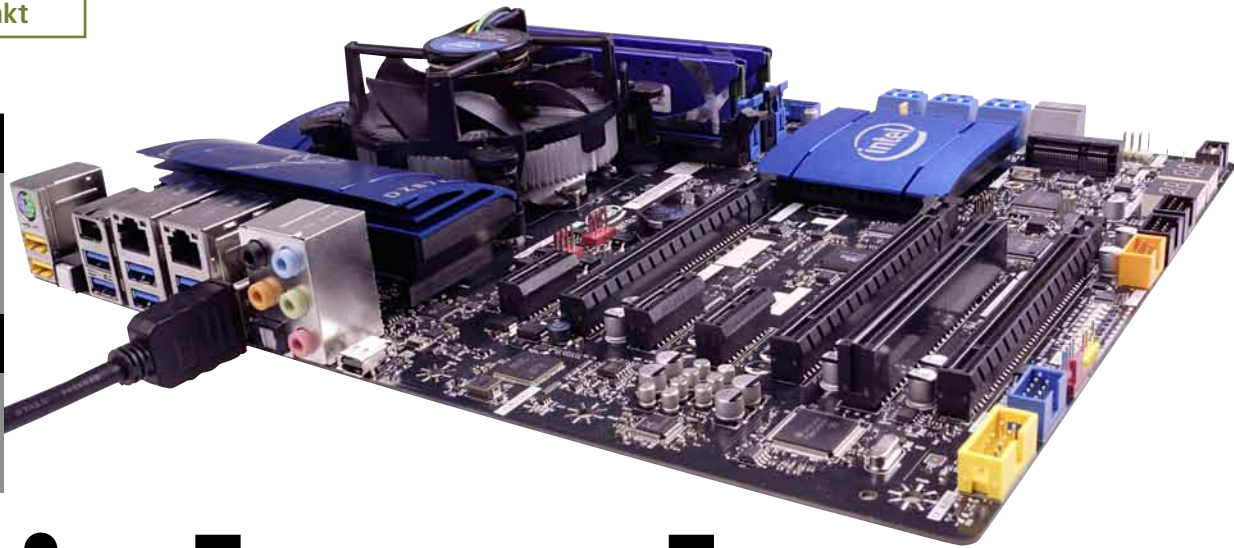
Produkt	Core i7 4770K	Core i5 4670K	Core i5 4430
Hersteller / ca. Preis	Intel / 310 Euro	Intel / 215 Euro	Intel / 170 Euro
Technische Angaben			
Kern / Fertigung	Haswell / 22 Nanometer	Haswell / 22 Nanometer	Haswell / 22 Nanometer
Taktfrequenz / Turbo maximal	3,5 GHz / 3,9 GHz	3,4 GHz / 3,8 GHz	3,0 GHz / 3,2 GHz
L3-Cache-Speicher	8,0 MByte	6,0 MByte	6,0 MByte
Integrierte Grafik / Taktfrequenz	HD 4600 / 350 bis 1.250 MHz	HD 4600 / 350 bis 1.200 MHz	HD 4600 / 350 bis 1.100 MHz
RAM-Controller	DDR3-1600, Dual Channel	DDR3-1600, Dual Channel	DDR3-1600, Dual Channel
Steckplatz	Sockel 1150	Sockel 1150	Sockel 1150
Bewertung			
Spielleistung (40)	40/40	38/60	37/40
Pro & Kontra	⬆️ momentan schnellste Spiele-CPU ⬆️ alle Titel flüssig ⬆️ nicht merklich schneller als Vorgänger	⬆️ extrem schnelle Spiele-CPU ⬆️ alle Titel flüssig ⬆️ nicht merklich schneller als Vorgänger	⬆️ sehr schnelle Spiele-CPU ⬆️ alle Titel flüssig ⬆️ nicht merklich schneller als Vorgänger
Arbeitsleistung (20)	18/20	16/20	15/20
Pro & Kontra	⬆️ sehr hohe Arbeitsleistung ⬆️ dank vier Kernen und acht Threads ⬆️ langsamer als Intel-Sechskerner	⬆️ hohe Arbeitsleistung ⬆️ dank vier Kernen ⬆️ langsamer als i7-Modelle	⬆️ hohe Arbeitsleistung ⬆️ dank vier Kernen ⬆️ langsamer als i7-Modelle
Multimedia-Leistung (20)	19/20	17/20	15/20
Pro & Kontra	⬆️ sehr hohe Multimedia-Leistung ⬆️ dank vier Kernen und acht Threads ⬆️ langsamer als Intel-Sechskerner	⬆️ hohe Multimedia-Leistung ⬆️ dank vier Kernen ⬆️ langsamer als i7-Modelle	⬆️ solide Multimedia-Leistung ⬆️ dank vier Kernen ⬆️ langsamer als i7-Modelle
Technik (10)	9/10	8/10	7/10
Pro & Kontra	⬆️ vier Kerne ⬆️ Hyperthreading ⬆️ freier Multiplikator ⬆️ Turbo-Modus ⬆️ integrierte DX-11.1-Grafik	⬆️ vier Kerne ⬆️ freier Multiplikator ⬆️ Turbo-Modus ⬆️ integrierte DX-11.1-Grafik ⬆️ kein Hyperthreading	⬆️ vier Kerne ⬆️ Turbo-Modus ⬆️ integrierte DX-11.1-Grafik ⬆️ kein freier Multiplikator ⬆️ kein Hyperthreading
Energieeffizienz (10)	9/10	9/10	9/10
Pro & Kontra	⬆️ im Leerlauf sehr genügsam ⬆️ auch unter Last sparsam ⬆️ unter Last wie Vorgängergeneration	⬆️ im Leerlauf sehr genügsam ⬆️ auch unter Last sparsam ⬆️ unter Last wie Vorgängergeneration	⬆️ im Leerlauf sehr genügsam ⬆️ auch unter Last sparsam ⬆️ unter Last wie Vorgängergeneration
Fazit	Der teuerste Haswell-Prozessor ist die momentan schnellste Spiele-CPU und rechnet dank Hyperthreading auch in Multimedia-Anwendungen extrem zügig.	Der Core i5 4670K ist in Spielen fast genauso schnell wie der Core i7 4770K, verfügt ebenfalls über einen freien Multiplikator und verzichtet nur auf Hyperthreading.	Der günstigste Haswell-Vierkerner bietet immer noch mehr Spieleleistung als AMDs schnellste CPU. Wer nicht über-takten will, kommt hier sehr günstig an viele Frames pro Euro.
Preis/Leistung	Ausreichend	Befriedigend	Gut

⊕ Stärken

- + bei jedem Core i 4xxx dabei
- + schneller als die letzte Generation
- + für technisch anspruchslose Spiele ausreichend

⊖ Schwächen

- deutlich langsamer als dedizierte Grafikkarte
- nie ausreichend Leistung für hohe Einstellungen



Spiele(n) ohne Grafikkarte?

Laut Intel macht »Haswell« bei der Grafikleistung einen Riesenschritt, gleichzeitig veröffentlicht AMD ein neues Topmodell seiner APUs mit integrierter Radeon. Wir testen, was die Grafikeinheiten der beiden Kontrahenten taugen. Von Jan Purrrucker

A

uch wenn die meisten Spieler dank separater Grafikkarte auf integrierte CPU-Grafik verzichten können, wächst der Markt für die Kombination aus CPU und Grafikeinheit (GPU) immer weiter. Die Hersteller von Ultrabooks und All-In-One-PCs verlangen nach immer kleineren, dabei aber stärkeren und stromsparenderen Prozessoren samt möglichst schneller Grafikeinheit. AMD und Intel bauen daher die Leistung der integrierten Grafikchips immer weiter aus und betonen, dass diese mittlerweile selbst für grafisch aufwändige Spiele über genügend Leistungsreserven verfügen. Diese Aussagen gab es allerdings schon bezüglich der letzten Prozessor-Generation. In der Vergangenheit konnte aber vor allem Intels On-

chip-Grafik nicht überzeugen und stellte grafisch anspruchsvolle Spiele meist nur sehr ruckelig dar, wenn sie aufgrund der mangelnden Treiberunterstützung und Optimierung denn überhaupt starteten.

AMDs APUs (Kombination aus CPU und Grafikeinheit) der A-Serie schwächeln im Vergleich zu Intels Prozessoren zwar bei der reinen CPU-Leistung. Die direkt von der Radeon-Serie abstammende 3D-Einheit war den Core-i-CPUs aber meilenweit voraus – sowohl bei der Spieleleistung als auch hinsichtlich des wesentlich besser funktionierenden Catalyst-Treibers. Doch wie ist es bei Intels Haswell-Generation um die 3D-Leistung im Vergleich zu AMDs APUs

der A-Serie bestellt? Liefern die aktuellen Prozessoren genügend Grafik-Power für ein vernünftiges Spielerlebnis? Zur Klärung vergleichen wir die Grafikleistung von Intels brandneuem Desktop-Flaggschiff **Core i7 4770K** mit der von AMDs ebenso frischem Top-Modell **A10 6800K** aus der Richland-APU-Reihe. Die Leistung der beiden Prozessoren überprüfen wir mit unseren Benchmarks-Parcours bestehend aus dem anspruchsvollen Aufbau- und dem Dauerbrenner **The Elder Scrolls 5: Skyrim**. Zur besseren Vergleichbarkeit finden Sie bei den Benchmark-Ergebnissen auch die Werte der Vertreter aus der Vorgängergeneration, Core i7 3770K und A10 5800K.

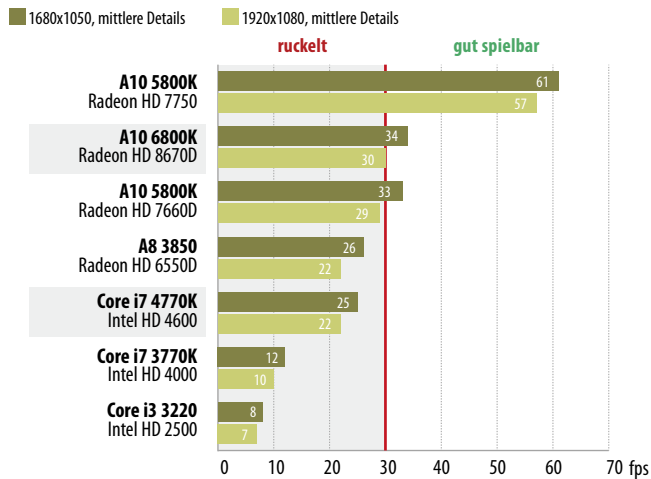
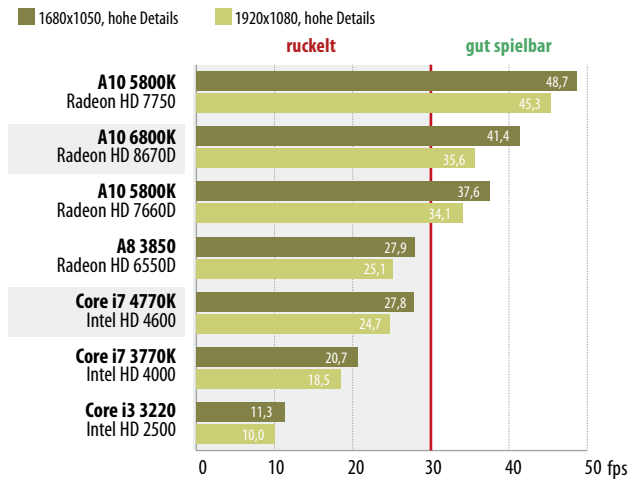
Genügend Power für Full HD

und dem Dauerbrenner **The Elder Scrolls 5: Skyrim**. Zur besseren Vergleichbarkeit finden Sie bei den Benchmark-Ergebnissen auch die Werte der Vertreter aus der Vorgängergeneration, Core i7 3770K und A10 5800K.

und dem Dauerbrenner **The Elder Scrolls 5: Skyrim**. Zur besseren Vergleichbarkeit finden Sie bei den Benchmark-Ergebnissen auch die Werte der Vertreter aus der Vorgängergeneration, Core i7 3770K und A10 5800K.

Modellvarianten

Hersteller	Codename	Modell	Kerne / Threads	Takt (Turbo)	Grafik	GPU-Takt (Turbo)	RAM	Shader/Ausführungseinheiten (EU)
Intel	Haswell	Core i7 4770K	4/8	3,9 GHz	HD 4600	1.250 MHz	1.600 MHz	20 EU
Intel	Haswell	Core i7 4770	4/8	3,9 GHz	HD 4600	1.200 MHz	1.600 MHz	20 EU
Intel	Haswell	Core i7 4770R	4/8	3,9 GHz	HD 5200	1.300 MHz	128 MByte eDRAM	40 EU
Intel	Haswell	Core i5 4670(K)	4/4	3,8 GHz	HD 4600	1.200 MHz	1.600 MHz	20 EU
Intel	Haswell	Core i5 4570	4/4	3,6 GHz	HD 4600	1.150 MHz	1.600 MHz	20 EU
Intel	Haswell	Core i5 4430	4/4	3,2 GHz	HD 4600	1.100 MHz	1.600 MHz	20 EU
Intel	Ivy Bridge	Core i7 3770K	4/8	3,9 GHz	HD 4000	1.150 MHz	1.600 MHz	16 EU
AMD	Richland	A10 6800K	4/4	4,4 GHz	Radeon HD 8670D	844 MHz	2.133 MHz	384 Shader
AMD	Trinity	A10 5800K	4/4	4,2 GHz	Radeon HD 7660D	800 MHz	1.866 MHz	384 Shader

Anno 2070 DirectX 11**Skyrim** DirectX 9

Im Desktopbereich löst die HD-4600-Grafikeinheit die HD 4000 ab, die noch im Vorgänger i7 3770K steckt. An den technischen Fähigkeiten ändert sich nichts, auch die HD-4600-Serie unterstützt die DirectX-11.1-Grafikschnittstelle sowie OpenGL 4.0 und OpenCL 1.2. Jedoch erhöht Intel bei der HD-4600-Grafikeinheit die Anzahl der Recheneinheiten von 16 auf 20. Auch wenn sich diese nicht mit den Shader-Einheiten von herkömmlichen Grafikkarten vergleichen lassen, so bietet ihre Zahl doch einen Hinweis auf die Leistungsunterschiede zwischen den einzelnen Varianten. Neben diesem Upgrade erhöht Intel auch die Taktfrequenz der GPU. Der Grafikern arbeitet nun unter Last mit bis zu 1.250 MHz, das sind immerhin 100 MHz mehr als bei der letzte Generation. Dabei unterscheidet sich die Grafikeinheit zwischen den verschiedenen i7- und i5-Modellen kaum, einzig die Taktraten variieren (siehe Tabelle erste Seite).

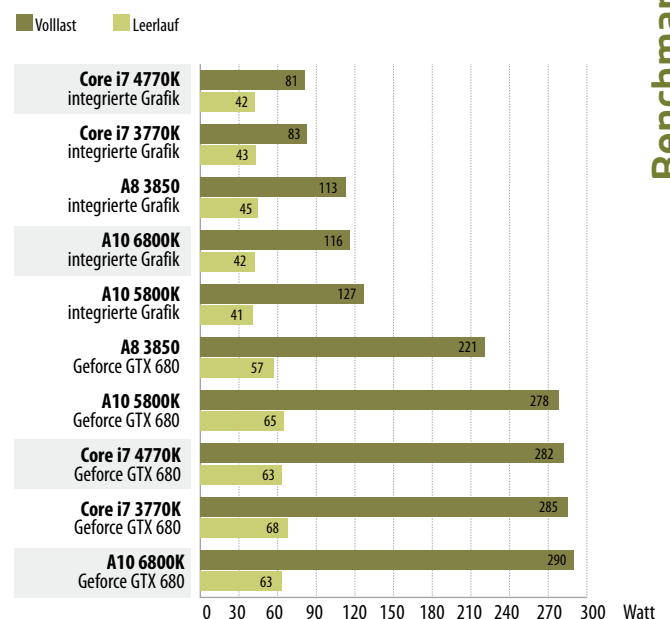
Die schnellste Haswell-Grafikeinheit Iris Pro mit 40 statt 20 Ausführungseinheiten wie bei der HD 4600 sowie 128 MByte schnellem, direkt in den Chip integriertem Speicher kommt praktisch ausschließlich in den Notebook-Varianten von Haswell zum Einsatz. Einzige Ausnahme stellt hier der Intel Core i7 4770R dar. Allerdings gibt es den Prozessor nicht als normale Desktop-Variante für den Sockel 1150, sondern lediglich als fest verlötete Kombination aus CPU und (Mini-ITX-) Mainboard für All-in-One- und Multimedia-PCs mit kleinem Formfaktor. Außerdem besitzt der Core i7 4770R anders als die restlichen i7-Desktopvarianten 6 MByte statt 8 MByte L3-Cache und entspricht damit eher den mobilen Haswell-Prozessoren. Intel sieht den Bedarf für schnelle interne Grafikeinheiten also vor allem im mobilen und integrierten Bereich.

In den Spiele-Benchmarks zeigt sich, dass mit Haswell die 3D-Leistung zwar weiter steigt, an die Performance selbst einer günstigen Grafikkarte jedoch noch immer nicht heran reicht. Insgesamt arbeitet die HD-4600-Einheit rund 30 Prozent schneller als die Vorgängergeneration. Besonders groß fällt der Vorsprung zu Ivy Bridge bei **Anno 2070** aus, hier liefert Haswell mehr als doppelt so viele Bilder pro Sekunde. Flüssig spielbare Bildwiederholraten in hohen Qualitätseinstellungen schafft aber auch die aufgebohrte Grafikeinheit des **Core i7 4770K** nicht. Um moderne Titel mit mehr als 30 Bildern pro Sekunde zu spielen, müssen wir in allen Spielen entweder den Detailgrad oder die Auflösung teils deutlich verringern. Mit der heute üblichen Full-HD-Auflösung von 1920x1080 Pixel schafft es der **i7 4770K** in **The Elder Scrolls 5: Skyrim** auf knapp 25 fps. Das sind immerhin rund sieben Bilder mehr als beim Vorgänger **i7 3770K** mit der HD-4000-Grafik, allerdings auch zehn weniger, als der **A10 6800K** schafft. Die größte Leistungssteigerung bringt jedoch nach wie vor eine separate Grafikkarte. In Kombination mit einer 100 Euro günstigen **Radeon HD 7750** erreicht selbst der AMD-Vorgänger **A10 5800K** um rund 35 Prozent höhere Bildwiederholungsrate als die integrierte Grafik von **A10 6800K** oder **i7 4770K**. Auch wenn für diesen großen Vorsprung vorrangig die dedizierte Grafikkarte sorgt, rechnen die integrierten Radeons deutlich schneller als die

Haswell-Grafikeinheit HD 4600. Bezüglich der reinen CPU-Rechenleistung kann es der **A10 6800K** zwar bei weitem nicht mit dem **Core i7 4770K** aufnehmen, ohne Extra-Grafik ist die AMD-Kombi in Spielen aber trotzdem immer schneller. Anders als Intels Flaggschiff schafft es der **A10 6800K**, **Skyrim** mit hohen Einstellungen und 35,6 fps flüssig darzustellen. Selbst die knapp zwei Jahre alte AMD-Llano-APU **A8 3850** liegt im Grafikvergleich mit dem brandneuen Haswell-Prozessor noch gleichauf.

Schnellste Haswell-Grafik nur für Notebooks

Vorbildlich fällt hingegen der Stromverbrauch der neuen Core-Prozessoren aus. Mit 42 Watt im Leerlauf und 81 Watt in Spielen verbraucht das Haswell-Testsystem mit der integrierten Grafik vor allem unter Last erheblich weniger Strom als das mit dem **A10 6800K**. Der Rechner mit der AMD-APU liegt im Leerlauf zwar mit dem Intel-Pendant gleichauf, beim Spielen zieht er aber 33 Watt mehr aus der Wand. Die deutlich höheren Verbrauchswerte der AMD-APU in Spielen gehen dabei hauptsächlich auf das Konto der leistungsfähigeren Grafikeinheit. Das wird deutlich, wenn wir eine dedizierte Grafikkarte einbauen. Dafür stellen wir den Prozessoren eine **Geforce GTX 680** zur Seite und messen den Strombedarf.

Stromverbrauch Gesamtes Testsystem

Mit separater Grafikkarte verbraucht das System mit dem **Intel Core i7 4770K** unter Last 282 Watt. Damit genehmigt sich der Intel-Rechner zwar erneut etwas weniger als der mit dem **A10 6800K** (290 Watt), allerdings schrumpft der Vorsprung auf acht Watt unter Last. Trotz dieser Annäherung darf man dabei aber nicht außer Acht lassen, dass der **Core i7 4770K** fast das Doppelte an CPU-Leistung besitzt wie der **A10 6800K**.

Unterm Strich verbessert Intel die Leistung der integrierten Grafikeinheiten mit Haswell weiter, als Ersatz für separate Grafikkarten (selbst sehr günstige) taugen sie für Spieler aber nach wie vor nicht. Da die Prozessoren über keinen eigenen Videospeicher verfügen, muss der Grafikkern auf den vergleichsweise langsamen Arbeitsspeicher zurückgreifen. Zwar stattet Intel auch einige der neuen Prozessoren mit theoretisch viel

leistungsfähigeren Grafikeinheiten samt 128 MByte schnellem Onchip-RAM aus, allerdings wird es die fast ausschließlich im mobilen Sektor geben, also in Note- und Ultrabooks. Außerdem kam es bei unserem Test der im **Core i7 4770K** integrierten HD 4600 wie im vergangenen Jahr mit i7 3770K und HD 4000 immer noch regelmäßig zu Abstürzen und Bildfehlern.

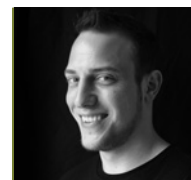
In Sachen 3D-Leistung ist AMD mit der **A10 6800K**-APU klar im Vorteil. Die integrierte Radeon HD 8670D schaufelt deutlich mehr Bilder pro Sekunde zum Monitor als der **Core i7 4770K** von Intel. Zudem funktioniert

AMD weiterhin vor Intel

der bekannte Catalyst-Treiber deutlich problemloser und wird von praktisch allen aktuellen Titeln unterstützt. Einen vollwertigen Ersatz für eine Grafikkarte bieten derzeit aber weder die AMD-APUs noch Intels Haswell-Generation. Zumindest nicht im Desktop-PC, für mobile Geräte ist die Leistung der internen Grafikeinheiten dagegen mittlerweile beachtlich. Reicht das Budget nicht für eine separate Grafikkarte, kann der **A10** aber immerhin Gelegenheitsspieler ohne hohe Ansprüche an die Bildqualität zufriedenstellen. Dem **4770K** hilft seine höhere CPU-Leistung hier nicht – die Grafik ist einfach zu langsam und der Treiber nach wie vor zu fehlerhaft. **JP**

AMDs Richland-APU

In Bezug auf die Grafikleistung konkurriert der **Intel Core i7 4770K** mit der neuesten APU (Accelerated Processing Unit) von AMD. Der **A10 6800K** besitzt wie die Vorgänger neben einem von den FX-CPUs abgeleiteten Vierkerner auch eine integrierte DirectX-11.1-Grafik. Der Grafikkern besteht aus einer **Radeon HD 8670D** mit 844 MHz und 384 Shadern. Technisch ist die GPU verwandt mit den Radeon-HD-6900-Karten. Als Videospeicher zwackt sich die APU einen Teil vom Arbeitsspeicher ab und unterstützt hier bis zu DDR3 mit 2.133 MHz.



Keine Alternative

Jan Purucker
Trainee Hardware
jan@gamestar.de

Praktisch sind Prozessoren mit integrierter Grafik schon. Geht die Grafikkarte mal kaputt, kann ich den Monitor zumindest kurzfristig ans Mainboard klemmen und mir im Internet eine neue bestellen. Außerdem sind die Grafikkerne von Intel und AMD mittlerweile stark genug, um das ein oder andere Spiel zumindest anzutesten, und bieten auch Spielern ohne High-End-Rechner die Möglichkeit, sich einen (wenn auch meist etwas ruckligen) Eindruck von aktuellen Spielen zu machen. Mehr aber auch nicht.



Mit der Auflösung von 1.920 x 1.080 Bildpunkten und hohen Details (erstes Bild) schafft es keine der integrierten Grafikeinheiten, Anno 2070 flüssig darzustellen. Dafür benötigen Sie zwingend eine dedizierte Grafikkarte. Auf der mittleren Detailstufe leidet die Grafik des Spiels zwar etwas, dadurch wird Anno aber auch auf der **A10 6800K**-APU von AMD spielbar (Mitte). Soll der Aufbau-Hit auch mit der Haswell-Grafik des **Core i7 4770K** flüssig laufen, müssen Sie die Grafikeinstellungen auf das hässliche Minimum reduzieren (unten).

DIE NEUEN TECHNOLOGIEN SCHLAGEN EIN

Die Nvidia 7er Serie und die neuen Intel Haswell Prozessoren jetzt bei KCS GAMING

KCS GAMING

ELITE IMPACT4.0

Zalman Z11 Plus Case

Overseer Case

KCS GAMING

EXTREME IMPACT4.0

Nvidias führende Grafikkartentechnologie gepaart mit Intels führenden Prozessoren (Haswell) zeigen eindrucksvoll das dieses System für höchste Anforderung geschaffen ist.

Dieses Kraftpaket kann dank Intels neuer Haswell-Architektur und Nvidias neuer 7er Grafikkartenserie seine pure Leistung am besten im Gamingbereich entfalten.

► Intel Core i5 4670K 4x3.4 GHz Quadcore (Haswell)

► Geforce GTX 770 2048 MB GDDR5, PCI-E

► 1000 GB SATA 3 Festplatte (6gb/s)

► 8 GB DDR3-1333 2x4GB, PC3-10600

► ASUS® H87M-E Sockel 1150, mATX, H87

► 630 Watt Thermaltake Berlin 12cm, 80+

► Windows 8 64-Bit

Art.Nr. 104254

€ 999,-

WAHLWEISE MIT WINDOWS 7
ZUM GLEICHEN PREIS

Intel Core i7 4770K 4x3.5 GHz Quadcore (Haswell) ◀

Geforce GTX 780 3072 MB GDDR5, PCI-E ◀

2000 GB SATA 3 Festplatte (6gb/s) ◀

16 GB DDR3-1600 2x8GB, PC3-12800 ◀

ASUS® Z87-K Sockel 1150, ATX, Z87 ◀

600 Watt beQuiet System Power 7, 12cm ◀

Windows 8 64-Bit ◀

Art.Nr. 101105

€ 1599,-

WAHLWEISE MIT WINDOWS 7
ZUM GLEICHEN PREIS



VERSAND
KOSTEN
FREI
AB 500€



KONFIGURIERBAR
IM SHOP

Windows 8

Microsoft



VERSAND
KOSTEN
FREI
AB 500€



KONFIGURIERBAR
IM SHOP

Windows 8

Microsoft

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

VERSANDFERTIG INNERHALB VON 3-5 WERKTAGEN. ALLE PREISE IN EURO BRUTTO INKL. DER GESETZLICHEN MEHRWEHRSTEUER ZZGL. 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.

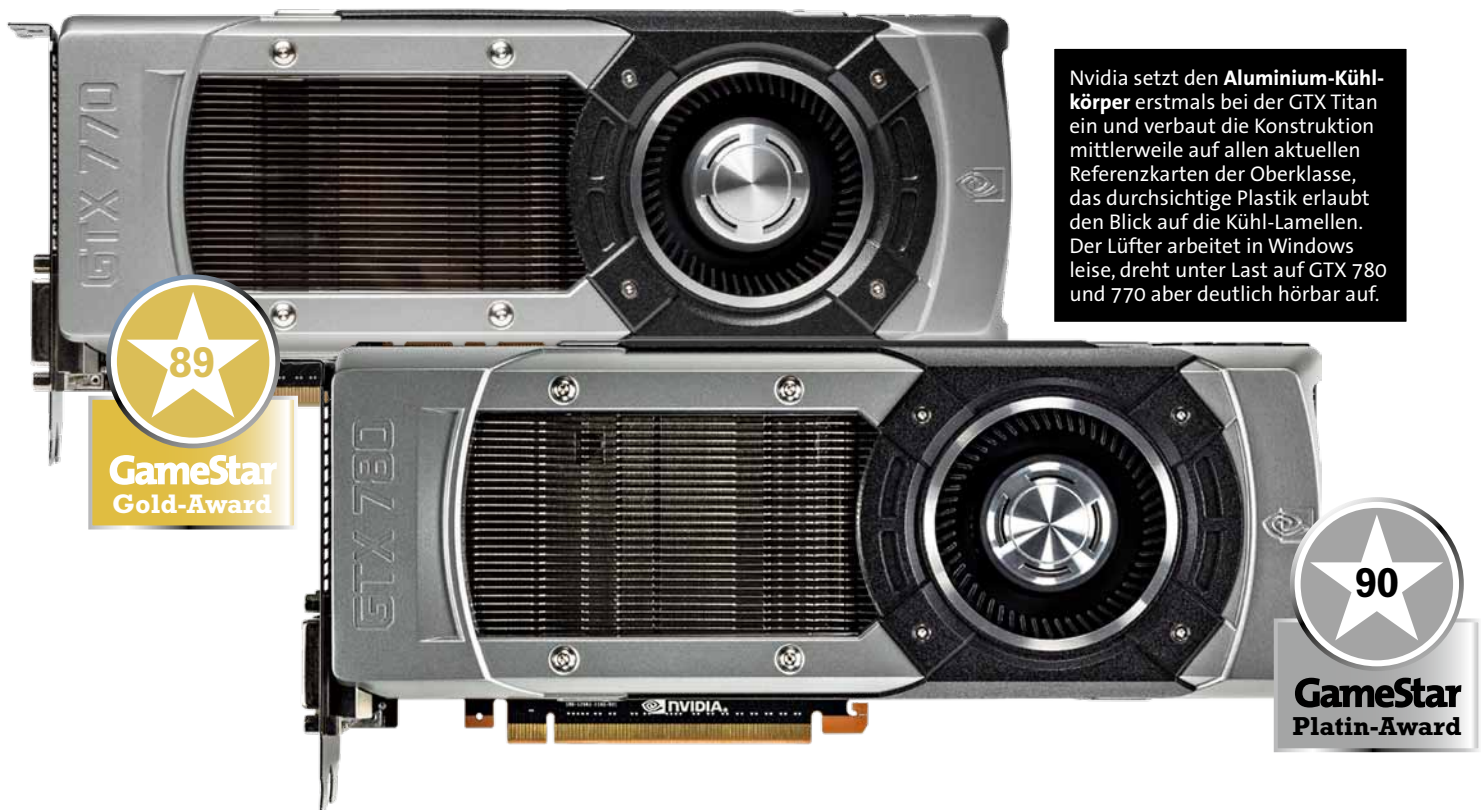
24H ONLINESHOPPING

www.kiebel.de/impact4

☎ 0781 28 993 666

MONTAG BIS FREITAG 9-13 UHR UND 14-18 UHR

kiebel.de



Nvidia setzt den **Aluminium-Kühlkörper** erstmals bei der GTX Titan ein und verbaut die Konstruktion mittlerweile auf allen aktuellen Referenzkarten der Oberklasse, das durchsichtige Plastik erlaubt den Blick auf die Kühl-Lamellen. Der Lüfter arbeitet in Windows leise, dreht unter Last auf GTX 780 und 770 aber deutlich hörbar auf.

Geforce GTX 780 und 770

➤ Stärken

- + sehr schnell
- + effiziente Kühlung

➤ Schwächen

- GTX 770 und 780 im Konkurrenzvergleich teuer
- lauter Lüfter

Nvidia eröffnet seine neue Grafikkarten-Generation mit dem 600 Euro teuren Flaggschiff GeForce GTX 780 und der GTX 770 für 380 Euro. Was die beiden unterscheidet und wie sie im Vergleich zur aktuellen Generation dastehen, untersuchen wir im ausführlichen Test. Von Hendrik Weins und Jan Purrucker

Nvidia präsentiert mit der **Geforce GTX 780** und **GTX 770** die ersten Grafikkarten der GTX-700-Baureihe. Überraschungen gibt es wenige, denn im Grunde genommen ist die GeForce GTX 700 eine leicht verbesserte Version der GTX-600-Serie. Eher ungewöhnlich ist der Preis, denn mit 640 Euro sprengt die neue **GTX 780** die lange geltende Preisgrenze von 500 Euro für das jeweils aktuelle GeForce-Topmodell. Damit richtet sich die **GTX 780** an betuchtere Spieler, die nun die Wahl zwischen der **GTX 780** oder der sündteuren GeForce GTX Titan für rund 920 Euro haben. Bei der günstigeren **Geforce GTX 770** setzt Nvidia wie schon bei der GTX 780 und den Modellen der Vorgänger-Generation auf die Kepler-Architektur und verbaut eine modifizierte Version des GK104-Grafikchips. Im Vergleich zur artverwandten **Geforce GTX 680** hat die **GTX 770** jedoch einen höheren Takt und

schnelleren Speicher. Die GeForce **GTX 770** ist mit 390 Euro zwar auch nicht wirklich günstig, allerdings sollte das Preis-Leistungs-Verhältnis deutlich besser ausfallen als beim großen Bruder **GTX 780**. Nvidia siedelt die **GTX 770** wohl bewusst unter 400 Euro an, schließlich steht die Karte in direkter Konkurrenz zur Radeon HD 7970 GHz Edition, die es bereits für 330 Euro gibt und die schneller arbeitet als die 400 Euro teure GeForce GTX 680.

Rückblende: 2012 gelang Nvidia mit der »Kepler«-Architektur der große Wurf, die **Geforce GTX 680** verbrauchte weit weniger Strom als die Vorgänger, lieferte aber spürbar mehr Leistung. Technische Details wie die automatische Übertaktung per GPU Boost werteten die Karte zusätzlich auf. Mit der im Februar 2013 vorgestellten und damals 1.000 Euro teuren GeForce GTX Titan legte Nvidia gegenüber der GTX 680 nochmal eine Schippe drauf. Die nun vorgestellte

Geforce GTX 780 basiert zu großen Teilen auf der GeForce GTX Titan, wurde aber deutlich abgespeckt. So entspricht der GK110-Chip der **Geforce GTX 780** zwar dem der GTX Titan, von den Shader-Prozessoren sind aber nur 2.304 von 2.688 aktiv – die GTX

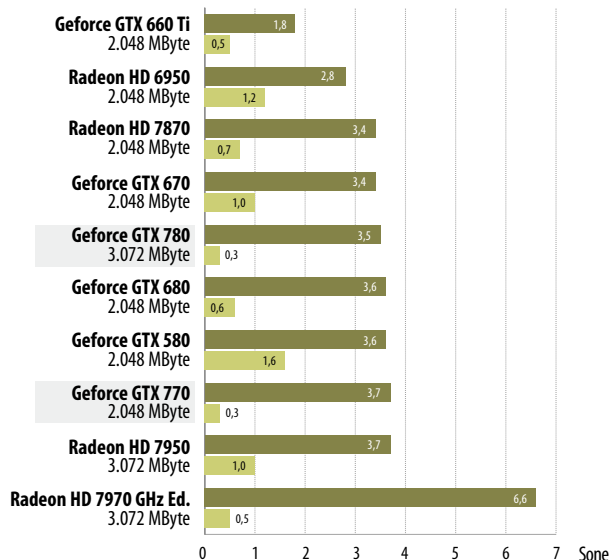
Schnell und teuer

680 hat gerade einmal 1.536 Shader. In die Kategorie »klotzen statt kleckern« gehört der Speicherausbau der **Geforce GTX 780**. War der bei der GTX 680 noch lediglich 2,0 GByte groß und über ein 256 Bit breites Speicherinterface an den Grafikchip angebunden, verfügt die neue **Geforce GTX 780** über insgesamt 3,0 GByte GDDR5-RAM und bindet diesen mit deutlich schnelleren 384 Bit an. Da die Taktrate von effektiv 6.008

Benchmarks

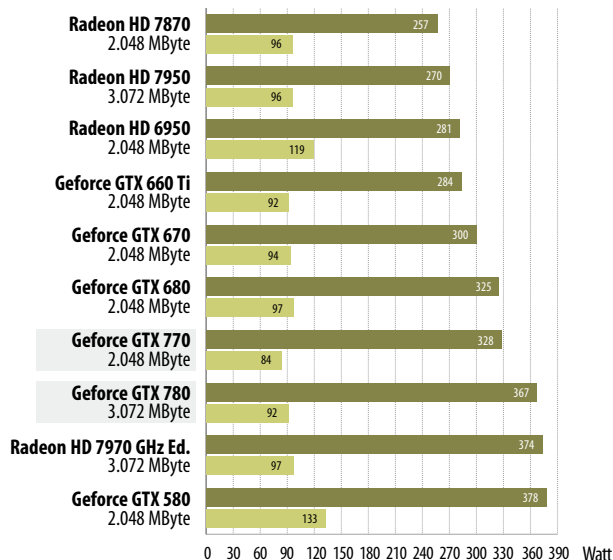
Lautstärke

■ Vollast ■ Leerlauf



Stromverbrauch Gesamtes Testsystem

■ Vollast ■ Leerlauf



Testsystem: Core i7 2600K, 8,0 GByte RAM, Asus Maximus IV, Samsung SSD 830, Windows 7 Home Premium 64 Bit

MHz für den Speicher identisch bleibt, erhöht sich die maximale Speicherbandbreite von 192 GByte/s (GTX 680) auf 288 GByte/s (GTX 780) und damit um 50 Prozent. Vor allem Spiele wie **Skyrim**, die mit zahllosen Textur-Modifikationen teils Unmengen an peilschnellem Grafikspeicher benötigen, profitieren von viel Video-RAM gepaart mit einer hohen Speicherbandbreite. Dem Grafikchip mutet Nvidia 863 MHz zu. Damit liegt die **Geforce GTX 780** nominell unter den 1.006/6.008 MHz einer Geforce GTX 680, zumindest arbeitet der Chip aber etwas schneller als bei der GTX Titan (837/6.008 MHz). Allerdings hebt die eingebaute Übertaktungsfunktion »GPU Boost« den Takt des

Evolution statt Revolution

Grafikchips auf 900 MHz an, in unserem Test erreicht die **Geforce GTX 780** sogar durchgehend 993 MHz und liegt damit nur noch knapp unter den Werten einer GTX 680.

Für die **GTX 770** verwendet Nvidia nicht den in der Herstellung sehr teuren GK110-Chip, sondern bohrt stattdessen den GK104 der Vorgängergeneration auf. Dementsprechend liest sich auch das Datenblatt der **Geforce GTX 770** wie das einer getunten Geforce GTX 680. Zu den Gemeinsamkeiten gehören die 3,54 Milliarden Transistoren, die 1.536 Shader und das 256-Bit-Speicherinterface. Die Taktfrequenz der GPU liegt bei 1.046 statt 1.006 MHz und steigt im Test dyna-

misch auf bis zu 1.150 MHz (der Boost-Takt der GTX 680 liegt bei 1.200 MHz). Nvidia hebt auch den Speichertakt an, er liegt mit effektiven 7.008 MHz rund 1.000 MHz über den 6.008 MHz der Standard-GTX-680. Durch den höheren Speichertakt erreicht die **GTX 770** eine Speicherbandbreite von 224 GByte pro Sekunde und liegt damit vor den 192,2 GByte/s der GTX 680, während die Radeon HD 7970 GHz auf noch schnellere 288 GByte/s kommt. An der Speichergröße hat sich hingegen nichts getan. Wie die GTX 680 verfügt auch die **Geforce GTX 770** über 2,0 GByte GDDR5-Videospeicher. Allerdings wird es auch Hersteller-Karten mit 4,0 GByte geben, so wie dies schon bei der Geforce GTX 670 der Fall ist.

Die aktuellen Treiber der Geforce-Karten bringen einige Neurungen mit sich. **GTX 780** und **GTX 770** unterstützen wie die GTX Titan die verbesserte dynamische Übertaktung GPU Boost 2.0. In der zweiten Generation berücksichtigt die nun neben dem Stromverbrauch auch die Temperatur der Grafikeinheit. Somit können gut gekühlte Karten auch dann noch auf Maximaltakt laufen, wenn die Verbrauchsgrenze schon erreicht ist. Im Test liegt dieser Wert für die **GTX 770** bei 1.150 MHz und damit 104 MHz über dem Normalwert. Das Tool Geforce Experience ist seit der Treiber-Version 320.18 Bestandteil des Nvidia-Software-Pakets und optimiert auf Knopfdruck die Grafikeinstellungen von Spielen. Dafür scannt Geforce Experience zunächst die Hardware des PCs und anschließend die installierten Spiele. Anhand von Referenzwerten schlägt das Tool die optimalen Einstellungen vor. Eine weitere Neuerung besteht in den »Game ready«-Treibern, die Geforce Experience automatisch runterlädt und installiert. Durch die entsprechende

ALWAYS GET THE BEST EXPERIENCE WITH GAME READY DRIVERS

	DAY OF LAUNCH SLI SUPPORT	GEFORCE BENEFIT
BIOSHOCK: INFINITE	✓	41% PERFORMANCE BOOST
STARCRRAFT II: HEART OF THE SWARM	✓	3D VISION 9% PERFORMANCE BOOST
CRYSIS 3	✓	3D VISION 5% PERFORMANCE BOOST
FAR CRY 3	✓	46% PERFORMANCE BOOST
PLANETSIDE 2	✓	PHYSX
ASSASSIN'S CREED 3	✓	TXAA 43% PERFORMANCE BOOST
CALL OF DUTY: BLACK OPS 2	✓	TXAA 3D VISION 30% PERFORMANCE BOOST

Geforce Experience optimiert die Grafikeinstellungen von Spielen auf Knopfdruck. Das letzte Quäntchen Leistung quetschen wir aber immer noch per manueller Anpassung heraus. Zurzeit unterstützt das Tool 62 aktuelle Titel und lädt auf Wunsch die neusten Treiber herunter.

Update-Funktion können Spieler leichter an die neuste Beta-Version der Treiber gelangen. Zusätzlich soll die neue »Shadow Play«-Funktion ab Sommer selbstständig die letzten 20 Minuten des Spielgeschehens aufzeichnen, kann aber offenbar nicht stundenlang wie das kostenpflichtige Fraps arbeiten.

Als Grundlage für unsere Tests dient wegen der besseren Vergleichbarkeit weiterhin ein 3,4 GHz schneller Core i7 2600K mit 8,0 GByte DDR3-RAM auf dem P67-Mainboard **Maximus IV Extreme** von Asus und eine 512 GByte große Samsung **SSD 830**. Der zu bewältigende

Benchmark-Parcours setzt sich zusammen aus den DirectX-11-Titeln **Anno 2070**, **Battlefield 3**, **Crysis 2**, **Dirt 3**, **Max Payne 3**, **Metro 2033** sowie **The Elder Scrolls 5: Skyrim**. Die genannten Titel testen wir mit maximalen Details und überprüfen die Leistung sowohl mit als auch ohne Kantenglättung. Für **Crysis 2** haben wir außerdem die per Patch nachgereichten, hochauflösenden Texturen und den DirectX-11-Modus installiert. Zudem laufen alle Karten mit den

zum Testzeitpunkt aktuellsten Beta-Treibern GeForce 320.18 und Catalyst 13.6 Beta.

Wenn wir alle Benchmarks zusammenrechnen, schlägt die **GeForce GTX 780** den Vorgänger **GeForce GTX 680** um 20 Prozent und arbeitet rund 12 Prozent schneller als die **GTX 770**. Auf dem Blatt klingt das nach einer deutlichen Verbesserung, der Vergleich zum Leistungssprung der letzten Generation relativiert den guten Eindruck aber wieder, denn eine GeForce GTX 680

lieferte noch rund 35 Prozent mehr Leistung als ihr GTX-580-Vorgänger. Damit ähnelt die **GeForce GTX 780** mehr der GeForce GTX 580, die ebenfalls nur knapp 20

Prozent mehr Leistung bot als das ihr vorhergehende Top-Modell GeForce GTX 480. Wirklich relevant wird der Unterschied zwischen **GTX 780** und GTX 680 erst unter sehr hohen Einstellungen. Bei einer Auflösung von 2.560x1.440 Bildpunkten und achtfacher Kantenglättung arbeitet das neue Flaggschiff 25 Prozent schneller als das alte. Vergleichen wir die 640 Euro teure **GeForce GTX 780** mit der nur annähernd halb so teuren Radeon HD 7970 GHz Edi-

tion, fällt der Vorsprung kleiner aus: Knapp 17 Prozent Mehrleistung rechtfertigen den 100 Prozent höheren Preis der **GeForce GTX 780** nicht. Aufrüster sollten also erst ab einer GeForce GTX 580 (+56 Prozent) oder GeForce GTX 660 Ti (+56 Prozent) zuschlagen, Besitzer einer GTX 480 bekommen bei der **GTX 780** annähernd die doppelte Leistung. Steckt eine Radeon HD 5000 oder HD 6000 in Ihrem System, liefert die **GeForce GTX 780** mindestens 80 Prozent mehr Leistung und bringt so ebenfalls einen erheblichen Geschwindigkeitsschub.

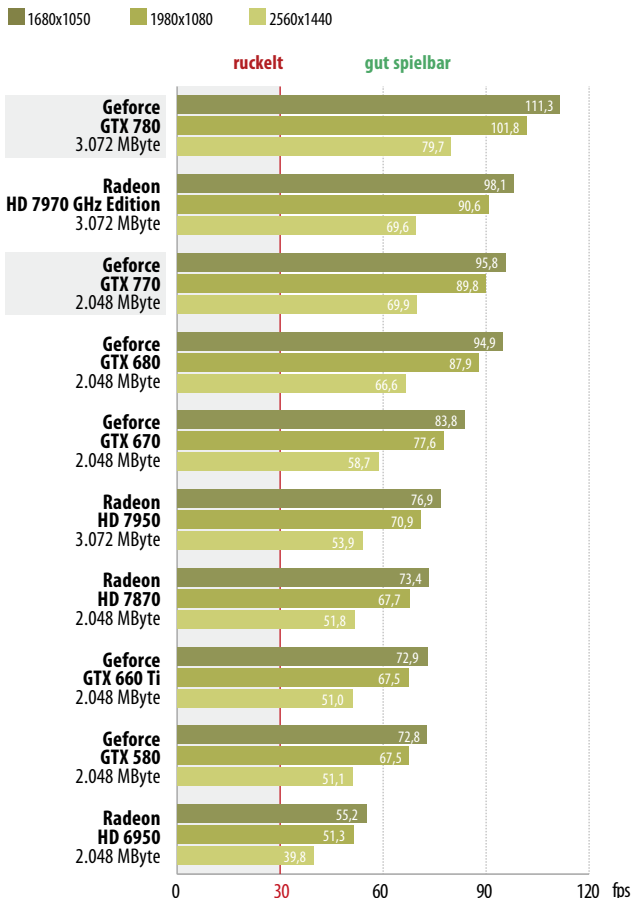
Das Ziel, GeForce GTX 680 und Radeon HD 7970 GHz zu schlagen, erreicht die **GTX 770** – wenn auch nur knapp. Der Vorsprung auf die GTX 680 beträgt im Test fünf Prozent und auf die HD 7970 GHz lediglich zwei Prozent, ein in der Praxis vernachlässigbarer Unterschied. Von ihrem direkten Vorgänger GeForce GTX 670 kann sich die **GTX 770** mit 19 Prozent Vorsprung hingegen deutlich absetzen. Bereits für Besitzer einer Grafikkarte vom Schlag einer GeForce GTX 660 Ti oder Radeon HD 7950 kann sich der Umstieg auf eine **GeForce GTX 770** lohnen. Der Leistungsunterschied fällt mit über 30 Prozent groß genug aus,

AMD knapp geschlagen

Spiele-Benchmarks

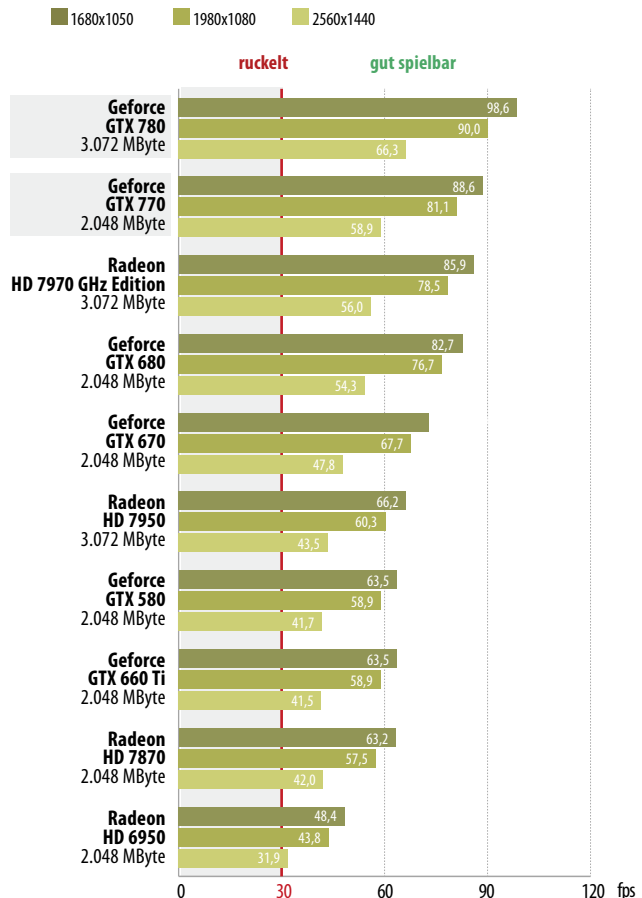
Performance Rating 1x AA / 1x AF

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 3, Crysis 2, Dirt 3, Max Payne 3, Metro 2033 und Skyrim



Performance Rating 4x AA / 8x AF

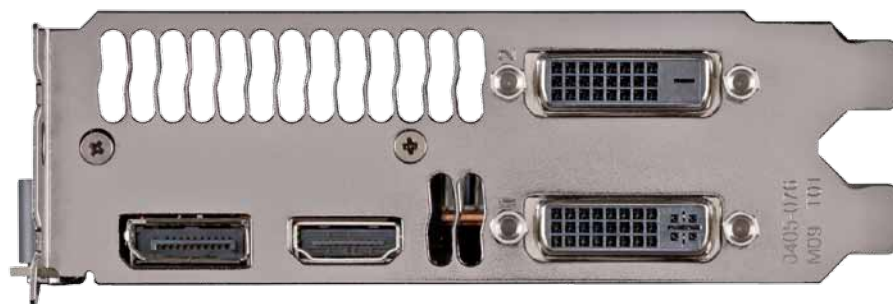
Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 3, Crysis 2, Dirt 3, Max Payne 3, Metro 2033 und Skyrim



Testsystem: Core i7 2600K, 8,0 GByte RAM, Asus Maximus IV, Samsung SSD 830, Windows 7 Home Premium 64 Bit

um durchs Aufrüsten spürbar mehr Performance zu erhalten. Allerdings stellen 660 Ti und 7950 schon die meisten Spiele flüssig dar, sodass ein Neukauf hier nur Sinn macht, wenn Sie in 2560x1440 oder auf mehreren Monitoren spielen. Wer bereits eine GTX 670 oder HD 7970 GHz im Rechner stecken hat, kann sich das Upgrade sparen. Auch wenn die **GTX 770** für 380 Euro ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis bietet, sehen wir die Karte eher als Aufrüstungskandidat für die ältere GeForce-500- oder Radeon-HD-6000-Reihe.

In Sachen Energieeffizienz konnte Nvidia das hohe Niveau nicht weiter steigern. So verbrät unser Testsystem mit der **GTX 780** rund 40 Watt mehr Strom als die GTX 680 – kein Wunder, dass die neue Geforce nun einen sechs- und einen achtpoligen Stromstecker benötigt, bei der GTX 680 waren es noch zwei sechspolige. Gegenüber den vorherigen Generationen GTX 500 und GTX 400 arbeitet aber auch die **GTX 780** vergleichsweise sparsam. Hier drängt sich ebenfalls der Vergleich mit der GTX Titan auf, denn auch sie verfügt über einen sechs- und einen achtpoligen Stromstecker und der von Nvidia spezifizierte Stromverbrauch



Nvidia bietet bei der GTX 770 und 780 **zwei DVI-, eine HDMI- sowie eine Displayport-Schnittstelle**, die Mini-Versionen von Displayport und Co. gibt es weiterhin nur bei AMD. Maximal können die beiden Karten vier Monitore gleichzeitig ansteuern, die Radeons bis zu fünf.

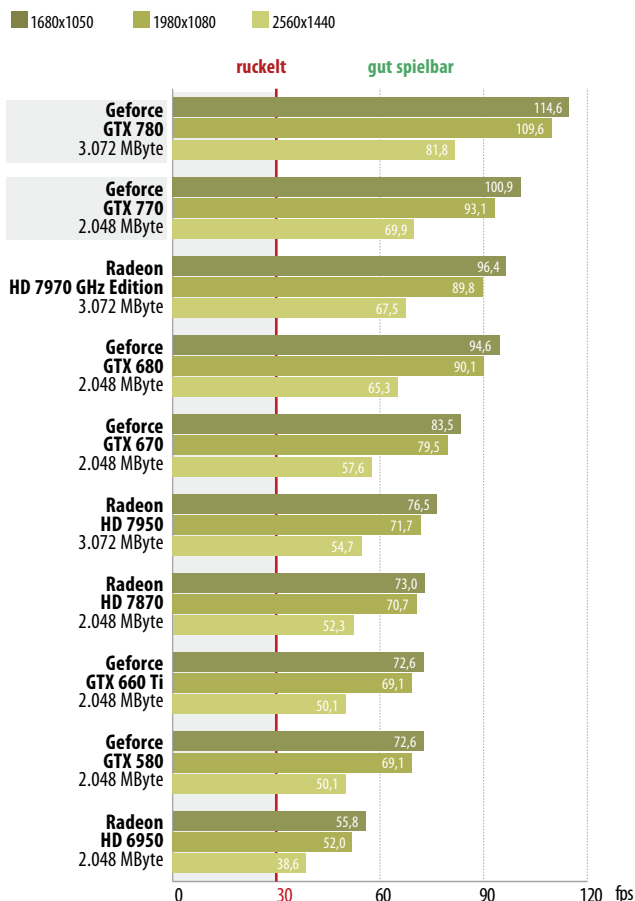
liegt bei maximal 250 Watt für die Grafikkarte alleine. Allerdings verbraucht die GTX Titan mit unserem Testsystem nochmals rund 20 Watt mehr Strom. Gegenüber der Radeon-Konkurrenz schlägt sich die **GTX 780** aber gut, denn eine 14 Prozent langsamere Radeon HD 7970 GHz Edition benötigt in unserem Testsystem mit 374 Watt immerhin noch gut 10 Watt mehr.

Ein ambivalentes Bild hinterlässt der von der Geforce GTX Titan und **Geforce GTX 690** bekannte Kühler. So hält der Radiallüfter unsere **Geforce GTX 780** im Test auf

maximal 75°C und bietet damit noch viel Luft für mehr Takt, zumal die Drehzahl des Lüfters mit maximal 62 Prozent ebenso noch einiges an Leistungspotenzial besitzt. Im Test fiel uns die Lautstärke der **Geforce GTX 780** nie negativ auf, und lästiges Spulenfiepen war nicht zu entdecken. In unserer Lautstärkemesskammer maßen wir in Spielen aber dann doch hörbare 3,4 Sone, eine Geforce GTX 680 im Referenzdesign rauscht mit 3,6 Sone minimal lauter, eine Geforce GTX Titan mit 2,5 Sone arbeitet aber komischerweise hörbar leiser. Anscheinend sind die Kühlkonstruktionen von

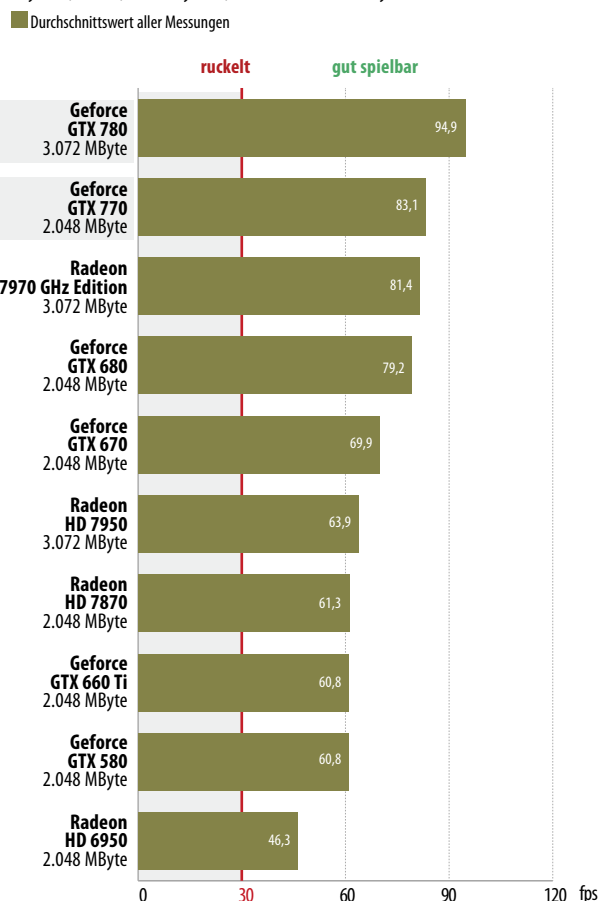
Performance Rating 8x AA / 16x AF

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



Testsystem: Core i7 2600K, 8,0 GByte RAM, Asus Maximus IV, Samsung SSD 830, Windows 7 Home Premium 64 Bit

GTX 780 und der GTX Titan bei aller optischen Ähnlichkeit doch verschieden – anders können wir uns nicht erklären, warum die schnellere und stromhungrigere Karte leiser arbeitet als die genügsamere **GTX 780**. Dennoch kann sich AMD bei zukünftigen Modellen an Nvidia ein Beispiel nehmen. Denn AMDs High-End-Karten Radeon HD 7990 (5,3 Sone) oder Radeon HD 7970 GHz Edition (6,6 Sone) nerven im Referenzdesign mit viel lauterem Geräuschpegel.

Auch bei der **Geforce GTX 770** hat sich im Vergleich zur Vorgänger-Generation beim Stromverbrauch kaum etwas getan. Im Leerlauf beläuft sich der Stromhunger des gesamten Testsystems mit der **GTX 770** auf 84 Watt, zehn Watt weniger als bei der GTX 670. Unter Last genehmigt sich das Testsystem jedoch bis zu 328 Watt und zieht damit 28 Watt mehr aus der Wand als beim Vorgänger. Beim Kühlsystem der Referenzkarte setzt Nvidia erneut auf den

Optimale Einstellungen per Knopfdruck

schicken Aluminium-Kühlkörper mit einem Lüfter. In anspruchsvollen Spielen erhitzt sich die GPU der **Geforce GTX 770** auf 76° C und liegt damit minimal über dem Niveau einer **GTX 780**. Bei der Lautstärke-messung erscheint der Maximal-Wert von 3,7 Sone auf den ersten Blick sehr hoch. Allerdings fällt das Lüfter-Geräusch nicht nervig aus. Das Lüfter-Profil der **Geforce GTX 770** verhindert zudem, dass der Lüfter deutlich hörbar aufdreht, und sorgt für unaufdringliches, aber durchgehendes Rauschen. Die **GTX 770** ist also weder Hitzkopf noch Nervensäge, als Leisetreter können wir die neue Grafikkarte aber definitiv nicht bezeichnen. Wie die meisten Grafikkarten sind auch **GTX 780** und **GTX 770** im Windows-Betrieb praktisch nicht zu höhen. Alles in allem sind die **Geforce GTX 780** und **GTX 770** gute und richtig schnelle Grafik-

karten. Im Konkurrenzvergleich schlagen sich die Nvidia-Modelle auch in Sachen Lautstärke und Energieeffizienz gut. Technisch hat sich aber nur wenig getan. Noch immer beherrschen Geforce-Karten nur teilweise DirectX 11.1, GPU Boost kennen wir in der Form schon von der Geforce GTX Titan, und »Geforce Experience« bringt zwar durchaus Mehrwert, gibt es aber schon länger. »Shadow Play« könnte allerdings richtig spannend werden, denn in Zeiten von Youtube und Co. werden Aufnahmen von komischen, sensationellen oder einfach nur kuriosen Spielszenen immer wichtiger.

Bleibt die Frage, wer eine **Geforce GTX 780** kaufen soll: Spieler, die nicht auf das Geld achten müssen und nur die schnellste Hardware wollen, greifen weiterhin zur Geforce GTX Titan. Begrenzt dann doch das Geld die Auswahl, werden Nvidia-orientierte Aufrüster wohl zur **GTX 770** greifen, die wesentlich weniger kostet, aber nur 14 Prozent langsamer arbeitet. Und die AMD-Konkurrenz ist in Sachen Preis-Leistungs-Verhältnis trotz der verbesserten GTX-700-Karten wesentlich besser: Die noch vor der **GTX 770** liegende Radeon HD 7970 GHz Edition kostet lediglich knapp über 300 Euro, rechnet aber nur rund 15 Prozent langsamer als die **GTX 780**. Etwas weniger Leistung, aber das bessere Preis-Leistungs-Verhältnis bietet die **Geforce GTX 770**. Nvidia platziert die **GTX 770** als Bindeglied zwischen dem Top-Modell **Geforce GTX 780** und der kommenden Mittelklasse-Karte Geforce GTX 760. Zudem ist die Grafikkarte als Gegenstück zur Radeon HD 7970 GHz konzipiert, leistet mit einem Vorsprung von lediglich zwei Prozent etwas mehr als die Konkurrenz, hat aber den leiseren (Referenz)lüfter sowie die höhere Energieeffizienz. Nur kostet die HD 7970 GHz rund 50 Euro weniger und ist damit eindeutig vorzuziehen.

Von der teureren **Geforce GTX 680** kann sich die **770** mit fünf Prozent ebenfalls nur knapp absetzen. Der relativ geringe Leistungsschub ist angesichts des weitgehend identischen Designs nicht verwunderlich. Im Endeffekt ist die **GTX 770** eine aufgebohrte **GTX 680** und bietet außer den höheren Taktfrequenzen nichts wirklich Neues. Allerdings liefert auch diese Karte im Test mehr als genug Leistung für alle aktuellen Titel in maximalen Details und hohen Auflösungen, auch für mehrfache Kantenglättung gibt es genügend Reserven. Wir empfehlen mit dem Kauf etwas zu warten, da der vergleichsweise niedrige Einstiegspreis auch die Kosten für die nur wenig langsameren **GTX 680** und Radeon HD 7970 GHz Edition drückt. AMD lässt sich mit seiner nächsten Grafikkarten-Generation vermutlich noch bis Ende des Jahres Zeit und überlässt, zumindest im High-End-Bereich, das Feld damit zunächst Nvidia. Ohne wirklichen Konkurrenz-Druck kann es Nvidia sich erlauben, die Preise für **GTX 780** und Co. so hoch anzusetzen. **JP**

PREIS 640 Euro HERSTELLER Nvidia

Grafikkarte Geforce GTX 780

Grafikchip	Geforce GTX 770 (GK104)
GPU- / Speicher-Takt	1.046 / 7.008 MHz
Videospeicher	2,0 GByte GDDR5
Speicheranbindung	256 Bit
Stromanschlüsse	1x 6-Pol, 1x 8-Pol

SPIELELEISTUNG

- sehr schnell
- 4xAA in 2560x1600 jederzeit ruckelfrei
- 8xAA in 2560x1600 ebenfalls meist flüssig
- auch für extreme AA-Modi wie SSAA meist ausreichend Leistung

59/60

BILDQUALITÄT

- beste Kantenglättung
- sehr guter anisotroper Texturfilter
- Supersampling auch in DirectX 10 & 11
- bis zu 32fache Kantenglättung

10/10

ENERGIEEFFIZIENZ

- gute Energieeffizienz
- niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf
- vergleichsweise niedrige Energieaufnahme in Spielen

9/10

KÜHLSYSTEM

- leise im Leerlauf
- hörbar unter Last

6/10

AUSSTATTUNG

- 3D Vision
- PhysX
- SLI
- 2x DVI
- Displayport
- HDMI
- keine weitere Ausstattung, da Referenzkarte

6/10

FAZIT

Die Geforce GTX 780 liefert jederzeit mehr als genug Leistung für allerhöchste Details mit zugeschalteter Kantenglättung. Gemessen an der Mehrleistung gegenüber der Geforce GTX 680 ist der Verkaufspreis von 640 Euro jedoch eindeutig zu hoch.

90

Preis/Leistung: Mangelhaft

PREIS 380 Euro HERSTELLER Nvidia

Grafikkarte Geforce GTX 770

Grafikchip	Geforce GTX 770 (GK104)
GPU- / Speicher-Takt	1.046 / 7.008 MHz
Videospeicher	2,0 GByte GDDR5
Speicheranbindung	256 Bit
Stromanschlüsse	1x 6-Pol, 1x 8-Pol

SPIELELEISTUNG

- 4xAA in 1920x1080 jederzeit ruckelfrei
- 8xAA in 1920x1080 meist flüssig
- teils in 2560x1440 mit hoher Kantenglättung überfordert

58/60

BILDQUALITÄT

- beste Kantenglättung
- Supersampling auch in DirectX 10 und 11
- bis zu 32fache Kantenglättung
- sehr guter anisotroper Texturfilter

10/10

ENERGIEEFFIZIENZ

- gute Energieeffizienz
- sehr niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf
- für diese Leistungsklasse niedrige Energieaufnahme in Spielen

9/10

KÜHLSYSTEM

- leise im Leerlauf
- deutlich hörbar unter Last

6/10

AUSSTATTUNG

- 3D Vision
- PhysX
- SLI
- 2x DVI
- HDMI
- Displayport
- keine weitere Ausstattung, da Referenzkarte

6/10

FAZIT

Die Nvidia Geforce GTX 770 arbeitet etwas schneller als GTX 680 und HD 7970 GHz und stellt alle aktuellen Spiele flüssig dar. Auch wenn der Performance-Vorteil im Vergleich zur Vorgänger-Generation eher gering ausfällt, bietet die Geforce GTX 770 viel Leistung pro Euro.

89

Preis/Leistung: Ausreichend

Teurer Spaß

Jan Purucker
Trainee Hardware
jan@gamestar.de

Schon klar, die neuen Geforce-Boliden liefern mehr als genug Leistung für praktisch alle Lebenslagen. 2.560x1.440 Bildpunkte, maximale Details und selbst achtfache Kantenglättung bereiten weder der GTX 780 noch der 770 Probleme. Ich bleib dennoch bei meiner GTX 660 Ti. Die ist zwar schwächer, schaufelt aber trotzdem mehr als genug Bilder pro Sekunde auf meinen Full-HD-Monitor. Die GTX 780 und 770 können aber erst in Konfigurationen mit mehreren Monitoren oder stereoskopischem 3D ihre Muskeln wirklich spielen lassen. Damit sind die beiden Grafikkarten für die meisten Spieler – mich eingeschlossen – derzeit überflüssig.

ENTFESSLE DEN STURM
DER VERWÜSTUNG



CMSTORM

HAVOC

100-8200 DPI

Mit der CM Storm Havoc bekommst Du eine hochpräzise Gaming-Maus mit acht programmierbaren Tasten für Deine wichtigsten Befehle, die Du intuitiv und blitzschnell erreichen musst. Den Avago 9800 Lasersensor kannst Du zwischen 100 und 8.200 DPI einstellen, damit Du Deine Maus genau so konfigurieren kannst, wie Du es brauchst. Dank der herausragenden Ergonomie und Griffigkeit bietet Dir die Havoc stundenlangen Komfort für ultralange Gaming-Sessions.

www.cmstorm.com

Erhältlich bei:

alternate.de | atelco.de | bora-computer.de | caseking.de | gamersware.de | hardwareversand.de | kmcomputer.de
mindfactory.de | snogard.de | telbay.de | x-hardware.de | brack.ch | digitec.ch | steg-electronics.ch | ditech.at | e-tec.at



Die teureren Selbstbau-PCs für 750 und 1.000 Euro haben wir passend zum Start von Intels neuen Prozessoren der vierten Core-i-Generation entsprechend aufgerüstet. Im Wesentlichen ändern sich dadurch aber nur CPU und Mainboard sowie das Netzteil.

Legende

NEU Markiert Neuzugänge.
UPDATE Kennzeichnet Preis- oder Wertungsänderungen mittels ▼ und ▲.

PREISTIPP Produkte mit besonders gutem Preis-Leistungs-Verhältnis.

KAUFTIPP Redaktionsempfehlungen für Produkte ohne vollständige Liste.

1 2 Zeigt Platzierungsänderungen im Vergleich zum Vormonat an.

Auf DVD: Browser-Plug-In GameStar-Sparberater

Mehr Hardware-Bestenlisten: Quicklink 6630

Alle Hardware-Tests im Internet: Quicklink 5102

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel AM3	UPDATE
Phenom II X4 965 BE Boxed	80 €
Prozessorkühler	
Xigmatek Loki	20 €
Mainboard Sockel AM3	
MSI 970A-G43	65 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX Blu 4,0 GB DDR3 Kit	40 €
Grafikkarte	NEU
Sapphire Radeon HD 7850 OC 1,0 GB	160 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	60 €
SSD	
keine	0 €
DVD-Brenner	NEU
LG GH25-NS	25 €
Gehäuse	
Bitfenix Shinobi	55 €
Netzteil	
Cougar A400/R 400 Watt	55 €
GESAMTPREIS	560 €
Schnellere Grafikkarte	+30 €
XFX HD 7870 Double Dissipation BE	190 €
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 1150	NEU
Core i5 4570 Boxed	180 €
Prozessorkühler	
Enermax T40-TB	35 €
Mainboard Sockel 1150	NEU
Asrock H87 Pro4	90 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX Blu 8,0 GB DDR3 Kit	60 €
Grafikkarte	NEU
XFx HD 7870 Double Dissipation BE	190 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	60 €
SSD	
keine	0 €
DVD-Brenner	NEU
LG GH25-NS	25 €
Gehäuse	
Xigmatek Midgard 2	70 €
Netzteil	NEU
beQuiet Pure Power L7 530 Watt	60 €
GESAMTPREIS	770 €
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 1150	NEU
Core i5 4670 Boxed	195 €
Prozessorkühler	
Enermax T40-TB	35 €
Mainboard Sockel 1150	NEU
Asrock H87 Pro4	90 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX Blu 8,0 GB DDR3 Kit	60 €
Grafikkarte	NEU
Powercolor HD 7950 PCS+	270 €
Soundkarte	
Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	55 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	60 €
SSD	
Samsung SSD 840 250 GByte	150 €
DVD-Brenner	NEU
LG GH25-NS	25 €
Gehäuse	
Xigmatek Midgard 2	70 €
Netzteil	NEU
beQuiet Pure Power L7 530 Watt	60 €
GESAMTPREIS	1.070 €
Schnellere Grafikkarte	+130 €
Palit GTX 680 Jetstream	400 €
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**
 ► 89 ► 190 € ► 08/12 ► Quicklink: 8111
 extrem schnell, teils hörbar / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte

2 **Club 3D Radeon HD 7870 Joker**
 ► 86 ► 210 € ► online ► Quicklink: 8184
 sehr schnell, relativ leise / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte

3 **Sapphire Radeon 7790 Dual-X OC** **PREISTIPP**
 ► 85 ► 135 € ► online ► Quicklink: 8272
 schnell, relativ leise / Radeon HD 7790 / 1,0 GByte

4 **XFx R7870 BE Double Dissipation**
 ► 85 ► 190 € ► 08/12 ► Quicklink: 8186
 sehr schnell, leise / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte

5 **Powercolor HD 7870 PCS+**
 ► 85 ► 200 € ► 03/12 ► Quicklink: 7973
 sehr schnell, relativ leise / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

6 **MSI Geforce GTX 660 Twin Frozr III**
 ► 84 ► 180 € ► 05/13 ► Quicklink: 8291
 schnell, sehr leise / Geforce GTX 660 / 2,0 GByte

7 **HIS Radeon HD 7870 IceQ X Turbo**
 ► 84 ► 205 € ► 08/12 ► Quicklink: 8112
 schnell, leicht hörbar / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte

8 **Powercolor HD 7850 PCS+**
 ► 83 ► 160 € ► 08/12 ► Quicklink: 8160
 sehr schnell, relativ leise / Radeon HD 7850 / 2,0 GByte

9 **Zotac Geforce GTX 660**
 ► 82 ► 180 € ► 12/12 ► Quicklink: 8187
 schnell, leise / Geforce GTX 660 / 2,0 GByte

10 **Club3D HD 7850 Royal King** **NEU**
 ► 81 ► 150 € ► online ► Quicklink: 8092
 schnell, leise / Radeon HD 7850 / 2,0 GByte

GRAFIKKARTEN AB 250 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 **Palit Geforce GTX 680 Jetstream**
 ► 90 ► 420 € ► 08/12 ► Quicklink: 7968
 extrem schnell, laut / Geforce GTX 680 / 2,0 GByte

2 **Asus GTX 670 Direct CU II TOP**
 ► 89 ► 415 € ► 08/12 ► Quicklink: 7969
 extrem schnell, leise / Geforce GTX 670 / 2,0 GByte

3 **Powercolor R HD 7950 PCS+** **PREISTIPP**
 ► 88 ► 270 € ► online ► Quicklink: 7970
 extrem schnell, sehr leise / Radeon HD 7950 / 3,0 GByte

4 **Palit Geforce GTX 660 Ti Jet** **UPDATE**
 ► 86 ► 280 € ► 10/12 ► Quicklink: 8115
 extrem schnell, leise / Geforce GTX 660 Ti / 2,0 GByte

5 **Gainward Geforce GTX 670 Phant.** **UPDATE**
 ► 86 ► 320 € ► 08/12 ► Quicklink: 7972
 extrem schnell, leise / Geforce GTX 670 / 2,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

6 **Gigabyte R7950 Windforce 3x**
 ► 85 ► 270 € ► online ► Quicklink: 7974
 extrem schnell, hörbar / Radeon HD 7950 / 2,0 GByte

7 **XFx R7970 Double Dissipation** **UPDATE**
 ► 85 ► 330 € ► online ► Quicklink: 8042
 extrem schnell, hörbar / Radeon HD 7970 / 2,0 GByte

8 **Zotac Geforce GTX 660 Ti AMP!**
 ► 84 ► 270 € ► 10/12 ► Quicklink: 8116
 extrem schnell, leise / Geforce GTX 660 Ti / 2,0 GByte

9 **Zotac Geforce GTX 670 Ti AMP!** **UPDATE**
 ► 84 ► 340 € ► 10/12 ► Quicklink: 8041
 extrem schnell, leise / Geforce GTX 670 Ti / 2,0 GByte

10 **MSI Radeon HD 7970 Lightning**
 ► 84 ► 425 € ► 09/12 ► Quicklink: 8116
 extrem schnell, leise / Radeon HD 7970 / 2,0 GByte

Monitore**TFTs bis 24 Zoll**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 BenQ RL2450HT **PREISTIPP**► 82 ► 170 € ► 11/12 ► Quicklink: 8120
voll spieleauglich, 1920x1080, höhenverstellbar, Pivot-Funktion, 24 Zoll**2 Acer G246HLBbid**► 80 ► 170 € ► 11/12 ► Quicklink: 8121
voll spieleauglich, entspiegelt, 1920x1080, hoher Kontrast, 24 Zoll**3 LG Flatron E2442V**► 77 ► 140 € ► online ► Quicklink: 8229
voll spieleauglich, 2x HDMI, schnelle Reaktionszeit, 1920x1080, 24 Zoll**4 Asus VK248H**► 76 ► 185 € ► online ► Quicklink: 8279
voll spieleauglich, sehr hohe Helligkeit, schnelle Reaktionszeit, 24 Zoll**5 Samsung Syncmaster S24B350H** **NEU**► 73 ► 165 € ► online ► Quicklink: 8355
voll spieleauglich, schnelle Reaktionszeit, 24 Zoll, 1920x1080**120-Hz-TFTs**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 BenQ XL2420T **PREISTIPP**► 95 ► 340 € ► online ► Quicklink: 7980
voll spieleauglich, 3D Vision 2, sehr hohe Helligkeit in 3D, 24 Zoll**2 BenQ XL2720T**► 95 ► 500 € ► 07/13 ► Quicklink: 8331
voll spieleauglich, 3D Vision 2, hell in 3D, 27 Zoll**3 Asus VG248QE**► 89 ► 310 € ► 07/13 ► Quicklink: 8332
voll spieleauglich, 144 Hz, schnelle Reaktionszeit, 24 Zoll**4 Asus VG278H** **UPDATE**► 89 ► 540 € ► 03/12 ► Quicklink: 7981
voll spieleauglich, 3D Vision 2, hell in 3D, 27 Zoll**5 Iiyama ProLite G2773HS** **UPDATE**► 84 ► 340 € ► online ► Quicklink: 8230
voll spieleauglich, 1920x1080, schnelle Reaktionszeit, 27 Zoll**SSDs****2,5 ZOLL**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Samsung SSD 840 Pro 256 GB► 93 ► 205 € ► 06/13 ► Quicklink: 8280
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Wartungs-, Klon-Tool, Samsung MDX**2 OCZ Vector 256 GB** **UPDATE**► 89 ► 235 € ► 06/13 ► Quicklink: 8281
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Wartungs-, Klon-Tool, Indilinx Barefoot 3**3 Corsair Neutron GTX 240 GByte**► 88 ► 205 € ► 06/13 ► Quicklink: 8282
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, LAMT LM8700-Controller**4 Adata XPG SX910 256 GByte** **UPDATE**► 86 ► 215 € ► 06/13 ► Quicklink: 8283
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Klon-Software, Sandforce 2281**5 Samsung SSD 840 250 GByte** **PREISTIPP**► 83 ► 150 € ► online ► Quicklink: 8284
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Wartungs-, Klon-Tool, Samsung MDX**Notebooks****BIS 17 ZOLL**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Asus G75► 90 ► 1.800 € ► online ► Quicklink: 7988
sehr schnell, 3D Vision, 17,3 Zoll Full HD**2 Samsung Serie 7 Gamer 700G7C**► 88 ► 1.750 € ► online ► Quicklink: 8093
schnelle Hardware, laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD**3 Asus G74SX** **PREISTIPP**► 86 ► 1.250 € ► online ► Quicklink: 7625
schnelle Hardware, 3D Vision, gute Verarbeitung, 17,3 Zoll Full HD**4 MSI GT70**► 86 ► 1.450 € ► online ► Quicklink: 8039
schnelle Hardware, laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD**5 Alienware M17x R3**► 86 ► 1.850 € ► online ► Quicklink: 8320
schnelle Hardware, gute Verarbeitung, 17,3 Zoll Full HD**Sound****SURROUND-SETS**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Teufel Motiv 5► 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**► 90 ► 360 € ► online ► Quicklink: 8089
toller Klang, tiefer Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive**4 Teufel Concept E 300** **PREISTIPP**► 88 ► 250 € ► 08/09 ► Quicklink: 8025
hervorragender Klang, pegelfest, 6 Endstufen, keine PC-Kabel**5 Logitech Z906**► 86 ► 270 € ► online ► Quicklink: 7991
toller Klang, druckvoller Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive**HEADSETS**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Sennheiser PC 360► 92 ► 170 € ► online ► Quicklink: 7993
sehr komfortabel, hochpräziser Klang, kräftige Bässe, offene Bauweise**2 Sennheiser PC 350** **PREISTIPP**► 91 ► 145 € ► 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 Logitech G930** **UPDATE**► 90 ► 140 € ► 10/11 ► Quicklink: 7997
sehr präziser Raumklang, kabellos, Dolby Headphone, USB-Soundkarte**5 Razer Megalodon**► 90 ► 145 € ► online ► Quicklink: 7996
komfortabel, präziser Raumklang, kräftige Bässe, USB-Soundkarte**Eingabegeräte****MÄUSE BIS 50 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Logitech G500► 95 ► 45 € ► 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 ► 45 € ► online ► Quicklink: 8037
viele Funktionen, interner Speicher, 4.000 dpi, nur für rechte Hände**5 Gigabyte M8000X**► 91 ► 45 € ► online ► Quicklink: 8001
sehr präzise, interner Speicher, 5.040 dpi, nur für rechte Hände**MÄUSE AB 50 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Logitech G9x **PREISTIPP**► 96 ► 65 € ► 03/09 ► Quicklink: 7630
extrem präzise, super Ausstattung, nur für rechte Hände**2 Logitech G700**► 96 ► 70 € ► 11/10 ► Quicklink: 7631
extrem präzise, vier Daumentasten, kabellos, nur für rechte Hände**3 SteelSeries Sensei**► 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 Mad Catz Rat 7** **UPDATE**► 94 ► 80 € ► online ► Quicklink: 8317
extrem präzise, sehr gut anpassbar, gut verarbeitet**TASTATUREN
BIS 50 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Microsoft Sidewinder X4► 83 ► 35 € ► 04/10 ► Quicklink: 8006
präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, Makros**2 Logitech G105**► 83 ► 50 € ► online ► Quicklink: 8063
Makrofunktion, präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten**3 Roccat Arvo**► 80 ► 50 € ► 03/10 ► Quicklink: 8008
kleines Layout, Makrofunktion, guter Tastendruckpunkt und Anschlag**4 Cherry G80-3000 LPCDE-2**► 68 ► 50 € ► online ► Quicklink: 8009
günstige mechanische Tastatur, keine Extras, billige Verarbeitung**5 Sharkoon Skiller** **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 ► 125 € ► online ► Quicklink: 8173
Top-Verarbeitung, mechanisch, gute Ausstattung, Makros**2 Black Widow Ultimate**► 89 ► 130 € ► 03/12 ► Quicklink: 8014
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung**3 Coolermaster CM Storm Trigger** **UPDATE**► 88 ► 85 € ► online ► Quicklink: 8011
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung**4 Qpad MK-85 Pro Gaming**► 88 ► 140 € ► online ► Quicklink: 8012
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung**5 Logitech G510** **PREISTIPP**► 87 ► 85 € ► 11/10 ► Quicklink: 8013
Display, Soundchip, Makrotasten, abnehmbare Handballenaufklage**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 Fanatec Porsche 911 GT3 Elite► 91 ► 260 € ► 01/09 ► Quicklink: 8325
extrem präzise, knackiges Force Feedback**PREISTIPP Logitech Driving Force GT**► 84 ► 110 € ► 08/10 ► Quicklink: 8018
präzises, starkes Force Feedback, insgesamt gut**SOUNDKARTEN**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

KAUFTIPP Creative Soundblaster Z► 89 ► 75 € ► online ► Quicklink: 8191
sehr guter Klang, Surround-Simulation auf Headsets**PREISTIPP Creative SB Recon 3D Bulk**► 84 ► 55 € ► 08/12 ► Quicklink: 8022
toller Raumklang, weniger Zubehör als Retail-Version**JOYSTICKS**

► Note ► Preis ► Test in

KAUFTIPP Logitech Freedom 2.4► 86 ► 105 € ► 02/07 ► Quicklink: 8020
sehr präzise, viele Knöpfe, kein Force Feedback**PREISTIPP Thrustmaster Flightstick X**► 73 ► 25 € ► 02/08 ► Quicklink: -
solider Joystick für unkomplizierten Flugs Spaß, viele Knöpfe

**164
Seiten!**

**GameStar
MMO**

DAS NEUE

JETZT AM KIOSK!



DIREKT BESTELLEN!

gamestar.de/mmo oder 0711/7252 275

Elf Feinde

Was wäre, wenn im Champions-League-Finale nicht Bayern und Dortmund angetreten wären, sondern Spiele-Bösewichter? Von Michael Graf



Abwehr



Trainer

Shodan (System Shock)



»Schau dich an, Kicker. Eine erbärmliche Kreatur aus Fleisch und Knochen, die keuchend und schwitzend über meinen Rasen rennt!« – Shodan weiß, wie man ein Team motiviert.

Menschen-Auslösch-Faktor 9/10
Gen-Experimentier-Faktor 7/10
Irrer-Supercomputer-Faktor 10/10

LeChuck (Monkey Island)



Wäre gerne Kapitän und bildet mit Vaas ein kongeniales Piratenduo auf der linken Seite. Rupt Gegenspielern Haare aus und bastelt daraus Voodoopuppen, die er mit Nadeln traktiert.

Großer-Bruder-Faktor 8/10
Bartschneider-Faktor 2/10
Puppenspieler-Faktor 10/10



Mittelfeld

Diablo (Diablo)



Wo sollte der höllische Herr des Chaos sonst spielen als auf der Sechserposition – oder der 666er-Position? Er passt allerdings berechenbar: nach Osten, stets nach Osten.

Höllenfeuer-Faktor 7/10
Schließt-Stadtportale-Faktor 8/10
Seelenstein-Faktor 4/1

Vaas (Far Cry 3)



Man sagt ja, Torhüter und Linksaußen haben einen an der Klatsche. Da die Position zwischen den Pfosten schon besetzt war, blieb dem wahnsinnigen Vaas nur die linke Seite.

Guerilla-Faktor 6/10
Irrer-Blick-Faktor 10/10
Berechenbarkeits-Faktor 2/10



Sturm

TOR

Slenderman (Slender)



Mit seinen langen Armen fischt der Schlacks jeden Flatterball aus dem Winkel. Strahlt zwischen den Pfosten viel Ruhe aus – bis er urplötzlich neben einem Gegenspieler auftaucht.

Langarm-Faktor 9/10
Gruselfaktor 10/10
Gesichtskontroll-Faktor 0/10

Darth Vader (Star Wars)



Kritiker sagen, er könne keinen zwei Meter breiten Lüftungsschlitze an einem Todesstern verteidigen. Jetzt will er's allen zeigen! Zudem fast immer der Vater seines Gegenspielers.

Ich-bin-dein-Vater-Faktor 9/10
Dosenwurst-Faktor 3/10
Würgegriff-Faktor 10/10

GlaDOS (Portal)



Kann sich als tonnenschwerer Supercomputer weniger bewegen als Rudi Völler nach zwölf Weißbier. Macht aber nix, zieht als Regisseurin sowieso lieber die Fäden im Mittelfeld.

Still-Alive-Faktor 8/10
Sprücheklopfer-Faktor 5/10
Irrer-Supercomputer-Faktor 9/10

Lionel Messi (Fifa/PES)



Was heißt hier »kein Bösewicht«? Dieser Messi ist doch gezeichnet, ob nun in Fifa oder PES! So schnell kann kein Mensch dribbeln! Natürlich spielt der für die Bösen!

Langsamkeitsfaktor 0/10
Schwindelig-Dribbel-Faktor 10/10
In-den-Winkel-Faktor 9/10

Beholder (Dungeons & Dragons)



Etwas abgehobener Schwebekopf, der immer ein Auge für den freien Mitspieler hat. Als klassischer D&D-Obermotz zudem ein echter Veteran und Publikumsliebhaber.

Bodenständigkeits-Faktor 0/10
Luftkampf-Faktor 8/10
Übersichtsfaktor 10/10

Illusive Man (Mass Effect 2)



Terrororganisations-Chef, der die Abwehr aus dem Verborgenen lenkt (Außenbahn). Als Nationalist spielt er rechts. Quarzt jedoch mehr als Mario Basler in der Tabakfabrik.

Höllenfeuer-Faktor 7/10
Schließt-Stadtportale-Faktor 8/10
Seelenstein-Faktor 4/10

Hitler (Indiana Jones 3)



Der Spielerführer marschiert natürlich über rechtsaußen, wird aber direkt nach Spielbeginn vom Bundesschiedsrichter indiziert – rote Karte und 25 Wolfenstein-Spiele Sperre!

Indizierungs-Faktor 10/10
Größenwahn-Faktor 10/10
Panzerfaktor 3/10

Fans

Zombies (Left4Dead u.a.)



Angefeuert wird das Team des Bösen vom Kampflüder stöhnenden Ultra-Club der lebenden Leichen. Die zünden allerdings keine Bengalos, sondern gleich das ganze Stadion an.

We-are-the-Zompions-Faktor 7/10
You'll-never-schlurf-alone-Faktor 9/10
Halbzeit-Hunger-auf-Hirn-Faktor 7/10



Ersatzbank

Purpur-Tentakel (Day of the Tentacle)



Das ebenso mutierte wie böse Saguarm-Monstrum drückt die Bank als Reserve-Torhüter. Es hat zwar nur winzige Ärmchen – aber gar keine Beine. Wo sollte es also sonst spielen?

Weiteroberungs-Faktor 3/10
Ansaug-Faktor 6/10
Kuh-Umwerf-Faktor 8/10

Kane (Command & Conquer)



Von seiner geölten Glatze flucht jede Flanke ins Tor. Kommt als Joker in die Partie, ist damit aber unzufrieden. Wartet nun nämlich schon seit dem ersten C&C auf einen großen Auftritt.

Bowlingkugel-Faktor 8/10
Sektenboss-Faktor 9/10
Erlösungsphantasien-Faktor 10/10

Reaper (Mass Effect)



Bei hoffnungslosem Rückstand wird dieser Maschinen-Holzhammer eingewechselt, nach dem Motto: »Wenn wir schon nicht gewinnen, treten wir ihnen wenigstens die Galaxis kaputt.«

Unfairness-Faktor 9/10
Filigran-Technik-Faktor 0/10
Tintenfisch-Faktor 6/10

Andrew Ryan (Bioshock)



Der Turbokapitalist kennt sich mit Banken aus und gilt als Stürmer, der alles versenkt. Sogar ganze Städte. Steht allerdings unter dem Verdacht, sich mit Plasmiden aufzuputschen.

Versenk-Fakto 10/10
Big-Daddy-Faktor 6/10
Illegale-Substanzen-Faktor 8/10

Die GameStar-Ausgabe 09/2013 erscheint am 31.07.2013



1 Titanfall **Preview** Die Call-of-Duty-Erfinder melden sich zurück: Wir stürzen uns in Multiplayer-Schlachten zwischen Mechs und Fußsoldaten mit Superkräften.

2 Scrolls **Test** Die Spitzhacke hat ausgedient: Im neuen Spiel der Minecraft-Macher sammeln wir Karten und schlagen Brettspiel-Duelle.

3 Survival-Sommer **Test** Wir kämpfen uns durch die offene Welt des Zombie-Überraschungs-Hits State of Decay und die Rundengefechte von Shadowrun Returns.

4 Nvidia GeForce GTX 760 **Hardware** Nach GTX 780 und GTX 770 testen wir die GTX 760 – für wohl unter 300 Euro die für Spieler spannendste GTX-700-Karte.

IMPRESSUM

Verlag

IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118
E-Mail: brief@gamestar.de Internet: www.idgmedia.de

Chefredakteur
Gesamtanzeigenleiter

Michael Trier (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlags)
Ralf Sattelberger (verantwortlich)
Tel.: 089 / 360 86-730
E-Mail: rsattelberger@idg.de

Druck und Beilagen
Inhaber- und Beteiligungsverhältnisse

Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, Cinram GmbH, Megapac
Alleiner Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die
IDG Communications Media AG, München, eine 100%ige Tochter der
International Data Group, Inc., Boston, USA. Aufsichtsratsmitglieder der
IDG Communications Media AG sind: Patrick J. McGovern (Vorsitzender),
Edward Bloom, Toby Hurlstone.

REDAKTION

Redaktion GameStar

Anschrift des Verlags
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652, E-Mail: brief@gamestar.de

Verlagsleiter und Mitglied der Geschäftsleitung
Chefredakteur
Chefredaktion
Redaktion

André Horn
Michael Trier (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlags)
Michael Graf, Daniel Visarius, Frank Maier
Jochen Gebauer, Florian Klein, Heiko Klinge, Kristin Knillmann,
Daniel Matschijewsky, Kai Schmidt, Petra Schmitz, Fabian Siegmund,
Tobias Veltin, Hendrik Weins, Thomas Wittulski, Stefanie Klapetek,
Florian Heider, Mark Geiger, Jan Purrucker, Antonia Seitz, Maurice Weber,
Johannes Rohe, Benjamin Schäfer, André Peschke
René Heuser (Ltd.), Christian Merkel, Michael Obermeier, Christian Schneider,
Daniel Feith, Martin Le, Christian Weigel, Philipp Elsner

Director Mobile Content & Applications

Medien-Produktion

Layout und Design

Redaktionsassistentz

Lektorat

Freie Mitarbeiter

Leitung CRM und Marketing

Fotos

Einsendungen

Haftung

David Bhulaputra (Ltd.), Alexander Beck, Bernd Fischer, Christoph Klapetek, Sascha
Mutschler, William Patin, Marco Giesel, Henrik Schmitz-Sieg, Alexander Friedrich
Sigrun Rüb (Ltd.), Eva Zechmeister, Sabine Hell (Entwurf),
Uwe C. Beyer (Wertungskasten), H2DESIGN.de (Titel)
Isa Stamp
Anita Thiel
Anita Blockinger, Kosta Christinakis, Martin Deppe, Heinrich Lenhardt,
Uwe Miethe, Paul Davis, Dennis Ziesecke, Rüdiger Steidle
Matthias Weber (-154)
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.

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

Postbank 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

Anschrift der Redaktion
Ralf Sattelberger (-730) (Ltd.), Kerstin Wölderling (-625), Susanne Schreiner (-670),
Patrick Yahya (-609), Eike-Bodo Benkert (-607), Pia Aschenbrenner (-655),
Maria Frank (-691), Stefanie Kusseler (-451), Fax: -99691, Jakob Scheikl (Designer),
Manfred Aumaier (digitale Anzeigeannahme, -602)

IDG Global Solutions

Anzeigenpreise

Zahlungsmöglichkeiten

Erfüllungsort, Gerichtsstand

Online-Reichweite (IVW 05/2013)

für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschlager (Ltd.) (-116)

Es gilt stets die Preistabelle unter www.GameStar.de/Mediadaten

Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10

München

86.990.771 Page Impressions, 17.444.768 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!



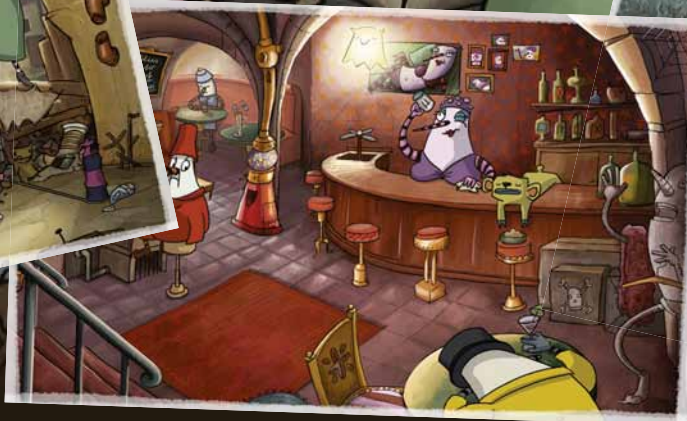
In unserem Medienhaus erscheinen außerdem:



the inner world

→ Ein 2D Point & Click Adventure ←

FÜR PC & MAC
AB 18.07
IM Handel!



Like us on Facebook!
[/theinnerworld](#)



Follow us on Twitter!
[@studiofizbin](#)



Read our Blog!
[blog.theinnerworld.de](#)

1&1 ALL-NET-FLAT

D-NETZ QUALITÄT ZUM BESTEN PREIS!



✓ **FLAT** FESTNETZ

✓ **FLAT** ALLE HANDY-NETZE

✓ **FLAT** INTERNET

19,99
~~29,99~~ €/Monat*

NEU!

D-NETZ

Samsung GALAXY S4

1&1

1und1.de

0 26 02 / 96 96



* Angebot mit 10,- €/Monat Preisvorteil: 1&1 All-Net-Flat Basic in den ersten 24 Monaten für 19,99 €/Monat, danach 29,99 €/Monat. Ein Smartphone gibt es auf Wunsch dazu, z. B. Samsung Galaxy S4 für einmalig 349,99 €. Dann entfällt dieser Preisvorteil. Alternativ ist das Samsung Galaxy S4 für 0,- € im Tarif 1&1 All-Net-Flat Pro für 49,99 €/Monat erhältlich. Einmaliger Bereitstellungspreis 29,90 €, keine Versandkosten. 24 Monate Mindestvertragslaufzeit.