



Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

OKTOBER 11/2013

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

Das Rome 2-Mega-Paket • Inklusive neuer Wertung!

ROME 2

Heftexklusiver Langzeittest: Der Strategie-Koloss bis zur Mechanik seziert! + Die besten Technik-Tipps! So macht Rome 2 maximalen Spaß: 50 Profi-Strategien!

THEMEN Top-Spiele 2013/2014 • Arma 3 • Pro Evo 2014 • Splinter Cell: Black List • Outlast u.v.a.

DVDs **VOLLVERSIONEN** Tales of Monkey Island • Thief 2: The Metal Age

VIDEOS Rome 2 • World of Tanks • Dragon Age: Inquisition • Diablo 3: Reaper of Souls • Battlefield 4 u.v.a.

„Die besten Elemente aus
Freelancer, Elite und der X-Reihe“
SEHR GUT - PC Games

XREBIRTH

TRADE FIGHT BUILD THINK

ALLES sei dein!



AB 15. NOVEMBER

Ebenfalls als Collector's Box für PC erhältlich!



/XRebirth

www.x-rebirth.com



/Xuniversechannel

POWERED BY
Syfy
Imagine Greater





VOLLVERSION

Thief 2 (engl. Originalversion) The Metal Age

PREVIEW-VIDEO

Diablo 3: Reaper of Souls

- + Teufisches Addon:** Was tun, wenn ausgerechnet ein Engel die Menschheit vernichten will, und das Schwert der Gerechtigkeit das auch noch völlig okay findet? Das Diablo 3-Addon Reaper of Souls verrät es uns!

TOPSPIEL-VIDEO

Total War: Rome 2

- + Römische Megalomanie:** In einem über 20 Minuten langen Testvideo fühlen wir der riesigen Globalstrategie auf den Zahn. Wie greifen die einzelnen Elemente ineinander? Und wie schlägt sich die künstliche Intelligenz eigentlich?

- + Meisterdiebisches Spielvergnügen:** Der beste Langfinger der Spielegeschichte legt sich in seinem zweiten Abenteuer mit den Mechanisten an. Wir knipsen dampfbetriebene Roboter aus, wir schleichen uns durch gigantische Gebäude voller Gold, Geschmeide und Gegner. Und wir retten unsere Steampunk-Heimatwelt vor einer finsternen Bedrohung. Ehrensache!

Außerdem auf DVD

PREVIEWS

Battlefield 4
Gamewatch:
Dragon Age: Inquisition
The Elder Scrolls Online

TESTS

Amnesia: A Machine for Pigs
Payday 2
Rayman Legends
Rise of Venice
Splinter Cell: Blacklist

SPECIALS

Freispiel-Check
Oldie des Monats:
Raumschiff 65 – Anno 1942
Rückblick 11/2003

KOMPLETTES SPIEL

Dragon's Prophet

Den Code für die Assassin's-Creed-4-Rabatt-Aktion finden Käufer der GameStar XL auf der Innenseite des XL-DVD-Coverpacks (unten), Käufer der DVD-Ausgabe finden ihn auf der Rückseite der DVD-Hülle (links).

GameStar XL DVD

- + Mächtiger Pirat:** Fast 20 Stunden Rätselspaß und Lachmuskel zersetzender Humor stecken in den von Telltale Games entwickelten neuen Abenteuern des Guybrush Threepwood. Die wurden zunächst als einzelne Episoden veröffentlicht, bei uns gibt's aber das deutsche Gesamtpaket.

- + Alter Bekannter:** Guybrush ohne LeChuck wäre wie Ying ohne Yang, Ernie ohne Bert, Oktober ohne Fest oder Dia ohne Blo. Und deswegen ist auch der untote Schurke wieder mit dabei. Überraschung: Die beiden können sich noch immer nicht leiden.



VOLLVERSION

Tales of Monkey Island



HD-VIDEO

Die 10 abgedrehtesten Spiele

- + Bitte was?** Als Mücke armen Frauen das Blut aussaugen, Baustellenfahrzeug-Beat'em up und noch mehr unglaublicher Quatsch: Die GameStar-Redaktion präsentiert zehn Spiele mit Kopf-auf-Tisch-hau-Potenzial.

HD-VIDEO

Outlast

- + Allein im Irrenhaus:** Nur mit einer Kamera im Anschlag geht's im Horrorspiel Outlast in ein Irrenhaus voller geistesgestörter Mörder. Ausgewiesene Angsthasen überspringen das Video aus Gesundheitsgründen besser.

HD-VIDEO

Windows 8.1

- + Kacheln vs. Desktop:** Welche Änderungen bringt das kostenlose Update auf Windows 8.1? Wird's einfacher zu bedienen? Und müssen wir immer noch mit Kacheln leben oder dürfen wir endlich gleich auf den Desktop?

Außerdem auf XL-DVD

HD-VIDEOS

Previews:
Castlevania: Lords of Shadow 2
Deadfall Adventures
Gamewatch: Titanfall
Gamewatch:
XCOM Enemy Within
Star Citizen: Das Hangarmodul

Test:

Kontrollbesuch:
World of Tanks

Special:

Boxenstopp: Rome 2
Hall of Fame:
Heroes of Might & Magic 3
Spiele auf Tauchstation

KOMPLETTES SPIEL

S.K.I.L.L.

MODIFIKATION

Skyrim Falskaar

Den Code für die schallgedämpfte S.K.I.L.L.-Waffe finden Käufer der XL-Ausgabe auf der Innenseite des GameStar-XL-Coverpacks.



**Premium
GameStar**

– DER EXKLUSIVE ZUGANG ZU GAMESTAR.DE

SO VIEL PREMIUM GAB'S NOCH NIE!

**KOMPLETT
ÜBERARBEITET**



GameStar und
DVD-Videos
jetzt auch auf
Tablets und
Smartphones.



PREMIUM-HIGHLIGHTS

- ★ vollständiges Heftarchiv seit 1997
- ★ alle DVD-Videos seit 2007
- ★ exklusive News-Sendung: GameStar TV – jede Woche 2 Folgen
- ★ keine Werbung auf gamestar.de
- ★ jeden Monat eine Vollversion gratis – im September »Darksiders«
- ★ alle Folgen der Kultserie »Die Redaktion«

Testen Sie jetzt GameStar Premium für nur 4,99 Euro pro Monat!
Abonnenten der GameStar zahlen nur 2,99 Euro. Jederzeit kündbar!

www.gamestar.de/premium

oder rufen Sie uns an: 0711/7252 275



Editorial



WHO IS WHO

(Von l.n.r.) Maurice Weber • Heiko Klinge • Michael Obermeier • Petra Schmitz
Jochen Gebauer • Florian Heider • Christian Schneider • Michael Trier • Michael Graf
Daniel Feith • Jan Purucker • Jochen Redigner • Kristin Knillmann • Daniel Visarius

Rome 2 – eine Neubewertung

Wir kamen, sahen, werteten – vielleicht etwas zu schnell. Denn **Rome 2** ist ein derart komplexes, ein in Detailfragen derart unvollkommenes Spiel, dass wir im Nachhinein sagen müssen: Unsere erste Wertung war zu hoch. Es ist wohl zumindest in der Neuzeit des Spielejournalismus ein ziemlich einmaliger Vorgang, dass ein Spiel noch nach dem Release eine Titelstory bekommt. Und dann sogar eine Story, in der jede Menge passiert, die nicht nur wiederkaut, was schon durchs Internet gerauscht ist. Das hat seinen Grund: **Total War: Rome 2** ist ein Koloss von einem Spiel, eine Strategie-Erfahrung, die sich im Verlauf dieser ganz besonderen Beziehung zwischen dem Spieler und seinem Spiel auf vielfältige Weise ändert, wächst, zu immer neuen Erfahrungen führt. Mit jedem Neustart, mit jeder neuen Fraktion – und oft sogar beim zweiten Welteroberungsversuch mit dem gleichen Volk – passiert etwas völlig Neues, Unvorhergesehenes, oft Wundervolles – oder auch Schreckliches. So wurden zwar unsere Eroberungsfeldzüge von Anfang an von den **Total War**-üblichen KI-Patzern begleitet, alles in allem lief der erste Durchgang mit der Testversion nach etwa einer Woche Spielzeit relativ glatt. Als sich dann im Dauertest mit mehreren Versionen und parallel spielenden Testern die Fehler allerdings nicht nur häuften, sondern sich in manchen Partien zu komplett absurden, teils reproduzierbaren Situationen summierten, haben wir das ganze Testverfahren um **Rome 2** neu aufgerollt, haben die erratische KI, die nicht komplett durchdachten Spielsysteme und das verschlimmbesserte Interface immer und immer wieder analysiert und sind zu dem Schluss gekommen: Unsere anfängliche Online-Wertung von 89 Punkten war zu hoch. Die Mängel, die **Rome 2** im Langzeit-test offenbarte, rechtfertigen keine Wertung an der Schwelle zur 90. Vielmehr muss **Rome** für eine Wertung in den hohen 80ern oder gar für einen Platin-Award (ab 90) gehörig nachlegen. Was genau zur neuen Wertung geführt hat, aber auch, warum **Rome 2** trotzdem eines der begeisterndsten, mitreißendsten Spielerlebnisse überhaupt sein kann, lesen Sie in unserer großen Titelgeschichte ab Seite 10.

Zusätzlich haben wir in mühevoller Handarbeit eine einmalige Ressourcenkarte zu **Rome 2** für Sie gezeichnet, die dieser Ausgabe der GameStar als Riesenposter beiliegt. Als besonderes Gimmick finden Sie auf der Rückseite dieses Wegweisers eine Reproduktion der Original-Rome 2-Karte, die ansonsten ausschließlich der Collector's Edition des Spiels in Stoffausführung beiliegt. Allerdings ist die hier für Sie beiliegende Version mehr als doppelt so groß wie das Original.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,
Ihr GameStar-Team!

Das Offizielle Sims-Magazin 06/2013

Auf der Gamescom gabs jede Menge neue Infos zu **Die Sims 4** und dazu konnten wir endlich selbst ausführlich ausprobieren, welche Möglichkeiten die neuen Features und Tools bieten. Abseits der großen Messehallen treffen sich Sims-Fans aus der ganzen Welt im SimsCamp, um mit den Entwicklern zu diskutieren und sich untereinander auszutauschen. Wir waren mit unserem offiziellen Sims-Magazin natürlich auch vor Ort und berichten in der neuesten Ausgabe haarklein über alle aktuellen Entwicklungen bei den **Sims 4**. Dazu gibts wie immer jede Menge Anleitungen, Ratgeber, Reportagen und auf unserer DVD exklusive Objekte wie coole Klamotten und ganze Häuser für **Die Sims 3**. Das offizielle Sims-Magazin gibt's für 6,99 Euro am Kiosk oder direkt in unserem Shop zu kaufen:

<http://sims-magazin.idgshop.de/>

Tschüss Fabian!

Nach neun Jahren hat Fabian Siegismund auf eigenen Wunsch die GameStar verlassen. Es wurde Zeit für ihn, seinen Ambitionen in Richtung Videokonzeption, die er bei seiner richtungsweisenden Arbeit an unseren Videoformaten wie Die Redaktion und seiner Zeit bei unserem Youtube-Kanal High 5 für sich entdeckt und ausgebaut hat, weiter zu folgen, als das bei uns möglich gewesen wäre; schließlich ist die GameStar kein TV-Sender. Wir wünschen Fabian und seiner Familie von Herzen alles Gute für die Zukunft: Schön war's, lustig war's, spannend war's, danke Fabian und tschüss, wir sehen uns! Wetten?





Inhalt

Total War: Rome 2



Mega-Karte der Spielwelt mit allen Provinzen, Fraktionen, Ressourcen, Wundern und vielem mehr!

10 Das Strategie-Epos im knallharten Test-Check: Wie gut sind KI, Seeschlachten und das neue Politik-System tatsächlich? Außerdem: Profi-Tipps aus der Redaktion. So erobern Sie die Welt.



Absichtlich dumm

106 Report: Warum die künstliche Intelligenz einfach nicht intelligent sein darf.



3D-Karten unter 250 Euro

114 Top-Grafik für wenig Geld: Die neuen Nvidia- und ATI-Chips im Vergleich.

Titelstory

- 10** Test: Total War: Rome 2
- 12** Die schlimmsten KI-Patzer
- 16** Rome 2 vs. Shogun 2
- 17** Die Koop-Kampagne
- 20** Technik-Check
- 22** Die 50 besten Tipps

Aktuell

- 8** Homeworld: Shipbreakers
- 8** LEGO Minifigures Online
- 9** State of Decay
- 9** The Elder Scrolls Online

Previews

- 26** Termin-Update
- 28** Battlefield 4
- 29** Watch Dogs
- 29** Wolfenstein: The New Order
- 30** Assassin's Creed 4
- 30** Titanfall
- 30** Day Z
- 31** The Division
- 31** Age of Wonders 3
- 32** Baphomets Fluch: Der Sündenfall
- 32** 7 Days to Die

Previews

- 32** Tropico 5
- 33** Lords of the Fallen
- 33** XCOM: Enemy Within
- 33** Command & Conquer
- 34** Wasteland 2
- 34** X: Rebirth
- 34** Dragon Age: Inquisition
- 36** »Was soll ich spielen«-Diagramm
- 38** Diablo 3: Reaper of Souls
- 42** Die Sims 4

Tests

- 46** Das Team
- 48** Hitlisten / So testen wir
- 52** Arma 3
- 56** Pro Evolution Soccer 2014
- 60** Rise of Venice
- 64** Payday 2
- 66** Amnesia: A Machine for Pigs
- 68** Outlast
- 70** Brothers: A Tale of Two Sons
- 72** Lost Planet 3
- 74** Final Fantasy 14: A Realm Reborn
- 82** Splinter Cell: Blacklist
- 86** Rayman Legends
- 88** Gone Home
- 92** Papers Please



Die neue Spiele-Generation

28 Die kommende Spiele-Generation auf dem Prüfstand: So gut werden Battlefield 4, Watch Dogs, Titanfall und Co. wirklich. Dazu alle wichtigen Messe-Trends der Gamescom.

Diablo 3: Reaper of Souls

38 Das Addon für Diablo 3 bringt die neue Kreuzritter-Klasse. Und noch viel mehr.

Freispiel

- 94** Dishonored: The Brigmore Witches
- 95** Xonotic
- 95** Im Reich des Himmelsdrachen
- 96** Gods Will Be Watching
- 96** Frog Fractions
- 96** The Witcher 2: Full Combat Rebalance 2
- 98** Kontrollbesuch: World of Tanks

Magazin

- 102** Leserbrief
- 103** Fehler!
- 104** Verlosung
- 106** Report: Absichtlich dumm
- 110** Hall of Fame: Heroes of Might and Magic 3

Rubriken

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

Hardware

- 112** Hardware-News
- SCHWERPUNKT**
- 114** Oberklasse-Grafikkarten unter 250 Euro
- 116** Geforce GTX 760 vs. Radeon HD 7950
- TEST**
- 122** Intel Core i7 4960X im Test
- SERVICE**
- 126** Einkaufsführer

Spiele in dieser Ausgabe

7 Days to Die	Preview	32
Age of Wonders 3	Preview	31
Amnesia: A Machine for Pigs	Test	66
Arma 3	Test	52
Assassin's Creed 4: Black Flag	Preview	30
Baphomets Fluch:		
Der Sündenfall	Preview	32
Battlefield 4	Preview	28
Brothers: A Tale of Two Sons	Test	70
Command & Conquer	Preview	33
DayZ	Preview	30
Diablo 3: Reaper of Souls	Preview	38
Die Sims 4	Preview	42
Dishonored:		
The Brigmore Witches	Freispiel	94
Dragon Age: Inquisition	Preview	34
Final Fantasy 14	Test	74
Frog Fractions	Freispiel	96
Gods Will Be Watching	Freispiel	96
Gone Home	Test	88
Homeworld: Shipbreakers	News	8
Im Reich des Himmelsdrachen	Freispiel	95
LEGO Minifigures Online	News	8
Lords of the Fallen	Preview	33
Lost Planet 3	Test	72
Outlast	Test	68

Papers Please	Test	92
Payday 2	Test	64
Pro Evolution Soccer 2014	Test	56
Rayman Legends	Test	86
Rise of Venice	Test	60
Rome 2	Test	10
Splinter Cell: Blacklist	Test	82
State of Decay	News	9
The Division	Preview	31
The Elder Scrolls Online	News	9
The Witcher 2	Freispiel	96
Titanfall	Preview	30
Tropico 5	Preview	32
Wasteland 2	Preview	34
Watch Dogs	Preview	29
Wolfenstein: The New Order	Preview	29
World of Tanks	Freispiel	98
X: Rebirth	Preview	34
XCOM: Enemy Within	Preview	33
Xonotic	Freispiel	95

Spiele & Szene

News

Homeworld: Shipbreakers

Entwickler: Blackbird Interactive Publisher: Gearbox Termin: 2014

Aus »Hardware: Shipbreakers« wird **Homeworld: Shipbreakers**. Bitte? Von vorne: Ehemalige Relic-Mitarbeiter schlossen sich 2012 zum Studio Blackbird Interactive zusammen, um ein neues Strategiespiel namens »Hardware: Shipbreakers« zu entwickeln. Im April 2013 hatte dann Gearbox die prestigeträchtige **Homeworld**-Lizenz aus der Konkursmasse von THQ abstauben können und übertrug diese Lizenz jetzt leihweise an Blackbird – Geldspritze für die Entwicklung inklusive. In **Homeworld: Shipbreakers** soll's um Megakonzerne in einer fernen Zukunft gehen, zum Spielablauf ist allerdings noch nichts weiter bekannt, außer, dass wir uns anders als in den

Originalspielen auch auf Planetenoberflächen rumtreiben werden. Der ursprüngliche Plan, **Shipbreakers** als Free2Play-Titel zu veröffentlichen, wurde übrigens inzwischen aufgegeben. Und eine schöne Nachricht für **Homeworld**-Fans: Gearbox will die alten Serienteile als HD-Versionen neu herausbringen. Wobei uns die Frage nach dem Warum gestattet sein muss; die Spiele sehen heute noch sehr gut aus. PET



Anders als in der Originalserie spielen wir in **Homeworld: Shipbreakers** auch auf Planetenoberflächen.

Riddick

Vin Diesels Spieleversessenheit ist kein Geheimnis. Vor Jahren schon wollte er mit seinem eigenen Entwicklerteam ein Online-Rollenspiel über Hannibal realisieren. Das klappte zwar nicht, aber immerhin haben die Diesel'schen Tigon Studios zusammen mit Starbreeze aus Schweden die beiden Riddick-Titel zu verantworten. Tigon soll bald wieder im großen Stil tätig werden, wieder mit (inzwischen ehemaligen) Starbreeze-Mitarbeitern: Ein drittes Riddick-Spiel wurde durch Vin Diesel persönlich angekündigt, ein Riddick-Spiel mit MMO-Elementen! Anders als in **The Chronicles of Butcher Bay** (GameStar-Wertung: 90 Punkte) und **Assault on Dark Athena** (80 Punkte) sollen wir im noch namenlosen Abenteuer aber wohl nicht den glatzköpfigen Superkrieger, sondern einen Söldner spielen. Wann wir wieder im Riddick-Universum unterwegs sein dürfen, steht noch nicht fest. Aktuell scheint sich das Spiel noch in der Konzeptphase zu befinden. PET

LEGO Minifigures Online

Entwickler: Funcom Publisher: – Termin: 2014

Das schwedische Studio Funcom, das zuletzt mit **The Secret World** ein spannendes, aber erfolgloses Online-Rollenspiel entwickelt hat (GameStar-Wertung: 81 Punkte), will's noch mal wissen. Jedoch verabschieden sich die Entwickler für ihr neues MMO von düster-futuristischen Verschwörungstheorien, stattdessen wird's kunterbunt kindgerecht. In **LEGO Minifigures Online** sollen wir unterschiedliche Welten (Piratenszenario, Weltraum, Mittelalter) erkunden, dort kämpfen und der Echtwelt-Klötzchenvorlage entsprechend auch Dinge bauen dürfen. Die Klassen werden wohl recht ungewöhnlich ausfallen. Zumindest deuten das die ersten veröffentlichten Spielszenen an. Darin sind

unter anderem eine Eisläuferin und ein DJ als Helden zu sehen.

LEGO Minifigures Online soll Mitte bis Ende 2014 erscheinen und sich sowohl als Client- wie auch als Browserversion spielen lassen. Na, wenn das mal nicht nach Free2Play riecht! PET



Die kunterbunte Lego-Welt wird ab 2014 auch online stattfinden. Im MMO **LEGO Minifigures Online**.

News-Ticker

+++ **Deadly Premonition**: Der inzwischen zum Kultspiel avancierte PS3-Horror-Titel erscheint am 31. Oktober in einem Director's Cut für den PC. Mit angeblich besserer Grafik. +++ **Broken Age**: Double Fine haben für ihr Adventure namhafte Sprecher engagiert. Unter anderem den Schauspieler Jack Black und Jennifer Hale, die englische, weibliche Stimme von Commander Shepard. +++ **Diablo 3**: Ein Roman soll die erzählerischen Lücken zwischen Hauptspiel und dem Addon Reaper of Souls schließen. Name: Storm of Light. +++ **World of Warcraft**: Blizzard stellt nach sieben Jahren das Trading Card Game zum MMO ein. So will man wohl mehr Kundschaft für Hearthstone generieren. +++ **Battleworld: Kronos**: Das über Kickstarter finanzierte Rundenstrategiespiel von King Art (u.a. The Book of Unwritten Tales) soll im Oktober in die offene Beta gehen.

Steam: Ausleih-Funktion



Valve hat eine Ausleihfunktion für Steam angekündigt. Das sogenannte Family Sharing soll uns demnächst erlauben, alle unsere über die Plattform gekauften Spiele mit bis zu zehn Personen zu teilen. Allerdings soll nur ein Nutzer gleichzeitig Zugriff auf die gesamte Spielebibliothek haben, der Besitzer bekommt dabei obendrein immer den Vorrang. Spielt

also ein Freund gerade mit unserem **Skyrim**, wir selbst wollen aber eine Partie **Counter-Strike** angehen, wird der Freund rausgeworfen. Mit einer Verzögerung von ein paar Minuten, in denen Valve den gerade noch gespielten Titel dem Freund zum Kaufen anbietet. In den kommenden Wochen soll das Family Sharing in eine geschlossene Beta gehen, wann das Sharing für alle Steam-Nutzer verfügbar ist, steht noch nicht fest. **PET**

Nur ein Demo-Tool



Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Valves Sharing-Ding klingt nach einer tollen Sache. Aber wer genau hinschaut, wird schnell merken, dass es den Steam-Besitzern dabei nicht darum geht, Spiele für Umme unters Volk zu jubeln. Okay, theoretisch könnte sich ein Mensch einen Blockbuster kaufen, den dann zehn andere ebenfalls spielen, ohne dafür auch nur einen Cent auszugeben. In der Praxis dürfte die Sharing-Funktion aber doch nur als Demo-Tool und somit als Werbung dienen. Finde ich grundsätzlich erst mal gut, Demos gibt's nur noch selten. Aber es möge bitte niemand annehmen, Valve sei der Heilsbringer für uns Account- und DRM-gebeutelte Spieler. Uneingeschränkt super wäre das Sharing nur, wenn genau der Kumpel mit den 10.000 Spielen, die man auch schon immer mal spielen wollte, für etliche Jahre in den Dschungel von Borneo verschwände. Oder zumindest regelmäßig für ein paar Tage in den Bayerischen Wald. Außerdem: Für den deutschen Markt muss sich Valve noch etwas einfallen lassen, um Titel aus dem Sharing entfernen zu können oder sie automatisch zu sperren. Ich fände es nämlich nicht so toll, wenn mein minderjähriges Patenkind dank meiner Bibliothek Zugang zu etlichen Ab-18-Spielen hätte.

The Elder Scrolls Online

Entwickler: Zenimax Online Publisher: Bethesda Termin: 1. Quartal 2014

In einem Exklusiv-Interview

mit GameStar wurde Zenimax Online erstmals konkret: Entgegen unserer Erwartungen wird **The Elder Scrolls Online** nicht via Free2Play finanziert; wir müssen ein Abo abschließen, wenn wir das MMO über einen ersten, wie üblich mit dem Kaufpreis abgedeckten Monat hinaus spielen wollen. Der einzelne Monat wird klassisch mit 12,99 Euro zu Buche schlagen, Rabatte für Langzeitabonnenten reduzieren den Betrag. Kurz nach der Abo-Ankündigung schob man hinterher, dass es im Spiel auch Mikrotransaktionen geben soll.



The Elder Scrolls Online setzt aufs klassische Abo-Modell.

Jedoch nur für nicht spielentscheidenden Kram wie besondere Klamotten-Looks oder Namensänderungen. Gut mitgedacht. Wenn das Abo-Modell scheitern sollte, hat man schon den integrierten Shop, den man vergleichsweise bequem für ein Free2Play-System ausbauen kann. Jedoch verspricht uns Zenimax regelmäßige Updates, die dauerzahlende Kundschaft bei der Stange halten sollen. **PET**

State of Decay

Entwickler: Undead Labs Publisher: – Termin: 4. Quartal 2013

Das hochgelobte Zombie-Spiel **State**

of Decay (GamePro-Wertung: 89 Punkte), das bisher nur für die Xbox 360 verfügbar ist, soll noch vor Jahresende für den PC erscheinen. In **State of Decay** spielen wir einen Überlebenden der Zombie-Apokalypse, der sich in einer frei begehbaren und befahrbaren Welt gegen die Untoten behaupten, Verbündete finden und Camps aufbauen muss. Info am Rande: Das Studio Undead Labs gehört Jeff Strain, einem der Gründer von ArenaNet (**Guild Wars**). **PET**

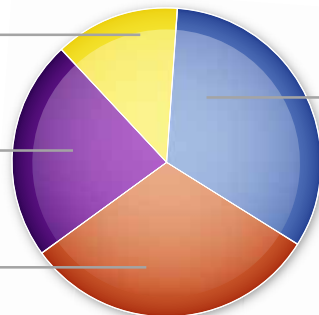
Umfrage

»Was halten Sie von Companion Apps, die es Tablet-Nutzern erlauben sollen, sich mit Minigames und Statistiken in Titel wie Watch Dogs einzuklinken?«

Eine tolle Idee, das werde ich bestimmt nutzen. **13%**

Ich bin skeptisch. Klingt wie ein nutzloses Gimmick. **23%**

Könnte sinnvoll sein, muss sich aber erst bewähren. **31%**



Den Quatsch braucht kein Mensch. **33%**

Ergebnis: Da haben die Entwickler tolle neue Ideen, und dann finden die erstmal alle doof. Okay, ist gelogen, immerhin halten 45 Prozent der insgesamt über 11.000 Umfrageteilnehmer die insbesondere von Ubisoft vielumworbenen Companion Apps für etwas Positives. Dem gegenüber stehen allerdings 55 Prozent, die der Mobil-Spiel-Sache nichts abgewinnen können. Unsere Vermutung: Auch wenn sie eigentlich ganz cool sind – genutzt werden diese Apps letztendlich nur von einem verschwindend geringen Anteil der Spielerschaft, was sehr wahrscheinlich in keinem Verhältnis zu den Produktionskosten stehen dürfte.

Quelle: GameStar.de

Verkaufs-Charts September



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Total War: Rome 2 (MSH-Edition)
2	(7)	Diablo 3
3	NEU	Saints Row 4 (CIC-Edition)
4	NEU	Final Fantasy: A Realm Reborn
5	NEU	Splinter Cell: Blacklist
6	(3)	Guild Wars 2
7	(5)	Die Sims 3: Starter-Set
8	(2)	Skyrim: Legendary Edition
9	(11)	Die Sims 3: Inselparadies
10	(10)	Crysis 3
11	(9)	Call of Duty: Black Ops 2
12	(6)	SimCity
13	NEU	Das Schwarze Auge: Memoria
14	(8)	Starcraft 2: Heart of the Swarm
15	(12)	World of Warcraft: Mists of Pandaria
16	(4)	Company of Heroes 2
17	(20)	Battlefield 3 (Premium Edition)
18	(17)	Starcraft: Wings of Liberty
19	(14)	Fussball Manager 13
20	(16)	Far Cry 3 (Limited Edition)

Quelle: 7. September 2013, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

⊕ Stärken

- + sehr motivierende Kampagnen
- + opulente Schlachten
- + tolle Grafik
- + gut verzahnte Elemente

⊖ Schwächen

- oft dösige KI
- schwach umgesetzte Seeschlachten
- aufgesetztes Politiksystem



Facts

- ⊕ 9 spielbare Völker
- ⊕ 117 Fraktionen
- ⊕ 57 Provinzen
- ⊕ 183 Regionen
- ⊕ 804 Einheiten
- ⊕ 224 Technologien

Total War

Rome 2 ist ein gutes, ein großes und motivierendes Strategiespiel geworden – aber längst kein so überragendes, wie es hätte werden können. Und das liegt nicht nur am alten Seriadauerbrenner: »Hallo KI, jemand zuhause?« Von Martin Deppe und Michael Graf

Genre: **Strategiespiel** Publisher: **Sega** Entwickler: **Creative Assembly (Shogun 2: Fall of the Samurai, GS 05/12: 88 Punkte)**
Termin: **3.9.2013** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, sechs weitere** Preis: **50 Euro**

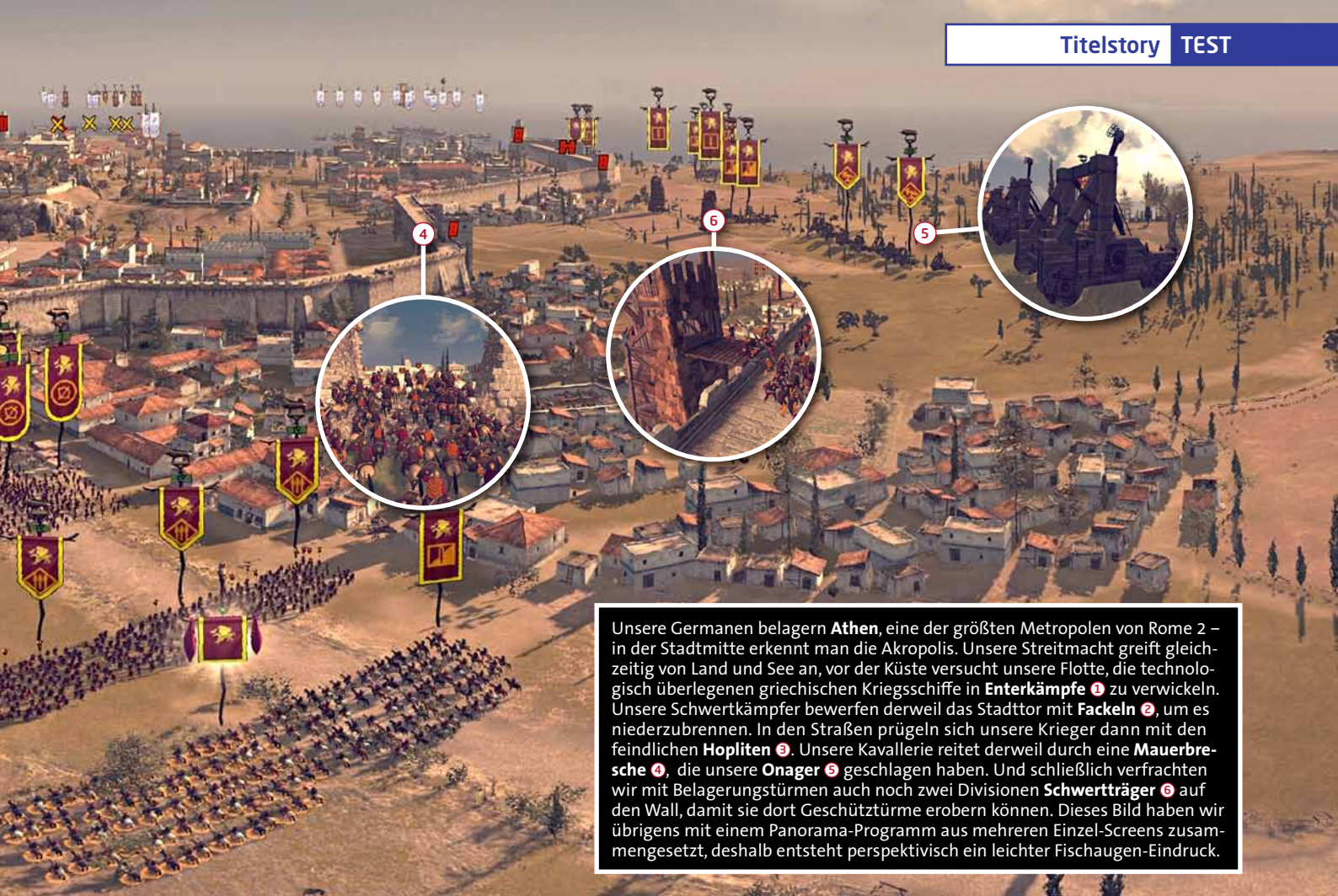
Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

Morituri iacta carpe bono, non vici mundus iustitia!« Bevor Sie jetzt Ihre Lateinkenntnisse ausgraben und an diesem Zitat verzweifeln: Wir haben es willkürlich aus römischen Sprichwörtern zusammengewürfelt – sozusagen Rome's Greatest Hits. Aber weil gefühlt jeder zweite **Rome 2**-Artikel mit einem Zitat beginnt, wollten wir halt auch mal mit unserem Großen Latinum protzen. Eines

zeigt der selbstgebastelte Ausspruch allemal: Dass uns das römische »Weltreich« bis heute prägt – nicht nur in Lateinstunden und als Erfinder dekadenter Bunga-Bunga-Gelagete, sondern auch in Rechtsprechung, Architektur, Sprache. Und natürlich in Spielen: Dutzende davon, vor allem Strategietitel, drehen sich um die Ewige Stadt – und da sind knubbelnasige **Siedler** nicht mal mitgerechnet. Auch Creative Assembly, der Schöpfer der **Total War**-Reihe, knöpft sich die legendäre Großmacht schon zum zweiten Mal

vor: **Rome 2** beerbt das erste **Rome**, dem wir in der Ausgabe 11/2004, also vor genau neun Jahren, 89 Punkte verliehen haben. Doch wer da glaubt, dass die Römermesse längst gelesen und der Nachfolger in jedem Fall besser sein müsse – nun ja, dem antworten wir mit einem echten Zitat: »Errare humanum est.« Und das sollte sich vor allem die KI mal hinter die Ohren schreiben, denn die kann sich hinter diesem Spruch ja gerade nicht verstecken; schließlich heißt es »Irren ist menschlich« und nicht »Irren ist maschinlich.«



Unsere Germanen belagern **Athen**, eine der größten Metropolen von Rome 2 – in der Stadtmitte erkennt man die Akropolis. Unsere Streitmacht greift gleichzeitig von Land und See an, vor der Küste versucht unsere Flotte, die technologisch überlegenen griechischen Kriegsschiffe in **Enterkämpfe** ① zu verwickeln. Unsere Schwertkämpfer bewerfen derweil das Stadttor mit **Fackeln** ②, um es niederzubrennen. In den Straßen prügeln sich unsere Krieger dann mit den feindlichen **Hopliten** ③. Unsere Kavallerie reitet derweil durch eine **Mauerbreche** ④, die unsere **Onager** ⑤ geschlagen haben. Und schließlich verfrachten wir mit Belagerungstürmen auch noch zwei Divisionen **Schwertträger** ⑥ auf den Wall, damit sie dort Geschütztürme erobern können. Dieses Bild haben wir übrigens mit einem Panorama-Programm aus mehreren Einzel-Screens zusammengesetzt, deshalb entsteht perspektivisch ein leichter Fischaugen-Eindruck.

Rome 2

Patch & Bugs

Bereits fünf Tage nach dem Verkaufsstart erschien der ersten Patch für Rome 2 – denn das Spiel wurde in einem Zustand veröffentlicht, für den sich der Creative Director Mike Simson sogar im offiziellen Forum entschuldigen musste. So gab's üble Performance-Probleme, selbst auf Highend-Rechnern, und mit niedrigen Details konnte die Antiken-Schlachtplatte stark ruckeln. Das erste Update hat diese Probleme zwar nicht komplett gelöst, aber gelindert; wie Rome 2 auf Ihrem Rechner am besten läuft, lesen Sie in unserem Technik-Check ab Seite 20.

Abgesehen von KI-Wirren haben wir im Test auch einige »normale« Bugs erlebt – jedoch keine, die Rome 2 unspielbar gemacht hätten. Im Koop-Modus etwa konnten wir nicht mehr mit dem Mausrad zoomen, sondern nur noch per Tastendruck. Ein andermal blieb das Spiel beim Berechnen der KI-Züge hängen, funktionierte aber wieder normal, nachdem wir den letzten Spielstand geladen hatten. Abstürze oder ähnlich schwere Fehler kamen fast nie vor. Ein bereits geplanter zweiter Patch soll die Programmfehler ausbügeln und noch dazu die KI verbessern, lag uns zum Redaktionschluss aber noch nicht vor.

Das soll aber nicht heißen, dass **Rome 2** ein schlechtes Spiel ist, im Gegenteil: Creative Assembly hat es schon immer verstanden, Geschichte unterhaltsam zu inszenieren, ohne in Langeweile und Zahlenkolonnen zu versauern. Die grundlegende Spielmechanik ist zwar in jedem **Total War** gleich: Truppen ausheben und rundenweise verschieben, Echtzeit-Schlachten schlagen, Städte und Regionen verwalten, forschen und so weiter. Doch anders als etwa in der **Civilization**-Reihe ist das Spielgefühl hier immer anders, weil jedes **Total War** die Besonderheiten seiner Epoche glaubwürdig einfängt. Das feudale **Medieval 2** etwa fühlte sich ganz anders an als das Schießpulvergeprägte **Empire**. Und noch etwas kriegt Creative Assembly jedes Mal hin: die KI zu versauen. Aber dazu kommen wir später, wir wollen nicht gleich meckern – denn **Rome 2** hat auch herausragende Stärken.

Wir backen kleine Pizzen

Im antiken Epos steckt nämlich mehr Vielfalt als in einem Second-Hand-Laden, denn traditionsgemäß genießt jede der neun spielbaren Fraktionen (zu denen per DLC noch drei griechische Stadtstaaten stoßen) individuelle Vorteile, steht aber auch vor individuellen Herausforderungen – in den im Artikel verteilten »So spielt sich«-Kästen stellen wir vier exemplarische Völker vor. Die Kampagne beginnt stets im Jahr 272 v. Chr., bis 48 n. Chr. muss man alle Ziele erfüllt haben, darf dann aber auch noch weiterspielen. Pro Runde vergeht ein Jahr, insgesamt dauert der Feldzug also bereits ohne Nachspielzeit 300 Runden und damit locker 30 Stunden – wohlgerneht pro Fraktion. Schade nur, dass aufgrund der »Ein Jahr pro Zug«-Regel die Jahreszeiten des ersten **Rome** entfallen, die mit zufrierenden Alpenpässen und Winterschlachten noch mehr Tiefgang hätten bringen können. Nun ist Germanien eben immer verschneit und Italien immer sonnig. Wenigstens erleiden Heere Verschleiß, wenn sie durch Sümpfe, Frostpässe oder Wüsten marschieren – ebenso wie Flotten, die auf hoher See dümpeln.



Zum Beginn wirft uns **Rome 2** nicht einfach in ein Weltreich, das wir vor lauter Provinzen und Armeen gar nicht überblicken können. Stattdessen backen wir selbst als Römer anfangs kleine Pizzen und starten mit nur sechs Städten, Rom inklusive. Das ist gerade mal der Mittelteil plus Absatz des

Mücken statt Hornissen

italienischen Stiefels – daraus soll mal ein Imperium werden, das 389 Jahre später den gesamten Mittelmeerraum, Westeuropa bis rauf nach England und den Osten bis nach Armenien und den heutigen Irak umfasst? Das ist durchaus möglich, aber wir können die Geschichte auch umschreiben, als Karthager die Römer schlagen, als östlicher Parther mit unseren schwergepanzten Kataphrakten-Reitern den Westen über-

rollen, als Suebe die germanischen Stämme vereinigen. Denn **Rome 2** schafft den Spagat zwischen einer Art »Open World« und einzelnen Missionen, die wir erfüllen können, aber nicht müssen.

Dabei hat jedes Volk unterschiedliche Zielvorgaben. Karthago etwa soll unter anderem 110 Militäreinheiten unter seinen Fittichen haben, davon 40 Marine- sowie 30 Söldner-einheiten, und 60 Hafenstädte halten. Rom hingegen muss 140 Einheiten sammeln, davon 40 Seestreitkräfte, und insgesamt 140 Siedlungen erobern. Außerdem gibt's für jede Nation Vorgaben, welche Landstriche sie

besetzen muss – und die haben sich gewaschen. Denn Rom zu erobern bedeutet für die weit im Osten startenden Parther einen halben Weltkrieg. Gerade das macht den großen Reiz von **Rome 2** aus: Es setzt nicht wie etwa **Europa Universalis 4** auf Hunderte Nationen, die sich zum großen Teil ähnlich oder völlig chancenlos spielen. Sondern auf lediglich neun (mit DLC zwölf) handverlesene, dafür besonders interessante Fraktionen. Was nicht heißt, dass es **Rome 2** an Völkern fehlt: In den 183 Regionen der antiken Spielwelt siedeln insgesamt 117 Fraktionen. Viele davon sind aber Statisten mit nur einer einzigen Stadt und kleinen Armeen, trotzdem

Steam-Pflicht

Rome 2 nutzt Valves Online-Plattform Steam. Sie müssen dort ein Benutzerkonto anlegen und das Spiel damit verknüpfen. Danach lässt sich der Caesar-Simulator nicht mehr weiterverkaufen.

Die schlimmsten KI-Patzer



Wenn der Computergegner eine Siedlung verteidigt, stehen seine Truppen gerne unbeweglich am Siegpunkt herum – und lassen sich mit **Katapulten** ohne Gegenwehr zerbröseln.



Beim Angriff auf unsere befestigte Stadt parken die Kathager ihre **Kriegselefanten** vor der Mauer. Wir ziehen Plänkler nach draußen und erledigen die komplett passiven Dickhäuter.

Die Würdenträgerin erhöht die Korruption in Athen und senkt so die gegnerischen Steuereinnahmen.

PROVINZEN		
EURE PROVINZEN		
Staben		100
Italia		1343
Magna Graecia		1266
Pannonien		669
Thrakien		0
Magna Germania		831
Illyrien		1075
Dakien		651
Aquitani		1157
Raetia et Noricum		1234
Sarmatien		473
Cisalpinia		1043
Celtica		747
Cartaginensis		943
Makedonien		1104
Silesia		412
Belgica		607
Provincia		856

Hier verläuft eine See-Handelsroute nach Osteuropa.

wirkt die Spielwelt ungeheuer lebendig. Allerdings verlängert die Vielfalt auch die Zugsberechnung: Wer die Runde beendet, wartet schon mal drei Minuten lang auf die anderen Völker – und zwar selbst dann, wenn wir **Rome 2** per Menübefehl dazu zwingen, keine feindlichen Einheitenbewegungen zu zeigen.

Entsprechend viele Möglichkeiten stehen uns offen, Beispiel Rom: Wir können anfangs dem Missionsziel folgen und die Stiefelspitze samt der beiden sizilianischen Städte erobern – das bringt uns nicht nur einen Batzen Dinare als Belohnung, sondern macht unsere zweite Provinz komplett.

Denn neuerdings bilden bis zu vier einzelne Städte so einen Landstrich, und wer alle Siedlungen besitzt, profitiert von Vorteilen: Wir können Edikte erlassen, etwa »Brot und Spiele«, was provinzweit die Nahrungsversorgung und Stimmung hebt – kennt man ja. Auch der Ausbau einer einzelnen Stadt bringt der ganzen Provinz Vorteile: Wenn wir in A eine Reiterei-Kaserne errichten, dürfen B, C und D ebenfalls Reiter ausheben – solange dort ein General campiert, denn nur noch Befehlshaber dürfen Truppen rekrutieren. Einzelne Divisionen lassen sich nicht mehr über die Karte bewegen. Das Provinzprinzip hört sich nach viel Verwaltungskram an, macht aber spielerisch viel her, weil wir wie in einem Quartettspiel unbedingt alle Siedlungen haben wollen.

Dadurch wird man auch mal unvernünftig und schnappt sich Städte, nur um die Provinz zu komplettieren – und stößt dadurch gerne mal in Hornissennester. Denn just die fehlende vierte Stadt gehört vielleicht zu einem Reich, das mit zwei weiteren Fraktionen verbündet ist. Schwupps, schon hat man drei potenziell tödliche Hornissenschwärme im Nacken. Denken wir zumindest, als wir mit den Römern die letzte Stadt auf Sizilien erobern – denn die gehört zu Karthago, das wiederum mit Libyen und Neu-Karthago verbündet ist. Tatsächlich schwärmen mehrere wütende Flotten von der afrikanischen Metropole in unsere Richtung, als Karthago am Zug ist. Doch der gefürchtete Hornissenschwarm entpuppt sich allenfalls als harmlose Mückenplage: Die dämliche Feind-KI hat tatsächlich mehrere Winzflotten aufgeboden, statt ihre Schiffe und Bodentruppen zu einer mächtigen Armada zusammenzuziehen. Teilweise paddeln sogar einzelne Generäle ohne Begleitarmee auf unsere Stiefelküste zu!

Eine Runde später haben wir die meisten »Flotten« versenkt, doch die afrikanischen Völker geben nicht auf: Immer wieder blockieren sie unsere Hafenstädte, was clever ist – aber nicht, wenn sie wieder nur mit einer winzigen Flotte antanzen. Nur selten erleben wir, dass mehrere große Flotten gemeinsam eine unserer Städte belagern – nur um auseinanderzustieben, als wir mit einer (deutlich schwächeren!) Entsatz-Armee angerudert kommen. Das strategische KI-Verhalten erinnert uns an Kleinkinder, die



So spielt sich Rom

- sehr viele strategische Möglichkeiten
- starke Infanterie
- Kulturbonus
- von Feinden umgeben



Martin Deppe

Wegen meiner geographischen Ausgangslage bin ich als Römer nirgends sicher – mein Stiefel ist von See her überall angreifbar, und diese Barbaren im Norden verbreiten auch keine

Kuschel-Atmosphäre. Noch schlimmer: Im Osten stellen die Griechen eine starke Bündnisfraktion, mit Boni auf Seefahrt und Forschung – die Hellenen habe ich deshalb mit Handelsabkommen beruhigt. Überraschend schwach sind hingegen meine Erzfeinde: Karthago habe ich fast nebenbei erobert, weil seine Hauptarmee gerade weg war. Nach rund 50 Spielrunden ist mein Stiefel also relativ sicher: Sizilien und Sardinien erobert, die Etrusker auf Korsika vernichtet, Karthago besiegt, die Flotte auf Vordermann gebracht, Durchmarschrechte durch die nördlichen Nachbarprovinzen. Weiter geht's durch Nordafrikas Küstenregion, danach ist der barbarische Norden dran – nur um den Teutoburger Wald schlage ich einen groooßen Bogen.



Die Römer profitieren von kampfstarker **Infanterie**, sollten aber auch schleunigst ihre Kriegsflotte auf Vordermann bringen.

geschickt ein, zwei Bonbons mopsen – aber sich nicht an die komplette Dose trauen. Nie haben wir das Gefühl, gegen eine Fraktion anzutreten, die selber eine Weltmacht werden will. Noch schlimmer: Weil sie ihre Armeen zu weit verstreuen und ihre Städte



Diesmal greifen wir an – und erobern die unbefestigte Stadt in wenigen Minuten, indem wir einfach den unbewachten (!) **Siegpunkt** besetzen (rotes Kranksymbol in der Mitte).



Die KI belagert und **blockiert** uns zwar gerne und auch mal überraschend, aber oft nur mit winzigen Armeen und Flotten – hier besteht der Seeverband auf einer einzigen Einheit.



Der Computerspieler schickt viel zu kleine Armeegruppen umher, teilweise sogar nur einzelne **Generäle** und Admiräle – die ideale Jagdbeute für unsere eigenen Soldaten.



In einem Tal zwischen zwei Hügeln bekämpfen unsere Römer die heranstürmenden **Makedonen**. Auf einer der beiden Erhebungen haben wir unsere **Katapulte** 1 platziert, an der Front kämpfen nahkampfstärke **Pratorianer** 2 mit violetten Umhängen. Außerdem setzen wir **Kriegselefanten** 3 ein und bedrängen die feindlichen Bogenschützen mit **Kavallerie** 4.



So spielt sich Karthago

- beherrscht das westliche Mittelmeer
- mächtige Flotte
- Erzfeind Roms
- mittelmäßige Fußtruppen



Christian Weigel

Ohne kampfstärke Flotte ist Karthago aufgeschmissen. Denn die Nordafrikaner starten mit gleich vier Regionen, und ohne Schiffe lassen sich diese Außenposten nicht gegen die früh angreifenden Römer verteidigen. Außerdem halte ich mich an die Strategie, die damals Hannibals Vater Hamilkar ausgetüftelt hat: Ich eroberne das abgelegene Iberien, also Spanien. Meine Kolonie Quart Hadasht nutze ich als Sprungbrett, indem ich dort Werkstätten, Kasernen und Drillplätze baue, um gut ausgerüstete Armeen aufzustellen. Sobald ganz Iberien befriedet ist und ich etwas Ruhe habe, kann ich mich an der Verwirklichung von Hannibals großer Tat versuchen: Über elefantentaugliche Alpenpässe aus einer Richtung in Italien einfallen, die die Römer nicht erwarten.



Unser karthagisches **Flaggschiff** pflügt durch die römischen Galeeren.

unzureichend schützen, werden selbst Großreiche wie Rom oder Karthago im Verlauf einer Partie gerne mal von kleineren Nachbarn vernichtet, noch bevor wir sie – etwa als Germanen oder Parther – überhaupt zu Gesicht bekommen. Wer sich auf einen Showdown gegen das mächtige Rom freut, auf dem Stiefel aber nur zersplitterte Griechenvölkchen trifft, dürfte erst mal ein lateinisches »cacata Roma« murmeln. Nein, das übersetzen wir nicht. Unterm Strich scheint die KI von **Rome 2** kaum in der Lage zu sein, ihr Reich zusammenzuhalten – und zwar auf allen Schwierigkeitsgraden. Selbst auf der höchsten der fünf Stufen stoßen wir zwar auf stärkere Feindarmeen, die aber immer noch wie Kinder herumgondeln, nur halt mit mehr Muckis. Gut, manchmal schaffen es die Feinde, mehrere Armeen zu versammeln und gezielt eine unserer unbewachten Städte zu überfallen – eine der wenigen KI-Sternstunden. Dennoch fehlt **Rome 2** über weite Strecken der spielerische Anspruch, Eroberungsfeldzüge fallen zu leicht – es sei denn, wir treten gegen Bündnisse aus mehreren Völkern an. Wenigstens haben wir es dann teils mit vielen Kindern auf einmal zu tun – und vier oder fünf aggressive Blagen sind dann doch eine Bedrohung für unsere Bonbondose.

Endgültig peinlich wird die KI, wenn sie in die Echtzeit-Gefechte zieht. In offenen Feldschlachten schlagen sich die Computergegner noch ganz ordentlich, doch sobald es um die befestigten Hauptstädte einer Provinz geht, machen sie geistig oft die Grätsche. Wieder das Beispiel Karthago: Bei ei-

nem ersten Gegenangriff lassen sich die Karthager ihre Kriegselefanten (!) regungslos (!!) von unseren Plänklern wegschießen, statt auf sie zuzustürmen. Noch krasser ist ein zweiter Gegenangriff: Mit einem einzigen Trupp der simpelsten Speerwerfer wehren wir acht schwere Einheiten ab. Denn der

Feind schickt seinen General samt Bodyguard-Truppe durch eine Mauerlücke – um dann minutenlang stur dort stehen

zu bleiben, bis wir seine Entourage von der Mauer herab zerschossen haben. Die anderen gut 1.000 Mann bleiben derweil abgesehen bei ihren Galeeren, statt die Stadt zu stürmen. 52 Minuten lang, bis wir nach einer Stunde zum Sieger erklärt werden, weil wir alle drei Siegpunkte gehalten haben. Zwei davon hätte der Angreifer nämlich erobern müssen, um unser Punktekonto zu leeren und uns so zu besiegen. Aber der Großteil seiner Streitmacht gefiel sich ja in der klassischen »Am Boot rumste-

Wie ein Haufen Kleinkinder



hen und nix machen«-Disziplin. Okay, nun waren die Computer-Kontrahenten zwar schon immer die Achillesferse der **Total War**-Reihe, doch in **Rome 2** fällt ihre Blöße mehr denn je ins Gewicht, weil sie in wirklich allen Bereichen patzen: Von der Strategiekarte über die Belagerungen bis hin zu den Seeschlachten – überall hakt die KI. Die Intelligenzprobleme treten sogar noch massierter auf als in **Shogun 2**, wo zumindest die Echtzeit-Gegner hin und wieder Geistesblitze erkennen ließen und nicht derart oft nur passiv herumstanden.

Dabei könnten die Echtzeit-Schlachten so unglaublich gut sein, denn die Inszenierung ist klasse. Die Kompanien wechseln flüssig ihre Formationen, man spürt förmlich die Wucht hügelab preschender Kavallerie, das Stampfen schwerer Infanterie im schnellen Gleichschritt, den Aufprall auf den Feind. Wie in **Shogun 2** können wir Katapult-Brocken in einer Art Minispiel von Hand ausrichten und dann in hohem Bogen abfeuern. Die Felsen pflügen nur so durch die Feindreihen – die das aber lediglich stoisch hinnehmen, so wie vorhin die Elefantentruppe. Hatte Creative Assembly im Vorfeld nicht versprochen, dass die Soldaten lebendiger reagieren? Gut, Infanteristen halten schützend die Schilde hoch, wenn sie unter Pfeilbeschuss geraten, und Schwertkämpfer werfen noch ihren Pilum-Speer, bevor sie in den Clinch gehen. Neuerdings knöpfen sich bei Überzahl auch mehrere Soldaten gleichzeitig einen einzelnen Gegner vor, statt wie in den Vorgängerspielen nacheinander gegen ihn anzutreten – dadurch werden Flankenangriffe und Attacken in den Rücken noch entscheidender. Aber angesichts des Ausmaßes der kollektiven Künstlichen Inkompetenz bleibt das Stückwerk, das lediglich zeigt, wie viel besser **Rome 2** hätte werden können.

Bei den Seeschlachten wartet eine der interessantesten Neuerungen von **Rome 2**: Anders als in den Vorgängern sind Kriegsschiffe kein eigenständiger Truppentyp mehr, Armee und Marine können auf denselben Echtzeit-Schlachtfeldern kämpfen und bestehen aus grundsätzlich denselben Soldaten, mit einem Unterschied: Seekrieger werden mit permanentem schwimmenden Untersatz rekrutiert, Landtruppen ohne. Dafür dürfen Landeinheiten an passenden Stränden auf der Strategiekarte jederzeit in See stechen, sie



Katapultschiffe machen mit Transportkähnen kurzen Prozess.



So spielen sich die Germanen

- Konföderation als kampflöse Reichserweiterung
- Moralboni gegen Barbaren
- hohe Aufstandsgefahr
- anfangs nur ein kleiner Stamm



Michael Graf

Statt wie im ersten **Rome** gleich mit den Germanen starte ich in **Rome 2** mit dem Stamm der Sueben. Die unterwerfen erst mal ein paar Nachbarn, vorzugsweise keltische. Wie gut, dass meine Armeen im Kampf gegen andere Barbaren Moralboni genießen. Allerdings führen kulturelle Spannungen unter suebischer Herrschaft schneller zu Aufständen, da muss ich aufpassen. Meine germanischen Nachbarn kann ich – gute Beziehungen vorausgesetzt – zu einer Konföderation überreden, einem Stammesbündnis. Die Überzeugungsphase dauert manchmal lange, lohnt sich aber: Ich übernehme kampflös die Städte und Armeen des neuen Volksgenossen, sukzessive wächst mein kleiner Stamm zum großen Germanenreich. Dann kloppe ich mich weiter mit den untereinander zerstrittenen Kelten und falle über Gallien schließlich im Süden ein, um den vermeintlich fortschrittlicheren Griechen und Römern zu zeigen, wo der Kriegshammer hängt.



In **Gallien** plündern die Germanen die Städte der untereinander zerstrittenen Kelten.

verwandeln sich einfach in kostenlose Instant-Transportboote. Marineeinheiten hingegen können nur an Belagerungen oder Landescharmützeln in Küstennähe teilnehmen, weil sie ihre Kähne nicht aufgeben dürfen. Fragt sich natürlich, welchen Nutzen die teuren reinen Kriegsschiffe überhaupt haben, wenn auch jeder Landverband losschippern darf. Nun, meist reicht es tatsächlich, zur Abwehr angreifender Flotten eine Armee aufs Meer zu schicken – aber nicht immer. Denn bereits eine Handvoll »richtiger« Katapult-Galeeren verarbeitet im Steindrehen komplette Transportflotten zu Treibholz – insbesondere, wenn wir die Artilleriepötte in der Echtzeit-Schlacht selbst kommandieren.

Apropos: Wenn die Rudermannschaften sich ins Zeug legen, das Schiff einen Satz nach vorne macht, wenn der eisenbeschla-



„Schule
ade.“



„HEIN
DISPO.“



Jetzt individuell
beraten lassen!

„FAIR
BLEIBEN.“

Jeder Mensch hat etwas,
das ihn antreibt.

Wir machen den Weg frei.



„Ich bin viele.“

Sie sind Schüler. 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



Rome 2 vs. Shogun 2

Wer hat die **Total War**-Nase vorn, Samurai oder Legionäre? Wir vergleichen **Rome 2** in fünf Kategorien mit seinem Vorgänger **Shogun 2**, dem Remake des ersten Serienteils.

Rome 2 (2013)
★★★

Spielwelt



Neun spielbare Völker (plus drei als DLC), 117 Fraktionen (die aber nicht alle gleichzeitig mitmischen) kämpfen um 183 Regionen mit bis zu vier Städten: Rome 2 hat die größte Spielwelt, und das merkt man.

Shogun 2 (2011)
★★★



Weniger Vielfalt als in Rome 2: Neun Hauptklans und 37 weitere Fraktionen, verteilt auf 65 Provinzen: Japan bietet naturgemäß weniger Fläche und abwechslungsärmere Territorien als der Mittelmeer-Raum.

Schlachten ★★★



Bombastische und enorm vielfältige Echtzeit-Gefechte mit zahllosen Truppentypen und Festungsanlagen aus mehreren Ringen. Flotten und Armeen dürfen erstmals auf demselben Schlachtfeld kämpfen.

★★★



Alle Clans greifen auf dieselben rund 40 Truppentypen zurück. Dafür gutes Schere-Stein-Papier-Prinzip. Nett: Europäische Handelshäfen importieren Kanonen und Musketiere, dann prallen zwei Welten aufeinander.

KI ★★★



Greift nur mit kleinen Armeen an, lässt Städte unbewacht. Nur Krieg gegen mehrere Fraktionen ist halbwegs herausfordernd. Bei Echtzeit-Belagerungen bleibt die KI oft passiv oder verhält sich wirr.

★★★



Auch hier patzt die KI und lässt Provinzen unbewacht, um an der Front zu kämpfen. Dafür verhält sie sich bei Belagerungen halbwegs clever. Unterm Strich sind die Samurai daher etwas klüger als die Legionäre.

Wirtschaft ★★★



Das gelungene Provinzsystem fördert Arbeitsteilung: Die eine Stadt baut Getreide an, die benachbarte zieht Wein, das hebt den Handelserlös. Außerdem gibt's individuelle Wirtschaftsgebäude für jedes Volk.

★★★



Geldscheffeln ist einfach, weil wir Steuern abwechselnd anheben und senken können, ohne eine Rebellion fürchten zu müssen. Die Ressourcen bringen mehr als in Rome 2, dafür gibt's weniger Wirtschaftsgebäude.

Politik ★★★



Die Innenpolitik wirkt aufgesetzt, die Auswirkungen sind selten spürbar. Das Diplomatesystem punktet dafür mit nachvollziehbaren Angaben: Warum hassen uns die Sueben? Ist Karthago bündnistreu?

★★★



Die Innenpolitik ist als »Familienstammbaum« abgebildet, an Verwandte dürfen wir Titel verleihen. Auch die Diplomatie geht in Ordnung, auch wenn die Kontrahenten nicht wirklich nachvollziehbar agieren.

Endstand ★★★★★★★★

★★★★★★★★★★

gene Rammsporn krachend die dünne Bordwand der gegnerischen Trireme durchbricht – dann sind die Seeschlachten in **Rome 2** ein grandioses Spektakel. Da Rammen und Entern wie in der echten Antike die gebräuchlichsten Seekriegstaktiken sind, haben wir als Admiral alle Hände voll zu tun, unsere Schiffe so zu manövrieren, dass sie keiner feindlichen Galeere die verwundbare Flanke zeigen. Kämpfen in Formation erübrigt sich dadurch. Die Schlachten mutieren zum chaotischen Wirrwarr aus Schiffen mit Schützen, Booten voller Nahkämpfer und Galeeren mit Katapulten, die alle wild durcheinanderkreuzen und sich rammen, als wäre das Mittelmeer ein Autoskooter. Geentert wird übrigens mit einem kühnen Sprung in voller Rüstung auf das Deck der feindlichen Galeeren – die berühmte Corvus-Enterbrücke fehlt. Dabei war es den Römern nur mit dieser Erfindung überhaupt möglich, die in Punkto Schiffs-Handhabung und Seemannschaft haushoch überlegenen Karthager auf dem Meer zu besiegen. Eine echte Geheimwaffe in den Seeschlachten haben wir allerdings nur zufällig bemerkt: Wenn Schiffe, die sich nach einem Rammstoß schwerfällig im Rückwärtsgang von ih-

Wir feuern Zeus

rem Opfer lösen, mit dem Heck ein anderes Feindschiff touchieren, zerbricht dieses sofort in tausend Einzelteile. Wir vermuten, dass Creative Assembly die Rammschnäbel der Galeeren aus Versehen achtern montiert hat.

Wie gehabt lassen sich alle Gefechte auch automatisch ausrechnen. Dann geben wir drei Grundbefehle für unsere Armee vor (aggressiv, ausgewogen, auf Sicherheit) und bekommen den voraussichtlichen Schlachtengang angezeigt – der meist halbwegs nachvollziehbar ausfällt. Beim Schlachterfolg spielen nun noch mehr Faktoren eine Rolle, in **Rome 2** sammeln neben den Befehlshabern nämlich auch Armeen und Flotten Erfahrung und lassen sich spezialisieren. Mit jedem Level-Aufstieg spendieren wir ihnen eine »Tradition«, etwa erhöhte Fern- oder Nahkampfkraft für alle Einheiten oder eine stärkere Unterdrückung fremder Kulturen. Selbst wenn der General oder Admiral stirbt, bleiben diese Vorteile erhalten. Und falls die Streitmacht komplett aufgerieben wird, können wir sie sogar inklusive Traditionen neu aufstellen. Im Zusammenspiel mit den Fähigkeiten der Generäle und Admirale züchten wir uns so mit der Zeit spezialisierte Heere heran: schnelle Flotten zum Abfangen der Karthager zum Beispiel, und eine Art Fremdenlegion, die auf Feindgebiet weniger Verschleiß erleidet und Verluste schneller ausgleicht, aber gleichzeitig die miese Stimmung frisch eroberter Städte hebt. Ebenfalls neu sind die Armee-Verhaltensbefehle, mit der wir eine Streitmacht beispielsweise in den Befestigungsmodus versetzen, damit ihre Abwehrkraft steigt. Die mit Abstand nützlichste Einstellung ist



Die **berittenen Bogenschützen** der Parther dürfen rückwärts schießen.

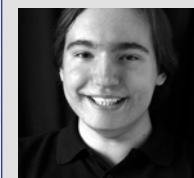


Im **Bürgerkrieg** sagt sich ein Städtchen von unserem Reich los – das war's.



So spielt sich Parthien

- herausragende Bogenschützen
- vernichtende schwere Kavallerie
- gewiefte Händler
- schwache Ausgangsposition



Maurice Weber

Mit Nisa halten meine Parther anfangs nur eine Stadt. Die Nachbarn im Süden sind Vasallen der Seleukiden; wenn ich einen davon angreife, habe ich ihr ganzes Imperium am Hals. Die Steppenvölker des Nordens sind leichtere Beute, allerdings muss ich jede befriedete Nomadenstadt erst mal an meine östliche Kultur gewöhnen. Doch das lohnt sich, denn während das Seleukiden-Reich von Revolten zerfressen wird, habe ich mir Kataphrakten-Panzerreiter und berittene Bogenschützen herangezogen – und sacke damit ihre Untertanen ein. Danach fege ich über Persien und Ägypten hinweg und falle in die griechische und römische Welt ein. Zeit, den Herren Philosophen zu zeigen, wie ein ordentlicher Kavallerie-Angriff aussieht!



Panzer auf vier Hufen: Die **Kataphrakten** waren quasi die Ritter des Altertums.

allerdings der »Gewaltmarsch«, der die Bewegungsreichweite auf der Kampagnenkarte verdoppelt. Allerdings kann die Armee dann nicht mehr angreifen. Falls sie attackiert wird, müssen wir auf dem Echtzeit-Schlachtfeld einen Versorgungssiegepunkt mitten in der Pampa verteidigen – ein deutlicher Nachteil, der das Balancing der mächtigen Gewaltmarsch-Option austariert und sich als gute Idee entpuppt.

Die Verzahnung zwischen Wirtschaft und Steuern, Kampf und Kultur kriegt **Rome 2** übrigens prima hin. Es bringt nichts, nur auf eine starke Armee zu setzen, wenn eroberte Städte revoltieren, die Steuereinnahmen sinken und der ganze Militärapparat schlicht nicht finanzierbar ist. Nur ein Spielelement funktioniert unserer Erfahrung nach schlichtweg nicht: das groß angekündigte Politiksystem. Statt spannende Intrigen zu spinnen oder von selbigen umspinnen zu werden, betrachten wir ein krudes Menü, das für jede Fraktion die Charaktere der volkseigenen Unterparteien auflistet. Auf Seiten der Germanen rivalisieren unsere »älteren Stammesführer« mit den »anderen Stammesführern«, bei den Römern ringen die Familien der Julier, Junier und Cornelier, eine der Sippen führen wir selbst. Die altgedienten Stammbäume haben dabei aber ausgedient, eine Familien-Übersicht gibt es nicht mehr. Stattdessen erscheinen Angehörige einfach, ohne Eltern, ohne Zusammenhang. Mitglieder aller politischen Parteien können wir als Generäle oder Admirale einsetzen, durch Siege häufen die Persönlichkeiten Einfluss (»Gravitas«) an – was genau das bringt, verrät **Rome 2** jedoch nirgends, die Berechnung der prozentualen Machtverhältnisse bleibt ebenso nebulös wie ihre Auswirkungen.

Rivalen können wir per Menüklick unter anderem adoptieren oder ermorden lassen, allerdings fragen wir uns, warum wir das überhaupt tun sollten. Außer gelegentlichen Mordanschlägen auf unsere Familie wirken sich die politischen Ränkespiele oder die seltenen politischen Spezialereignisse (»Einer euer Verwandter ist ein Dieb – was tut ihr?«) nämlich nicht spürbar aus. Immerhin einmal bricht in unserem Langzeitest ein Bürgerkrieg aus, bei dem sich eine Provinz von unserem Reich lossagt und Ar-

meen aufstellt. Warum das geschieht, erklärt **Rome 2** jedoch nicht – wie haben zu dieser Zeit weder zu wenig noch zu viel Macht, der Familienzähler steht bei 53 Prozent. Zu stark oder zu schwach kann unser Anführer also nicht gewesen sein. Noch dazu sind die Aufständischen schon nach wenigen Runden geschlagen, weil sie ihre Armeen KI-typisch zu weit verstreuen und wir ihr schutzloses Heimatland erobern. Noch dazu geht nach dem Bürgerkrieg das Politikmenü kaputt, Attentate & Co. können wir nicht mehr anordnen. Vielleicht sind wir nun aber auch einfach Alleinherrscher – keine Ahnung, **Rome 2** schweigt. Unterm Strich weckt das Politiksystem damit hässliche Erinnerungen an den Papst aus **Medieval 2**. Dessen Ränkespiele klangen in der Theorie ebenfalls packend, entpuppten sich im fertigen Spiel jedoch als belanglos. Creative Assembly hat für Politik offensichtlich kein Händchen.

Schon nachvollziehbarer und wirkungsvoller ist das Kultursystem, das die grundverschiedenen Lebensweisen des antiken Euro-

Sture Dickhäuter

Die Koop-Kampagne



In der Koop-Kampagne dürfen die Spieler bunte **Markierungen** auf die Karte »zeichnen«.

Wer keine Lust auf die strohdoofen Computergegner hat, kann **Rome 2** im Multiplayer-Modus angehen. Darin dürfen sich nicht nur bis zu vier Generäle in Echtzeit-Schlachten stürzen, auch die Kampagne lässt sich online oder im Netzwerk gemeinsam mit einem Mitstreiter angehen. Oder einem Gegenspieler: Zum Partiebeginn darf man unter anderem einstellen, ob man mit- oder gegeneinander antreten möchte. Außerdem lässt sich die Zugzeit begrenzen und ein eigener Schwierigkeitsgrad für jeden Spieler festlegen. Gute Idee: Koop-Kameraden dürfen sich gegenseitig Markierungen auf die Kampagnenkarte »malen«, etwa bunte Pfeile. So lassen sich Invasionen besser abstimmen. Unserer Erfahrung nach macht die Kampagne gemeinsam mit einem Freund tatsächlich mehr Spaß als alleine, auch wenn Partien naturgemäß sehr lange dauern können. Zum Glück darf man zwischendurch abspeichern und später weitermachen.



Dumm, aber stark

Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Eigentlich sollte man Creative Assemblys KI-Programmierer auf einer Galeere an die Ruder ketten. Aber vermutlich würde das Schiff dann im Kreis fahren, seitwärts driften, gar nichts tun – oder einfach sinken. Denn seit Beginn der Total-War-Serie stinken die KI-Entwickler regelmäßig gegen ihre hochbegabten Kollegen ab. Die geben mir in Rome 2 nämlich wirklich das Gefühl, ein angeheendes Riesenreich zu führen, einen abgelegenen Barbarenstamm, eine Seemacht. Die Verzahnung von Militär, Wirtschaft und Forschung funktioniert hervorragend, ich darf keins der Elemente komplett vernachlässigen. Außer die Politik, die ich ohnehin uninteressant finde.

Das Schöne dabei: Ich kann mich in Details verlieren, perfekte Armeen zusammenstellen, darauf achten, ob meine numidische Söldnerkavallerie neun oder elf Speere pro Minute schleudert. Ich muss es aber nicht! Auch die stufenweisen Siegbedingungen und Aufgaben sind prima gelöst: Ich kann mich an ihnen langhangeln, als Römer etwa gleich Sizilien erobern – oder alles ignorieren und gen Norden ziehen. Prima auch: Als Rundenstrategie-Fan darf ich mich auf die Kampagnenkarte konzentrieren und unwichtigere Schlachten automatisch berechnen lassen. Die Ergebnisse sind fair – es sei denn, ich bin in der Unterzahl: Im Test konnte ich mehrere solcher Gefechte auf dem Echtzeit-Schlachtfeld gewinnen, vor allem als Verteidiger einer Festung. Weil die Angreifer gerne mal untätig vor meinen Mauern rumlungern, gehören die KI-Programmierer zusätzlich gekielholt.



Einfach epochal

Christian Weigel
Trainee
redaktion@gamestar.de

Wann immer sich Total-War-Spieler treffen, tauschen sie ihre Erfahrungen aus, überbieten sich gegenseitig mit Geschichten über glorreiche Feldzüge. Wie seine Vorgänger ist auch Rome 2 unglaublich gut darin, solche Anekdoten zu erzeugen – auch wenn einige der Geschichten davon handeln, dass die künstliche Intelligenz diesen Namen mal wieder nicht verdient. Auch beim Komfort bin ich nicht vollends glücklich: Rome 2 enthält Elemente, die mich nur unnötige Aufmerksamkeit kosten, ohne dass das Spiel dadurch besser würde. Allerlei fummelige Einheitsaltente zum Beispiel, die ich in der Schlacht extra klicken muss, damit meine Soldaten besser kämpfen – etwa das »Anpeitschen« der Legionäre.

Egal, Creative Assembly hat nach der japanischen Monokultur in Shogun 2 eine komplette antike Epoche zum Leben erweckt, und ich werde bestimmt wieder viele Hundert Stunden in die Eroberung der Welt stecken. Auch wenn die dauern kann, den Zugzeiten sei »Dank«. Aber Rom wurde ja auch nicht an einem Tag erbaut.



Das Politikmenü ist mehr oder weniger Staffage.



Ein Sklavenheer (grau, links) belauert Medhlan, das heutige Mailand. Solche Revolten sind allerdings keine Gefahr.

pas gut abbildet. Beispielsweise versteht es sich von selbst, dass nicht jede eroberte Provinz die römische Lebensart super findet. Die Griechen etwa gehören einem anderen Kulturraum an, davon gibt es insgesamt vier: lateinisch, hellenistisch, barbarisch und östlich. Die unterteilen sich nochmals, die Barbaren etwa in Germanen und Kelten, und die Karthager bilden als Punier eine Unterfraktion der Hellenen. Um eine eroberte Stadt zu konvertieren, müssen wir sie erst in eine eigene umbauen und möglichst ihre Tempel ersetzen, sozusagen Zeus feuern und Jupiter einstellen – erst dann wandert die kulturelle Ausrichtung langsam in die gewünschte Richtung. Dabei gibt's viele weitere Kniffe: Ein Mars-Tempel erhöht schon beim Rekrutieren frischer Truppen ihre Kampfmoral, ein Neptun-Heiligtum stärkt die Einnahmen durch den Seehandel, und wer die Gewinne aus der Industrie steigern will, der baut einen Tempel für Vulcan (der Gott, nicht der Planet!). Das Schöne daran: Solche Feinheiten sind zwar komplex, aber nicht kompliziert –

dass ein Fischereihafen den Nahrungs-Output erhöht, während ein Handelshafen höhere Handelserträge einbringt, das ist auch für Nichtschwimmer nachvollziehbar. Auf höheren Schwierigkeitsgraden sind die Bürger übrigens generell deutlich unzufriedener, Revolten brechen schneller aus. Dann entstehen Rebellenhäuser, die meist aber keine große Gefahr darstellen. Denn statt erst mal ein paar Jahre lang Truppen zu sammeln (was ebenfalls geht), attackieren die Aufständischen gerne sofort die Stadtgarnison – die sie in Grund und Boden stampft. Über die öffentliche Ordnung müssen wir uns daher nicht wirklich viel sorgen, Rebellionen ersticken meist im Keim, bevor sie zum Flächenbrand werden können – zumal eine Provinz nach dem Aufstand erst mal wieder friedlicher wird, der Zufriedenheitswert steigt.

Die Zufriedenheit lässt sich auch mit den drei neuen Spezialagenten beeinflussen: Champions, Würdenträgern und Spionen. Die dürfen sich gegenseitig meucheln sowie Armeen und Städte sabotieren, ihr größter Nutzen besteht aber in ihren passiven Fähigkeiten. Ein Würdenträger etwa kann in einer ganzen Provinz den Steuerertrag erhöhen, ein Champion mit seinem »militärischen Ei-

fer« die Bürger besänftigen. In feindlichen Landstrichen gilt der Umkehrschluss: Steuern runter, Unzufriedenheit rauf. Blöderweise entpuppt sich die Bedienung als umständlich, man muss die passiven Boni erst per Icon-Klick aktivieren. Wenn die Agenten im Level aufsteigen, werden sie wieder abgeschaltet – und man darf erneut klicken. Wie viele Spezialagenten (sowie Flotten und Armeen) wir anheuern und wie viele Provinz-Edikte wir verhängen dürfen, hängt von unserer Imperiums-Stufe ab. Die steigt schrittweise, wenn wir Städte erobern, der höchste Level erlaubt fünf Agenten jedes Typs sowie 15 Armeen und zehn Flotten.

Auf der Kampagnenkarte sehen wir die Entwicklung unseres Reichs auf einen Blick. Da entstehen zwischen wachsenden Städten bessere Straßen, auf denen Handelskarawanen trotten, auf See werden die Routen der Handelsschiffe nicht nur angezeigt, wir sehen die kleinen Dinger auch durch die Wellen schipperm. Schwächer als

in **Shogun 2** ist hingegen die Bedeutung der speziellen Ressourcen wie Metall, Olivenöl oder Leder. Denn

die dienen jetzt quasi nebenbei als Handelswaren, sind aber nicht mehr so kriegsentscheidend für den Rüstungsbau. Ein richtiger Krieg um Rohstoffe entsteht so kaum, viel wichtiger sind die zusammengehörenden Teile einer Provinz – zumal auch angrenzende Meere davon profitieren, wenn wir die umliegenden Länder besetzt halten. Denn dann steigen die Einnahmen

Verschlimmbessertes Interface

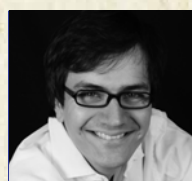


unserer Handelshäfen, die (automatisch abgezogenen) Verluste durch Piraterie sinken, während die Verluste an Matrosen schneller ausgeglichen werden. Auch das ist ohne Erklärungen nachvollziehbar.

Ebenfalls halbwegs nachvollziehbar sind diplomatische Debatten, weil **Rome 2** genau auflistet, warum uns eine andere Fraktion leiden kann und warum nicht. Die Noriker etwa zürnen unseren Germanen, weil sie als Kelten einer anderen Kultur angehören, wir mit einer Armee ihre Grenzen verletzt haben und unsere Truppen vor Jahren eine Stadt ihrer helvetischen Kumpels abgefackelt haben. Entsprechend schwierig ist es, mit den Norikern Verträge auszuhandeln. Überdies listet **Rome 2** auf, wie bündnistreu und aggressiv die anderen Völker sind; im Test bemerken wir zwischen expansionistischen und defensiven Fraktionen aber keine großen Unterschiede. Hin und wieder verhandeln die Rivalen zudem etwas, äh, selten. Beispielsweise wünscht sich ein mickriger Stadtstaat einen Nichtangriffspakt mit unserem Riesenreich, fordert dafür aber 7.000 Goldstücke Tribut. Siebentausend! Die sollen froh sein, wenn wir sie nicht einfach von der Karte schrubben! Ähnliches geschieht bei Handelsabkommen, die sich wie im ersten **Rome** ausgesprochen lohnen: Wer genügend Geschäftsbeziehungen knüpft, muss sich kaum noch Geldsorgen machen, auch das senkt den spielerischen Anspruch.

Weniger einfach als in den Vorgängern läuft indes die Bedienung. Creative Assembly hat nämlich das Interface-Konzept überarbeitet, statt einzelner Fenster erreichen wir viele Funktionen über Overlays, die sich über die Strategiekarte schieben. Als nützlich entpuppt sich das provinzweite Baumenü, mit dem wir alle Städte eines Landstrichs überblicken – praktisch. Die restlichen Overlays sind jedoch unnötig verschachtelt, im Forschungs-menü etwa erwarten uns statt eines übersichtlichen Technologiebaums sechs (!) Einzelzweige, durch die wir uns separat klicken müssen. Bei Beförderungen von Generälen und Agenten listet das Menü alle Fähigkeiten nebeneinander auf. Dass die Jungs eigentlich einen Talentbaum haben und wir mit bestimmten Talenten andere freischalten, erfahren wir nur in der

Enzyklopädie – und selbst dort nur nach einiger Sucherei. Das sind nur zwei Beispiele für die vielen Ecken und Kanten der neuen Menüstruktur, in den Vorgängern war der Auf-einen-Blick-Faktor viel höher, **Rome 2** braucht immer zwei Klicks zu viel. Noch dazu haben die Entwickler interessante Infos gut versteckt. Die 19 auf der Karte verteilten Weltwunder etwa bringen fraktionsweite Boni, die man jedoch nur als Tooltipp sieht, wenn man den Mauszeiger über ein Mini-Icon am Rand der Provinz-Ansicht bewegt – da hält selbst die NSA ihre Spähprogramme weniger geheim. Martin Deppe / GR



Hassliebe

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Nach dem schlanken und erfreulich runden Shogun 2 ist Rome 2 wieder ein klassisches Total War: groß, schön, vielfältig, aber auch unfertig und in vielerlei Hinsicht nicht zu Ende gedacht – hat da jemand »Empire« gemurmelt? Bei aller Vorfreude: Ich habe es befürchtet. Und wissen Sie was? Ich mag's trotzdem. Ja, Rome 2 ist weit entfernt vom perfekten Spiel und auch ein gutes Stück weit entfernt von dem Spiel, das Creative Assembly versprochen hat. Das Politiksystem? Eine Farce. Klügere Feinde? Haha. Ha. So fehlt dem antiken Epos streckenweise die Herausforderung, vor allem im späteren Kampagnenverlauf, wenn ich statt auf ebenbürtige Großmächte auf Stadtstaaten stoße, die meinen Heeren in keinsten Weise gewachsen sind. Und gerade mich als Total-War-Fans ärgert, dass Rome 2 selbst im Detail so viele Chancen verpasst. Warum etwa wurden die Stammbäume gestrichen, die in den Vorgängern so viel Familienflair versprühten? Warum muss ich die passiven Fähigkeiten der Agenten ständig neu aktivieren? Liebe Entwickler: Das ist einfach nur Schlamperei und Lieblosigkeit!

Ja, Rome 2 ärgert mich. Und doch motiviert es mich auch, mit seiner Größe, seiner Vielfalt. Es erweckt eine ganze Epoche zum Leben, es macht Lust aufs Erobern, es saugt mich wieder in den guten, alten Total-War-Suchtstrudel. Ob ich nun um drei Uhr nachts »Nur noch eine Armee rekrutieren«, »Nur noch eine Schlacht schlagen«, »Nur noch eine Technologie erforschen« oder »Nur noch eine Provinz komplettieren« möchte – zum Weiterspielen gibt's immer einen Grund. Und wenn ich mit der ersten Fraktion aus Mangel an Anspruch oder Abwechslung nicht mehr weitermachen möchte, gibt's noch acht andere, die mich vor andere Herausforderungen stellen.

Zudem ist Rome 2 bei allen Schwächen längst nicht in jeder Hinsicht undurchdacht, insbesondere die neuen Provinz- sowie Armeesysteme gefallen mir sehr gut. Mein Ärger wurzelt vor allem in der bitteren Erkenntnis, dass Creative Assemblys Caesar-Simulator mit mehr Sorgfalt, mehr Zeit, mehr Liebe zum Detail ein noch viel besseres Spiel hätte werden können – und vielleicht ja, durch Entwickler- und Community-Patches, auch noch wird. Ich bleibe dran.



Als unsere Römer in Ägypten einfallen, herrschen dort bereits die Athener. Großreiche haben in Rom selten lange Bestand.

TERMIN 3.9.2013 PREIS 50 Euro USK ab 12 Jahren

Total War: Rome 2

Strategiespiel

Publisher Sega
Entwickler Creative Assembly
Sprache Deutsch, Englisch, sieben weitere
Ausstattung DVD-Box, 2 DVDs, 28 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK STRATEGIE

SPASS

»Hohe Dauermotivation dank Nur-noch-ein-Zug-Effekt«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

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

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Kampagne (2), Koop-Kampagne (2), Einzelschlachten (2)
SPIELTYPEN Internet, Netzwerk DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSÜCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

WERTUNG Gut
»Die tolle Multiplayer-Kampagne frisst Zeit, bügelt aber die Dussel-KI etwas aus.«

GRAFIK

- sehr schicke Kampagnenkarte voller Details
- detaillierte Schiffe und Soldaten
- gute Animationen
- schön gestaltete Schlachtfelder
- ordentliche Effekte

10/10

SOUND

- passende, situationsabhängige Musik
- realistische 5.1-Soundkulisse
- viel Sprachausgabe ...
- ... mit teils übertriebenen Akzenten

9/10

BALANCE

- gute Tutorial-Minikampagne
- hilfreicher Berater
- eingebaute Enzyklopädie
- fünf Schwierigkeitsgrade ...
- ... aber insgesamt zu leicht
- viele Spieldetails unzureichend erklärt

7/10

ATMOSPHÄRE

- fängt die Epoche perfekt ein
- null Leerlauf
- weniger Videos als früher (Attentat!)
- viele Textfenster

8/10

BEDIENUNG

- gutes Baumenü
- detaillierte Tooltips
- neue taktische Generalkamera
- teilweise wirres Interface
- langsame Zugberechnung
- zahlreiche Komfortmängel im Detail

7/10

UMFANG

- die komplette damals bekannte Welt
- neun spielbare Völker (plus drei als DLC)
- 117 Fraktionen, 183 Regionen
- zusammenstellbare Einzelgefechte
- vier historische Bonusschlachten

10/10

STARTPOSITIONEN

- jede Fraktion hat individuelle Vorteile
- Je nach Fraktion andere Zielvorgaben
- die vier Kulturen wirken sich spürbar aus
- Geopolitik wird sehr gut simuliert

10/10

KI

- ordentlich in offenen Schlachten
- auf der Strategiekarte inkonsequent und passiv
- üble Aussetzer bei Belagerungen
- lässt Städte schutzlos
- greift mit zu kleinen Armeen an

4/10

EINHEITEN

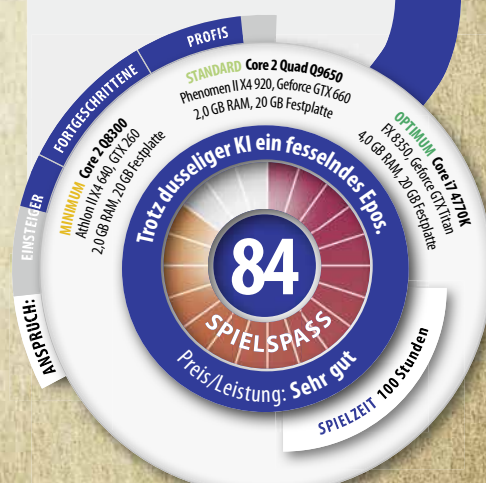
- komplettes Truppspektrum der Epoche
- Erfahrungsstufen schalten neue Fähigkeiten frei
- Rollenspiel-Elemente
- vernichtete Armeen lassen sich mit Traditionen neu ausheben

10/10

KAMPAGNE

- viele strategische Möglichkeiten
- umfangreiche Forschung in sechs Disziplinen
- sehr hoher Wiederspielwert
- Haupt- und Nebenziele
- belangloses, aufgesetztes Politiksystem

9/10

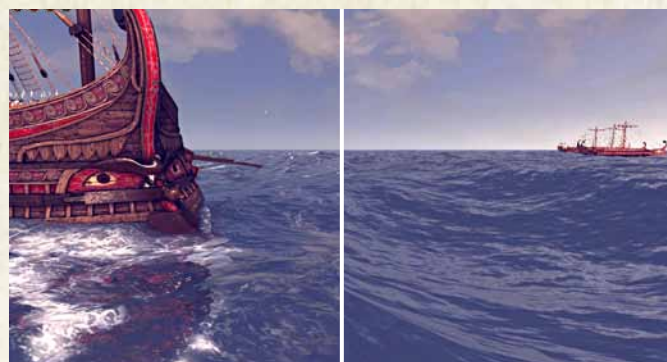




In **extremen Einstellungen** zaubert die Engine dichte Vegetation und viele Bäume sowie überzeugende Schatten von Objekten und Einheiten auf den Monitor. Dazu kommen die guten Partikeleffekte wie dichter Rauch im Hintergrund und die realistische Wasserdarstellung.



Die **Texturqualität** ist die entscheidende Option in Rome 2. Beim Wechsel von »Ultra« auf »Niedrig« kommandieren wir nur noch Matsch.



Aus dem **schönen Wasser** mit Gischt und toller Lichtbrechung wird in der niedrigen Einstellung schlagartig eine zähe, unansehnliche Masse.

Rome 2 im Technik-Check

Die aufgebohrte Warscape-Engine macht Rome 2 zum wahrscheinlich schönsten Strategiespiel überhaupt. Die Systemanforderungen sind zwar hoch, das Spiel läuft mit reduzierten Details aber auch auf Notebooks und älteren PCs. Von Mark Geiger

Technik-Tipps

2 Schatten: Die Schattendarstellung ist wichtig für die Atmosphäre, kostet je nach Stufe aber viel Leistung. Das Deaktivieren aller Schatten durch die niedrigste Einstellung schadet der stimmigen Spielwelt aber sehr. Wie bei den meisten Optionen gibt es hier sechs Einstellungen von »Extrem«, »Ultra« und »Sehr Hoch« über »Hoch« und »Mittel« bis »Niedrig«.

3 Himmel: Eigentlich sollte hiermit die Qualität der Wolken geregelt werden. Aber auch nach dem ersten Patch hat diese Option abgesehen von einer kleinen Farbveränderung des Himmels keine Auswirkung auf die Grafikdarstellung.

4 Shader-Model: Mit dem Shader-Model bestimmen Sie den DirectX-Modus. Wir empfehlen, immer den höchsten verfügbaren Modus zu benutzen. In unserem Test etwa war DirectX 11 (Shader Model 5.0) deutlich schneller als DirectX 9 (3.0).

1 Texturqualität: Die wichtigste Option für Optik und Leistung. Mit jeder Stufe nach unten gibt es 20 Prozent mehr Performance, aber auch sichtlich schlechtere Bildqualität – Ausnahme ist der Wechsel von »Ultra« nach »Hoch«. Dabei gewinnen Sie etwas Leistung fast ohne grafische Einbußen.

6 Einheitsgröße: Bestimmt, aus wie vielen Soldaten eine Einheit besteht, und wirkt sich besonders auf den Prozessor aus – bis zu 15 Prozent Leistung sind pro Stufe drin. »Groß« ist ein guter Kompromiss.



5 Partikeleffekte: Zusatzeffekte wie die Qualität des Feuers, Funkenflug und dichter Rauch werden über diese Einstellung festgelegt. Unter »Sehr Hoch« sollten Sie hier nicht gehen, weil die Grafik unter anderem aufgrund fehlender Funken stark leidet und das Spiel kaum schneller läuft.

7 Gebäudedetails: Wie die Option »Himmel« hat auch diese Einstellung zumindest momentan keine relevante Auswirkung auf das Spiel – selbst der erste Patch hat daran nichts geändert. Minimal zu erkennen ist eine etwas andere Pflanzendarstellung innerhalb von Arenen.

8 Gras: Zwischen den einzelnen Stufen ändert sich gar nichts. Erst mit »Niedrig« steigt die Bildwiederholrate, dann aber deaktiviert Rome 2 den grünen Wildwuchs ganz. Das schadet der Atmosphäre massiv und lohnt sich daher nicht.

9 Gelände: Die Stufen »Hoch« und darunter empfehlen wir nicht, weil zugunsten einer etwas höheren Leistung der Boden sehr unscharf dargestellt wird.

Grafikvergleich



Mit allen Reglern auf Anschlag hinterlässt Rome 2 einen tollen Eindruck. Realistische Schattenwürfe **1** und dichter Graswuchs **2** sorgen für Atmosphäre. Die Vielfalt **3** der Soldaten erhöht die Glaubwürdigkeit des Spiels und räumt mit den generischen Truppen der Vorgänger auf.



Stark bemerkbar machen sich die Unterschiede zwischen vielen Einstellungen vor allem auf höchster und niedrigster Stufe. Ohne Schatten **1** und Gras **2** sowie mit geringen Einheitsdetails **3** läuft Rome 2 gleich doppelt so schnell, macht aber auch weniger Spaß.

Tuning-Tipps

- Aktuell bietet Rome 2 bei der **Kantenglättung** nur die Wahl zwischen »Aus« und »Ein«. Wir empfehlen den eher geringen Leistungsverlust in Kauf zu nehmen und die Option immer zu aktivieren. Der Qualitätsverlust des Gesamtbilds ohne Anti-Aliasing fällt vor allem bei größeren Kameraentfernungen stark auf.
- **Anisotrope Texturfilterung** kostet kaum Leistung, sodass Sie ruhig bis zur achtfachen Stufe hochregeln können. Die 16-fache Einstellung bringt dagegen wie aus anderen Spielen gewohnt keinen sichtbaren Vorteil mehr.
- Beim **Wasser** empfehlen wir die Stufe »Ultra«, falls Sie nicht genügend Ressourcen für »Extrem« übrig haben, und auch hier büßen Sie bereits sichtbar Qualität ein. Ab »Sehr Hoch« abwärts verkommt das blaue Meer zu einer unansehnlichen, metallisch wirkenden Soße.
- Die Einstellung »**Vegetation Alpha**« sollten Sie nicht aktivieren. Sie führt zu unschönen Effekten, beispielsweise beim Gras, und kostet rund zehn Prozent der Leistung. Der Teil nahe an der Spielkamera wird durch die Option viel heller als der Teil der Wiese im Hintergrund dargestellt. Bewegen wir die Kamera, färbt sich das Gras dementsprechend um – das irritiert nicht nur gewaltig und sieht hässlich aus, sondern kostet nebenbei unnötig viel Leistung.
- Wenn Sie die Hardware-Ansprüche senken wollen, können Sie die **Einheitsdetails** reduzieren und so die Bildwiederholrate um rund zehn Prozent pro Stufe steigern, allerdings empfehlen wir die Stufe »Sehr Hoch« als unterste Grenze. Sonst schrumpft die Distanz, in der Soldaten noch als individuelle 3D-Modelle mit unterschiedlich farbigen Uniformen und Schilden dargestellt werden, zu stark und Sie erhalten bereits bei kurzen Entfernungen der Kamera zum Trupp generische Einheiten.
- Alte Zweikern-Prozessoren sowie Dreikerner steigen bei Rome 2 in höheren Einstellungen aus. Wenn Sie also keinen Grafik-Schock riskieren wollen, sollte Ihre **CPU** über vier Kerne verfügen – es sei denn, Sie nennen einen Zweikerner aus Intels aktueller Core-i-Serie Ihr Eigen.
- Rome 2 profitiert ungemein von der Geschwindigkeit einer **SSD**. Gegenüber einer normalen Magnetfestplatte verkürzt das sowohl die Zug- als auch die Ladezeiten enorm. Ohne Installation auf einer SSD müssen wir die Eroberungszüge der KI wesentlich länger aussitzen, bevor wir, die wahren Herrscher, wieder an der Reihe sind. Der **erste Patch** führt hier allerdings zu einem gewaltigen Performance-Schub – zuvor waren Zugzeiten über zwei Minuten auch auf einer SSD keine Seltenheit.

► Mit **älteren Grafikkarten** ohne DirectX-11-Unterstützung (Geforce GTS/GTX 200 oder Radeon HD 4800) treten Grafikfehler in Form extrem dunkler und übertriebener Schatten auf. Der **erste Patch** hat dieses Problem entschärft, aber noch nicht vollständig beseitigt.

- **Verzerrungseffekte** wie den Hitzeschleier können Sie ohne Leistungsverlust immer aktivieren.
- **SSAO** lohnt sich in Rome 2 nur, wenn Sie gerne nah am Boden mit der Kamera unterwegs sind und noch Leistung in Reserve haben.
- Wundern Sie sich nicht, dass die Option »**DRA**« bei Ihnen ausgegraut ist, auch wenn, wie in der Beschreibung gefordert, ein Haswell-Prozessor

im Mainboard steckt. Diese Funktion ist nur für die integrierten Grafikkarten der neuen Intel-CPU's gedacht, um deren Leistung zu steigern, und nur verfügbar, wenn keine »richtige« Grafikkarte angeschlossen ist. Mehr als zwei bis drei Bilder pro Sekunde gewinnen Sie aber nicht – abgesehen davon, dass wir auch mit allen Reglern auf Minimum mit der HD-4600-Grafik eines Core i7 4770K nicht flüssig spielen konnten.

Minimale Systemanforderungen

- Moderne Zweikern-CPU oder ältere Vierkerner
- 2,0 GByte RAM
- 20 GByte Speicherplatz
- 768 MByte Grafikspeicher
- DirectX 9.0c

MK

So läuft Total War: Rome 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 über die Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist bei Total War: Rome 2 **der Prozessor** 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	GTX 650		GTX 650 Ti	GTX 660		GTX 660 Ti	GTX 670	GTX 680	GTX 690
	Radeon HD 4000	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870 X2					
	Radeon HD 5/6	HD 5750	HD 5770	HD 5850	HD 6870	HD 6950	HD 6970	HD 5970	HD 6990	
	Radeon HD 7000	HD 7750	HD 7770		HD 7850	HD 7870	HD 7950	HD 7970		
2	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640				
	Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X6 1050T	X4 965	X6 1090T	
	FX					FX 4100	FX 6200	FX 8150	FX 8350	
	Core 2 Duo/Quad		E4300	E6600	E7400	Q8300	Q9400	Q9650		
	Core i 2xxx					i3 2100		i5 2400	i5 2500	i7 2600
3	Core i 3xxx					i3 3220		i5 3570K	i7 3770K	i7 3960K
	Arbeitsspeicher	1.024	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8.192	12.288	16.384

4	technisch unmöglich ruckt stark	läuft so flüssig: 1680x1050, Hoch, AF 16x Shader-Model 4.0, Texturen: Hoch, Verzerrung, SSAO, AA: An	läuft so flüssig: 1920x1080, Sehr Hoch, Texturenfilter: 8x, SSAO & Kantenglättung: An	läuft so flüssig: 1920x1080, Ultra Texturenfilter: 8x, SSAO & Kantenglättung: An

Kommen, sehen, siegen

An der Front mischen ungewaschene Horden Ihre Legionen auf, und daheim rebellieren die Sklaven? Das muss nicht sein! Denn wir haben die besten 50 Tipps für die Schlachten und die Kampagne von Rome 2 gesammelt. Von Christian Weigel und Michael Graf

Rom wurde weder an einem Tag erbaut noch an einem Tag niedergerissen, denn sowohl Römer als auch ihre Gegner müssen das Generals- und Herrscher-Handwerk erst mal lernen – vor allem, da sich in **Rome 2** im Gegensatz zum direkten Vorgänger **Shogun 2** und dem ersten **Rome** vieles geändert hat. Auf diese Unterschiede haben wir uns bei unseren Tipps konzentriert – alten **Total War**-Hasen müssen wir schließlich nicht schon wieder erklären, wie man per Ziehen und Klicken eine Schlachtlinie aufstellt, dass Rohstoffe die Handelselöse steigern oder dass Soldaten beim Bergauf-Jogging aus der Puste kommen.

Die Schlachten

Sichtlinien

TIPP 1: Rome 2 hat ein echtes Sichtliniensystem. Das bedeutet: Einheiten sind nicht nur dann für den Feind nicht zu sehen, wenn sie sich im Wald verstecken, sondern auch hinter Hügeln. Rücken Sie in unübersichtlichem Terrain stets vorsichtig vor, vor allem in Städten. Wenn man etwa ummauerte Städte belagert, lauert der Feind oft direkt hinter dem Stadttor – seine Truppen sind aber unsichtbar. Auch in den Straßen können sich Einheiten besonders gut vor feindlichen Blicken verkriechen. Tappen Sie nicht in die Falle!

TIPP 2: Wenn Sie keinen Überblick haben oder den Feind nicht sehen, schicken Sie eine Einheit leichte Reiterei auf den nächstbesten Hügel, um nach Gegnern zu spähen. Halten Sie sich bereit, den Befehl zum Rückzug zu



TIPP 2: Leichte Reiterei wie diese Numider eignet sich vorzüglich, um den Feind von Anhöhen aus auszuspähen.

geben, falls Ihre Scouts hinter einem Hügelkamm über starke feindliche Kräfte stolpern.

TIPP 3: Der KI sind Sichtlinien oder in Wäldern versteckte Truppen schnuppe, der Computergegner sieht alles. Machen Sie sich also keine Mühe, Einheiten zu verbergen oder gar auf teure Versteck-Spezialisten wie die germanischen Nachtjäger zu setzen.

Armee-Blobbing

TIPP 4: Die Truppen in Rome 2 haben eine größere Neigung zum Gruppenkuscheln als die Samurai in Shogun 2, nach Kampfbeginn lässt sich die Formation kaum noch ändern. Achten Sie darauf, dass eine Einheit vor dem Zusammenprall mit einer gegnerischen Truppe so aufgestellt ist, dass möglichst viele Soldaten an der vordersten Linie stehen und aktiv mitkämpfen können.

TIPP 5: Die Soldaten von Rome 2 drängeln, bis mehrere Regimenter gewissermaßen ineinander gleiten. Das lässt sich nutzen: Ballen Sie mehrere Bogenschützen-Bataillone zu Haufen zusammen, damit sie in engen Straßen weniger Platz wegnehmen.

TIPP 6: Die praktische »Wachmodus«-Formation, mit der ein Regiment versuchte, die Stellung zu halten, fehlt. Um wenigstens beim Bewegen Ihrer Armee eine grobe Ordnung beizubehalten, gruppieren Sie Ihre Einheiten mit **[Strg] + [G]**. Die Truppen werden versuchen, die Formation am Zielpunkt wieder einzunehmen. Bei gehaltener Leertaste wird sichtbar, wohin die Trupps marschieren.

TIPP 7: Wenn der Ausgang der Schlacht in der Schwebe hängt, und sich alle verfügbaren Truppen in einem Knäuel keilen, müssen auch die Fernkämpfer handgreiflich werden.



TIPP 5: So akkurat wie auf diesem älteren Bild der Entwickler halten die Truppen ihre Schlachtlinie im fertigen Spiel nie.

Das Battle-Blobbing

Legionäre im Nahkampf mit Hoplitens aus Athen: Soldaten drängen und schieben ineinander, jegliche Formation ist im Getümmel verlorengegangen. Unten eine ähnliche Szene aus dem Vorgänger Shogun 2: Die einzelnen Samurai und Ashigaru drängen sich zwar auch im Nahkampf, es entsteht aber kein allzu enger Körperkontakt.



Rome 2



Shogun 2

Statt die Truppen einzeln in den Nahkampf-Modus zu versetzen, können sie auch bei gedrückter **[Alt]**-Taste den Prügelbefehl geben.

Schutz vor Beschuss

TIPP 8: Wie schützt man Einheiten vor Geschossen? Die »offene Formation«, die in den Vorgängern fast jeder Trupp einnehmen konnte, gibt es nicht mehr. Die feindlichen Schützen treiben sich meist fernab der gegnerischen Nahkämpfer herum, und zwar im »Plänkel«-Modus, in den sie sich automatisch zurückziehen, sobald eine gegnerische Einheit zu nahe kommt. Wir lassen unsere Reiter auf die Plänkler zustürmen und zerstreuen sie. Diese Methode erfordert etwas Timing, damit die Kavallerie nicht als Zielscheiben endet. Lenken Sie die gegnerischen Schützen am besten mit einer verzichtbaren oder gepanzerten Einheit ab, damit die Pferde in Ruhe von der Seite angreifen können.



TIPP 9: Die Schildkrötenformation der römischen Legionäre sieht spektakulär aus – vor allem, wenn die Truppen kurz vor dem Erreichen der feindlichen Schlachtlinie die Formation aufbrechen und losstürmen. Leider bringt sie gegen Beschuss nicht viel.

TIPP 9: Eine Spezialität der römischen Legionäre, die vor Beschuss schützen soll: Die Schildkrötenformation. Die Legionäre rücken zusammen und bilden eine Art wandelnden Bunker aus ihren Schilden. Dabei marschieren die Legionäre viel langsamer und sind feindlichen Projektilen mindestens doppelt so lange ausgesetzt. Setzen Sie die Testudo also allenfalls vorübergehend ein.

TIPP 10: Beim Erstürmen einer Stadt ist das Belagerungsgerät »Galerie« sinnvoll – ein hölzerner Heuschaber auf Rädern. Im Schutz der Galerien kann Infanterie nahe an die Stadtmauern heransteigen und sie mit Fackeln anzünden – sehr praktisch, wenn wir keine Rammen oder Katapulte parat haben.

TIPP 11: Kriegshunde eignen sich zum Verjagen von Schützen. Lassen Sie die Bestien weit außerhalb der Schussreichweite von der Leine. Leider können nicht alle Fraktionen auf die Tierchen zurückgreifen.

Hopliten

TIPP 12: Im ersten Rome waren »Hopliten« Truppen, die sich mit meterlangen Speeren zu einer igel-ähnlichen Phalanx formierten. Rome 2 geht die Sache anders an: Hopliteneinheiten haben kurze Speere und können auch eine Phalanx bilden; die sieht aber nicht mehr so aus, wie wir sie aus den Geschichtsbüchern kennen. Die Hopliteneinheiten rücken nur etwas enger zusammen und die erste Reihe nimmt ihre Schilde höher, um den jeweiligen Nebenmann zu decken. Wer eine der speerstarrenden Formationen aufstellen möchte, in der die ersten vier Reihen kämpfen können, muss zu Pikenieren greifen.

TIPP 13: Um die Schlachtlinie intakt zu halten, ist es besser, die eigene Formation so nahe wie möglich geschlossen an den Gegner heranmarschieren zu lassen, bevor einzelne Einheiten den Angriffsbefehl erhalten.



TIPP 10: Die »Galerien« genannten Belagerungsschilde sehen aus wie rollende Holzschuppen, stecken Beschuss durch Brandpfeile aber bestens weg.

Kurz oder lang?

Spartanische Kämpfer demonstrieren den Unterschied zwischen einer Hopliteneinheit und einer Pikeniereinheit. Wir fragen uns, wo die Pikeniere ihre meterlangen Speere versteckt haben, wenn sie sich gerade nicht in der »Igel«-Formation befinden.



Hopliten, Standard-Formation



Hopliten-Phalanx



Pikeniere, Standard-Formation



Igel-Phalanx

TIPP 14: Bei Phalanx-Heeren empfiehlt es sich sogar manchmal, nicht direkt anzugreifen, sondern die Formation mit einem Bewegungsbefehl hinter den Gegner durch die Feindarmee bulldozern zu lassen.

Kavallerie

TIPP 15: Wer der Versuchung nicht widerstehen kann, mit Kavallerie frontal in Speerträgerformationen zu krachen – was in Total-War-Spielen traditionell keine sonderlich gute Idee ist –, der hat jetzt wenigstens eine Möglichkeit, die dabei unvermeidlichen Verluste der Reiterei zu reduzieren: mit der Fähigkeit »Draco«, dem Drachenbanner. Dieser Kavallerie-Buff schwächt bei gegnerischen Truppen für eine kurze Zeit die Wirksamkeit gegen berittene Angreifer. Allerdings steht dieses Talent nur bestimmten Fraktionen zur Verfügung, etwa den Römern.

TIPP 16: Parthische Panzerreiter haben eine andere Spezialfähigkeit als das demoralisierende Drachenbanner: Ihre Pferde sind darauf dressiert, Gegner niederzutrameln und den Ansturm der Reiter effektiver zu machen. Die Reiterei aller anderen Fraktionen ist zwar auch nicht von Pappe, eignet sich aber nur im Notfall für Frontalangriffe.

TIPP 17: Streitwagen sehen gefährlich und robust aus, verhaken sich aber zu leicht in dichten Gegnermassen. Nutzen Sie die Fahrzeuge lieber dazu, abseits stehende Plänkler niederzumähen, anstatt mit Karacho in die gegnerische Formation zu rasen.



TIPP 19: Die Fernkämpfer stehen in der ersten Schlachtreihe, die Nahkämpfer dahinter.

Plänkler und Schützen

TIPP 18: Es gibt drei Arten von Fernkampftruppen: Speerwerfer, Bogenschützen und Schleudrer. Speere haben die kürzeste Reichweite und größte Durchschlagskraft; Schleudern schießen am weitesten, aber mit vergleichsweise niedrigem Schaden, während Pfeile auf mittelgroße Entfernungen hohen Schaden anrichten, aber keine dicken Schilde und Rüstungen durchschlagen – das sollten Sie berücksichtigen.

TIPP 19: Stellen Sie Ihre Schützen zum Beginn in die vorderste Schlachtreihe oder an die Flanken Ihrer Streitmacht. Dann haben sie ein freies Schussfeld auf heranmarschierende Angreifer. Hüten müssen sie sich allerdings vor Schleudrern, die eine höhere Reichweite haben. Wenn ihnen feindliche Nahkämpfer auf den Pelz rücken, ziehen sich die Fernkämpfer hinter ihre anderen Kameraden zurück. Dafür können Sie die automatische Plänkel-Einstellung verwenden oder Sie verlegen die Schützen manuell. Achtung: Insbesondere Fernkämpfer an den Flanken der Armee sollten sich frühzeitig zurückziehen, wenn gegnerische Kavallerie anrückt. Halten Sie für diesen Fall zudem immer eine oder zwei Speerträger-Divisionen in der Nähe der Fernkämpfer bereit.

TIPP 20: Das beste Mittel gegen Elefanten sind Speerwerfer. Befehlen Sie den Männern, mit Brandgeschossen zu werfen, das treibt die Dickhäuter in den Wahnsinn. Und wenn Elefanten erst mal in Panik geraten, sind sie für ihre Verbündeten eine mindestens ebenso große Gefahr wie für den Feind.

TIPP 21: Die Computergegner setzen häufig auf große Plänkler-Kontingente. Versuchen Sie deshalb, die Fernkämpfer zu verschrecken oder in den Nahkampf zu zwingen, anstatt sich beschießen zu lassen.

TIPP 22: Auch schwere Infanterie verfügt über Fernwaffen: Vor einem Ansturm werfen Legionäre und andere Nahkämpfer jeweils einen Wurfspeer – in der Verteidigung allerdings nicht. Daher lohnt es sich, heranstürmende Feinde aktiv anzugreifen, kurz bevor sie auf die eigene Schlachtreihe stoßen.

Landeoperationen

TIPP 23: Wenn Schlachten in Küstennähe stattfinden und wir eine Flotte in Rufweite haben, können die Besatzungen der Schiffe in den Kampf eingreifen. Es braucht nur ein geeignetes Strandstück, an dem sich die Schiffe auf den Sand ziehen lassen, und schon erhält unsere Armee willkommene Verstärkung. Das funktioniert sowohl bei Feldschlachten in der Nähe des Meeres als auch bei Belagerungen von Hafenstädten. Beachten Sie aber, dass Kavallerie und Belagerungswaffen-Regimenter nach dem Echtzeit-Landemanöver ohne Pferde und Kriegsgesetz dastehen. Diese Truppentypen sollten Sie also besser schon vor der Schlacht anlanden oder gleich gar nicht in die Flotte aufnehmen.

TIPP 24: Praktisch: Die Besatzungen von Kriegsschiffen sind genau die gleichen Einheiten wie die unserer Landarmeen – auch die »Marineinfanteristen« können am Strand von Bord gehen und zu Lande mitkämpfen. Machen Sie davon Gebrauch, wenn die Heereslinien bröckeln. Nur Besatzungen von Artillerieschiffen bleibt der Landgang verwehrt.

TIPP 25: Manchmal bewacht die KI in einer Stadtschlacht ihre Siegpunkte nicht. Eine kühne Schiffsbesatzung kann dann im Rücken des Gegners anlanden, ungeschützt Flaggen erobern und die Schlacht entscheiden.

Seeschlachten

TIPP 26: Da Rammen und Entern wie in der echten Antike die gebräuchlichsten Seekriegstaktiken sind, müssen Sie als Admiral unbedingt darauf achten, Ihre Schiffe so zu manövrieren, dass sie keiner feindlichen Galeere die verwundbare Flanke zeigen. Kämpfen in Formation erübrigt sich dadurch.

TIPP 27: Die beste Truppenmischung für Flotten sind Artillerie-Galeeren mit Onagern und Ballisten im Bug. Die KI ist doof genug, sich aus der Distanz mit Steinen bombardieren zu lassen, ohne sich zu wehren. Und selbst wenn



TIPP 27: Katapultschiffe machen kurzen Prozess mit Transportkähnen.



TIPP 33: Auch der Ätna zählt als Weltwunder, er erhöht die Moral aller Streitkräfte.

sie sich wehrt, sind vor allem Transportschiffe bereits mit wenigen Treffern versenkt.

TIPP 28: Sobald der Gegner mit seiner Flotte aktiv wird, sollten Sie die Katapultgaleeren abdrehen lassen und hinter Ihren Nahkampfschiffen verstecken, auch wenn sie von dort aus nicht schießen können. Die Artillerieboote können einem Enterversuch nämlich so gut wie keine Crew entgegensetzen.

Die Kampagne

Provinzen

TIPP 29: Spezialisieren Sie Provinzen auf Landwirtschaft, Industrie oder Kultur, um ihren Ertrag zu maximieren. Denn viele Gebäude erhöhen die Wirksamkeit aller anderen Einrichtungen eines Typs. Wenn wir etwa in einer Provinz in mehreren Regionen Getreidefarmen besitzen, lohnt sich in der Provinzhauptstadt ein Kornmarkt eher als eine Großschlachtereie. Auch bei der Wahl der richtigen Tempel hilft ein Blick auf die Restprovinz: Soll das Gotteshaus den Wohlstand aus industriellen oder landwirtschaftlichen Betrieben steigern?

TIPP 30: Am meisten lohnt sich das Edikt »Panem et circenses«, das je nach landwirtschaftlicher Ausbaustufe einer Provinz eine gewisse Menge Nahrung gewährt, manche Farmen spucken zudem einen Bonus-Ertrag aus. Noch dazu erhöht der Erlass die öffentliche Ordnung und hebt in Kernprovinzen mit vielen kulturellen (also »gelben«) Gebäuden den Wohlstand durch Kultur und Handel. Letzteres erhöht die Steuereinnahmen spürbar mehr als das Edikt »Tributeintreibung«.

TIPP 31: Die Qualität der Verbindungen zwischen zwei Siedlungen hängt davon ab, wie weit deren zentrales Stadtgebäude ausgebaut ist – zwischen zwei Kuhdörfern verläuft eben auch nur ein Trampelpfad.

TIPP 32: Um Ihre Einnahmen und damit Ihr Budget für den Gebäudebau drastisch zu erhöhen, empfiehlt es sich, mit jeder willigen Fraktion ein Handelsabkommen abzuschließen. Dafür können Sie auch mal etwas Tribut bezahlen, ein paar Hundert Bestechungsgoldstücke sind schnell wieder drin.

TIPP 33: Über die Kampagnenkarte haben die Entwickler 19 Weltwunder verteilt, vom Koloss von Rhodos über Stonehenge bis hin zur Zitadelle von Bam. Jeder der Prachtbauten bringt enorm hilfreiche, fraktionsweite Boni, etwa auf Zufriedenheit oder Forschung. Versuchen Sie unbedingt, Weltwunder-Regionen wie Griechenland und Ägypten zu erobern.

Rekrutieren

TIPP 34: Kasernen und Waffenschmieden sollten in einer Provinz konzentriert sein, damit ein General beim Aufstellen einer Armee keine anstrengende »Einkaufstour« veranstalten muss. Doch je weiter Ihr Reich wächst, desto weiter im Hinterland liegen die Militär-Hochburgen. Bauern Sie also regelmäßig neue Provinzen zu Rekrutierungszentren aus, damit der Nachschub nicht ewig



TIPP 35: Söldner lohnen sich nur, wenn Verstärkung dringend gebraucht wird.

weit marschieren muss. Profis kombinieren in einer Provinz Kasernen mit Werkstätten wie Schmieden oder Übungsgeländen, um die Truppen maximal gestählt und ausgerüstet ins Feld schicken zu können. Truppen, die über veraltetes Gerät verfügen, lassen sich in Provinzen mit der nötigen Infrastruktur aufrüsten – in Shogun 2 ging das nicht.

TIPP 35: Vorsicht vor Söldnern: Wenn Verstärkung dringend nötig ist, können die Mietsoldaten nützlich sein, weil sie sofort zur Verfügung stehen, nicht erst in der nächsten Runde. Allerdings kosten sie auch sehr viel Unterhalt. Entlassen Sie Söldner sofort, wenn sie nicht mehr gebraucht werden.

Nahrung

TIPP 36: Nahrung ist in Rome 2 ein abstrakter Wert, der für das gesamte Reich gerechnet wird. Hungersnöte entstehen allerdings in individuellen Provinzen. Wenn Nahrungsmittel fehlen, sinkt die Stimmung der Bürger, außerdem desertieren im entsprechenden Landstrich stationierte Soldaten. Gegen Letzteres gibt es – zumindest in manchen Provinzen – ein einfaches Gegenmittel: Bewegen Sie hungernde Heere einfach aufs Meer. Dort desertieren sie nämlich nicht mehr.

TIPP 37: Wenn Sie eine feindliche Region oder Provinz einnehmen, die für die Produktion eines großen Teils der landwirtschaftlichen Erträge zuständig ist, kann durch die darauf folgende Hungersnot das komplette Staatsgebilde in sich zusammenfallen, wenn Armeen nicht mehr versorgt werden und Städte rebellieren. Zusätzlich kann man dann Champions in die gegnerischen Provinzen schicken, um mit dem Verhaltensbefehl »Guerilla-Krieg« weitere Unruhen zu schüren.

TIPP 38: Eine Nahrungsquelle ist im Forschungsbaum versteckt: Die Erforschung aller drei Technologien in einem Segment des Forschungszweiges »Wirtschaft« ergibt ei-



TIPP 38: Wer alle Technologien eines Abschnitts erforscht, bekommt spezielle Boni.

nen kleinen Nahrungsbonus von +3, +5 und schließlich +7. Auch andere komplettierte Forschungsfelder geben Boni.

Öffentliche Ordnung

TIPP 39: Wenn der wütende Mob durch die Straßen Ihrer Siedlungen zieht, läuft etwas schief. Anders als in den Vorgängern wird die Zufriedenheit zusammengefasst für alle Regionen einer Provinz gewertet. Es ist daher völlig in Ordnung, Unzufriedenheit auslösende Gebäude wie Kriegshäfen und Fischmärkte in der Hauptstadt mit Tempeln in Nebensiedlungen zu kontern. Gotteshäuser haben dazu noch den Vorteil, dass sie die eigene Kultur verbreiten, die für die Zufriedenheit der Untertanen ein wichtiger Faktor ist. Tempel anderer Kulturen sind natürlich sofort umzuweihen oder niederzureißen.

TIPP 40: Versuchen Sie nicht auf Teufel komm raus, den Zufriedenheitswert einer Provinz zu heben, um Rebellionen zu verhindern – etwa, indem Sie den Landstrich von der Steuer befreien. Lassen Sie die Revolte lieber geschehen. Denn die Rebellen starten mit einer kleinen Armee, die Sie locker zerschlagen können. Außerdem steigt der Zufriedenheitswert nach dem Aufstand kurzfristig um 20 Punkte pro Jahr – die nächste Rebellion ist damit erst mal in etwas weitere Ferne gerückt. Die Steuerbefreiung lohnt sich nur, wenn Sie sich neben den Aufständischen noch mit anderen Bedrohungen herumschlagen müssen, beispielsweise feindlichen Heeren in frisch eroberten Regionen.

TIPP 41: Auch sonst sind Rebellionen keine große Bedrohung: Oft greift die KI direkt die nächste Stadt an, gegen deren Garnison sie keine Chance hat. Und selbst, wenn sie lieber wartet und Truppen sammelt, dauert es einige Runden, bis das aufständische Heer auf bedrohliche Größe angewachsen ist. Bis dahin haben Sie längst eine Armee per »Eilmarsch« an den Kriesenherd verlegt.

TIPP 42: Auf ungenutzten Bauplätzen entstehen nach einer oder zwei Runden Slum-Viertel, die das Volk mürrisch machen und manuell abgerissen werden müssen. Um sich diese Umstände zu ersparen, sollten Sie nur Städte erweitern, in denen Sie noch in derselben Runde ein Gebäude errichten können.

Agenten

TIPP 43: Für die Agenten gilt ein Schere-Stein-Papier-Prinzip. Würdenträger sind be-



TIPP 40: Die Steuerbefreiung lohnt sich nur in frisch eroberten Provinzen.



TIPP 44: Ein Tooltipp über dem kleinen, gelben Symbol offenbart die individuellen Fähigkeiten der Agenten-Kandidaten.

sonders gut darin, die im Rechtswesen unbedarften Champions aufzuhalten, können sich aber gegen hinterlistige Methoden der Spione kaum wehren. Champions hingegen eignen sich bestens, um Spione auszurauchern.

TIPP 44: Agent ist nicht gleich Agent. Wenn Sie beim Rekrutieren einer neuen Spezial Einheit mehrere Kandidaten zur Verfügung haben, dann besitzen die auch jeweils individuelle Eigenschaften. Welche genau das sind, zeigt ein Tooltipp, wenn man die Maus über das kleine, gelbe Symbol neben ihrem Porträt bewegt. Das gilt übrigens auch beim Anwerben neuer Generäle und Admirale.

TIPP 45: Es empfiehlt sich, immer einen Champion weniger anzuheuern, als Sie eigentlich dürfen. Wenn dann in einer Provinz überraschend die Zufriedenheit sinkt, können Sie dort flugs einen der Streiter rekrutieren und mit dem Verhaltensbefehl »militärischer Eifer« für Ordnung sorgen lassen. Spezialisieren Sie die Champions zu Ordnungshütern, indem Sie ihnen bei Level-Aufstiegen zunächst die Fähigkeit »Streiter«, dann »Stärke« und schließlich »Kühnheit« spendieren.

TIPP 46: Praktischerweise bleiben Agenten anders als in Shogun 2 bei den Armeen, denen sie zugeteilt wurden, auch wenn diese in eine Stadt marschieren. Mit den entsprechenden Talenten erhöhen Würdenträger & Co. zudem die Bewegungsreichweite ihrer Begleit-Streitmacht – ausgesprochen nützlich.

Armeen

TIPP 47: Der nützlichste Armee-Verhaltensbefehl ist der »Eilmarsch« (bei Flotten: »Doppelte Geschwindigkeit«), dadurch verdoppelt sich nämlich die Bewegungsreichweite. Vorsicht: Ein Wechsel in eine andere Stellung ist nur möglich, wenn das Heer noch mehr als die Hälfte seiner Bewegungspunkte übrig hat. Eine Armee oder Flotte im Eiltempo kann nicht selbst angreifen, wohl aber nahe, verbündete Streitkräfte beim Angriff unterstützen. Ziehen Sie also vor einer Attacke – etwa auf eine Stadt – zusätzliche Heere und Seeverbände im Eiltempo herbei, um Ihre Hauptarmee zu entlasten. Nach dem Angriff haben die Unterstützer dann eventuell sogar noch genügend Bewegungspunkte, um an ihren Ausgangsort zurückzukehren.

TIPP 48: Die KI in Rome 2 ist von der Eilmarsch-Funktion begeistert und nutzt sie häufig. Meist besteht die gegnerische Aktivität darin, kleine Armeen ziellos über die Karte stiefeln zu lassen. Es ist sehr schwierig,

diese Moskito-Heere abzufangen, da sie im Eilmarsch-Modus jede Verfolgung abhängen können. Es zahlt sich aus, einen General für die Verfolgung von Eindringlingen abzustellen, damit die Hauptarmee nicht den Hase- und Igel-Kapriolen der KI hinterherhechelt.

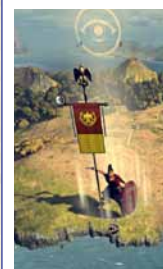
TIPP 49: Sollte Ihre Armee während eines Eilmarschs angegriffen werden, müssen Sie in der Echtzeit-Schlacht einen »Siegpunkt« auf der Karte verteidigen, bei dessen Verlust die Schlacht gleich mit verloren ist. Das ist ausgesprochen nervig, setzen Sie die »Eilmarsch«-Funktion also bevorzugt dann ein, wenn keine Chance eines gegnerischen Angriffs besteht.

TIPP 50: Die restlichen Armee-Verhaltensbefehle sind nur gelegentlich sinnvoll und hängen unter anderem davon ab, ob der Gegner mitspielt und in einen vorbereiteten Hinterhalt tappt. Immerhin ist die Kampagnenkarte von Rome 2 so angelegt, dass sich überall Engstellen finden, an denen Sie Invasoren abfangen und den Weg blockieren können – etwa in Alpenpässen oder an der spanischen Küste. Auch an vielen Küstenstädten kommen feindliche Armeen auf dem Landweg nicht einfach so vorbei – Rom etwa blockiert die Westküste Italiens. Christian Weigel / GR

Die Armee-Stellungen



Der Wirbelwind symbolisiert, dass die Armee im mächtigen »Eilmarsch«-Modus ist. Streitkräfte sind so doppelt so schnell. Angreifen kann eine Armee während eines Gewaltmarschs aber erst, nach einer Runde ausruhen.



Im »Hinterhalt«-Modus ist eine Armee für den Feind unsichtbar. Marschiert ein gegnerisches Heer in ihren Einflussbereich, erleidet es Moral-Abzüge und beginnt die Schlacht in einer Marschkolonne. Klappt aber selten.



Im »Plündern«-Modus verheeren Armeen die Provinz und überfallen Handelsrouten. Diese Stellung ist nicht sonderlich sinnvoll, sie senkt nur die Unterhaltskosten der Soldaten ein wenig. Dann lieber gleich erobern.



Im »Befestigung«-Modus verstärkt eine Armee ihre Defensive auf Kosten ihrer Mobilität. Befestigte Armeen dürfen sich in der Echtzeit-Schlacht in ein Fort zurückziehen und Spezialwaffen wie Stachel fallen einsetzen.

Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
NEU	7 Days to Die	Action-Adventure	The Fun Pimps	11/13	–	2. Quartal 2014
UPDATE	Age of Wonders 3	Rundenstrategie	Triumph Studios	06/13, 11/13	–	1. Quartal 2014
UPDATE	Assassin's Creed 4: Black Flag	Actionspiel	Ubisoft Montreal	05/13, 09/13, 11/13	Sehr gut	31. Oktober 2013
NEU	Baphomets Fluch 5	Adventure	Revolution Software	11/13	–	2. Quartal 2013
	Batman: Arkham Origins	Actionspiel	Warner Bros.	08/13, 10/13	–	25. Oktober 2013
UPDATE	Battle Worlds: Kronos	Rundenstrategie	King Art Games	06/13, 09/13	Sehr gut	November 2013
UPDATE	Battlefield 4	Ego-Shooter	Digital Illusions	08/13, 11/13	Ausgezeichnet	1. November 2013
	Call of Duty: Ghosts	Ego-Shooter	Infinity Ward	08/13, 10/13	Sehr gut	5. November 2013
UPDATE	Command & Conquer	Echtzeit-Strategie	Bioware Victory	02/12, 10/12, 04/13, 11/13	Sehr gut	3. Quartal 2013
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13	–	2015
	Das schwarze Auge: Blackguards	Rollenspiel	Daedalic	06/13	–	19. November 2013
UPDATE	Das schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Noumena Studios	02/12	Gut	Oktober 2013
UPDATE	DayZ	Online-Spiel	Bohemia Interactive	11/13	–	2013
	Dark Souls 2	Action-Rollenspiel	FromSoftware	06/13	–	März 2014
	Destiny	Ego-Shooter	Bungie	08/13	–	2014
NEU	Diablo: Reaper of Souls	Rollenspiel	Blizzard	11/13	–	2014
UPDATE	Die Sims 4	Lebenssimulation	Maxis Software	11/13	–	2014
	Dirt 4	Rennspiel	Codemasters	–	–	2014
	Divinity: Original Sin	Rollenspiel	Larian Studios	–	–	29. Oktober 2013
UPDATE	Dragon Age 3: Inquisition	Rollenspiel	Bioware	08/13, 10/13, 11/13	–	4. Quartal 2014
	Everquest Next	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	10/13	–	2014
	End of Nations	Online-Strategiespiel	Trion Woods	09/11	Sehr gut	2013
	Fifa 2014	Sport-Simulation	EA Sports	08/13, 11/13	–	27. September 2013
	Firefall	Online-Shooter	Red 5 Studios	–	–	2013*
	Goodbye Deponia	Adventure	Daedalic	04/13	–	8. Oktober 2013
	Grand Theft Auto 5	Actionspiel	Rockstar North	01/13	–	2013
	Homefront 2	Ego-Shooter	Crytek UK	–	–	2014
	Hotline Miami 2: Wrong Number	Actionspiel	Dennaton Games	09/13	–	4. Quartal 2013
NEU	Lords of the Fallen	Rollenspiel	Deck 13	11/13	–	2014
	Murdered: Soul Suspect	Action-Adventure	Airtight Games	08/13	–	2. Quartal 2014
	Need for Speed: Rivals	Rennspiel	Ghost Games	08/13	–	19. November 2013
	Planetary Annihilation	Echtzeit-Strategie	Uber Entertainment	09/13	–	Dezember 2013
	Prison Architect	Strategie	Introversion Software	10/13	–	2013
	Project Cars	Rennspiel	Slightly Mad Studios	07/13	Sehr gut	April 2014*
	Project Eternity	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	07/13	–	April 2014
	Rainbox Six: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft Montreal	02/12	–	2014
	rFactor 2	Rennspiel	Image Space	–	–	2013*
	Sacred 3	Action-Rollenspiel	Keen Games	11/12	–	2. Halbjahr 2013
	Shroud of the Avatar	Rollenspiel	Portalarium	05/13	–	2014
	Star Citizen: Squadron 42	Weltraum-Action	Cloud Imperium Games	12/12, 03/13, 10/13	–	2014
	The Crew	Rennspiel	Reflections	08/13	–	1. Quartal 2014
	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Zenimax Online	07/12, 12/12, 05/13	Ausgezeichnet	1. Quartal 2014
	The Evil Within	Actionspiel	Tango Gameworks	08/13	–	2014
	The Witcher 3: Wild Hunt	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13, 08/13	–	2014
UPDATE	Thief	Schleich-Shooter	Eidos Montreal	05/13, 06/13	–	28. Februar 2014
UPDATE	Titanfall	Ego-Shooter	Respawn	08/13, 11/13	Ausgezeichnet	1. Quartal 2014
NEU	Tom Clancy's The Division	Online-Shooter	Massive Entertainment	11/13	–	4. Quartal 2014
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	inXile	07/13	–	2015
NEU	Tropico 5	Strategie	Haemimont Games	11/13	–	April 2014
UPDATE	Warface	Taktik-Shooter	Crytek	10/12	Sehr gut	1. Quartal 2014
UPDATE	Wasteland 2	Rollenspiel	inXile	09/13, 11/13	–	Ende 2013
UPDATE	Watch Dogs	Actionspiel	Ubisoft Montreal	08/12, 07/13, 11/13	Sehr gut	22. November 2013
UPDATE	Wolfenstein: The New Order	Ego-Shooter	MachineGames	07/13, 11/13	Sehr gut	4. Quartal 2014
UPDATE	World of Warplanes	Action-Simulation	Wargaming.net	10/11	–	26. September 2013
NEU	XCOM: Enemy Within	Rundenstrategie	Firaxis Games	11/13	–	12. November 2013
NEU	X: Rebirth	Weltraum-Action	Egosoft	11/13	–	15. November 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.

Spiele, deren Termin mit einem * versehen ist, befinden sich in einer (offenen) Alpha- oder Beta-Phase und können schon gespielt werden. In der Regel erhalten diese Spiele keinen konkreten Veröffentlichungstermin.

Preview

Die Sims 4

Nach unzähligen Erweiterungen zu Teil 3 erscheint nun bald die vierte Generation der beliebten Lebenssimulation. Dieses Mal mit einer schicken Comic-Grafik und noch mehr Möglichkeiten als je zuvor.

Leser-Charts September

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Battlefield 3
2	(2)	The Elder Scrolls 5: Skyrim
3	(3)	Diablo 3
4	(8)	Dragon Age: Origins
5	(7)	Guild Wars 2
6	(5)	World of Tanks
7	WIEDER DA	World of Warcraft: Mists of Pandaria
8	(9)	Mass Effect 3
9	(10)	The Witcher 2: Assassins of Kings
10	WIEDER DA	League of Legends
11	(17)	Starcraft: Heart of the Swarm
12	(4)	Bioshock Infinite
13	(19)	Mass Effect 2
14	(13)	Civilization 5: Brave New World
15	(16)	Dota 2
17	WIEDER DA	XCOM: Enemy Unknown
18	(15)	Batman: Arkham City
19	(12)	Far Cry 3
20	(14)	Anno 2070: Die Tiefsee

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 Oktober

NBA 2K14	2K Games	01.10.2013
ARMA Tactics	Bohemia Interactive	01.10.2013
Air Conflicts: Vietnam	Games Farm	02.10.2013
F1 2013	Codemasters	04.10.2013
Goodbye Deponia	Daedalic Entertainment	08.10.2013
Rambo: The Video Game	Reef Entertainment	18.10.2013
Die Sims 3: Into the Future	Maxis Software	24.10.2013
Batman: Arkham Origins	Warner Bros. Montreal	25.10.2013
Battlefield 4	Dice	29.10.2013
Divinity: Original Sin	Larian Studios	29.10.2013
Assassin's Creed 4: Black Flag	Ubisoft Montreal	31.10.2013
Deadly Premonition: Director's Cut	Access Games	31.10.2013
Das Schwarze Auge: Demonicon	Noumena Studios	Oktober 2013
The Wolf Among Us	Telltale Games	Oktober 2013
A Vampire Story: Year One	Autumn Moon	Oktober 2013
Eterium	Rogue Earth	Oktober 2013
WRC 4: FIA World Rally Championship	Milestone Studios	Oktober 2013

Darauf warten die GameStar-Leser

1	Battlefield 4	—	1
2	Grand Theft Auto 5	↑	3
3	Star Citizen: Squadron 42	↑	8
4	Dragon Age: Inquisition	↑	6
5	The Witcher 3: Wild Hunt	—	5
6	The Elder Scrolls Online	↓	4
7	Diablo 3: Reaper of Souls	↑	—
8	Assassin's Creed 4: Black Flag	↑	9
9	Watch Dogs	↓	7
10	Half Life 3	↑	12
11	Batman: Arkham Origins	↑	19
12	Command and Conquer	↑	14
13	Mass Effect 4	↓	10
14	Call of Duty: Ghosts	↑	18
15	Starcraft 2: Legacy of the Void	↑	16
16	DayZ	↓	13
17	Thief	↓	20
18	Half Life 2: Episode 3	↓	15
19	X: Rebirth	↑	—
20	Deus Ex 4	↑	23
21	Cyberpunk 2077	—	21
22	ARMA 3	↑	—
23	Doom 4	↑	24
24	Das Schwarze Auge: Demonicon	↑	—
25	Battle Worlds: Kronos	↓	17

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 10/13

Kann das was?

Die neue Spiele-Generation auf dem Prüfstand

Von Michael Graf, Petra Schmitz,
Jochen Gebauer, Florian Heider,
André Peschke und Johannes Rohe

Die Messen sind gelesen, mit dem Weihnachtsgeschäft steht der Höhepunkt des Spielejahres vor der Tür: So spannend wie 2013 waren E3 und Gamescom selten, so viele Top-Spiele waren schon seit Jahren nicht mehr in der Pipeline. Im Windschatten der neuen Konsolen-Generation erlebt der PC seinen dritten Frühling, und dank Kickstarter sind auch die totesagten klassischen PC-Genres plötzlich wieder quicklebendig – vom Adventure über Weltraum-Simulationen bis hin zu komplexen, party-basierten Rollenspielen. Es sind aufregende Monate für das schönste Hobby der Welt, aber welche vielversprechenden Spiele haben tatsächlich was auf dem Kasten? Und welche versprechen möglicherweise mehr, als sie halten können? Standen in Los Angeles noch die Neuau-

kündigungen im Mittelpunkt, durften wir in Köln endlich selbst ran und uns einen tieferen, ausführlicheren Eindruck von der Qualität der kommenden Spielgeneration verschaffen. Wir haben auf den folgenden Seiten dabei keinen Respekt vor großen Namen; in unsere Highlight-Übersicht schafften es nur jene Spiele, die in den letzten Wochen mutig genug waren, etwas Neues zu zeigen.

Außerdem werfen wir einen Blick auf die Trends des kommenden Jahres. Was ist eigentlich aus der groß angekündigten Free2Play-Revolution geworden? Welche Rolle spielen die neuen Konsolen? Und wer braucht die ganzen Companion-Apps, mit denen uns **Watch Dogs**, **The Division** und Co. auf dem Tablet oder Smartphone beglücken wollen?

Battlefield 4

Wir haben auf der Gamescom eine neue Map und einen neuen Spielmodus angespielt – und sind davon ziemlich begeistert. Von Johannes Rohe

Entwickler: **Dice** Publisher: **EA** Genre: **Ego-Shooter** Termin: **29.10.2013**

Beim Anspielen der neuen Map »Parcel Storm« geht's rund: Kanonenboote, Jet-Skis und sogar ein ausgewachsener Zerstörer bereichern die Kämpfe um eine völlig neue Dimension. Auch das sogenannte »Levolution« haben wir hautnah erlebt: Nehmen wir nämlich den besagten Zerstörer unter Beschuss, dann gerät er in Brand, steuert unkontrolliert auf eine der chinesischen Inseln zu und bohrt sich in den Strand – was die Map anschließend nachhaltig verändert. Im neuen Spielmodus »Obliteration« wiederum erscheint eine Bombe an einem zufälligen Ort, etwa in der Mitte der Map. Ähnlich wie beim American Football sammeln wir das Ding ein und bringen es in eine von drei feindlichen »Endzonen«. Dort verrichtet es nach kurzem Countdown sein explosives Werk. Das Team, das zuerst alle Ziele zerstört oder nach Ablauf des Zeitlimits am meisten Schaden verursacht hat, gewinnt die Runde. Die Gefechte spielen sich ähnlich flott wie der Capture-the-Flag-Modus. Da es nun aber gleich drei Zielzonen zu verteidigen gilt, führt nerviges »Einbunkern« in der eigenen Basis nicht mehr zum Erfolg.



Die Map »Parcel Storm« spielt auf den chinesischen Inseln und überzeugt mit rasanter Kanonenboot- und Jet-Ski-Action.



Optisch haben es uns besonders die **peitschenden Wellen** angetan. Da könnte man beinahe seekrank werden.



Johannes Rohe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Auf der Gamescom konnte ich erstmals selbst Hand an Battlefield 4 legen. Während die bekannten Spielszenen von »Siege of Shanghai« doch häufig ein »Das kenne ich doch alles«-Gefühl hervorriefen, fühlte sich der Kampf um die chinesischen Inseln deutlich frischer an. Die Kämpfe zwischen wendigen Jet-Skis und schlagkräftigen Kanonenbooten in der aufgewühlten See sind etwas, das ich in der Serie so noch nie erlebt habe. Auch der neue Spielmodus »Obliteration« hat mir gefallen und macht mehr Spaß als das vergleichbare Capture the Flag. Das groß angekündigte »Levolution« ist für mich hingegen eher ein nettes Gimmick. Viele der Neuerungen, die Battlefield 4 aufführt, sind für sich genommen nicht besonders spektakulär, in der Summe aber bereichern sie das Spielgefühl immens.

Watch Dogs

Bislang war Ubisoft ausgesprochen sparsam mit Infos zum Helden und zur Handlung von Watch Dogs. Das ändert sich auch auf der Gamescom nicht. Von Michael Graf

Entwickler: **Ubisoft Montreal** Publisher: **Ubisoft** Genre: **Action-Adventure** Termin: **22.11.2013**

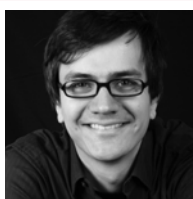
Zwar durften wir **Watch Dogs** auch im Einzelspielermodus anspielen, aber mehr als die bislang gezeigten Aktionen (Poller hochfahren) erlebten wir dabei nicht, Protagonist Aiden bleibt weiterhin merkwürdig blass. Höhepunkt war also das Multiplayer-Duell. Einen gesonderten Modus gibt es dafür nicht, Ubisoft integriert die Duelle in die reguläre Kampagne, in der uns jederzeit ein anderer Spieler besuchen darf – um uns zu helfen oder zu schaden. In diesem Fall Letzteres: Eine Warnmeldung erscheint, uns bleibt nur eine knappe Minute, um den Angreifer zu finden. Sobald wir ihn erspäht haben, beginnt die Jagd. Also zücken wir eine Waffe und ballern los. Passanten kreischen, einige durchlöchernte Autos später sinkt der Angreifer zu Boden. Allerdings stehen wir nun auf der Zielliste unseres Rivalen, er könnte uns jederzeit erneut anvisieren. Also drehen wir den Spieß um. Über die Stadtkarte springen wir ins Spiel des Gegners und hacken ihn.



Die **Multiplayer-Duelle** machen bereits jetzt einen sehr organischen Eindruck, weil sie in die reguläre Kampagne integriert sind.



Protagonist **Aiden** bleibt auch nach dem Anspielen merkwürdig blass. Seine Motivation kennen wir immer noch nicht.



Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Ich hatte mir vom Anspiel-Termin mehr versprochen. Mehr Infos zu Aiden, mehr Hintergründe, mehr Neues. So jedoch gab's hauptsächlich bereits Bekanntes zu sehen, immerhin erweitert um die Multiplayer-Aspekte. Das Zusammenspiel zwischen mehreren Spielern eröffnet interessante Möglichkeiten und Raum für Experimente: Was passiert, wenn ich einem Freund während einer Kontrollknoten-Eroberung die Polizei auf den Hals hetze? Geht das überhaupt? Diese – thematisch passende – Vernetzung zeichnet Watch Dogs aus. Wen genau ich da warum eigentlich spiele, weiß ich hingegen immer noch nicht. Also, Ubisoft: Rückt endlich mal raus mit den Infos, bislang ist mir dieser Aiden so egal wie der Hund der Tochter des Bäckers. Und so lange hin ist es bis zum November schließlich auch nicht mehr.

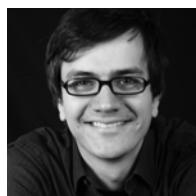
Entwickler: **Machine Games** Publisher: **Bethesda**
Genre: **Ego-Shooter** Termin: **2014**

Wolfenstein: The New Order

Darum geht's: Klassischer Ego-Shooter ohne spielerische Innovationen – dafür aber mit denkwürdigen, weil entsetzlichen Story-Momenten.



Der **Nazi-Doktor** links stellt uns vor eine grauenhafte Entscheidung. Welchen unserer Kumpel soll er zuerst sezieren?



Michael Graf

Meine Meinung: Beim Anspielen dachte ich zunächst: ein Shooter vom Fließband. Mit dem Sturmgewehr erledige ich im Nazi-Schloss zahllose Nazi-Schergen, die KI lässt sich nur selten blicken, doch nach der geradlinigen E3-Demo hatte ich so etwas ja erwartet. Aber dann zeigt **The New Order** plötzlich ein zweites Gesicht: Ich werde gefangen genommen, und ein Nazi-General fragt mich, welchen meiner Begleiter er als Erstes sezieren soll. Dieser perfiden Zwangsentscheidung kann ich nicht entkommen, das Spiel geht einfach nicht weiter, bis ich sie getroffen habe. Wenn **The New Order** den Kontrast zwischen schneller Action und beklemmend-denkwürdigen Szenen über die ganze Kampagne durchhält – ich bin gerne dabei.

Fazit: Geradlinige Shooter-Action mit überraschend beklemmenden Story-Sequenzen.

Die abgesagte Revolution

Darum geht's: 2012 redete jeder über die bevorstehende Free2Play-Revolution. Ein Jahr später ist sie immer noch nicht da. Und es redet auch keiner mehr drüber.



Jochen Gebauer

Meine Meinung: Die Free2Play-Revolution ist abgesagt. Noch vor einem Jahr orakelten (vermeintliche) Brancheninsider am Rande der beiden großen Spielermessen vom bevorstehenden Niedergang des klassischen Publishing-Modells: Zynga ante portas, sozusagen. EA machte gleich Nägel mit Köpfen und krepelte **Command & Conquer: Generals 2** zum Free2Play-Spiel um, die Revolution konnte kommen. Sie kam aber nicht. Zwölf Monate später stecken Unternehmen wie Zynga oder Bigpoint knietief in der Krise, und die beiden großen Messen brachten überhaupt keine nennenswerte Free2Play-Neuankündigung hervor. Dem klassischen Publishing-Modell geht's nach wie vor blendend. Uns als Spielern kann das nur Recht sein.

Fazit: Free2Play bleibt nach wie vor ein Thema. Aber es krepelt die Spiele-Landschaft nicht um.



Die oft beschworene **Free2Play-Revolution** ist immer noch nicht in Sicht. Wenn sie überhaupt je ankommt ...

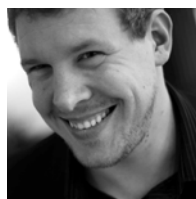
Entwickler: **Ubisoft** Publisher: **Ubisoft**
Genre: **Action-Aventure** Termin: **31.10.2013**



Die **Gegner** sollen uns in Assassin's Creed 4 nicht nur über Stock und Stein verfolgen, sondern auch agiler sein.

Assassin's Creed 4: Black Flag

Darum geht's: Mit dem Piraten-Opa von Connor aus Assassin's Creed 3 gehen wir auf Kaperfahrt und verdingen uns als Assassine – der Trend geht ja zum Zweitjob.



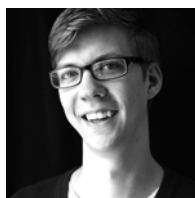
André Peschke

Meine Meinung: Auf der Gamescom konnte ich **Assassin's Creed 4** erstmals anspielen, und – Überraschung! – es spielte sich wie eine erweiterte Fassung des Vorgängers. Die bemerkenswerteste Neuerung ist sicherlich, dass ich mit dem eigenen Schiff frei durch die Karibik schippern darf, was der Spielwelt eine ganz neue Dimension verleiht. Die Serie fühlte sich nie mehr nach Open World an als hier. Die Kämpfe beeindrucken erneut mit tonnenweise hochklassigen Animationen, an der Spielmechanik hat sich aber wenig getan. Auch optisch machte die Anspielversion eine gewohnt gute Figur, wirkte technisch aber nur leicht verbessert. Wer von einem Spiel mit einer Zahl im Titel größere Sprünge erwartet, sollte seine Erwartungen etwas zähmen.

Fazit: Gewohnte Qualität und eine riesige Spielwelt, aber spielerisch kein großer Fortschritt.

Titanfall

Darum geht's: Rasante Multiplayer-Action als agiler Soldat oder in schwer bewaffneten Mechs. Die »Popcorn-KI« sorgt dabei für ein glaubhaftes und cineastisches Mittendrin-Gefühl.



Johannes Rohe

Meine Meinung: Keine Zeit durchzuatmen, keine Zeit mich zurückzulehnen: Bei **Titanfall** bin ich ständig in Bewegung, denn wer zögert, liegt im nächsten Moment am Boden. Das hohe Spieltempo fordert mir alles ab, auch weil Soldaten nicht nur laufen, sondern Wände erklimmen und sich mit kurzen Jetpack-Schüben in die Höhe katapultieren. Im Titan-Mech (wird auf Knopfdruck an unserer Position abgesetzt) halte ich zwar mehr aus und verfüge über reichlich Feuerkraft, biete aber auch ein großes Ziel. Zum Beispiel für die vielen KI-Soldaten, die neben den zwölf Spielern die Map bevölkern und für Atmosphäre und cineastisch-coole Abschnitte sorgen. Die Story findet in Ingame-Briefings und Funksprüchen statt – eine nette Dreingabe.

Fazit: Mehr Quake als Battlefield. Tolles Spielgefühl und schön anspruchsvoll.

Entwickler: **Respawn** Publisher: **EA**
Genre: **Multiplayer-Shooter** Termin: **Anfang 2014**



Soldaten können auch **Wände** erklimmen. Zum Beispiel um den Mech von oben unter Beschuss zu nehmen.

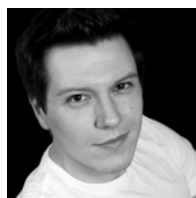
Entwickler: **Bohemia Interactive** Publisher: –
Genre: **Survival-Action** Termin: **2013**



Die **Städte** werden komplett neu gestaltet und sollen wesentlich glaubhafter wirken als noch in der Arma-Mod.

DayZ

Darum geht's: Eigenständiges Survival-Spiel auf Basis der kultigen Zombie-Mod für die Militär-Simulation Arma 2. Motto: Wer überlebt die Zombie-Apokalypse am längsten?



Florian Heider

Meine Meinung: Dean Hall und sein Team haben sich viel vorgenommen: Völlig neue Gebiete wollen sie erschaffen, überarbeitete Städte und Zombies, ein Krankheits- und Epidemien-System, das die Ansteckung zwischen Spielern ermöglicht. Auf ein Feature von **DayZ** freue ich mich aber besonders: Bei Beschuss nimmt nicht nur meine Spielfigur Schaden, sondern auch die Gegenstände, die ich bei mir trage. Hört sich nach einer Kleinigkeit an, ist es aber nicht. Künftig überlege ich mir nämlich lieber zweimal, ob ich einen Fremden einfach über den Haufen ballere, viel Beute gibt der dann ja nicht mehr her. Soll heißen: Weniger wilde Schießereien, wesentlich mehr Zusammenarbeit unter den Überlebenden der Zombie-Apokalypse. Toll!

Fazit: Auch wenn's gefühlt schon eine Ewigkeit entwickelt wird: Das Warten sollte sich lohnen.

Die Companion Apps

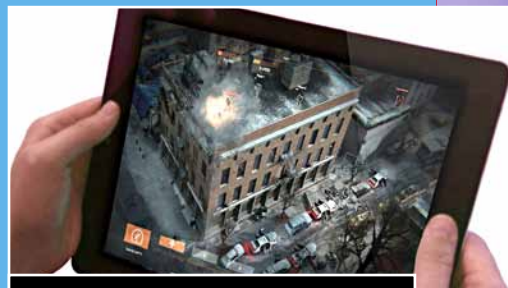
Darum geht's: Immer und überall im Lieblingsspiel mitmischen dank Companion App. Aber die Lieblingsspiele, die wirklich eine App brauchen, haben keine.



Petra Schmitz

Meine Meinung: 2012 waren Companion Apps ja eher so Dingerchen, die niemand wirklich brauchte. Hat überhaupt auch nur einer das Datapad für **Mass Effect 3** benutzt? Companion Apps für Singleplayer-Spiele gleich verbranntes Entwicklergeld, behaupte ich jetzt mal nassforsch. Da sind die Teile, die Ubisoft für **Watch Dogs** und **The Division** plant, schon ganz anders gelagert. Immerhin kann ich damit wirklich in die Spielwelt eingreifen, an ihr teilhaben. Aber Spiele, bei denen diese mobilen Erweiterungen wirklich sinnvoll wären, die haben keine. Nämlich zeitfressende Online-Rollenspiele. Crafting, das Auktionshaus verwalten – das könnte man wunderbar über eine App morgens in der U6 von Garching zum Marienplatz erledigen.

Fazit: Companion Apps werden für mich erst dann spannend, wenn sie mehr als Accessoires sind.

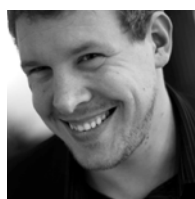


Bei **The Division** steuern wir über unsere **Companion App** eine Drohne. Aber braucht das wirklich jemand?

Entwickler: **Massive** Publisher: **Ubisoft**
Genre: **Online-Shooter** Termin: **Ende 2014**

The Division

Darum geht's: Deckungsschooter im von einer Seuche entvölkerten Open-World-New York, der fließend zwischen kooperativem Spiel und PvP wechselt.



André Peschke

Meine Meinung: **The Division** wirkt wie eine Tom-Clancy-Version von **Borderlands**. Im realistisch angehauchten Seuchenszenario soll der Spieler als letzte Bastion von Recht und Ordnung den drohenden Zusammenbruch der Gesellschaft niederballern. Neben plündernden Horden von Computergegnern lauern auch andere Spielerteams darauf, mir den Zugriff auf Waffen und Rohstoffe streitig zu machen. Erfahrungsstufen bringen meiner Spielfigur neue Fähigkeiten, wie etwa das Aufstellen von Geschütztürmen. Als einer der bisher grafisch aufwändigsten Titel hinterlässt **The Division** einen tollen Ersteindruck. Große Innovationen werden bisher nicht geboten, dafür eine sehr vielversprechende Mixtur bekannter Elemente. Ich freu mich drauf.

Fazit: Blutet Potenzial und sieht jetzt schon beeindruckend aus.

Wie frei begehbar die **Spielwelt** letztlich ausfällt, steht momentan noch nicht fest. Hoffentlich sehr.

Age of Wonders 3

Darum geht's: Fantasy-Aufbaustrategie im Stile des Klassikers **Master of Magic**: **Civilization** trifft **Heroes of Might and Magic**, komplexe Belagerungsschlachten inklusive.



Michael Graf

Meine Meinung: **Age of Wonders 3** ist mein Geheimtipp der Gamescom, eine hübsche und vielversprechende Mischung aus **Civilization** und **Heroes of Might and Magic** – und damit genau die Art Spiel, von der ich als **Master of Magic**-Veteran gar nicht genug kriegen kann. Besonders spannend finde ich die vielfältigen Kombinationsmöglichkeiten aus Klassen und Rassen: Zwerge-Gotteskrieger, Technik-Orks, Natur-Echsenwesen? Alles möglich: Das dürfte den Wiederspielwert in geradezu magische Höhen schrauben. Dazu kommen noch ebenso spannende wie komplexe Belagerungsschlachten, was will ich mehr? Außer einer spielbaren Version natürlich.

Fazit: Endlich mal wieder ein Strategiespiel im Stil von **Master of Magic**.

Entwickler: **Triumph Studios** Publisher: –
Genre: **Rundenstrategie** Termin: **2014**



Age of Wonders 3 vereint die Rundenkämpfe von **Heroes of Might and Magic** mit **Globalstrategie** à la **Civilization**.

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

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



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 5.1 Air

- Intel Core i5-4670K @ 5200 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus Z87-A
- NVIDIA GEFORCE 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 € 1.449,-
oder ab 49,10 €/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-Z60
- 580W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 2.099,-
oder ab 67,80 €/mtl.¹⁾



Workstation 4.3 Air

- Intel Core i7-3820 @ ECO Green - low Voltage
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 16GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 WS
- NVIDIA GEFORCE GTX 780 - silent Kühler
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-Z60
- 650W Seasonic X-650
- Microsoft Windows 7 Professional 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 2.199,-
oder ab 72,40 €/mtl.¹⁾

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

Entwickler: **Revolution** Publisher: **Revolution**
Genre: **Adventure** Termin: **November 2013**



George und Nico sind natürlich wieder dabei und werden von den englischen Originalsprechern vertont.

Baphomets Fluch 5

Darum geht's: Über Kickstarter finanzierte Fortsetzung der berühmten Point&Click-Adventure-Reihe. George Stobbart erkundet das Geheimnis der gnostischen Evangelien.



Johannes Rohe

Meine Meinung: Dank vieler zahlender Fans kann Serienvater Charles Cecil seine legendäre Adventure-Reihe fortsetzen – und im Gespräch auf der Gamescom merke ich sofort, wie viel ihm das bedeutet. Begeistert erzählt er von der spannenden Story um ein verfluchtes Gemälde und eine Verschwörung rund um frühchristliche Schriften. Protagonist George Stobbart und seine Freundin Nico werden wieder von den Original-Sprechern vertont – klasse! Auch die bislang gezeigten Rätsel wirken vielversprechend. Optisch geht's allerdings einen Schritt zurück, die gerenderten Figuren wollen nicht so recht zu den handgezeichneten 2D-Hintergründen passen. Fans dürfen sich trotzdem freuen. Auch auf die Rückkehr des berühmten Ziegenrätsels.

Fazit: Vielversprechende Fortsetzung mit einer spannenden Verschwörungsgeschichte.

7 Days to Die

Darum geht's: Day Z trifft Minecraft. 7 Days to Die mixt Shooter-, Survival-, Tower-Defense- und Handwerks-Elemente – mitten in der Zombie-Apokalypse.



Jochen Gebauer

Meine Meinung: Dieses unscheinbare Spiel sollte man unbedingt auf der Uhr haben: 7 Days to Die bedient sich zwar bei so ziemlich jedem erfolgreichen Konzept der letzten Jahre, entfaltet aber ein ganz eigenes Spielegefühl. Wie in einem Rollenspiel steigere ich meine Skills, lerne also beispielsweise, länger haltbares Essen zu kochen; wie in Minecraft baue ich Rohstoffe ab und bastle Waffen oder Werkzeuge; wie in einem Shooter schieße ich mich durch Zombies; wie in Day Z erkunde ich eine postapokalyptische Welt, darf aber wirklich jedes Haus durchsuchen. Das Resultat wirkt gleichzeitig wunderbar vertraut und erfrischend originell. Ach ja: Im Mehrspielermodus darf ich selbst einen Zombie spielen. Left4Dead ist also auch irgendwie drin.

Fazit: Ein brillantes Konzept – hoffentlich funktioniert es auch so gut, wie es sich jetzt schon anfühlt.

Entwickler: **The Fun Pimps** Publisher: –
Genre: **Survival-Action** Termin: **Mai 2014**

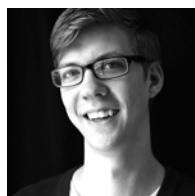


Hübsch ist es nun wirklich nicht, dieses 7 Days to Die. Aber in der spielbaren Alpha schon erstaunlich suchterregend.

Entwickler: **Haemimont** Publisher: **Kalypso Media**
Genre: **Aufbau-Strategie** Termin: **April 2014**

Tropico 5

Darum geht's: El Presidente ist zurück: Der fünfte Teil der Diktatoren-Aufbaustrategie führt uns durch vier Epochen. Erstmals übrigens auch im Multiplayer.



Johannes Rohe

Meine Meinung: Welcher meiner Freunde wäre wohl der fähigste Alleinherrscher? Im neuen Multiplayer-Modus von Tropico 5 habe ich erstmals Gelegenheit, genau das herauszufinden. Bis zu vier Spieler kämpfen gleichzeitig auf einer Insel um die Diktatoren-Krone. Aber auch alleine wird's kriegerisch: Als junger »El Presidente« (diesmal mit Familie) ist mein erstes Ziel, meine kleine Inselkolonie in die Unabhängigkeit zu führen – notfalls mit Gewalt. Aus der Kolonialzeit geht's dann weiter in Ära der Weltkriege, den Kalten Krieg und schließlich in die Moderne. Bei so viel Krieg schwant mir Böses, doch Haemimont will auch den Aufbau-Part mit einem erweiterten Handelssystem und dem Erlass von Verfassungen ausbauen – gut so!

Fazit: Age of Tropico? Der Epochen-Wechsel ist eine tolle Idee.



Postkarten-Idylle in der Bananenrepublik: Tropico 5 bietet erstmals einen Mehrspielermodus.

Die neuen Konsolen

Darum geht's: Acht Jahre nach der Xbox 360 und sieben Jahre nach der PlayStation 3 erscheinen dieses Jahr endlich neue Konsolen: die Xbox One am 22. und die PlayStation 4 am 29. November.



Michael Graf

Meine Meinung: Ich möchte keinem Konsolero seine Vorfreude absprechen. Wer auf acht Jahre alter Hardware spielt, verdient endlich ein Upgrade und wird es auch bekommen, im Vergleich zu ihren Vorgängern haben die Xbox One und die PS4 spürbar mehr drauf. Aus der Sicht eines PC-Spielers hauen mich aber beide nicht vom Hocker. Watch Dogs etwa habe ich auf der PS4 und auf dem PC gespielt. Und wo sah's besser aus? Auf dem PC natürlich! Es ist absurd, dass eine neue Plattform zum Zeitpunkt ihres Erscheinens technisch schon wieder veraltet ist – wer das will, kann sich auch ein iPhone kaufen. Ich werde mir die neuen Konsolen natürlich trotzdem zulegen, allein schon der Exklusivtitel wegen. Mein Highend-Liebling bleibt aber der PC.

Fazit: Next Generation? Wohl eher »So ungefähr auf dem Stand von vor zwei Jahren«-Generation.

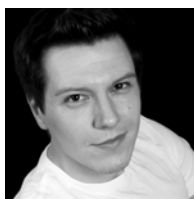


Das Jahr 2013 ist das Jahr der Next-Generation-Konsolen. Doch die hecheln technisch weiterhin dem PC hinterher.

Entwickler: **Deck 13** Publisher: **City Interactive**
Genre: **Rollenspiel** Termin: **2014**

Lords of the Fallen

Darum geht's: Action-Rollenspiel mit taktisch ausgeklügelten Echtzeit-Kämpfen. Klingt wie Dark Souls, soll aber viel zugänglicher werden und sieht ziemlich schick aus.



Florian Heider

Meine Meinung: Wer in **Lords of the Fallen** stur auf die imposanten Gegner einprügelt, sieht kein Land. Und das ist super. Stattdessen ist nämlich Taktik angesagt: ausweichen, blocken, parieren, präzise Schläge an den Feind bringen und nebenbei die Ausdauerleiste im Auge behalten. Seit **Dark Souls** habe ich kein so durchdachtes Kampfsystem gesehen. Im Gegensatz zum knüppelhaften Hardcore-Abenteuer soll **Lords of the Fallen** aber zumindest kleinere Fehler verzeihen und dadurch spürbar einsteigerfreundlicher werden. Zudem sieht das Spiel bereits im aktuellen Zustand ziemlich schick aus. Natürlich kann noch einiges schiefgehen: Wie umfangreich die Spielzeit ausfällt oder was die Waffenauswahl bietet, lässt sich noch nicht abschätzen.

Fazit: Hoffentlich gelingt der Balance-Akt zwischen Zugänglichkeit und hohem Schwierigkeitsgrad.

Erste und wichtigste Regel in **Lords of the Fallen**: Ohne die richtige **Taktik** geht überhaupt nichts. Außer sterben.

XCOM: Enemy Within

Darum geht's: Umfangreiche Erweiterung für **XCOM: Enemy Unknown** mit zusätzlichen Karten, stärkeren Gegnern und einer neuen Klasse. Bloß eine richtig neue Kampagne fehlt.



Jochen Gebauer

Meine Meinung: Ich habe **XCOM: Enemy Unknown** wirklich gerne gespielt – aber nach zwei Durchgängen war die Luft raus. Das könnte sich mit dem Addon ändern, schließlich gibt's mit dem MEC-Trooper nicht nur eine komplett neue Klasse, sondern endlich auch zusätzliche Karten, davon hatte das Hauptspiel letztlich zu wenige. Hinzu kommen genetische Modifizierungen für meine Soldaten, zwei neue Alien-Typen sowie stärkere Waffen. Klingt alles super, aber trotzdem finde ich es schade, dass Firaxis lediglich die bestehende Kampagne erweitert, anstatt eine völlig neue zu entwerfen. **Terror from the Deep** bietet sich doch förmlich an. Und für den geplanten Preis von rund 30 Euro finde ich das auch nicht zu viel verlangt.

Fazit: Sinnvolle Neuerungen und Erweiterungen, aber keine neue Kampagne – schade eigentlich.

Entwickler: **Firaxis** Publisher: **2K Games**
Genre: **Rundenstrategie** Termin: **12.11.2013**



Der **Mechtoid** kommt dabei raus, wenn sich ein eigentlich mickriger Sektoide eine schwere Rüstung anzieht.

Entwickler: **Victory Games** Publisher: **2K**
Genre: **Echtzeitstrategie** Termin: **Herbst 2013**

Command & Conquer

Darum geht's: Die Rückkehr einer großen Echtzeit-Strategiemarke – als Free2Play-Titel. Der bringt erst mal nur Multiplayer-Gefechte mit den Generals-Fraktionen, eine Solo-Kampagne soll folgen.



Michael Graf

Meine Meinung: Ich habe nun schon oft – ja, auch bei uns – gelesen, das neue **C&C** spiele sich wie »ein echtes Command & Conquer«. Mit Verlaub: tut es nicht. Zumindest nicht für mich. Denn derzeit fühlen sich die Gratis-schlachten alles andere als gut an. Das Spiel macht nämlich überhaupt nicht deutlich, welche Einheit denn nun bei welcher anderen wie viel Schaden anrichtet. Ich rekrutiere einfach einen Batzen unterschiedliche Truppentypen, wird schon schiefgehen. Damit verfehlt **C&C** derzeit eine Kernstärke seiner Vorgänger: das intuitive Verständnis für Schere-Stein-Papier. Mal sehen, ob das noch besser wird. Auch zur Kampagne darf EA mal mehr herausrücken als nichtssagende Trailer: Was kostet sie, wen spiele ich, gibt es eine Story?

Fazit: Schwieriges Gratis-Comeback, dem momentan noch das richtige Spielgefühl abgeht.

Derzeit fühlen sich die **Echtzeit-Schlachten** nicht wie früher an, sondern beliebig. Das klare Schere-Stein-Papier fehlt.

Thief

Darum geht's: Im Reboot des Großvaters aller Schleich-Action-Spiele werden wir als Meisterdieb Garrett erneut in mysteriöse Ereignisse verstrickt. So viel Geduld wie früher brauchen wir aber nicht.



André Peschke

Meine Meinung: Seit 2009 sucht Eidos Montreal nach einem Weg, die klassische **Thief**-Reihe heutigen Spielern schmackhaft zu machen. Das Original-Spielprinzip, das viel Geduld erfordert, will man ihnen aber scheinbar nicht zumuten. Entsprechend bietet die Neuauflage mehr Action und lässt mir die Wahl, auch mal aggressiver vorzugehen. Auf der Gamescom verrät Eidos außerdem die Ausgangslage für die Handlung des Spiels: Nach einem Unfall auf seinem letzten Raubzug erwacht Garrett in seiner völlig veränderten Heimatstadt, die nun von einem Tyrannen regiert wird. Scheinbar war Garrett ein ganzes Jahr lang bewusstlos. Wie ist das möglich und wie konnte sich die Welt so schnell verändern? Wissen will ich das auf jeden Fall.

Fazit: Spannende Story-Prämisse, aber Thief-Puristen schlucken beim erhöhten Action-Anteil.

Entwickler: **Eidos Montreal** Publisher: **Square Enix**
Genre: **Schleich-Action** Termin: **28.2.2014**

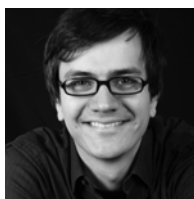


Garretts Hände kommen mit vielfältigen Animationen zum Einsatz und vermitteln ein Gefühl von Körperlichkeit.

Entwickler: **inXile** Publisher: **Koch Media**
Genre: **Rollenspiel** Termin: **Herbst 2013**

Wasteland 2

Darum geht's: Bei seinem Rollenspiel-Comeback verquickt das Entwickler-Urgestein Brian Fargo taktische Gruppenkämpfe und vielfältige Talente sowie Lösungswege mit viel schwarzem Humor.



Michael Graf

Meine Meinung: Ich liebe den Disko-Roboter! Gerade als die Helden im rundenbasierten Gefechtsmodus ein Banditenlager überfallen, rumpelt dieser Aushilfs-R2D2 um die Ecke, wummert Bässe und spuckt Laserstrahlen, die Trefferchance aller Anwesenden sinkt. In solchen Momenten wirkt Wasteland 2 wie mein geliebtes Jagged Alliance, nur – skurriler. Und linearer, man marschiert einfach von A nach B. Doch unterwegs erlebt man herrliche Geschichten. Da treffen die Helden auf eine kranke Frau, die sie anfleht, sie umzubringen. Gerne doch! Doch kaum ist die Dame erlöst, biegt ihr Mann um die Ecke: Er hat das Gegenmittel! Oh, da hätte es wohl noch andere Lösungswege gegeben – wie immer, sie sollen sogar in mehreren Enden münden.

Fazit: Könnte dank seiner Entscheidungen und Lösungswege ordentlich Wiederspielwert entfalten.

Bei **Kämpfen** schaltet Wasteland 2 in einen taktischen Rundenmodus, der an das gute, alte Jagged Alliance erinnert.

X: Rebirth

Darum geht's: Mit X: Rebirth versucht sich Egosoft am längst überfälligen Neustart der Weltraum-Simulation. Und der könnte tatsächlich hinhalten.



Christian Schneider

Meine Meinung: Egosoft schneidet konsequent die alten Zöpfe der X-Reihe ab und entwickelt das Spiel mit **Rebirth** von Grund auf neu. Der Schritt ist wichtig und richtig, denn selbst die Entwickler wussten, dass ihre Serie in einer Sackgasse steckte, dass sie immer neue Features auf ein Fundament bauten, das dafür nie vorgesehen war. Am Sandbox-Konzept und der großen spielerischen Freiheit ändert sich zwar nichts, aber ich hoffe inständig, dass die vielen neuen Ideen und Ansätze aufgehen – und dass die Serienfans diesen mutigen Versuch eines kleinen Entwicklerteams entsprechend unvoreingenommen annehmen. Es wäre nämlich traurig, wenn ein Nischenentwickler keinen überfälligen Befreiungsschlag wagen könnte.

Fazit: Ambitionierter und konsequenter Neustart der traditionsreichen Weltraum-Simulation.

Entwickler: **Egosoft** Publisher: **Deep Silver**
Genre: **Weltraum-Simulation** Termin: **15.11.2013**



Gekämpft wird in **Rebirth** natürlich immer noch. Oder gehandelt. Das Sandbox-Konzept macht's möglich.

Entwickler: **Bioware** Publisher: **EA**
Genre: **Rollenspiel** Termin: **Herbst 2014**

Dragon Age: Inquisition

Darum geht's: Der dritte Teil der Rollenspielserie soll die Fehler des Vorgängers konsequent vermeiden. Dort fehlte etwa die taktische Kamera. Hier nicht. Gut so!



Jochen Gebauer

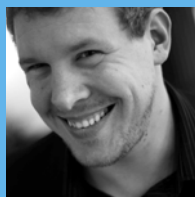
Meine Meinung: Auch wenn mir die Kämpfe immer noch einen Tick zu hektisch und actionlastig wirken – Bioware hat offenbar wirklich erkannt, welche Aspekte von **Dragon Age 2** in die Hose gegangen sind. Es gibt wieder eine Charaktererschaffung (die Qunari wurden inzwischen übrigens als vierte spielbare Rasse bestätigt), es gibt wieder ein richtiges Ausrüstungssystem, und es gibt definitiv eine Taktik-Ansicht, mit der ich meine Party in Ruhe über das Schlachtfeld dirigieren darf. Kleiner Haken: In den unlängst gezeigten Szenen verharrte die Kamera sehr dicht über dem Geschehen, richtig übersichtlich wirkte das nicht. Nachdem Bioware ein PC-optimiertes Interface versprochen hat, sollte das aber ein Konsolen-Problem bleiben.

Fazit: Bioware ist auf dem richtigen Weg. Hoffentlich spielen sich die Kämpfe auch schön taktisch.

Die **Kämpfe** von Inquisition lassen sich nicht nur pausieren, Bioware hat nun auch eine Taktik-Ansicht bestätigt.

Virtual Reality

Darum geht's: Mit einer etwas bequemerer Taucherbrille auf dem Kopf komplett in virtuellen Welten versinken. Rundumblick per Kopfbewegung inklusive.



André Peschke

Meine Meinung: Die bemerkenswerteste Technik-Innovation des Jahres sind in meinen Augen nicht die neuen Spielkonsolen, sondern Virtual-Reality-Headsets wie die Oculus Rift. Erste, speziell auf VR zugeschnittene Spielkonzepte wie CCPs **EVE Valkyrie** zeigen jetzt schon, welch enormes Potenzial diese Technik auch für Computerspiele bietet: Bei Raketenbeschuss will ich instinktiv den Kopf einziehen, und alle Informationen sind sinnvoll im plastisch wirkenden Cockpit verteilt – man muss nur hinschauen. Ein grandioses, faszinierendes Erlebnis, wie man es nur alle paar Jahre sieht. Dennoch: Die Technik kämpft nach wie vor gegen Desorientierung und Übelkeit, selbst in den beeindruckenden HD-Varianten der Geräte.

Fazit: Eine echte Zukunftstechnik, die man zumindest einmal erlebt haben sollte.



Die **Oculus Rift** ist aktuell ab 300 US-Dollar zu haben. Eine HD-Variante soll nächstes Jahr zum gleichen Preis folgen.



XBOX ONE

PREMIUM EDITION SICHERN!

» JETZT VORBESTELLEN



Kinect-Sensor

Blu-ray Laufwerk

500 GB Festplatte



529,-



Inklusive 4k-HDMI-Kabel, Call of Duty Ghost (Full Game Download), Xbox One Controller, Xbox One Chat Headset, 14tägige Goldmitgliedschaft für Xbox Live. Art. Nr.: 175 2852
Der Betrag in Höhe von 529,- € fällt für Vorbestellungen im Saturn Online Shop an. Bei Vorbestellungen im Markt erfahren Sie die Höhe der zu leistenden Anzahlung im Markt. Die Verrechnung der geleisteten Anzahlung erfolgt bei im Markt bestellten Waren gegen Vorlage des Kaufbelegs bei Warenabholung. Die Abgabe der Xbox One erfolgt zum aktuell gültigen Tagespreis. Voraussichtlicher Erscheinungstermin: November 2013.

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

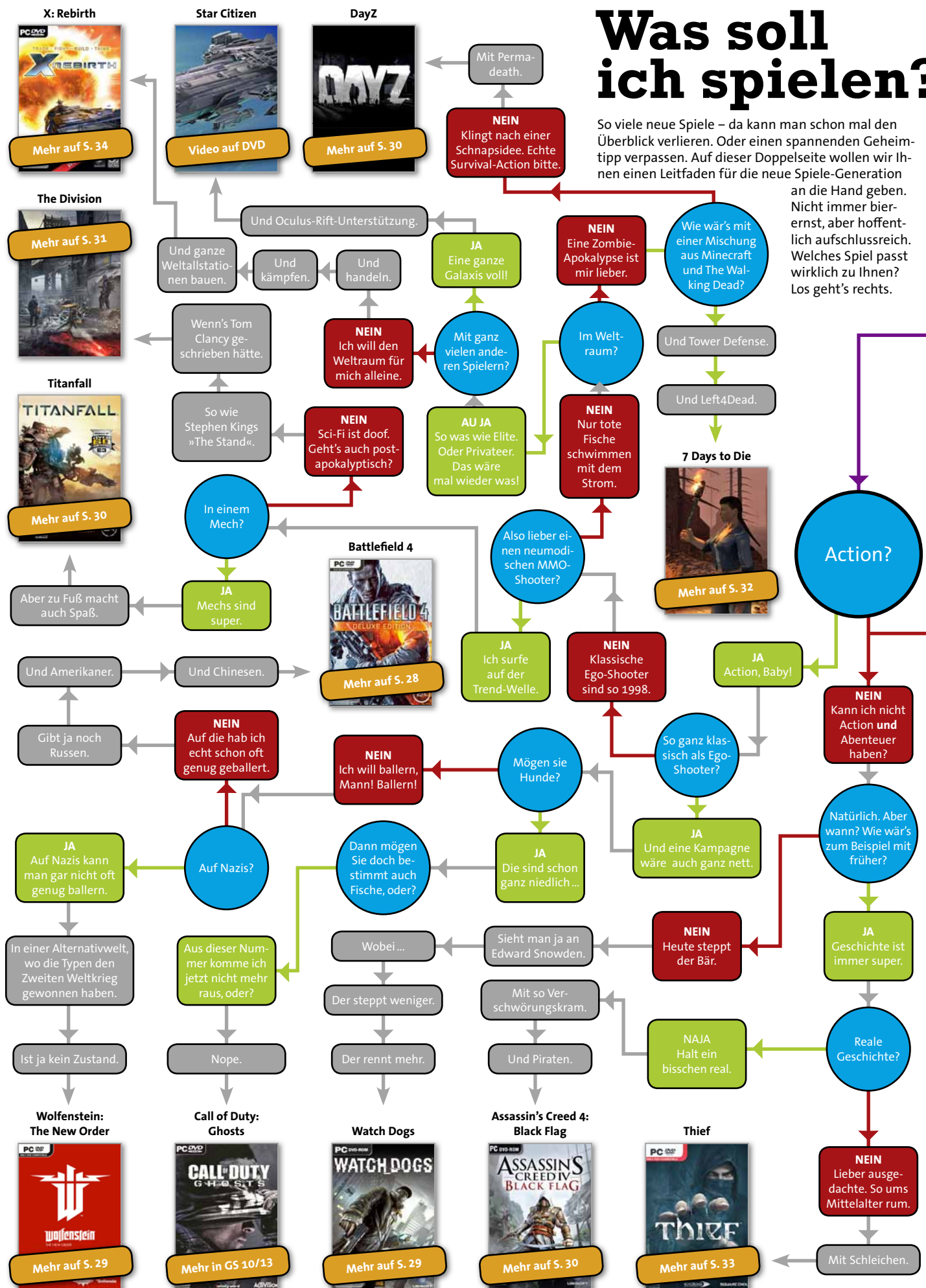
SOO! MUSS TECHNIK

Angebote gültig ab 26.09.2013. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.

Was soll ich spielen?

So viele neue Spiele – da kann man schon mal den Überblick verlieren. Oder einen spannenden Geheimtipp verpassen. Auf dieser Doppelseite wollen wir Ihnen einen Leitfaden für die neue Spiele-Generation

an die Hand geben. Nicht immer bier-
ernst, aber hoffent-
lich aufschlussreich.
Welches Spiel passt
wirklich zu Ihnen?
Los geht's rechts.







Der Todesengel **Malthael** trägt stilecht eine finstere Kapuze und eine Stahlsichel in jeder Faust. Tyrael kann gegen seinen Ex-Kameraden nichts ausrichten – denn dessen erklärtes Ziel, alle Dämonen zu vernichten, ist ja im Grunde ehrenwert.

Diablo 3

Reaper of Souls

⊕ Stärken

- + neuer Story-Akt
- + neue Klasse
- + überarbeitetes Beutesystem
- + neues Attributssystem
- + Rückkehr der Mystikerin

⊖ Schwächen

- weiterhin beliebiges Talent-system ohne Spezialisierung

Kaum sind alle Teufel und Schwierigkeitsgrade bezwungen, naht neue Gefahr: Im Addon wütet der Todesengel, wir schlagen als Kreuzritter zurück. Von Michael Graf

Angespielt

Genre: Action-Rollenspiel-Addon Publisher: Activision Blizzard Entwickler: Blizzard (Diablo 3, GS 01/13: 89 Punkte)
Termin: 2014 Status: zu 50% fertig

Weitere Infos auf GameStar.de Auf DVD: Preview-Video

Wenn der Weg zur Hölle mit guten Vorsätzen gepflastert ist, führen schlechte Vorsätze somit in den Himmel? Dann müsste Malthael ja bald wieder über den Wolken thronen, der gefallene Engel der Weisheit hat nämlich den festen Vorsatz gefasst, alle Dämonen zu vernichten. »Na logo, alte Flat-terratze, willkommen im Club«, möchte

man da rufen. Eigentlich. Doch zu den Geschöpfen der Hölle zählt Malthael auch die Menschen, die Kinder der Engel und Dämonen. So wandelt sich der Weisheits-prompt zum Todesengel – und damit zum Erzfeind in **Reaper of Souls**, dem Addon zu **Diablo 3**. Dessen Handlung knüpft nahtlos ans Ende von **Diablo 3** an: Diablo ist besiegt, doch seine Essenz schlummert nach wie vor im Schwarzen Seelenstein – der sich als unzerstörbar entpuppt. Was also tun mit der Teu-

felsseele? Tyrael beschließt, den Klunker zu vergraben, was an sich eine clevere Idee wäre – würde Malthael nicht dazwischenfunken: Der gefallene Engel reißt den Seelenstein an sich, um dessen dunkle Mächte zu entfesseln. Zum Auftakt überrennen Malthaels untote Heerschaaren so erst mal die Stadt Westmarch, den Nabel der **Diablo**-Welt. Dort beginnt der neue, fünfte Story-Akt, dessen Umfang sich am zweiten Kapitel von **Diablo 3** orientieren soll. Außerdem

Natürlich kämpfen wir uns in Westmarch auch durch die **Katakomben** einer Kathedrale.

Durch solche **Portale** springen wir in die zufallsgenerierten Nephalem-Prüfungen.



Zum Beginn des fünften Aktes kämpft der Kreuzritter auf einem **Berg** oberhalb von Westmarch, im Hintergrund sieht man die Stadt.



Die Gassen von **Westmarch** setzt Reaper of Souls nach dem Zufallsprinzip zusammen.



bringt **Reaper of Souls** eine zusätzliche Heldenklasse, den Paladin, pardon, Kreuzritter. Wir haben den Gotteskrieger bereits gespielt und berichten live aus Westmarch vom Kampf gegen den Todesengel.

Der Kreuzritter beerbt tatsächlich den Paladin aus **Diablo 2**, er beherrscht sogar teilweise dieselben Fähigkeiten. Etwa den Zauberspruch »Himmelsfaust«, mit dem er seine Widersacher zu Blitzableitern umfunktioniert. In der spielbaren Demo pflanzen wir damit zudem Mini-Gewitter ins Getümmel, die weitere Feinde abblitzen lassen – eine Rune macht's möglich. Als passionierter Nahkämpfer verlässt sich der heilige Krieger vor allem auf eine dicke Rüstung sowie seinen Schutzschild, als klassenspezifische Waffe schwingt er am liebsten Flegel. Auch Schilde gibt's in einer exklusiven Variante, deren Rüstungswert gleichzeitig den Schaden des Helden steigert: Je dicker der Schild, desto kräftiger haut der Kreuzritter auch zu. Damit dient er in Gruppen als klassischer »Tank«, als gepanzerter Haudrauf und Fels in der Monsterbrandung.

Als Standard-Attacke verwenden wir »Bestrafen«, damit jeder Schlag unsere Chance erhöht, feindliche Attacken abzublocken. Per »Gleißender Schild« blendet der Gotteskrieger seine Gegner, mittels »Weihe« zeichnet er einen Schutzkreis, inner-

halb dessen er und seine Verbündeten geheilt werden. Mit der entsprechenden Rune verbrennt der Zirkel überdies Monster, die ihn betreten. Ebenfalls nützlich ist »Fallendes Schwert«, eine Art Luftschlag: Der Kreuzritter schießt empor und kracht wieder zu Boden – bevorzugt mitten in Feindgruppen. Statt der Auren des **Diablo 2**-Paladins setzt der Rächer auf »Gesetze«, die aber im Grunde genauso funktionieren: Jeweils ein Richterspruch lässt sich aktivieren; das »Gesetz der Tapferkeit« etwa erhöht den Schaden, den der Kreuzritter und seine Verbündeten anrichten. Wenn der Gotteskrieger einen kritischen Treffer landet, steigt der Schadensbonus kurzfristig noch weiter. Seine Zauberressource »Zorn« geht ihm in der Demo übrigens nie aus – zugunsten des Spielflusses hat Blizzard an der Balance gedreht.

Natürlich bekommt der Schildbruder auch Runen, mit denen er die Wirkung der Fähigkeiten anpassen kann. Die Zauberzeichen lassen sich in der Anspiel-Version allerdings noch nicht austauschen. Nun könnte man sich natürlich beschweren, dass **Reaper of Souls** bloß eine neue Klasse bringt, während das **Diablo 2**-Addon **Lord of Destruction** seinerzeit mit dem Druiden und der Assassine zwei Neuzugänge bot. Noch dazu wäre ein Todesengel-Addon doch die perfekte Kulisse für ein Comeback des Totenbeschwörers! Aber Blizzard hat bereits klipp

und klar gesagt, dass der Kreuzritter der einzige Neuling bleiben wird. Ein Totenbeschwörer soll in der Erweiterung zwar auftauchen, jedoch lediglich als NPC. Dafür hebt **Reaper of Souls** die Maximalstufe von 60 auf 70 an, was auch den bekannten Klassen neue aktive und passive Fähigkeiten, frische Runen sowie natürlich noch mächtigere Gegenstände beschert – für spielerische Abwechslung dürfte also gesorgt sein.

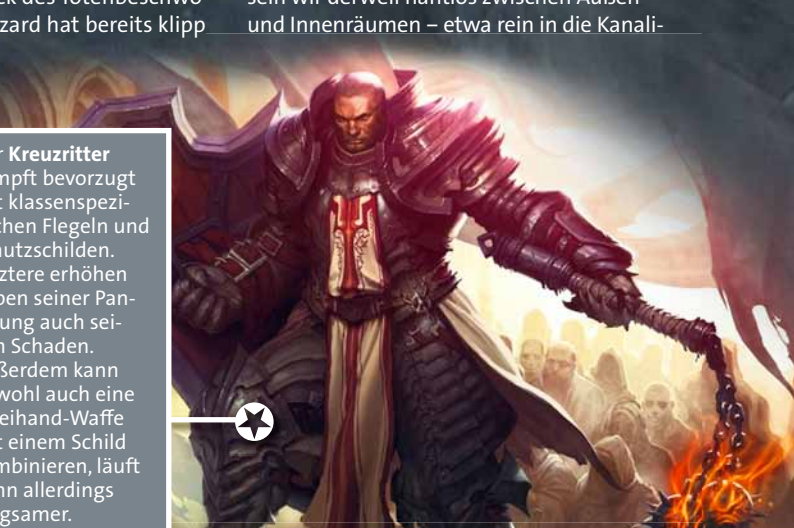
Kreuzzug gegen Tod und Teufel

Auch der fünfte Story-Akt soll einen höheren Wiederspielwert entfalten als die bisherigen Kapitel. Bei unserer Anspiel-Session kämpfen wir uns durchs verregnete Westmarch. Die düstere Stadt sieht nicht sonderlich spektakulär aus, selbst wenn wir in den engen Gassen einige Skriptereignisse erleben – etwa Flüchtlinge, die sich vor unseren Augen in Untote verwandeln. Der Clou ist allerdings, dass sich die Metropole bei jeder Partie neu zusammensetzt, als erster Stadtlevel in **Diablo 3** wird Westmarch zufallsgeneriert. Auch im restlichen fünften Akt soll es neue Zufallselemente geben, Details dazu bleibt Blizzard jedoch schuldig. In der Stadt wechseln wir derweil nahtlos zwischen Außen- und Innenräumen – etwa rein in die Kanali-



Unter den neuen Gegnertypen ist auch der – wenig himmlische – **Seraph**.

Der **Kreuzritter** kämpft bevorzugt mit klassenspezifischen Flegeln und Schutzschilden. Letztere erhöhen neben seiner Panzerung auch seinen Schaden. Außerdem kann er wohl auch eine Zweihand-Waffe mit einem Schild kombinieren, läuft dann allerdings langsamer.



sation und direkt wieder raus. Das erleben wir allerdings nur ein paarmal, zwischen vollwertigen Abschnitten gibt's nach wie vor Nachlade-Portale.

Zum Abschluss steigt ein Bosskampf gegen eine Todesmaid, eine gefallene Engelsdame und Befehlshaberin von Malthaels Armee. Der Aushilfs-Todesengel teleportiert sich hin und her, zerfetzt uns mit schwarzen Wirbelschwadern und beschwört Untote – doch nach mehreren »Fallendes Schwert«-Luftschnitten geht das Ungeheuer schließlich zu Boden, spuckt Beute aus. Und zwar bessere Beute, als wir aus **Diablo 3** gewohnt sind, wir erbeuten sogar ein legendäres Item. Das ist kein Zufall, Blizzard überarbeitet nämlich das Beutesystem: »Loot 2.0« heißt die neue Mechanik, die bereits vor **Reaper of Souls** mit einem Patch erscheinen und damit alle **Diablo 3**-Spieler beglücken soll. So wird künftig jeder Story-Bossgegner beim ersten Ableben garantiert einen legendären Gegenstand hinterlassen. Die Items der höchsten Güteklasse sollen sich nun zudem noch einzigartiger anfühlen, jedem davon spendiert Blizzard eine individuelle Fähigkeit. Der »Serpent's Sparker« etwa – ein klassenspezifischer Stufe-70-Zauberstab für Magier – hat bei jedem Angriff die Chance, am Zielort eine feuerspuckende Hydra zu beschwören. Noch dazu wird man generell weniger, dafür aber nützlichere Beute finden – die Todesmaid etwa spendiert uns zusätzlich drei »gelbe«, also seltene Items, die unser Kreuzritter allesamt gebrauchen kann. Oder besser »könnte«, denn hier endet die spielbare Demo.

Der Patch, den die Fans wollen

Art und Eigenschaften der Beute sollen sich jetzt nämlich mehr an den Bedürfnissen unseres Helden orientieren, »Smart Loot« nennt Blizzard das. So erbeuten Kreuzritter bevorzugt Items, die Stärke und Rüstungswert erhöhen. Das Ausrüstungs-Vergleichsfenster wollen die Entwickler weiter vereinfachen, neben dem Schaden listet es künftig nur noch die »Zähigkeit« auf, die Rüstungswert und Lebensenergie zusammenfasst. So sieht man leichter, ob ein Ge-

genstand den Helden stärker macht oder nicht. Außerdem verspricht Blizzard, dass es sich mehr lohnen soll, normale, »weiße« Gegenstände aufzusammeln. Das Handwerks-System wird nämlich überarbeitet, sodass der 08/15-Kram auch auf hohen Stufen eine größere Rolle spielt. Details möchten die Entwickler allerdings noch nicht nennen.

Ebenfalls per Patch erweitert Blizzard das Paragon-System, dessen Maximalstufe 100 entfällt – man kann theoretisch unendlich weiter aufsteigen. Und zwar profilübergreifend, die Paragon-Erfahrung aller eigenen Helden wird zusammengezählt. Bei jedem Level-Aufstieg darf jeder Recke einen Steigerungspunkt in seine Charakterwerte investieren, und zwar nicht nur in Stärke, Intelligenz & Co, sondern auch in andere Boni wie Widerstände oder das Angriffstempo. Das von vielen Fans vermisste Attributssystem baut Blizzard nun also durchs Hintertürchen wieder ein. Auch das Endgame soll der Vorab-Patch aufpolieren, etwa mit den neuen »Beutezügen«, 15- bis 20-minütigen Speziallevels, in denen man in zufälligen Umgebungen gegen zufällige Monster und Bosse antritt. Ebenfalls neu sind die »Nephalem-Prüfungen«: Durch Portale springt man in Arenen, in denen man offenbar unterschiedliche Aufgaben erledigen muss, beispielsweise gegen Monsterwellen antreten oder Schatzgoblins jagen. Je schneller man die Aufgaben erfüllt, desto bessere Belohnungen wirft die Prüfung ab.

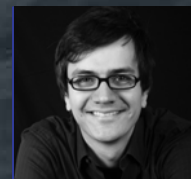
Diese Beute-, Paragon- und Endgame-Gimmicks gibt's also per Patch für alle Spieler. Den Kreuzritter, den fünften Akt sowie die Maximalstufe 70 samt zugehörigen Runen und Fähigkeiten bekommen aber nur Add-on-Monsterjäger. Zu den neuen Gegenständen von **Reaper of Souls** zählt auch ein frischer Edelstein, der Diamant. Okay, so neu ist der Klunker gar nicht, seine Eigenschaften ähneln dem Pendant aus **Diablo 2**: In allen Items außer Helmen und Waffen erhöht er den Widerstand gegen alle Schadensarten. Wenn man ihn in einen Helm einsetzt, senkt er die Abklingzeit von Fähigkeiten, in Waffen erhöht er den Schaden gegen Elitegegner – klingt nach dem neuen Lieblingsjuwel von »Inferno«-Abenteuern.

Die **Todesmaid** bittet zum Bosskampf in der Kathedrale von Westmarch.



Ebenfalls nur für Käufer von **Reaper of Souls** gibt's einen neuen Handwerker: die Mystikerin, die Blizzard ursprünglich für das Hauptprogramm geplant, dann aber rausgeworfen hatte. Im Addon kehrt die Dame zurück und darf Gegenstände verzaubern, um deren magische Eigenschaften zu ändern. Ein Schwert mit Stärke-Bonus lässt sich so beispielsweise zur Intelligenz-Klinge ummodellieren – das nötige Glück vorausgesetzt, denn das Ergebnis der Verzauberung ist zufällig. Außerdem kann die Mystikerin Gegenstände transmogrifizieren, also das Aussehen eines beliebigen erbeuteten Gegenstands (den man aber nicht mehr besitzen muss) auf einen anderen übertragen.

Kurz vor unserem Redaktionsschluss kursierten zudem Gerüchte über einen neuen »Adventure«-Spielmodus, in dem die Beutezüge und eine gewisse »Teufelshand« eine Rolle spielen sollen. Details dazu erwarten wir im November auf der Blizzcon, gute Vorschläge sind aber schon mal erkennbar. **GR**



Frohe Todesbotschaft

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Der Tod kommt, und ich freue mich drauf. Vor allem den Kreuzritter könnte ich kaum freudiger begrüßen, schon in **Diablo 2** war der magie- und kampfbegabte Paladin mein Liebling. Allzu individuell fühlt sich der Glaubenskrieger aber noch nicht an, eher wie ein Barbar mit Schutzschild; das »Fallende Schwert« etwa ähnelt dem altbekannten Sprungangriff. Schade auch, dass Blizzard nichts am beliebigen Talentsystem ändert, was allerdings gemeinsam mit dem Online-Zwang (der weiterhin bestehen bleibt) mein größter Kritikpunkt an **Reaper of Souls** wäre. Der Vorab-Patch wiederum dürfte vor allem das Endgame von **Diablo 3** deutlich bereichern, das verbesserte Beutesystem klingt genau nach dem, was sich die Community wünscht. Der Abgang von Jay Wilson als Chefentwickler scheint sich ausgezahlt zu haben, Blizzard hört offensichtlich wieder auf seine Spieler – gut so!

Potenzial: Sehr gut



Die **Mystikerin** kann Gegenstände verzaubern und »transmogrifizieren«.

1&1 DSL INTERNET UND TELEFON

ab **19,99** €/Monat*

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



DAS BESTE WLAN

- ✓ 1&1 HomeServer für 0,- €: WLAN-Modem und Telefonanlage in einem.
- ✓ 6.000 – 50.000 kBit/s zum Sparpreis!



1und1.de
0 26 02 / 96 90

*1&1 Surf-Flat 6.000 für 24 Monate 19,99 €/Monat, danach 24,99 €/Monat. In den meisten Anschlussbereichen verfügbar. Inklusive Internet-Flat. Telefonie (Privatkunden): für 2,9 ct/Min. ins dt. Festnetz oder immer kostenlos für 5,- €/Monat mehr mit der 1&1 Telefon-Flat. Anrufe in alle dt. Mobilfunknetze 19,9 ct/Min. 1&1 HomeServer für 0,- € (Hardware-Versand 9,60 €). 24 Monate Mindestvertragslaufzeit.
1&1 Telecom GmbH, Elgendorfer Straße 57, 56410 Montabaur



Die Sims 4

Die neuen Sims sollen ganz im Zeichen der Zugänglichkeit stehen. Wir haben die Lebenssimulation angespielt und sind positiv überrascht.

Von Florian Heider

Angespielt

Genre: **Lebenssimulation** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Maxis (SimCity, GS 05/13: 75 Punkte)**
Termin: **2014** Status: **zu 40 % fertig**

[Weitere Infos auf GameStar.de](#)

Die gute Nachricht zuerst: **Die Sims 4** wird auch offline spielbar sein. Der Verzicht auf eine Online-Zwangsverbindung erscheint nach dem SimCity-Debakel zwar geradezu folgerichtig, Entwickler Maxis und Publisher EA haben die teils massive Kritik an ihrer Online-Politik trotzdem ernst genommen. Überhaupt soll die erfolgreiche Serie mit dem vierten Teil wieder zugänglicher werden, ohne dabei den nötigen Tiefgang aufzugeben. Und siehe da: Das Konzept funktioniert, ganz prächtig sogar, wie wir schon beim Figuren-Editor bemerken. Statt wie in den Vorgängern mit Schieberegler die Körperfettanteile zu regeln und Nasengrößen zu ändern, geht **Die Sims 4** einen intuitive-

ren Weg. Die Oberarme der jungen Dame vor uns auf dem Bildschirm gefallen uns nicht? Dann klicken wir ganz einfach auf die betreffende Körperpartie und ändern das Volumen, indem wir die Maus nach links oder rechts bewegen. Was bei den Armen klappt, klappt natürlich auch beim Gesicht. Ein fliehendes Kinn und weit auseinanderstehende Augen? Eine zierliche Nase und ausgeprägte Wangenknochen? Alles kein Problem. Und war es in den Vorgängern noch schwierig, beispielsweise Figuren asiatischer Herkunft zu erstellen, so bietet **Die Sims 4** nun auch vorgefertigte Archetypen, die wir genauso anpassen dürfen. Nachdem wir schließlich mit dem Aussehen des Sims zufrieden sind, wählen wir übrigens noch seine oder ihre Art zu gehen. Bislang stehen uns dazu drei Möglichkeiten zur Verfügung: feminin, zickig und lässig. In der finalen Version sollen wir aus über 50 Laufstilen wählen können. Bitte also schon mal halbe oder ganze Tage allein für die Erstellung des Sims einplanen.

Okay, der Editor ist eine feine Sache, aber viel wichtiger ist der Hausbau. Auch hier setzt Maxis auf eine intuitive Bedienung und viele Komfortfunktionen. Räume lassen sich blockweise errichten und danach bequem per Mausklick vergrößern, verkleinern und rotieren. Sollten wir mit dem Standort eines Gebäudeteils unzufrieden sein, müssen wir es jetzt nicht mehr löschen und völlig neu erstellen, sondern

können es per Drag & Drop verschieben. Ähnlich dynamisch: Beim Anbau einer Terrasse schmiegt die sich automatisch an Ecken und

Du hast die Nase schön

Wände. Dächer lassen sich ebenfalls ganz leicht platzieren und formen, egal ob Flach- oder Spitzdach, spitz zulaufend oder bis zum Boden reichend. Fenster müssen inzwischen auch nicht mehr einzeln eingebaut werden, stattdessen genügt es, wenn wir die Scheibe an eine Hauswand setzen. Wollten wir früher ein Fundament legen, nachdem wir uns die Hütte schon gebaut hatten, mussten wir sie abreißen. Bei **Die Sims 4** können wir ein Fundament auch nachträg-

⊕ Stärken

- + weiterhin offline spielbar
- + zugänglich und dennoch sehr komplex
- + neues Emotionssystem

⊖ Schwächen

- Wie sieht es mit der DLC-Politik aus?



Besondere Gegenstände wie die **Rakete** verhelfen den Sims zu besonderen Interaktionen, beispielsweise zu einem Astronauten-Teichelmechtel.

lich einfügen. Treppen lassen sich nun ebenso leicht ansetzen, verschieben oder im Nachhinein einbauen. Richtig begeistert haben uns aber die Fertigräume. Ähnlich wie in einem IKEA-Katalog suchen wir uns etwa ein schickes, vollständig eingerichtetes Bad aus und kaufen das komplette Set. Dabei unterliegt der Musterraum keiner Größenbeschränkung, die Inneneinrichtung passt sich praktischerweise der Größe unseres tatsächlichen Zimmers an. Sollten wir lediglich ein Auge auf den schicken Handtuchhalter geworfen haben, ohne unbedingt die altmodische Badewanne dazu kaufen zu wollen, ist das auch kein Problem. Wir markieren den Gegenstand unserer Wahl und bestellen ihn einfach einzeln. Einziger Wermutstropfen: Den bei vielen Spielern beliebten »Erstelle einen Stil«-Modus wird es wahrscheinlich nicht mehr geben.

Anschließend stürmen wir eine Party, um im wilden Getümmel die neuen Emotionen und kontextsensitiven Aktionen zu beobachten. Der junge Ollie beispielsweise hat sich in die hübsche Sophia verkuckt. Also zeigt er der Dame seine austrainierten Muskeln, Sophia reagiert begeistert. Derweil langweilt sich Andrew zu Tode. Ollie geht ihm ohnehin auf den Wecker, also beschließt



Mit ein paar Tricks wie trauriger Geigenmusik lässt sich die **Stimmung** anderer Sims manipulieren: Traurige Sims können nicht flirten, euphorische Zeitgenossen umarmen die ganze Welt.

er, dem Casanova in die Parade zu fahren. Mit der Geige stimmt Andrew ein todtrauriges Lied an, Ollie wird melancholisch und schleicht geknickt ins Nachbarzimmer. Jetzt kann sich Andrew in Ruhe an Sophia heranschmeißen. Das Emotionssystem in **Die Sims 4** ist also wesentlich komplexer als in den Vorgängern, die Stimmung eines Sims wirkt sich nun deutlich auf seinen Tagesrhythmus aus. Ein trauriger Zeitgenosse wird mitunter schon beim Duschen melancholisch. Hält dieser Zustand an, kann sich das negative Empfinden sogar auf Arbeits- und Liebesleben auswirken. Selbst die Optik wird durch die Emotionen beeinflusst.

Für einen depressiven Sim ist die Welt dunkler und das Singen der Vögel kaum zu hören.

Zwischendurch beobachten wir eine Unterhaltung zwischen drei Damen. Diese läuft wesentlich flüssiger und glaubhafter ab, als wir das bislang von der Reihe gewohnt sind. Die Frauen schauen der gerade sprechenden Person in die Augen, gestikulieren und lassen keine peinlichen Pausen entstehen. Multitasking ist dabei das Stichwort: Die Sims müssen nun nicht mehr streng eine Aktion nach der anderen abarbeiten. So können sich zwei Figuren beim Essen unterhalten oder schauen bei einem Dialog auch

Die neuen Tools



Im **CAS** (Create a Sim) ziehen und drücken wir unsere Sims zurecht und erschaffen so blitzschnell einzigartige Charaktere.



Wer keine Lust auf Bastelarbeiten hat, der kann neuerdings auch **Archetypen** heranziehen und darauf aufbauen.



Durch das **Drag&Drop**-System können wir spielend leicht Räume platzieren, verschieben, vergrößern oder individuell anpassen.

Ohne **Dusche** kommt immer noch kein Haushalt aus. Dank neuer Emotionen trällern deine Sims allerdings unter der Brause, wenn es ihnen gut geht – oder brechen weinend zusammen, wenn ihr Tag einfach schrecklich war.

Wenn wir das Badezimmer im Bau-Modus nachträglich verkleinern, fallen keine wichtigen Objekte wie Dusche, Toilette oder Badewanne weg. Das Spiel »spart«
zuerst bei **Deko-Elementen** wie Zierregalen und -schränken.

Besondere Luxusobjekte wie eine edle **Badewanne** befriedigen nicht nur die Bedürfnisse der Sims, sondern versetzen sie in eine positive Stimmungslage, die sich auf ihren ganzen Tag auswirken kann.

Händewaschen ist keine Vollzeitbeschäftigung mehr – deine Sims können sich neuerdings über die Schulter mit ihren Mitbewohnern unterhalten, die vielleicht gerade unter der Dusche stehen oder sich vor dem Spiegel aufhübschen.

immer mal wieder aufs Fernsehprogramm. Der Alltag wirkt dadurch spürbar lebhafter und authentischer. Aber zurück zu Ollie, der mittlerweile eine Voodoo-Puppe gefunden hat. Ein paar kräftige Stiche später geht es ihm wieder besser – was man von Andrew nicht unbedingt behaupten kann. Der reagiert nämlich sehr empfindlich auf die Voodoo-Angriffe und hat in seinem Zorn lediglich die Wahl, ob er die arme Sophia lieber anbrüllt oder wüst beschimpft. Bevor er sich die Anmache völlig verscherzt, be-

Negative Emotionen müssen jedoch nicht immer negative Folgen haben. Ein niedergeschlagener Sänger kann zum Beispiel eine herzzerreißende Ballade schreiben. Doch Vorsicht: Wird ein Sim einer negativen Emotion zu oft und zu extrem ausgesetzt, kann das sogar seinen Tod bedeuten.

Ganz so schlimm endet die Sache für Andrew aber nicht. Er ist nur von der Boxerei so erschöpft, dass er noch an Ort und Stelle ein Nickerchen macht. Zeit für Andrews triumphale Rückkehr. Von einem an der Wand hängenden Gemälde inspiriert, wählt er den wohl besten Anmachspruch der Menschheitsgeschichte: »Willst du meine Rakete sehen?« (Natürlich im Sims-Kauderwelsch.) Örks, denken wir uns. Sophia hingegen scheint das Machogelaber zu gefallen. Ein paar Sekunden später wissen wir aber auch, warum: Andrew, dieser Teufelskerl, hat tatsächlich eine waschechte Rakete im Garten

stehen! Einige Flirtattacken später ist Sophia dann mehr als bereit, mit ihm, nun ja, auszufliegen. Natürlich waren die Charakter und deren Reaktionen völlig überzogen, aber sie geben bereits einen guten Einblick auf die kommenden Möglichkeiten und die vielfältigen Optionen, die sich in bestimmten Szenen bieten. Zudem müssen wir eine Lanze für den Comic-Look brechen. Wir können immer auf den ersten Blick das Befinden unseres Sims ablesen, was die Verlagerung der Emotionen in den Mittelpunkt perfekt unterstützt. Außerdem, so lebhaft, witzig und schick animiert haben wir die Sims bisher noch nicht erlebt. **FH**

Die Sache mit der Rakete

schließt er, seine Wut am Boxsack im Nebenraum auszulassen. Anfangs stehen nur wilde Rundumschläge zur Verfügung, mit schwindender Wut lässt Andrew dann aber auch einige ansehnliche Kombinationen los.



Die **Gegenstände** unserer Sims sind nicht nur Zierde, sondern beeinflussen auch ihre Laune und Interaktionsmöglichkeiten.

Einfach (und) komplex

Florian Heider
Trainee
flo@gamestar.de

Ich bin nicht der weltgrößte Sims-Fan. Klar, wie so ziemlich jeder habe auch ich die Leiter meines Swimmingpools abgerissen, nur um zu sehen, wie mein Charakter im Wasser um sein Leben zappelt. Stundenlang gesucht habe ich allerdings keinen Teil der Reihe. Das könnte sich mit Die Sims 4 ändern. Die verbesserte Zugänglichkeit, die kontextsensitiven Aktionen und das coole Katalog-Feature haben es mir wirklich angetan. Wer lieber alles selbst aussucht und kreativ sein will, kann das natürlich auch tun. Außerdem gefällt mir der neue Comic-Look entgegen anfänglicher Bedenken ziemlich gut. Die Welt wirkt runder, die Animationen flüssiger und die Emotionen lebhafter. Diesmal muss ich mir glatt überlegen, ob ich einen meiner Charaktere in den Tod schicke.

SILENT GAMING

HIGH SPEED GAMING BEI BESTER LAUF RUHE

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



KCS GAMING SILENT ASSAULT |

Silencio 550

+ RADEON SILVER REWARD | Wählen Sie 2 aus diesen 9 Spielen aus!



► Intel Core i5 4570 4x3.2 GHz Quadcore (Haswell)

► XFX Radeon HD7870 2048 MB GDDR5, leise

► Seagate 1000 GB SATA 3 Festplatte (6gb/s)

► Kingston 8 GB DDR3-1600 Markenspeicher

► **ASUS** B85M-E Sockel 1150, mATX, B85

► 450 Watt beQuiet 12cm

► Windows 7 oder Windows 8
komplett vorinstalliert, 64-Bit

Art.Nr. 104239

849 €



KCS GAMING SILENT LIQUID

Silencio 550 White



Die Nvidia GeForce GTX 770, ausgestattet mit 3 Lüftern, garantiert schnellstes High End Gaming bei absoluter Laufruhe.

Intel Core i5 4770K 4x3.5 GHz Quadcore (Haswell) ◀

Nvidia GeForce GTX 770 2048 MB GDDR5, PCI-E ◀

Seagate 2000 GB SATA 3 Festplatte (6gb/s) ◀

Kingston HyperX 16 GB DDR3-1600 2x8GB, PC3-12800 ◀

ASUS Z87-K Sockel 1150, ATX, Z87 ◀

600 Watt beQuiet System Power 7 12cm ◀

Windows 7 oder Windows 8
komplett vorinstalliert, 64-Bit ◀

Art.Nr. 101160

1399 €

i 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.



Michael Trier, Chefredakteur

michael@gamestar.de

Zuletzt gesehen Riesige Civ 5-Maps, hab' endlich mit Brave New World begonnen.

Zuletzt gehört Altes Zeugs auf Spotify: Wipers, Wire, Psychodelic Furs, XTC

Zuletzt gedacht Schon lange keine neue Musik mehr entdeckt. Also neuer als 3 Jahre.

Meine Meinung zu:

Splinter Cell: Blacklist Habe es auf der PS3 begonnen, Mann, ist das bockschwer. Und dann mit nem Pad; ich spiel am PC weiter.

★★★★

Total War: Rome 2 Die Wahnsinnigen von Creative Assembly haben wieder ein Wahnsinnsspiel abgeliefert. Aber: Patch, please!

★★★★★

Amnesia: A Machine for Pigs Der erste Teil hat mir besser gefallen, mehr Angst bitte!

★★★★

Michael Graf, Mitglied der Chefredaktion

micha@gamestar.de

Zuletzt gesehen Sauberes Geschirr.

Zuletzt gelesen Spülmaschinen-Einbau-Anleitungen. Eigentlich ganz einfach.

Zuletzt gedacht Wenn der Kreuzritter kommt, landet mein Mönch im Ruhestand.

Meine Meinung zu:

Splinter Cell: Blacklist Eigentlich schleiche ich gerne, aber Sam reizt mich nicht mehr.

★★★

Total War: Rome 2 Nach dem polierten, aber auch kompakten Shogun 2 wieder ein echtes Total War, im Guten wie im Schlechten. Und dafür muss ich's einfach lieben.

★★★★★

Amnesia: A Machine for Pigs Gruselt weniger, erzählt aber umso besser.

★★★



Daniel Visarius, Mitglied der Chefredaktion

daniel@gamestar.de

Zuletzt gelesen Alte GameStar-Ausgaben im neuen Heftarchiv von GameStar.de Premium.

Zuletzt gehört Nach langen iPhone-Jahren mal ein anderes Handy-Klingeln.

Zuletzt gedacht Mit Android kann man ne Menge Blödsinn machen.

Meine Meinung zu:

Splinter Cell: Blacklist Technisch für mich enttäuschend, spielerisch aber gelungen.

★★★★

Total War: Rome 2 Trägt seinen Teil zum besten Spielemonat seit langem bei. Unbedingt spielen, wenn es die Zeit erlaubt.

★★★★★

Amnesia: A Machine for Pigs Ich geb's zu: Mich gruseln schon die Screenshots zu sehr.

★

Heiko Klinge, Redakteur

heiko@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Ich – Einfach unverbesserlich 2«.

Die Minions sind immer noch der Oberkracher.

Zuletzt gehört Travis: »Where you stand«.

Der ideale Soundtrack zum Herbstanfang.

Zuletzt gedacht Planescape Torment

durchgespielt, Bildungslücke geschlossen. War mir ein Vergnügen!

Meine Meinung zu:

Splinter Cell: Blacklist Ich schleiche lieber

historisch und warte auf Assassin's Creed 4.

★★★

Total War: Rome 2 Eigentlich super, aber der Gigantismus erschlägt mich.

★★★

Amnesia: A Machine for Pigs Wieso soll ich mir freiwillig Angst einjagen lassen?

★



GameStar

André Peschke, Redakteur

andre@gamestar.de

Zuletzt gesehen Zeitraffer-Aufnahmen vom Erd-Orbit der ISS auf Youtube. Geil. Urlaub ist gebucht!

Zuletzt gehört Den Morrowind-Soundtrack. Macht sogar Reisekostenabrechnungen episch.

Zuletzt gedacht Boah, der Hinterreifen fühlt sich an, als wäre er platt ... Oh! Er ist platt.

Meine Meinung zu:

Splinter Cell: Blacklist Ich fand immer, Ubisoft hat ein Händchen dafür, seine Serien neu zu erfinden. Hier wäre es mal wieder Zeit.

★★★

Total War: Rome 2 Mir persönlich sind die Schlachten ein wenig zu hektisch geworden.

★★★

Amnesia: A Machine for Pigs Ein unvollkommenes Spiel, aber mich fasziniert es.

★★★★★



GameStar-Leser fragen André Peschke

Wer zur Hölle bist du?

Bis vor wenigen Tagen war ich Chefredakteur der Webseite Krawall.de, die auch zum IDG Medienhaus gehört. Seit der Stilllegung des Portals arbeite ich nun komplett für GameStar.

Du hast in der Vergangenheit durchaus kontroverse Tests geschrieben, die viele kritisiert haben. Wie gehst du mit dieser, oft nicht gerade fairen Kritik um? Und belastet einen so etwas?

Ja, harsche Kritik tut manchmal weh. Manchmal auch länger. Bei Kritik an meiner Arbeit finde ich aber auch scharf formulierte Diskussionen wertvoll zur Qualitätskontrolle. Wenn ich nicht in der Lage bin, meine Artikel in Mails und Foren zu erklären und zu verteidigen, läuft mit hoher Wahrscheinlichkeit was schief. Zudem kann man nicht erwarten, dass einem das Vertrauen zufließt. Ich bin halt vielen Lesern der GameStar noch fremd und muss mir das erst erarbeiten.

Deine drei Spiele für eine einsame Insel?

Da nehme ich dann besser Spiele mit langer Spielzeit: EVE Online, weil ich auf der Insel sicher Zeit habe, mich da endlich gründlich reinzufuchsen. Call of Duty für Multiplayer-Geballer zwischendurch. Skyrim, wegen dem Mod-Support. Wir reden ja hoffentlich über eine Insel mit Internetanschluss?



Jochen Gebauer, Redakteur

jochen@gamestar.de

Zuletzt gesehen Ziemlich viele NFL-Spiele.

Endlich geht die Saison wieder los.

Zuletzt gehört The Great Big Sea

Zuletzt gedacht Neufundländischer Folk ist erstaunlich super.

Meine Meinung zu:

Splinter Cell: Blacklist Schon okay, aber ich schleiche lieber im Mittelalter.

★★★

Total War: Rome 2 Mit der Reihe bin ich offen gestanden noch nie so richtig warm geworden. Ich spiele lieber Civ.

★★

Amnesia: A Machine for Pigs Ich mag die Sachen von Dan Pinchbeck. Auch wenn ich sie nicht immer verstehe.

★★★★★



Markus Schwerdtel,
Director Mobile Content & Apps
markus@gamestar.de

Zuletzt gehört Kakkaddafakka: »Six Months is a Long Time«. So hätte das neue Album von Vampire Weekend klingen sollen!

Zuletzt gelesen Jasper Fforde: »The Well of Lost Plots«, Fantasy für Literatur-Nerds.

Zuletzt gedacht GTA 5 jetzt kaufen oder auf die Next-Gen- bzw. PC-Version warten?

Meine Meinung zu:

Splinter Cell: Blacklist Serien-Wurzeln plus Upgrades! Sam ist mein bester Spezl.

★★★★★

Total War: Rome 2 Der Hintergrund ist ausgelutscht, aber das Spiel super!

★★★★★

Amnesia: A Machine for Pigs Sorry, aber Horrorspiele lassen mich kalt.

★

Michael Obermeier,
Redakteur

michi@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Searching for Sugar Man«, eine tolle Doku!

Zuletzt gehört Queens of the Stone Age: »Like Clockwork«. Nach fast einem Monat hören, hat's endlich klick gemacht.

Zuletzt gedacht Oh, mir wird vom Oculus-Rift-Spielen schlecht!

Meine Meinung zu:

Splinter Cell: Blacklist Bis auf das abrupte Ende ziemlich super.

★★★★★

Total War: Rome 2 Ich bin zu doof für Globalstrategie.

★

Amnesia: A Machine for Pigs Ich spiele lieber Outlast in diesem Horror-Quartal.

★



Florian Heider,
Trainee

flo@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Twin Peaks«. Nie gesehen, jetzt doch noch nachgeholt. Ich liebe David Lynch.

Zuletzt gehört »Triebwerke« von Alligatoah. Unbedingt reinhören!

Zuletzt gedacht Juhu, der Winter naht. Endlich wieder dick werden.

Meine Meinung zu:

Splinter Cell: Blacklist Sam macht wieder das, was er am Besten kann: Schleichen.

★★★★★

Total War: Rome 2 An sich ein tolles Spiel, aber die KI ist mir einfach zu doof.

★★★

Amnesia: A Machine for Pigs Leider längst nicht so gut wie der geniale Vorgänger (und mein Geheimtipp Outlast).

★★★

GastStars

Martin Deppe

Teile deine Gegner und es fällt dir leichter, sie zu beherrschen, rieten wir Martin vor dem Test von Total War: Rome 2. Und was macht der Mann? Nimmt ein Messer und schneidet sie in der Mitte durch. Jetzt braucht er einen neuen Monitor.



Maurice Weber

Seit Maurice Papers, Please getestet hat, sitzt er jeden Morgen vor dem Verlagsgebäude und will sich unsere Ausweise zeigen lassen. Wir zeigen ihm dann einen Vogel. Aber einen lieben.



Rüdiger Steidle

Na also! Wir haben im letzten Heft nicht geflunkert, der Steidle kann auch schießen. Was er im Test von Arma 3 unter Beweis stellt. Wobei – Arma 3 ist ja gerade nur ein halbes Spiel. Das könnte im Umkehrschluss bedeuten, dass Rüdiger auch nur halb schießen kann.



Kai Schmidt

Kai zeigt im Test von Blacklist, dass Sam noch (oder wieder) der Alte ist. Was Kai leider nicht zeigt: Wie Sam und Grim endlich was miteinander anfangen. Was daran liegen könnte, dass es nicht im Spiel steckt. Aber hey, huhu, Ubisoft. Nehmt dies als Inspiration! Fisher und Grimsdottir, hach!



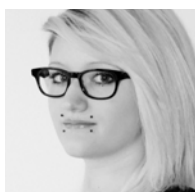
Jochen Redinger

Jochen hat in diesem Monat einen wahren Spagat der Spielerfahrung hingelegt. Für unser monatliches Sims-Magazin steckte er Frauen in schicke Kleider, für den World of Tanks-Kontrollbesuch schoss er Männer aus Panzern.



Antonia Seitz

Manchmal fragen wir uns, ob Antonia die Inspiration für ihre stetig wechselnde Bonbon-Haarfarbe (im Bild nicht zu erkennen) aus diesen bunten Jump & Runs bezieht. Rayman Legends ergäbe ... lila mit gelben Sternen?



Team



Petra Schmitz,
Redakteurin

petra@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Parks & Recreation«. Zum Weinen lustig.

Zuletzt gehört Die bayerischen Maler vor dem Fenster. Wie lange man eine Fassade streichen kann, unglaublich.

Zuletzt gedacht Huch, schon wieder Herbst.

Meine Meinung zu:

Splinter Cell: Blacklist Ich hatte mit dem Schlimmsten gerechnet. Dabei ist es super!

★★★★★

Total War: Rome 2 Wenn's auf meiner Kiste nur nicht so ruckeln würde ...

★★★★★

Amnesia: A Machine for Pigs Insgesamt gelungene Gruselunterhaltung, aber kein Vergleich zum Vorgänger.

★★★★



Florian Klein,
Redakteur

florian@gamestar.de

Zuletzt gelesen Diverses von China Mieville – Steampunk SF mit Fantasie und Atmosphäre.

Zuletzt gehört Bumm und Brumm – meine World of Tanks-Sucht ist wieder da ;-)

Zuletzt gedacht Ich will GTA 5 spielen, aber mir wäre eine PC-Version sooo viel lieber.

Meine Meinung zu:

Splinter Cell: Blacklist Ich mochte Schleispieler früher sehr, mittlerweile bin ich zu ungeduldig – trotzdem gut gemacht.

★★★★

Total War: Rome 2 Würdige Ablösung für das immer noch tolle Shogun 2 + Addon.

★★★★★

Amnesia: A Machine for Pigs Anfangs faszinierend, später lässt es etwas nach.

★★★★

Jan Purruicker,
Trainee

jan@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Feuchtgebiete«. Ganz gute Verfilmung zu einem ganz schlechten Buch.

Zuletzt gehört Marilyn Manson: »The Golden Age of Grotesque«. Bestes Rock'n'Roll-Album.

Zuletzt gedacht Keine Woche zieht sich so lange hin, wie die vorm Urlaubsantritt.

Meine Meinung zu:

Splinter Cell: Blacklist Sam Fisher altert rückwärts. Mir hat der alte besser gefallen.

★★★

Total War: Rome 2 Tolle Technik, aber das Spielprinzip lässt mich kalt.

★★★

Amnesia: A Machine for Pigs Der Sound ist super. Licht aus, Kopfhörer auf. Die Nachbarn hören nur noch meine Schreie.

★★★★



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	
2	Crysis 3	Ego-Shooter	Electronic Arts/Crytek	04/13	92	10	10	10	10	10	8	9	8	10	7	
3	Call of Duty: Modern Warfare 3	Multiplayer-Shooter	Activision/Infinity Ward	01/12	91	8	9	10	9	9	10	8	8	10	10	
4	Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Bros./Rocksteady	02/12	91	9	9	9	10	8	10	10	8	10	8	
5	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	2k Games/Irrational Games	05/13	90	9	10	6	10	10	9	8	8	10	10	
6	Assassin's Creed 3	Actionspiel	Ubisoft/Ubisoft Montreal	01/13	89	9	8	7	10	9	10	9	8	10	9	
7	Darksiders 2	Action-Adventure	THQ/Vigil Games	10/12	89	8	9	9	10	8	10	9	7	10	9	
8	Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar/Rockstar	08/12	89	9	10	9	10	8	9	8	9	7	10	
9	The Swapper	Action-Adventure	Facepalm/Facepalm	08/13	88	7	9	10	10	9	7	9	10	9	8	
10	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft/Ubisoft Montreal	01/13	88	9	9	7	9	8	10	9	7	10	10	
11	Call of Duty: Black Ops 2	Ego-Shooter	Aktivision Blizzard/Treyarch	01/13	88	7	8	9	9	10	9	10	6	10	10	
12	Planetside 2	Multiplayer-Shooter	Sony Online/Sony Online	02/13	87	9	8	7	9	9	10	8	10	10	7	
13	Hitman: Absolution	Actionspiel	Square Enix/IO Interactive	01/13	87	9	9	7	10	8	10	9	8	9	8	
14	Metro: Last Light	Ego-Shooter	Deep Silver/4a Games	07/13	86	8	9	9	10	10	6	9	7	10	8	
15	Borderlands 2	Ego-Shooter	2k Games/Gearbox	11/12	86	8	8	9	9	8	10	10	7	9	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	Charakterdesign / Teamwork	Kampfsystem / Dialoge	Items / Ratsel
1	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda/Bethesda	01/12	91	8	9	8	10	8	10	9	9	10	10
2	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft/ArenaNet	11/12	91	9	9	7	10	9	10	8	10	10	9
3	Chaos auf Deponia	Adventure	Daedalic/Daedalic	12/12	90	9	10	7	10	9	8	9	10	10	8
4	Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	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	Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Deep Silver/Piranha Bytes	06/12	86	7	10	9	9	9	9	8	8	8	9
9	Lost Chronicles of Zerzura	Adventure	dtg/Cranberry Production	03/12	86	7	9	9	10	9	7	9	8	9	9
10	Dark Souls	Action-Rollenspiel	Namco Bandai/From Software	11/12	85	7	9	8	10	5	10	7	9	10	10
11	WoW: Mists of Pandaria	Online-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	12/12	85	7	9	8	9	9	10	8	8	8	9
12	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Daedalic/Runic Games	12/12	85	7	8	9	8	9	9	7	10	9	9
13	Geheimakte 3	Adventure	Deep Silver/Animation Arts	10/12	85	6	9	10	8	10	8	9	8	8	9
14	Path of Exile	Action-Rollenspiel	Grinding Gear/Grinding Gear	04/13	84	7	4	8	9	8	9	7	10	9	10
15	Antichamber	Puzzlespiel	Alexander Bruce/Alexander B.	04/13	84	7	7	10	10	10	6	10	10	10	4

Strategie-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign / Startpositionen	KI / Teamwork	Einheiten / Gebäude	Kampagne / Endlosdesign
1	Company of Heroes 2	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	Total War: Rome 2	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly	11/13	84	10	9	7	8	7	10	10	4	10	9
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	Dota 2	Multipl.-Strategie	Valve/Valve	09/13	86	8	9	9	8	8	8	8	10	10	8
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	Civ 5: Brave New World	Rundenstrategie	2k Games/Firaxis	09/13	84	8	9	7	8	9	10	8	6	9	10
9	Orcs Must Die! 2	Action-Strategie	Robot Entertainment	10/12	84	7	8	9	10	9	8	9	6	10	8
10	League of Legends	Multipl.-Strategie	Riot Games/Riot Games	04/13	84	6	7	8	8	9	9	8	9	10	10

Sport-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus / Fahrverhalten	KI	Management / Tuning	Spielzüge / Streckendesign
1	Fifa 13	Sportspiel	EA Sports/EA Canada	11/12	91	8	9	10	9	9	10	9	9	9	9
2	Pro Evolution Soccer 2014	Sportspiel	Konami/Konami Tokyo	11/13	90	8	8	10	9	9	9	10	9	8	10
3	Trials Evolution: Gold Edition	Fun-Racer	Ubisoft/Redlynx	06/13	86	6	8	10	8	8	10	10	9	7	10
4	Dirt Showdown	Rennspiel	Codemasters/Codemasters	07/12	85	9	9	8	10	9	8	8	8	7	9
5	Trackmania 2	Rennspiel	Ubisoft/Nadeo	09/13	85	7	7	9	9	8	9	8	9	10	9

Test



So werten wir

1 Allgemeines

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

2 Spielverlauf und Genre-Check

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

3 Multiplayer-Modus

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

4 Einzelwertungen

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

5 Anspruch

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

Preis in Euro
Solo-Spielzeit + (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 im Handel PREIS 50 Euro USK ab 18 Jahren

Splinter Cell

Blacklist

Publisher Ubisoft
Entwickler Ubisoft Toronto
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 3 DVDs
Kopierschutz Uplay

GENRE-CHECK

GENRE ACTION

»Dreizehn Missionen lang Spannung.«

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

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2), Spione gegen Söldner (8) **SPIELTYPEN** Internet
DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 30 Stunden
WERTUNG Sehr gut
»War schon in Splinter Cell 2 super. Und ist es jetzt auch noch.«

GRAFIK

gute Körperanimationen
schöne Beleuchtung detailreich
verwaschene Texturen hölzerne Gesichter

SOUND

treibender, dynamischer Soundtrack
gute deutsche Sprecher gelungene Abmischung
Kommentare der Gegner wiederholen sich schnell

BALANCE

vier Schwierigkeitsgrade hilfreiche Tooltips
unterschiedliche Spielweisen nie unfair
für erfahrene Schleicher manchmal zu leicht

ATMOSPHÄRE

trotz des ausgelutschten Terrorismus-Klimbims packend
amüsante Reibereien auf der Paladin hin und wieder lässige Sprüche Sam wirkt zuweilen übertrieben cool

BEDIENUNG

Maus&Tastatur- oder Gamepad-Steuerung beide Varianten gut zu bedienen
Speicherpunkte fair verteilt
Zielen aus der Deckung im Zoom teils fummelig

UMFANG

13 Hauptmissionen plus optionale Nebenmissionen
Belohnungen für Entdeckungsfreudige hoher Wiederspielwert dank vieler Gadgets und alternativer Vorgehensweisen

LEVELDESIGN

alternative Routen viele Vorgehensmöglichkeiten
abwechslungsreich überall Deckungs- und Ranhangelmöglichkeiten ... die hin und wieder arg künstlich wirken

KI

arbeiten im Team schießen sehr gut
Gegner verfolgen Sam hartnäckig ... aber nicht durch geschlossene Türen

WAFFEN & EXTRAS

viele Schießweisen, die sich Sam kaufen kann nützliche wie coole Gadgets
lässiges »Markieren & Ausschalten«
sinnvolle Upgrades für Sams Anzug und für die Paladin

HANDLUNG

trotz des klischeehaften Rahmens spannend
Wiedersehen mit bekannten Serienfiguren
wenig bis keine Emotionalität





Ihren persönlichen Aktionscode finden Sie auf der Innenseite des DVD-Covers (GameStar XL) bzw. auf der Rückseite der DVD-Hülle (GameStar DVD).

SO NUTZEN SIE UNSER ANGEBOT:

1. Besuchen Sie www.mcgame.com/blackflag
2. Legen Sie das Spiel in Ihren Warenkorb
3. Geben Sie den Code in das Feld „Rabattcode einlösen“ ein
4. Das Gratisgame Assassin's Creed 2 ist sofort nach Kauf verfügbar!
5. Download des Hauptspiels direkt bei Release

"DER TOD KOMMT VON OBEN"

Für Wasserratten

Auf Drängen eines seiner Crewmitglieder entscheidet sich unser Held eine spanische Küstenstadt anzugreifen und zu erobern - und ganz nebenbei dem Gouverneur der Insel ein vorzeitiges Ableben zu bereiten. Doch als sich unser Pott dem Ufer nähert, eröffnen zwei befestigte Küstenbatterien das Feuer auf uns. Um den feindlichen Kanonen ein möglichst kleines Ziel zu bieten, halten wir frontal und mit großer Fahrt auf die Befestigungen zu....

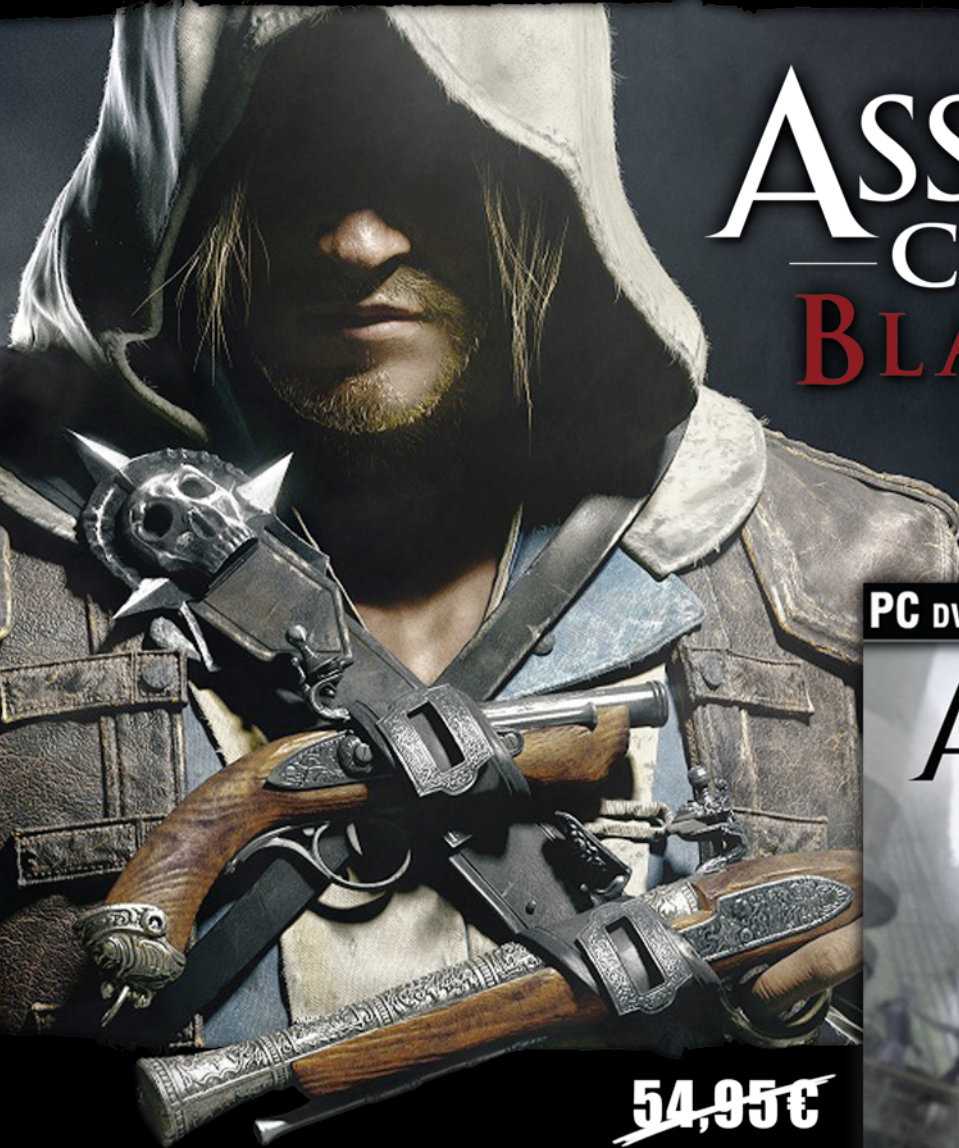
Wie es sich für Piraten gehört, können wir natürlich auch auf Schatzsuche gehen, um die Bordkasse aufzufüllen. Das geht sowohl an Land, auf den überall verstreuten kleinen Inseln, als auch unter Wasser. Tauchen dürfen wir aber nur an besonders gekennzeichneten Orten. Dort werfen wir den Anker und lassen eine Tauchglocke zu Wasser. Aus der sicheren Luftblase heraus tauchen wir dann in die umliegenden Korallen, um Schatzkisten zu finden.

GameStar.de, August 2013



 **McGame[®].com**

ASSASSIN'S — CREED IV — BLACK FLAG



~~54,95€~~

15€

**RABATT SICHERN +
ASSASSIN'S CREED 2 GRATIS**

**BEI KAUF SOFORT
GRATIS DOWNLOADEN!**



PC DVD-ROM

ASSASSIN'S — CREED IV — BLACK FLAG



PC DVD-ROM

ASSASSIN'S CREED II

100%
UNCUT



USK
16

Es wird eine
permanente Internet-
verbindung benötigt,
um das Spiel zu spielen.

~~9,95€~~

**+ ASSASSIN'S CREED II
GRATIS!**

Das Rabattangebot gilt auch für die digitale Sonderedition. Die Aktion endet am 6.11.2013.

Der Download des Gratisspiels ist gekoppelt an den Erwerb des Hauptspiels.

Arma 3

Es fehlt zwar noch die Kampagne, doch Arma 3 beweist jetzt schon, dass es das Zeug zum besten Teil der Serie seit Operation Flashpoint hat. Von Rüdiger Steidle

Fest installierte **Geschütze** wie der Granatwerfer im Vordergrund helfen bei der Verteidigung befestigter Stellungen.



Genre: **Taktik-Shooter** Publisher: **Peter Games** Entwickler: **Bohemia (Arma 2: Arrowhead, GS 09/10: 79 Punkte)** Termin: **12.8.2013** Spieler: **1-60** Sprache: **Englisch** Preis: **45 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Reif für den Urlaub? Wie wäre es mit einer Reise ans Mittelmeer? Die nach dem Vorbild der griechischen Insel Lemnos gestaltete Karte Altis aus dem Taktik-Shooter

Arma 3 gehört mit rund 270 Quadratkilometern Fläche nicht nur zu den größten, sondern auch schönsten Spielwelten der Shooter-Geschichte. Da findet sich für jeden virtuellen Touristen ein lauschiges Plätzchen – wenn da nur dieser vermaledeite Krieg nicht wäre. Und diese nervigen Bugs, von denen sich in Bohemias Taktik-Shooter aber glücklicherweise deutlich weniger finden als im Vorgänger. Das liegt auch daran, dass die aktuelle Verkaufsfassung den (traditionell anfälligen) Solopart weitgehend ausklammert. **Arma 3** erscheint zunächst nur mit rund zwei Dutzend Demoeinsätzen, dem Editor und dem Mehrspieler. Der

Bastelkasten inklusive

Bohemias Shooter gelten als Modding-freundlich. **Arma 2** erlebte nach der Veröffentlichung des Zombie-Addons DayZ seinen zweiten Frühling. Auch der dritte Teil der Serie wird mit einem potenten Editor ausgeliefert. Der ist in seinen Grundzügen einfach zu bedienen: Mit wenigen Klicks hat man Verbündete und Gegner auf der Karte platziert und kann sich ins Gefecht stürzen. Die Skript-Programmierung ist allerdings nur etwas für Profis.

erste Teil der Kampagne soll im Oktober kostenlos nachgereicht werden, die beiden weiteren Akte in den folgenden Monaten. Wir haben uns durch die Beta und die Testversion gekämpft, um zu prüfen, ob die Militärsimulation schon jetzt ihren Preis wert ist oder ob Interessenten besser noch warten sollten. Die Antwort: Kommt drauf an ...

Wie erwähnt, haben die Entwickler diesmal das Mittelmeer als Schauplatz für den fiktiven Konflikt auserkoren. Der tobt im Jahr 2035 zwischen der NATO und einer vom Iran angeführten Allianz namens CSAT auf den beiden Inseln Altis und Stratis, wobei letztere mit gerade mal 20 Quadratkilometern deutlich kleiner ausfällt als das Hauptland. Über die Hintergrundgeschichte ist bis dato relativ wenig bekannt; der Solofeldzug wird den Spieler aber wohl wie in den früheren Teilen der Reihe in verschiedenen Rollen und Funktionen ins Gefecht führen und so das gigantische Kriegsarsenal an Waffen, Fahrzeugen ausprobieren lassen.

Im Zentrum von **Arma 3** steht allerdings wie schon bei den Vorgängern die Infanterie. Wenn wir nicht gerade im Jeep durch die Pampa düsen, sind wir auf Schusters Rappen unterwegs. Auch zu Fuß haben wir Zugriff auf jede Menge Ausrüstung, angefangen bei den üblichen Gewehren und Pistolen über Sprengsätze und Raketen bis hin zu stationären Granatwerfern oder schweren MGs. Prinzipiell dürfen wir jede

+ Stärken

- + riesige Spielwelt
- + Unmengen an Waffen, Fahrzeugen, Gegenständen
- + überzeugende Schlachtfeldatmosphäre
- + dank Editor mod-freundlich

- Schwächen

- lange Einarbeitung
- Spielphysik überzeugt nicht immer
- KI-Schwächen
- noch keine Kampagne

! Steam-Pflicht

Arma 3 muss über Steam online aktiviert werden. Dazu ist eine Internetverbindung notwendig. Danach lässt sich das Spiel auch im Offline-Modus starten, ein Weiterverkauf ist allerdings nicht mehr möglich.

Waffe im Spiel verwenden, genauso wie wir jedes nutzbare Flugzeug fliegen und jeden Panzer fahren können. Welches Arsenal uns zur Verfügung steht, hängt allerdings maßgeblich von unserem Auftrag und unserer Funktion im Team ab.

All die Waffen und Vehikel beherrschen zu lernen, stellt für Neulinge eine große Herausforderung dar, denn ein richtiges Tutorial hat **Arma 3** nicht zu bieten. Neben einem virtuellen Schießstand bieten noch am ehesten die »Showcases« Gelegenheit zum Üben, rund zwei Dutzend Demoeinsätze, welche die wichtigsten Bereiche des Spiels abdecken (Feuergefechte, Fahr- und Flugzeuge, Kommandoeinsätze, Befehlsstruktur). Diese dauern zwischen wenigen Minuten und einer guten Stunde und schicken uns beispielsweise als Mitglied eines Infanteriezugs an die Front, um ein Dorf von feindlichen Streitkräften zu befreien. Ein andermal sollen wir als Pilot eines Transporthubschraubers Unterstützung in ein umkämpftes Gebiet einfliegen. Dann wieder tauchen wir als Kampfschwimmer ab, um Seeminen zu entschärfen. Die Einsätze gestalten sich durchweg spannend, taugen als Training aber nur bedingt, da uns lediglich kurze Texteinblendungen über die wichtigsten Kommandos und Aufgaben informieren. Weil das Spiel dabei nicht pausiert, übersieht oder vergisst man die Hinweise leicht. Wer noch keinen der Vorgänger gespielt hat, dürfte sich anfangs ziemlich verloren vorkommen, und auch Veteranen benötigen einige Einarbeitung, da sich manche Tastaturkürzel geändert haben.

Selbst das Schießen gestaltet sich schwierig: Wir müssen unsere Gegner sorgfältig über Kimme und Korn oder das Zielfernrohr anvisieren, die Entfernung berücksichtigen (manche Visiere lassen sich entsprechend einstellen) und schließlich irgendwie das schwankende Fadenkreuz unter Kontrolle bringen, um Treffer zu landen. Dass wir dabei regelmäßig auf Distanzen kämpfen, bei denen unsere Opponenten nur wenige Pixel

Suchbild: Wer die drei versteckten **Gegner** aufspürt, ist reif für **Arma 3**. Das mag nach wenig Action aussehen, ist aber typisch für das Spiel – spannende Distanzduelle mit pixelgroßen Gegnern.



Das südländische Flair einer griechischen **Insel** haben die Entwickler perfekt eingefangen. Altis und Stratis laden zum Verweilen ein.

groß und oft genug von Büschen und Gras verdeckt sind, macht die Sache nicht einfacher. Zumal wir meist schlicht nicht erkennen können, wo unsere Kugeln landen. Treffer-Feedback gibt es praktisch nicht. Das mag realistisch sein, sorgt aber auch regelmäßig für Frust, wenn mal wieder ein halbes Magazin im Grünen landet. Wir würden uns wenigstens die Möglichkeit wünschen, unsere Knarre irgendwo aufzustützen, um mit etwas ruhigerer Hand zu feuern (was erst durch Mods möglich wird). Selbst im Liegen oder in der Hocke tanzt das Fadenkreuz oft wie wild über den Bildschirm, erst recht wenn wir zuvor einen kurzen Sprint eingelegt haben. Unser Alter Ego gerät nämlich recht schnell außer Puste und braucht dann erst einige Sekunden, um wieder zu Atem zu kommen.

Wer mit Sturmgewehr und Raketenwerfer einigermaßen umgehen kann, sieht sich der nächsten Hürde in Form der Fahr- und Flugzeuge gegenüber. Erstere sind noch relativ einfach zu lenken, wenn man persönlich am Steuer sitzt. W, A, S, D, und ab dafür! Nur die nicht völlig überzeugende Spielphysik trübt den Fahrspaß. Die Panzer rollen mitunter eher wie Gummibälle über Stock und Stein als wie tonnenschwere Stahlkolosse, und leichtere Radfahrzeuge ziehen wie auf Schienen ihre Bahn. Spielt man als Schütze oder Kommandant, wird die Angelegenheit noch komplizierter, da dann die Richtungsbefehle erst an den Fahrer weitergegeben und entsprechend verzögert umgesetzt werden: »Geradeaus! Vollgas! Links! Links! Liiiiinks!« Feuern gestaltet sich dafür an Bord eines Schützenwagens etwas einfa-

cher denn als Infanterist, zumindest wenn man die Zielentfernung richtig einstellt.

Wer in einen Hubschrauber klettert, darf sich erst recht auf eine harte Probe einstellen. Schon den Helikopter einfach nur von A nach B zu bewegen, ohne ihn mit der Nase voran in den nächstbesten Berg zu bohren, erfordert einiges Fingerspitzengefühl. Besonders, wenn unterwegs Gegner den Weg versperren. ASRAAM, DAGR – welche Waffe macht was? Darüber schweigt sich das knappe Handbuch ebenso aus wie die In-Game-Hilfe. Glücklicherweise bekämpft auf Wunsch auch der automatische Bordschütze Ziele, stellt sich dabei allerdings nicht sonderlich gewitzt an. Wie in den Vorgängern haben es Joystick-Besitzer etwas einfacher als reine Maus-Tastatur-Spieler.

Vor allem Action-Fans, die die Serie noch nicht kennen, dürften sich langsam fragen, ob sich angesichts der ganzen Kritik die Einarbeitung denn überhaupt lohnt. Aber ja! Denn **Arma 3** kann genau wie die Vorgänger eine Menge Pluspunkte für sich verbuchen, die sich in dieser Form sonst nirgendwo finden. Da wäre zunächst das berühmte Mittendrin-Gefühl. Dank cleverer Skripts passiert um uns herum eine Menge: Schussgeräusche und Explosionen zeugen von Gefechten in der Umgebung. Drohnen kreisen über unseren Köpfen (hoffentlich sehen sie uns nicht!), Panzer rumpeln an unserer Flanke an die Front und beharken sich in der Ferne mit ihren stählernen Kontrahenten. Trotz (oder gerade wegen) ihrer bombastischen Inszenierung schaffen es weder **Battlefield** noch **Call of Duty**, uns so intensiv

das Gefühl zu vermitteln, mitten auf einem modernen Schlachtfeld zu stehen. Können wir die Mauer dort drüben erreichen, ohne uns eine Kugel einzufangen? Lauert hinter der nächsten Anhöhe der Feind? Selten schmerzt es so sehr wie bei **Arma 3**, wenn KI-Kameraden oder menschliche Mitspieler ins Gras beißen. Jeder zählt!

Damit wären wir auch endlich beim Multiplayer-Modus angelangt, dem aktuellen Kernstück des Spiels. Zwar kommt auch **Arma 3** nicht ohne das gewohnte Team-Deathmatch aus, bei dem zwei Mannschaf-

Die beiden Inseln Altis und Stratis sind eine Reise wert

ten um Siegpunkte und Abschüsse ringen. Auch weil solche Begegnungen, wie eingangs erwähnt, recht statisch ausfallen, erweisen sich jedoch kooperative Einsätze als weitaus populärer (das Verhältnis der Server beträgt etwa 20 zu 1). Darin treten bis zu 60 menschliche Mitstreiter gegen meist zahlenmäßig überlegene Computertruppen an. Üblicherweise gilt es, mehrere Missionsziele nacheinander zu erfüllen, die sich ihrerseits in Primär- und Sekundäraufgaben gliedern. Ein Primärziel kann etwa die Einnahme eines Dorfs umfassen. Als Belohnung für die Nebenmission, die in der Umgebung aufgestellten Mörser unschädlich zu machen, winkt dann beispielsweise Artillerieunterstützung. Die Koop-Aufträge dauern teilweise eine ganze Stunde oder länger, weshalb es kein Problem darstellt, zu einem

Kampfhelikopter gehören zu den fordersten Vehikeln im Spiel. Im Tiefstflug gegnerische Fahrzeuge zu bekämpfen, erfordert viel Übung.



Fliegende Panzer

Im Vergleich zu **Arma 2** sind uns im dritten Teil nur wenige Bugs aufgefallen. Beispielsweise blieben in den Solo- und Mehrspielermissionen manchmal Fahrzeuge an Hindernissen kleben und lösten deshalb vorgesehene Ereignisse nicht aus. Mitunter lief auch die Physik-Engine Amok und schleuderte Fahrzeuge oder Personen meterhoch in die Luft. Etwas häufiger hatten wir mit ärgerlichen Einbrüchen der Framerate zu kämpfen. Über gezieltes Tuning der Optionen (die Sichtweite macht viel aus) konnten wir das aber in den Griff bekommen. Leider zu Lasten der Optik von **Arma 3**.

Häufiges Problem der KI-Kameraden: Statt Deckung zu nehmen, stapfen sie aufrecht als wandelnde Zielscheiben umher.



beliebigen Zeitpunkt ein- und auch wieder auszusteigen. Im Prinzip kann jeder Teilnehmer machen, was er will. Im Idealfall versuchen aber die meisten Mitspieler, die ihnen zugewiesenen Rollen und Aufgaben zu er-

Die KI: grenzdebil bis übermenschlich

füllen. Der eine schwingt sich in einen Transporthubschrauber und pendelt mit Passagieren von der Basis an die Front, der andere führt einen Panzerzug ins Gefecht.

Das alles macht eine Menge Laune, wenn es aktuell auch noch drei Probleme gibt. Das erste ist altbekannt: die KI. Noch immer schwanken die Computergegner und -kameraden zwischen übermenschlich und grenzdebil. Mal erspähen sie uns auf 500 Meter Entfernung im dichten Unterholz und jagen uns zielsicher eine Kugel durch

den Helm, mal bleiben sie wie angewurzelt stehen, wenn wir direkt vor ihnen aus der Deckung auftauchen. Zwar konnten wir weniger Totalaussetzer feststellen als noch in **Arma 2**, trotzdem wagen wir die Prognose, dass die Künstliche Intelligenz im Solomodus wieder den größten Schwachpunkt darstellen dürfte. In Mehrspielergefechten wiegen die KI-Schwächen weniger schwer. Müssen wir uns allerdings mangels Mitspielern auf Bots im eigenen Team verlassen, haben wir ein Problem. Der zweite Kritikpunkt: Es ist gar nicht so einfach, auf den Dutzenden Servern eine spannende Partie zu finden. Neben den neun offiziellen Szenarien gibt es nämlich auch zahlreiche von Fans erstellte Missionen, die leider nur selten die Qualität der Originale erreichen. Hier vermissen wir noch einen Filter, um die Spreu vom Weizen zu trennen. Die dritte Schwäche sollte sich ebenfalls über Updates beheben lassen: Das Spiel stellt ziemlich hohe Ansprüche an Rechner und Verbindungsqualität. Mit einem Ping jenseits von 50 kommt es regelmäßig zu Aussetzern: Vor allem schnelle Fahrzeuge wie Jeeps oder Helikopter »warpen« dann gerne mal über den Bildschirm und auch gegnerische Fußsoldaten lassen sich in Bewegung nur noch schwer anvisieren.

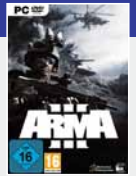
Wenigstens lässt sich die Grafik in den Optionen detailliert an die vorhandenen Kapazitäten anpassen. In der Detailstufe »Ultra« sieht **Arma 3** stellenweise atemberaubend gut aus, läuft in vielen Situationen aber auf keinem aktuellen System ausreichend flüssig. Wer aber einen Highend-Rechner besitzt, wird angesichts der dichten Wälder, malerischen Dörfer und der sonnigen Strände Badetuch und Picknickkorb auspacken wollen – wenn da nicht dieser vermaledeite Krieg wäre. Insbesondere die guten Texturen, das Spiel von Licht und Schatten sowie die dichte Vegetation begeistern. Kritikpunkte gibt es diesbezüglich nur wenige, allenfalls unter Wasser wirkt die Umgebung etwas trist, und Explosionen, Feuer- und Partikeleffekte gab es anderswo schon hübscher. Trotzdem: Altis und Stratis sind eine Reise wert, momentan hauptsächlich für Multiplayer-Fans, bald aber vielleicht auch für Solospieler. Rüdiger Steidle

TERMIN 12.9.2013 PREIS 45 Euro USK ab 16 Jahren

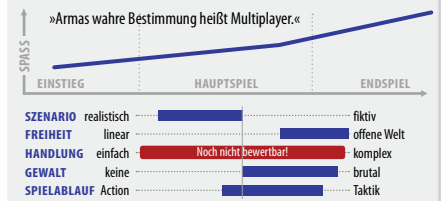
Arma 3

Taktik-Shooter

Publisher Peter Games
Entwickler Bohemia Interactive
Sprache Englisch
Ausstattung DVD-Box, 2 DVDs, 16 S. Handbuch, Karte
Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK ACTION



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) diverse Modi (momentan bis zu 64)
SPIELTYPEN Internet **DEDICATED SERVER** Ja
SERVERSUCHE Gamespy, intern **MULTIPLAYER-SPASS** 100 Stunden
WERTUNG Gut
»Unzugänglich, gnadenlos, vielseitig und einzigartig.«

GRAFIK

vielseitige Mittelmeer-Landschaften meist sehr gute Texturen gelungenes Licht- und Schattenspiel stark schwankende Effektivität

9/10

SOUND

glaubwürdiger Funkverkehr in mehreren Sprachen überzeugende Waffeneffekte atmosphärischer Soundtrack »zerstörte« Funksprüche keine deutsche Synchro

9/10

BALANCE

man setzt sich seine Ziele selber viele Einstellmöglichkeiten... ...trotzdem sehr hohe Lernkurve und zu wenig Hilfe unzuverlässige KI sorgt für Frust

6/10

ATMOSPHÄRE

Mittendrin-Gefühl viele Skripts und Nebenereignisse Missionsbeschreibungen und militärische Situationsberichte störende Realismus-Inkonsequenzen in der Spielwelt

9/10

BEDIENUNG

Waffenhandhabung und Inventar verbessert Handbuch im Spiel inkongruente Bedienkonzepte Truppenkontrolle und Feedback mangelhaft teils unnötig kompliziert

6/10

UMFANG

viele Fahrzeuge und Waffen vielseitiger Multiplayer große Spielwelt Editor gute Steamworks-Einbindung Kampagne noch nicht enthalten

8/10

MISSIONSDISEIN

Showcase-Missionen sehr vielseitig Schießstand-Herausforderung dynamische Missions-Elemente keine Waffenkammer mehr

8/10

KI

KI-Truppen arbeiten zusammen gute Deckung schwankt zwischen grenzdebil und übermenschlich immer noch miese Fahrkünste

6/10

WAFFEN & EXTRAS

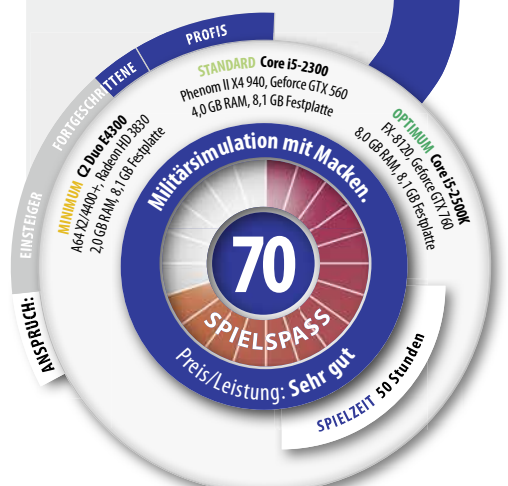
glaubwürdige Zukunftsausrüstung klar verteilte Einsatzrollen Simulationsanspruch schwankt extrem nur ein Flugzeug

9/10

KAMPAGNE

Noch nicht bewertbar

0/10



Wir warten aufs Christkind

Rüdiger Steidle
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Die aktuelle Verkaufsfassung von Arma 3 ist leider nur ein halbes Spiel. Wer eingefleischter Multiplayer-Fan ist, mag sich jetzt zuschlagen und wird sich über viele sinnvolle Verbesserungen besonders bei der Waffenhandhabung und einigen Technikaspekten freuen. Wer aber lieber eine Solokampagne erleben möchte, sollte lieber noch einen Monat warten, bis Bohemia zumindest den ersten Teil des Einzelspielerfeldzugs nachreicht – oder den Kauf gleich ganz zurückstellen, bis alle Episoden komplett sind. Dank der vielen Mod-Missionen und der guten Einbindung des Steam-Workshops gibt es aber auch jetzt schon jede Menge für Solisten zu tun – die Qualität der Community-Beiträge schwankt allerdings extrem. Überhaupt lohnt es sich, Arma 3 in den nächsten Monaten im Auge zu behalten, denn neben neuen Inhalten stehen ja auch viele Updates an, in denen Bohemia weiter auf das Feedback der Spieler reagieren kann.

AB DEM 15. OKTOBER
ÜBERALL FÜR PC & MAC
ERHÄLTlich!

GOODBYE DEPONIA



„EIN ECHTES HUMOR-FEUERWERK“
– ADVENTURE CORNER



„NOCH MEHR LACHEN,
NOCH MEHR RÄTSELN,
NOCH MEHR TWISTS“
– GAMESTAR 04/13



AUCH ERHÄLTlich



www.deponia.de

f deponia

@daedalic

EUROVIDEO

DAEDALIC
ENTERTAINMENT

©2013 Daedalic Entertainment. Deponia, das Deponia-Logo und das Daedalic-Logo sind Marken der Daedalic Entertainment GmbH.
Alle Rechte vorbehalten. Im Vertrieb der EuroVideo Bildprogramm GmbH.



Mit Bayern München und dem FC Schalke 04 duellieren sich hier zwei der drei deutschen Mannschaften. Hier überlistet Bayerns Mandzukic den Schalker Torwart Hildebrand.

➕ Stärken

- + nochmals einen Tick realistischer
- + neue Körpersteuerung
- + leicht verbesserte Stadionatmosphäre
- + Superstars nicht mehr so immens übermächtig

⊖ Schwächen

- Lizenzen-Pool immer noch mager
- Spielerstärken teils nicht nachvollziehbar
- keine Offline-Community

Pro Evolution Soccer 2014



Die Wahrheit liegt nicht nur auf dem Platz: Während Spielgefühl und Steuerung realistischer werden, stagnieren Spielmodi und Lizenzen-Pool. Von Patrick C. Lück

Genre: **Fußball-Simulation** Publisher: **Konami** Entwickler: **Konami (Pro Evolution Soccer 2013, Wertung: 90 Punkte)**
Termin: **19.9.2013** Spieler: **1-22** Sprache: **Englisch, Deutsch und weitere** Preis: **40 Euro**

[Weitere Infos auf GameStar.de](#)

Rache ist ein Gericht, das am besten bayrisch serviert wird. Oder so ähnlich. Der Last-Minute-Siegestreffer von Letztjahres-Buhmann Robben ausgerechnet gegen Erzfeind Dortmund im Champions-League-Finale sowie der Last-Minute-Ausgleich mit Elfmeter-K.O.-Sieg gegen Letztjahres-Trauma Chelsea im Supercup lassen alle Bayern-Fans wieder an einen Fußballgott glauben – und den Rest der Fußballbegeisterten an den Herrn der Finsternis. Auf jeden Fall darf sich die Bundesliga mit

diesem rein deutschen Finale im Konzert der großen vier Ligen und der UEFA Champions League wieder als jemand fühlen. Das wird sich doch sicher in Konamis neuester Fußballsimulation, **Pro Evolution Soccer 2014**, widerspiegeln, oder?

Doch Pustekuchen: Klopp's Dortmund gibt es wie 15 andere Bundesliga-Teams gleich gar nicht, stattdessen wenigstens Schalke 04 und Bayer Leverkusen, über deren mittelprächtige Bewertungen sich immerhin trefflich streiten lässt. Ein Blick in den Kader der obligatorischen Bayern sorgt

dagegen für Stirnrunzeln. Gut, im Schnitt sind sie tatsächlich stärker geworden. Aber kann es mit rechten Dingen zugehen, wenn die Bankdrücker wie Pizarro (88) und van Buyten (87) Spieler wie Lahm (85), Müller (82) oder Dante (82) an Gesamtspielstärke übertrumpfen und Ribery (92) gegenüber dem Vorjahr etwas abgewertet wird? So gänzlich klappt uns dann die Kinnlade runter, wenn wir den Kader von beispielsweise Juventus Turin untersuchen. Zur Erinnerung: Der FCB hatte die im letzten Viertelfinale in der Summe mit 0:4 abgefertigt. Und doch ist die alte Tante quer durch die Bank im Schnitt mehrere Punkte über den Bayern angesetzt. Und das seit 2010 eher dahin siechende Inter Mailand darf sich über satte 92 Punkte für den lahmen Diego Milito freuen. Vor diesem Hintergrund darf man dann die Wertungen für Schalke und Bayer dann doch als Frechheit sehen. Wie seit Jahren werden vor allem die italienischen Clubs grotesk überbewertet.

Überhaupt setzt **Pro Evolution Soccer 2014** viele Traditionen der letzten Jahre fort – im Guten wie im Schlechten. Die gute Tradition und für die meisten Spieler immer noch das entscheidende Kaufargument: **PES** wird seit dem 2010er Arcade-Ausrutscher Jahr für Jahr wieder realistischer, was vor allem an der neuen Fox-Engine liegt. Auch dieses Jahr wirkt der Spielfluss wieder einen Tick



Zum Glück verfügt Pro Evolution Soccer über die vieldiskutierte Torlinientechnologie. Ist dieser Ball von Klose drin oder nicht?

Fragen beim **Nationalhymnen-Gesang**: Ist Lahm wirklich so klein? Warum sieht Neuer so aus, wie er hier aussieht?



Südamerika-Gipfeltreffen in der Allianz-Arena: **Kun Agüero** demonstriert Thiago Silva und David Luiz seine artistische Seite.



gedrosselter, die Spieler haben so mehr taktische Möglichkeiten und das Ganze wirkt so mehr wie im echten Leben. An vielen kleinen Stellschrauben hat Konami auch die Steuerung der elf Kicker verbessert. So dürfen wir die Sprinttaste im Gegensatz zum Vorgänger nur noch sehr dosiert anwenden, da ansonsten der Ball unerreichbar verspringt. Die strengeren Timings bei Ballannahme, Dribbling, Zweikampf und Schuss verlangen zudem mehr Übung. Und mit dem rechten Stick können wir nun Körperbewegungen durchführen wie Antäuschen oder Schulterrempele. Das klappt flüssig und gut, setzt aber genaues Timing voraus, denn ein Rempler neben den allein aufs Tor zulaufenden Gegenspieler kann katastrophale Folgen haben.

Die aus der 2013er-Version bekannte und viel genutzte Off-the-Ball-Steuerung gibt es zum Glück aber immer noch, wir müssen lediglich zusätzlich den linken Trigger halten. Einsteiger freuen sich hingegen über auf Wunsch zuschaltbare Hilfen wie Flugbahnprojektionen bei Standardsituationen oder Pass- und Zielhilfen. Aber auch mit Helferlein muss jede Aktion korrekt ausgeführt werden, nichts geht vollautomatisch, das macht diese Hilfen zwar nützlich, aber nicht übermächtig. Und den Fußballgöttern sei Dank: Konami scheint die Superstars wieder etwas entschärft zu haben. Vor allem beliebte Exploits wie Flatterballfreistöße aus 50+ Metern von Stars wie Ronaldo, Ibrahimovic oder Pirlo dürften in der Form kaum noch fallen. Auch der Anstoss-Hoher-Steilpass-Trick funktionierte in unserem Test nicht mehr.

Italiener bevorzugt

Auf taktischer Ebene bietet **Pro Evolution Soccer 2014** ebenfalls eine hübsche Neuerung. Wir können für drei von elf vorgegebenen Spielfeldzonen Standardkombinationen festlegen (vom einfachen Kreuzen bis zu komplexeren Manövern), die wir im Spiel durch zweifaches Tippen des linken Triggers jederzeit auslösen können. Angehende Trainer in der DFB-Ausbildung oder Profiktaktik-Blogger wie Spielverlagerung.de dürften über die Auswahl zwar nur müde lächeln, aber so können wir immerhin über die Off-the-Ball-Steuerung hinaus weiter

Einfluss auf das Verhalten unser KI-Mitspieler nehmen. Denn wie bereits im Vorgänger – und hiermit wären wir bei den schlechten Traditionen – ist weniger die gut abgestufte Gegner-KI ein Problem, sondern eher das der eigenen Mitspieler. Immer wieder kommt es zu kleinen kollektiven Patzern. So dreht eine komplette Viererkette sich schon mal vom Spielgeschehen ab, nur weil der eigene Torwart bereits herausstürmt. Dass dieser aber gerne mal patzt und so einem gegnerischen Stürmer das Tor auf dem Silbertablett serviert, scheint in den Überlegungen der Abwehrspieler keine Rolle zu spielen. Und Spieler, die sich nicht komplett auf das manuelle Passen verlegen, wundern sich immer wieder mal über von der Passautomatik fehlgeleitete Pässe oder ungünstige Laufwege der Anspielpartner. Als gänzlich überflüssig empfanden wir das neu eingeführte Emotionssystem, das neben der Tagesform zusätzlich die Leistungswerte beeinflussen soll. So sollen sich Auswärtsspiele eher negativ auswirken, während zum Beispiel Aufholjagden zusätzliche Kräfte freisetzen sollen. Uns erin-

Wo ist die Mehrspieler-Wertung?

Wir haben **Pro Evolution Soccer 2014** zwar ausgiebig im 1vs1-Modus an einem Rechner getestet, allerdings stand uns nicht der essentiell wichtige Online-Modus zum Dauerstresstest zur Verfügung. Daher verzichten wir vorerst auf eine Mehrspieler-Bewertung. Wir reichen diese nach, sobald wir den Online-Modus ausreichend testen konnten.

nerte das an das umstrittene Momentum-System aus dem letzten **Fifa**-Teil. Zum Glück lässt sich diese Option aber ausschalten. Ob das auch für Online-Partien wie bei der Meistersliga gilt, können wir aber noch nicht sagen, da die Online-Modi im Testzeitraum noch nicht zur Verfügung standen. Zu den bekannten Offline-Modi wie »Werde zur Legende« gesellen sich kaum Neuerungen.



Der neue Kombinationsbalken



Wir können uns in einem übersichtlichen Menü für drei von elf vorgegebenen Spielfeldzonen **Offensiv-Kombinationen** zurechtlegen.



Hier entscheiden wir uns Bayern-typisch für einen **Standard-Spielzug** vom Flügel rüber in die (hoffentlich) aufreißende Mitte.



Erreichen wir im Spiel die besagte Zone und erscheint links unten das **Kombinationssymbol**, können wir den Spielzug auslösen.

Mal unter uns

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ich beginne diesmal mit einer ganz persönlichen Botschaft an die Entwickler von Konami: Ich will die Offline-Community zurück haben! Denn für mich und all meine PES-Freunde hat Pro Evolution Soccer vor allem einen Zweck – zusammen vor einem Bildschirm in meinem Wohnzimmer mit den Gamepads in der Hand die Wochenenden in Eins-gegen-eins-Turnieren zu verzocken. Doch dazu brauchen wir die individuell erstellbaren Ligen und Turniere sowie die »Ha, bin wohl dein Angstgegner!«-Statistiken. Also, im Namen zahlreicher Leidensgenossen – bitte schnellstmöglich die Offline-Community wieder rein patchen.

So, nun zum offiziellen Teil: In Sachen Spielgefühl und Realismus hat Pro Evolution Soccer 2014 nochmal einen Schritt nach vorne getan. Die ärgerlichen Ronaldo-52m-Flatterballfreistöße gehören der Vergangenheit an, die neue Körpersteuerung ist prima. Dauersprints werden zunehmend sinnlos, die Steuerung ist anspruchsvoller und Einsteiger können auf mehr Hilfen zurückgreifen. Kleinere KI-Macken im Verhalten der Mitspieler werden hoffentlich noch weggepatcht. Und auf das Stimmungssystem werde ich komplett verzichten (siehe dazu die »Momentum«-Debatte zum letzten Fifa).

Leider stagniert aber das Drumherum. Die verbesserte Stadionatmosphäre durch mehr Fanfeedback und plastischeres Publikum können den Mangel an Lizenzen, die immer noch hakelige Sprintanimation, die willkürlichen Spielerstärken, das Fehlen neuer Spielmodi oder die Wachfigurengesichter nur wenig kaschieren. Möglicherweise hängt das damit zusammen, dass PES 2014 nicht für die neuen Konsolen erscheinen wird. Also bleibt in vielerlei Hinsicht die Hoffnung auf das nächste Jahr. So lange wird es die aktuelle Version wohl tun. Denn auf dem Platz stimmt der Spaß.

Auf lediglich gehobenem Mittelmaß bewegt sich weiterhin die Technik. So gibt es zwar einige deutliche Verbesserungen, wie ein dynamischeres Fanfeedback (z.B. bei Foulelentscheidungen) oder plastischeres

Publikum (na endlich!), aber »dank« oder trotz einer feineren Texturierung und Schattierung der Spielergesichter sehen diese nun vollends aus wie halb dahin geschmolzene Wachfiguren. Wer etwa Ronaldo ohne zusätzlichen Hinweis wie Vereins-trikot erkennen kann, bekommt entweder einen Preis oder eine stärkere Brille, weil er die Welt wohl ohnehin unscharf wahrnimmt. Er sieht dann wohl auch über die gelegentlichen Shader- und Textur-Bugs hinweg, die Spieler wie kreidebleiche lebende Leichen aussehen lassen. Da hilft es auch nichts, dass Nationalspieler bei den Hymnen tatkräftig, aber stocksteif mitsingen. Beim Vortragen der Nationalhymnen und beim Stadioneinlauf kommt es übrigens manchmal zu kleinen Rucklern während der Präsentationssequenz. Die nerven zwar ein wenig, verschwinden dann aber glücklicherweise während der Partie, die gewohnt flüssig abläuft.

Die Sprintanimationen wirken weiterhin etwas hakelig und unnatürlich, auch wenn die meisten anderen Animationen über jeden Zweifel erhaben sind. Und das Kommentatoren-Duo gibt wie immer leidlich passende oder unfreiwillig komische Interpretationen zum Spielgeschehen von sich, von denen wie üblich einige alt und ein paar neu eingesprochen sind. Unter dem Strich lässt sich festhalten: Die Pluspunkte in Sachen Stadionatmosphäre können wir getrost wegen einiger Mängel in Punkto Technik gleich wieder einsacken.

Doch bei aller Kritik ist **Pro Evolution Soccer 2014** immer noch eine hervorragende Fußballsimulation, die vor allem in Sachen Spielgefühl, Realismus und Mehrspieler-spaß ihresgleichen sucht. Die Eins-gegen-Eins-Duelle (zumindest die von uns testbaren Modi an einem Rechner) machen nach einer gewissen Umstellungsphase wegen der neuen Bedienung und des umgebauten Spielverhaltens jede Menge Spaß und sorgen dank der serientypischen völlig unerwarteten (aber dennoch realistischen) Spielsituationen immer wieder für Diskussionen, Lacher oder Wutanfälle. Ganz so wie beim echten Fußball eben. Bestes Beispiel: Wir unterliegen mit dem FC Bayern Mün-

chen nach Dutzenden vergebenen Chancen dem AC Florenz durch ein Nachspielzeit-Tor von ... Mario Gomez. Rache wird halt doch am besten kalt serviert. Patrick C. Lück

TERMIN 19.9.2013
 PREIS 40 Euro
 USK ab 0 Jahren

Pro Evolution Soccer 2014
 Fußball-Simulation

Publisher Konami
Entwickler Konami
Sprache Englisch, Deutsch und weitere
Ausstattung –
Kopierschutz –

GENRE-CHECK SPORT

»Guter Fußball motiviert halt ohne Ende.«

	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
LIZENZ	keine		komplett
MANAGEMENT	keines		komplex
SPIELABLAUF	Action		Taktik
KARRIERE	keine		ausgefeilt
REALISMUS	Arcade		Simulation

GRAFIK

- realistische Stadien
- verbesserte Zuschauerdarstellung
- schöne vielfältige Animationen ...
- ... bis auf Sprint
- Wachsgesichter

SOUND

- gesteigertes Fan-Feedback
- guter Soundtrack mit Fußball-Klassikern
- professionelle Kommentatoren ...
- ... die teils haarsträubenden Quatsch erzählen

BALANCE

- sehr gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade
- viele zuschaltbare Hilfen
- umfangreicher Trainingsmodus

ATMOSPHERE

- abwechslungsreiche und sehr stimmungsvolle Partien
- jedes Spiel läuft anders, jedes Tor fällt anders
- Champions & Euro League Lizenz ...
- ... aber unvollständig

BEDIENUNG

- verbesserte Steuerung
- nun mit Körpereinsatz
- neue Timings machen Spiel anspruchsvoller
- umständliche Menüs

UMFANG

- viele Teams mit großen Kader
- umfangreicher Spieler- und Mannschaftseditor
- unendliche Spielzeit
- weniger Teams und Lizenzen als bei Fifa 13

REALISMUS

- verbessertes Trägheitsverhalten sorgt für mehr Realismus
- übertriebener Superstarbonus abgeschwächt
- Klasse Ballphysik
- nachvollziehbare Spielabläufe

KI

- gute Gegner-KI
- nutzt auf höheren Schwierigkeitsgraden gut Schwächen aus
- Mitspieler-KI nicht immer auf der Höhe

MANAGEMENT

- kleiner Management-Teil in der Meister-Liga
- dazu normaler Liga- oder Legenden-Spielmodus
- Management ausbaufähig
- keine Offline-Community

SPIELZÜGE

- neues Kombinationssystem macht Taktiken tiefer
- Schieberegler, die sich schön auswirken
- jeder Spielzug verläuft anders
- keine Spielzüge für Standards editierbar

PROFIS
 STANDARD Intel i3 530
 Phenom II X4 920, GeForce GTX 460
 2,0 GB RAM, 8,0 GB Festplatte

OPTIMUM
 Phenom II X4 955, GeForce GTX 560 Ti
 4,0 GB RAM, 8,0 GB Festplatte

MINIMUM
 AMD Athlon II X2 8800 GT
 1,0 GB RAM, 4,0 GB Festplatte

Für Multiplayer immer noch die Nr. 1

90

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 100 Stunden



BATTLEFIELD 4

OFFICIAL GAMING PCs



KAMPFERPROBTE GAMING PCs

ZUVERLÄSSIG IN JEDEM TERRAIN

HANDVERLESENE KOMPONENTEN

PROFESSIONELL ABGESTIMMT

PERFEKT KONSTRUIERT

Die offiziellen, in Zusammenarbeit mit Electronic Arts entwickelten und optimal abgestimmten Battlefield 4 Editions, wie sie bei der Präsentation von Battlefield 4 auf der Gamescom 2013 zum Einsatz kamen. **Exklusiv bei MIFcom – Ihrer High-End PC Manufaktur!**

Battlefield 4 Gaming PC OFFICIAL EDITION GOLD

- › Perfekte Leistung für Full HD Gaming
- › AMD FX-8350 8-Kern Prozessor
- › AMD Radeon™ HD 7970 Boost
- › 8GB Corsair Veng. DDR3-1866
- › 120GB Corsair Neutron GTX
- › 2TB Seagate Barracuda

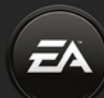
1.349,- €



Battlefield 4 Gaming PC OFFICIAL EDITION PLATIN

- › Ultimative Leistung für Ultra HD Gaming
- › AMD FX-8350 8-Kern Prozessor
- › AMD Radeon™ HD 7990 Dual-GPU
- › 16GB Corsair Veng. DDR3-1866
- › 120GB Corsair Neutron GTX
- › 2TB Seagate Barracuda

1.769,- €



**BATTLEFIELD 4
SOWIE 3 WEITERE
TOP-SPIELE GRATIS**
MIT AMD NEVER SETTLE
FOREVER AKTION

50 € GUTSCHEINCODE FÜR GAMESTAR LESER: BF4GS13 (GÜLTIG BIS: 29.10.2013)

GROßE AUSWAHL AN PC SYSTEMEN UNTER WWW.MIFCOM.DE

Preis- und technische Änderungen, Irrtümer. Druckfehler sowie Zwischenverkauf vorbehalten. Produkte können von den Abbildungen abweichen. Alle genannten Preise verstehen sich in Euro inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer und zzgl. Versandkosten. Versandkostenfrei bei Vorkasse ab 500€ (nur innerhalb Deutschlands).

MIFcom GmbH | Neumarkter Straße 34 | 81673 München



Rise of Venice

Die Karibik wird zum Mittelmeer, aus Port Royale wird Rise of Venice. Ein Szenariowechsel, der dem neuen Handelsspiel von Kalypso überraschend gut tut. Von Heiko Klinge

Genre: **Wirtschaftssimulation** Publisher: **Kalypso** Entwickler: **Gaming Minds Studios (Port Royale 3, GS 06/12: 82 Punkte)**
Termin: **27.9.2013** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch** Preis: **40 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

Schwierige Entscheidung: Lieber nach Rom, Athen oder Alexandria fahren? Wassertemperatur, Sonnenstunden und Sehenswürdigkeiten interessieren dabei aber nicht die Bohne, viel entscheidender sind die Preise für Wein, Keramik und Getreide. Wer der nächste Doge von Venedig werden möchte, setzt nun mal andere Prioritäten, wenn er geschichtsträchtige Metropolen bereist. Wie seine indirekten Vorgänger **Patrizier 4** und **Port Royale 3** ist

auch **Rise of Venice** eine durch und durch klassische Handelssimulation. In erster Linie geht es also erneut darum, Waren zu nächst möglichst billig zu beschaffen und anschließend möglichst

teuer wieder zu verkaufen. Nach hanseatischer Ostsee und Karibik des 17. Jahrhunderts ist nun das Mittelmeer im Zeitalter

der Renaissance an der Reihe. Klingt nach altem Wein in neuen Schläuchen, aber das neue Szenario pustet tatsächlich erstaun-



Stärken

- + ausgeklügeltes und forderndes Wirtschaftssystem
- + dynamische Spielwelt
- + politische Ränkespiele

Schwächen

- detailarme Städte
- etwas spröde Atmosphäre



lich viel frischen Wind ins mittlerweile doch leicht angestaubte Spielprinzip.

Die Kampagne beginnt – Überraschung – im Venedig des Jahres 1455. Am Sterbebett seines Großvaters verspricht der junge Giacomo da Narni, der Familie zum gesellschaftlichen Aufstieg zu verhelfen. In den nächsten 10 bis 15 Stunden (je nach Spielweise) wird er dabei nicht nur in den Konflikt mit dem konkurrierenden Stadtstaat Genua hineingezogen, sondern auch in die Intrigen der venezianischen Politik. Die Geschichte wird zwar etwas langatmig in gezeichneten Zwischensequenzen und vertonten Textfenstern erzählt, motiviert mit einigen Wendungen und vielen historischen Verweisen aber durchaus zum Weiterspielen. Und das ist gut so, denn die Kampagne fungiert praktisch als extralanges Tutorial und vermittelt in gut verdaulichen Missions-Häppchen die unzähligen Handlungsmöglichkeiten. Nach welchen Kriterien ändern sich die Preise? Wie erstelle ich eine effiziente Handelsroute? Und wie fange ich einen Piraten ab, bevor er sich auf meine wertvollste Ladung stürzen kann?

Tausche Karibik gegen Mittelmeer

Auch im Endlosspiel geht **Rise of Venice** deutlich pädagogischer vor als noch **Port Royale 3**. Zu Partiebeginn gibt's standardmäßig nur einen steuerbaren Konvoi und lediglich Zugriff auf sieben der 22 handelsbaren Waren. Weitere Konvoi-Slots und Güter müssen erst durch Rangaufstiege freigeschaltet werden, wodurch man quasi automatisch mit seinen Aufgaben wächst. Wer sich gleich die volle Komplexitätspackung geben will, kann aber natürlich auch entsprechende Startbedingungen konfigurieren. Oder sich in eines der fünf vorgegebenen Szenarien stürzen, in denen die eigene Leistung mit Punkten bewertet wird – Online-Ranglisten inklusive. Prima: Sowohl Kampagne als auch Szenarien werden nach Abschluss auf Wunsch in ein Endlosspiel umgewandelt; das so mühsam errichtete Handelsimperium bleibt also erhalten.

Die große Stärke von **Rise of Venice** bleibt indes die gleiche wie die von **Port Royale 3**: die dynamische, stets nachvollziehbare und in Echtzeit simulierte Spielwelt. Waren sind logischerweise dort am günstigsten, wo sie produziert werden, und Nahrungsmittel dort am teuersten, wo gerade eine Hungersnot herrscht. Letzteres lässt sich gezielt provozieren, wenn die Vorräte leer gekauft werden oder Kriegsschiffe den Hafen blockieren. Beides schadet natürlich massiv der Beliebtheit des Verursachers, insbesondere bei den venezianischen Familien, die in der betroffenen Stadt Handelskontore unterhalten. Jede Aktion hat Folgen, ein Rädchen greift ins andere. Und immer baumelt eine Karotte vor der Nase, die man noch unbedingt erreichen möchte: das neue Schiff, den nächsten Rang, eine Tuchproduktion in Athen, die – oops – natürlich noch Baumwolle aus Thessaloniki benötigt. Für die entsprechende Transportroute bräuchte man allerdings noch einen Konvoi, was wiederum einen weiteren Rangaufstieg erfordert. Schwups, schon ist eine weitere Spielstunde vorbei.

Die größte Karotte von **Rise of Venice** ist es natürlich, zum Dogen von Venedig aufzusteigen. Hier kommt das neue Politiksystem ins Spiel. Denn der Doge wird vom historisch belegten »Rat der Zehn« bestimmt, in denen die zehn einflussreichsten Familien Venedigs sitzen. Und nur wer genügend Familien auf seiner Seite hat, kann erst im Rang aufsteigen, dann einen Ratsplatz bekommen und schließlich zum Dogen gewählt werden. Dummerweise hat jede Familie seine eigenen Ansichten und Vorlieben. Die Marcellos stehen auf Bildung und dementsprechend auf das Bauen von Schulen, die Mocenigos beeindrucken dagegen eher große Flotten mit vielen Kanonen. Anfangs ist es noch einfach, bei jedem beliebt zu sein, doch spätestens ab der eigenen Ratsmitgliedschaft wird der Emporkömmling argwöhnischer betrachtet. Dann hilft nur noch Bestechung oder das Erfüllen von Spezialaufträgen.

Wer sich besonders einschleimt, darf sogar in eine Familie einheiraten – natürlich nur aus Liebe, versteht sich. Nun ja, und auch, weil man so neue Familienmitglieder bekommt, die teils über mächtige Spezialfä-

higkeiten verfügen (etwa die Beliebtheit in einer bestimmten Stadt erhöhen). Wie so vieles in **Rise of Venice** funktioniert auch das Politiksystem rein mathematisch: Aktion X erhöht die Beliebtheit von Y um Z Prozent. Trotzdem ist es eine prima Ergänzung zum Händleralltag, weil es selbst dann etwas Sinnvolles zu tun gibt, wenn alle Handelsrouten ausnahmsweise mal flutschen.

Nicht alle Probleme lassen sich mit Geld oder Heiraten lösen. Dann sprechen in **Rise of Venice** die Kanonen, wahlweise auch automatisch berechnet. Wer selbst das Ruder übernehmen möchte, steuert ein Schiff direkt und erteilt den bis zu zwei Begleitbooten grobe Verhaltensanweisungen. So weit, so bekannt aus den Vorgängern. Neu ist, dass nun der Ort der Schlacht eine gewisse Rolle spielt: Nebel und Unwetter behindern die Sicht, in Küstennähe gibt's mehr bremsende Untiefen. Verfolger lassen sich neuerdings mit brennendem Öl beharken, und Enterma-

Das Politik-System



Im **Rat der Zehn** sitzen die zehn einflussreichsten Familien. Je höher der Beliebtheitswert, desto größer die Unterstützungschance bei Rangaufstieg oder Dogenwahl.



Jedes **Ratsmitglied** hat eine andere Agenda. Nikolo Marcello entzückt etwa der Bau von Schulen. Bestechungen oder erfüllte Aufträge erhöhen ebenfalls das Ansehen.



Vor jedem **Rangaufstieg** muss der Spieler aber nicht nur die Mehrheit des Rates hinter sich bringen, sondern auch bestimmte Voraussetzungen bei Vermögen, Laderaum oder Arbeitern und Matrosen erfüllen.



Produktionsgebäude werden nur noch per Menü verwaltet. Obwohl in Zara zwei Sägewerke arbeiten, wird nur eines grafisch dargestellt.

nöyer funktionieren nun etwas einfacher und präziser. Alles ganz nett, aber nichts, was etwas daran ändert, dass sich an den Seeschlachten nach wie vor die Geister scheiden. Für die einen sind die unkomplizierten Actioneinlagen eine willkommene Abwechslung zum ansonsten eher geruhsamen Händleralltag, für die anderen ein störender Fremdkörper. Taktische Seengefechte im Stil der **Total War**-Serie hätten in jedem Fall besser zum Genre und zum Szenario gepasst. Militärische Aktionen sind aber ohnehin nur noch ein Randaspekt. Denn weil die Entwickler die ebenso hässlichen wie spielerisch anspruchsvollen Stadteroberungen aus **Port Royale 3** ersatzlos gestrichen haben, lassen sich alle wichtigen Spielziele nur friedlich erreichen. Eine gute Entscheidung, denn so konzentriert sich **Rise of Venice** auf das, was es am besten kann: die Simulation eines dynamischen Wirtschaftssystems.

fit-Automatik mehr gibt. Diese KI-Unterstützung hatte **Port Royale 3** für erfahrene Händler teils viel zu einfach gemacht.

Wie es sich für eine Wirtschaftssimulation gehört, lässt sich **Rise of Venice** also wahn-sinnig effizient spielen. Allerdings auf Kosten der Tatsache, dass sich fast alles in Menüs abspielt. Es wird eben keine Ware per Kran aufs Schiff verladen, sondern ein Schieberegler von links nach rechts bewegt. Und klar war die separate Stadtsicht in **Port Royale 3** spielerisch sinnlos. Dennoch vermittelte sie zumindest das Gefühl, ein Gebäude eigenhändig errichtet zu haben. Jetzt ist es lediglich ein weiterer Menü-Klick. **Rise of Venice** ist pure Mechanik, das muss man mögen. Aber der Doge von Venedig hatte letzten Endes ja auch nur einen Schreibtischjob. **HK**

Bestechen oder heiraten?

Handeln, Politik, Seeschlachten: In **Port Royale 3** konnte man da noch leicht die Übersicht verlieren, in **Rise of Venice** passiert das deutlich seltener. Grund 1: Waren werden erstmals auf einer 3D-Karte verschifft, die sich in vier Stufen von der Wolken- bis in die Möwenperspektive zoomen lässt. Aus der Wolkenperspektive erfordert deshalb selbst eine Fahrt von Rom bis Istanbul kein Scrollen mehr. Und aus der Möwenperspektive lässt sich präzise jedes Aktionsgebäude einer Stadt anwählen, ohne dass dafür eine separate Siedlungsansicht geöffnet werden muss. Grund 2: Weil **Rise of Venice** im Gegensatz zu **Port Royale 3** nicht für Konsolen erscheint, mussten die Entwickler keinerlei Kompromisse bei der Bedienung machen. Die Menüs platzen schier vor Informationen, und es gibt sogar ein frei beschreibbares Notizbuch. Alles geht einen Tick einsteigerfreundlicher, flüssiger und komfortabler von der Hand. Aber nicht anspruchsloser. Denn weil sich nun Städtewachstum auch in Preisverfall äußert, muss jede Handelsroute regelmäßig kontrolliert und optimiert werden, zumal es sinnvollerweise keine Pro-



Die Rechnung geht auf

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Sehr gut: Plus zehn Prozent Beliebtheit bei Familie Marcello, weil ich gerade eine Schule in Ragusa gebaut habe. Nein, **Rise of Venice** kaschiert zu keiner Zeit, dass die gesamte Spielwelt letzten Endes nur eine kühl kalkulierende Maschine voller Regeln und Formeln ist. Wer emotional mitgerissen werden will, ist hier an der falschen Adresse.

Freunde klassischer Wirtschaftssimulationen bekommen hingegen eine Strategie-»Maschine«, in der ein Rädchen wunderbar präzise und gut geölt ins andere greift. Die Entwickler haben gegenüber **Port Royale 3** bis auf die Politik und die 3D-Karte zwar nichts von Grund auf neu gebaut, aber genau an den richtigen Schrauben gedreht. Alles spielt sich einen Tick flüssiger und nachvollziehbarer, ohne dass dies auf Kosten des Anspruchs geht. Und weil ich mich über eine Textmeldung genauso freuen kann wie über eine bombastische Skriptsequenz, werde ich sicherlich auch die nächsten Wochen immer mal wieder an meinem Beliebtheitswert bei Familie Marcello feilen. Ab 75 Prozent darf ich nämlich um die Hand der Tochter anhalten!

TERMIN 27.9.2013 PREIS 40 Euro USK ab 6 Jahren

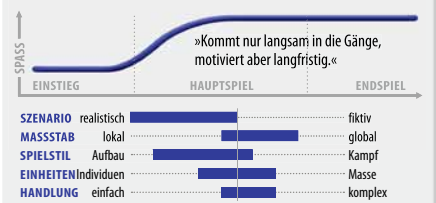
Rise of Venice

Wirtschaftssimulation

Publisher Kalypso
Entwickler Gaming Minds
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 68 Seiten Handbuch
Kopierschutz Key-Eingabe



GENRE-CHECK STRATEGIE



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Freies Spiel (4), Szenario (2) **SPIELTYPEN** Internet, Netzwerk **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 20 Stunden

WERTUNG

Gut
»Etwas langatmig, aber unterhaltsam und vorbildlich konfigurierbar.«

GRAFIK

- ✓ voll animierte 3D-Karte
- ✓ hübsches Wasser
- ✓ stets übersichtlich
- ✓ veraltete Technik
- mäßige Kampfeffekte

SOUND

- ✓ stimmungsvolle Musik
- ✓ sehr gute Sprecher
- wenig Sprachausgabe
- alle Städte und Betriebe klingen ähnlich

BALANCE

- ✓ ausführliche Einführungskampagne
- ✓ viele Spielhilfen
- ✓ Anspruch frei konfigurierbar
- teils unfaire Missionen

ATMOSPHÄRE

- ✓ glaubwürdige, dynamische Spielwelt
- ✓ interessanter historischer Kontext
- vieles findet nur in Tabellen und Menüs statt

BEDIENUNG

- ✓ durchdachte und übersichtliche Menüs
- ✓ Zeitbeschleunigung
- ✓ Handelsrouten-Automatik
- Fenster nicht verschiebbar

UMFANG

- ✓ umfangreiche Kampagne
- ✓ hoher Wiederspielwert
- ✓ Multiplayer-Modus
- ✓ Endlosspiel und Szenarien

STARTPOSITIONEN

- ✓ Spiel- und Siegelbedingungen umfangreich konfigurierbar
- ✓ Warenproduktion kann zufällig verteilt werden
- ✓ keine Startvorteile im Multiplayer

KI

- ✓ KI-Händler agieren nachvollziehbar
- ✓ Geleitschiffe kämpfen nach Vorgaben
- passive Computergegner
- kleinere Aussetzer in Seeschlachten

EINHEITEN & GEBÄUDE

- ✓ ausgeklügeltes Wirtschaftssystem
- ✓ 22 handel- und produzierbare Waren
- ✓ 9 historische Schiffstypen
- Aufbautell auf's Nötigste reduziert

ENDLOSSPIEL

- ✓ politischer Aufstieg motiviert langfristig
- ✓ jede Partie verläuft anders
- ✓ Spielwelt verändert sich nachhaltig
- ✓ kaum Leerlauf



HIER ZÄHLT NUR
S.K.I.L.L.!

**OUT
NOW!**



S.K.I.L.L.

SCHIEßE JETZTKOSTENLOS MIT!

www.skill-specialforce2.com



© 2013 Developed by Dragonfly GF Co., Ltd. Published by Gameforge 4D GmbH. All rights reserved.
All trademarks are the property of their respective owners.

Payday 2



Überfallen wir die Bank, ohne Aufsehen zu erregen – oder ballern wir aus allen Rohren? Im Koop-Kracher **Payday 2** ist beides möglich. Von Florian Heider

➕ Stärken

- + großer Umfang
- + dynamische Levels
- + viel Freispielbares
- + lautloses Vorgehen ebenfalls möglich

➖ Schwächen

- altbackene Grafik
- fehlendes Kommunikationsmenü

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **505 Games** Entwickler: **Overkill (Payday: The Heist, GS 03/12: 80 Punkte)**
Termin: **13.8.2013** Spieler: **1 bis 4** Sprache: **Englisch mit deutschen Untertiteln** Preis: **30 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

Der Kollege Obermeister und wir wollen eine Bank ausrauben – in **Payday 2** versteht sich. Dazu hat er zwei seiner Kumpels eingeladen. Die bewachen den Vordereingang und passen auf, dass niemand flüchtet, während wir den Thermalbohrer am Safe und nebenbei den Hinterausgang im Auge behalten. Plötzlich Sirenengeheul. Verdammte, ein Passant ist misstrauisch geworden und hat die Cops gerufen. Die Safe-Tür ist mittlerweile offen, wir schnappen so viel Geld, wie wir tragen können. Am Hinterausgang erwartet uns bereits ein SWAT-Team. Rauchgranaten vernebeln uns die Sicht, einige Schüsse strecken mich nieder, doch irgendjemand hilft mir wieder auf. Da vorn, unser Fluchtwagen. Im Kugelhagel beladen wir den Sprinter. Obermeister sagt, dass es noch massig Geld im Tresorraum gibt. Abhauen oder volles Risiko? Sei's drum: MGs raus und wieder rein ins Gebäude, denn hey, wir rauben hier schließlich eine Bank aus!

zuhelfen, wenn wir zu Boden gehen. Wer das Spiel in seiner vollen Pracht erleben und all seine Feinheiten ausloten möchte, braucht Mitspieler aus Fleisch und Blut. Mit einem guten Team wird **Payday 2** nämlich zum Koop-Knüller.

Der Entwickler Overkill hat sich die Fankritik zu Herzen genommen und die 9 Missionen des Vorgängers auf 30 aufgestockt. Von Banküberfällen und Drogentransporten bis hin zu reinen Zerstörungsmissionen ist alles dabei, was das Gangsterherz begehrt. Vor Einsatzbeginn können wir übrigens nützliche Tipps und Gegenstände erwerben: Der Alarmschalter findet sich einfach schneller, wenn man vorher die Blaupause der Bank erkauft hat, und die von einem Kontaktmann deponierte Zusatzmunition im Abstellraum erweist sich beim Polizei-Sturmangriff als ungemein nützlich. Coole Neuerung: Die Aufträge erstrecken sich teilweise sogar über mehrere Spieltage, von denen jeder eine eigene Mission darstellt. So klauen wir beispielsweise Gemälde aus einer

Galerie, verkaufen sie am nächsten Tag einem schmierigen Politiker und geraten prompt in einen Hinterhalt der Gesetzeshüter.

Solche unausweichlichen Hinterhalte sind allerdings nicht der Regelfall. Oft können wir unsere Aufträge auch völlig lautlos durchziehen – perfekte Teamabsprache vorausgesetzt. Wir müssen darauf achten, dass wir möglichst unauffällige Kleidung und Waffen tragen, dass Geiseln nicht fliehen, Passanten nicht auf uns aufmerksam werden und Funksprüche niedergeschlagener Wachmänner nicht unbeantwortet bleiben. Das sorgt für eine unheimlich dichte Atmosphäre und ist an Spannung kaum zu überbieten. Nach einem makellos durchgezogenen Coup fühlen wir uns, als hätten wir die Rubik's Cube-Weltmeisterschaft gewonnen – mit nur einer Hand und verbundenen Augen.

Natürlich kommt es gerade anfangs zu Patzern, und so haben wir mir nix, dir nix die Cops auf dem Hals. Zwar machen die Wellen an Streifenpolizisten, SWAT-Einheiten und

Solche spannenden Situationen sind in **Payday 2** Alltag. Doch über eines sollten wir uns vorher im Klaren sein: Der Multiplayer-Shooter trägt seine Bezeichnung nicht umsonst. Allein mit drei KI-Kollegen den großen Coup durchziehen? Kann man getrost vergessen. Die Dumm-Bots sind gerade mal dazu in der Lage, zu ballern und uns auf-

Steam-Pflicht

Payday 2 nutzt die Online-Vertriebsplattform Steam als Kopierschutz. Nach der Online-Freischaltung dürfen Sie das Spiel auf beliebig vielen Rechnern installieren. Ein Weiterverkauf ist dann aber nicht mehr möglich. Auch die für September geplante Ladenversion muss an einen Steam-Account gebunden werden.



Die Masken

Am Ende jeder Mission dürfen wir uns für eine von drei Spiel-Karten entscheiden, durch die wir ein zufällig ausgewähltes Geschenk erhalten. Neben Geld und Waffen-Upgrades gibt es unter anderem neue Masken und passende Materialien zur Modifizierung. So können wir nicht nur die Beschaffenheit unserer Gesichtsverdecker wählen, sondern sie auch mit Logos bekleben und diese einfärben. Der Glücksfaktor sorgt dafür, dass nicht jeder Spieler mit der gleichen Maske herumspaziert.

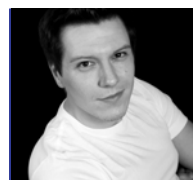


Ähnlichem eher durch Masse als KI-Klasse auf sich aufmerksam, doch auch hier kommt dank des coolen Settings, der exakten Shooter-Steuerung und des ständigen Nervenzitels mächtig Spielspaß auf. Für zusätzliches Adrenalin sorgen die dynamischen Levels à la **Left 4 Dead 2**. Sowohl der Standort mancher Türen und Durchgänge als auch die Laufwege von Passanten und Wachleuten werden zufällig gewählt. Mehr als einmal blieb uns das Lachen im Halse stecken, als unser toller Plan durch eine Wand zunichtegemacht wurde, die beim letzten Mal noch mit einer Tür gesegnet war. Da lohnt es sich, vor dem eigentlichen Überfall die Gegend noch mal auszukundschaften.

Haben wir die Mission erfolgreich beendet, wird abgerechnet. Wir bekommen nicht nur haufenweise Schotter, sondern auch Erfahrungspunkte, die uns nach und nach im Level aufsteigen lassen. Für die Moneten können wir uns beispielsweise mit Kevlar-Westen, Waffen oder Schießprügel-Upgrades ausstatten oder unsere Masken modifizieren (siehe Kasten). Die Auswahl ist reichhaltig, vieles muss allerdings erst durch partien-

übergreifende Stufenaufstiege freigeschaltet werden. Letztere spendieren uns pro neuen Level in der Regel einen Fähigkeitspunkt, den wir in einen von vier Klassen-Bäumen investieren. Der Mastermind versorgt das Team mit Medizinkästen und hat ein Händchen dafür, Polizisten auf seine Seite zu ziehen. Der Vollstrecker teilt nicht nur höheren Schaden aus, sondern stellt auch Munition zur Verfügung. Der Techniker verlässt sich auf Gadgets wie Stolperminen und Sentry Guns, während der Geist auf Stealth setzt, Türen schneller öffnen und Kameras mittels ECM-Jammer kurzzeitig den Saft abdrehen kann. So vielfältig und abwechslungsreich die Entfaltungsmöglichkeiten, so wichtig sind sie auch, denn in Missionen mit höherem Schwierigkeitsgrad muss jeder Experte genau wissen, wo seine Vor- und Nachteile liegen. Zwar können wir unsere Punkte auch in unterschiedliche Talentbäume verteilen, sinnvoller ist es allerdings, uns auf einen zu fokussieren.

Grafisch ähnelt **Payday 2** einem perfekten Raubzug: Es ist unauffällig. Dafür sorgen der dynamische Soundtrack und die gute (englische) Vertonung umso mehr für ge-



Koop-Knaller

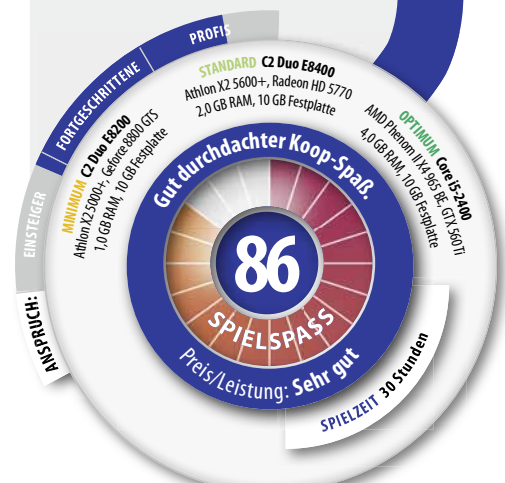
Florian Heider
Trainee
flo@gamstar.de

Seit **Left 4 Dead** habe ich keinen Koop-Shooter mehr gespielt, der in einer gut abgesprochenen Gruppe so hervorragend funktioniert. Bei **Payday 2** herrscht Hochspannung, egal ob ich mit Kumpels den Einsatzort ausspioniere und versuche, den Überfall völlig lautlos durchzuziehen, oder wir uns eine wilde Schießerei mit Spezialkräften liefern und gleichzeitig versuchen, mit so viel Beute wie möglich zu entkommen. Die vielen Missionen und freischaltbaren Extras bieten außerdem genügend Futter für viele Stunden Raubzug-Vergnügen. Eine Bitte habe ich aber: Starten Sie nie, niemals den Solo-Modus! Der will Sie nur ärgern.

lungene Gangster-Atmosphäre. Schade allerdings, dass es kein Kommunikationsmenü gibt. Spieler ohne Headset werden sich in einer fremden Gruppe etwas schwer tun. Wer den optimalen Multiplayer-Shooter-Spaß haben will, sollte am besten mit drei Freunden auf Moneten-Jagd gehen. **FH**

TERMIN 13.8.2013	PREIS 30 Euro	USK ab 18 Jahren
Payday 2 Multiplayer-Shooter		
Publisher	505 Games	
Entwickler	Overkill	
Sprache	Englisch, Deutsch (nur Text)	
Ausstattung	Steam	
Kopierschutz		
MULTIPLAYER		
SPIELMODI (SPIELER) Koop (4) SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein		
SERVERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden		
WERTUNG Sehr gut		
»Zu viert ein echter Kracher für digitale Banditen.«		

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> + Detaillierte Masken + ordentliche Animationen + gelungene Raucheffekte - wenige Details - schwache Texturen 	7/10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> + stimmungsvoller, dynamischer Soundtrack + gute englische Sprecher + ordentliche Soundeffekte ... - ... die aber spektakulärer sein könnten 	8/10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> + anspruchsvoll, aber nie unfair + unterschiedliche Schwierigkeitsgrade + Schleichen und Ballern möglich - schlechtes Tutorial 	8/10
ATMOSPHERE	<ul style="list-style-type: none"> + passende Gangster-Stimmung + ständig ist was los - keine wirkliche Story - flache Charaktere 	8/10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> + sehr direkte Steuerung + unkomplizierter Shooter-Standard - Menüführung recht fummelig 	8/10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> + 30 Missionen + Koop-Modus sehr motivierend + hoher Wiederspielwert + viele freischaltbare Extras 	10/10
LEVELDESIGN	<ul style="list-style-type: none"> + dynamische Levels + abwechslungsreiche Schauplätze + viele unterschiedliche Aufgaben + auf mehrere Spieltage verteilte Missionen 	10/10
TEAMWORK	<ul style="list-style-type: none"> + Klassen greifen ineinander + Team-Boni bringen unterschiedliche Vorteile + gute Absprache führt zu Erfolg - kein Kommunikationsmenü 	9/10
WAFFEN & EXTRAS	<ul style="list-style-type: none"> + viele freischaltbare Waffen + große Anzahl an Upgrades und Fähigkeiten + modifizierbare Masken 	10/10
MULTIPLAYER-MODI	<ul style="list-style-type: none"> + fantastischer Koop-Modus + Vorgehensweise ändert das Spielgefühl + vielfältige Einsatzziele - nur eine Seite spielbar 	8/10



Amnesia A Machine for Pigs

Von Schweinen und Menschen: Ein Gruselabenteuer, das nicht nur Gänsehaut schürt, sondern auch den Denkmuskel anregt. Von Petra Schmitz

⊕ Stärken

- + angenehmer Grusel
- + neugierig machende Handlung
- + Diskussionspotenzial

⊖ Schwächen

- simple Aufgaben
- Handlung muss in großen Teilen erlesen werden
- veraltete Grafik

Genre: **Adventure** Publisher: **Frictional Games** Entwickler: **The Chinese Room** (Dear Esther, GameStar 04/12: keine Wertung)
Termin: **10.9.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch (mit deutschen Untertiteln)** Preis: **15 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

Bitte nicht! Bitte nicht auf den Dachboden! Dachböden sind wie Keller. Nur schlimmer. Hausen in Gruselfilmen nicht immer kleine untote Mädchen mit langen schwarzen Haaren auf Dachböden? Und stockt uns nicht schon das Herz, wenn wir die kleinen untoten Mädchen mit den langen schwarzen Haaren nur anschauen? Also nicht auf den Dachboden, bitte, bitte! Doch es hilft nichts, wir müssen da hoch. Und später auch noch in den Keller. Uns bleibt in **Amnesia: A Machine for Pigs** aber auch nichts erspart. Okay, wir übertreiben. Obwohl – der Weg auf den Dachboden kostet tatsächlich noch einiges an Überwindung. Der Keller fällt später im Kontext eines **Amnesia** regelrecht unter Pipifax. Auch wenn wir dabei natürlich trotzdem dieses mulmige Gefühl im Nacken haben, das uns unmissverständlich mitteilt, Keller seien irgendwie keine so gute Idee. Zumindest nicht in Gruselfilmen oder -spielen.

Pipifax? In **Amnesia: A Machine for Pigs**? Da muss ja was gehörig schiefgelaufen sein.

Bitte nicht in den Keller!

Schließlich gehört der Vorgänger zur Kategorie »Fastherzstillstandgarant«. Wer **Amnesia: The Dark Descent** (durch-)gespielt (und überlebt) hat, darf sich zum erlauchten Kreis der ganz Harten zählen. Wer **A Machine for Pigs** durchspielt, darf sich immerhin noch zum Kreis derer zählen, die Anspannung als Freizeitvergnügen betrachten.

Die Startvoraussetzung ist die gleiche wie in **The Dark Descent**: In einem finsternen Gemäuer erwacht ein Mann. Sein Name: Oswald Mandus, sein Beruf: ziemlich erfolgreicher Metzger. Aber das wissen wir alles zu diesem Zeitpunkt noch nicht. Oswald hat

Löcher groß wie Melonen im Gedächtnis. Recht bald wird allerdings klar, dass irgendwas mit den Kindern von Oswald passiert sein muss. Wir durch-

stöbern das ebenso dunkle wie gigantische Haus mit der Öllampe im Anschlag und leiden zunächst unter permanenter Furcht. Weil wir Ähnliches wie im ersten **Amnesia** erwarten: einen Schrecken, der uns auf lauert, der uns verfolgt, der uns aus dem Buch des Lebens löschen will. Doch nichts dergleichen. Immerhin zerren die Dunkelheit,

die dichte Geräuschkulisse (Klopfen, Kreischen, laute Musik) an unseren Nerven. Und diese seltsamen Notizen, die wir überall finden, und die seltsamen Telefonate, die wir mit einer finsternen Entität führen. Aus beidem setzen wir uns wie im Vorgänger unsere Geschichte zusammen. Da ist von menschenverachtenden Experimenten die Rede, von Tod und Wahnsinn. Obendrein oft verklausuliert, sodass wir hinter den eigentlichen Worten eine tiefere Botschaft vermuten. Diese Vermutung zieht sich bis zum Ende durch und wird dort noch mal ordentlich untermauert. Doch dazu später mehr. Zunächst müssen wir in den Keller. Hilfe!

In **A Machine for Pigs** bleiben wir aber nicht im Haus von Oswald Mandus, wir suchen unseren Weg durch die Katakomben einer

Wo kaufen?

A Machine for Pigs können Sie unter anderem bei Steam, Good Old Games oder Gamer's Gate beziehen. Nur bei Steam wird das Spiel an Ihren Account gebunden und kann nicht weiterverkauft werden.

In **Telefonaten** mit unserem geheimnisvollen Gegenspieler erfahren wir mehr über die Geschichte. Das Meiste müssen wir uns allerdings aus gefundenen Notizen erlesen.

Gefangen. Mandus. Weit unter uns. Die Maschine ist verschmutzt, sie ist beschädigt, überschäumt sie gar. Die Schotten sind unten, die Kinder sind eingesperrt. Wenn du mir hilfst, kann ich dir bei ihrer Befreiung helfen.

23. November 1833

Zwillingskammern, die sich nach dem Willen des Zentralbehörden wandern und liegen und ihr Licht in die Felsen der Kapelle werfen. Ich dachte, Vater Jeremiah könnte ich das Geheimnis anvertrauen, aber er ist so wie all die anderen. Dafür ist er mit seinem Schicksal in die Fälschung gewandert. Er will zusammen mit ihnen in unsere neue Welt überleben, sagt er. Wahrscheinlich ein echter Schüler.



Die Neugier ist stärker

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Bah, ich kann diese abstoßenden Texte über Morde und menschenverachtende Experimente nicht mehr lesen. Und dann mache ich es trotzdem, die Neugier treibt mich weiter. Was ist hier geschehen? Es muss etwas durch und durch Schreckliches gewesen sein. A Machine for Pigs spielt hervorragend mit meinem Vorstellungsvermögen. Das Grusel-Adventure erreicht zwar nicht den Wirkungsgrad von A Dark Descent, bei dem ich wirklich hin und wieder Probleme hatte, weiterzuspielen, aber vier Stunden angenehmen Schauer mit kleineren Schockmomenten ziehe ich allemal einer ausgewachsenen Dauerpanik vor. Außerdem gibt's im Nachklapp noch Diskussionsstoff, insbesondere über das Ende. André und ich werden sicher noch das ein oder andere Mal über ... nein, nein, ich verrate nichts.

Kirche, wir dringen in die Untergeschosse einer Fabrik ein, wir tapsen durch die Tiefen unseres eigenen kranken Geistes. Verzeihung, durch den kranken Geist von Oswald natürlich. Wir öffnen Schubladen, wir stoßen Türen auf, wir aktivieren Maschinen, wir zerstören Maschinen. Und das alles wie im Vorgänger durch die entsprechenden Mausbewegungen – was wir nach wie vor großartig finden. Schade nur, dass es in **A Machine for Pigs** so wenig gibt, mit dem wir interagieren können. Hier mal ein oller Teddy, da mal eine Lampe, Billardkugeln, ein Ball, ein halbes Schwein. Ein Inventar fehlt. Die für die wenigen Aufgaben («Setze Generator in Betrieb!», «Mische Explosivzeug!») erforderlichen Gegenstände müssen wir vor uns rumtragen. Aber in der Regel nur ein paar Meter. Der Kram liegt immer nahe des Einsatzortes.

Einerseits ärgert uns diese Beschneidung in der Spielmechanik ein bisschen; vieles ist zu simpel, es gibt nichts, was wir ansatzweise als Rätsel bezeichnen würden. Andererseits können wir uns so viel besser aufs Erleben konzentrieren. Die finsternen Gänge und Räume voller Geräusche suggerieren uns eine ganze Weile, dass wir nicht allein, sondern in Gefahr sind. Bis zu dem Punkt, an

dem wir uns damit abgefunden haben, eben doch allein zu sein, weil bis auf unvermitteltes lautes Poltern und Beben und eine Trübung unserer Sicht nichts passiert. Doch das Gefühl der Sicherheit trägt. Und der Schreck, der uns durchfährt, als wir unseren Irrtum bemerken, hat sich gewaschen. Allerdings hält der Schock nicht lange vor – weil die Entwickler keinen Schleier des Mysteriums über unsere Angreifer legen. Wir sehen. Und das, was wir sehen, ist nicht wirklich angsteinflößend. Danach ist **A Machine for Pigs** zwar noch immer ausnehmend gruselig, aber nicht mehr auf dem beklemmenden Niveau, dass sich uns die Nackenhaare bei jedem Geräusch aufstellen.

Als es dann nach weniger als vier Stunden vorbei ist, lehnen wir uns zurück und denken: »Öh?« Schweine? Klar. Kritik an der Industrialisierung? Klar. Kritik an der Menschheit generell? Klar. Aber was bedeutet das Ende? Haben wir auf unserer Reise zum Finale etwas Wichtiges verpasst? Haben wir falsch oder schlicht gar nicht interpretiert? Wir fragen beim Autor der Story nach. Und er: »Das ist Absicht. Nicht alles ist auf Anhieb zu verstehen. Ich hoffe aber, dass sich Spieler über die Geschichte austauschen.« Und wir in Gedanken: »Na toll!« Aber eigentlich hatten wir auch keine wirkliche Antwort auf unsere Fragen nach den Hintergründen, Andeutungen und insbesondere nach dem Ende von **Amnesia: A Machine for Pigs** erwartet. Immerhin ist Dan Pinch-



Keine Panik, ihr Schweine!

André Peschke
Redakteur
andre@gamestar.de

Das erste Amnesia hat mich gegruselt wie lange kein Spiel vor ihm. Da solche effektiven Horrorerfahrungen selten genug sind, wollte ich von A Machine for Pigs eine neue Dosis Panikattacken – und bekam sie nicht. Der Nachfolger setzt oft auf Unbehagen statt Terror. Seine Spielmechanik ist unausgewogen. Aber dafür grübele ich seit dem ersten Durchspielen über die intelligent verwobene Geschichte und ihre vielen poetisch anmutenden Sinnbilder nach. Auch das ist ein seltenes Gut.

beck der Mann, der auch schon das Kryptik- und Andeutungsmonster **Dear Esther** geschrieben hat und sich bis heute weigert, darüber mal Tacheles zu reden. Sein gutes Recht, unser Spaß. Wenn wir uns darauf einlassen. Und das ist auch schon des Rätsels Lösung: sich darauf einzulassen. Wer ein zweites **Amnesia: The Dark Descent** erwartet, wird von **A Machine for Pigs** sehr wahrscheinlich enttäuscht sein. Wer gute Gruselunterhaltung mit Nachdenkpotenzial möchte, der macht hier nichts verkehrt. **PET**

TERMIN: 10.9.2013 PREIS: 15 Euro USK: nicht geprüft

Amnesia: A Machine for Pigs

Publisher: Frictional Games
Entwickler: The Chinese Room
Sprache: Englisch, Deutsch (nur Text)
Ausstattung: –
Kopierschutz: Steam

GRAFIK

- ✓ detaillierte Schauplätze
- ✓ schöne, wenn auch nicht immer stimmige Lichtstimmung
- ✓ Recycling von Gegenständen und Levelabschnitten
- ✓ verwachsene Texturen

SOUND

- ✓ sehr guter, die Stimmung unterstützender Soundtrack
- ✓ gute (englische) Sprecher
- ✓ gelungene Surround-Effekte
- ✓ insgesamt dichte und beklemmende Geräuschkulisse

BALANCE

- ✓ schnell zu durchschauende Mechanismen
- ✓ Notizbuch
- ✓ faire Checkpoints
- ✓ lächerlich einfache Aufgaben

ATMOSPHÄRE

- ✓ Neugier wird geschürt
- ✓ mal unterschwelliger, mal deutlicher Wahnsinn
- ✓ bis zur Mitte Dauerbeklemmung und -anspannung ...
- ✓ ... die gegen Ende verfliegen ist

BEDIENUNG

- ✓ kommt ohne Interface aus
- ✓ Interaktion, indem wir in die Welt greifen
- ✓ hin und wieder fummelig

UMFANG

- ✓ unterschiedliche Gebäude
- ✓ Räume zum Erkunden
- ✓ Erkundung wird nicht immer belohnt
- ✓ sehr kurz, selbst für den Preis
- ✓ kaum Wiederspielwert

LEVELDESIGN

- ✓ stimmungsvoll gestaltete Levels
- ✓ einige Schockmomente
- ✓ zu viele abgeschlossene Räume
- ✓ Architektur nicht immer nachvollziehbar

HANDLUNG

- ✓ interessante Prämisse über Menschlichkeit und Unmenschlichkeit
- ✓ regt das Denkkzentrum an
- ✓ muss in großen Teilen erlesen werden
- ✓ hin und wieder arg schwurblig

DIALOGUE

- ✓ Gespräche zwischen Held und dem Feind im Hintergrund
- ✓ verzweifelte Selbstgespräche
- ✓ gut geschriebene Notizen und Tagebucheinträge

CHARAKTERE

- ✓ in sich zerrissener Held
- ✓ mysteriöser Feind ...
- ✓ ... der ungreifbar und deswegen zu lange zu unwichtig erscheint
- ✓ keine anderen Figuren

PROFIS

STANDARD C2 Duo E8400
Athlon X2 5600+, Radeon HD 5770
3 GB RAM, 5 GB Festplatte

MINIMUM C1 Duo E8200
Athlon X2 5000+, GeForce 8800 GTS
2 GB RAM, 3 GB Festplatte

OPTIONAL Core i5-2400
AMD Phenom II X4 955 BE, GTX 560 Ti
4 GB RAM, 5 GB Festplatte

Gruselreise mit Nachdenkbonus

77

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Ausreichend

SPIELZEIT 4 Stunden



Selbst wenn viele Kerzen brennen, bleibt's trotzdem ähnlich finster wie im Hinterteil eines...

Dieser **Arzt** ist nur eine von vielen bizarren Gestalten, auf die wir in Outlast treffen.



Outlast

Nackte Kannibalen, wahnsinnige Ärzte und wir mittendrin. Outlast schickt uns auf einen echten Horrortrip.

Von Florian Heider

Genre: **Action-Adventure** Publisher: – Entwickler: **Red Barrels (Outlast ist das Erstlingswerk)**
Termin: **4.9.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch (mit deutschen Untertiteln)** Preis: **20 Euro**

Auf DVD-XL: Test Video

Die Batterien für die Nacht-sicht-Funktion unserer Kamera sind leer. Wir sehen nicht mal mehr die Hand vor Augen. Was draußen vor sich geht, wissen wir nicht. Das einzige Geräusch, das die Stille durchdringt, ist unser Keuchen. »Das ist nur ein Spiel. Das ist nur **Outlast**«, reden wir uns ein. Aber erzählen Sie das mal jemandem, der sich in einem Spind verstecken muss, weil ihn ein halbnackter, durchgedrehter

Arzt mit einer rostigen Schere in Stücke schneiden will. Aber wie ist es überhaupt dazu gekommen? In der Rolle des Journalisten Miles Upshur statuen wir der Irrenanstalt Mount Massive einen investigativen Besuch ab. Laut eines Insider-Tipps werden dort illegale Experi-

mente an den Insassen vorgenommen. Natürlich wollen wir der Sache auf den Grund gehen. Wichtigstes Werkzeug ist dabei unsere Kamera, mit der wir den Besuch dokumentieren. Die können wir zwar auf Wunsch auch wegstecken, Sinn ergibt das allerdings wenig, denn nur mit der Handy-Cam vor Augen machen wir uns in Schlüsselszenen automatisch Notizen, die der Geschichte mehr Tiefgang verleihen. Zudem werden die Hintergründe der Geschehnisse durch Dokumente, die wir im Laufe unseres Abenteuers finden, näher beleuchtet.

Schnell wird klar: Die Patienten wurden in den Wahnsinn getrieben, das Militär hat irgendwas mit der Sache zu tun, und einfach aus der Irrenanstalt rauszumarschieren, können wir getrost vergessen. Die Story, von der wir ganz bewusst nicht zu viel verraten wollen, erfindet das Rad nicht neu und lässt uns mit einem eher unbefriedigenden Ende zurück. Auch unser Hauptdarsteller bleibt ziemlich blass. Trotzdem sorgen die gut geschriebenen Dokumente wie Krankenakten

Wo kaufen?

Outlast 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.

und Arztberichte für hohe Spannung, nicht zuletzt deshalb, weil wir nicht nur über die Insassen lesen, sondern diesen ebenso wahnsinnigen wie brilliant gezeichneten Figuren später auch tatsächlich über den Weg laufen. Da gibt es beispielsweise zwei Brüder, die sich ganz zivilisiert darüber unterhalten, wer von ihnen welchen Teil unserer Innereien essen darf. In **Outlast** kämpfen wir also um unser nacktes Überleben. Die meisten Bewohner der Irrenanstalt würden uns nämlich furchtbar gern tot sehen.

Wer jetzt an eine Ballerorgie à la **F.E.A.R.** denkt, der hat sich kräftig geschnitten. Wie

Stärken

- + fantastische Atmosphäre
- + sehr gute Vertonung
- + tolles Leveldesign
- + abgedrehte Charaktere

Schwächen

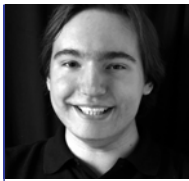
- Trial&Error-Momente
- langweilige Aufgaben



Damit uns die Wahnsinnigen nicht finden, verstecken wir uns in Schränken, Luftschächten oder wie hier unter einem Bett.



Wenn uns **Feinde** so nahe kommen, ist es meist bereits zu spät.



Einschneidende Erlebnisse

Maurice Weber
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Meine Tour durch Mount Massive wird mich so schnell nicht wieder loslassen. Von der bedrückenden Atmosphäre der Angst bis hin zu den wahnsinnigen Insassen, die gern mal nett mit mir plauschen und mir danach die Organe rausreißen wollen – **Outlast** versteht sich ganz hervorragend darauf, mich nicht nur zu schocken, sondern wirklich das Fürchten zu lehren. Spielerisch wird mir dafür aber zu wenig geboten. Hinter dem nervenaufreibenden Horror stecken eine recht einfache Schleichmechanik, anspruchslose Kletterpassagen und Simple-Aufgaben der Marke »Finde die Schlüsselkarte«. Diese Schwächen sind jedoch schnell vergessen, wenn mal wieder ein irrer Doktor hinter mir her ist und mir die Füße abschneiden will ...

in **Amnesia** sind wir völlig unbewaffnet unterwegs. Sobald wir auf Feinde treffen, sollten wir rennen, was das Zeug hält, und uns so schnell wie möglich ein passendes Versteck suchen. Dabei hetzen wir durch Gänge, verrammeln Türen, kriechen unter Betten, in Schränke oder Lüftungsschächte und hoffen inständig, dass wir nicht doch entdeckt werden. Diese Fluchtsequenzen sind fantastisch inszeniert, spielen sich flüssig und sind nichts für schwache Nerven. Lediglich einige Trial&Error-Momente, in denen

eine erdrückende, ja panische Atmosphäre. Wenig spannend sind hingegen die Aufgaben, die wir im Laufe dieses Horrortrips erledigen müssen. Finde Schlüssel X, aktiviere Schalter Y, viel mehr bietet **Outlast** nicht. Ähnliches gilt für die gelegentlichen Sprungpassagen: Die Klettereien steuern sich zwar gut, Überlegungen, wie genau wir jetzt von A nach B kommen, müssen wir aber nie anstellen. Als größter Kritikpunkt erweist sich jedoch die Spieldauer. Die ist selbst für einen 20-Euro-Titel mit knapp über vier Stunden vergleichsweise kurz geraten, zumal **Outlast** keinerlei Wiederspielwert bietet.

Bei einem Spiel, das so konsequent mit seiner Atmosphäre steht und fällt wie **Outlast**, muss natürlich auch die Inszenierung stimmen – und die entsprechende Soundkulisse sowieso. Zwar wiederholen sich die stellenweise detailarmen Standardinsassen sehr häufig, dafür sind die gelegentlichen Bossgegner über jeden Zweifel erhaben, und die Lichtstimmung sorgt gerade im Verbund mit dem authentisch wirkenden Nachtsicht-Modus immer wieder für Gänsehautmomente. Schlicht brilliant fallen übrigens der Soundtrack sowie die Geräuschkulisse aus. Ob das nun die genial vertonten (engli-



Der reinste Horror

Florian Heider
Trainee
flo@gamestar.de

Ich kann nicht mehr! Ich verfluche dieses Spiel. Nicht wegen seiner lahmen Aufgaben, sondern weil ich mich seit meiner ersten Slender-Session nicht mehr so erschrocken habe wie in **Outlast**. Okay, die Jump-Scares sind eine Sache, an die könnte ich mich ja vielleicht gerade noch gewöhnen, doch wenn ich panisch in einem Schrank hocke oder selbst in hell erleuchteten Räumen an den Nägeln kaue, dann würde ich das Spiel am liebsten ausschalten. Mach ich aber nicht, dafür ist es viel zu brilliant. Nur die kurze Spielzeit stört mich ziemlich. Sei's drum: Diese vier Stunden werden mir lange im Gedächtnis bleiben. Und jetzt entschuldigen Sie mich bitte, dieser Schrank da drüben sieht sehr einladend aus ...

schen) Dialoge, Selbstgespräche der Insassen, das Keuchen unserer Spielfigur, kreischende Geigen oder unheilswangere Klavierklänge sind – alles wirkt wie aus einem Guss. Nicht zuletzt deshalb hat uns **Outlast** trotz seiner kurzen Dauer und der simplen Aufgaben blendend unterhalten. Zumal es im weiteren Spielverlauf auch noch einige bitterböse Überraschungen gibt. Aber die wollen wir Ihnen an dieser Stelle natürlich nicht verraten. Sie sollen sich ja gepflegt selbst gruseln. FH

TERMIN	PREIS	USK
4.9.2013	20 Euro	nicht geprüft

Outlast

Action-Adventure

Publisher –

Entwickler Red Barrels

Sprache Englisch, Deutsch (nur Text)

Ausstattung –

Kopierschutz Steam



GRAFIK	SOUND	BALANCE	ATMOSPHÄRE	BEDIENUNG	UMFANG	LEVELDESIGN	HANDLUNG	DIALOGE	CHARAKTERE
<ul style="list-style-type: none"> tolle Lichtstimmung detaillierte Bösewichte grandioser Nachtsicht-Modus teils detailarme Nebensfiguren die sich oft wiederholen 	<ul style="list-style-type: none"> tolle (englische) Sprecher gut eingesetzte Surround-Effekte gelungene Geräuschkulisse absolut passende Musikuntermalung 	<ul style="list-style-type: none"> viele automatische Checkpoints faire Batterie-Verteilung automatisches Notizbuch das aber die Benutzung der Kamera voraussetzt Trial&Error-Momente 	<ul style="list-style-type: none"> hervorragende Spannungssituationen Hilflosigkeit und Panik werden gut vermittelt gelungene Mischung aus ruhigen Momenten und Hetz-Passagen allgegenwärtiger Wahnsinn 	<ul style="list-style-type: none"> kein Interface notwendig einfache und intuitive Steuerung frei belegbare Tasten 	<ul style="list-style-type: none"> abwechslungsreiche Abschnitte kurze Spielzeit kaum Wiederspielwert 	<ul style="list-style-type: none"> stimmungsvoll gestaltetes Irrenhaus kleinere Außenbereiche gut platzierte Schockmomente versteckte Dokumente recht simple Aufgaben 	<ul style="list-style-type: none"> gute, aber nicht besonders originelle Story setzt sich aus Dokumenten und Notizen zusammen die auch die Vorgeschichte der Bösewichte erklären unbefriedigendes Ende 	<ul style="list-style-type: none"> spannende Notizbuch-Einträge Selbstgespräche der Insassen wahnwitzige Dialoge mit Haupt-Bösewichten Deutsch nur als Untertitel 	<ul style="list-style-type: none"> herrlich abgedrehte Feinde decken alle Spielarten des Wahnsinns ab blasse Hauptfigur

Lauf, Miles, lauf!

wir einfach keinen blassen Dunst haben, wohin wir fliehen sollen, trüben den ansonsten genialen Gesamteindruck dieser Passagen. Als wären solche Wettrennen in der Irrenanstalt noch nicht packend genug, herrscht in Mount Massive zudem größtenteils völlige Finsternis. Wir können zwar die Nachtsicht-Funktion unserer Kamera aktivieren – allerdings nur, wenn wir auch Batterien zur Hand haben. Dabei sitzt uns die Angst ständig im Nacken, denn diese Batterien sind zwar fair verteilt, im Überfluss besitzen wir sie aber nie. So erschafft das Spiel



Sieht von außen schon nicht sonderlich einladend aus, und wird innen auch nicht besser: **Mount Massive**.



Brothers A Tale of Two Sons



Dieses märchenhafte Adventure sollte sich niemand entgehen lassen: A Tale of Two Sons ist eines der besten Abenteuer des Jahres. Aber ein sehr kurzes. Von Patrick Mittler

Genre: **Adventure** Publisher: **505 Games** Entwickler: **Starbreeze Studios (Syndicate, GS 05/12: 75 Punkte)**
Termin: **3.9.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **15 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Der Abspann läuft über den Schirm, die Musik klingt aus, und wir sitzen wie in Trance vor dem Monitor. Ein Blick auf die Uhr: Zweieinhalb Stunden sind seit dem Beginn von **Brothers: A Tale of Two Sons** vergangen. Es kommt uns länger vor.

➕ Stärken

- + wunderbar melancholische Geschichte
- + spaßiges Steuerungsprinzip
- + märchenhafte Optik

⊖ Schwächen

- ohne Gamepad hakelig
- sehr kurz

Denn **Brothers** hat uns gepackt, wie es selten ein Spiel geschafft hat – spielerisch und vor allem emotional. Entwickler Starbreeze erzählt eine wunderbar melancholische Geschichte. Für zweieinhalb

Stunden waren wir Teil des ergreifenden Märchens von zwei Brüdern, die nach dem Tod ihrer Mutter nun auch noch Gefahr laufen, ihren Vater zu verlieren. Nur das Heilwasser einer Quelle fernab seines Heimatdorfes kann den armen Mann noch retten. Mit den beiden verzweifelten Brüdern machen wir uns also auf den Weg durch eine Welt, die mit jedem Schritt beste Grimm'sche Märchentradition atmet. Es ist eine Welt, in der Riesen in verwunschenen Türmen hausen, in der Trolle in tiefen Stollen nach Erz schürfen – aber auch eine Welt, in der der böse Wolf mit blitzenden Augen in der Dunkelheit lauert und kleine Kinder fressen will. Die Welt von **Brothers** ist wunderbar, wunderbar und gleichzeitig zutiefst melancholisch. Gedämpfte Farben

und eine wunderschön wehmütige Musik runden diese einzigartige Stimmung ab.

Um das Märchen zu überstehen, sind die Brüder aufeinander und auf uns angewiesen. Der Clou: Die beiden Burschen wollen

gleichzeitig gesteuert werden. Mit WASD befehlen wir den älteren Bruder, mit den Pfeiltasten den jüngeren. Über die Leertaste und die

Märchenstunde für Erwachsene

rechte Steuerungstaste wiederum lassen wir die Brüder mit der Märchenwelt interagieren. Das reicht von »Greif die Felskante« bis hin zu »Streichele die Katze des Nachbarn«. Unser Gehirn ist überrascht, entzückt und überfordert – schließlich ist unser Denkapparat nicht darauf eingestellt, zwei Spielfiguren parallel zu manövrieren. Zudem merken wir recht schnell,

Das gesamte Spiel steckt voller hübscher **Panorama**-Aussichten.



Auf der Suche nach einem Heilmittel für den kranken Vater treffen wir auf allerlei **Märchenkreaturen**.





Mit Herz und Hirn

Patrick Mittler
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Brothers: A Tale of Two Sons hat in 2,5 Stunden mehr unvergessliche Spielmomente als so manches 40-Stunden-Epos. Es löst mit kleinen Gesten größere Emotionen aus als jeder Shooter-Radau. Und wie bei anderen Download-Perlen wie Limbo, Braid oder Fez konzentriert sich Brothers auf das Wesentliche und spielt seine Stärken in dieser kurzen Spielzeit nahezu perfekt aus. Dieses fantastische Kleinod sollte wirklich jeder gespielt haben, auch wenn es kurz ist und dabei vergleichsweise anspruchslos.

Steampflicht

Brothers: A Tale of Two Sons ist momentan ausschließlich über die Online-Plattform Steam erhältlich, eine Verpackungsversion existiert nicht. Nach der einmaligen Aktivierung lässt sich das Spiel auch offline starten, kann aber nicht mehr weiterverkauft werden.

dass das Spiel eigentlich auf ein Gamepad ausgelegt ist: Mit dem steuert es sich spürbar angenehmer. Trotzdem mussten wir auch damit mehr als einmal die Brüder entsprechend der Controller-Aufteilung auf die »richtige« Seite stellen, damit sich unsere Hirnwindungen nicht verknoten. Diese Spielmechanik ist die Grundlage der Rätsel in **Brothers**. Wir lassen den älteren Bruder beispielsweise eine Räuberleiter machen, damit der jüngere auf eine Anhöhe kommt und ein Seil herablassen kann. Wir lenken mit einem Bruder einen kläffenden Hund ab, damit der andere an der Töle vorbei auf einen Heuballen huschen kann. Dabei besteht der Reiz der Rätsel nicht im Grübeln über die Lösung, denn die liegt meist auf der Hand.

Mehr als die Summe seiner Teile

Vielmehr ist es der Akt des Lösens, also das clevere und delikate Dirigieren der beiden Brüder, das unsere grauen Zellen auf erfrischend ungewöhnliche Art und Weise kitzelt. Brothers treibt uns voran, indem es im Minutentakt neue Elemente einführt. Etwa wenn sich die Recken ein Seil um die Bäume binden und dann wie ein menschliches Pendel von Vorsprung zu Vorsprung schwingen. Der Spielfluss ist nahezu perfekt: **Brothers** präsentiert eine neue Rätselvariante, bringt sie wunderbar auf den Punkt und ist sofort bei der nächsten innovativen Idee oder dem nächsten atemberaubenden Schauplatz. So entsteht der organische Eindruck, dass **Brothers** in seiner kurzen Spielzeit mehr originelle Einfälle parat hat als so manches Spiel in zehn oder zwölf Stunden.

Die wohl größte Leistung von **Brothers** besteht aber darin, wie es Grafik, Sound, Spielwelt, Figuren und Spielmechaniken zusammenbringt, um die Geschichte der beiden Brüder zu erzählen. Es ist schwierig, dies ohne Spoiler zu beschreiben, ein paar harmlosere Beispiele wollen wir aber für Neugierige anführen: Nehmen wir auf einer der vielen Bänke Platz, zeigt uns **Brothers** stets ein umwerfendes Panorama, das gleichzeitig auch die epische Dimension der brüderlichen Reise illustriert. Folgen wir mal einer der wenigen Abzweigungen vom recht linearen Hauptpfad, entdecken wir kleine Nebengeschichten, die teilweise schmerzlich düster sind. Wer die Augen offen hält, wird nicht nur mit Achievements belohnt (am Hauptpfad gibt es gar keine), sondern auch mit einer ungemein reicheren Spielerfahrung. Die zwei Söhne sprechen zudem in ihrem gesamten Abenteuer kein einziges verständliches Wort. Wir lernen die Burschen stattdessen durch ihre Aktionen kennen, etwa wenn wir am Wegesrand einen Harfenspieler entdecken. Interagieren wir mit dem kleinen

Bruder, spielt der ein schönes Lied auf dem Instrument, der ältere wiederum klimpert nur einige schräge Noten zusammen – sehr zu unserem Amusement und auch dem des

Musikers. Je mehr wir mit den Protagonisten erleben, desto mehr wachsen sie uns ans Herz. Es ist nicht weniger als eine design-technische Meisterleistung, wie viel Spiel- und erzählerische Tiefe Starbreeze Studios aus der minimalistischen Steuerung herausholt – von kleinen Gesten zwischen den Brüdern über kongeniale Rätsel bis hin zum großen Finale, bei dem ein schlichter Knopfdruck und dessen Folgen selbst gestandene Zocker emotional aus den Socken hauen kann. Patrick Mittler / JG

TERMIN	PREIS	USK
3.9.2013	15 Euro	ab 12 Jahren

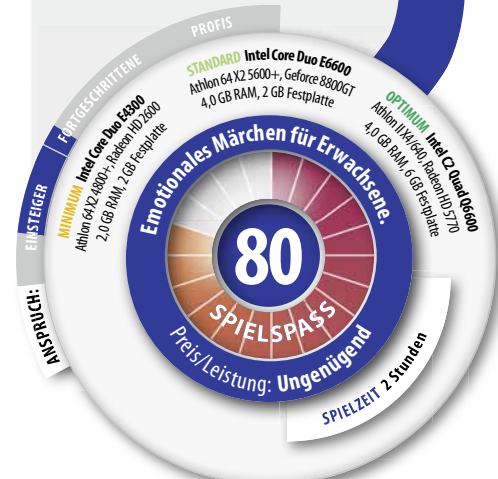
Brothers: A Tale of Two Sons

Adventure

Publisher	505 Games
Entwickler	Starbreeze Studios
Sprache	Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch
Ausstattung	– (Download)
Kopierschutz	Steam

Kategorie	Profil	Notiz
GRAFIK	7/10	tolles Design wie aus einem Guss, malerische Panorama-Ansichten, flüssige Animationen, detailarme Figuren, teils sehr verwaschene Texturen
SOUND	9/10	Sprecher schaffen Emotionen trotz unverständlicher Sprache, atmosphärische Musikedukation, manchmal aber etwas zu plakativ traurig
BALANCE	8/10	immer zu schaffende Aufgaben, nahezu perfekter Spielfluss, intuitives und anspruchsvolles Lösen der Rätsel, die aber oft zu leicht sind
ATMOSPHÄRE	10/10	märchenhafte Welt, charismatisches Heldenpaar, viele nette Details abseits des Hauptweges
BEDIENUNG	7/10	kommt mit sehr wenigen Tasten aus, intuitives Steuerungsprinzip, aber nur mit dem Gamepad wirklich griffig
UMFANG	3/10	viele zauberhafte Schauplätze, kein Leerlauf, aber nur zwei Stunden lang, kein Wiederspielwert
HANDLUNG	9/10	wunderbar melancholische Geschichte, cleveres nonverbales Storytelling, vollgepackt mit kleinen und großen emotionalen Momenten
CHARAKTERE	10/10	Geschwisterpaar als große Emotionsträger, gute Charakterzeichnung, beide Brüder haben eine stimmige Persönlichkeit
DIALOGUE	8/10	verleihen den Protagonisten ihren Charakter, treiben die Handlung voran, bestehen lediglich aus einer Fantasiesprache
RÄTSEL	9/10	Steuerung zweier Charaktere anspruchsvoll, stets kreativ und abwechslungsreich zu lösen, eigentliche Lösung vergleichsweise anspruchslos

Hier müssen wir einen **Hund** ablenken und mit den Brüdern abwechselnd über die sicheren Strohballen huschen.

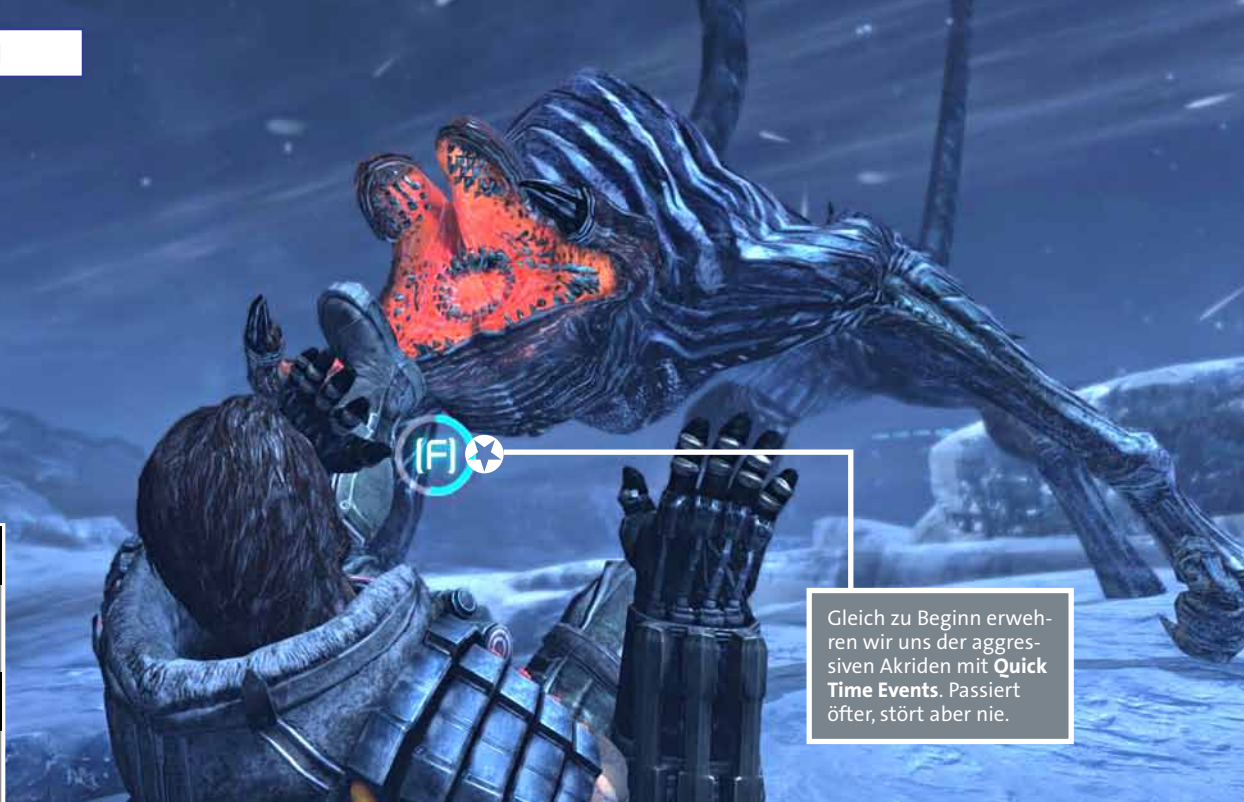


⊕ Stärken

- + spannende Handlung
- + sympathischer Held
- + spektakuläre Bosskämpfe

⊖ Schwächen

- ermüdende Standard-Kämpfe
- optische Tristesse



Gleich zu Beginn erwehren wir uns der aggressiven Akriden mit **Quick Time Events**. Passiert öfter, stört aber nie.

Lost Planet 3

Die Lost Planet-Serie war eigentlich nie für eine tiefgründige Story oder besonders glaubhafte Charaktere bekannt. Das ändert sich jetzt. Von Jonas Gössling

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Spark Unlimited (Legendary, GS 01/09: 73 Punkte)**
Termin: **30.8.2013** Spieler: **1 – 10** Sprache: **deutsch (mehrsprachig)** Preis: **40 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

W

arum ausgerechnet Spark Unlimited von Capcom mit der Fortsetzung der **Lost Planet**-Reihe betraut wurde, dürfte wegen ihrer bisherigen Titel zumindest verwundern. Das verunglückte **Turning Point: Fall of Liberty** (GameStar-Wertung: 51 Punkte) steht stellvertretend für eine ganze Reihe mittelmäßiger und unfertig wirkender Spiele des amerikanischen Entwicklers. Dennoch liefert Spark Unlimited nun mit **Lost**

Planet 3 einen gelungenen, handlungsgesteuerten Deckungs-Shooter ab, ohne dabei die Wurzeln der Serie aus den Augen zu verlieren. Es geht nämlich wieder zurück in die Eiszeit des ersten Teils – schließlich ist **Lost Planet 3** ein Prequel, das vor den Ereignissen der beiden Vorgänger spielt. In den ersten Spielminuten schauen wir dem neuen Protagonisten Jim Payton beim Sterben zu und bemerken nebenbei, dass der fernöstliche Stil der ersten Teile einem westlichen, also betont realistischen Look gewichen ist. In seinen letzten Minuten möchte Jim mit

der Vergangenheit abschließen und lässt uns in einer rund zwölfstündigen Rückblende seine Erlebnisse auf E.D.N. III nacherleben. Jim versetzt es auf den Eisplaneten, nachdem er vom zwielichtigen Konzern NEVEC als Mech-Pilot angeworben wird. Beim Buddeln nach Thermalenergie muss er sich nicht nur mit Akriden (halb Tier, halb Pflanze und allenthalben gemeingefährlich) herumschlagen, sondern stößt auch auf die Überreste einer früheren Kolonisation. Was seltsam ist, weil NEVEC behauptet, dass es gar keine gegeben habe. Was also hat es mit diesen mys-

Ein Absturz, einige planlose Minuten im Eis: Unsere ersten Schritte auf dem Planeten könnten auch aus **Dead Space 3** stammen.

Protagonist **Jim Payton** ist ein grundsympathischer Kerl.

Steam-Pflicht

Lost Planet 3 ist sowohl im Laden als auch über Steam erhältlich. Auch die Ladenversion muss an einen Steam-Account gebunden werden. Danach dürfen Sie das Spiel auf beliebig vielen Rechnern installieren. Ein Weiterverkauf ist aber nicht mehr möglich.

teriösen Basen auf sich? Trotz kleinerer Klischees unterhält die Story von **Lost Planet 3** von Anfang bis Ende prima.

Für den spielerischen Teil gilt das allerdings nur eingeschränkt. Grundsätzlich ist **Lost Planet 3** ein klassischer Deckungs-Shooter. Wir schauen Jim über die Schulter, während wir Akriden mit einem recht konventionellen Waffenarsenal, also Pistolen, Schrotflinten und Maschinenpistolen, in die ewigen Jagdgründe schicken. Das macht bis zu einem gewissen Punkt Spaß, allerdings gibt es viel zu viele Auseinandersetzungen mit kleineren Gegnern, und die ar-
ten schnell in langweilige 08/15-Ballereien aus. Dass es kaum eine Rolle spielt, mit welchem Schießprügel wir dabei nun draufhalten, kommt erschwerend hinzu. **Lost Planet 3** bietet zwar vergleichsweise viele unterschiedliche Wummen (die wir im Spielverlauf übrigens auch upgraden dürfen), wirklich gebraucht haben wir aber höchstens drei, da uns die Gegner lediglich in großer Anzahl gefährlich werden. Cool ist allerdings der Mech: Serienveteranen dürften die laufenden Maschinen (auch »Vital Suits« genannt) schon aus den Vorgängern kennen, aber **Lost Planet 3** ändert einiges. Zum einen ist Jims Mech nicht bewaffnet und besitzt lediglich einen Bohr- sowie einen Greifarm, zum anderen ist der Koloss längst nicht so wendig wie seine Vorfahren und wird aus der Ego-Perspektive gesteuert. Die fehlenden Waffen fallen kaum ins Gewicht, mit dem Greifarm und dem Bohrer lassen sich in Kombination mit riesenhaften Insektenwesen viele unappetitliche Dinge anstellen. Gerade in den Bosskämpfen machen wir davon ordentlich Gebrauch. Die

Dead Planet? Lost Space?

sind auch zu Fuß das spielerische Highlight, da wir bei Zwischen- und Endgegnern nämlich taktisch vorgehen müssen. Zwar reicht es meist, auszuweichen und anschließend auf die wunden, orangefarbenen Stellen zu schießen, doch dank der Inszenierung und Dramatik lassen uns die Gefechten gegen haushohe Akriden immer wieder staunen. Gerne hätten wir mehr von diesen wichtigen Gefechten gespielt, anstatt uns dauernd mit anspruchslosem Kleinvieh abzumühen.

Moment mal: Große Monster mit orangefarbenen Schwachstellen? Wer jetzt an **Dead Space 3** denkt, liegt gar nicht so falsch. Während sich das munter beim ersten **Lost Planet** bediente, bedient sich **Lost Planet 3** wiederum munter am ersten **Dead Space**. Offensichtlich ist das beispielsweise beim Hologramm-Menü, das quasi unverändert (nebst Sound) aus **Dead Space** übernommen wurde. Zwar will **Lost Planet 3** kein Horrorspiel sein, aber trotzdem – oder vielleicht gerade deswegen – lief uns beim Erkunden der verlassenen Stationen immer wieder ein Schauer über den Rücken. Den verspürten wir übrigens auch bei den Nebenaufgaben, denn die sind zwar sinnvoll in die Handlung eingebettet, laufen aber immer auf den gleichen langweiligen Höhepunkt hinaus: viele kleine Gegner wegballern. Außerdem sind die Belohnungen die ganze Mühe überhaupt nicht wert; was sollen wir zum Beispiel mit besonderen Munitionsarten, wenn die normale problemlos ausreicht, selbst auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade? Die vergleichsweise großen Abschnitte fallen außerdem ziemlich leer aus; auch wenn es viele Audio- und Textnachrichten gibt, finden wir die meist in Gebäuden. Realistisch zwar, macht aber die Außenbereiche nahezu überflüssig – wenn sie nicht zum nervigen »Backtracking« genutzt werden würden. Technisch hingegen gibt's wenig zu meckern. **Lost Planet 3** wurde sauber für

den PC umgesetzt, die Steuerung ist frei konfigurierbar. Grafisch macht das Spiel dank der Unreal Engine 3 einen stimmungsvollen Eindruck, taufisch wirkt es jedoch nicht, zumal wir uns an den Eiswüsten bald sattgesehen haben. **JOG**

TERMIN 30.8.2013

PREIS 40 Euro

USK ab 16 Jahren

Lost Planet 3

Actionspiel

Publisher Capcom

Entwickler Spark Unlimited

Sprache Deutsch (mehrsprachig)

Ausstattung DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz Steam

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Team Deathmatch (10), Förderung (10), Szenario (10), Akriden Überlebenskampf (6) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** Nein

SERVENUSCH Gamespy **MULTIPLAYER-SPASS** 10 Stunden

WERTUNG Befriedigend

»08/15-Mehrspielermodus ohne Höhepunkte und mit leeren Servern.«

GRAFIK

schöne Panoramen hübsche Beleuchtung

gelungenes Artdesign

puppenhafte Animationen triste Umgebung

SOUND

gute deutsche Sprecher schöne westermännliche Musik

gelungener filmischer Soundtrack

nicht lippsynchron

BALANCE

drei Schwierigkeitsgrade

fair verteilte Rücksetzpunkte

viel zu leichte Kämpfe gegen Standardgegner

ATMOSPHÄRE

bedrohliche Grundstimmung wohldosierter Humor

große und offene Abschnitte ...

... die austauschbar bleiben

BEDIENUNG

gelungene Steuerung mit Maus und Tastatur

Steuerung frei konfigurierbar

kein freies Speichern

UMFANG

recht lange Kampagne einige versteckte Extras

Nebenaufgaben ...

... ohne Höhepunkte kaum Wiederspielwert

LEVELDESIGN

stimmungsvolle Innenareale

prima eingebundener Mech tolle Bosskämpfe

öde Außenbereiche häufiges Backtracking

KI

Bossgegner nutzen unterschiedliche Angriffsmuster

Akriden neigen zum Suizid

Feinde nutzen keine Deckung

WAFFEN & EXTRAS

viele Waffen lassen sich upgraden

spezielle Munition ...

... die nie gebraucht wird Standardwaffen reichen völlig

HANDLUNG

interessante und greifbare Charaktere

fesselnde Handlung manche Wendungen vor allem für Serienveteranen vorhersehbar

7/10

9/10

7/10

8/10

8/10

9/10

7/10

5/10

7/10

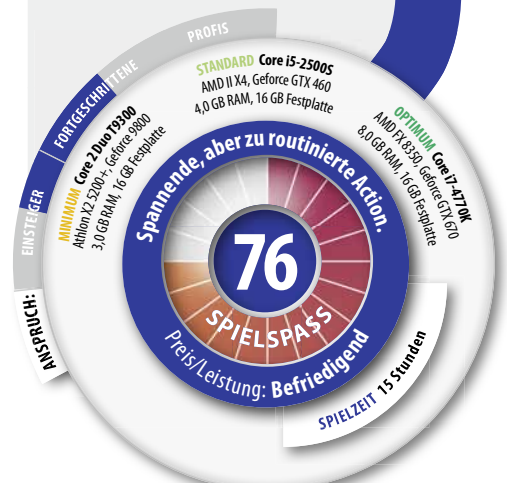
9/10

Dieser von Meerestieren inspirierte Akrid ist einige Meter hoch.

Das beste Lost Planet

Jonas Gössling
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Lost Planet 3 ist im Vergleich zu den Vorgängern in vielerlei Hinsicht ein Fortschritt. Die Handlung bleibt packend, die Charaktere immer sympathisch. Umso bedauerlicher finde ich den fehlenden Mut, auch eigene spielerische Akzente zu setzen. Das Spiel wirkt beinahe austauschbar, so ähnlich habe ich das alles schon in zahlreichen anderen Deckungs-Shootern gespielt. Ausnahme: der perfekt ins Geschehen eingebundene Mech. Auch der wohldosierte Humor zündet, und spätestens bei den teils bombastischen Bosskämpfen verzeihe ich dem Spiel seine Makel. Mir ist eine spannende, toll inszenierte Geschichte ohne großen spielerischen Gehalt nämlich lieber als gute, aber belanglose Ballereien.





+ Stärken

- + fantastisch inszenierte Spielwelt
- + grandiose Musik
- + packende Story
- + tolle Bosskämpfe und Dungeons
- + Klassenwechsel ab Level 10

- Schwächen

- langweilige Nebenquests
- Story kommt nicht ohne Gruppenzwang aus
- kaum Sprachausgabe
- Zeitlimits in Dungeons

Final Fantasy 14

A Realm Reborn

Die Neuauflage von Final Fantasy 14 ist geglückt, die Server platzen vor Spielern aus den Nähten. Präsentation und Quest-Design wirken zwar an einigen Stellen angestaubt, doch der Spielspaß überwiegt. Und das ist es, was zählt. Von Sascha Penzhorn

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Square Enix**

Termin: **27.8.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, Japanisch** Preis: **22 Euro (zzgl. ca. 11 bis 13 Euro/Monat)**

[Weitere Infos auf GameStar.de](#)

Die Geschichte von der grauenhaft schlechten, verpatzten ersten Version des Spiels kommt inzwischen mit eigener Bartwickelmaschine, weshalb wir jetzt nicht wieder bei Adam und Eva anfangen. Aber die Kurzfassung: Der erste Release von **Final Fantasy 14** war ziemlicher Schrott, also hat man das Entwicklerteam ausgetauscht und eine neue Version des Spiels gestrickt: **Final Fantasy 14: A Realm Reborn**. Und das Teil macht richtig Laune, obwohl (oder gerade weil) es im Grunde ein klassisches Online-Rollenspiel ist und sich nicht zum Ziel setzt, das Genre völlig neu zu definieren. So erledigen wir brav zahlreiche Jagdaufträge und Botengänge für die Bewohner Eorzeas, melden uns für Dungeons an, nieten einige richtig coole Bossmounter um und sammeln haufenweise Beute, die wir veredeln, verramschen oder versteigern. Nichts davon ist wirklich bahnbrechend oder neu, aber es macht eine Menge Spaß.

Die sogenannten Primae-Bosskämpfe gegen Gottmonster wie Ifrit, Titan oder Garuda gehören zu den absoluten Highlights des Titels. Diese Ungetüme sind nicht nur super in Szene gesetzt, sondern verlangen Spielergruppen auch einiges an Koordination und Taktik ab. So hüllt Titan gelegentlich eines

unserer Gruppenmitglieder in Stein und macht es so lange kampfunfähig, bis wir es befreien. Einfach nur auf den Boss zu kloppen und ab und zu einen Kollegen zu retten, reicht aber nicht aus – wer nicht auf Titans Spezialattacken achtet und bei der Positionierung pennt, fliegt schon mal über eine Klippe am Rande des Schlachtfelds und scheidet für den Rest des Kampfes vom Geschehen aus. Dennoch werden die Auseinandersetzungen nie zu

**Schön
schwierig**

kompliziert: Nach ein paar Anläufen haben wir die verschiedenen Phasen des Kampfes verstanden und wissen, was zu tun ist. Die Kloppereien laufen traditionell mit automatischen Angriffen und Hotkey-Spezialattacken ab. So actionreich wie in **Tera** oder **Guild Wars 2** geht es dabei nicht zu, aber mächtigen Flächenangriffen und anderen Bossmänövern und Zaubern, die über eine rote Umrandung am Boden angekündigt werden, müssen wir aktiv ausweichen.



Das Primae-Bossmounter **Titan** ist einer der Oberschurken, die nur in einer Gruppe zu bezwingen sind.



Auf Level 34 bekämpfen wir den Drachen **Alatar**, den bis dahin heftigsten Dungeon-Boss im Spiel.

Auch die Dungeons im neu erschaffenen Eorzea haben es in sich. Ab Level 15 stürzen sich mutige Abenteurer erstmals in eine Piratenhöhle für vier Spieler. Zwar geht es dort noch vergleichsweise behaglich zu, doch ohne kompetenten Tank und Heiler läuft nichts. Höherstufige Avatare werden an den Dungeon angepasst, einfach hochleveln und durchzerger – das geht nicht. Einer der ersten Instanzbosse wird im Kampf durch seine Helfer unverwundbar gemacht. Ein weiterer Endgegner lässt sich nur besiegen, indem wir ihn in die Flächenattacken anderer Monster locken. Richtig knackig wird es dann ab der zweiten Hälfte der Story. Da lauert am Ende eines Dungeons schon mal ein riesiger Drache, der gelegentlich die ganze Instanz mit Schleim vollspeit, die Gruppe vergiftet und sich so auch noch selbst heilt. Die Gruppe muss dann sowohl sich als auch den Obermotz aus dem Glibber herausmanövrieren. Unerfahrene Spieler fahren hier schnell mal herbe Verluste ein und fñhren zu Recht das Dungeon-Zeitlimit von 90 Minuten. Sind nämlich anderthalb Stunden rum, bevor der

Instanzboss tot am Boden liegt, fliegt die Gruppe raus und muss von vorn beginnen. Was wir nicht so super finden.

Wer dem Gruppenspiel so gar nichts abgewinnen kann, der sollte sich gleich mal von der Story verabschieden. Diese sieht nämlich vor, dass sich Spieler zusammenschließen und gemeinsam Instanzen durchkämmen. Das geht stellenweise so weit, dass wir uns am Ende einer Story-Mission für Einzelspieler als Gefangene in einer Höhle wiederfinden, die wir erst dann verlassen dürfen, wenn wir uns mit anderen Spielern zusammentun und dem ansässigen Obermonster das Fell über die Ohren ziehen. Zum Glück gibt es ein praktisches Tool zur Gruppensuche, in der wir unseren gewünschten Job (Tank, Heiler, Schaden) und unsere gewünschte Gruppensprache (es gibt keine lokalisierten Server) angeben. Designierte Prügelknaben und jene, die den Tank wieder zusammenflicken, finden ihre Gruppe gewöhnlich sofort; wer nur austellt, wartet entsprechend länger – wie in MMOs eben üblich.

Die Geschichte des Spiels wird mit Ingame-Zwischensequenzen und reichlich Text erzählt, Sprachausgabe bekommen wir nur in homöopathischen Dosen gereicht. Die Story ist durchaus interessant, hat aber genretypische Längen und Redundanzen: Gerade haben wir noch einen alles vernichtenden Primae-Boss umgedroschen, und fünf Minuten später bittet uns der nächste Auftraggeber um ein kaltes Getränk. »Ist doch so heiß, heute!« Das beleidigt unsere Heldenehre und nimmt Dynamik aus der gefühlten Charakterentwicklung. Überhaupt warten zwischen den größeren Herausforderungen recht viele Sammel-, Latsch- und Laberaufträge. Mal bittet uns ein Questgeber, seinen defekten Kochtopf einem NPC zur Reparatur zu übergeben, der sich im selben Raum befindet; mal bangt einer um das Leben eines Gefährten, der sich nur mit gemahlenen Antilopenhörnern retten lässt, dabei grasen

Meister aller Klassen

Ab Stufe 10 dürfen wir unsere Klasse jederzeit wechseln, indem wir die Waffengattung tauschen. Auch Sammel- und Handwerksberufe wie Angler oder Goldschmied werden über das Anlegen des entsprechenden Werkzeugs aktiviert. So können wir mit einem Charakter sämtliche Klassen voneinander unabhängig spielen und leveln. Zusätzlich schalten wir so erweiterte Jobs frei, indem wir zum Beispiel 30 Levels als Gladiator und 15 Levels als Druide spielen und dadurch Zugang zum Job des Paladins erhalten. Für unsere aktuell gespielte Klasse dürfen wir außerdem einige Fertigkeiten anderer Klassen übernehmen und unseren Charakter weiter individualisieren. Trotzdem bleibt ein Heiler im Kampf stets ein Heiler und ein Tank stets ein Tank. Fähigkeiten, die uns von den Rollen lösen, wie etwa in **Guild Wars 2**, gibt es nicht.



Als Paladin sind wir immer ein **Tank** und hängen von einem Heiler ab, zwei weitere Spieler verursachen Schaden.

die Antilopen drei Meter weiter friedlich vor sich hin! Das hätte er doch gleich selbst erledigen können. Natürlich kommt kein MMO ohne Füllmaterial von der Stange aus, das dann auch mal Logikfehler aufweist. Trotzdem haben wir schon spannendere Standardaufgaben mit spannenderen Belohnungen gesehen. In **World of Warcraft** gibt's hin und wieder mal einen Panzer oder ein anderes lustiges Fahrzeug, **Guild Wars 2** schenkt uns zur Lösung bestimmter Quests vorübergehend Spezialwaffen und Gimmicks. In **Final Fantasy 14: A Realm Reborn** müssen wir zwar ab und zu mal einem NPC über das Emote-System etwas vortanzen, aber Panzer oder Raketenautos sind eben cooler als nur zu tanzen. Zumindest in einem der Dungeons vertraut man uns dann doch eine Art Fahrzeug an. Wir wollen die Überraschung nicht verderben, doch Final-Fantasy-Fans sei gesagt: Magitek.

Abseits der Story und der Sammel-, Latsch- und Laberaufträge vertreiben wir uns die

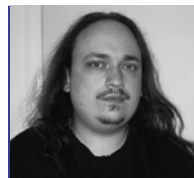
Zeit mit klassenspezifischen Quests und plätten Monster, die in unserem Bestiarium aufgelistet werden, um spaßige Belohnungen wie Chocobo-Rüstungen freizuschalten. Apropos Chocobo: Der übergroße Reitgockel hält nicht mehr einfach nur als Mount her, sondern kann ab Level 30 auch zum Kampfbegleiter ausgebildet werden. Dabei haben wir die Möglichkeit, ihn als Tank, Heiler, Haudrauf oder Allrounder zu spezialisieren.

Es gibt viel zu tun!

Fans freuen sich über Begegnungen mit Charakteren namens Biggs, Wedge und einem gewissen Cid, der an Fluggeräten wie dem Tiny Bronco bastelt. In sogenannten FATE-Events, die zufällig überall in jedem Gebiet auftauchen können, vertrimmen wir riesige Monstergruppen und Weltbosse und erhalten je nach Leistung einige Gil (Spielwährung) und Erfahrungspunkte zur Belohnung. Mit Sammelberufen wie Angler oder Minenarbeiter jagen wir nach Rohstoffen, die wir in Handwerksjobs zu Lebensmitteln, Tränken und weiterer Ausrüstung verarbeiten. Unser Geschick und Können beim Crafting wirkt sich dabei direkt auf die Qualität unserer Produkte aus. Wir können auf Nummer sicher gehen und schnell irgendetwas zusammenzimmern oder zusätzliche Fertigungsschritte einlegen. Diese erhöhen das Risiko, dass bei der Herstellung etwas schiefgeht, doch wenn alles glattläuft, gibt es Qualitätsboni. Gesockelte Ausrüstung werden wir mit sogenannter Materia auf, die verschiedene Boni verleiht und direkt aus unseren ausgedienten Waffen und Rüstungen hergestellt wird. Wir haben also immer reichlich zu tun, wenn wir nur wollen.

Mit dem Relaunch hat Square Enix aus **Final Fantasy 14** ein richtig gutes Spiel gemacht. Jetzt heißt es, stetig Inhalte nachzuliegen, damit die Server weiterhin gut besucht bleiben. Die ersten Spieler sind mit der Story fertig und prügeln Bosse in »Hard Modes« für acht Helden weg. PvP, große Raids und Housing gibt es noch nicht, diese wichtigen Elemente sollen nachgeliefert werden, dann testen wir nach und werten gegebenenfalls neu. Square verspricht alle drei Monate größere Inhalts-Updates. Ob das ausreicht, um

die Spielermassen dauerhaft zu binden, muss sich noch zeigen. Wer nicht nach der absoluten Genre-Revolution sucht, kann aber schon jetzt zugreifen. Sascha Penzhorn



Endlich gut!

Sascha Penzhorn
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Die erste Version von Final Fantasy 14 war so unsagbar schlecht, dass sie dem Ruf der Reihe einigen Schaden zugefügt hat. Das Remake war riskant, stellt sich nun aber klar als die richtige Entscheidung heraus. Endlich gibt es eine abwechslungsreiche, faszinierende Spielwelt, eine grandiose Story und haufenweise Inhalte für Einzelspieler und Gruppen. Besonders die knackigen mittel- und hochstufigen Dungeons und Bosse haben es mir angetan. Auf viele langweilige Dienstbotengänge und Sidequests hätte ich trotzdem gut verzichten können. Wirklich revolutionäre Features gibt es hier nicht, Fans traditioneller Online-Rollenspiele kommen aber viele Stunden lang voll auf ihre Kosten. Ob Eorzea am Ende zum Dauerbrenner wird oder sich für manche als Strohfeder erweist, hängt nun vor allem von Qualität und Menge der Content-Updates ab.



Ab Level 30 kann unser **Chocobo** zum Kampf-Pet ausgebildet werden und mischt dann mit uns Feinde auf.

TERMIN im Handel PREIS 22 Euro (11-13 Euro/Monat) USK ab 12 Jahren

Final Fantasy 14

A Realm Reborn

Online-Rollenspiel

Publisher Square Enix
Entwickler Square Enix
Sprache Deutsch, Englisch, Franz., Japan.
Ausstattung Online-Download, Online-Anleitung, DVD-Box, Online-Anmeldung

Kopierschutz

GENRE-CHECK

ONLINE-ROLLENSPIEL

SPASS: »Nach dem langsamen Einstieg nimmt die Story Fahrt auf und das Spiel zeigt seine Schokoladenseite.«

	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SPIELSTIL	Kampf		Handwerk/Quests
CHARAKTER	simpel		komplex
FREIHEIT	linear		offene Welt
KÄMPFE	Action		Taktik
HANDLUNG	einfach		komplex

GRAFIK

- fantastische Landschaften und Charaktermodelle
- tolles Monsterdesign
- teils knackscharfe ... zu viele Partikeleffekte im Kampf

8/10

SOUND

- riesiger, atemberaubender Soundtrack
- atmosphärische Geräuschkulisse
- kaum Sprachausgabe
- schwache deutsche Sprecher

8/10

BALANCE

- anspruchsvoll, aber nicht unfair
- Aufgaben erfordern Teamwork
- Zeitlimits für Dungeons und Bosse
- Schadensaussteller warten lange auf Gruppen

8/10

ATMOSPHÄRE

- haufenweise tolle Zwischensequenzen
- Final-Fantasy-Flair mit vielen Anspielungen
- altbackene Quest-Präsentation

9/10

BEDIENUNG

- konfigurierbare Hotbars
- gute Maus-Keyboard- und Gamepad-Steuerung
- Makro-Unterstützung
- praktische Gruppensuche
- umständliches Kartensystem

9/10

UMFANG

- acht Basisklassen und neun erweiterte Jobs
- drei Sammel- und acht Hersteller-Berufe
- Dungeons, Bosskämpfe, Gilden und Gesellschaften
- noch kein PvP oder größere Raids

8/10

QUESTS

- spannende Story im Final-Fantasy-Stil
- erzählerische Längen
- einfalllose Nebenmissionen

8/10

CHARAKTERSYSTEM

- ab Level 10 Klassenwechsel
- Fähigkeiten mehrerer Klassen kombinierbar
- jeder Charakter kann alle Klassen freischalten
- Klassen erfüllen nur je eine vorgesehene Rolle

9/10

KAMPFSYSTEM

- aktiv Flächenattacken und Zaubern ausweichen
- für MMO-Fans leicht zu meistern
- wirkt im Vergleich zu anderen neuen MMOs altbacken

8/10

ITEMS

- Herstellung hochwertiger Items durch Crafting
- Aufwertung von Items durch Materia
- hässliche niedrigstufige Rüstungen
- Klamotten ähneln sich zu sehr

8/10

83

Gutes Traditions-MMO.

Preis/Leistung: Gut

SPIELZEIT 200 Stunden

ANFANG EINSTIEG

PROFIS

INTERMEDIATE

MINIMUM Core i3-2300, Athlon II X4 650, GeForce GTX 285, 4 GB RAM, 20 GB Festplatte

STANDARD Core i3-2300, Athlon II X4 650, GeForce GTX 285, 4 GB RAM, 20 GB Festplatte

OPTIMUM Core i5-2400, AMD FX 630, GeForce GTX 460, 4 GB RAM, 20 GB Festplatte

KAUFEN SIE BEI DER NUMMER 1!



über 800.000 Kunden &
10 Jahre Erfahrung!

NEU!

ONE.DE IM NEUEN LOOK JETZT NOCH ÜBERSICHTLICHER



WIR FÖRDERN DEN SPORT!



Exklusiv Partner



CO-SPONSOR



SPONSOR



BEACHTEN SIE UNSERE ONE STORES:

26419 SCHORTENS Nordfrost-Ring 16 Mo-Fr.: 10 - 18.00 Uhr

04610 MEUSELWITZ Geschwister-Scholl-Str. 11a Mo-Fr.: 08 - 17.00 Uhr

ozone GAMING GEAR Blade Gaming Tastatur

- 10x programmierbare Makro-Tasten inkl. Software
- bis zu 50 Makros in 5 Profilen
- Tastenbeleuchtung: blau und rot
- Helligkeitsstufen: stufenlos (Schiebeschalter)
- Anti-Ghosting; Übertragungsrate: 1.000 Hz

44.⁹⁹ € ³⁾

Art-Nr. 13879

ozone GAMING GEAR Xenon Gaming Maus USB

- DPI Switch + Indikator: bis 3500 dpi
- Beschleunigung: 1 m/s
- Makro- und Profilspeicher inkl. Software
- Zu 30% bestehend aus Teflon für besseres Gleiten

27.⁹⁹ € ³⁾

Auch in schwarz erhältlich

Art-Nr. 13875

2.) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. 3.) Sonderpreis gültig bis 30. November 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





Intel® Core™ i5-4570 Prozessor
mit 4 x 3.20 GHz

8192 MB DDR3 Speicher

1024 MB NVIDIA® GeForce® GTX 650Ti

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

Art-Nr. 22629

599.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 17,07 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate



€55 INGAME-BONUS

DVD±Brenner, B85-Mainboard, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 8K HD Audio, 500W // Silverstone Redline Tower, inkl. Ingame-Bonus: Warframe, Marvel Heroes, D&D Neverwinter

Jetzt ONE auf Facebook liken! www.facebook.com/one.de



AMD FX-6300 Prozessor
mit bis zu 6 x 4.10 GHz

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB AMD Radeon™ HD 6570

500 GB Festplatte, 7.200 U/Min.

399.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 18,48 €/mtl. Laufzeit: 24 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, Sharkoon Vaya Tower

Art-Nr. 21459



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: Warframe, Marvel Heroes, D&D Neverwinter

Art-Nr. 21706



33,78cm/
13,3"

ONE Gaming Notebook
K33-3E

- > Bis Intel® i7-4900MQ Prozessor
4. Generation der Intel® Core™ i7 Prozessoren
- > 33,78cm/13,3" Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 16 GB DDR3 Speicher
- > Bis 1000 GB Festplatte
- > 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 765M
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, VGA, USB 3.0, Beleuchtete Tastatur, Nummernblock, Webcam, 6-in-1 Cardreader

ab **869.-** €

oder Finanzkauf²⁾ ab 16,27 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Full HD
1080

Art-Nr. 22728



43,94cm/
17,3"

ONE Gaming Notebook
K73-3N

- > Bis Intel® i7-4930MX Prozessor
4. Generation der Intel® Core™ i7 Prozessoren
- > 43,94 cm/17,3" Full HD Non-Glare Type mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 32 GB DDR3 Speicher
- > Bis 2000 GB Festplatte
- > 3072 MB NVIDIA® GeForce® GTX 770M
ODER: 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 780M
ODER: 4096 MB AMD Radeon HD 8970M
- > Bis Blu-ray Brenner
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, DisplayPort, USB 3.0, Beleuchtete Tastatur, Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader

ab **1199.-** €

oder Finanzkauf²⁾ ab 22,44 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Full HD
1080

Art-Nr. 22623

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/Anruf Festnetz der T-COM; max. 60 Cent/Anruf aus dem Mobilfunknetz)
Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr

NVIDIA
**GEFORCE®
GTX**



Intel® Core™ i5-4670K Prozessor
mit 4 x 3.40 GHz

16 GB DDR3 Speicher

3072 MB NVIDIA® GeForce® GTX 780

120 GB SATA III Samsung 840 EVO SSD

Art-Nr. 22729

1399.-

PREIS MIT GUTSCHEIN

1299.-

oder Finanziert ab 24,32 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



MSI Z87I, USB 3.0, Gigabit LAN,
7.1K HD Audio, 650 Watt Corsair V650
/ Bitfenix Prodigy NVIDIA Edition, inkl.
Gratis-Spiel: Batman: Arkham Origins

100€
**ONLINE
GUTSCHEIN**
GS-22729

Gültig nur für das abgebildete PC-System Art. 22729.
Den Gutscheincode einfach am Ende Ihrer nächsten
Bestellung eingeben. Nur online einsetzbar, keine
Barauszahlung oder nachträgliche Anrechnung.

Wir verbauen nur hochwertige Komponenten bekannter Marken!

Intel® Core™ i5-4670
mit 4 x 3.40 GHz

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 650Ti Boost

500 GB SATA III, 7200 U/Min.

659.-

oder Finanziert ab 16,83 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate



DVD± Brenner, Gigabyte GA-B85M-HD3,
HDMI, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio,
500 Watt / Aerocool XPredator X1 Evil Black
Edition, inkl. Ingame-Bonus: Warframe,
Marvel Heroes, D&D Neverwinter

Art-Nr. 22634

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 Thermalake / Delux SH891 Tower, inkl.
2 Gratis-Spiele aus Never Settle Forever

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, MSI B85M, SATA III, USB 3.0,
Gigabit LAN, 7-Kanal Audio, 530W / Silverstone
Redline Tower, inkl. Gratis-Spiel: Batman:
Arkham Origins

Art-Nr. 22640

AMD FX-8320 Prozessor
mit 8 x 3.50 GHz

16 GB DDR3 Speicher

3072 MB AMD Radeon™ HD 7950

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

829.-

oder Finanziert ab 17,77 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate



DVD± Brenner, Gigabyte GA-970A, USB 3.0,
SATA III, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front
USB 3.0, 630W Thermalake / CoolerMaster
HAF RC-912 Advanced, inkl. 3 Gratis-Spiele
aus Never Settle Forever

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 Wunschsysteem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

Details zu den Angeboten
finden Sie im Internet.
Einfach den QR-Code scannen.
Oder www.one.de/gamestar





AMD FX-9370 Prozessor
mit 8 x 4.40 GHz

16 GB DDR3 Speicher

3072 MB GDDR5 AMD Radeon™ HD 7970 PCI-E

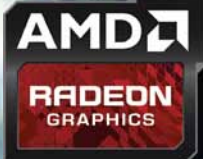
2000 GB SATA III Festplatte
250 GB SATA III Samsung 840 EVO SSD

Art-Nr. 22732

1699.- *
oder Finanzkauf¹⁾ ab 31,81 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



Blu-Ray ROM/DVD-RW, ASUS Crosshair V Formula-Z,
USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 8K HD Audio,
1000 Watt Silverstone Strider SST-ST1000-P //
Corsair Graphite 600T (weiß) Big-Tower, inkl.
3 Gratis-Spiele aus Never Settle Forever



Gamer an die Macht

Beim Kauf ausgewählter AMD Radeon™
Grafikkarten erhalten Sie Ihre Lieblingsspiele GRATIS dazu!

*weitere Informationen unter <http://sites.amd.com/de/promo/never-settle>



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.

999.- *
oder Finanzkauf¹⁾ 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, inkl.
Gratis-Spiel: Batman: Arkham Origins

Art-Nr. 22638



Intel® Core™ i7-4770K Prozessor
mit 4 x 3.50 GHz

16 GB DDR3 Speicher 1600 Mhz

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 770

2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1199.- *
oder Finanzkauf¹⁾ ab 22,44 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



DVD±Brenner, MSI Z87-G43, USB 3.0, SATA 3,
Gigabit LAN, 8K HD Audio, Front USB 3.0,
630W Thermaltake / Delux SH 891 Tower,
inkl. Gratis-Spiel: Batman: Arkham Origins

Art-Nr. 22637



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 EVO SSD
2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1599.- *
oder Finanzkauf¹⁾ ab 29,93 €/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, inkl.
Gratis-Spiel: Batman: Arkham Origins

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 EVO SSD
1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1999.- *
oder Finanzkauf¹⁾ 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: Batman: Arkham Origins

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 Lieferung¹⁾

1) Bei Vorkassebestellungen ab 500 € Bestellwert (nur innerhalb Deutschlands).

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive
Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

Details zu den
Angeboten finden
Sie im Internet.
Einfach den QR-
Code scannen. Oder
www.one.de/gamestar





GRATIS
ZYKON GAMING
MOUSE PAD
ZU JEDEM XMx PC-SYSTEM!

PC Systeme direkt vom Hersteller!!!
Alle Systeme versandkostenfrei!¹⁾



HDMI
USB 3.0
DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50221

XMx Gaming Notebook K56-3F

- >> 15,6" / 39,62 cm Full HD Display mit LED-Backlight
- >> Bis Intel® i7-4900MQ Prozessor
- >> Bis 16 GB DDR3 Speicher
- >> 2 GB NVIDIA® GeForce® GT 750M
- >> Bis 1000 GB Festplatte + mSata
- >> Bis Blu-ray Brenner
- >> HDMI, Full HD Webcam, Bluetooth, USB 3.0, 9in1 Cardreader

799.- *

ab 17,13 € mtl., Laufzeit: 60 Monate ²⁾



XMx Gaming Notebook K73-3N

- >> 17,3" / 43,94 cm Full HD Display mit LED-Backlight
- >> Bis Intel® i7-4930MX Prozessor
- >> Bis 32 GB DDR3 Speicher
- >> 3 GB NVIDIA® GeForce® GTX 770M
- ODER: 4 GB NVIDIA® GeForce® GTX 780M
- ODER: 4 GB AMD Radeon™ HD 8970M
- >> Bis 2000 GB Festplatte + 2x M-SATA
- >> Bis Blu-ray Brenner
- >> HDMI, DisplayPort, Full HD Webcam, Bluetooth, USB 3.0, Fingerprint Reader, 9in1 Cardreader
- Intel Centrino Wireless-N 2230 b/g/n

DisplayPort **HDMI**
USB 3.0 **DirectX® 11**

AB 1199.- *

ab 22,44 € mtl., Laufzeit: 72 Monate ²⁾



XMx Gaming Notebook K73-3S

- >> 17,3" / 43,94 cm Full HD Display mit LED-Backlight
- >> Bis Intel® i7-4930MX Prozessor
- >> Bis 32 GB DDR3 Speicher
- >> 2 x 4 GB AMD Radeon™ HD 8970M
- >> Bis 2000 GB Festplatte + 2x M-SATA
- >> Bis Blu-ray Brenner
- >> HDMI, Thunderbolt, Full HD Webcam, Bluetooth, USB 3.0, Fingerprint Reader, 9in1 Cardreader
- Intel Centrino Wireless-N 2230 b/g/n

HDMI **USB 3.0** **DirectX® 11**

AB 1599.- *

ab 29,93 € mtl., Laufzeit: 72 Monate ²⁾



AMD FX-Series FX-8320 Prozessor

@ 8 x 3.9 GHz übertaktet!

- >> 16 GB High End DDR3 Corsair XMS 3
- >> 3 GB AMD Radeon™ HD 7950 HIS IceQ Boost Clock
- >> 1000 GB SATA III
- >> 22x DVD Double Layer Brenner
- >> Alpenföhn Matterhorn Pure CPU Kühler
- >> 730 Watt Thermaltake Smart Series SP-730P 80+ / NZXT Phantom 410 Tower
- >> Gigabyte GA-970A-UD3
- >> inkl. 3 Gratis-Spiele aus Never Settle Forever

DVI **2x Mini DisplayPort** **SATA 3**
2x HDMI **USB 3.0** **DirectX® 11**

999.- *

Artikel-Nr.: 50185

ab 18,70 € mtl., Laufzeit: 72 Monate ²⁾



Intel® Core™ i7-4770K Prozessor

@ bis zu 4 x 4.6 GHz übertaktet!

- >> 16 GB High End DDR3 Corsair XMS 3
- >> 3 GB NVIDIA® GeForce® GTX 780, MSI N780 TF 3GD5/OC
- >> 1000 SATA 3, 7200 U/Min.
- >> 120 GB SATA III Samsung 840 EVO SSD
- >> Blu-Ray ROM / DVD-RW SATA
- >> Asetek Wasserkühlung intern
- >> 650 Watt Corsair VS650 / Cooler Master Storm Trooper
- >> MSI Z87-G43
- >> inkl. Batman Arkham Origins

2x DVI **DisplayPort** **SATA 3**
HDMI **USB 3.0** **DirectX® 11**

1699.- *

Artikel-Nr.: 50214

ab 31,81 € mtl., Laufzeit: 72 Monate ²⁾

¹⁾ Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. ²⁾ Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 999 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 72 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 9,3 % p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2./3. Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PangV dar. * Abbildung enthält Sonderausstattung.

KONFIGURIEREN SIE IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...

www.xmx.de



0180 6 994041

(20 Cent/Anruf Festnetz der T-COM; max. 60 Cent/Anruf aus dem Mobilfunknetz)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 6 994041

Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr

Splinter Cell Blacklist

Terrorgruppe gegen USA. Agent Fisher gegen Terrorgruppe. Wir klären, ob Sam in Blacklist noch schleicht oder zum Dauerkrawallmacher umerzogen wurde. Von Kai Schmidt und Petra Schmitz

Genre: Actionspiel Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Toronto** (Blacklist ist das Erstlingswerk des Studios)
Termin: **22.8.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **50 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

Es beginnt mit einem großen Knall: Terroristen sprengen die Andersen Airforce Base in die Luft, eine amerikanische Militäreinrichtung auf der Insel Guam. Der präzise geplante Überfall am Anfang von **Splinter Cell: Blacklist** ist der Auslöser eines Countdowns, der zum Untergang der USA führen soll. Verantwortlich sind »The Engineers« – ein Zusammenschluss von Terroristen aus zwölf östlichen Staaten, in denen die Amerikaner ihre Streitkräfte stationiert haben. Das klingt ein wenig, als ob sich da jemand beim Klamauk-Hit **Die nackte Kanone** inspirieren ließ, in dem Khomeini auf dem Beiruter Gipfeltreffen der sogenannten Schurkenstaaten die legendären Worte äußerte: »Wenn wir schon nichts anderes tun in dieser Woche, dann müssen wir uns wenigstens eine

glorreiche terroristische Tat ausdenken, um der ganzen Welt zu zeigen, dass die Vereinigten Staaten der große Satan sind.« Doch eine terroristische Großtat reicht nicht, denn die Engineers wollen durch eine Reihe von Anschlägen auf US-Territorium das Ende der mächtigsten Nation der Welt herbeiführen. Aber hier ist kein trotteltiger Frank Drebin für die Rettung der freien Welt

zuständig, sondern der grummelige, aber so fähige wie verlässliche NSA-Superspion Sam Fisher. Und obwohl Fisher mittlerweile etwas in die Jahre gekommen ist, zeigt er uns in insgesamt 13 über die Welt verstreuten Einsätzen (plus einiger Nebenmissionen) eindrucksvoll, dass Terrorbekämpfung wie Radfahren ist: Man verlernt es nie.

Wer schon einmal einen Titel der **Splinter Cell**-Reihe gespielt hat, wird dem Vergleich mit dem Radfahren schon nach wenigen Spielminuten zustimmen, denn obwohl die Steuerung etwas überarbeitet wurde, bleibt die grundlegende Spielmechanik der Serie in **Blacklist** erhalten und wir fühlen uns auf Anhieb heimisch: Sam Fisher schleicht leise durch die Schatten, um Gegner hinterrücks zu überwinden oder sich unbemerkt hinter die gut bewachten feindlichen Linien zu

Uplay-Pflicht

Blacklist muss über Ubisofts Uplay-Dienst online aktiviert werden. Dazu ist eine Internetverbindung notwendig. Danach lässt sich das Spiel auch im Offline-Modus starten, ein Weiterverkauf ist allerdings nicht mehr möglich.

PEILSENDER IM LKW ANBRINGEN

- UNENTDECKT BLEIBEN
- GEGERN NICHT VERLETZEN

Die meiste Zeit lässt uns das Spiel die Wahl, wie wir vorgehen, hin und wieder müssen wir uns jedoch auch an Vorgaben halten. Hier dürfen wir nicht entdeckt werden und keine **Gegner** töten.



+ Stärken

- + anspruchsvolle, lange Missionen
- + frei wählbarer Spielstil
- + tolles Leveldesign

- Schwächen

- Grafik nicht mehr zeitgemäß



Eine scheinbar ausweglose Situation: Sam in den Fängen seines Gegenspielers.



Immer wieder cool – einen Feind über eine Balustrade zu ziehen und so aus dem Spiel zu nehmen.

stehlen. Entsprechend kann es auch sofort richtig zur Sache gehen, wenn Sam und Victor zu Beginn versteckt quer über die Airforce Base huschen. Der Einstieg funktioniert aber auch als unaufdringliches Tutorial, das Veteranen mit den Neuerungen und Einsteiger mit den Grundlagen des Schleicheinsatzes vertraut macht: Während die einen lernen, sich die Schatten zunutze zu machen und Gegner nicht zwangsläufig ausschalten zu müssen, erkunden die anderen zum Beispiel die Vorteile des neuen Deckungssystems. Wenn Sam hinter einer Kiste oder einer Wand kauert, genügen ein Anvisieren per Fadenkreuz sowie ein Tastendruck, um ihn geduckt zur nächsten Kiste sprinten oder rutschen zu lassen. Das kennen wir schon aus **Splinter Cell: Conviction** und klingt für Serienfans vielleicht zunächst wie eine unnötige Automatisierung, doch macht es die Schleicheinsätze komfortabler. Und wer mag, kann darauf verzichten und die Deckungen »altmodisch« manuell ansteuern.

Nein, eine Anbiederung an die viel zitierte **Call of Duty**-Klientel (was immer das auch sein mag) müssen Fans der Reihe nicht be-

fürchten. Die Missionen, die Sam Fisher beispielsweise in den Irak oder gar auf das amerikanische Festland führen, sind teils ganz schön knackig – zumindest wenn wir darauf aus sind, ungesehen zu bleiben. Die patrouillierenden Wachen sind oft in der Gruppe unterwegs, sodass wir immer wieder vor dem Problem stehen, einzelne Gegner vom Trupp wegzulocken; etwa mit einem Pfiff oder einem Geräusch-Emitter, einer Art kleinem Lautsprecherball, den man irgendwo hinkleben oder durch die Gegend werfen kann und der in keiner Agenten-Ausrüstung fehlen sollte. Die in möglichst schattige Plätzchen oder hinter eine Ecke gelockten Terroristen

Und er schleicht doch noch

schalten wir dann aus dem Hinterhalt aus. Springen also von einer Wand auf sie herab oder knallen sie an einer Brüstung hängend mit dem Kopf voran auf das Gelände oder greifen zur schallgedämpften Pistole, während wir uns über ihnen an einer Rohrleitung festklammern. Im Gegensatz zu den Gegnern haben wir auch im Dunkeln den vollen Durchblick, denn ohne Nachtsichtbrille verlässt ein guter Spion nie das Haus. Bei Bedarf kann die Brille auch mit Sonar oder Wärmebild ausgerüstet werden. Wer lieber

Die deutsche Version

Die deutsche Version von **Splinter Cell: Blacklist** ist ungeschnitten und steht mit einer USK-Freigabe ab 18 Jahren in den Läden. Texte und Sprache sind auf Wunsch komplett lokalisiert. Wie in den Vorgängern ist die Synchronisation gelungen, Sam Fisher wird wie gewohnt von Martin Kessler gesprochen (Stammsprecher von Vin Diesel und Nicolas Cage). Wer lieber auf Englisch spielt, muss damit leben, dass der Held nicht mehr mit der Stimme von Michael Ironside, sondern mit der von Seriendarsteller Eric Johnson spricht.

drei auf einen Streich erledigt, nutzt (außer auf der härtesten Schwierigkeitsstufe) die aus dem Vorgänger bekannte »Mark & Execute«-Funktion: Mit einem Tastendruck markieren wir bis zu drei Ziele und erledigen sie ruckzuck per Kopfschuss. Möglich ist das aber erst, wenn zuvor die entsprechende Anzeige über gelungene Schleichangriffe aufgefüllt wurde. Hört sich trotzdem einigermaßen übermächtig an, doch problemlos funktioniert Mark & Execute nur bei normalen Fußtruppen: Sobald der Gegner einen Helm auf hat, wie es etwa bei den schwer gepanzerten Spezialtruppen der Fall ist, fliegt ihm dieser nach einem Schuss bloß vom Kopf und wir sind enttarnt. Was dann folgt, sind meist zwei Schüsse aus der ganz dicken Flinte und ein toter NSA-Spion.

Je nach Schwierigkeitsgrad spuckt Blacklist mehr oder weniger **Punkte** für Aktionen aus. Wenn man einen Gegner auf »Realistisch« unbemerkt schlafen legt, gibt's 175.



Nach einem gelungenen Überfall sollten wir serientypisch die Körper verstecken, um niemanden zu alarmieren, der aus Versehen darüberstolpern könnte. Wenn nämlich Alarm ausgelöst wird, müssen wir ziemlich auf der Hut sein, denn die Finsterlinge sind nicht ganz blöd, leuchten unsere schattigen Verstecke schon mal mit der Taschenlampe aus und schießen aus allen Rohren, sobald sie uns entdeckt haben. Sam mag zwar mit allen Wassern gewaschen sein, wenn es sich ums Schleichen dreht, doch den Bleispritzen der Terroristen hat er nicht viel entgegenzusetzen und geht schon nach



Schleich noch einmal, Sam

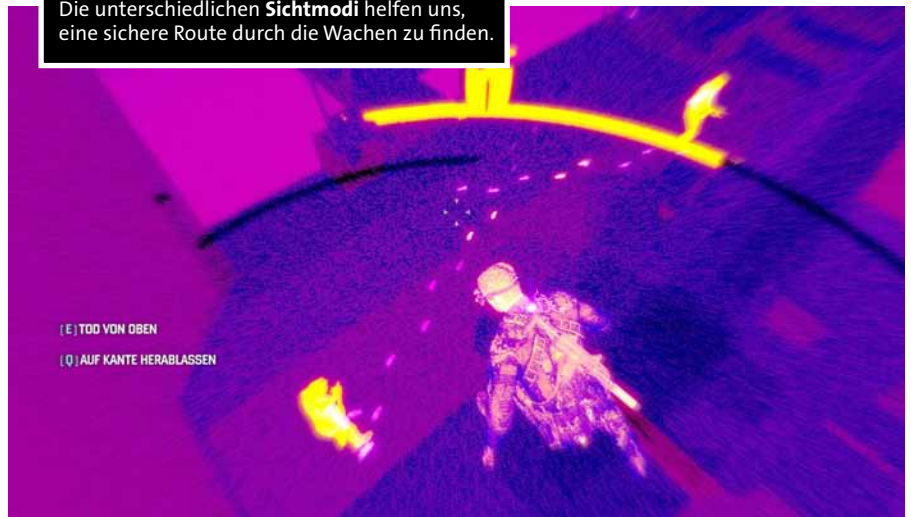
Kai Schmidt
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Nach dem von vielen Fans eher verhalten aufgenommenen *Conviction* besinnt sich die Serie auf ihre Wurzeln und versucht angenehmerweise nicht krampfhaft, das Spiel auf Action zu bürsten. Ich hatte viel Spaß beim spannenden Geschleiche, und an kniffligen Stellen hat sich gezeigt, dass Hartnäckigkeit und Erkundung gute Wege aus scheinbar festgefahrenen Situationen sind. Toll finde ich, dass zwar an die Stealth-Verweigerer gedacht wurde, Ubisoft dem Spieler aber keine Spielweise aufzwingt. Ebenfalls cool: Koop und Spione gegen Söldner sorgen für Langzeitmotivation und machen Spaß! An Teil 2, meinen Favoriten der Reihe, reicht *Blacklist* trotzdem nicht ganz heran.

wenigen Treffern in die ewigen Spionagegründe ein, um von einer Wolke aus zuzu-sehen, wie Amerika in Flammen aufgeht. Nein, Quatsch, natürlich starten wir im schlimmsten Fall am letzten Speicherpunkt und überlegen uns eine neue Taktik. Vielleicht verzichten wir diesmal auf Feindkontakt und entdecken irgendwo ein paar Lüftungsschächte, durch die wir das Gesindel einfach umgehen können. Das ist es ja schließlich, was die *Splinter Cell*-Spiele schon immer so spannend gemacht hat: Die Leveldesigner lassen uns mehrere Wege offen – wir müssen sie bloß finden.

Eine gute Möglichkeit, die Umgebung zu erkunden, ist der Tricopter. Das ist nicht etwa ein Helikopter, in dem Sam zur Luftaufklärung abhebt, sondern eine ferngesteuerte Drohne, wie es sie in der Realität beispielsweise zur Benutzung mit Apples iPhone gibt: Was zunächst wie ein Spielzeug anmutet, ist äußerst hilfreich, denn durch den flüsterleisen Antrieb wird das Gerät nicht so leicht bemerkt und ist zudem noch mit Waffen sowie einer kleinen Sprengladung ausgestattet. Wird der Tricopter entdeckt, können wir dem Feind immerhin noch frech entgegenfliegen und ihn mit einer finalen Heldentat aus den Socken heben. Statt Explosivzeug findet

Die unterschiedlichen **Sichtmodi** helfen uns, eine sichere Route durch die Wachen zu finden.



auch ein EMP-Emitter in dem Ultraleichtgehäuse Platz. So können wir kurzzeitig den Strom und damit das Licht ausschalten, um ungestört durch die Finsternis zu schleichen.

Doch keine Angst, auch wer partout nicht zu schleichen vermag und immer im ungünstigsten Moment aus den Schatten tritt, kann in *Blacklist* Erfolg haben. Denn anders als in den Vorgängern (nun ja, bis auf das actionorientiertere *Splinter Cell: Conviction*) darf Sam nun wahlweise auch auf die Geheimnistuerei pfeifen und zum bleispucken den Rambo mutieren. Das geht allerdings zunächst mal nicht wie in einem x-beliebigen Deckungs-Shooter, denn auch wenn wir statt Schalldämpferpistole zu Flinte oder MG greifen, steckt Sam nicht einfach so mehrere gegnerische Magazine weg, als wären es Wattebällchen. Wir müssen uns vielmehr auf offenen Angriff spezialisieren, indem wir entsprechende Ausrüstung kaufen. An Bord der Paladin, Sams fliegender Kommandozentrale, können wir nach jeder Mission den Waffenmeister aufsuchen und die für erfüllte Einsatzziele frisch überwiesene Kohle ausgeben. Hier finden wir sowohl ein breites Angebot an Knarren als auch bessere Klamotten, die sich entweder positiv auf unsere Schleichfähigkeiten auswirken oder für eine stärkere Panzerung sorgen, dafür aber keine geräuschkämpfenden Eigenschaften mehr haben. Auch die Zielgenauigkeit lässt sich im Waffenlabor

verbessern, indem wir spezielle Handschuhe in den Einkaufswagen legen. Ebenso rüsten wir hier unsere Gadgets mit zusätzlichen Funktionen wie zum Beispiel Sonar oder Infrarot für die Nachtsichtbrille aus. Und wer anschließend noch einige Kröten übrig hat, kann sich zum Spaß neue Farben für Sams »Positionslichter« besorgen: Wie wäre es zum Beispiel mit Pink oder Marineblau statt des langweiligen Grüns?

Neben der Ausrüstung können wir auch die Kommandozentrale erweitern. Dazu sprechen wir zwischen den Missionen unsere Kollegin Grim an und investieren unsere Kohle in zusätzliche Technik, die uns im Einsatz zugutekommt. So lernen wir zum Beispiel, uns schneller zu heilen, erhalten einen kleinen Radarschirm, der Position und Blickrichtung der Gegner anzeigt, oder knüpfen Schwarzmarktkontakte, um an zusätzliche Waffen zu gelangen. Die Paladin ist übrigens nicht nur der zentrale Dreh- und Angelpunkt in der Handlung, sondern auch die

Die Folter-Kontroverse

Auf der E3 2012 präsentierte Ubisoft einen Ausblick auf das Spiel, in dem auch eine interaktive Folterszene zu sehen war: Per Analogstick musste der Spieler Sams Messer in der Schulter eines Terroristen herum-drehen, um ihn zum Reden zu bringen. Was folgte, war ein Aufschrei der Fans und Medien – Ubisoft lenkte ein und entfernte die Foltersequenzen. Wer genau aufpasst, findet im fertigen Spiel noch die Stellen, an denen ursprünglich interaktive Verhöre vorgesehen waren, doch störend auf den Spielfluss wirkt sich das Fehlen dieser Sequenzen nicht aus.



Hin und wieder ist Sam auch am helllichten Tag unterwegs. Das clevere Leveldesign hilft dabei, selbst in solchen Situationen ungesehen zu bleiben – oder die Gegner mit Schmackes auszuschalten. Hier über eine der serientypischen **Seilrutschen**.



Sich den gepanzerten Gegnern im offenen Kampf zu stellen, erfordert Zielgenauigkeit. Erst muss der Helm runter.



Schaltzentrale des Spiels selbst: Um eine Mission auszuwählen oder ein Multiplayer-match zu starten, treten wir an den Kartenbildschirm und suchen uns den Zielort aus. Auch die Koop-Einsätze steuern wir von hier an. Die meisten Koop-Missionen behandeln einen Nebenstrang der Hauptgeschichte und funktionieren übrigens auch ohne Partner. Wir können sie auf Wunsch offline wie einen Teil der Solokampagne angehen. Einige Aufträge erfordern aber zwingend einen Mitspieler. Um bei diesen Missionen Erfolg zu haben, müssen wir eng mit dem Partner zusammenarbeiten – ungestüme Einzelkämpfer bringen es nicht weit. Kontra statt Koop ist hingegen beim aus **Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow** bekannten »Spione gegen Söldner«-Modus angesagt: Hier treten zwei Fraktionen an, um sich gegenseitig daran zu hindern, Missionsziele zu erreichen. Die flinken, kletterfreudigen

Spione steuern wir dabei aus der klassischen Third-Person-Perspektive, während die unbeweglicheren, aber stärkeren Söldner in der Ego-Ansicht unterwegs sind. Durch Erfahrungspunkte, die unsere Leistung im Einsatz widerspiegeln, steigen wir im Rang auf, und für die verdiente Kohle können wir uns neue Gadgets und Waffen kaufen. So dürfen wir unseren Agenten zur Ein-Mann-Kampfmaschine oder zum Super-Schattenkämpfer frisieren: Es macht einen Heidenspaß, sich als bestens ausgerüsteter Spion durch die Schatten zu schleichen, um dann von einem Vorsprung auf den ahnungslosen Gegner herabzuspringen. Oder im anderen Fall, einen Spion zu erspähen, ihn in Ruhe seine Falle vorbereiten zu lassen, nur um ihm dann eine ordentliche Ladung Schrot vor den Latz zu ballern.

Technisch schlägt sich **Splinter Cell: Blacklist** in den dunklen Levels wacker: Licht- und Schatteneffekte sorgen zusammen mit den guten Soundeffekten sich unterhaltenden Wachen oder der Schrittgeräusche für eine dichte Atmosphäre. Hin und wieder sind allerdings noch die Sprachversionen vermischt. Wir haben's ein paarmal erlebt, dass die Terroristen Englisch sprachen, obwohl wir das Spiel auf Deutsch eingestellt hatten. Kommt hingegen zu viel Licht ins Spiel, wird deutlich, dass die Grafik-Engine nicht ganz auf der Höhe der Zeit ist: Plastikartige, wenig detailierte Texturen und ausgewaschene Farben machen zum Beispiel die Irak-Mission nicht gerade zum Augenschmaus.

Störender sind die Nahaufnahmen in den eigentlich recht gelungenen Zwischensequenzen. Trotz aufwändiger Performance-Capture-Technik (Körper und Stimme zusammen) wirken die Gesichter puppenhaft. Zudem wird die Story viel zu selten außerhalb der Paladin weitergesponnen, sodass wir uns manchmal wie in einer Fernsehserie vorkommen, die aus Kostengründen immer wieder dieselben Kulissen verwenden muss. Schade, das geht ein wenig zu Lasten der Atmosphäre. Schleichfreunde lassen sich den Spaß von den paar technischen Macken aber nicht vermiesen, es stecken viele spannende und wirklich anspruchsvolle Spielstunden in **Blacklist**. KS PET



Neuer alter Sam

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Blacklist ist sehr weit von meiner ersten Begegnung mit Sam Fisher entfernt. 2013 spielt sich der Superagent gefälliger und flotter als bei seinem ersten Auftritt 2002 (Konsolen) beziehungsweise 2003 (PC). Al- le das schnelle Wechseln der Deckung (das man nicht benutzen muss) bringt gehöriges Tempo auf den Bildschirm. Aber entgegen meiner ersten Befürchtungen empfinde ich das nicht als störend oder gar zerstörend. Im Gegenteil: Mir machte das Huschen von dunklem Winkel zu dunklem Winkel schon in Conviction Freude. Auch und vor allem, weil ich so viel besser Fehler korrigieren oder aus dem Sichradius der Feinde verschwinden kann. So hält Blacklist das Frustrationenpotenzial niedrig und den Spaß hoch. Allerdings empfehle ich erfahrenen Schleichern, sofort mindestens auf dem dritthöchsten Schwierigkeitsgrad (»realistisch«) einzusteigen. Den Menschen, die sich lieber durchs Abenteuer ballern wollen, kann ich davon jedoch nur abraten. Die sollten den niedrigsten wählen, dann trägt Sam immerhin zwei Komma fünf Kugeln und nicht nur zwei.

TERMIN im Handel PREIS 50 Euro USK ab 18 Jahren

Splinter Cell Blacklist

Publisher Ubisoft
Entwickler Ubisoft Toronto
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 3 DVDs
Kopierschutz Uplay

Genre: Action

»Dreizehn Missionen lang Spannung.«

SPAS: EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

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

MULTIPLAYER
SPIELMODI (SPIELER) Koop (2), Spione gegen Söldner (8) SPIELTYPEN Internet
DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden
WERTUNG Sehr gut
»War schon in Splinter Cell 2 super. Und ist es jetzt auch noch.«

GRAFIK
+ gute Körperanimationen
+ schöne Beleuchtung + detailreich
- verwaschene Texturen - hölzerne Gesichter

SOUND
+ treibender, dynamischer Soundtrack
+ gute deutsche Sprecher + gelungene Abmischung
- Kommentare der Gegner wiederholen sich schnell

BALANCE
+ vier Schwierigkeitsgrade + hilfreiche Tooltips
+ unterschiedliche Spielweisen + nie unfair
- für erfahrene Schleichern manchmal zu leicht

ATMOSPHÄRE
+ trotz des ausgelutschten Terrorismus-Klimbims packend
+ amüsante Reibereien auf der Paladin + hin und wieder lässige Sprüche - Sam wirkt zuweilen übertrieben cool

BEDIENUNG
+ Maus+Tastatur- oder Gamepad-Steuerung + beide Varianten gut zu bedienen + Speicherpunkte fair verteilt
- Zielen aus der Deckung im Zoom teils fummelig

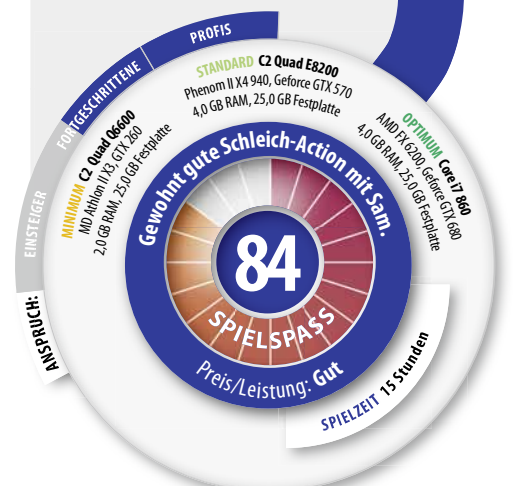
UMFANG
+ 13 Hauptmissionen plus optionale Nebenmissionen
+ Belohnungen für Entdeckungsfreudige + hoher Wiederspielwert dank vieler Gadgets und alternativer Vorgehensweisen

LEVELDESIGN
+ alternative Routen + viele Vorgehensmöglichkeiten
+ abwechslungsreich + überall Deckungs- und Ranhangelmöglichkeiten ... - ... die hin und wieder arg künstlich wirken

KI
+ arbeiten im Team + schießen sehr gut
+ Gegner verfolgen Sam hartnäckig ...
- ... aber nicht durch geschlossene Türen

WAFFEN & EXTRAS
+ viele Schießweisen, die sich Sam kaufen kann + nützliche wie coole Gadgets + lässiges »Markieren & Ausschalten«
+ sinnvolle Upgrades für Sams Anzug und für die Paladin

HANDLUNG
+ trotz des klischeehaften Rahmens spannend
+ Wiedersehen mit bekannten Serienfiguren
- wenig bis keine Emotionalität





Ab durch die Melone! **Geschrumpft** hetzen wir im Koop zu dritt durch köstliche Lebensmittel.



Mit dem **Propellerhaar** gleiten wir nicht nur über Abgründe, sondern fliegen sogar in Luftströmen.

Rayman Legends

Obwohl uns der freche Hüpfen auf sein Comeback ganz schön hat warten lassen, springt er doch auch dieses Mal wieder mit Anlauf in unser Jump&Run-Herz. Von Antonia Seitz

Genre: **Jump & Run** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montpellier (Rayman Origins 05/12: 85 Punkte)**
Termin: **29.8.2013** Spieler: **1 bis 4** Sprache: **Deutsch** Preis: **30 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf XL-DVD: Test-Video



+ Stärken

- + tolles Artdesign
- + extrem flüssiges Gameplay
- + viel Freispielbares
- + täglich neue Herausforderungen auch nach der Kampagne

- Schwächen

- kaum Story und Zwischensequenzen
- im Koop leicht unübersichtlich

Lautes Schnarchen schallt über die Lichtung der Träume. Rayman und sein dicker Freund Globox schlafen wie die Weltmeister – bereits die letzten 100 Jahre. Währenddessen haben sich die Albträume ihren Platz in der Welt zurückerobert. Schlimmer noch, sie haben sich schrecklich vermehrt und gleich noch andere Welten eingenommen. All die fiesen Kreaturen, die wir bereits in **Rayman Origins** geplättet haben, sind zurück und bringen sogar noch Verstärkung mit.

Obwohl der Ärger vor Release groß war (siehe Kasten), schlagen sich Rayman und seine Freunde auch diesmal hervorragend auf dem PC. Wir erobern allein oder mit bis zu drei Mitspielern vor einem Bildschirm Raymans quitschbunte Traumwelt, in der sich uns allerhand Ungetier entgegstellt.

Also auf ein Neues: Wie schon im Vorgänger prügeln, hüpfen und hetzen wir durch maleurische 2D-Levels, in denen uns unzählige Hindernisse den Weg versperren. Die Weltkarte aus dem Vorgänger wurde durch eine Galerie voller Gemälde abgelöst. Hinter denen verbergen sich die themenbezogenen Schauplätze. Die Idee mit der Kunstaussstellung passt bestens zum handgezeichneten De-

sign, viele der Hintergründe würden wir uns ohne Weiteres ins Wohnzimmer hängen.

Nicht nur bei der Optik bleibt vieles beim Alten, auch unsere Fähigkeiten sind dieselben wie im Vorgänger. Neben dem aufladbaren Schlag ist Rayman mit dem bekannten Propellerhaar ausgestattet, das ihn durch die Luft gleiten lässt, kann rennen und mit genug Schwung sogar Wände hochlaufen. Wo es beim Gameplay praktisch keine Neuerungen gibt, birgt das restliche Spiel einige Überraschungen. Bereits in **Origins** war die Musik mit singenden Fischchen und Vögeln herrlich auf die Umgebung abgestimmt, **Rayman Legends** setzt da noch einen drauf! Neben den normalen Levels, die mit einem fröhlichen Soundtrack unterlegt sind, gibt es in jeder Welt auch noch einen Level, den wir komplett auf den Takt der Musik spielen. Zum Gitarrenriff springen und beim Paukenschlag zuhauen – das bringt eine Sinneskombination, die ein völlig neues Jump&Run-Gefühl schafft. Wenn wir zur Mariachi-Version von »Eye of the Tiger« knallbunte Skelette verknocken und uns ganz auf die Musik verlassen, um rechtzeitig zu reagieren, wollen wir beinahe keine der normalen Levels mehr

Taktvoll auf den Putz hauen

spielen – die sind nämlich im Gegensatz zu denen des Vorgängers meist um einiges hektischer. Wir haben selten die Zeit, die Umgebung im eigenen Tempo zu erkunden. Häufig werden wir von einer Feuerwand verfolgt, die uns vorwärtstreibt, jagen Schurken hinterher oder hetzen durch zusammenbrechende Bauten. So schnell spielt sich **Legends** zwar außerordentlich gut, allerdings wäre hin und wieder ein bisschen Ruhe schön gewesen. Zusätzlich zu den ohnehin hastigen Abschnitten schalten wir auch noch Bonus-Levels auf Zeit frei, welche die Kistenjagd aus dem ersten Teil ersetzen.

Ein wenig ruhiger geht es da in den Murfy-Levels zu. Die Fliege, die uns schon seit dem zweiten Teil Tipps gibt, kommt nun erstmals

Uplay-Pflicht

Rayman Legends muss über Ubisofts Onlineplattform Uplay aktiviert werden. Diese Aktivierung setzt eine Internetverbindung voraus. Anschließend kann das Spiel auch offline gestartet werden, lässt sich aber nicht mehr weiterverkaufen.

Release-Ärger

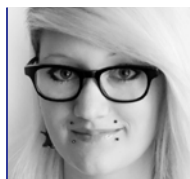
Rayman Legends sollte ursprünglich zum Release der Wii U und damit exklusiv für Nintendos neue Konsole erscheinen. Das klappte jedoch nicht und die Veröffentlichung war nun für den Frühling 2013 geplant. Bereits das verärgerte die Fans, richtig sauer wurden sie aber, als Ubisoft kurz vor Erscheinen beschloss, das Jump & Run nun doch auch für Xbox 360, PS3, Vita und PC rauszubringen. Deshalb wurde auch die bereits fertige Wii-U-Version weiter in den Herbst verschoben. Der Aufschrei war riesig und sogar die Entwickler stiegen auf die Barrikaden und demonstrierten gegen die Politik des Mutterkonzerns.

selbst zum Einsatz. In bestimmten Abschnitten kontrollieren wir sie nämlich direkt und passen so die Umgebung an: Wir legen Schalter um, verschieben Plattformen, kitzeln Feinde und ebnen Rayman so den Weg. Wir steuern Murphy dazu eingeschränkt, zusätzlich zu unserer Figur: Er fliegt von selbst zu Aktionspunkten, und wir sagen ihm auf Knopfdruck, wann er handeln soll. Das ist auf Dauer recht langweilig, in späteren Levels sogar unnötig kompliziert. Mit Kumpels vor dem Bildschirm schicken wir uns dabei selbst oft (aus Versehen) über den Jordan, weil jeder nach Belieben Murphy Kommandos erteilen kann und so Dinge verschiebt, die ein anderer noch gebraucht hätte. Anfangs ist das zwar lustig, auf Dauer nervt's aber gewaltig. Hier merkt man stark, dass Murphy ursprünglich für die Wii U mit Touchscreen entwickelt, und erst im Nachhinein für den PC (schlecht) angepasst wurde.

Wie seit **Rayman 2** üblich, retten wir auf unserem Weg Kleinlinge. Die blauen Winzlinge sind diesmal nicht nur Sammelbonus, sondern essenzieller Spielbestandteil: Um spätere Levels freizuschalten, benötigen wir immer eine Mindestanzahl geretteter Kleinlinge. Haben wir auf der wilden Jagd zu viele von ihnen verpasst, müssen wir in bereits gespielte Levels zurück. Gerade in den letzten Levels passiert es Spielern, die **Rayman Legends** im Speedrun absolvieren, dass sich

plötzlich kein neues Bild mehr freischaltet. Die Kleinlinge sind aber nicht alles, was es zu sammeln gibt. Leuchtende Lums sind auch wieder mit von der Partie. Mit den runden, gelben Gesellen sind praktisch all unsere Wege gepflastert, in Lila zählen sie sogar doppelt. Die Lums schalten spielbare Charaktere frei. Wir bekommen zum Beispiel Rayman in diversen Kostümen, Globbox in allen möglichen Farben und unterschiedliche Kleinlinge. Außerdem sind hübsche Maiden spielbar, von denen wir je eine pro Welt aus ihrem Gemälde-Gefängnis befreien. Alle Figuren unterscheiden sich nur im Aussehen, unterschiedliche Fähigkeiten gibt's nicht.

Auch wenn jede Menge sammelbares auf uns wartet und es eine Weile dauert, bis auch das letzte Bild freigeschaltet ist, haben wir die neuen Levels schneller durch als den Vorgänger. Dafür bekommen wir noch 50 Levels aus **Rayman Origins** obendrauf. Die erspielen wir uns mit Rubbellosen, die wir wiederum für gesammelte Lums erhalten. Diese Levels fordern und erfreuen noch genauso wie im ersten Teil, selbst wenn wir sie schon etliche Male durchforstet haben. Neue versteckte Kleinlinge sorgen dafür, dass sie sich abermals lohnen. Wirklich neu



Bezauberndes Jump & Run

Antonia Seitz
Trainee
tony@gamestar.de

Das Spiel ist zwar insgesamt ein wenig kürzer und hektischer als der Vorgänger, das gleicht es aber durch die hervorragenden Musik-Levels wieder aus. Überhaupt die Musik! Ich werde meine Rayman-Ohrwürmer wohl so schnell nicht mehr loswerden. Der Soundtrack ist zu 100 Prozent auf die Umgebungen abgestimmt, grandios! Zusammen mit vielen weiteren kleinen Neuerungen wird's nie langweilig, und die 50 Levels aus dem Vorgänger und die täglichen Challenges sind das Sahnehäubchen für Fans. Auch wenn die Murphy-Steuerung im Multiplayer schnell frustig wird, macht Rayman trotzdem unglaublich viel Spaß.

sind hingegen die Online-Herausforderungen, von denen täglich frische kommen. Diverse Aufgaben (Gegenstände in einem Zeitlimit aufsammeln etwa) und Ranglisten bringen uns dazu, in **Rayman Legends** auch nach dem Durchspielen immer mal wieder durch die hübsche Welt zu hüpfen. **TS**

TERMIN	29.8.2013	PREIS	30 Euro	USK	ab 6 Jahren
Rayman Legends					
Publisher	Ubisoft				
Entwickler	Ubisoft Montpellier				
Sprache	Deutsch				
Ausstattung	1 DVD, DVD-Box				
Kopierschutz	Uplay				

MULTIPLAYER
SPIELMODI (SPIELER) Koop (bis zu 4) SPIELTYPEN an einem PC
DEDICATED SERVER Nein
SERVERSÜCHE – MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden
WERTUNG Sehr gut
»Witzige Koop-Runden zum mit- und gegeneinander Spielen.«

GRAFIK	9/10
<ul style="list-style-type: none"> malerscher Grafikstil gelungene Animationen detailliert passende Effekte abwechslungsreiche Welten 	

SOUND	10/10
<ul style="list-style-type: none"> hervorragender Soundtrack comicartige Soundeffekte perfekt auf die Levels abgestimmt guter Erzähler Musik-Levels 	

BALANCE	7/10
<ul style="list-style-type: none"> leichter Einstieg viele Speicherpunkte Schwierigkeit steigt gegen Ende insgesamt aber inkonsistente Schwierigkeitssteigerung deutlich leichter als der Vorgänger 	

ATMOSPHERE	10/10
<ul style="list-style-type: none"> lustige Charaktere bezaubernde Spielwelt Partyspaß im Koop sympathische Helden herrliche Musik-Levels 	

BEDIENUNG	9/10
<ul style="list-style-type: none"> einfache Steuerung gut mit Tastatur spielbar exzellent mit Gamepad Kameraführung Murphy-Steuerung im Koop umständlich 	

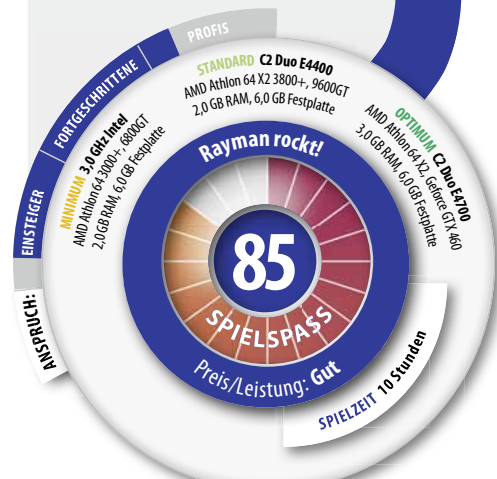
UMFANG	8/10
<ul style="list-style-type: none"> zahlreiche Levels freischaltbare Kostüme Origins-Levels Online-Herausforderungen deutlich kürzer als Origins 	

LEVELDESIGN	10/10
<ul style="list-style-type: none"> abwechslungsreich gebaut stellt unterschiedliche Anforderungen Tauch-, Renn-, Murphy- und Flugpassagen zahlreiche Details sehr viele Hetz-Levels 	

RÄTSEL	7/10
<ul style="list-style-type: none"> teils knifflige Hindernisparcours raffiniert versteckte Kleinlinge insgesamt wenig fordernde Rätsel 	

WAFFEN & EXTRAS	9/10
<ul style="list-style-type: none"> altbekannte Talente Murphy-Levels mit unterschiedlichen Fähigkeiten Koop-Gedanke wird nicht ausgereizt 	

HANDLUNG	6/10
<ul style="list-style-type: none"> viele bekannte Charaktere lustige Helden klassische Gut-Böse-Geschichte die sich vom Vorgänger kaum unterscheidet nur wenige Zwischensequenzen 	





Gone Home

In zwei Stunden erzählt **Gone Home** eine ebenso packende wie rührend intime Geschichte. Testen kann ich es trotzdem nicht. Von Jochen Gebauer

Genre: **Adventure** Publisher: – Entwickler: **The Fullbright Company** (**Gone Home** ist das Erstlingswerk)
Termin: **15.8.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **19 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de



Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamestar.de

Ach, **Gone Home**. Was mache ich bloß mit dir? Eigentlich müsste ich dir ja die Hammelbeine lang ziehen: nach zwei Stunden vorbei und trotzdem 19 Euro teuer, kein Wiederspielwert und so anspruchsvoll wie Verstecken gegen mich selbst, bei der Preis-Leistungs-Note (Spielzeit geteilt durch Kosten) hast du »Mangelhaft« längst einkassiert, »Ungenügend« rechts überholt und bist bei »Unverschämte« dreimal durch den Kreisverkehr gerast. Aber verdammt, es waren zwei großartige Stunden, mal wunderbar schaurig, dann herzerreißend menschlich, immer spannend und nie kitschig, auch wenn dein Ende bestimmt nicht jedem gefällt – aber dazu kommen wir später noch. Ich kann dich also unmöglich als Spiel beurteilen und

⊕ Stärken

- + wunderbar intime Erzählung
- + dichte, teils schaurige Atmosphäre
- + greifbare, glaubhafte Charaktere

⊖ Schwächen

- kontroverses Finale

einen klassischen Test verfassen, denn das käme dem Versuch gleich, einen Schmetterling mit einer Stecknadel aufzuspießen, um seine Schönheit zu konservieren.

So ähnlich habe ich schon mal einen Artikel begonnen, knapp ein Jahr ist es her, damals hieß das Unspiel **Dear Esther** und erzählte eine poetische Geschichte über Schuld, Sühne und das menschliche Verlangen, Vergäng-

liches zu konservieren, es in Formaldehyd zu ertränken und sich einzureden, es bleibe lebendig. **Gone Home** ist so ähnlich – nur völlig anders. Meine Reise beginnt nicht auf einer namenlosen Insel in den schottischen Hebriden, sondern zuhause, ein erkennbar amerikanisches Zuhause zwar, aber trotzdem instinktiv vertraut; der Ersatzschlüssel liegt schlecht versteckt an einem jener stillschweigend vereinbarten Orte, die jede Familie kennt und von denen niemand so genau weiß, wer sie sich ursprünglich mal ausgedacht hat. Mit dem Fund dieses Schlüssels ist meine interaktive Arbeit quasi schon getan, es werden noch ein paar kleine Rätsel folgen, aber ich müsste mich schon selten dämlich anstellen, um **Gone Home** nicht zu seinem kontroversen Ende zu »spielen«, die folgenden beiden Stunden stellen keinerlei Anspruch – sofern ich nur neugierig bin, alles anklicke, alles in mich aufnehme.



! Wo kaufen?

Gone Home ist momentan ausschließlich über die Online-Plattform Steam oder die offizielle Hersteller-Website erhältlich. Eine offizielle deutsche Version existiert nicht, es gibt aber von Fans erstellte deutsche Untertitel für die teils langen und schwierigen englischen Texte.

Während draußen ein Sturm tobt, erkunde ich ein Haus, das mein Haus ist ... und irgendwie auch völlig fremd, ja unheimlich. Das klingt wie ein Widerspruch, wird von **Gone Home** aber perfekt inszeniert. Ich spiele Kaitlin Greenbriar, gerade aus Amsterdam zurück, einen langen Trip durch Europa im Gepäck und voller Freude auf das Wiedersehen mit der Familie in Oregon, aber die Familie ist nicht da, das Haus ge-



Have a DOGGONE cool 17th birthday!

Das Schicksal der Familie erschließt sich langsam über Briefe, Postkarten und Notizen.

Viele Objekte lassen sich näher untersuchen, Rätsel hingegen existierten quasi nicht.



Leere Versprechungen

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamstar.de

Ja, *Gone Home* spielt geschickt mit den Erwartungen des Spielers. Für meinen Geschmack allerdings zu geschickt – das Ende ist ein Antiklimax aus dem Lehrbuch, als lachten mir die Entwickler schallend ins Gesicht: »Ätsch, das hättest du jetzt nicht erwartet, was?!« Das mag durchaus zeigen, zu welch augenzwinkernden Erzähl- und Inszenierungskniffen das Medium Spiel fähig ist. Und ja, die aus Notizen und Zeichnungen gewobenen Geschichten sind wunderschön zu lesen. Am Ende fühlt sich *Gone Home* dennoch an wie eine große, rote Wundertüte, die ich begeistert aufreißt, auspacke – und drinnen liegt Omas linker Stützstrumpf. Künstlerischer Anspruch hin oder her, für diesen ironischen Schlussakt, dieses finale Vorden-Kopf-Stoßen bezahle ich keine 20 Euro.

spenstisch leer und doch seltsam lebendig, so als seien die Bewohner nur mal kurz vor die Tür gegangen und nie mehr zurückgekommen. Im eingeschalteten Fernseher flimmert eine Unwetterwarnung, in der Schreibmaschine meines Vaters liegt eine halb geschriebene Manuskriptseite, ich finde Briefe meiner Mutter an eine Jugendfreundin, fühle mich einerseits wie ein Eindringling und andererseits eigentümlich daheim. Es entsteht eine buchstäblich intime Atmosphäre, die Familie erwacht lang-

sam zum Leben, mit allen liebenswerten Schrulligkeiten, alltäglichen Sorgen und unterschwelligen Abgründen – selten (wenn überhaupt) hat ein Spiel so glaubhafte Figuren gezeichnet, obwohl sie gar nicht anwesend sind. Aber was ist mit ihnen passiert? Die Prämisse von *Gone Home* erinnert an die *Mary Celeste*, jenes Geisterschiff, das verlassen im Atlantik treibend gefunden wurde, die Rettungsboote fest vertäut, das angeblich noch warme Essen auf dem Tisch, die Besatzung wie vom Erdboden verschluckt.

Man kann *Gone Home* vorwerfen, dass es mit gezinkten Karten spielt, eine klassische Spukgeschichte antäuscht, um dann doch etwas völlig anderes, offenbar Triviales zu erzählen; und wenn Michael Graf vom Finale enttäuscht, ja aufrichtig verärgert ist (siehe Kasten), dann handelt es sich um legitime Kritik. Aber ich teile sie nicht. Im Gegenteil: *Gone Home* ist gerade deshalb ein so wundervolles Erlebnis, weil es illustriert, wie dogmatisch unsere Erwartungen an das Medium inzwischen sind – und wie großartig es sein kann, wenn ein Spiel sie zur Abwechslung mal nicht erfüllt. Natürlich denke ich bei einem verlassenen Anwesen im tobenden Sturm unwillkürlich an eine Spukgeschichte. Aber warum eigentlich? Wenn ich am Wochenende meine Eltern besuche und keiner ist daheim, vermute ich ja auch nicht gleich Mord, Totschlag und übernatürliche Vorgänge – sondern bin geradezu instinktiv davon überzeugt, dass es garantiert eine völlig banale Erklärung dafür gibt. Bei *Gone Home* erwarte ich hingegen instinktiv

eine Katastrophe, einfach deshalb, weil es ein Spiel ist. Dass diese Katastrophe letztlich ausbleibt (oder besser gesagt: dass es sich dabei um eine banale, weil alltägliche Katastrophe handelt), empfinde ich nicht als enttäuschend, sondern als zwingend für die Geschichte, die *Gone Home* erzählt. Wenn Michael sagt, dass in der vermeintlichen Wundertüte bloß ein alter Stützstrumpf liegt, dann ist das zwar richtig – aber ich fände es unpassend, ja verlogen, wenn etwas anderes zum Vorschein käme.

Gone Home entzieht sich also nicht zuletzt deshalb den Konventionen eines klassischen Tests, weil ich nie auf die Schnapsidee käme, es jemandem zu empfehlen, den ich nicht persönlich kenne. Schließlich kann man es mit einiger Berechtigung als hoffnungslos überbeurteiltes und spielerisch anspruchsloses One Trick Pony begreifen, als

Nur ein One Trick Pony?

Zirkuspferd, das nur dieses eine Kunststück beherrscht – und das ist Mist. Aber das muss man nicht. Man kann es auch als intime Geschichte über das Erwachsenwerden begreifen, als mutiges Beispiel dafür, was Spiele können, wenn sie sich nicht wie Spiele verhalten. 19 Euro ist ein stolzer Preis für ein solches Experiment. Aber mein letzter Kinobesuch hat mit Popcorn, Cola und 3D-Schnickschnack mehr gekostet – und mich dabei längst nicht so gut unterhalten. **JG**

Im Fernseher flimmert eine Unwetterwarnung, aber keiner sieht zu.



TERMIN 15.8.2013 PREIS 19 Euro USK nicht geprüft

Gone Home

Experimentelles Adventure

Publisher –
Entwickler The Fullbright Company
Sprache Englisch
Ausstattung Download

Kopierschutz Steam



Da *Gone Home* quasi keinerlei Gameplay-Elemente besitzt und sich durch seinen experimentellen Ansatz auch keinem Genre zuordnen lässt, haben wir bewusst auf eine Wertung verzichtet.



MAILAND ODER MADRID, HAUPTSACHE GAMESLOAD.

JETZT TOP PC-SPIELE DOWNLOADEN AUF **GAMESLOAD.DE**



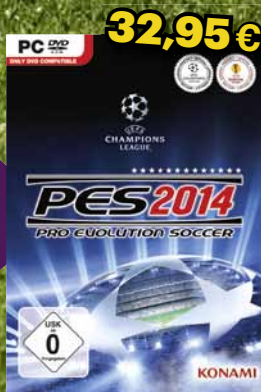
FIFA 14 – Fußball hautnah erleben!

Mit FIFA 14 die Faszination genialer Tore neu entdecken. Mit dem verbesserten Gameplay gelingt ein noch realistischerer Spielaufbau im Mittelfeld, eine noch größere Tempokontrolle und noch vieles mehr.

44,95 €

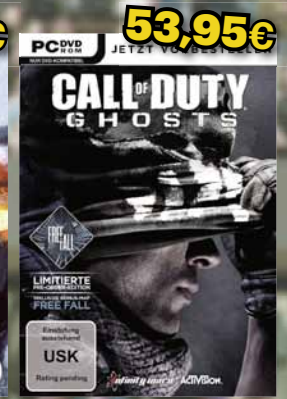
Jetzt das Ding
reinmachen und
losspielen!

HIGHLIGHTS



Alle Preise entsprechen dem Stand vom 29.08.2013. Preisänderungen vorbehalten.

VORBESTELLEN



TOP-GAMES



GAMECARDS



XBOX LIVE



Im späteren Spiel müssen wir uns mit einem zunehmend grotesken Wirrwarr an Dokumenten herumschlagen.

Stärken

- + beklemmende Dystopie
- + motivierende Fehlersuche
- + schwierige moralische Fragen

Schwächen

- Zufallselemente wiederholen sich
- simple Inszenierung

Papers, Please

Papers, Please stellt die unangenehme Frage, wie tief ein Mensch zum Überleben sinken würde.

Von Maurice Weber

Genre: **Adventure** Publisher: – Entwickler: **3909 (Republia Times, nicht getestet)**
Termin: **8.8.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **8 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Wir folgen nur unseren Befehlen. Und die Regierung des glorreichen Vaterlands Arstotzka hat nun mal angeordnet, die Pässe unserer Landsleute aus dem Altan-Distrikt zu konfiszieren. Warum? Das geht uns nichts an, und die Betroffenen erst recht nicht. Aber der Mann vor uns will das nicht akzeptieren, will unser Büro nicht ohne seine Papiere verlassen. Uns bleibt nichts anderes übrig, als die Wachen zu rufen und zuzusehen, wie sie ihn ohne viel Federlesens mit dem Gewehrkolben niederknüppeln

und abführen. Er ist nicht der erste, der auf unseren Alarm hin im Wachhaus verschwindet. Wir wissen inzwischen, dass dort auch niemand wieder herauskommt. Aber wir machen weiter unseren Job. Wir haben schließlich eine Familie zu ernähren.

Es ist nicht so, als hätte uns **Papers, Please** eine Wahl gelassen. Die Stelle als Grenzbeamter in der Kontrollstelle Grestin wurde uns zugeteilt. Und zu Beginn ist sie ziemlich einfach: Jeder Einwanderer muss seinen Pass vorlegen, gebürtige Arstotzker dürfen rein und Ausländer bleiben draußen. Per Maus ziehen wir die Dokumente auf unsere

Wo kaufen?

Papers, Please ist nur auf Englisch und ausschließlich online erhältlich. Sie können das Spiel wahlweise über Steam (erfordert kostenlosen Account und kann nicht weiterverkauft werden), im Humble Store (ohne Kopierschutz, enthält zudem auch einen Steam-Key) oder via Goodoldgames.com (ohne Kopierschutz) kaufen. Achievements und Ranglisten für das Endlosspiel gibt es nur bei Steam.

ren Schreibtisch, danach unter den richtigen Stempel – ein Klick auf den grünen gewährt Einlass, der rote zerschmettert diese Hoffnung. So geht es den ganzen Arbeitstag lang, ungefähr zehn Minuten. Wie viel Gehalt wir dafür am Abend bekommen, hängt davon ab, wie viele Fälle wir in dieser Zeit korrekt abgefertigt haben. Mit jedem neuen Tag erhalten wir vom Einreiseministerium neue Regeln. Arbeitsvisa, Impfbescheinigungen und Diplomatenpässe fluten unseren

Keine Privatsphäre in Arstotzka: Bei Verdacht auf Schmuggelware oder Bomben müssen wir eine **Leibesdurchsuchung** anordnen.



Der Gesandte des **Rebellenordens** überbringt uns regelmäßig Befehle, denen wir aber nicht folgen müssen.



viel zu kleinen Tisch, wir schieben sie hektisch hin und her, gleichen sie mit dem Regelbuch und untereinander ab, suchen nach Anzeichen einer Fälschung. Stimmen der Name, die Nummern, das Bild, das Geschlecht? Um eine Diskrepanz zweifelsfrei zu beweisen, schalten wir in den Fehlerprüfungsmodus. Darin verbinden wir etwa ein falsches Foto mit dem Gesicht des Passbesitzers und lassen prüfen, ob sie übereinstimmen. Aber das ist nicht immer so logisch – legt uns jemand gar keine Dokumente vor, dürfen wir ihn erst abweisen, wenn wir den leeren Tisch mit dem entsprechenden Eintrag in unserem Regelbuch verbinden. Trotzdem ertappen wir uns dabei, dass uns diese stressige und eintönige Bürokratenarbeit richtig Spaß macht. Wir freuen uns jedes Mal, wenn wir eine besonders gerissene Fälschung auffliegen lassen.

Aber wieso machen wir das eigentlich? Ganz einfach, wir brauchen das Geld, um Essen, Heizung und Medizin für unsere Familie zu bezahlen. Und die ideelle Belohnung für den Dienst an Volk und Vaterland mag noch so unermesslich sein, mit schnödem Mammon sieht's deutlich dürrtiger aus. Während die Überprüfung jeder einzelnen Person immer zeitaufwändiger wird und wir immer weniger schaffen, bleibt das Gehalt pro Person gleich. Einfache Komfortfunktionen, etwa ein Upgrade, um den Prüfmodus per Leertaste statt Mausclick aufzurufen, können helfen – aber wir müssen sie aus eigener Tasche bezahlen. So können wir selbst nach einem harten Tag gewisserhafter Arbeit am Abend oft kein Essen auf den Tisch bringen. Zwar wird die Familie nur in einem einfachen Textfenster dargestellt (»Sohn: Krank, hungrig«), aber wir fühlen uns trotzdem verantwortlich. Um mehr zu verdienen, erlauben wir uns

»Sohn: Krank, hungrig«

ganz unbewusst, immer mehr zur bürokratischen Maschine zu werden: Zu Beginn geben wir Einwanderern mit falschen oder unvollständigen Papieren noch die Chance, sich zu erklären und mit einer glaubhaften Entschuldigung vielleicht doch noch reinzukommen. Aber wir müssen das nicht tun, sofortiges Abweisen spart Zeit und bringt deshalb Geld. Als uns klar wird, was wir da tun, sind wir entsetzt – machen aber trotzdem weiter, schließlich steht unsere Familie vor dem Verhungern (und damit das Spiel vor dem Aus). Einfach jeden

durchzuwinken wäre zwar schneller und obendrein humaner, aber in Arstotzka bleibt kein Fehler unbemerkt und wird sofort per Telegramm abgemahnt. Zwei Fehlritte pro Tag lässt uns Vater Staat noch durchgehen, danach setzt es Geldstrafen. Schon bald halten wir nach jeder erteilten Genehmigung kurz den Atem an, das Geräusch des Telegraphenapparats lernen wir zu hassen, wie kaum einen anderen Spielesound.

Sofern uns unter Zeitdruck keine Leichtsinnsfehler unterlaufen, können wir unsere zwei Freibriefe pro Tag aber auch gezielt einsetzen. Zum Beispiel, um illegale Einwanderer gegen Bestechung durchzulassen. Und wenn wir noch weniger Skrupel hätten, könnten wir auch absichtlich unschuldige Leute wegsperren, weil wir für jeden Arrest einen Bonus bekommen – wir sind froh, dass die Umstände nie schlimm genug waren, uns dazu zu zwingen. Und wir sind froh, dass wir bei allem, was wir zum Überleben tun müssen, doch von Zeit zu Zeit auch anderen helfen können. Einem Ehemann etwa, der keine Papiere für seine Frau besorgen konnte und uns um Durchlass für sie beide anfleht. Oder einer Frau, die von einem Menschenhändler über die Grenze verfolgt wird. Dessen Papiere sind über jeden Zweifel erhaben, wir sperren ihn trotzdem weg, auf unser eigenes Risiko. Solche Momente gehen unter die Haut, trotz oder gerade wegen der minimalistischen Inszenierung in Form weniger Textzeilen. Zwischen diesen Story-Momenten tumeln sich allerdings auch scharenweise zufallsgenerierte Einwanderer, deren Dialogbausteine wir zu schnell auswendig kennen.

Zuletzt sind da noch die großen Entscheidungen über die Zukunft des Landes. Der Grenzposten wird zunehmend von Bombenanschlägen erschüttert, und eines Tages taucht der Gesandte einer mysteriösen Rebellenorganisation in unserem Büro auf, um uns für eine gewaltsame Revolution zu gewinnen. Anschließend wollen uns beide Seiten benutzen. Schleusen wir Rebellenagenten durch oder bleiben wir der Regierung treu? Wir müssen uns entscheiden, ohne die größeren Zusammenhänge überhaupt zu kennen – unser einziges Fenster in das trostlose Arstotzka sind unser Büro und die tägliche Propagandazeitung. Je nachdem, wie wir uns entscheiden, ob wir unseren Job gut machen

und ob wir der Regierung nicht negativ aufpassen, mündet das Spiel in einem von 20 (oft vorzeitigen) Enden. Eines davon schaltet zudem einen Code für ein Endlosspiel frei, in dem wir Zufalls-Einwanderer für den Highscore abfertigen. Wir schlagen uns schließlich auf Seiten der Rebellen, weil wir genug vom System Arstotzka gesehen haben, um kein Teil mehr davon sein zu wollen. Aber ob die Revolution die bessere Alternative ist, ob es überhaupt eine Alternative gibt? Wir können es nicht sagen. **MA**

TERMIN 8.8.2013 **PREIS** ca. 8 Euro **USK** nicht geprüft

Papers, Please

Publisher 3909 **Entwickler** 3909 **Sprache** Englisch **Ausstattung** Download **Kopierschutz** keiner

GRAFIK

- kalte und trostlose Spielwelt
- einfache Grafik erleichtert Dokumentprüfung
- niedrig aufgelöstes 2D

SOUND

- bedrohliche Nationalhymne
- verhasster und gefürchteter Fehlertelegramm-Sound
- insgesamt spärliche Geräuschkulisse
- keine Sprecher

BALANCE

- sanfter Einstieg
- mit jedem Tag neue Regeln, Dokumente und Herausforderungen
- zwei Freibriefe pro Tag
- gnadenlos, aber fair
- Neuanfang ab beliebigem Tag möglich

ATMOSPHÄRE

- erdrückende Dystopie, düstere Spielwelt
- Spieler als Zahnrad im Staatsapparat
- tägliche Propaganda-Zeitung
- ständige Paranoia

BEDIENUNG

- einfache Maussteuerung
- spätere Dokumentflut gezielt unübersichtlich
- käufliche Hotkey-Funktionen
- Fehlerüberprüfung nicht immer nachvollziehbar

UMFANG

- sechs Stunden Kampagne
- Wiederspielwert durch 20 Enden
- freischaltbares Endlosspiel
- zufallsgenerierte Einwanderer ...
- ... die sich zu schnell wiederholen

HANDLUNG

- glaubwürdiger Diktator-Alltag
- viele Entscheidungen mit Einfluss auf das Ende
- eskalierende Aufstände und Unterdrückung
- alle Seiten wollen uns benutzen

CHARAKTERE

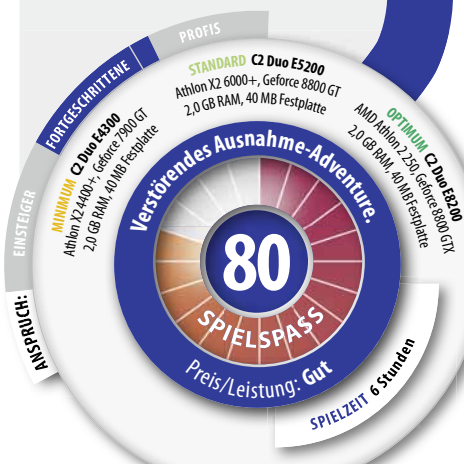
- beeinflussbare Einzelschicksale
- Charaktere zeigen Reaktion verschiedenster Schichten auf Diktatur
- Hauptfigur erlaubt Interpretation
- blasse Familie

DIALOGE

- lakonisch und beklemmend
- stellen Moral des Spielers auf die Probe
- seltener, herrlich schwarzer Humor
- gute Story-Dialoge ...
- ... aber schnell repetitive Zufalls-Gespräche

RÄTSEL

- zahlreiche mögliche Dokumente und Fälschungen
- knifflige, aber motivierende Fehlersuche
- Zeit- und Gelddruck
- teils simples Auswendiglernen



Hilfe, ich werde unterdrückt!

Maurice Weber
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Eigentlich sollte Papers, Please keinen Spaß machen. Ich bin ein Zahnrad in einer erbarungslosen Diktatur, ein überforderter und unterbezahlter Bürokrat. Und doch macht es Spaß, mich durch die Dokumente zu wühlen, Fehler zu finden, so schnell und effizient wie möglich zu arbeiten. Am effektivsten ist das Spiel aber, wenn der Spaß aufhört und das Nachdenken beginnt: Papers, Please bringt mich in eine Situation, die ganz und gar darauf ausgelegt scheint, jeden Hauch von Moral aus mir herauszusaugen und nichts als puren Selbsterhaltungstrieb zurückzulassen. Das Spiel verurteilt mich nicht, wenn ich dem nachgebe, im Gegenteil bin ich dann sogar erfolgreicher und habe weniger Probleme in Arstotzka. Als Außenstehender ist es leicht zu sagen, dass man sich darauf niemals einlassen würde – aber ich war mehr als einmal überrascht, wo meine persönlichen Grenzen im Ernstfall lagen.

Freispiel

Dishonored The Brigmore Witches

Im zweiten Story-DLC zu Dishonored stellt Attentäter Daud die Brigmore-Hexen und beantwortet die Frage, ob ein Königsmörder jemals Frieden finden kann.

DLC

WAS **Action-Adventure** WER **Bethesda**
WO **Steam** WANN **bereits erschienen** GELD **10 Euro**

Kann ein zunächst schlechtes Leben gut enden, wenn man sich nur aufrichtig bemüht, die Fehler der Vergangenheit wieder auszubügeln? Na ja, das hängt ganz von uns ab, zumindest im **Dishonored-DLC The Brigmore Witches**. Als zweifelnder Auftragsmörder Daud jagen wir der mysteriösen Hexe Delilah hinterher, die uns schon im ersten DLC (**The Knife of Dunwall**) ans Leben wollte. Auf der Suche nach der zauberhaften Dame entdecken wir neue Gegenden von Dunwall: Wir befreien eine alte Bekannte aus dem Coldridge-Gefängnis, geraten im Handwerkerviertel Drapers Ward mitten in einen Bandenkrieg und statten schließlich dem namensgebenden Brigmore-Anwesen und seinen Hexen einen Besuch ab. Die lahme Geschichte von **The Knife of Dunwall** zieht dabei endlich an, auch wenn unsere Delilah noch immer zu den blässleren Charakteren von Dunwall gehört. Sie will Macht, okay. Sie kann durch Statuen sprechen und zaubern, schön und gut. Wirklich bedrohlich wirkt die Hexe deshalb trotzdem nicht, nur die Neugier treibt uns zuverlässig voran. Spielerisch tut sich im Vergleich zum ersten DLC nur wenig, es gibt

lediglich ein paar neue Baupläne und Verbesserungen zu finden. Die neuen »verderbten Knochenartefakte« sind jedoch ganz interessant, weil sie immer einen Vor- und Nachteil kombinieren. »Statuenhaft« etwa schützt uns vor Entdeckung, wenn wir nur still stehen, verhindert aber jegliche Mana-Regeneration. Trotzdem teleportieren wir uns damit quasi vor den Augen unserer Gegner durch die Levels, sofern wir uns zwischen den Sprüngen nicht bewegen. Bei den meisten Halsabschnidern, denen wir begegnen, ist das allerdings nicht nötig, nur die Brigmore-Hexen und ihre ständig wiederkehrenden untoten Wachhunde sind eine wirkliche Herausforderung. Dank der insgesamt gewohnt skurrilen Gestalten wird die Jagd nach Delilah aber niemals langweilig. Und immerhin haben wir im Gegensatz zu **The Knife of Dunwall** ein klares Ziel vor Augen und nur noch wenig Zeit. Dem finalen Duell mit Hauptspielheld Corvo kann Daud nämlich nicht entgehen – er kann nur hoffen, vorher seine Fehler wieder auszubügeln. **JR**

Fazit: Prima DLC mit spannender Story

Die **Brigmore-Hexen** sind dank ihrer Zauberkräfte keine leichten Gegner. Zum Glück beherrschen auch unsere beschworenen Assassinen jede Menge Tricks.



Dishonored-Spieler wissen, dass sich Dauds und Corvos Wege am Ende kreuzen werden – aber diesmal drücken wir dem **Attentäter** die Daumen.

Xonotic

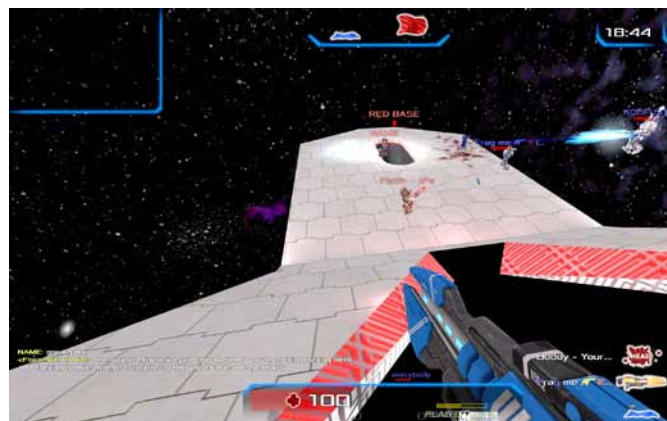
Freeware

WAS **Ego-Shooter** WER **Team Xonotic**
WO <http://www.xonotic.org/> WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**



Power-Ups verleihen uns bestimmte Boni. Hier nähern wir uns unsichtbar einem ahnungslosen Gegner.

Wo ist bloß die gute alte Zeit geblieben, in der sich Ego-Shooter noch über schnelle Bewegung und Reflexe definierten und nicht über Levelaufstiege und diverse Freischaltungen? Die gute alte Zeit – sie ist jetzt! Auch heute gibt es nämlich immer noch genug Futter für Shooter-Nostalgiker. Zum Beispiel **Xonotic**, ein Shooter, in dem sich vieles von dem wiederfindet, was uns damals an den Dingen von id Software und Epic so fasziniert hat. Kern des Spiels ist der Multiplayer-Modus. Der enthält die üblichen Modi wie zum Beispiel Capture the Flag oder Deathmatch. Wir bewegen uns wieselflink durch abstrakte Science-Fiction-Levels und ballern auf alles, was zwei Beine hat (und kein Teammitglied ist, versteht sich). Der eigenen Bewegung sind dabei keine Grenzen gesetzt, denn per Greifhaken können wir uns an jede Oberfläche heranziehen. Das Level-design harmonisiert wunderbar mit dieser Funktion. Viele Karten schweben im Weltraum, wir sterben also, wenn wir von der Karte fallen – außer wir retten uns per Greifhaken und schwingen wieder auf die Map zurück. Wir können auch aus taktischen Gründen ganz bewusst von der Map herunterhüpfen und uns unterhalb entlanghangeln, um dann auf der anderen Seite der Karte wieder aufzu-



Im klassischen Capture the Flag-Modus kommt es zu nervenaufreibenden Situationen. Hier verhindern wir im allerletzten Moment, dass der Gegner unsere Flagge in seiner **Basis** abliefern.

tauchen und etwa die feindliche Flagge zu klaben. Zum Kämpfen steht uns theoretisch ein buntes Arsenal zur Verfügung. Von Pistolen über Schrotflinten und Schnellfeuergewehre zu Granat- und Raketenwerfern bis hin zu Energiewaffen und Präzisionsgewehren fehlt wirklich nichts. In der Praxis kämpfen wir trotzdem zumeist nur mit einer einzigen Waffe. Nicht etwa, weil die unverhältnismäßig stark wäre, sondern weil sich in der **Xonotic**-Community »Instagib« als bevorzugte Spielvariante durchgesetzt hat. Zur Erklärung: Bei dieser Spielart gibt es nur eine Waffe. Die schießt nicht automatisch, sondern nur im Einzelschuss-Modus. Dafür tötet sie sofort. Instagib hat den Vorteil, dass jeder Spieler die gleichen Voraussetzungen hat. Letztendlich entscheidet nur das eigene Können über Sieg oder Niederlage. Wer die alten Dinger von id Software oder Epic mag, sollte **Xonotic** definitiv eine Chance geben. **ER**

Fazit: Für alle, die Militär-Shooter nicht mehr sehen können

Im Reich des Himmelsdrachen

Freeware

WAS **Rollenspiel** WER **Innocentia**
WO www.innocentia-irdh.npage.de
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Wer liebt sie nicht, die alten Action-Rollenspiele auf dem SNES? Ob nun ein **Secret of Mana** oder **The Legend of Zelda**. Auch die deutsche Indie-Entwicklerin Innocentia scheint sichtlich von diesen Perlen angetan zu sein, denn mit Hilfe des RPG-Makers entwarf sie das klassische Rollenspiel **Im Reich des Himmelsdrachen**, verließ sich dabei aber nicht nur auf die Mittel des Tools. Viele Grafiken, Details und Teile der Musik erstellte Innocentia selbst. In **Im Reich des Himmelsdrachen** geht es um den Prinzen Kite, der bei einem Feuer seine Eltern verlor und nun auf der Suche nach den Brandstiftern durch eine weitläufige Fabelwelt wandert. Neben den langen Streifzügen durch die knallbunten Pixel-Wälder, durch Dungeons und durch Schlösser erwarten den Spieler auch zahlreiche Kämpfe. Die kann man selbst bestreiten oder automatisch ablaufen lassen, um sich ganz auf die gelungenen (deutschen) Dialoge zu konzentrieren. Klasse: Einige Missionen und unser Verhalten in den Gesprächen bestimmen, welches der zwei Enden wir zu Gesicht bekommen. **AF**

Fazit: Hut ab vor diesem Ein-Frau-Projekt



Retro-Fans werden bei diesem **Anblick** ihre Freude haben.

Gods Will Be Watching

Freeware

 WAS **Survival-Adventure** WER **Deconstructeam**

 WO www.deconstructeam.com/games/gods-will-be-watching/ WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Der Wettbewerb Ludum Dare stellt Entwickler immer vor eine große Herausforderung: Innerhalb kürzester Zeit sollen die teilnehmenden Teams ein Spiel zu einem bestimmten Thema erstellen. Vorgabe auf dem Ludum Dare 26: Minimalismus. Die Mitglieder von Deconstructeam schufen daraus in weniger als 72 Stunden das Survival-Adventure **Gods Will Be Watching**. Darin müssen wir in einer postapokalyptischen Welt mit unserem fünf Mann starken Team (samt Hund) 40 Tage überleben. Jeder Tag besteht aus lediglich fünf Aktionen. Die sollten allerdings mit Bedacht gewählt werden. Nicht nur das Offensichtliche ist zum Überleben wichtig (Beschaffung von Nahrung und Medikamenten), sondern auch die Teampflege. Damit keiner mit einem psychischen Schaden in einer Nacht-und-Nebel-Aktion abhaut, ist es mindestens genauso ratsam, die geistige Verfassung des Teams im Auge zu haben. Jedes Mitglied hat nämlich einen wichtigen Nutzen, wie beispielsweise der Ingenieur, der ein GPS reparieren muss. Trotz des minimalistischen Stils (sowohl grafisch als auch spielerisch) bereitet **Gods Will Be Watching** nicht nur verdammt viel Spaß, sondern fesselt zugleich mit der Herausforderung, die 40 Tage zu überstehen. **AF**



Lost mal anders: Statt Sonne und Strand gibt's hier die postapokalyptische Kälte.

Fazit: Simpler Aufbau, spannendes Spiel

Frog Fractions

Browserspiel

 WAS **Adventure** WER **Twinbeard**

 WO www.twinbeard.com/frog-fractions

 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Die schon seit Jahren rückläufige Zahl der Spiele, in denen wir einen Frosch verkörpern dürfen, ist bedenklich. Amphibienliebhaber fühlen sich vernachlässigt und von den Entwicklern im Stich gelassen. Wir fragen: »Ist in der heutigen Computerspielebranche überhaupt noch Platz für glitschige, grün glänzende Sympathieträger?« Nun ja, die großen Studios lassen Frösche derzeit links liegen, doch der kleine Entwickler Twinbeard (quasi als Gallier unter den Froschspiel-Entwicklern) zeigt mit **Frog Fractions** sein Herz für grüne Hüpfen: Wir müssen mit unserer klebrigen Zunge Insekten fangen, um unsere Punktzahl zu erhöhen. Nach jeder Runde können wir uns dann neue Fähigkeiten für unseren Frosch kaufen. Klingt erst einmal nach einem ganz gewöhnlichen (sehr langweiligen) Spiel. Nach nur wenigen Minuten ändert sich das aber komplett und wir reisen auf dem Rücken eines Drachen durch den Weltraum. Damit nicht genug: Ehe wir uns versehen, verwandelt sich das Spiel nach der Durchquerung eines Unterwasser-Labyrinths auf einmal in ein klassisches Text-Adventure, in dem wir Befehle eintippen müssen. **Frog Fractions** ist tatsächlich so abgedreht, wie die Beschreibung sich liest. Wer Frösche und originelle Spielideen mag, sollte sich den Titel definitiv mal ansehen. **ER**

Fazit: Durchgeknallter Genre-Trip



Auf unserem **Drachen-Freund** fliegen wir durch das Weltall, weichen Asteroiden aus und füttern Insekten. Ja nee, ist klar!



Mit der Modifikation **Full Combat Rebalance 2** laufen die Kämpfe von The Witcher 2 dynamischer ab.

The Witcher 2 Full Combat Rebalance 2

MOD

 WAS **Adventure** WER **»Flash« Kwiatkowski**

 WO <http://bit.ly/10AFBoy>

 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Der Schriftsteller Andrzej Sapkowski schuf mit dem Hexer Geralt von Riva einen der derzeit stärksten polnischen Exportartikel. Sein (Vor-)Namensvetter Andrzej Kwiatkowski hingegen feilt nur ein wenig an Geralts Kampf-Performance. Das Ergebnis des Gameplay-Designers von CD Projekt Red, die **The Witcher 2**-Modifikation **Full Combat Rebalance 2**, kann sich aber trotzdem sehen lassen. Die Mod integriert zukünftige Kampfmechaniken aus **The Witcher 3** in den zweiten Teil. Der Hauptaspekt ist dabei die Erhöhung von Geralts Reaktionsfähigkeit und Mobilität. Auch das Gegnerverhalten wurde verbessert. In Folge dessen werden die Kämpfe deutlich anspruchsvoller, aber auch flüssiger und damit hübscher als vorher. Wem die Wartezeit auf **The Witcher 3: Wild Hunt** zu lange ist, der kann jetzt den kompletten zweiten Teil mit neuem Kampfsystem spielen – cool. **ER**

Fazit: Für alle, die von Geralt nicht genug bekommen



sharkoon

FIREGLIDER OPTICAL

GAMING MOUSE



Verschafe dir den entscheidenden Vorteil!

Die brandneue FireGlider Optical verfügt über einen optischen Sensor, der bis zu 3000 DPI und 3600 FPS unterstützt.

Dank des Weight-Tuning-Systems im Boden der Maus lässt sich das Gewicht in sieben Abstufungen von 118 g bis maximal 135 g regulieren und so den individuellen Erfordernissen anpassen.

Fünf der sieben Tasten lassen sich mittels der mitgelieferten Software frei programmieren und mit Funktionen belegen, die sowohl das Spielen, als auch die alltägliche Arbeit mit dem PC vereinfachen. Darüber hinaus können über die Software individuelle Makros erstellt und in den On-Board-Speicher der Maus übertragen werden.

Über eine DPI-Wahltaste kann die Abtastrate des Sensors in fünf Stufen von 400 bis maximal 3.000 DPI angepasst werden.



Become a Fan on
Facebook

GET READY TO RULE THE GAME

www.sharkoon.de

World of Tanks

Schnelle Chinesen, rumpelnde Briten und kontroverse Änderungen: In World of Tanks hat sich seit dem letzten Kontrollbesuch viel getan. Von Jochen Redinger



⊕ Stärken

- + überarbeitete Panzermodelle
- + Upgrades wirken sich spürbarer aus
- + neue Nation

⊖ Schwächen

- Karten ähneln sich teilweise sehr
- Ablauf der Gefechte im Grunde immer gleich

Kontrollbesuch

WAS **Panzer-Simulation** WER **Wargaming.net** WO **<http://worldoftanks.eu/>**
WANN **bereits erschienen** GELD **Free2Play**

Auf XL-DVD: Kontrollbesuch

Motor starten, vorrücken, Panzer sichten, Ziel melden, Angriff, die Schlacht heil überstehen (optional): Die Kämpfe in **World of Tanks** laufen mehr

oder weniger nach dem gleichen Muster ab. Damit den Panzerschlachten nach über zwei Jahren nicht der Treibstoff ausgeht, liefert Entwickler Wargaming mit nahezu jedem Patch neue Inhalte – seien es einzelne Panzer, zusätzliche Karten oder ganze Nationen samt dazugehöriger Stahlkolosse. Seit dem letzten Winter streiten sich nicht mehr nur Deutsche, Russen, Amerikaner, Briten und Franzosen auf den insgesamt 35 Karten um den Sieg, inzwischen mischen auch die Chinesen mit. Weil das Reich der Mitte bis vor wenigen Jahrzehnten noch keine eigene Panzerproduktion hatte, besteht der Fuhrpark der roten Garden

zu Beginn vor allem aus den eingekauften Modellen anderer Staaten. Dünn gepanzerte Renaults, flinke amerikanische M5 oder russische T-34 bilden die chinesischen Anfängerfahrzeuge. Auch später warten vor allem abgewandelte russische Panzer im chinesischen Forschungsbaum. Eines haben dabei fast alle Panzer der Chinesen gemeinsam: Sie verbinden stark gepanzerte Türme mit guter Manövrierfähigkeit und durchschlagskräftiger, wenn auch ungenauer Bewaffnung. Allerdings lassen sich ihre Kanonenrohre nur sehr eingeschränkt nach unten ausrichten – ein gravierender Nachteil in hügeligem Gelände. Komplett ist der chinesische Fuhrpark aber noch nicht. Bislang stehen uns nur leichte, mittlere und schwere Kampfpanzer zur Verfügung. Artillerie und Jagdpanzer sollen folgen. Worauf die Chinesen noch warten, hat bei den Briten schon Einzug gehalten: Haubitzen und Jäger komplettieren mittlerweile den britischen Forschungsbaum. Die britischen Jagdpanzer besitzen wie gewohnt keinen drehbaren Turm und sind größtenteils quälend langsam, machen das aber mit dicker Panzerung und schnell feuernden, präzisen Kanonen wett. Die britischen Selbstfahrlafetten weisen dagegen kaum durchgehende Eigenheiten auf, manche sind schnell, andere langsam. Und auch ihre Geschütze

variieren hinsichtlich Feuergeschwindigkeit, Genauigkeit und Schaden teils enorm.

Beide Panzerklassen waren von den letzten Spiel-Updates am stärksten betroffen – positiv wie negativ. Jagdpanzer erhalten für angerichteten Schaden 33 Prozent mehr Erfahrung, Artillerie sogar 50 Prozent mehr. Darüber hinaus wurde das Einkommen für viele Vehikel um bis zu zehn Prozent erhöht, vor allem für Panzer höherer Stufen. Ein guter Schritt, der es einfacher macht, Panzer ab der Stufe acht regelmäßig ins Gefecht zu führen, auch wenn man keinen (kostenpflichtigen) Premium-Account besitzt. Mühelos erschwänglich ist der Unterhalt für eine Garage voller Hightech-Schüsseln natürlich noch immer nicht; Panzer niedrigerer Stufen, die auch bei verlorenen Gefechten

stets Plus machen, oder mit Echtgeld bezahlte Premium-Panzer sind nach wie vor

Tally-ho!

sehr hilfreich. Die gravierendste Balancing-Änderung betrifft allerdings jene Spieler, die am liebsten aus dem Hintergrund mit einer Haubitze auf die Jagd gehen. Die Ziel- und Nachladezeiten aller Artilleriegeschütze wurden stark erhöht, Geschosse fliegen um bis zu 50 Prozent langsamer. Dafür gibt es nun zehn statt nur acht Artillerie-Vehikel pro Nation, sodass den Selbstfahrlafetten aufgrund des veränderten Matchmakings auch mal Panzer niedrigerer Stufen ins Visier rollen. Während sich viele Artillerie-

Spieler über die weitreichenden Änderungen ihrer Lieblinge beschwerten, atmen die Besitzer der übrigen Tank-Klassen auf, weil die Bedrohung durch die vor allem in hochstufigen Gefechten oft übermäßig vertretenen Artilleriegeschütze nun stark nachgelassen hat. Um schnell einschätzen zu können, wie das gegnerische Team aufgestellt ist, finden Sie jetzt in der oberen Bildschirmmitte eine symbolische Auflistung, wie viele Panzer welchen Typs in den beiden Mannschaften antreten – ständig aktualisiert, etwa wenn wir gerade einen Unglücklichen ausgeknipst haben.

Auch an der Tarnung und der Zielgenauigkeit der Panzer hat Wargaming geschraubt: Waren Tarnanstriche und Netze für die größeren Brocken bis Update 8.6 relativ sinnlos, weil selbst ein Vielfaches von Null nichts bringt, lohnen sich diese nun teilweise auch auf schweren Fahrzeugen. Der Effekt beider Tarnhilfen orientiert sich nämlich nur noch an der Panzerklasse – Jagdpanzer schneiden dabei am besten ab. Selbst massive Kolosse wie der deutsche Ferdinand können nun wirkungsvoll Hinterhalte legen und fallen nicht mehr sofort der gegnerischen Artillerie zum Opfer. Da Büsche und Waldstücke unsere Schätzchen jedoch insgesamt weniger gut verbergen als zuvor, werden die Sturmgeschütze dadurch nicht übermächtig, allerdings doch deutlich gestärkt. Einmal in Stellung gebracht, profitieren alle Panzer von der verbesserten Ziel-



Die **chinesischen Panzer** vereinen Feuerkraft mit guter Turmpanzerung und durchschlagskräftigen, wenn auch ungenauen Kanonen.



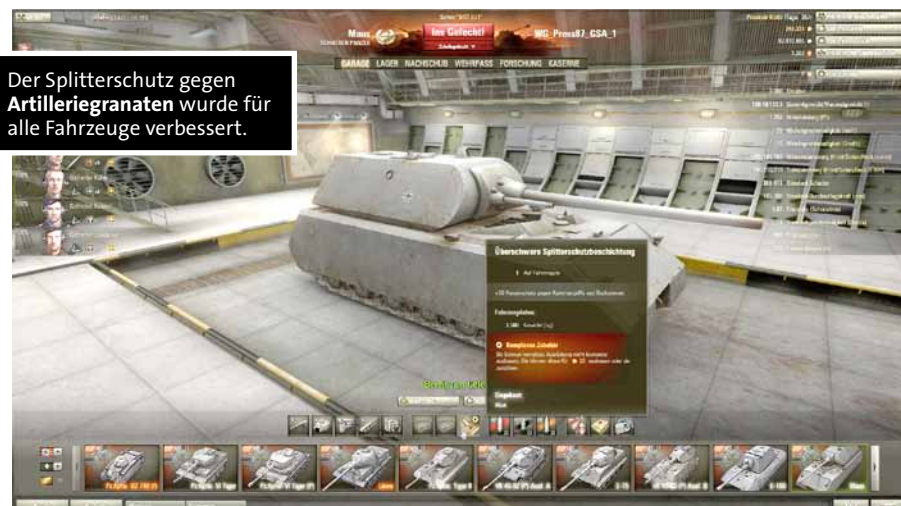
Schnelligkeit ist Trumpf: Mit den mittleren chinesischen Panzern lassen sich Feinde schnell umgehen und an ihren Schwachstellen angreifen.

Auch bei den »alten« Nationen tut sich eine Menge: **Deutschland** schickt seit Kurzem etwa den Leopard 1 der Bundeswehr ins Gefecht.



genauigkeit sämtlicher Kanonen. Granaten schlagen weniger oft am Rand des Zielkreises ein und verursachen so insgesamt zuverlässiger Schaden als zuvor. Die bei vielen Spielern verhassten kritischen Treffer ohne sichtbare Wirkung kommen allerdings auch weiterhin vor – laut Wargaming ist das gewollt, denn solche Einschläge beschädigen eine Fahrzeugkomponente wie etwa die Kanone oder ein Crew-Mitglied wie zum Beispiel den Fahrer, ziehen aber keine Hit Points ab. In Sachen Panzerung hat sich

auch einiges getan. Die Durchschlagskraft einiger Kanonen wurde etwas gesenkt, dazu prallen diverse Geschossarten leichter als vorher ab, sodass schwere (und dadurch meist langsame) Fahrzeuge wieder mehr Nutzen aus ihrer dicken Panzerung ziehen als bisher. Außerdem bringt das Stoppen von gegnerischen Fahrzeugen durch das Zerstören ihrer Ketten mittlerweile genauso Erfahrungspunkte (solange Sie während der Zwangspause vom eigenen Team beschädigt werden) wie das Ausspähen des gegneri-



Der Splitterschutz gegen Artilleriegranaten wurde für alle Fahrzeuge verbessert.

Noch besser

Jochen Redinger
Trainee
redaktion@gamestar.de

Auch wenn man World of Tanks mal eine Zeit lang links liegen lässt, das vertraute Aufbauen der Panzermotoren und das Krachen der Kanonen ziehen sofort wieder ins Spiel. Und das ist noch umfangreicher und besser geworden. Selbst wenn mich die Chinesen ein bisschen zu sehr an die bereits vorhandenen Russen erinnern, kann ich mich über den ständigen Ausbau der Panzerhatz nur freuen. Vor allem der Rückgang der Artillerieplage in hochstufigen Gefechten und die geringeren Betriebskosten teurerer Panzer ab Level acht tragen dazu bei, dass World of Tanks auch weiterhin attraktiv bleibt und für jede Nische seine Spezialisten bietet. Es gibt zwar immer noch Gründe, um sich zu beschweren, etwa über die von vielen als zu weit gehenden Artillerie-Einschränkungen, im Großen und Ganzen hat sich World of Tanks jedoch seit Release stetig weiterentwickelt und verbessert. Nachdem jetzt auch die letzten Bezahlhürden gefallen sind, gibt es eigentlich keinen Grund mehr, World of Tanks nicht zumindest mal auszuprobieren.

schen Vormarschs. Weil nur Teamwork gegen die feindlichen Stahlungetüme hilft, hat sich Wargaming noch einen anderen Punkt zu Herzen genommen. Ja, man könnte fast sagen, dass die Entwickler aus **World of Tanks** jetzt endlich ein wirkliches Free2Play-Erlebnis gemacht haben. Viele frühere Premium-Inhalte sind nämlich seit Update 8.5 auch für nichtzahlende Spieler verfügbar. Der erste Schritt in diese Richtung, die frei verfügbare Premium-Munition, wurde ja bereits im letzten Winter eingeführt, mit 8.5 ging Wargaming noch einen Schritt weiter und hat obendrein verbrauchbare Gegenstände wie verbesserte Feuerlöscher oder Sanitätsausrüstung auf Spielwährung umgestellt. Auch wer mit Freunden losziehen will, freut sich über das Update. Züge mit bis zu drei Spielern lassen sich nun genauso gut ohne Premium-Account erstellen, sogar eigene Panzerkompanien können die Gratis-Krieger inzwischen gründen. Neben den zahlreichen (umstrittenen) Balancing-Änderungen sind die verbesserten Free2Play-Möglichkeiten damit die wohl wichtigste Neuigkeit seit unserem letzten Kontrollbesuch. [JR](#)

TERMIN 1.9.2013 PREIS Free2Play USK ab 12 Jahren

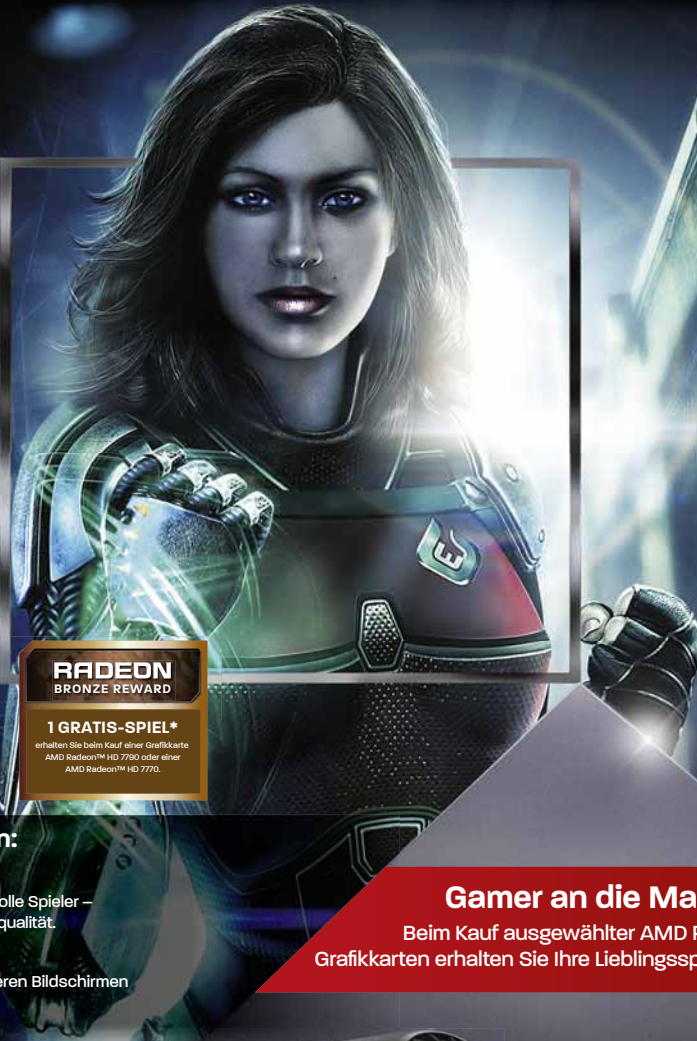
World of Tanks Multiplayer-Action

Publisher Wargaming.net
Entwickler Wargaming.net
Sprache Deutsch, Englisch
Kopierschutz Anlegen eines Spielkontos nötig

TEAMWORK 9 10

Neuwertung
85
SPIELSPASS

NEVER SETTLE FOREVER



RADEON GOLD REWARD

3 GRATIS-SPIELE*

erhalten Sie beim Kauf einer Grafikkarte der AMD Radeon™ HD 7970 GHz Edition, einer AMD Radeon™ HD 7970 oder einer AMD Radeon™ HD 7950.

RADEON SILBER REWARD

2 GRATIS-SPIELE*

erhalten Sie beim Kauf einer Grafikkarte der Serie AMD Radeon™ HD 7800.

RADEON BRONZE REWARD

1 GRATIS-SPIEL*

erhalten Sie beim Kauf einer Grafikkarte der Serie AMD Radeon™ HD 7700 oder einer AMD Radeon™ HD 7770.

AMD Radeon™ Grafikkarten bieten:

Graphics Core Next-Architektur (GCN)

Mit GCN – der einzig wahren Architektur für anspruchsvolle Spieler – erhalten Sie herausragende Leistung und makellose Bildqualität.

AMD Eyefinity Technologie

Bezwingen Sie Ihre Gegner dank 3x1-Ansicht mit mehreren Bildschirmen für einen einzigartigen Blick auf das Spielgeschehen.

Gamer an die Macht

Beim Kauf ausgewählter AMD Radeon™ Grafikkarten erhalten Sie Ihre Lieblingsspiele GRATIS dazu!*



89,⁹⁰

XFX Radeon HD 7770 Double Dissipation

- AMD Radeon HD7770 • 1.000 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM • 4,5 GHz Speichertakt • DirectX 11.1, OpenGL 4.2 • DisplayPort, HDMI, DVI • PCIe 3.0 x16

JCXX0



199,⁹⁰

GIGABYTE Radeon HD 7870 OC GHz Edition

- AMD Radeon HD7870 • 1,1 GHz Chiptakt
- 2 GB GDDR5-RAM • 4,8 GHz Speichertakt • DirectX 11.1, OpenGL 4.2 • 2x Mini-DisplayPort, HDMI, DVI • PCIe 3.0 x16

JDXXX3



379,-

SAPPHIRE Radeon HD 7970 VAPOR-X GHz Edition

- AMD Radeon HD7970 • 1.000 MHz Chiptakt
- 3 GB GDDR5-RAM • 6 GHz Speichertakt • DirectX 11.1, OpenGL 4.2 • DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXSXL

Holen Sie sich Radeon™ in Ihr System!

Weitere Informationen finden Sie unter www.amd.com/radeonrewards



*Weitere Informationen finden Sie unter www.amd.com/eyefinity. Es werden Konfigurationen mit bis zu zwei aktiven Adaptern unterstützt. Für mehr als zwei Monitore werden DisplayPort™-Monitore empfohlen.

*Erhalten Sie einen oder mehrere Schlüsselcodes für den Download von PC-Anwendungen, wenn Sie zwischen dem 22. Juli 2013 und dem 31. Dezember 2013 bzw. bis alle Schlüsselcodes aufgebraucht sind (je nachdem, was früher eintritt) ein zur Teilnahme berechtigendes AMD Produkt bei einem teilnehmenden Händler kaufen. Sie können eine oder mehrere Anwendungen aus einem Menü verfügbarer Anwendungen auswählen. Die Anzahl und Auswahl an Anwendungen hängt vom gekauften teilnahmeberechtigten AMD Produkt ab. VERFÜGBARE ANWENDUNG(EN) ERHÄLTICH SOLANGE DER VORRAT REICHT. ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN. DIE IN WERBEMATERIALIEN GENANNTE ANWENDUNGEN SIND GGF. NICHT FÜR ALLE TEILNEHMER ERHÄLTICH. Die Anwendungsauswahl des Teilnehmers kann nicht garantiert werden bevor die endgültige Auswahl getroffen wurde. EINSCHRÄNKUNG: Nur ein Schlüsselcode pro Anwendung/pro zur Teilnahme berechtigendem AMD Produkt/pro Person. Für die erforderliche Internetverbindung können Kosten entstehen. Die Aktion steht Teilnehmern offen, die mindestens 17 Jahre alt bzw. im Land Ihres Wohnortes volljährig sind, je nachdem, was älter ist. Angebot ist möglicherweise nicht jederzeit und überall gültig. Weitere Informationen erhalten Sie unter www.amd.com/neversettletforeveroffer. Nichtig, wo gesetzlich verboten.

© 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.





NEU!

44,99

FIFA 14

Man erlebt in FIFA 14 den Fußball und die Faszination großartiger Tore. Das Spiel entwickelt das preisgekrönte Gameplay innovativ weiter und ermöglicht den Spielern einen noch besseren Spielaufbau im Mittelfeld.

- PC • Freigegeben ohne Altersbeschränkung

YSPC27



79,90

CM Storm QuickFire TK

- mechanische Gaming-Tastatur
- Cherry-MX-Brown-Tastenschalter
- 105 Tasten • n-Key-Rollover
- 1.000 Hz Abfragerate
- USB

NTZV21



EVGA

359,-

EVGA GeForce GTX 770 SuperClocked ACX

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 770
- 1.111 MHz (Boost: 1163 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- 1.536 Shadereinheiten • DirectX 11, OpenGL 4.3
- 1x DisplayPort, 1x HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDZXZ5



104,90

ASRock Z87 Pro4

- ATX-Mainboard • Sockel 1150
- Intel® Z87 Express Chipsatz • Gigabit-LAN
- USB 3.0 • HD-Sound • 4x DDR3-RAM
- 6x SATA 6Gb/s • 1x PCIe 3.0 x16, 1x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1, 2x PCI

GWER09

OUYA

ab 10.10.2013

119,90

Ouya

- Ouya-Spielkonsole • ARM Cortex-A9-Prozessor
- Nvidia ULP GeForce • 8-GB-Flash
- USB-A, RJ-45, WLAN, Bluetooth, HDMI

QA#000



67,90

Kingston DataTraveler HyperX 3.0

- USB-Stick • 64 GB Speicher
- max. 225 MB/s lesen
- max. 135 MB/s schreiben
- 8-Kanal-Hochgeschwindigkeitsarchitektur
- USB 3.0

IMGL2F

GIGABYTE



369,-

GIGABYTE GV-N770OC-2GD

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 770
- 1137 MHz (Boost: 1189 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- DirectX 11 und OpenGL 4.3
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXYZ1



989,-

Intel® Core™ i7-4960X

- Sockel-2011-Prozessor • Ivy Bridge-E
- 6x 3.600 MHz Kerntakt
- 1,5 MB Level-2-Cache, 15 MB SmartCache

HM7121



73 cm (29")

459,-

ASUS MX299Q

- LED-Monitor • 73 cm (29") Bild diagonal • 2.560x1.080 Pixel • 5 ms Reaktionszeit (GtG)
- Kontrast: 80.000.000:1 (dynamisch) • Helligkeit: 300 cd/m² • MultiFrame-Funktion
- DisplayPort, HDMI/MHL, DVI-D (Dual-Link), Audio

V6LO50

ZOTAC
It's Time to Play.

244,90

ZOTAC GTX 760 AMP! Edition

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 760
- 1111 MHz (Boost: 1176 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (6,2 GHz) • NVENC H.264
- 1152 Shadereinheiten • DirectX 11, OpenGL 4.3
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXTZ4

SAPPHIRE



169,90

SAPPHIRE Radeon™ HD 7870 GHz Edition

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

JDXXSX

MS-TECH



84,90

MS-TECH X3 Crow

- 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

be quiet!



94,90

be quiet! POWER ZONE 650W

- PC-Netzteil • 650 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 90% • Kabel-Management
- 135-mm-Lüfter • 13x Laufwerksanschlüsse
- 4x PCIe-Stromanschlüsse
- ATX12V 2.4, EPS12V 2.92

TN6V2P00

ALTERNATE

bequem online



Die Stalin-Problematik Nur zwei Möglichkeiten

► Ich habe mich sehr über den differenzierten Artikel von Herrn Graf gefreut, in welchem er sein Verständnis für zwei verschiedene Parteien/Nationalitäten ausdrückt, die von einem Spiel vor den Kopf gestoßen wurden. Spiele können meines Erachtens (wie sämtliche Medien) in Bezug auf den Zweiten Weltkrieg zwei Wege beschreiten. Erstens: Die Geschehnisse derart überzeichnen, dass der satirische Aspekt auf den ersten Blick deutlich wird, ohne die Gräueltaten der damaligen Zeit zu verherrlichen. Gelungene Beispiele sind hier Filme wie *The Producers* oder *Inglorious Basterds* sowie – soweit bislang einschätzbar – das neue *Wolfenstein: The New Order*. Zweitens: Ein reflektiertes, wahrheitsgetreues und unverklärtes Bild der Geschichte abliefern und den Krieg als das darstellen, was er ist – unmenschlich und abartig. Warum nicht beispielsweise im neuen *Company of Heroes* auf der einen Seite Stalingrad verteidigen und auf der anderen Seite die erwähnte Massaker von Katyn »nachspielen«? Alle Gewissensbisse inklusive. Oder im dritten Teil *Pearl Harbour* verteidigen und die Bombe über Nagasaki abwerfen. In Teil 4 werden dann britische Bomber über

Leserbriefe

Hamburg abgeschossen und gleichzeitig jüdische Häftlinge vom Osten nach Dachau verlegt. All diese Taten heben sich nicht gegenseitig auf und relativieren sich, sondern stehen gemeinsam für die Abscheulichkeit des Krieges.

Dominik Cholewa

Endlich erwachsen werden

► Am Ende seiner (sehr guten!) Kolumne fragt Michael Graf, ob für Spiele mit Setting im Zweiten Weltkrieg der historische Kontext wichtig ist oder nicht. Meiner Meinung nach lautet die Antwort klar: Ja! Ich denke, das Medium der PC-Spiele sollte inzwischen erwachsen genug sein, genau wie Filme dasselbe Thema auf ganz unterschiedliche Art und Weise zu beleuchten; man vergleiche zum Beispiel die Filme *Stalingrad* (1993) und *Inglorious Basterds* (2009). Dabei ist ein eher historisch-korrektes Anti-Kriegs-Spiel ebenso gut vorstellbar wie die bisher vorherrschenden hurrapatriotischen Ein-Mann-gewinnt-den-Krieg-Spiele à la *Call of Duty*. Oder eine die moralische Dimension weitgehend ausblendende Militärsimulation wie das mäßige *Iron Front: Liberation 1944*. Natürlich riskiert ein Entwickler, der sein Spiel weltweit verkaufen will, es immer, einen Teil der potenziellen Kundschaft zu verprellen, wenn die Taten ihrer Vorfahren in schlechtem Licht dargestellt werden. Tatsache ist aber, dass im Zweiten Weltkrieg alle Kriegsparteien Kriegsverbrechen begangen haben, wenn auch auf unterschiedliche Weise und in unterschiedlichem Ausmaß. Ein historisch korrektes Spiel sollte dies auch so darstellen. Schafft man es, dies in eine gute Story einzubinden, gelingt es vielleicht endlich, ein gutes Anti-Kriegs-Spiel zu machen, das gleichsam unterhaltend wie lehrreich ist. Ich persönlich würde mir, wie bestimmt viele deutsche Spieler, endlich mal ein Spiel aus deutscher Sicht wünschen, zum Beispiel ein Actionspiel, in dem man als fanatischer Wehrmachtssoldat in den Krieg gegen Polen zieht und dann nach und nach durch das erlebte

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.

Grauen des Krieges den Glauben an die NS-Ideologie und den »Endsieg« verliert, bis man schließlich, je nach Spielweise, desertiert, vor ein Kriegsgericht kommt, Kriegsgefangener wird oder schlichtweg fällt. Dies wäre endlich mal ein erwachsenes Spiel zu dem Thema (selbstverständlich auch nur für Erwachsene geeignet). Ich finde, es ist Zeit, dass sich unser Medium nicht mehr vor solchen schwierigen Themen drückt!

Leonard Böhm

Lies ein Geschichtsbuch!

► Meine bescheidene Meinung zu dem Thema? Ein Spiel ist ein Spiel und soll vorrangig unterhalten. Natürlich ist historischer Kontext wichtig und darf nicht fehlen. Allerdings ist historischer Kontext mit Vorsicht zu genießen. Für die einen mag eine wichtige historische Figur ein großer Held sein, für andere ist er ein Schlächter. Stalin ist ein gutes Beispiel. Er hat auf der einen Seite die Nazi-Invasoren zurückgeschlagen, was gut war, auf der anderen Seite gibt es aber auch das Massaker von Katyn. Die vernünftigste Vorgehensweise wäre, Stalin-Parolen in *World of Tanks* rauszulassen. Es gibt genug andere gute Parolen, die man sich auf seinen Panzer schreiben kann, ohne dabei zu riskieren, den ein oder anderen vor den Kopf zu stoßen. SerB [Sergey Burkatovskiy, der Lead-Designer von *World of Tanks* – Anm. der Redaktion] selbst pflegte zu sagen: »You want realism? Join the Army!« Nun, wandeln wir den Satz etwas um: »You want historical accuracy? Go read a history book!«

Anonym

Allein die Unterhaltung ist wichtig

► Man kann die Bedenken der Polen über die Stalin-Parolen sicherlich verstehen und erst recht den Unmut der Russen über die negative Darstellung der Roten Armee in



Sind Spiele wie *World of Tanks* reine Unterhaltungsprodukte oder sollten sie mit dem historischen Kontext verantwortungsvoller umgehen?



Homosexuelle Szene in **Mass Effect 3**: Leser Andrij Sytnyk würde sie gerne ausschalten dürfen.

Company of Heroes 2. Aber bei allem Verständnis halte ich persönlich ein Spiel in erster Linie für ein Spiel. Ich habe kein Problem damit, mich durch Horden von Deutschen zu metzeln, sofern es denn Spaß macht und kurzweilig ist. Klar ist aber auch, dass ich ein Produkt unserer deutschen Gesellschaft bin, das heißt mit wenig Patriotismus, mit gebrochenem Verhältnis zur Nation, grundsätzlich superkritisch allem Nationalen gegenüber, ja sogar mit einer unterschweligen Verachtung der eigenen Nation gegenüber (wie es einem in der Schule und in der Öffentlichkeit beigebracht wurde); ich nehme an, dass die Polen und Russen doch ein ganz anderes Verständnis gegenüber ihrer eigenen Nation haben. Man kann es vielleicht nachvollziehen, dass sie empfindlich reagieren, wenn in ihren Augen ihre Nation beschmutzt wird und dabei vergessen wird, dass es sich eigentlich nur um Spiele handelt. Nochmals: Ich persönlich sehe nur den Unterhaltungswert in einem Computerspiel und habe kaum Bedenken, wenn es um den historischen Kontext geht. Spieler aus anderen Ländern wie Russland und Polen mit einem anderen Wertesystem mögen das anders sehen. Ich respektiere dies, aber für mich ist der historische Kontext und die Korrektheit desselben vollkommen irrelevant – allein der Unterhaltungswert ist wichtig. **Bruno**

◀ Leider können wir nur einen Teil der zahlreichen Zuschriften zur Stalin-Problematik abdrucken, aber wir bedanken uns ausdrücklich bei allen Lesern, die uns ihre Gedanken zu diesem ebenso sensiblen wie kontroversen Thema mitgeteilt haben. Während die einen vom Medium Spiel endlich den Mut erwarten, dass es den Krieg mit allen moralischen Konsequenzen realistisch abbildet, ist für die anderen in erster Linie der Unterhaltungswert relevant. Uns würde brennend interessieren, wie das die übrigen Leser sehen. Deshalb finden Sie eine Umfrage zu diesem Thema auf www.gamestar.de – das Ergebnis veröffentlichen wir dann in der nächsten Ausgabe. Natürlich können Sie uns Ihre Meinung bis dahin auch schreiben, wir freuen uns drauf! **Michael Graf**

Homosexualität in Spielen Schwule Szenen ausschalten

► Es ist schon bezeichnend, dass man sich als erwachsener Familienvater und Mann im Europa des 21. Jahrhunderts dreimal überlegt, ob man seine Meinung zu einem

Thema äußern will. Nach einiger Zeit habe mich aber dennoch entschieden, meine Auffassung mitzuteilen. Das Thema Homosexualität in Computerspielen hat mich manchmal schon geärgert und zwar aus einigen bestimmten Gründen. Spätestens als bei **Mass Effect 3** die gefühlte halbe Mannschaft aus Homosexuellen bestand, die mich entweder angemacht oder abgelehnt haben, kam ich mir vor wie in einem falschen Film. Das sexuelle Begehren bestimmter Gruppen interessiert mich eher weniger, allgemein finde ich, dass Sexualität überbewertet wird – aber bei **Mass Effect 3** musste ich erleben, dass langjährige Mitkämpfer wie Kaidan plötzlich schwul waren und mich anmachen. Dies führte zu der Situation, dass ich nicht mehr unbeschwert die Gespräche im Spiel führen konnte, weil ich die Sorge hatte, plötzlich angemacht zu werden oder in eine peinliche Situation geführt zu werden, in die ich nicht hineinkommen wollte. Falls es den Spielentwicklern nicht klar ist: Homosexualität ist für Heterosexuelle nicht attraktiv oder spannend, sondern eher unangenehm. Umgekehrt ist es genauso. Genauso wenig wie eine homosexuelle Frau sich von einem Mann angemacht wissen möchte, ist es umgekehrt. So war es eher verblüffend und lächerlich, dass mir eine Dame der Crew auf der Couch am Abend nach einem Drink plötzlich offenbarte, dass sie nicht auf Männer stehe. Mal ehrlich, keine homosexuelle Frau würde auch nur im Entferntesten darauf eingehen und mit dem Kapitän ins Zimmer hochgehen – es ist doch klar, dass es sich um ein romantisches Treffen handelt. Womöglich hat es nur mit der Technologie zu tun, mit der Komplexität des Storytelling, aber es hat mir gehörig die Stimmung versaut. Auch bei **Fable** haben mich die übrigens ausnahmslos hässlichen »Lustherren« eher angeekelt als amüsiert. Als heterosexueller, weißer Mann – der trotz der gegenteiligen Vermutungen bei der GaymerX – dennoch und nachhaltig zur Mehrheit der Käufer von Computerspielen zählt, kann ich nur um eines bitten: Ich hätte gerne einen »Gayness-off«-Knopf in den Optionen der Spiele. Damit sind dann automatisch all diese Funktionen und Sprachoptionen abgeschaltet, bei denen man plötzlich in einer Romanze mit einem Kampfgefährten steckt. Homosexuelle können ihre Gelüste ausleben und sich widergespiegelt sehen, wie sie möchten. Man sollte aber bedenken, dass nur knapp vier Prozent der Menschen homosexuell sind, also keineswegs die Mehr-

Fehler!

So geht das nicht weiter. Schon wieder ein Monat (fast) ohne Fehler. Dieser Entwicklung muss energisch Einhalt geboten werden. Als erste Sofortmaßnahme haben wir Michael Graf nochmal in die Isar geworfen. »Aber ich habe doch gar nichts falsch gemacht«, hat er gerufen. Eben drum, Micha. Eben drum. Immerhin konnten wir unseren Autor Patrick Mittler gleich hinterherwerfen, denn in seinen Test zu **Little Dew** haben sich zwei Fehler eingeschlichen: Zum einen hätte die Preis-Leistungsnote anhand der GameStar-Formel »gut« und nicht etwa »befriedigend« lauten müssen, zum anderen finden sich die fehlenden Innovationen und Überraschungen des Spiels doch tatsächlich als Pro-Punkt im Wertungskasten wieder. Bemerkt haben das übrigens David Seinsche und Dirk Lubrich. Auch Toby Marquardt konnte wenigstens noch einen Fehler beisteuern (siehe Bild). Zur Strafe haben wir Florian Heider in die Isar geworfen. »Aber ich habe doch gar nichts falsch gemacht«, hat er gerufen. Eben drum, Flo. Eben drum.

heit, sondern eine kleine Minderheit. Man hat sie selbstverständlich zu respektieren, wie sie sind, aber Respekt ist keine Einbahnstraße. **Andrij Sytnyk**

Skyrim: Falskaar Wo ist die Mod?

► Entweder bin ich unfähig, sie zu finden, oder euch ist ein Fehler unterlaufen. In der GameStar-Ausgabe 10/2013 steht auf Seite 94 beim Bericht zur **Skyrim-Mod Falskaar**, dass sich ebendiese auf der XL-DVD befinden würde. Leider kann ich's nicht erkennen. Mach ich was falsch?

Thomas John

◀ Leider mussten wir **Falskaar** im letzten Moment von der XL-DVD nehmen, weil die Vollversion von **Medieval 2** nebst Addon sehr viel Speicherplatz in Anspruch nahm. Wir haben leider vergessen, den Hinweis aus dem Artikel zu entfernen, das tut uns leid. Sie finden die Mod dafür auf der XL-DVD dieser Ausgabe. **Jochen Gebauer**



Wo »Games Star« draufstand, war glücklicherweise GameStar drin. Ungeknickt.

Mitmachen & gewinnen

CREATIVE®



Jetzt auf DVD, Blu-ray und als Download erhältlich.



KOMMT SCHNELL, KOMMT GUT.

Marvel's Iron Man 3 Nachdem **Marvel's Iron Man 3** bereits das weltweite Kinopublikum begeistert hat, geht der Eiserne nun auf Hausbesuch: Am 4. Oktober erscheint das hochkarätig besetzte Superhelden-Spektakel als Single-DVD, als Limited Edition auf zwei DVDs, als Blu-ray und 3D-Blu-ray sowie als digitaler Download – natürlich inklusive umfangreichem Bonusmaterial, darunter entfallene und erweiterte Szenen, Outtakes sowie ein Audiokommentar des Regisseurs Shane Black und des Drehbuch-Autors Drew Pearce. In seiner Paraderolle als gepanzerter Retter bekommt es Robert Downey Jr. in **Marvel's Iron Man 3** mit dem mysteriösen Terroristen Mandarin (Ben Kingsley) zu tun, der die Welt mit Anschlägen überzieht. Als auch seine private Welt erschüttert wird, steht Iron Man mit dem Rücken zur Wand – und ist beim Kampf ums Überleben auf sich allein gestellt. Mehr Infos zum Film gibt's unter www.ironman3-derfilm.de.

Zum Heimkino-Start des Action-Blockbusters verlosen wir in Zusammenarbeit mit Concorde Home Entertainment, Marvel und Call a Pizza zehnmal die Single-DVD von **Marvel's Iron Man 3**. Auf www.call-a-pizza.de kann man sich da auch gleich leckere Pizza für einen gepflegten Heimkino-Abend bestellen. Für nicht minder gepflegten Musik- und Filmgenuss unterwegs dürfen sich 13 weitere Gewinner über den **Airwave HD** von Creative (www.creative.com) freuen. Der kabellose, tragbare Lautsprecher in modischem Rot oder Schwarz verfügt über einen integrierten Akku und lässt sich dank der zukunftsweisenden NFC-Unterstützung problemlos via Bluetooth mit einem Tablet oder Smartphone koppeln – Kabelsalat war gestern!

Gesamtwert: rund 2.100 Euro.



© 2013 Marvel www.marvel.com



So nehmen Sie teil

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter www.gamestar.de/mitmachkarte. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns bitte eine Postkarte mit ihrem Namen, ihrer Adresse und der Nummer der Ausgabe (also »GS 11/13«). Der Einsendeschluss ist der 18. Oktober 2013.

Gewinner 09/2013

J. Blandowski, Hamm • H. Hofmann, Bad Friedrichshall • J. Lemke, Roxin • S. Müller, Schwäbisch Gmünd • F. Schörg, Stuttgart

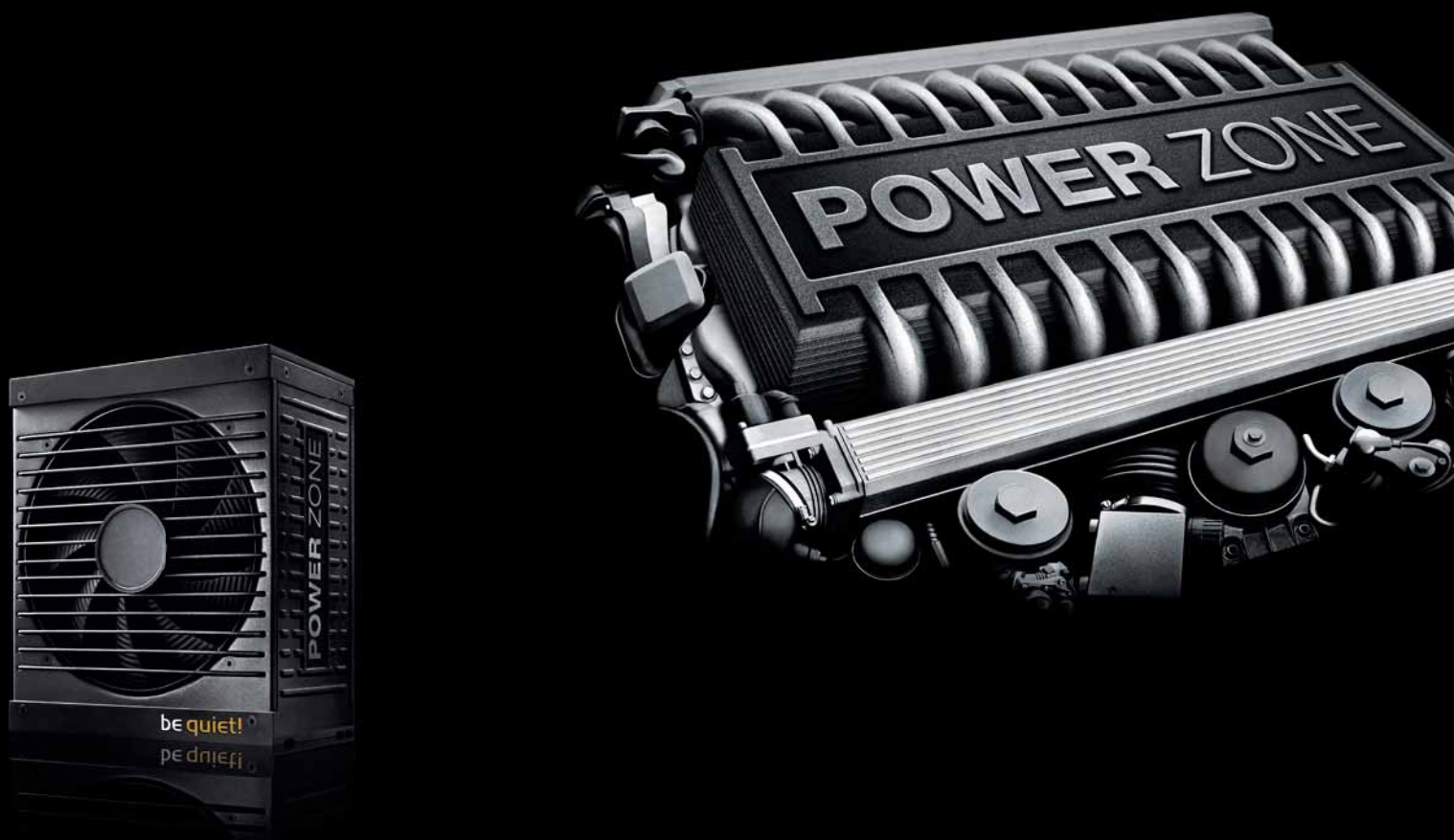
Gewinner der Abo-Verlosung 11/2013

M. Goodfellow, Celle • H. Kunze, Vellberg • M. Mitzel, Nürnberg • P. Roth, Reute • S. Späth, Aichwald

It's not ultimate power until it's ultimate power



» That's German attitude!



So wie die Leistungsfähigkeit eines Autos von der Kraft seines Motors abhängt, so bestimmt auch das Netzteil die Power, die dem PC-System zur Verfügung steht. Die neue Netzteilserie Power Zone ist der Motor für hochleistungsfähige PC-Systeme, die ultimative und dauerhafte Energie erfordern. Das voll modulare Netzteil ist die perfekte Wahl für anspruchsvolle Gamer und PC-Enthusiasten, die auf felsenfeste Stabilität, fantastische Features und fortschrittliche Kühlung bei einem unschlagbaren Preis-Leistungs-Verhältnis setzen.

Das Power Zone wurde für einen leistungsstarken Betrieb sogar bei 50°C entwickelt und bietet exzellente Kompatibilität, höchsten Schutz und eine große Auswahl an Anschlüssen, einschließlich von Multi-GPU Konfigurationen. Für mehr Informationen besuchen sie **bequiet.com**.

Erhältlich bei: www.alternate.de · www.arlt.de · www.atelco.de · www.caseking.de · www.conrad.de · www.digitec.ch
www.ditech.de · www.e-tec.at · www.getgoods.de · www.mindfactory.de · www.snogard.de

be quiet!®

Klug

Dumm

Rome 2

KI

Absichtlich dumm

Computerspieler stöhnen über dumme Soldaten in Call of Duty und hohle Dorfbewohner in Skyrim. Was viele vielleicht nicht ahnen: Scheinbare KI-Fehler sind mitunter volle Absicht, praktisch unvermeidbar oder haben sogar mit der KI gar nichts zu tun. Von André Peschke

Quelle: fotolia.com, Olivier Le Moal

Wenn man im wahren Leben drei mit Schusswaffen ausgerüsteten, gut trainierten Angreifern gegenübersteht, ist man tot. Das wäre realistisch«, sagt Mika Vehkala. Der Wahl-Holländer finnischer Abstammung ist unabhängiger Technologie-Berater, einer, den sich Spielestudios für ein paar Wochen ins Haus holen, wenn sie einen echten Experten brauchen. Vehkalias Expertise ist das Entwickeln von KI-Routinen. Zuletzt unterstützte er das dänische Studio IO Interactive bei der Entwicklung

»Tot wäre realistisch«

von **Hitman Absolution**. Von ihm wollen wir wissen, warum die gigantischen Teams hinter **Call of Duty** scheinbar nicht einsehen wollen, dass echte Soldaten nicht einfach lebensmüde auf den Feind zustürmen. Wie es sein kann, dass der Schmied in **Skyrim** am Umrunden seines eigenen Wohnzimmer-tisches scheitert. Kurz: Warum die Künstliche Intelligenz in Spielen immer noch so oft so unrealistisch und fehlerhaft wirkt. Oder, um beim unmittelbaren Beispiel zu bleiben, warum die Gegner in **Hitman** nicht vernünftig im Team arbeiten können. Ist es zu rechenintensiv? Zu aufwändig? Zu schwer? Vehkala

sagt: Weder noch. »Es ist tatsächlich sogar recht leicht, eine KI zu erschaffen, die eine Gruppe von Gegnern realistisch koordiniert«, erzählt Vehkala. In frühen Prototypen von **Hitman Absolution** hatten er und das Team von IO Interactive daher auch eine clevere Gruppen-KI eingebaut. Nach ein paar Tagen Probespiel flog sie wieder raus. Selbst die Entwickler hatten gegen die realistisch agierenden KI-Teams keine Chance mehr.

Ein Studio, das vor Jahren für die gute Zusammenarbeit seiner KI-Soldaten gelobt wurde, sitzt in Frankfurt am Main. Crytek's **Far Cry** und **Crysis** heimsten jeweils großes Lob für das geschickte und vielseitige Vorgehen der gegnerischen Truppen ein. Sicher-

Gewieft: Der Horror-Shooter F.E.A.R. benutzt die Zurufe der Soldaten, um dem Spieler einen Informationsvorteil zu verschaffen.



Timing: Um dem Hitman einen Vorteil zu verschaffen, ziehen Gegner ihre Waffen langsamer, entdecken ihn später und dergleichen mehr.



In Spielen wie **Crysis 3** schlüpft der Spieler in die Rolle eines **mächtigen Supersoldaten**. So jemand wird besser nicht ständig von der KI überlistet.



Gut koordinierte **Gegnergruppen** überfordern zu viele Spieler. Die KI muss dümmer agieren, als sie könnte.

lich, so dachten wir uns, ist man dort heute, rund fünf Jahre nach **Crysis**, schon erheblich weiter! Tatsächlich experimentierte auch das Team von **Crysis 3** mit fortschrittlichen KI-Taktiken – und warf sie ebenfalls in die Tonne. »In unserem Fall haben wir versucht, die Gegner in kleine Gruppen zu sortieren, die dann gemeinsam Jagd auf den Spieler machen. Aber gerade in unseren oft recht komplexen Leveln verstanden viele Spieler nicht mehr, was da passiert«, berichten Mario Silva und Francesco Rocucci, die beiden KI-Programmierer des Spiels. Mit anderen Worten: Die Team-KI, die man bei Crytek entwickelt hatte, schlich derart geschickt durch den Level, dass der Spieler tot war, bevor er wusste, wie ihm geschah und wie der Gegner das angestellt hatte. »Wir glauben, ein Spiel darf durchaus fordernd sein, aber der Spieler muss immer verstehen, warum er gerade gestorben ist, welchen Fehler er gemacht hat. Sonst wird er frustriert. Das war nicht mehr gegeben«, so die beiden Entwickler. Das Problem, mit dem die Teams bei Crytek und IO Interactive zu kämpfen hatten, ist das große Dilemma der KI-Entwicklung: Die Gegner clever und gefährlich erscheinen zu lassen und zugleich den Spieler nicht zu überfordern. Wer es sich leicht machen will, dreht dafür einfach an den Schadenswerten: Der Spieler kann mehr einstecken, die Gegner leisten so viel Widerstand wie eine Bleiente auf dem Rummelplatz. Für

ein Spiel wie **Hitman**, das sich zumindest einen realistischen Anstrich geben will, ist dieser Trick aber zu durchschaubar. Vehkala und das Team von IO mussten subtiler vorgehen.

»In Spielen geht viel um Timing«, beschreibt Mika Vehkala diesen subtileren Ansatz. »Wir haben also dafür gesorgt, dass sich die Gegner etwas langsamer fortbewegen. Wir lassen sie länger brauchen, um bestimmte Aktionen auszuführen. Und wir lassen sie reden!« Der Trick mit dem Reden, findet Vehkala, ist besonders elegant. Deswegen liebt er bis heute Monoliths Horror-Shooter **F.E.A.R.**, in dem er diesem Stilmittel zum ersten Mal begegnet ist. In dem Spiel schreien die Soldaten quer über das Schlachtfeld, worüber sie gerade nachdenken: »Da, hinter der Kiste ist er!«, »Ich werfe eine Granate!«, »Rüber auf die linke Flanke!« Für den unbedarften Zuhörer klingt das, wie die Verständigung zwischen einem Team von Angreifern. Mehr noch: Indem die Soldaten ihre Gedankengänge durch die Gegend brüllen, wirken sie auf den Spieler sogar koordinierter und intelligenter. Tatsächlich aber geht es gar nicht um die Soldaten, sondern um den Spieler. Durch ihre Zurufe informieren sie ihn, worauf er zu achten hat und was sie vorhaben. So kann er sich dann eine Gegenstrategie überlegen und fühlt sich sogar noch clever, wenn er damit Erfolg hat. In der Realität würde natürlich keine professionelle

Eingreiftruppe derart ihre Spielzüge durchsagen. Aber in einer virtuellen Welt, in der kleine Geistermädchen die Köpfe von Soldaten per Gedankenkraft zerplatzen lassen? Plausibel! »Wir akzeptieren das Geschehen genauso wie den Bösewicht im Film, der dem Helden seinen Masterplan verrät und ihn dann unbewacht an eine

Was den einen langweilt, überfordert den anderen

Bombe kettet, anstatt ihn einfach zu erschießen«, lacht Mika Vehkala, »aber es ist so eine clevere Lösung, dem Spieler einen nötigen Vorteil zu verschaffen«.

Die Frage jedoch, wie groß dieser Vorteil sein muss, bleibt unbeantwortet. Die Millionen von Menschen, die Top-Hits wie **Hitman**, **Call of Duty** und ihresgleichen spielen, haben nun mal keinen genormten Fähigkeitsstand. Was dem einen unrealistisch scheint, fällt dem anderen nicht auf. Was jenem zu leicht ist, überfordert den nächsten. Es ist ein Spagat, den die Studios praktisch nicht ohne Bänderzerrung bewältigen können. Für Entwickler großer Top-Titel lautet daher die goldene Regel: Im Zweifelsfalle muss die KI lieber zu dumm agieren. Der eine Fall, der nicht eintreten darf, ist die Erkenntnis beim Spieler, dass er gegen diesen Gegner nicht gewinnen kann. Noch schlimmer: Das er nicht gewinnen kann, weil er nicht klug genug ist. Gerade Shooter und andere Actionspiele leben davon, dass sie dem Spieler ein Gefühl von Macht und Überlegenheit geben. Dazu gehören Bluteffekte, knackige Waffensounds, große Explosionen, brachiale Zerstörung der Spielwelt – und eine KI, die dumm genug ist, damit der Spieler ganze Hundertschaften niedermähen kann, ohne selbst ins Gras zu beißen. Wenn sich ein Shooter-Gegner wie ein Vollidiot verhält, stehen die Chancen sehr gut, dass dies die volle Absicht des Entwicklers ist. Selbst viele der Spieler, die nach einer besseren KI rufen, würden weniger Spaß haben, wenn der Entwickler ihrem Wunsch nachkäme.



Skyrim steckt voll von **merkwürdigem KI-Verhalten**, wie den allzu mutigen Pferden. Aber unsere Experten sagen: Für ein so komplexes Spiel ist es beeindruckend.

Die Fehler der KI in Rome 2 sind mit Sicherheit nicht beabsichtigt. Die KI komplexer Strategiespiele gehört zu den aufwändigsten überhaupt.



Tiere erscheinen oft glaubwürdiger als Menschen, da unsere Wahrnehmung auf menschliche Verhaltensmuster geschult ist.



Genau deswegen, glaubt Mika Vehkala, geht bei Activision auch kein Angestellter später nach Hause, weil er für das nächste **Call of Duty** noch einen intelligenteren Soldaten programmieren muss. »Angesichts der Ressourcen, die dieser Serie zur Verfügung stehen, ist es völlig ausgeschlossen, dass sie die KI nicht besser machen könnten, wenn sie das wollten«, sagt er über die derzeit erfolgreichste Shooter-Marke der Welt. »Die Reihe hat nicht viel systemische KI, also eine KI, die jedes Mal anders auf die Ereignisse im Spiel reagiert. Viel dort ist geskriptet. Außerdem sind die Spiele recht limitiert, die Level nicht besonders offen. Das bedeutet weniger Faktoren, die ich in meine Berechnungen einbeziehen muss und damit einfacheres KI-Design. Ich denke, ein Teil davon ist Absicht und der Art von Spiel geschuldet. Andererseits liegt der Fokus so stark auf dem Multiplayer, wenn dann einer im Singleplayer eine Stelle findet, an der das Skript nicht funktioniert, zucken die vermutlich nur mit den Schultern. Hat er halt einen Bug gefunden.«

Ein weiterer Millionenseller, bei dem so mancher Spieler schimpfte, seinem Hersteller sei scheinbar so ziemlich alles egal, die KI eingeschlossen, ist Bethesdas **Skyrim**. Wie fast jedes neue Spiel der **Elder Scrolls**-Reihe galt auch der fünfte Teil vielen als Bug-Wunder. Lebensmüde Drachen sorgten für Lacher auf Youtube. Dennoch gilt das Spiel unter KI-

Programmierern nicht als Fehlschlag. Tatsächlich, sagen viele, sei es ein Wunder, dass **Skyrim** nicht noch viel mehr Bugs enthalte. Anders als **Call of Duty** kann ein Open-World-Spiel wie **Skyrim** nur wenig auf vorberechnete KI-Aktionen zurückgreifen. Für die Entwickler ist schlicht nicht vorhersehbar, aus welcher Richtung der Spieler anmarschiert kommt, wie er ausgerüstet ist, ob er allein ist oder einen ebenfalls KI-kontrollierten Helfer dabei hat. Die Figuren in der Spielwelt müssen daher dynamisch auf unterschiedliche Situationen reagieren können. »Aus unserer Sicht ist es extrem beeindruckend. Fast alles, was der Spieler tut, löst bei der KI eine Reaktion aus«, schwärmt Francesco Rocucci von Crytek. Auch sein Kollege Mario Silva stimmt zu: »Bei jedem Spiel stehst du vor der Entscheidung: Willst du viel Inhalt produzieren oder willst du dich einschränken und dafür Detailarbeit leisten und alles perfekt austüfteln? Bei **Skyrim** haben sie einfach voll auf den Inhalt gesetzt. Es ist unglaublich, wie viel sie in das Spiel reingesteckt haben.«

Auch Mika Vehkala glaubt, die Kritik an **Skyrim** sei zwar natürlich sachlich korrekt, aber von Bethesda ein auch nur im Ansatz fehlerfreies Spiel zu erwarten, fast unmöglich. »Man könnte 1.000 Leute einsetzen, die **Sky-**

rim vor Release testen, und sie würden nie und nimmer alle Fehler finden«, sagt er. Die Interaktion verschiedener dynamischer KI-Systeme sei letztlich einfach zu unberechenbar. Zumal der Künstlichen Intelligenz oft auch noch Probleme angekreidet werden, die sie gar nicht zu verantworten hat. Wenn ein Charakter beispielsweise in seinem Tisch hängen bleibt, ist in der Regel nicht die KI schuld, von der die Figur gesteuert wird.

Stattdessen wurde vielleicht im Level-design vergessen, den Tisch sauber als Hindernis zu definieren. Ein Fehler, der schon durch einen

nicht gesetzten Haken in einem Dialogfenster entstehen kann. Schwupps ist der Tisch für die KI unsichtbar und sie rennt ewig dagegen. Noch häufiger steckt ein zu begrenztes Animationssystem hinter scheinbaren Orientierungsstörungen. Steckt ein Charakter zwischen einem Sessel und einer Bank fest, wirkt er natürlich wie ein Trottel. Er müsste sich ja nur um 180 Grad drehen und wäre frei. Aber wenn für die Figur nie die Animation einer 180-Grad-Drehung aufgezeichnet wurde, kennt sie diese Bewegung schlicht überhaupt nicht und versucht weiter eine Kurve zu laufen.

Bei derart vielen Fehlerquellen käme daher im Falle von **Skyrim** selbst die größte Abteilung für Qualitätssicherung ins Schwitzen. Erscheint das Spiel dann aber, wird es plötzlich von Millionen von Menschen gespielt, teilweise über Hunderte von Stunden. Wenn sich manche Kunden als Betatester missbraucht fühlen, liegen sie daher grundsätzlich nicht falsch. Aus Mika Vehkalas Sicht jedoch hat Bethesda schlicht keine andere Wahl, als sein Spiel an irgendeinem Punkt in die freie Wildbahn zu entlassen und dann nachzubessern: »Ich will einige der schwerwiegenden Bugs im Spiel nicht rechtfertigen – die dürfen nicht passieren. Aber wenn wir über KI-Fehler und dergleichen reden: Stellen wir uns mal willkürlich vor, dass drei Millionen Menschen im Schnitt 50 Stunden ins Spielen von **Skyrim** investiert hätten. Das sind 150 Millionen Mannstunden, in denen die Leute einem Fehler begegnen können. Den nehmen ein paar davon dann auf, packen ihn auf Youtube und nach ein

Ein bugfreies Skyrim ist unmöglich

Die oft sehr linearen Spielabschnitte in Shootern machen das KI-Design viel einfacher (hier: Battlefield 3).



Open-World-Spiele, wie das kommende GTA 5, sind besonders **problemfälliger**, weil die KI auf unglaublich viele Situationen reagieren muss.



paar Tagen hat man den Eindruck, das Spiel wäre technisch eine Ruine.«

Reihen wie **Call of Duty**, die jährlich neue Titel auf den Markt werfen, haben daher kaum eine andere Wahl, als so viel auf vorberechnetes Verhalten zurückzugreifen, wie möglich. Eine dynamische KI, die eine endlose Reihe völlig unvorhersehbarer Fehler produzieren kann, wäre extrem riskant. »Allein die Projektplanung wird viel einfacher, wenn man viel auf Skripte zurückgreift«, erklärt Matt de Villiers vom englischen Studio Firefly, der zurzeit die KI für das Echtzeitstrategiespiel **Stronghold Crusaders 2** entwickelt. »Wenn du weißt, dass die Entwicklung deiner Skripte für diesen Level drei Wochen gedauert hat, kannst du bei den anderen Abschnitten abschätzen, wie lange du brauchst. Mit einer systemischen KI kann jedes neue Element Chaos verbreiten.« Auch die gestiegenen Entwicklungskosten heutiger Titel setzen den Entwicklern neue Grenzen. »Eine KI wie in F.E.A.R. würde heute ein Vielfaches mehr an Kosten verursachen als damals, als das Spiel entstand, weil ja für all die unterschiedlichen Aktionen viel aufwändigere Animationen produziert werden müssten«, gibt beispielsweise Mario Silva zu bedenken. Derweil greifen immer mehr große Publisher auf sogenannte Fokusgruppentests zurück. Dabei laden die Hersteller an verschiedenen Punkten während der Entwicklung kleine Gruppen handverlesener Spieler zu sich ein, um frühe Versionen des Spiels auszuprobieren. Anhand des Feedbacks nehmen die Teams dann Anpassungen vor und der Publisher schaufelt seine Marketinggelder in passende Kanäle. Das Problem dabei: Die Feinheiten des KI-Verhaltens fallen viel weniger Probanden auf als Grafik, Sound und Konsorten. »Die Leute sind oft einfach gar nicht in der Lage zu artikulieren, warum ihnen etwas gefallen hat. Gerade die KI ist ja am besten, wenn sie dir nicht auffällt. Dann sagt am Ende einer ›tolle Atmosphäre‹, aber dass das am realistischen Figurenverhalten lag, fällt unter den Tisch«, klagt Mika Vehkala. Große Fortschritte im Bereich der Spiele-KI sieht er daher auch in den kommenden Jahren nicht voraus. Das große Geld in der Entwicklung fließt weiterhin vor allem in die Bereiche, die auf Screenshots und in Videos eine gute Figur machen. **AP**

GameStar fragt Entwickler: Welche Spiele-KI hat euch beeindruckt?



Matt de Villiers,
Leitender Programmierer,
Firefly Studios

Far Cry 3, weil es wirklich schwer ist, in einem Open-World-Spiel ein glaubwürdiges KI-Verhalten hinzukriegen. Bei jeder neuen Kampfsituation hat man den Eindruck, das eigene Verhalten habe einen entscheidenden Effekt auf den Ausgang. Man fühlt sich außerdem als Teil einer lebendigen Welt, ständig sieht man irgendwelche Tiere durch die Gegend laufen, die sogar plausibel auf ihre Umgebung reagieren. Beeindruckend.



Mika Vehkala,
Technologie-Berater,
Selbstständig

Ich kann mich da schwer entscheiden, aber ich sage mal **Killzone 2**. In diesem Spiel wurden sehr viele interessante Dinge umgesetzt. Die KI dort ist wirklich interessant in der Art und Weise, wie sie sogar ein wenig vorausdenkt. Das gibt dem Spiel tatsächlich eine Dynamik, in der sich aus dem KI-Verhalten unvorhergesehene Situationen ergeben. Allein wie oft es die Gegner in diesem Spiel schaffen, dich zu umrunden, ist bemerkenswert.



Mario Silva,
KI Programmierer,
Crytek

Batman: Arkham Asylum. Über dieses Spiel haben wir bei uns immer wieder diskutiert. Das Spiel hatte gar keine so komplexe KI, aber man hat es geschafft, die Charaktere total clever wirken zu lassen. Man hat sich einfach auf die richtigen Dinge konzentriert: wie die Charaktere kommunizieren, wie schwer es ist, die Spielmechanik auszuhebeln. Super.



Francesco Roccucci,
Programmierer,
Crytek

Ich stimme Mario bei Batman zu. Was auch sehr gut ist: **Civilization 5**. Wie es die KI schafft, den einzelnen Völkern einen bestimmten Charakter zu geben. Wenn du richtig im Spiel drin bist, machen dich diese Charaktere richtig sauer – weil du die Art, wie die KI agiert, mit dieser Figur verbindest. So eine emotionale Reaktion in einem Spiel wie diesem hervorzurufen, muss man erst mal schaffen.

Hall of Fame

Heroes of Might and Magic 3

Wenn wir Heroes-Fans nach dem besten Teil der berühmten Rundenstrategie-Serie fragen, antworten elf von zehn mit »drei!«. Und womit? Mit Recht! Von Martin Deppe

Auf XL-DVD: Video-Special



Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Wissen Sie, was für mich ganz persönlich die höchste Ehre für ein Spiel ist? Es ist weder eine hohe Wertung noch ein Award – obwohl **Heroes 3** in GameStar 6/1999 beides abgestaubt hat, nämlich eine 86 plus »Award für besondere Spieltiefe«. Nein, die allerbesten Titel sind für mich diejenigen, die ich auch dann noch unheimlich gerne weiterspiele, wenn sie mich schon wochenlang beruflich beschäftigt haben. Denn »auf Arbeit« spiele ich einfach anders, analytischer, zucke bei jeder spannenden Szene Richtung Video- oder Screenshot-Taste. **Heroes 3** und seine Erweiterungen sind so ein Fall: Seit 1999 vergeht kein Jahr, in dem ich nicht mindestens ein paar Tage rundenweise durch Eria ziehe. Oder Wochen. Oder Monate.

Denn **Heroes 3** hat mich vom ersten Klick an gefesselt. Im wahrsten Sinne des Wortes: Schon das satte Klickgeräusch auf die schön großen Buttons des Hauptmenüs macht Lust auf die Szenarien und Kampagnen dahinter. Für so ein Geräusch stellen Autohersteller Sound-Experten ein, die das Türenzuschlagen akustisch perfektionieren sollen! Dabei ist der erste Klick nur einer von tausenden, die folgen werden. Weil es nämlich immer etwas zu tun gibt auf diesen bunten,



So hübsch kann 2D sein: Auf der bunten **Landkarte** möchte man am liebsten sofort losziehen. Und schon schnappt die Zeitfalle zu.



dezent animierten Landkarten in 2D. Ja-wohl, in 2D. Kein Isometrie-Firlefnz wie im Nachfolgerspiel, in dem wir schon mal an einem Goldstapel vorbeimarschieren, weil er von einer Mauer verdeckt ist. Kein 3D wie in **Heroes 5** und **Heroes 6**, die zwar schicker aussehen, aber ständig gedreht werden wollen. Nein, hier gucken wir ungefähr im 45-Grad-Winkel auf die Landschaften. Auf

Landschaften, die so voll gepackt sind wie danach nie wieder. Hier glitzert ein Goldstapel, da funkelt eine Edelsteinmine, daneben lockt eine feindliche Stadt. Und alle rufen: »Nimm mich!« Schon in den ersten Zügen auf so einer pickepackevollen Karte schlägt jene Nur-noch-eine-Runde-Sucht zu, die bei vielen Rundenstrategiespielen so gern herbeizitiert wird, aber in **Heroes 3** geradezu furchteinflößende Ausmaße annimmt.



Feurio! Beim **Inferno-Zauber** müssen wir gut zielen, um keine eigenen Truppen mit Friendly Fire anzusenken.

Denn ganz schnell stecke ich mitten in einem Feldzug. Erobere Städte, baue sie aus, levele meine Helden hoch, bringe ihnen Zaubersprüche bei, stopfe ihnen Artefakte in die Hände, an die Füße, um die Bäume. Ich verfolge einen feindlichen Helden – und fliehe dann vor ihm, weil ich merke, dass mein potenzielles Opfer jede Menge Schwarze Drachen dabei hat, denen mein toller Implosions-Zauber völlig drachenschnuppe ist. Denn auch das macht **Heroes 3** prima: Es ist zwar sehr, sehr komplex, aber ich muss über keine Spielmechanik lange rumräteln. Das gilt auch für die vielen Spezialfähigkeiten der über 120 verschiedenen Kampfeinheiten, die sich fast alle einmal upgraden lassen. Dann werden aus den nahkampfstarken Giganten der Turm-Fraktion blitz-

schmeißende Titane, die gegen die Schwarzen Drachen besonders effektiv sind. Aber auch simple Bogenschützen der Zuflucht-Fraktion werden zu Armbrustschützen verbessert, viel stärker. Weil sie nämlich fortan zweimal hintereinander feuern – obwohl das genau genommen Quatsch ist, denn das Spannen einer echten Armbrust dauert ja viel länger als beim Bogen. Aber hey, das ist ein Fantasy-Spiel, und wir freuen uns trotzdem über das nützliche Upgrade.

Denn in den ebenfalls rundenbasierten Hexfeld-Schlachten können wir jeden Vorteil gebrauchen: Truppen-Upgrades, Werte und Skills des Helden, seine Zaubersprüche. Die Recken selbst halten sich in den Gefechten nämlich fürnehm zurück, sie verbessern ihre Einheiten nur indirekt über ihre Heldenwerte Offensive, Defensive und Zauberkraft (der vierte, Weisheit, beeinflusst ausschließlich den Mana-Vorrat des Anführers). Und über die Zauber, die ein Held in städtischen Magiergilden oder unterwegs gelernt hat. Dieser »Magic«-Teil des Spiels ist schon eine Wissenschaft für sich, mit Dutzenden Zaubern und Gegenzaubern, verteilt auf fünf Klassen in vier dreistufigen Disziplinen, nämlich Wasser, Luft, Erde und Feuer, jeweils auf Anfänger,

Fortgeschritten und Experte. Allein schon das Taktieren mit den Zaubern macht Spaß, birgt aber auch Gefahren: Wer beim Kettenblitz übersieht, dass mit »springt zum nächsten Ziel über« alle Einheiten gemeint sind, grillt schnell auch die eigenen Jungs. Andere Zauber wiederum sind nicht unbedingt sinnvoll, appellieren aber an unsere Schadenfreude. Etwa die »Landminen«, kleine Sprengfallen, die zufällig auf der Karte verteilt werden. Mein in 14 Jahren **Heroes 3** am meisten eingesetzter Spruch ist allerdings die eher unspektakuläre »Massen-Verlangsamung«: Die pappt jeder Feindeinheit quasi einen persönlichen Mini-Sumpf an die Füße, Hufe oder Klauen – was nicht nur ihre Bewegungsreichweite drastisch reduziert, sondern auch die Zug-Reihenfolge. In **Heroes 3** sind nämlich die schnellsten Einheiten zuerst dran; wer zum Beispiel gegen flotte Drachen antritt, sollte schleunigst seine Schützen schützen.

Es sind vor allem die spannenden Belagerungsschlachten, an die man sich ewig erinnert. Eine werde ich nie vergessen: Vor meinen Toren taucht eine unglaublich starke Inferno-Armee auf. Eigentlich habe ich keine Chance, aber glücklicherweise den Artillerie-

Mein Lieblingszauber? Massen-Verlangsamung!

Skill. Der gibt mir nämlich die Kontrolle über meine Ballista – die ich nicht auf die Truppen, sondern auf das Katapult des Angreifers feuern lasse. Nach drei Runden und ein paar Blitzzaubern sind die dicken 1.000 Hitpoints des Katapults abgearbeitet, es fällt beleidigt auseinander. Weil der Inferno-Held vor allem mit nahkampf-

starken Cerberus-Hunden und Alptraum-Gäulen angerückt ist, stehen die nun hilflos vor meinen Mauern. Allerdings hat der Kerl auch feuerballwerfende Magogs dabei, die Flächenschaden verursachen. Ich wiederhole die Ballista- und Zauberrunden, diesmal auf den feindlichen Munitionskarren. Als er zerstört ist, schrumpfen die vorher unendlichen Munitionsvorräte der gehörnten Ballwerfer jede Runde – bis sie auf Null sind. Der Computergegner bleibt stur vor der Festung, schließlich hat er noch all seine Truppen und rein rechnerisch die Übermacht. Aber keine Möglichkeit mehr, an meine Verteidiger in der Festung heranzukommen. Runde um Runde schieße ich ihn zusammen, eine halbe Stunde lang. Bis er kurz vor meinem Sieg abhaut und all die schönen Artefakte mitnimmt, die ich ihm erst Dutzende Runden später abknöpfen kann.

1999 ist noch nicht vorbei, da legt 3DO mit einem ersten Addon nach. **Armageddon's Blade** bringt nicht nur eine neunte Fraktion (siehe Kasten), sondern das namensgebende Armageddon-Schwert. Dummerweise gehört das aber nicht uns, sondern dem Übelwicht Lucifer Kreegan – der mit dem Schwert einen bildschirm-weiten Feuerregen entfacht, gegen den nur seine eigenen Einheiten immun sind. Zum Glück haben wir nicht nur die Konflux-Fraktion auf unserer Seite, sondern auch den neuen Helden Gelu. Der käseweiße Halb-Elf darf alle Bogenschützen-Typen in Scharfschützen verwandeln, die auch auf maximale Entfernung und über Hindernisse hinweg den sonst üblichen Malus ignorieren – eine teure, aber tödliche Fernkampfeinheit! Erweiterung Nummer Zwei, **Shadow of Death**, macht mich endgültig sammelwü-

tig: Bestimmte Artefakte lassen sich jetzt nämlich kombinieren, was weitere Boni und Fähigkeiten bringt. Aus den drei alten Schützen-Artefakten Bogen, Sehne und Pfeile wird der »Bogen des Meisterschützen«, der sozusagen alle (!) Schützentypen in Scharfschützen verwandelt, also ebenfalls auf die Mali pfeift. Fast noch wichtiger: Meine Schützen dürfen auch feuern, wenn Gegner direkt neben ihnen stehen. Diese zwölf Super-Artefakte bestehen zwar aus bis zu acht Bestandteilen, doch spätestens nach der zweiten eingesackten Zutat will ich gefälligst die anderen sechs haben. Auch wenn's Wochen dauert!

Danach erscheinen 2000 und 2001 zwar noch sieben sogenannte **Heroes 3 Chronicles** – aber deren Minikampagnen sind pure Abzocke und mit fast nur kleinen und mittleren Karten viel zu kurz und teuer. Alle sieben zusammen haben weniger Inhalt als jedes vorherige Addon! Da merkt man schon, dass Publisher 3DO verzweifelt ums finanzielle Überleben kämpft. Vergebens: Im Mai 2003 geht die Traditionsfirma, 1991 vom früheren EA-Gründer Trip Hawkins mitgegründet, endgültig pleite, die **Heroes**-Lizenz geht später an Ubisoft. Aber **Heroes 3** lebt dank seines umfangreichen Editors bis heute weiter: Auf Webseiten wie Drachenswald.net erscheinen immer noch sehr gute Szenarios und Kampagnen von Fans. Frei nach David Bowie also: »We can be Heroes, for ever and ever«. Martin Deppe / JG



Habt-Acht für Halb-Elf: In einem kurzen Video nimmt Held **Gelu** die Parade seiner Scharfschützen ab.

Deswegen legendär

- ✦ entdecken, kämpfen, leveln, bauen
- ✦ riesige, bunte und trotzdem übersichtliche Karten in 2D (!)
- ✦ lässt kein Fantasy-Klischee aus
- ✦ Suchtgefahr!
- ✦ Haben wir die Suchtgefahr erwähnt?

Heroes of Might and Magic 3 Rundenstrategie

PUBLISHER The 3DO Company
ENTWICKLER New World Computing
QUELLE Original-CDs
SPRACHE Deutsch, Englisch
HARDWARE Minimum: Pentium 133 mit 32 MB RAM
SO LÄUFT'S Hauptprogramm, Armageddon's Blade und Shadow of Death gibt's als Complete-Version, unter anderem als Download bei www.gog.com. Läuft problemlos unter Windows.



Fazit Helden-Haft: Das unkaputtbare Spielprinzip fesselt bis heute.

Hardware News

Drahtlose Logitech G602 mit 250-Stunden-Akku

Nach den lediglich umgetauften Mäusen **G400s**, **G500s** und **G700s** bringt Logitech mit der **G602 Wireless Gaming Mouse** erstmals seit langer Zeit wieder einen komplett neuen Spielernager auf den Markt. Mit einem Preis von rund 70 Euro ist die kabellose **G602** unterhalb der ebenfalls kabellosen **G700s** (90 Euro) angesiedelt. Durch Verbesserungen bei der Energieeffizienz soll die **G602** bis zu 250 Stunden mit zwei AA-Standardbatterien durchhalten – eine davon lässt sich aber auch entfernen, um das Gewicht zu reduzieren. Mit elf Tasten (davon sechs an der linken Seite) hat die **G602** fast so viele wie die teurere **G700s**. Der neue Delta-Zero-Sensor allerdings arbeitet lediglich mit 2.500 statt mit 8.200 dpi. Zwar bringen Werte oberhalb von 5.000 dpi auch für Spieler praktisch keinen Vorteil, ob die 2.500 dpi aber ausreichen, wird erst ein Test zeigen. **DV**



Durch ihre **ergonomische Form** passt die Logitech G602 ausschließlich in rechte Hände.

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 670

Spiele-Details

Anno 2070	1920x1080, hohe Details, Post-Effekte mittel	1920x1080, hohe Details, Post-Effekte mittel	1920x1080, sehr hohe Details
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	1920x1080, hohe Details, Render Sampling super
The Elder Scrolls 5: Skyrim	1920x1080, hohe Details, 4x AA	1920x1080, sehr hohe Details, 4x AA	1920x1080, maximale Details, 8x AA
Total War: Rome 2	1680x1050, mittlere Details, keine Kantenglättung	1920x1080, hohe Details, keine Kantenglättung	1920x1080, ultra Details mit 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 140 €	HD 5870 k.A. HD 6950 k.A. HD 6970 k.A.	HD 6990 k.A.
Geforce 400/500	GTX 450 80 € GTX 550 Ti k.A. GTX 460 k.A. GTX 560 k.A.	GTX 560 Ti k.A. GTX 570 k.A. GTX 580 k.A.	GTX 590 k.A.
Radeon HD 7000	HD 7730 70 € HD 7750 80 € HD 7770 110 € HD 7790 130 €	HD 7850 150 € HD 7870 180 € HD 7950 250 €	HD 7950 Boost 250 € HD 7970 320 € HD 7970 GHz 350 € HD 7990 700 €
Geforce 600/700	GTX 650 110 € GTX 650 Ti 120 €	GTX 650 Ti Boost 140 € GTX 660 180 € GTX 660 Ti 230 € GTX 760 250 €	GTX 670 300 € GTX 680 340 € GTX 770 350 € 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 90 € 4170 120 €	6100 100 € 6300 120 € 8120 140 € 8150 170 € 8350 180 €	
Core 2	E6600 k.A. E8500 k.A. Q6600 k.A. Q9400 k.A.	Q9650 k.A.	
Core i	i3 540 k.A. i5 650 k.A.	i5 760 k.A. i7 920 k.A. i5 3450 170 € i5 2500 200 €	i5 3570K 210 € i7 2600K 280 € i7 3770K 300 € i7 3960X 900 €
Core i »Haswell«		i5 4430 170 € i5 4570 180 € i5 4670 195 €	i5 4670K 210 € i7 4770 270 € i7 4770K 300 € i7 4960X 950 €

! 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.

Spiele-Ultrabook von MSI

Die meisten Spiele-Notebooks eignen sich durch ihr hohes Gewicht und ihre Abmessungen hauptsächlich als wenig mobiler Desktop-Ersatz. Das neue MSI **GS70** dagegen ist mit einer Höhe von nur 2,2 Zentimetern so dünn wie ein Ultrabook, das Gewicht liegt bei 2,6 Kilo. Im **GS70** stecken ein Core i7 4700HQ mit vier Rechenkernen, 16,0 GByte RAM und eine GeForce GTX 765M mit 2,0 GByte Videospeicher, die für die meisten Titel genug Leistung hat – in technisch aufwändigen Spielen müssen Sie aber die Details reduzieren. Das entspiegelte 17,3-Zoll-Display löst mit 1920x1080 Pixeln auf, als Laufwerke hat das **GS70** eine 1,0-TByte-Festplatte und zwei 128-GByte-SSDs. Bis auf das fehlende optische Laufwerk ist das **GS70** also komplett ausgestattet. Die flache Form hat aber ihren Preis: Für das **GS70** verlangt MSI rund 1.700 Euro, obwohl Spiele-Notebooks mit gleicher Grafikkarte ab 1.000 Euro zu haben sind. **DV**



Bis zu sieben Stunden soll das MSI GS70 laut Hersteller ohne Steckdose laufen.

Geforce GTX 790 mit zwei Titan-Grafikchips



Mit über 5.000 Shader-Prozessoren dürfte die **GeForce GTX 790** (Fotomontage) in neue Leistungsdimensionen vordringen.

Die Gerüchteküche im Internet brodeln: Angeblich will AMD seine nächste Grafikkartengeneration im Oktober vorstellen und mit den Spitzenmodellen zumindest die **GeForce GTX 780** (rund 550 Euro) überholen, vielleicht aber sogar mit der **GeForce GTX Titan** (900 Euro) gleichziehen. Gegenüber der letzten Ausgabe gibt es bezüglich AMDs Plänen bis auf den wahrscheinlich 4,0 GByte großen Videospeicher keine neuen Erkenntnisse. Aber Nvidias Konter zeichnet sich ab: Zum einen soll die GeForce-GTX-800-Serie nun doch schon Anfang 2014 erscheinen, zum anderen könnte Nvidia noch dieses Jahr mit einer **GeForce GTX 790** dagegenhalten – einer wahnwitzigen SLI-Grafikkarte mit womöglich zwei GK110-Grafikchips und dann 12,0 GByte Speicher. Wenn dieses High-End-Monster tatsächlich erscheint, dürfte es allerdings deutlich über 1.000 Euro kosten. **DV**

Intel übertaktet SSDs

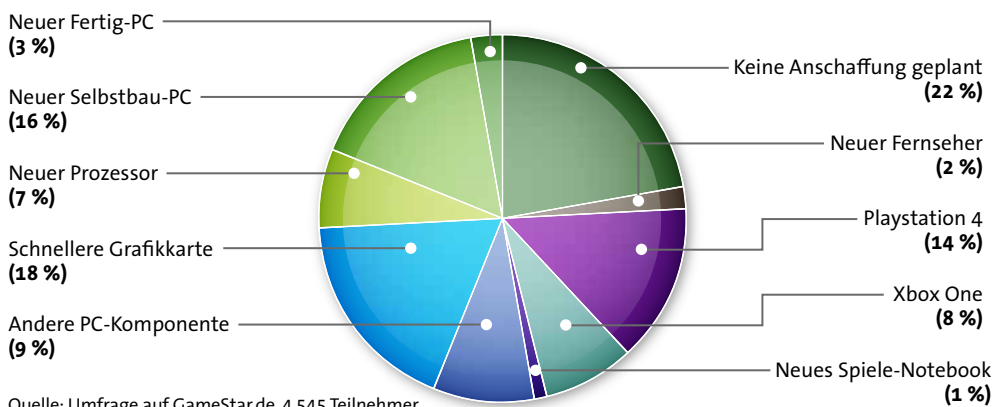
Auf der Messe PAX 2013 hat Intel übertaktete SSDs vorgeführt, Basis war ein System mit einem der neuen Ivy-Bridge-E-Prozessoren (Test des Sechskerners **Core i7 4960X** in diesem Hardware-Teil). Dabei konnte Intel den Takt des SSD-Controllers von 400 auf 625 MHz und den der Speicherchips von 83 auf 100 MHz steigern, wodurch die Transferrate des Prototyps von 474 und 400 MByte/s (Lesen beziehungsweise Schreiben) auf 493 und 478 MByte/s deutlich anstieg. Beim Übertakten kam Intels Extreme Tuning Utility zum Einsatz, das bisher schon Prozessoren mehr Leistung entlocken konnte. Womöglich erwägt Intel also eine High-End-SSD für Übertakter, ähnlich den K-Prozessoren mit freiem Multiplikator. **DV**



Alle modernen SSDs sind subjektiv gleich schnell – daran dürften auch Intels übertaktete SSDs (außer in Benchmarks) nur wenig ändern.

»Werden Sie für die nächste Spielegeneration aufrüsten?«

Fast jeder zweite Leser plant den Kauf neuer PC-Hardware für die kommende Spielegeneration, aber nur ein Prozent setzt dabei auf ein Notebook. Dagegen will fast jeder Vierte eine Next-Gen-Konsole kaufen, wobei die Playstation 4 gegenüber der Xbox One aktuell klar vorne liegt.



News-Ticker

Windows 8.1: Nach einigem Hin und Her steht nun das Veröffentlichungsdatum für Windows 8.1 fest: Am 18. Oktober soll das Update zum Download bereit stehen.

DDR4: Samsung hat die Massenproduktion der ersten DDR4-Speicherriegel für Server gestartet. Überraschend tauchten kurz zuvor Spekulationen auf, nach denen Intel nun doch schon im nächsten Jahr die ersten Desktop-Prozessoren mit DDR4-Unterstützung auf den Markt bringen könnte. DDR4 bietet im Vergleich zu DDR3 deutlich höhere Taktraten bei dennoch niedrigerem Stromverbrauch.

Oberklasse-Grafikkarten unter 250 Euro



Für flüssiges Spielen in maximalen Details mit Kantenglättung finden Sie im Preissegment bis 250 Euro genau das Richtige: Grafikkarten mit Oberklasseleistung ohne unverhältnismäßigen Preisaufschlag. Wir testen zehn Modelle der aktuellen Generation auf Leistung, Lautstärke und Ausstattung. Von Florian Klein

Der Preisbereich um 250 Euro ist bei Grafikkarten besonders interessant: Zum einen beginnt hier die Oberklasse in Sachen 3D-Leistung, sodass Sie alle neuen Spiele inklusive der grafisch anspruchsvollsten Titel absolut flüssig spielen können. Und das in der Regel in Full-HD-Auflösung, maximalen Details und zumindest vierfacher Kantenglättung und achtfacher, anisotroper Texturfilterung. Selbst wer eines der seltenen WQHD-Displays mit 2560x1440 Pixeln besitzt, bekommt mit einer Grafikkarte bis 250 Euro in der Regel genug Leistung für

maximale Details in der nativen Auflösung. Mit aktivierten Bildverbesserungen wie 4x AA reicht es in dieser extremen Auflösung allerdings nur für grafisch anspruchsvollere Titel. Das weitaus gängigere Full-HD-Format befeuern Platinen in diesem Preissegment aber problemlos. Und für die Oberklassenleistung müssen Sie noch nicht den im High-End-Bereich üblichen, hohen Preisaufschlag bezahlen, den AMD und Nvidia für ihre schnellsten Modelle verlangen. Günstigere Exemplare um die 150 Euro liefern hinsichtlich ihres Preis-Leis-

tungs-Verhältnisses zwar noch mehr fps pro Euro, die reine 3D-Leistung ist aber erheblich geringer und Sie müssen mit einer entsprechenden Karte öfter Abstriche bei der Darstellungsqualität machen. Momentan

konkurrieren im Segment bis 250 Euro nur zwei Grafikkarten: Nvidias **Geforce GTX 760** und AMDs **Radeon HD 7950 Boost**, beide kosten zwischen rund 220 und 250

Euro, je nach Hersteller und Modell. Während die **Geforce GTX 760** erst Ende Juni 2013 erschien, trat die **Radeon HD 7950** bereits Anfang 2012 in Erscheinung, damals

Die Balance stimmt

Kostenlose Spiele-Bundles

AMD und Nvidia bieten Bonusprogramme beim Kauf einer Grafikkarte, egal von welchem Hersteller. Bei der **Radeon HD 7950 Boost** etwa dürfen Sie drei Spiele aus insgesamt elf Titeln (als Download-Vollversion) auswählen. Dazu gehören derzeit **Saints Row 4**, **Tomb Raider**, **Sleeping Dogs**, **Hitman: Absolution**, **Dirt 3** und **Dirt: Showdown**, **Far Cry 3** und **Far Cry 3: Blood Dragon**, **Deus Ex** und **Sniper Elite** sowie **Devil May Cry**. Beim Kauf einer **Geforce GTX 760** erwartet Sie momentan dagegen **Batman: Arkham Origins** (nach Erscheinen am 23. Oktober). Aber Achtung: Die Gutscheine von AMD und Nvidia gibt es nur beim Kauf der Grafikkarte bei bestimmten Händlern! Da nicht alle bekannten Shops an den Bonusprogrammen teilnehmen, lassen wir die gratis Spiele auch nicht in die Wertung einfließen. Informieren Sie sich im Zweifel deshalb am besten vor dem Kauf Ihrer Grafikkarte.





Nvidias **3D Vision 2** beherrscht zwar die beste 3D-Darstellung auf dem PC. Die immer noch vorhandenen Artefakte sowie die hohen Einstiegskosten machen **3D** aber weitgehend irrelevant.

allerdings noch mit einem festen Chiptakt von 800 MHz. Vor gut einem Jahr erschien dann das aktuelle Modell unter der Bezeichnung **Radeon HD 7950 Boost**, die standardmäßig mit 850 MHz arbeitet, ihren Takt aber abhängig von der Hitzeentwicklung auf bis zu 925 MHz steigern kann. Der Grafikkartenturbo gehört mittlerweile (wie bei den Prozessoren bereits seit längerem) zum guten Ton, entsprechend übertaktet sich auch Nvidias **Geforce GTX 760** automatisch von standardmäßig 980 auf bis zu 1.033 MHz.

Die reine 3D-Leistung der beiden Konkurrenten unterscheidet sich praktisch nicht. Im Durchschnitt all unserer Benchmarks (siehe Diagramm) in den Auflösungen 1680x1050, 1920x1080 und 2560x1440 (sowohl ohne als auch mit vierfacher Kantenglättung) liegen **Geforce GTX 760** und **Radeon HD 7950 Boost** annähernd gleichauf. Unterschiede gibt es nur bei einzelnen Modellen aufgrund vom Hersteller erhöhter Taktfrequenzen. Die Geforce-Platinen unterstützen daneben Nvidias ausgereifte, stereoskopische 3D-Technik **3D Vision 2** sowie die Physx-Beschleunigung zur Darstellung zusätzlicher Physikeffekte in entsprechend angepassten Titeln. Dafür besitzt die **HD 7950 Boost** 3,0 GByte GDDR5-RAM, während die **Geforce GTX 760** nur über 2,0 GByte verfügt.

Ein wirklich stichhaltiges Argument für oder gegen einen der beiden Widersacher ist aber weder das eine noch das andere. Nvidias **3D Vision 2** ist zwar die unterm Strich beste Technik zur Darstellung von stereoskopischem 3D (nicht nur auf dem PC), allerdings hat sich das Spielen in 3D in den vergangenen Jahren nicht durchsetzen können und geht unserer Erfahrung nach mittlerweile sogar eher zurück. Gründe dafür sind zum einen die hohen Anschaffungskosten: Nvidias **3D Vision 2 Kit** aus Shutterbrille und Infrarotsender zur Synchronisation mit dem Monitor kostet ab 125 Euro. Dazu benötigen Sie einen 120-Hertz-TFT, der 120 Bilder pro Sekunde darstellen kann und für **3D Vision 2** zertifiziert ist. Aufpreis: noch mal mindestens 150 Euro gegenüber einem 60-Hz-TFT gleicher Größe. Auch die Beschleunigung von Physikspielereien (ohne Auswirkungen auf die Spielephysik an sich) mittels Nvidias Physx-Technik hat sich kaum als zugkräftiges Verkaufsargument für eine Geforce durchsetzen können. Zum einen funktioniert Physx nur in (relativ wenigen) speziell dafür angepassten Titeln, zum anderen ist es eben nur Effekthascherei ohne spielerische Relevanz.

Die großzügigere RAM-Ausstattung der **Radeon HD 7950 Boost** mit 3,0 statt 2,0 GByte GDDR5-RAM wie bei der **Geforce GTX 760** erhöht zwar die Zukunftssicherheit der AMD-Platinen etwas, hat auf absehbare Zeit aber erst in Auflösungen jenseits von Full HD samt anspruchsvoller Kantenglättungsmodi einen spürbaren Nutzen – für entsprechende Einstellungen ist der 3D-Chip dann aber doch etwas zu schwach auf der Brust. Beim gängigen Spielen in Full HD mit maximalen Details und Bildverbesserungen (allerdings ohne stereoskopisches 3D und Physx) schenken sich die zwei Grafikkarten wie erwähnt jedoch nichts.

Preislich oberhalb der beiden Konkurrenten siedeln sich **Radeon HD 7970** beziehungsweise die höher getaktete **HD 7970 GHz Edition**

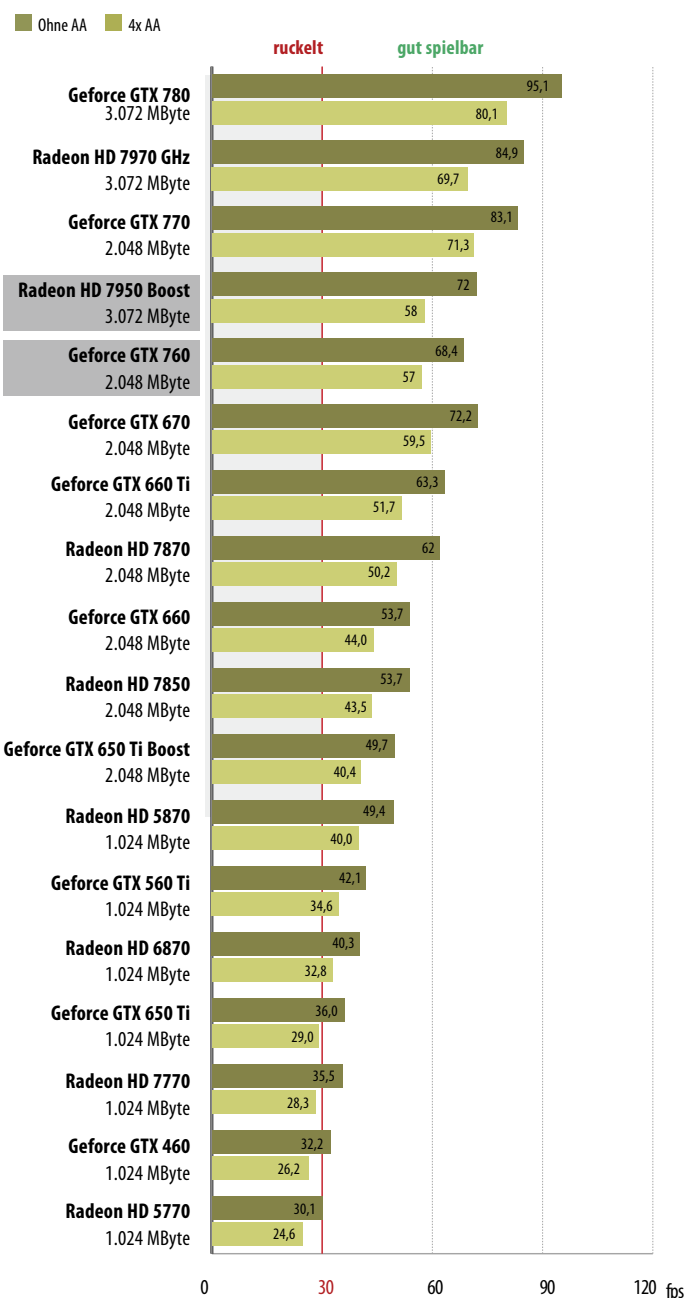
Volle Power in Full HD

Benchmarks

Testsystem: Core i7 2600K, 8,0 GB RAM, Win 7 64 Bit

Performance Rating

Anno 2070, Battlefield 3, Crysis 3, Dirt 3, Max Payne 3, Metro: Last Light, Skyrim



(ab 300 Euro) sowie **Geforce GTX 770** (ab 340 Euro) und **GTX 780** (ab 580 Euro) an. Noch darüber finden Sie die absoluten und sündteuren Topmodelle in Form der **Radeon HD 7990** mit zwei Grafikkarten (ab 700 Euro) sowie der **Geforce GTX Titan** (ab 950 Euro). Die leisten zwar mehr als **Radeon HD 7950 Boost** und **Geforce GTX 760**, bedeuten dafür aber den erwähnten, unverhältnismäßigen Preisaufschlag. Damit Sie die 3D-Leistung von **Radeon HD 7950 Boost**

und **Geforce GTX 760** auch gegenüber günstigeren und älteren Grafikkarten richtig einordnen können, finden Sie die durchschnittlichen Benchmark-Ergebnisse von achtzehn Grafikkarten im Diagramm auf dieser Seite. Wenn Sie Ihre alte Grafikkarte ersetzen wollen, sollten **Radeon HD 7950 Boost** oder

Geforce GTX 760 mindestens 30 Prozent mehr leisten als Ihr momentanes Modell – sonst bemerken Sie in der Spielepraxis kaum einen Leistungsvorteil. Wenn Sie in Sachen Grafikkarte keine althergebrachte AMD- oder Nvidia-Tendenz haben, lassen Sie am besten Lautstärke und potenzielle Spiele-Ausstattung (siehe Kasten) den Ausschlag für Ihre Kaufentscheidung geben. **FK**

Geforce GTX 760

VS.

Radeon HD 7950 Boost

Geforce GTX 760 und Radeon HD 7950 Boost bieten Leistung satt und kosten in etwa das Gleiche. Wir stellen jeweils fünf Vertreter beider Lager gegenüber und suchen die beste Grafikkarte bis maximal 250 Euro. Von Jan Purrrucker und Mark Geiger

Die Grafikkarte gehört zu den wichtigsten Komponenten in einem Spiele-PC, denn sie hat in der Regel den größten Einfluss auf die Bildwiederholrate. Da kann im Rechner ein noch so schneller Prozessor stecken, wenn die Grafikkarte nicht genügend Leistung besitzt, bremst sie das gesamte System aus. Wer einen halbwegs aktuellen Vierkernprozessor samt in die Jahre gekommener Grafikkarte besitzt und seinen PC für kommende Titel wie **Battlefield 4** oder **Watch Dogs** fit machen will, sollte daher am ehesten die Grafikkarte aufrüsten. Dabei benötigen Sie kein sündhaft teures High-End-Modell. Karten der beginnenden Oberklasse wie die **Geforce GTX 760** oder die **Radeon HD 7950 Boost** besitzen dafür mittlerweile mehr als genug Leistung.

Im Test treten zehn Karten gegeneinander an: Jeweils fünf kommen dabei aus dem Nvidia- und dem AMD-Lager. Die **Geforce GTX 760** setzt auf den GK104-Grafikchip der Vorgänger-Generation, läuft allerdings mit höherem Takt. AMDs **Radeon HD 7950 Boost** entspricht einer leicht übertakteten Standard-HD-7950 samt Turbofunktion. Hinsichtlich der Leistung liegen die nicht übertakteten Versionen der beiden Konkurrenten gleichauf. Viele Hersteller steigern den Standardtakt ihrer Modelle mittlerwei-



Entwickler DICE kündigte an, dass **Battlefield 4** in den höchsten Einstellungen nach 3,0 GByte Videospeicher verlangt. Hier könnten Radeons mit ihren im Vergleich zu den meisten Geforce-Karten größeren Speicherreserven die Nase vorn haben.

ihre aktuellen Grafikkartenmodelle zukommen zu lassen, bedanken wir uns bei Alternate.de für die unkomplizierte, leihweise Überlassung einiger Test-Samples.

1. Platz **Gainward Geforce GTX 760 Phantom**

Die schnellste Geforce GTX 760 im Testfeld gewinnt unseren Vergleichstest ganz knapp dank starker Leistung bei gleichzeitig leisem Kühlsystem zum fairen Preis.

In den Benchmarks kann sich die Gainward **Geforce GTX 760 Phantom** (235 Euro) dank ihrer starken Übertaktung auf 1.072 / 6.200 MHz statt 980 / 6.008 MHz für Grafikchip und Speicher als schnellste Geforce platzieren. Die Leistung reicht problemlos für flüssiges Spielen bei maximalen Details, 1920x1080 Pixeln und vierfacher Kantenglättung. Ruckler gibt's nur in **Metro: Last Light** mit seinem besonders hardwarehungrigen Super-Sampling und in extremen Auflösungen wie 2560x1440 samt Kantenglättung. Trotz der hohen Übertaktung bleibt die Chiptemperatur in Spielen mit maximal 71 Grad Celsius im grünen Bereich. Die beiden hinter einem Kühlergrill versteckten Rotoren des Kühlers

arbeiten unter Windows mit lautlosen 0,2 Sone und flüstern auch unter Last in Spielen nur mit kaum hörbaren 1,8 Sone vor sich hin. Lob verdient dazu der trotz der starken Übertaktung niedrige Stromverbrauch. Unser Testsystem benötigt unter Volllast maximal 277 Watt – im Geforce-Lager verbraucht nur die Palit **Geforce GTX 760 Jetstream** mit 272 Watt weniger. Die Ausstattung der **GTX 760 Phantom** geht in Ordnung und entspricht dem von Geforce-Karten gewohnten Standard, bestehend aus einigen Video- und Stromadaptern. Außerdem erhalten Sie **Batman: Arkham Origins** (nach der geplanten Veröffentlichung am 23. Oktober) gratis dazu, solange Sie die **GTX 760 Phantom** bei an Nvidias Bonusprogramm teilnehmenden Händlern kaufen.

2. Platz **MSI Geforce GTX 760 Twin Frozr Gaming**

Mit annähernd lautlosem Kühler, sehr guter Spieleleistung und hoher Energieeffizienz ist die GTX 760 Twin Frozr Gaming unser Tipp für empfindliche Ohren.

Auf der 240 Euro teuren **Geforce GTX 760 Twin Frozr Gaming** kommt der namensge-

Mehr Leistung brauchen die wenigsten

le aber teils stark und stattdessen diese mit individuellen Kühllösungen aus. Wie sich das auf Leistung, Stromverbrauch und Lautstärke auswirkt, haben wir mit insgesamt sieben Spielen getestet. Als Benchmark-Parcours dienen dabei **Anno 2070**, **Battlefield 3**, **Crysis 3**, **Dirt 3**, **Max Payne 3**, **Metro: Last Light** und **The Elder Scrolls 5: Skyrim** (jeweils mit maximalen Details in diversen Auflösungen und Kantenglättungsstufen). Da nicht alle Hersteller es schafften, uns

bende Twin-Froze-Kühler zum Einsatz. Während die ersten mit dem Doppellüfter ausgestatteten Karten wegen der unter Last hohen Lautstärke nicht überzeugen konnten, hat MSI die Mängel inzwischen in den Griff bekommen und das Kühlsystem der **Geforce GTX 760 Twin Froze Gaming** rotiert selbst unter Volllast mit praktisch unhörbaren 0,7 Sone. Dabei heizt sich die Karte nicht über 71,0 Grad Celsius auf – im Leerlauf stellen sogar extrem gute 0,3 Sone und 31,0 Grad die Obergrenze dar. Damit verdient sich die **GTX 760 Twin Froze Gaming** die Auszeichnung als leiseste Karte im Testfeld!

Die Taktraten der **Geforce GTX 760 Twin Froze Gaming** erhöht MSI moderat von 980 / 6.008 auf 1.020 / 6.008 MHz. Dadurch ergibt sich gegenüber dem Referenzmodell ein Leistungsgewinn von etwa fünf Prozent. Im Test bewältigt die Karte auch Spiele in 1920x1080 mit vierfacher Kantenglättung meist problemlos. Nur **Crysis 3** befindet sich mit 33,5 Bildern pro Sekunde nahe an der Ruckel-Grenze, und **Metro: Last Light** fällt in der unverhältnismäßig leistungsfressenden Maximaleinstellung sogar unter 30 fps. Beim Stromverbrauch liegt die Karte im Mittelfeld; unser gesamtes Testsystem ver-

braucht nicht mehr als 290 Watt. Wem ein wirklich flüsterleises Kühlsystem den Aufpreis von fünf Euro gegenüber der minimal schnelleren, aber auch etwas lauterem Gainward **GTX 760 Phantom** Wert ist, sollte zur **MSI GTX 760 Twin Froze Gaming** greifen.

3. Platz

Palit Geforce GTX 760 Jetstream

Zwar ist die GTX 760 Jetstream nicht ganz so schnell wie der Testsieger, das Kühlsystem aber genauso leise und die Karte 10 Euro günstiger – Preis-Leistungs-Sieg!

Mit einem Preis von 225 Euro ist Palits **Geforce GTX 760 Jetstream** die günstigste Grafikkarte im Schwerpunkt. Kompromisse müssen Sie deshalb aber keine eingehen. Ab Werk bringt es die **GTX 760 Jetstream** auf 1.072 MHz Chiptakt und erreicht durch die Turbofunktion »GPU Boost« sogar bis zu 1.215 MHz. Auch der Speicher arbeitet mit effektiven 6.208 MHz rund 200 MHz schneller als die Vorgaben von Nvidia für die **Geforce GTX 760**. In Bezug auf die Leistung liegt die **GTX 760 Jetstream** auf einem Niveau mit den Geforce-Karten von MSI und Asus. Full HD und vierfache Kan-

tenglättung bereiten ihr somit keine Schwierigkeiten. Wie allen Platinen im Test geht ihr aber bei anspruchsvollen Titeln in der Auflösung 2560x1440 Pixel samt Kantenglättung die Puste aus.

Um die hochgetaktete Karte effektiv zu kühlen, verbaut Palit einen Doppellüfter mit 90 mm großen Rotoren. Dieses Gespann arbeitet mit 1,9 Sone unter Last angenehm leise und bleibt im Leerlauf mit nur 0,3 Sone praktisch unhörbar. Zudem wird der Geräuschpegel von einem geschlossenen PC-Gehäuse noch weiter gedämpft, weil wir unsere Lautstärkemessungen am offenen Mainboard (aber in 50 Zentimetern Abstand) vornehmen. Wer auf das letzte, in der Spielpraxis so gut wie unmerkliche Quantchen Leistung im Vergleich zum 10 Euro teureren Testsieger **Geforce GTX 760 Phantom** verzichten kann, bekommt mit der **GTX 760 Jetstream** eine fast ebenbürtig schnelle und ebenso leise Grafikkarte.

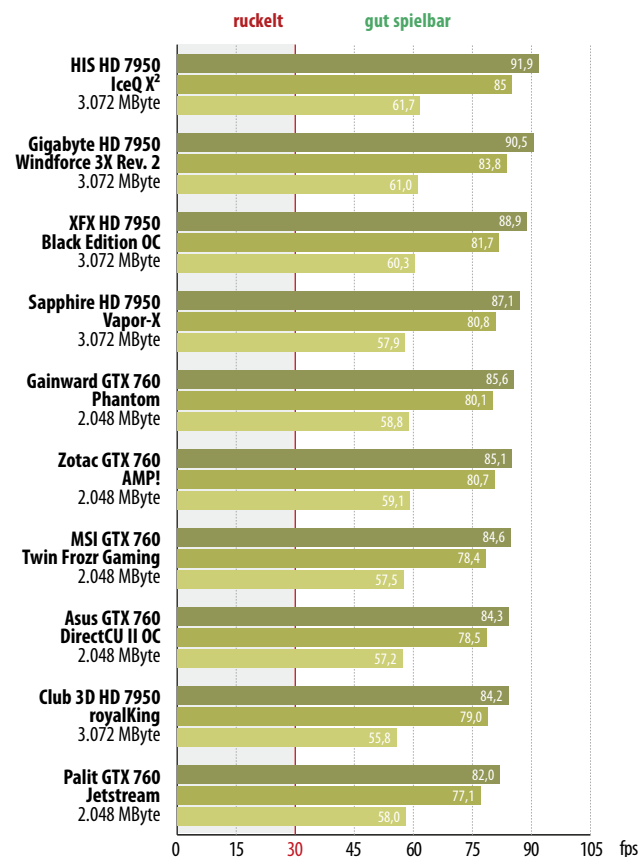
Fazit: Mit hohen Frameraten selbst in grafisch anspruchsvollen Spielen und dem günstigsten Preis im Testfeld landet die Palit-Platine verdient auf Platz drei. Damit eringt sie unseren Preis-Leistungs-Sieg!

Spiele-Benchmarks

Performance Rating 1x AA / 1x AF

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 3, Crysis 3, Dirt 3, Max Payne 3, Metro: Last Light und Skyrim

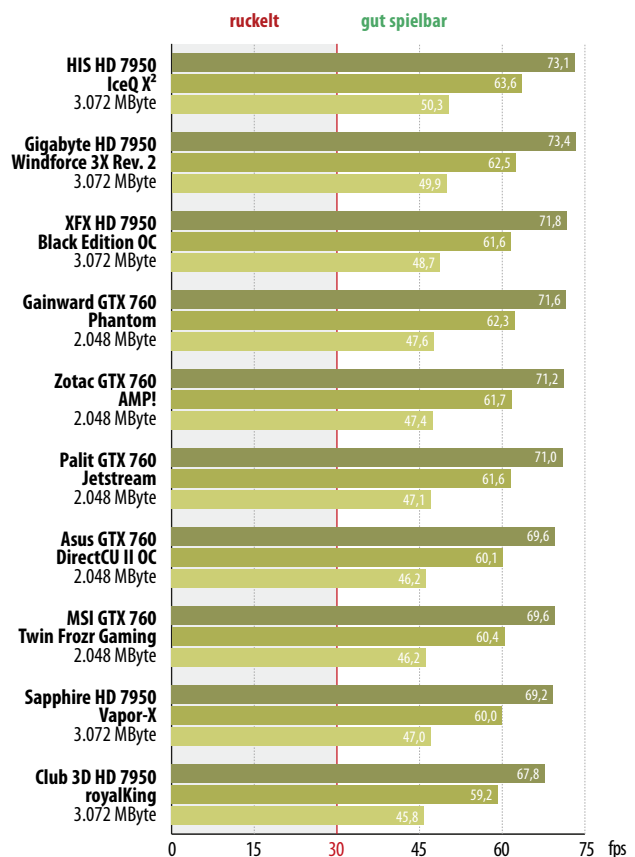
■ 1680x1050 ■ 1920x1080 ■ 2560x1440



Performance Rating 4x AA / 8x AF

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 3, Crysis 3, Dirt 3, Max Payne 3, Metro: Last Light und Skyrim

■ 1680x1050 ■ 1920x1080 ■ 2560x1440



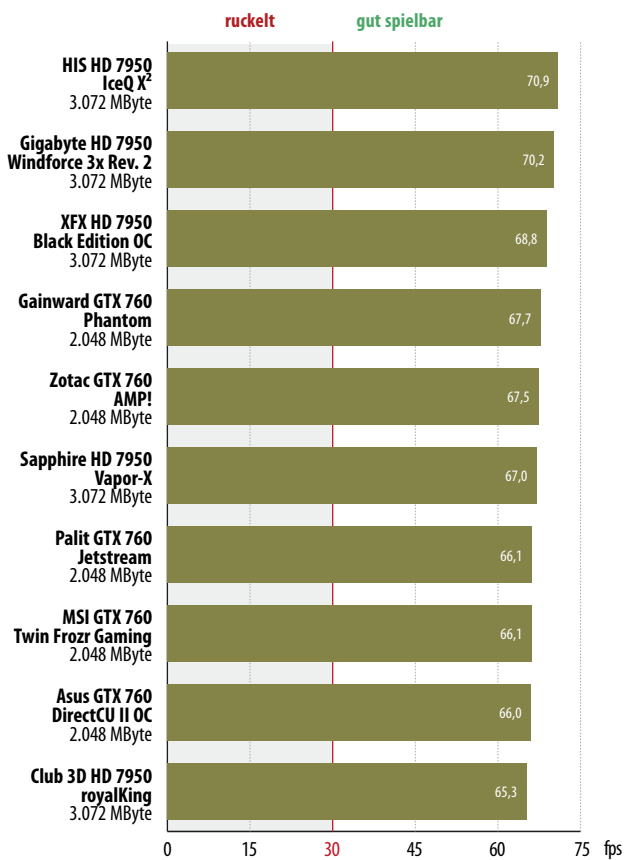
Testsystem: Core i7 2600K, 8,0 GByte RAM, Asus Maximus IV, Samsung SSD 830, Windows 7 Home Premium 64 Bit

Spiele-Benchmarks

Performance Rating insgesamt

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 3, Crysis 3, Dirt 3, Max Payne 3, Metro: Last Light und Skyrim

■ Durchschnittswert aller Messungen



Testsystem: Core i7 2600K, 8,0 GByte RAM, Asus Maximus IV, Samsung SSD 830, Windows 7 Home Premium 64 Bit

4. Platz Club 3D Radeon HD 7950 royalKing

Zwar ist die royalKing minimal langsamer als der Rest des Testfeldes, das leise Kühlsystem und die hohe Energieeffizienz zum günstigen Preis machen den Nachteil aber größtenteils wett.

Mit im Schnitt 65,3 fps belegt die 230 Euro teure Club 3D **Radeon HD 7950 royalKing** zwar den letzten Platz im Leistungsvergleich, der Abstand zur mit durchschnittlich 70,9 fps schnellsten Platine im Test, der HIS **Radeon HD 7950 IceQ X²**, ist in der Praxis aber nur selten spürbar. So lässt sich auch mit der Club 3D-Karte praktisch jedes Spiel in Full HD und maximalen Details genießen. Für noch höhere Auflösungen und mehrfache Kantenglättung fehlt ihr die Power – wie auch den restlichen Karten im Schwerpunkt.

In Sachen Lautstärke und Stromverbrauch schlägt die **HD 7950 royalKing** viele Konkurrenten im Testfeld. Unter Windows bleibt sie mit 0,6 Sone praktisch unhörbar und kommt auch in Spielen nicht über exzellente 0,8 Sone hinaus. Damit surrt das Kühlsystem nur minimal lauter als das der leisesten Karte im Test, der MSI **GTX 760 Twin Frozr Gaming**. Gleichzeitig liegt der Höchstwert für die Temperatur bei relativ kühlen 60 Grad – einem Wert, den sich die (schnellere) Gigabyte **Radeon HD 7950 Windforce 3X** mit nervigen 4,6 Sone Lüfterrauschen unter Last erkaufen muss. Zudem benötigt das Testsystem samt der Club-3D-Platine mit 267 Watt unter Last von allen Kandidaten am wenigsten Strom in Spielen – unterm Strich ist die Club 3D **Radeon HD 7950 royalKing** für faire 230 Euro somit eine tolle Radeon-Alternative zum Preis-Leistungs-Sieger Palit **Geforce GTX 760 Jetstream**.

5. Platz Zotac Geforce GTX 760 AMP!

Die sehr gute Spieleleistung erkaufte sich die Zotac-Platine mit starker Übertaktung, was aber zu hoher Chiptemperatur und schlechter Energieeffizienz führt.

230 Euro kostet die Zotac **Geforce GTX 760 AMP!** als am stärksten übertaktete Geforce-Karte in unserem Schwerpunkt. Zotac hat die Taktraten von standardmäßig 980 / 6.008 auf extreme 1.111 / 6.208 MHz erhöht, womit die Platine im Performance Rating nur knapp hinter den im Schnitt minimal schnelleren Radeons landet. Wie bei den anderen Grafikkarten im Testfeld läuft so außer **Metro: Last Light** jedes getestete Spiel auch mit vierfacher Kantenglättung ruckelfrei in 1920x1080 Pixeln. Allerdings hat der hohe Chiptakt seine Nachteile, denn die Grafikkarte wird unter Last bis zu 81,0 Grad Celsius heiß – der wie bei der Übertaktung mit Abstand höchste Wert im Testfeld. Sorgen muss Ihnen das jedoch nicht bereiten, kritisch wird es erst ab 90 Grad. Aber es zeigt, dass sich Zotac am Übertaktungs-Limit bewegt, zumindest mit der auf der **Geforce GTX 760 AMP!** verbauten Kühlösung.

Neben der starken Übertaktung resultieren die hohen Temperaturen auch aus dem ohrenschonenden Kühlsystem. Selbst unter Last drehen die Lüfter nicht nervig auf und rotieren in unseren Messungen mit kaum hörbaren 1,8 Sone. Ein guter Wert, der Stromverbrauch trübt das Bild aber wieder etwas, denn unter Volllast genehmigt sich das Testsystem mit der Zotac-Karte satte 300 Watt. Zum Vergleich: Die Palit Geforce **GTX 760 Jetstream** verbraucht trotz fast identischer 3D-Leistung nur 272 Watt unter Last.

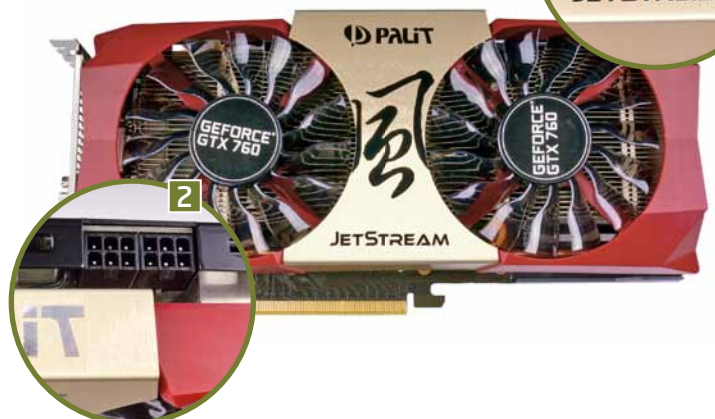
6. Platz Asus Geforce GTX 760 DirectCU II OC

Rundum solide GTX 760 mit guter Leistung bei geringer Lautstärke und fairem Preis, aber ohne besondere Vorteile.

Für rund 235 Euro erhalten Sie die Asus **Geforce GTX 760 DirectCU II OC**. Der Namenszusatz »OC« für »overclocked« (übertaktet) rechtfertigt sich durch die homöopathische Übertaktung von 980 / 6.008 auf 1.006 / 6.008 MHz für Grafikchip und Speicher. Damit liefert die Grafikkarte in unseren Benchmarks durchschnittlich 66,0 Bilder pro Sekunde und liegt wenige Frames hinter den meisten anderen Kandidaten im Test, wirklich relevant ist der Performance-Nachteil aber nicht.

Wie viele aktuelle Grafikkarten nutzt die Asus **Geforce GTX 760 DirectCU II OC** zwei Rotoren zur Kühlung, wodurch die Temperatur auch unter Volllast maximal gute 72,0 Grad Celsius erreicht. Auch die Lautstärke bleibt mit kaum hörbaren 1,7 Sone im sehr guten Bereich. Seltsamerweise fällt trotz der nur minimalen Übertaktung der Stromverbrauch für das gesamte Testsystem mit 296 Watt recht

Die Farbgebung der **Jetstream** hebt sich doch stark von der klassischen Grafikkarten-Optik ab. **Schwarze Lüfter, rotes Gehäuse, goldene Applikationen** 1 und obenauf asiatische Schriftzeichen. Strom holt sich die Palit über zwei **6-Pol-Stecker** 2.



hoch aus. Wir hatten weniger erwartet, denn anders als die restlichen GTX-760-Karten benötigt die Asus **Geforce GTX 760 DirectCU II OC** statt zwei sechspoligen Stromanschlüssen nur einen achtpoligen Anschluss (ein entsprechender Adapter von Sechs- auf Achtpol liegt bei). Ein DVI-VGA-Adapter fehlt in der Ausstattung jedoch.

7. Platz **HIS Radeon HD 7950 IceQ X²**

Der leicht hörbare Lüfter und der hohe Stromverbrauch verhindern eine bessere Wertung für die HIS HD 7950 IceQ X², obwohl sie die schnellste Karte im Testfeld ist.

Die HIS **Radeon HD 7950 IceQ X²** für 240 Euro ist mit durchschnittlich 70,9 Bildern pro Sekunde die schnellste Karte unter allen Kandidaten im Test. HIS hat den Chiptakt von 850 / 5.000 auf satte 950 / 5.000 MHz angehoben, das bringt unterm Strich etwa vier Prozent mehr Leistung. Alle getesteten Spiele laufen in 1920x1080 mit vierfacher Kantenglättung flüssig. Lediglich **Metro:**

Die Lautstärke macht's

Last Light, das auf anspruchsvolles SSAA zur Kantenglättung setzt, überfordert die HIS. In **Crysis 3** bricht die HIS **Radeon HD 7950 IceQ X²** stärker ein als die Geforce-Konkurrenz, was vermutlich daran liegt, dass der Titel stark auf Tessellation setzt, womit die Geforce-Karten besser zurechtkommen.

Wie mittlerweile die meisten Grafikkarten in diesem Preisbereich ist auch die HIS **Radeon HD 7950 IceQ X²** mit einem Doppel-



Unser Testsieger kommt relativ unspektakulär daher. Die beiden Lüfter versteckt die Gainward **Geforce GTX 760 Phantom** hinter einem Kühlergrill. Frische Luft wird so durch die **Lamellen** 1 angesaugt und durch das Gitter am Ende der Karte ausgestoßen. Wie bei allen GTX 760 befinden sich hier auch die beiden **DVI- sowie HDMI und Displayport-Anschlüsse**. 2

lüfter ausgestattet, der die Karte unter Vollast bei maximal 67,0 Grad Celsius hält. Dabei dreht die **IceQ X²** zwar etwas lauter auf als viele Konkurrenten, bleibt mit ihren 2,0 Sone unter Last jedoch nur leicht hörbar. Negativ fällt der hohe Stromverbrauch von 304 Watt für unser gesamtes System auf – der Höchstwert im Test. Die Ausstattung stellt uns ebenfalls nicht vollends zufrieden. Die entspricht dem gängigen Radeon-Standard, allerdings verzichtet der Hersteller auf den eigentlich obligatorischen Stromadapter von einer sechspoligen Leitung auf einen Achtpol-Stecker. Ihr Netzteil muss also zwingend über einen sechs- und einen achtpoligen Anschluss verfügen. Als Extra gibt es wie bei allen aktuellen AMD-Karten das »Never Settle Bundle«, bestehend aus drei Spielen, gratis

dazu. Achten Sie beim Kauf der Platine darauf, ob der entsprechende Händler auch an diesem Bonusprogramm teilnimmt.

8. Platz **Gigabyte Radeon HD 7950 Windforce 3X Rev. 2**

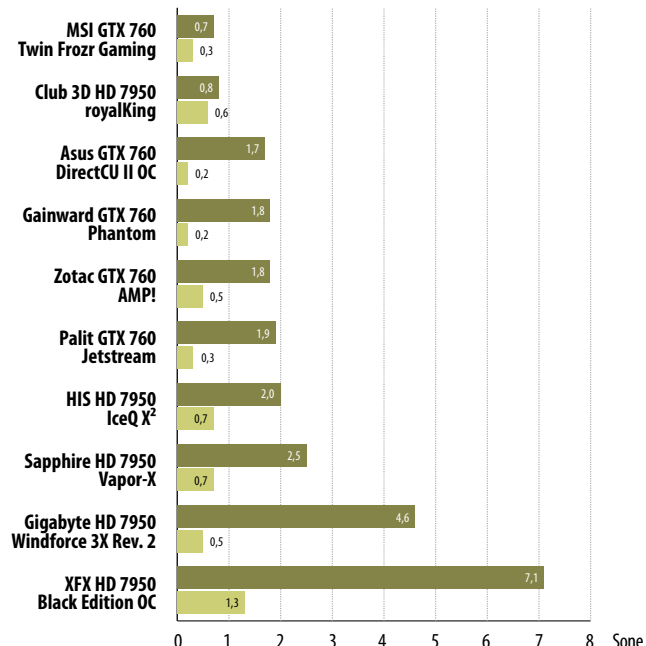
Die zweitschnellste Karte punktet mit guter **Energieeffizienz und niedrigen Temperaturen** – patzt aber bei der Lautstärke.

Durchschnittlich 70,2 Bilder pro Sekunde liefert die Gigabyte **Radeon HD 7950 Windforce 3X Rev. 2**, für 240 Euro erhalten Sie also die zweitschnellste Karte im Testfeld. Zudem bleibt sie mit 60 Grad unter Vollast die kühlsche Grafikkarte und landet beim Stromverbrauch mit maximal 287 Watt für unseren gesamten Testrechner auf Platz 4

Benchmarks

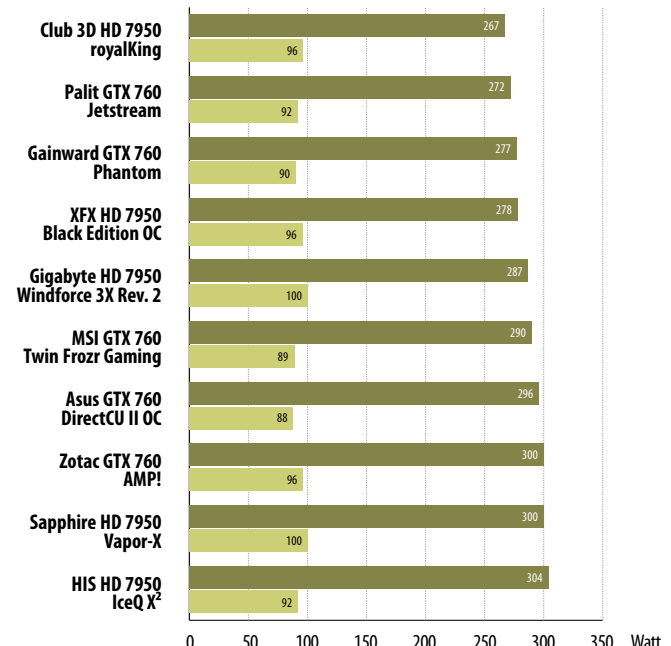
Lautstärke

■ Vollast ■ Leerlauf



Stromverbrauch Gesamtes Testsystem

■ Vollast ■ Leerlauf



der sparsamsten Karten im Schwerpunkt. Zusätzlich läuft außer **Metro: Last Light** jedes Benchmark-Spiel in 1920x1080 mit vierfacher Kantenglättung flüssig. Die Gigabyte **Radeon HD 7950 Windforce 3X Rev. 2** macht bis hierhin also alles richtig. Allerdings fordern die niedrigen Temperaturen unter Last ihren Tribut.

Obwohl Gigabyte das Kühlsystem gleich mit drei großzügig dimensionierten Propellern ausgestattet hat, drehen die beim Spielen mit bis zu 70 Prozent der maximalen Drehzahl. Als Resultat messen wir sehr laute 4,6 Sone, die Sie auch aus einem geschlossenen PC heraus deutlich wahrnehmen, solange Sie nicht mit einem Headset und entsprechender Lautstärke spielen. Wir vermuten, dass hier ein Problem mit der Lüftersteuerung vorliegt beziehungsweise diese so eingestellt ist, dass die Chiptemperatur um jeden (Lautstärke-)Preis in sehr niedrigen Regionen bleibt. Hier muss Gigabyte entweder mit einem Update des Grafikkarten-

Bios nachhelfen oder Sie regeln die Lüfterdrehzahlen mithilfe eines Tools wie dem MSI Afterburner (funktioniert auch mit Nicht-MSI-Platinen) selbst.

9. Platz**Radeon HD 7950 Black Edition OC**

Die XFX **Radeon HD 7950 Black Edition OC** rechnet zwar sehr schnell, das schon im Leerlauf hörbare und in Spielen sogar sehr laute Kühlsystem ist aber nicht mehr zeitgemäß.

So laut wie die XFX **Radeon HD 7950 Black Edition OC** ist sonst keine Karte im Testfeld. Selbst die etwas hörbareren Kandidaten genügen sich unter Last mit einem Pegel um die 2,0 Sone. Die 230 Euro teure **Radeon HD 7950 Black Edition OC** erreicht diesen Wert fast schon im Leerlauf: 1,3 Sone messen wir unter Windows. Wirklich enorm ist der Pegel aber unter Last in Spielen, wo das Kühlsystem mit 7,1 Sone um Größenordnungen lauter dröhnt als die mit 0,7 Sone unter Last leiseste

Übertaktung bringt nur wenig













Leise ist Trumpf
Jan Purucker
Trainee Hardware
jan@gamestar.de

Weniger als 1,0 Sone unter Last. Fast schon eine mystische Marke, aber in diesem Schwerpunkt wurde sie gleich zweimal geknackt. Gleichzeitig stellt XFX mit seiner Radeon HD 7950 Black Edition OC einen neuen Negativrekord in Sachen Lautstärke auf. Leistung bieten alle Karten genug, aber was bringt's mir, wenn beim Spielen die Grafikkarte die Schrittgeräusche der Gegner übertönt? Zum Glück haben es mittlerweile fast alle Hersteller eingesehen: Die Lautstärke ist nach der Leistung das entscheidende und unterscheidende Kriterium.

Platine im Test, die MSI **GTX 760 Twin Frozr Gaming**. Ein derartiger Lärmpegel ist in unseren Augen schlichtweg inakzeptabel und auch mit den guten Benchmark-Ergebnissen nicht zu rechtfertigen, da die anderen Kühlsysteme ähnlich Werte mit deutlich weniger Lärm ermöglichen.

Test-Ergebnisse

	1	2	3	4	5
					
Geforce GTX 760 Phantom	Geforce GTX 760 Twin Frozr Gaming	Geforce GTX 760 Jetstream	Radeon HD 7950 royalKing	Geforce GTX 760 AMP!	
Hersteller / Preis	Gainward / 235 Euro	MSI / 240 Euro	Palit / 225 Euro	Club 3D / 230 Euro	Zotac / 230 Euro
Technische Angaben					
Grafikchip	Geforce GTX 760 (GK104)	Geforce GTX 760 (GK104)	Geforce GTX 760 (GK104)	Radeon HD 7950 Boost (Tahiti Pro)	Geforce GTX 760 (GK104)
GPU- / Speicher-Takt	1.072 / 6.200 MHz	1.020 / 6.008 MHz	1.072 / 6.200 MHz	925 / 5.000 MHz	1.111 / 6.208 MHz
Videospeicher	2.048 MByte GDDR5	2.048 MByte GDDR5	2.024 MByte GDDR5	3.072 MByte GDDR5	2.048 MByte GDDR5
Speicheranbindung	256 Bit	256 Bit	256 Bit	384 Bit	256 Bit
Stromanschlüsse	2x 6-Pol	1x 8-Pol, 1x 6-Pol	2x 6-Pol	2x 6-Pol	2x 6-Pol
Bewertung					
Spieleleistung (60%)	56/60	55/60	55/60	54/60	56/60
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> stark übertaktet 4x AA in 1920x1080 meist ruckelfrei in 2560x1440 mit Kantenglättung teilweise überfordert 	<ul style="list-style-type: none"> leicht übertaktet 4x AA in 1920x1080 meist ruckelfrei in 2560x1440 mit Kantenglättung teilweise überfordert 	<ul style="list-style-type: none"> stark übertaktet 4x AA in 1920x1080 meist ruckelfrei in 2560x1440 mit Kantenglättung teilweise überfordert 	<ul style="list-style-type: none"> leicht übertaktet 4x AA in 1920x1080 meist ruckelfrei in 2560x1440 mit Kantenglättung teilweise überfordert 	<ul style="list-style-type: none"> sehr stark übertaktet 4x AA in 1920x1080 meist ruckelfrei in 2560x1440 mit Kantenglättung teilweise überfordert
Bildqualität (10%)	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Kantenglättung sehr guter anisotroper Texturfilter beste Shader-Kantenglättung Supersampling auch in DirectX 10 & 11 	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Kantenglättung sehr guter anisotroper Texturfilter beste Shader-Kantenglättung Supersampling auch in DirectX 10 & 11 	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Kantenglättung sehr guter anisotroper Texturfilter beste Shader-Kantenglättung Supersampling auch in DirectX 10 & 11 	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Kantenglättung winkelunabhängiger Texturfilter sehr guter anisotroper Texturfilter Supersampling auch in DirectX 10 & 11 	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Kantenglättung sehr guter anisotroper Texturfilter beste Shader-Kantenglättung Supersampling auch in DirectX 10 & 11
Energieeffizienz (10%)	8/10	7/10	8/10	8/10	6/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Energieeffizienz sehr niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf sparsam in Spielen 	<ul style="list-style-type: none"> gute Energieeffizienz sehr niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf moderat in Spielen 	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Energieeffizienz sehr niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf sparsam in Spielen 	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Energieeffizienz sehr niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf sparsam in Spielen 	<ul style="list-style-type: none"> gute Energieeffizienz niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf recht stromhungrig in Spielen
Kühlsystem (10%)	8/10	10/10	8/10	9/10	7/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> unter Windows unhörbar auch unter Last leise niedrige Temperatur 	<ul style="list-style-type: none"> unter Windows unhörbar auch unter Last fast unhörbar niedrige Temperatur 	<ul style="list-style-type: none"> unter Windows unhörbar unter Last nur leicht hörbar sehr niedrige Temperatur 	<ul style="list-style-type: none"> unter Windows unhörbar unter Last sehr leise sehr niedrige Temperatur 	<ul style="list-style-type: none"> unter Windows sehr leise unter Last recht hörbar vergleichsweise hohe Temperatur
Ausstattung (10%)	7/10	7/10	7/10	6/10	7/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> 3D Vision PhysX SLI 2x DVI HDMI Displayport DVI-HDMI-/VGA-Adapter Stromadapter 	<ul style="list-style-type: none"> 3D Vision PhysX SLI 2x DVI HDMI Displayport DVI-VGA-Adapter Stromadapter 	<ul style="list-style-type: none"> 3D Vision PhysX SLI 2x DVI HDMI Displayport DVI-VGA-Adapter Stromadapter 	<ul style="list-style-type: none"> Eyefinity Crossfire 2x DVI HDMI 2x Mini-Displayport kein DVI-Adapter kein Stromadapter 	<ul style="list-style-type: none"> 3D Vision PhysX SLI 2x DVI HDMI Displayport DVI-VGA-Adapter Stromadapter
Fazit	Das versteckte Doppellüfter-Gespann der Gainward Geforce GTX 760 Phantom arbeitet sehr effizient und leise. Zudem bietet diese Grafikkarte viel Leistung und mit dem niedrigen Preis das insgesamt beste Gesamtpaket – verdienter Testsieger.	Unter 1,0 Sone in Spielen! Damit bleibt die Twin-Frozr-Karte selbst unter Last unhörbar und wird zum Tipp für Spieler mit empfindlichen Ohren. Am Sieg schrammt sie wegen des um fünf Euro höheren Preises im Vergleich zum Testsieger denkbar knapp vorbei.	Bezüglich der Taktraten nimmt sich die Palit nichts mit dem Testsieger Gainward Geforce GTX 760 Phantom, rechnet ähnlich schnell und bleibt dabei sehr leise. Die Palit Geforce GTX 760 Jetstream ist zudem die günstigste Karte im Test – Preis-Leistungs-Tipp.	Sparsam, flott und leise. Die Club 3D HD 7950 royalKing kann es zwar nicht ganz mit der Leistung der anderen Karten aufnehmen. In Spielen bleibt sie dafür aber kaum hörbar und arbeitet sehr energieeffizient, sodass sie als beste Radeon auf Platz 4 landet.	Zotac taktet seine Geforce GTX 760 AMP! extrem hoch. Dadurch arbeitet die Grafikkarte zwar sehr schnell, verbraucht aber auch vergleichsweise viel Strom und heizt sich zudem recht stark auf. Unterm Strich schlechter als die Geforce-Konkurrenz von Gainward, MSI und Palit.
Preis/Leistung	Gut	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend
					

Als einziger Radeon-Hersteller übertaktet XFX neben der HD-7950-GPU auch den Speicher und erreicht so statt 850 / 5.000 MHz schnelle 900 / 5.500 MHz. Die Über-taktung zeigt sich in einem Leistungsvor-sprung von sechs Prozent gegenüber einer mit Standardtakt arbeitenden **HD 7950 Boost**. Moderne Spiele lassen sich somit auch bei maximalen Details flüssig spielen. Unterm Strich verwehrt nur das absolut nervige Kühlsystem der XFX-Platine einen der vorderen Plätze im Testfeld.

10. Platz **Sapphire Radeon HD 7950 Vapor-X**

Pluspunkte gibt's für die gute Ausstat-tung, **Abzüge** für die Lautstärke und den Stromverbrauch der **Sapphire-HD-7950**.

Rein auf die Leistung bezogen, schafft es die für 240 Euro erhältliche **Sapphire Ra-deon HD 7950 Vapor-X** mit 67,0 Bildern pro Sekunde ins gute Mittelfeld. In der Praxis heißt das, dass aus unserem Spieleparcours lediglich **Metro: Last Light** und **Crysis 3** in 1920x1080 mit vierfacher Kantenglättung



und maximalen Details nicht komplett flüssig spielbar sind. Kritik gibt es aller-dings für die schlechte Energieeffizienz und das teilweise hörbare Kühlsystem. Auch wenn sich die Grafikkarte selbst unter Last nicht über 65 Grad Celsius aufheizt und der Kühler im Leerlauf nur leise mit 0,7 Sone rotiert, ist der Lautstärkepegel von 2,5 Sone in Spielen im Vergleich zu

hoch. Dazu benötigt unser gesamter Test-rechner mit bis zu 300 Watt unter Last im Konkurrenzvergleich viel Strom. Punkten kann die **Radeon HD 7950 Vapor-X** dage-gen bei der Ausstattung, denn zu den üb-lichen Video- und Stromadaptern legt Sapphire als einziger Hersteller im Schwer-punkt-Test seiner Grafikkarte ein HDMI-Kabel mit in den Karton. **JP / MG**



6
GeForce GTX 760 DirectCU II OC

Hersteller / Preis
Asus / 235 Euro

Technische Angaben

Grafikchip GeForce GTX 760 (GK104)
GPU- / Speicher-Takt 1.006 / 6.008 MHz
Videospeicher 2.048 MByte GDDR5
Speicheranbindung 256 Bit
Stromanschlüsse 1x 8-Pol



7
Radeon HD 7950 IceQ X2

HIS / 240 Euro

Radeon HD 7950 Boost (Tahiti Pro)
950 / 5.000 MHz
3.072 MByte GDDR5
384 Bit
1x 8-Pol, 1x 6-Pol



8
Radeon HD 7950 Windforce 3X Rev. 2

Gigabyte / 240 Euro

Radeon HD 7950 Boost (Tahiti Pro)
1.000 / 5.000 MHz
3.072 MByte GDDR5
384 Bit
1x 8-Pol, 1x 6-Pol



9
Radeon HD 7950 Black Edition OC

XFX / 230 Euro

Radeon HD 7950 Boost (Tahiti Pro)
900 / 5.500 MHz
3.072 MByte GDDR5
384 Bit
2x 6-Pol



10
Radeon HD 7950 Vapor-X

Sapphire / 240 Euro

Radeon HD 7950 Boost (Tahiti Pro)
950 / 5.000 MHz
3.072 MByte GDDR5
384 Bit
1x 8-Pol, 1x 6-Pol

Bewertung

Spielleistung (60%)	55/60	57/60	57/60	56/60	55/60
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> leicht übertaktet 4x AA in 1920x1080 meist ruckelfrei in 2560x1440 mit Kantenglättung teilweise überfordert 	<ul style="list-style-type: none"> knapp schnellste Karte im Test 4x AA in 1920x1080 meist ruckelfrei in 2560x1440 mit Kantenglättung teilweise überfordert 	<ul style="list-style-type: none"> sehr stark übertaktet 4x AA in 1920x1080 meist ruckelfrei in 2560x1440 mit Kantenglättung teilweise überfordert 	<ul style="list-style-type: none"> leicht übertaktet 4x AA in 1920x1080 meist ruckelfrei in 2560x1440 mit Kantenglättung teilweise überfordert 	<ul style="list-style-type: none"> moderat übertaktet 4x AA in 1920x1080 meist ruckelfrei in 2560x1440 mit Kantenglättung teilweise überfordert
Bildqualität (10%)	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Kantenglättung sehr guter anisotroper Texturfilter beste Shader-Kantenglättung Supersampling auch in DirectX 10 & 11 	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Kantenglättung winkelunabhängiger Texturfilter sehr guter anisotroper Texturfilter Supersampling auch in DirectX 10 & 11 	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Kantenglättung winkelunabhängiger Texturfilter sehr guter anisotroper Texturfilter Supersampling auch in DirectX 10 & 11 	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Kantenglättung winkelunabhängiger Texturfilter sehr guter anisotroper Texturfilter Supersampling auch in DirectX 10 & 11 	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Kantenglättung winkelunabhängiger Texturfilter sehr guter anisotroper Texturfilter Supersampling auch in DirectX 10 & 11
Energieeffizienz (10%)	7/10	6/10	7/10	8/10	6/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> gute Energieeffizienz sehr niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf moderat in Spielen 	<ul style="list-style-type: none"> gute Energieeffizienz niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf recht stromhungrig in Spielen 	<ul style="list-style-type: none"> gute Energieeffizienz niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf moderat in Spielen 	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Energieeffizienz niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf sparsam in Spielen 	<ul style="list-style-type: none"> gute Energieeffizienz niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf recht stromhungrig in Spielen
Kühlsystem (10%)	8/10	7/10	5/10	4/10	6/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> unter Windows unhörbar unter Last leise niedrige Temperatur 	<ul style="list-style-type: none"> unter Windows sehr leise unter Last leicht hörbar sehr niedrige Temperatur 	<ul style="list-style-type: none"> unter Windows sehr leise sehr niedrige Temperatur deutlich hörbar in Spielen 	<ul style="list-style-type: none"> sehr niedrige Temperatur unter Windows hörbar sehr laut in Spielen 	<ul style="list-style-type: none"> unter Windows sehr leise sehr niedrige Temperatur hörbar in Spielen
Ausstattung (10%)	6/10	6/10	7/10	7/10	8/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> 3D Vision PhysX SLI 2x DVI HDMI Displayport Strom-adapter kein DVI-VGA-Adapter 	<ul style="list-style-type: none"> Eyefinity Crossfire 1x DVI HDMI 2x Mini-Displayport DVI-VGA-Adapter kein Stromadapter 	<ul style="list-style-type: none"> Eyefinity Crossfire DVI HDMI 2x Mini-Displayport Mini-Display-port-Adapter Stromadapter 	<ul style="list-style-type: none"> Eyefinity Crossfire DVI HDMI 2x Mini-Displayport DVI-HDMI-Adapter kein Stromadapter 	<ul style="list-style-type: none"> Eyefinity Crossfire 2x DVI HDMI Displayport DVI-VGA-Adapter Stromadapter HDMI-Kabel
Fazit	Die GTX 760 DirectCU II OC von Asus benötigt statt zwei 6-Pol-Anschlüssen lediglich einen 8-Pol-Stecker. Am Stromverbrauch ändert das jedoch im Vergleich zur Konkurrenz nichts. Allerdings rechnet die Karte schnell und bleibt auch unter Last leise.	Keine Karte im Testfeld arbeitet so schnell wie die Radeon HD 7950 von HIS. Dafür benötigt sie allerdings auch von allen Grafikkarten am meisten Strom. Die beiden Lüfter arbeiten in Spielen aus dem Gehäuse heraus hin-reichend leise.	Fast so schnell wie das Modell von HIS, die Gigabyte Windforce 3X Rev. 2 be-sitzt aber die bessere Energieeffizienz und kommt unter Last nur auf 60 Grad Chiptemperatur. Diesen Wert erkauft sie sich jedoch durch den sehr lauten Kühler mit drei Lüftern.	Platz 3 in Sachen Leistung, Schluss-licht, was die Lautstärke betrifft: Mit 7,1 Sone unter Last übertönt die XFX Radeon HD 7950 Black Edition OC jede andere Karte locker und lärm un-erträglich – daher können wir keine Kaufempfehlung geben.	Als einziger Hersteller legt Sapphire sei-ner Karte ein HDMI-Kabel mit in den Karton. Die Vapor-X arbeitet schnell und ist unter Windows kaum zu hören. In grafisch anspruchsvollen Spielen rauscht sie jedoch vergleichsweise laut und der Stromverbrauch ist hoch.
Preis/Leistung	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
	86	86	86	85	85



⊕ Stärken

- + sehr schnell in Spielen
- + extrem schnell in optimierten Anwendungen
- + sparsamer als Sechskern-Vorgänger

⊖ Schwächen

- in Spielen kaum schneller als Haswell-Vierkerner
- höherer Energieverbrauch als Haswell-CPU's
- hohe Kosten für CPU und Sockel-2011-Plattform

Intel Core i7 4960X mit sechs Kernen

Der bis zu 4,0 GHz schnelle Core i7 4960X soll die alternde Sockel-2011-Plattform neu beleben, denn die bleibt nach wie vor die einzige (Desktop-)Basis für eine Sechskern-CPU von Intel. Lohnt sich der Bolide auch für Spieler? Von Florian Klein

Die technischen Daten des Intel **Core i7 4960X** klingen beeindruckend: sechs Rechenkerne, die dank Hyperthreading satte zwölf Aufgaben (»Threads«) gleichzeitig bearbeiten können. Ein Standardtakt von 3,6 GHz, der vom integrierten Turbo auf bis zu 4,0 GHz gesteigert wird, dazu vier Speicherkanäle für schnelles DDR3-1866-RAM und dicke 15,0 MByte L3-Cache-Speicher. Aber: Zwar trägt der **Core i7 4960X** eine »4« an erster Stelle der Modellnummer und suggeriert damit Zugehörigkeit zu Intels aktueller Prozessor-Generation mit dem Codenamen »Haswell«. Allerdings basiert das Innenleben des **i7 4960X** noch auf der vor knapp eineinhalb Jahren vorgestellten Ivy-Bridge-Generation (Core i3/i5/i7 3xxx), die im Vergleich zu den 2011 eingeführten Sandy-Bridge-Vorgängern (Core i3/i5/i7 2xxx) hauptsächlich die Umstellung des Fertigungsprozesses von 32 auf 22 Nanometer brachte. Die Ursache für die

im Vergleich zur aktuellen Haswell-Generation veraltete Mikroarchitektur liegt in dessen Abstammung von Intels Xeon-MP-Prozessoren für Server mit mehreren CPUs, deren neue Modelle mit derselben Ivy-Bridge-E-Architektur ebenfalls gerade erst erscheinen.

Anders als die aktuellen Haswell-Prozessoren passt der **i7 4960X** außerdem nicht in die Sockel-1150-Mainboards. Stattdessen benötigt der neue Sechskerner eine Platine mit dem Sockel 2011 und Intels fast zwei Jahre altem X79-Chipsatz, die bereits als Plattform für die direkten Vorgänger dienten. Zum Start der Ivy-Bridge-E-Prozessoren für den Sockel 2011 erscheinen drei Modelle: der **Core i7 4960X** als Topmodell, der ebenfalls mit sechs Kernen, aber weniger Takt und L3-Cache-Speicher ausgestattete **i7 4930K** sowie der noch weiter eingeschränkte, lediglich vierkernige **Core i7 4820K** (siehe Modellübersicht).

Standardmäßig takten die sechs Kerne des **i7 4960X** mit 3,6 GHz. Wenn es die Hitzeentwicklung erlaubt, steigert der integrierte Turbo den Takt bei Last auf allen Kernen auf 3,7 GHz. Werden nur vier oder fünf Kerne beansprucht, geht der Turbo bis 3,8 GHz, bei nur zwei oder drei Kernen auf 3,9 GHz. Sogar satte 4,0 GHz erreicht der Sechskern-Bolide, solange nur ein Kern beschäftigt ist. Wie alle Core-i7-CPU's beherrscht der **i7 4960X** dazu Hyperthreading und kann so pro Rechenkern zwei Aufgaben (»Threads«) gleichzeitig abarbeiten. Die Technik dient dazu, die Rechenwerke des jeweiligen Kernels besser auszulasten und

kann im Idealfall etwa 20 Prozent mehr Leistung bringen. Für Übertakter eignen sich die neuen Sockel-2011-CPU's dank des freien Multiplikators, der sich im Vergleich zur Vorgängergeneration außerdem höher einstellen lässt. Statt einer integrierten Grafikeinheit spendiert Intel dicke 15,0 MByte

6 Kerne und 12 Threads

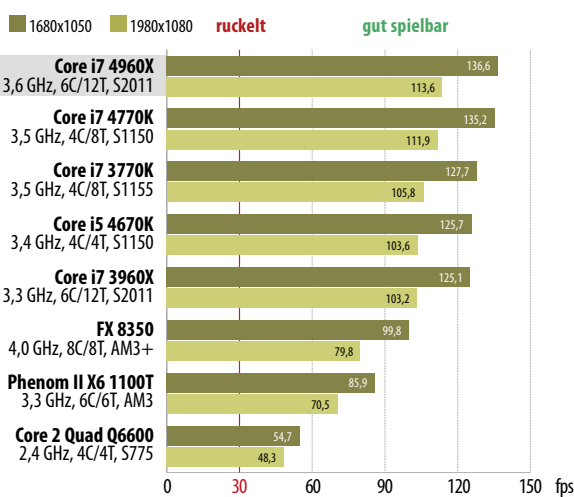
Modellübersicht

Modell	Rechenkerne / Threads	RAM-Interface	Takt (Turbo max)	L3-Cache	TDP	freier Multiplikator	Sockel	Ca. Preis
Core i7 4960X	6/12	DDR3-1866 Quad	3,6 (4,0) GHz	15,0 MByte	130 Watt	ja	2011	950 Euro
Core i7 4930K	6/12	DDR3-1866 Quad	3,4 (3,9) GHz	12,0 MByte	130 Watt	ja	2011	530 Euro
Core i7 4820K	4/8	DDR3-1866 Quad	3,7 (3,9) GHz	10,0 MByte	130 Watt	ja	2011	300 Euro

Spiele Benchmarks

Testsystem: GeForce GTX 680, 8,0 GByte RAM, Windows 7 64 Bit

Performance Rating Durchschnitt aus den Spielen Anno 2070, Batman: Arkham City, F1 2011, H.A.W.X. 2, Skyrim. Gemessen in fps. Je höher, desto schneller. Unter 30 fps ruckelt es.



L3-Cache-Speicher, die gängigen (und wesentlich günstigeren) Core-i7-CPUs für den Sockel 1150 und 1155 besitzen nur vergleichsweise magere 8,0 MByte.

Hauptänderung bleibt die Umstellung des Fertigungsprozesses von 32 auf 22 Nanometer. Trotz der feineren Strukturen gibt Intel für die neuen Sockel-2011-CPUs allerdings die gleiche maximale Wärmeabgabe von 130 Watt TDP (»Thermal Design Power«) wie bei den Vorgängern an. Weil die TDP Rückschlüsse auf den tatsächlichen Stromverbrauch ermöglicht, erscheint diese Angabe verwunderlich, schließlich hat die 22-nm-Fertigung bereits bei den Sockel-1150-CPUs spürbare Verbrauchsvorteile ergeben. Hinzugelernt haben die Neulinge beim Speicher: Statt maximal DDR3-1600 unterstützt der integrierte RAM-Controller nun Module mit bis zu DDR3-1866-Geschwindigkeit. Und das im Quad-Channel-Betrieb mit vier Modulen im Gegensatz zu den Sockel-1150/1155-CPUs, die jeweils nur Paare aus zwei DDR3-1600-Modulen im Dual-Channel-Modus gleichzeitig ansprechen. Dadurch steigt die maximale Speicherbandbreite um mehr als das Doppelte.

Weniger aktuell ist dagegen der nach wie vor benötigte X79-Chipsatz für die Sockel-2011-Mainboards. Da der bereits fast zwei Jahre auf dem Buckel hat, unterstützt er von Haus aus etwa nur zwei statt der heute üblichen sechs SATA3-Anschlüsse und keine USB-3.0-Buchsen, allerdings bieten die meisten X79-Platinen USB 3.0 per Zusatzchip. Nach wie vor auf der Höhe der Zeit ist der X79 dagegen hinsichtlich der Möglichkeit, bis zu vier Grafikkarten im Crossfire- oder SLI-Modus mit insgesamt 40 PCI-Express-3.0-Leitungen anzubinden.

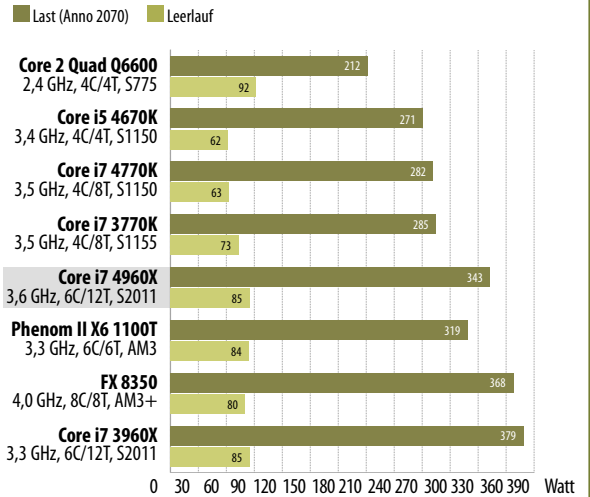
Aber Achtung: Wer sich einen der neuen Sockel-2011-Prozessoren zulegen will, sollte darauf achten, dass sein gewünschtes oder vorhandenes X79-Mainboard bereits mit einem aktualisierten Bios ausgestattet ist, sonst startet das System nicht. Das gilt auch für neu gekaufte X79-Mainboards, die eventuell bereits seit einiger Zeit beim Händler liegen und noch eine alte Bios-Version besitzen. Außerdem modernisieren nicht alle Hersteller ihre X79-Modelle mit einem entsprechenden Bios-Update. Wenig kundenfreundlich wird etwa Intel selbst kein entsprechend angepasstes Bios für

Stromverbrauch

Testsystem: GeForce GTX 680, 8,0 GByte RAM, Windows 7 64 Bit

Gesamtes Testsystem

Gemessen in Watt. Je niedriger, desto besser.



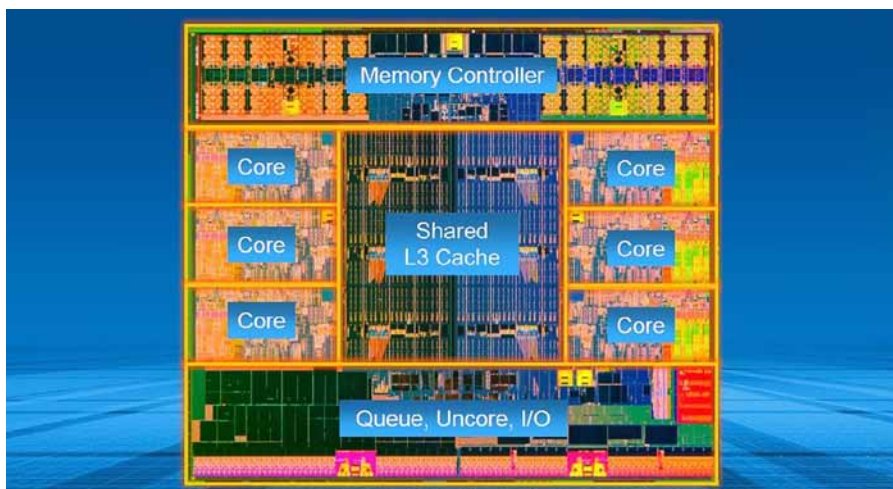
die eigenen X79-Platinen anbieten, wahrscheinlich weil die eigene Mainboard-Produktion (zumindest für Desktop-PCs) nach der Haswell-Generation auslaufen soll.

Die Leistung des **Core i7 4960X** ermitteln wir auf dem X79-Mainboard Asus **Rampage IV Extreme** samt vier 4,0-GByte-Modulen DDR3-1866-RAM im Quad-Channel-Betrieb. Unser Benchmark-Parcours besteht aus fünf Titeln diverser Genres. Neben **Anno 2070**, **Batman: Arkham City** (sowohl mit als auch ohne PhysX auf der CPU) und **F1 2011** gehören auch **H.A.W.X. 2** und **Skyrim** (in einer CPU-intensiven Szene mit vielen NPCs) dazu. Das durchschnittliche Ergebnis aller

Hauchdünner Vorsprung

fünf Spiele finden Sie im Benchmark-Kasten »Performance Rating«. Damit die Messergebnisse möglichst wenig von der eingesetzten Nvidia **GeForce GTX 680** verzerrt werden, verzichten wir auf Bildverbesserungen wie Kantenglättung oder anisotrope Texturfilterung. Allerdings testen wir die CPU-Leistung stets in hohen Grafikdetails und in den gängigen Auflösungen 1680x1050 und 1920x1080. Mit minimalen Einstellungen und unrealistisch niedrigen Auflösungen treten die Unterschiede zwischen den CPUs zwar stärker hervor, wie sich ein Prozessor im Spielealltag schlägt, lässt sich daraus aber nur schwer ablesen.

In den Spiele-Benchmarks schlägt der **i7 4960X** seinen schärfsten Verfolger – den **i7 4770K** als Topmodell der aktuellen Haswell-Generation – meist um wenige Frames. Das liegt zum einen am 100 MHz höheren Takt des **i7 4960X**, zum anderen am schnelleren DDR3-1866-RAM im Quad-Channel-Betrieb. Allerdings kann der nur 300 Euro teure **i7 4770K** diese Nachteile dank seiner moderneren Haswell-Mikroarchitektur in Spielen fast wettmachen und liegt nur unmerkliche ein bis zwei Prozent hinter dem **i7 4960X**, der mit sündteuren 950 Euro zu Buche schlägt.



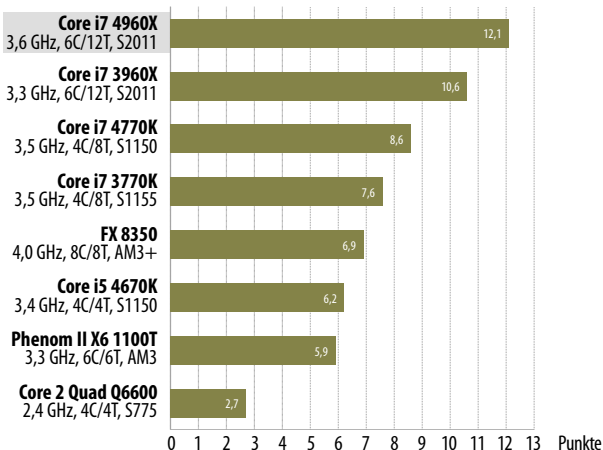
Die **15,0 MByte L3-Cache-Speicher** (Mitte) des Core i7 4960X nehmen fast genauso viel Chipfläche ein wie die **sechs Kerne** (links und rechts). Auch der **vierkanalige RAM-Controller** (oben) und die **Steuereinheit der CPU** (unten) benötigen viel Platz. Integrierte Grafik gibt es keine.

Multimedia

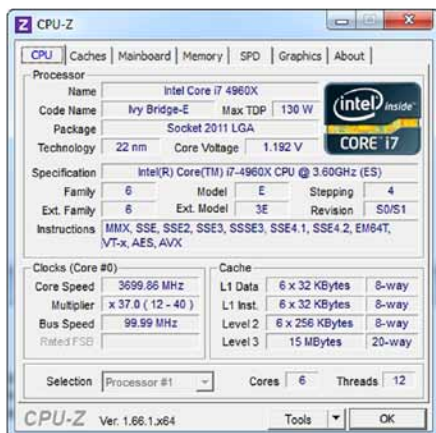
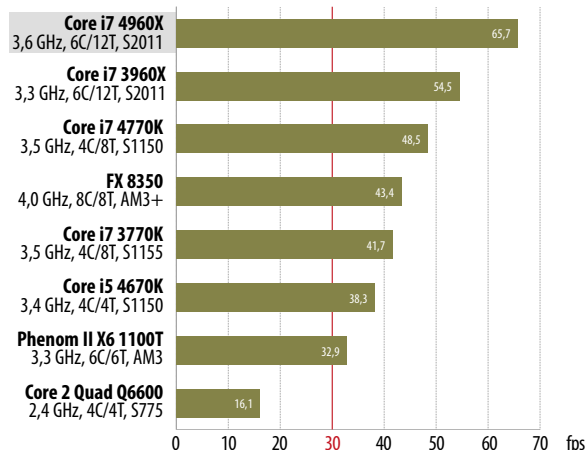
Testsystem: GeForce GTX 680, 8,0 GByte RAM, Windows 7 64 Bit

Cinebench 11.5 Multi-Core-Benchmark

Gemessen in Cinebench-Punkten. Je höher, desto besser.

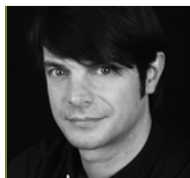
**x264 HD Benchmark** Pass 2

Gemessen in fps. Je höher, desto besser.



Der **Turbo** beschleunigt den **i7 4960X** selbst bei Last auf allen Kernen praktisch **um mindestens 100 MHz** auf 3,7 GHz.

Nichtsdestotrotz positioniert sich der **Core i7 4960X** insgesamt denkbar knapp als derzeit schnellste Spiele-CPU – auch wenn der Vorsprung zwar messbar, in der Spielpraxis aber nicht spürbar ist. Die sechs Kerne mit zwölf Threads sowie das vierkanalige Speicher-Interface bringen in Spielen also keine relevanten Vorteile gegenüber den erheblich günstigeren Vierkern-Verwandten.

**Weniger ist mehr**

Florian Klein
Redakteur Hardware
florian@gamestar.de

Als Spieler bin ich ganz froh, dass Intels Sechskerner für mein Lieblingshobby nach wie vor kaum etwas bringen. So kann ich bei einer hypothetischen Neuanschaffung ganz beruhigt zu den in Spielen praktisch gleich schnellen, aber erheblich günstigeren und sparsameren Haswell-CPU's greifen – ohne das Gefühl zu haben, etwas zu verpassen. Aus finanzieller Sicht sogar noch besser: Selbst mit meinem zweieinhalb Jahre alten Core i5 2500K muss ich mich in Sachen Spieleleistung nicht hinter aktuellen CPUs verstecken. Nur: Als Technikenthusiast enttäuscht mich der magere Leistungssprung der letzten CPU-Generationen.

Richtig ausspielen kann der Sechskerner seine technischen Vorzüge erst in optimierten Multimedia-Anwendungen wie etwa beim Rendern eines Bildes im Cinebench R11.5, der dazu alle verfügbaren Rechenkerne heranzieht und auch von Hyperthreading profitiert. Mit 12,1 Punkten führt der **Core i7 4960X** das Feld überlegen an und kann auch gegenüber dem **i7 3960X** der vorherigen Sockel-2011-Generation mit 10,6 Punkten einen respektablen Vorsprung herausarbeiten. Der **i7 4770K** mit seinen vier Kernen muss sich mit nur 8,6 Punkten begnügen und leistet damit rund 30 Prozent weniger. Beim simulierten Bearbeiten eines HD-Videos im x264 HD Benchmark 4 kann der **i7 4960X** seinen Vorsprung gegenüber dem Vorgänger **i7 3960X** sogar auf gut 20 Prozent ausbauen und leistet satte 35 Prozent mehr als der **i7 4770K**.

Dabei benötigt der 22-nm-Neuling ein gutes Stück weniger Strom als der zur 32-nm-Generation gehörende **i7 3960X**, obwohl der auch noch mit 300 MHz weniger Takt arbeitet. Mit maximal 343 Watt für das gesamte Testsystem unter Last in **Anno 2070** sinkt der Verbrauch gegenüber den 379 Watt des langsameren **i7 3960X** um etwa zehn Prozent. Im Vergleich zum ebenfalls mit 22 nm Strukturbreite gefertigten Haswell-Prozessor **i7 4770K** schluckt das System mit dem **i7 4960X** aber gut 20 Prozent mehr Energie unter Last und sogar 35 Prozent mehr im Leerlauf. Somit verbessert sich die Energieeffizienz der Sockel-2011-Plattform mit dem 22-nm-Neuling vor allem in auf konsequente Multi-Core-Nutzung hin optimierter Multimedia- und Render-Software. Anders als in Spielen steigt hier die Leistung deutlich, während der Verbrauch sinkt. Zum Vergleich: AMDs **FX 8350** liefert unterm Strich an die 40 Prozent weniger Leistung als der **Core i7 4960X** und verbraucht trotzdem 20 Watt mehr.

Große Überraschungen bleiben letztendlich aber aus: Die CPUs sind etwas schneller und etwas sparsamer als die Sockel-2011-Vor-

gänger. Für Spieler ist der **Core i7 4960X** den gewohnt unverschämten Preis für Intels jeweils aktuelles Spitzenmodell aber in keinem Fall wert. Der in Spielen praktisch gleich schnelle, aber sparsamere **Core i7 4770K** kostet weniger als ein Drittel, und die günstigeren Core-i5-Modelle bieten sogar nochmals mehr Spieleleistung pro

Euro. Daher lohnt sich der **i7 4960X** nur für die Jagd nach Benchmark-Rekorden oder für professionelle Workstations, wo die Zeiterparnis beim Rendern den enormen Preisaufschlag mit der Zeit ausgleicht. **FK**

PREIS ca. 950 Euro HERSTELLER Intel

Prozessor
Core i7 4960X

Kern	Ivy Bridge E
Fertigung	22 Nanometer
Taktfrequenz	3,6 GHz
L3-Cache-Speicher	15,0 MByte
RAM-Controller	DDR3-1866 Quad Channel
Steckplatz	Sockel 2011

SPIELELEISTUNG

- ganz knapp schnellste Spiele-CPU
- minimal schneller als Sockel-1150-CPU's

40/40

ARBEITSELEISTUNG

- extrem hohe Arbeitsleistung ...
- ... dank sechs Kernen, zwölf Threads und Quad-Channel-RAM

20/20

MULTIMEDIALEISTUNG

- extrem hohe Multimedia-Leistung ...
- ... dank sechs Kernen, zwölf Threads und Quad-Channel-RAM

20/20

TECHNIK

- sechs Kerne
- Turbo
- freier Multiplikator
- keine integrierte Grafik

8/10

ENERGIEEFFIZIENZ

- bessere Energieeffizienz als Vorgänger
- deutlich mehr Verbrauch als Sockel-1150-CPU's

7/10

FAZIT

In Spielen ist der **i7 4960X** zwar unwesentlich schneller als die Haswell-CPU's, in optimierten Anwendungen aber die mit Abstand schnellste (und teuerste) Desktop-CPU. Wer unbedingt einen Sechskerner von Intel will, greift besser zum kaum langsameren, aber nur 530 Euro teuren Core i7 4930K.





THE WINNING FORMULA

MEET YOUR MAKERS

EUROPEAN LCS LEAGUE OF LEGENDS TEAM
MYM RELIES ON THE PRODUCTS OF CM STORM



coolermaster.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



Unser Grafikkartentest führt zu vielen Neuzugängen im Bereich bis 250 Euro, da Radeon HD 7950 Boost und GeForce GTX 760 die günstigeren, aber langsameren Konkurrenten verdrängen. Dazu haben wir den 500-Euro-PC mit dem AMD FX 6300 aufgerüstet.

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.
- bit.ly** Über die bit.ly-Links kommen Sie direkt zum Preisvergleich des Produkts auf GameStar.de

Auf DVD: Browser-Plug-In GameStar-Sparberater

Mehr Bestenlisten unter GameStar.de/hardware/bestenlisten

Alle Hardware-Tests unter GameStar.de/hardware/tests

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC



750-Euro-PC



1.000-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel AM3+	NEU
AMD FX 6300 Boxed	105 €
Prozessorkühler	NEU
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard Sockel AM3	
MSI 970A-G43	70 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX Blu 4,0 GB DDR3 Kit	40 €
Grafikkarte	
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	
LG GH25-NS	25 €
Gehäuse	
Sharkoon REX3 Value Edition	50 €
Netzteil	
beQuiet Sytem Power 7 450 Watt	50 €
GESAMTPREIS	560 €
Schnellere Grafikkarte	+20 €
XFX HD 7870 Double Dissipation BE	180 €
Bessere Soundkarte	+55 €
Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	55 €

Fazit Flotter Spiele-PC für wenig Geld, der mit allen aktuellen Titeln fertig wird. Dank etablierter Standards auch zukünftig leicht aufzurüsten.

Preis/Leistung Sehr gut

	Preise
Prozessor Sockel 1150	UPDATE
Core i5 4570 Boxed	175 €
Prozessorkühler	
Enermax T40-TB	35 €
Mainboard Sockel 1150	UPDATE
Asus H87-Plus	95 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX Blu 8,0 GB DDR3 Kit	65 €
Grafikkarte	UPDATE
XFx HD 7870 Double Dissipation BE	180 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	60 €
SSD	
keine	0 €
DVD-Brenner	
LG GH25-NS	25 €
Gehäuse	
Bitfenix Shinobi	55 €
Netzteil	
beQuiet Pure Power L8-CM 530 Watt	70 €
GESAMTPREIS	760 €
Bessere Soundkarte	+55 €
Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	55 €
Blu-ray-Combo	+45 €
LG CH10LS20	70 €

**Fazit Schneller Spielerechner mit über-
ragendem Preis-Leistungs-Verhältnis,
mit dem Sie bestens gewappnet sind
für aktuelle und zukünftige Spiele.**

Preis/Leistung Sehr gut

	Preise
Prozessor Sockel 1150	UPDATE
Core i5 4670 Boxed	195 €
Prozessorkühler	
Alpenföhn Brocken	35 €
Mainboard Sockel 1150	UPDATE
Asus H87-Plus	95 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX Blu 8,0 GB DDR3 Kit	65 €
Grafikkarte	UPDATE
MSI GTX 760 Twin Frozr Gaming	240 €
Soundkarte	
Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	55 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	60 €
SSD	NEU
Samsung SSD 840 Evo 250 GByte	155 €
DVD-Brenner	
LG GH25-NS	25 €
Gehäuse	
Antec Three Hundred Two	70 €
Netzteil	
beQuiet Pure Power L8-CM 530 Watt	70 €
GESAMTPREIS	1.065 €
Schnellere Grafikkarte	+120 €
Gigabyte HD 7970 Windforce 3x	360 €
Blu-ray-Combo	+45 €
LG CH10LS20	70 €

**Fazit Sehr schneller Rechner mit sehr
gutem 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 **PREISTIPP**

►89 ►200 € ►08/12 ►bit.ly/1bheqce
fast so schnell wie HD 7950, sehr leise / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte

2 Gainward GTX 760 Phantom **NEU**

►89 ►235 € ►11/13 ►bit.ly/14lYVCh
sehr schnell, leise / GeForce GTX 760 / 2,0 GByte

3 MSI GF GTX 760 Twin Frozr Gaming **NEU**

►89 ►240 € ►1/13 ►bit.ly/17tcqE4
sehr schnell, extrem leise / GeForce GTX 760 / 2,0 GByte

4 Palit GeForce GTX 760 Jetstream **NEU**

►88 ►225 € ►11/13 ►bit.ly/11Q0S02
sehr schnell, leise / GeForce GTX 760 / 2,0 GByte

5 Sapphire Radeon HD 7850 OC

►87 ►180 € ►05/13 ►bit.ly/15ipdV6
so schnell wie HD 7870, sehr leise / Radeon HD 7850 / 2,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

6 Club3D HD 7950 Royal King **NEU**

►87 ►230 € ►11/13 ►bit.ly/15WYSxD
sehr schnell, sehr leise / Radeon HD 7950 Boost / 3,0 GByte

7 Palit GeForce GTX 660 Ti Jetstream **UPDATE**

►86 ▼220 € ►online ►bit.ly/15itwQo
schnell, sehr leise / GeForce GTX 660 Ti / 2,0 GByte

8 Zotac GeForce GTX 760 AMP! **NEU**

►86 ►230 € ►11/13 ►bit.ly/1atPjuj-
sehr schnell, leise / GeForce GTX 760 / 2,0 GByte

9 Asus GF GTX 760 DirectCU II OC **NEU**

►86 ►235 € ►11/13 ►bit.ly/1e6m2K7
sehr schnell, leise / GeForce GTX 760 / 2,0 GByte

10 HIS Radeon HD 7950 IceQ X² **NEU**

►86 ►240 € ►11/13 ►bit.ly/18ffir4
sehr schnell, leise / Radeon HD 7950 Boost / 3,0 GByte

GRAFIKKARTEN AB 250 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Palit GeForce GTX 680 Jetstream **UPDATE**

►90 ▲450 € ►08/12 ►bit.ly/17bNQpz
extrem schnell, laut / GeForce GTX 680 / 2,0 GByte

2 Asus GTX 670 Direct CU II TOP

►89 ►400 € ►08/12 ►bit.ly/11QU3r5
extrem schnell, leise / GeForce GTX 670 / 2,0 GByte

3 Powercolor HD 7950 PCS+ **PREISTIPP**

►88 ►260 € ►online ►bit.ly/1cPWb6Q
extrem schnell, sehr leise / Radeon HD 7950 / 3,0 GByte

4 Gainward GeForce GTX 670 Phant. **UPDATE**

►86 ▼260 € ►08/12 ►bit.ly/18g2YmX
extrem schnell, leise / GeForce GTX 670 / 2,0 GByte

5 Gigabyte R7950 Windforce 3x Rv1 **UPDATE**

►85 ▼255 € ►online ►bit.ly/13T7FQe
extrem schnell, hörbar / Radeon HD 7950 / 2,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

6 XFX Radeon HD 7970 Double Dissipation

►85 ►320 € ►online ►bit.ly/19RHfpc
extrem schnell, hörbar / Radeon HD 7970 / 2,0 GByte

7 Zotac GeForce GTX 660 Ti AMP!

►84 ►270 € ►10/12 ►bit.ly/11QUjq4
extrem schnell, leise / GeForce GTX 660 Ti / 2,0 GByte

8 Zotac GeForce GTX 670 Ti AMP! **UPDATE**

►84 ▼290 € ►10/12 ►bit.ly/14rB2FQ
extrem schnell, leise / GeForce GTX 670 / 2,0 GByte

9 MSI Radeon HD 7970 Lightning **UPDATE**

►84 ▼400 € ►09/12 ►bit.ly/15iCkZl
extrem schnell, leise / Radeon HD 7970 / 3,0 GByte

10 Sapphire Radeon HD 7970

►83 ►350 € ►online ►bit.ly/197GLza
sehr schnell, leise / Radeon HD 7970 / 3,0 GByte

Monitore**TFTs bis 24 Zoll**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 BenQ RL2450HT PREISTIPP

► 82 ► 180 € ► 11/12 ► bit.ly/14BUt8v
voll spieleauglich, 1920x1080, höhenverstellbar, Pivot-Funktion, 24 Zoll

2 Acer G246HLBbid UPDATE

► 80 ► 145 € ► 11/12 ► bit.ly/1czgyql
voll spieleauglich, entspiegelt, 1920x1080, hoher Kontrast, 24 Zoll

3 LG Flatron E2442V

► 77 ► 140 € ► online ► bit.ly/14BUvgy
voll spieleauglich, 2x HDMI, schnelle Reaktionszeit, 1920x1080, 24 Zoll

4 Asus VK248H UPDATE

► 76 ► 180 € ► online ► bit.ly/14rCFko
voll spieleauglich, sehr hohe Helligkeit, schnelle Reaktionszeit, 24 Zoll

5 Asus VE248H

► 74 ► 180 € ► online ► bit.ly/1cVC70
voll spieleauglich, schnelle Reaktionszeit, 24 Zoll, 1920x1080

**120-Hz-TFTs**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 BenQ XL2420T PREISTIPP

► 95 ► 370 € ► online ► bit.ly/14rBVVJ
voll spieleauglich, 3D Vision 2, sehr hohe Helligkeit in 3D, 24 Zoll

2 BenQ XL2720T UPDATE

► 95 ► 470 € ► 07/13 ► bit.ly/17BOuLW
voll spieleauglich, 3D Vision 2, hell in 3D, 27 Zoll

3 Asus VG248QE UPDATE

► 89 ► 315 € ► 07/13 ► bit.ly/1cPXkvj
voll spieleauglich, 144 Hz, schnelle Reaktionszeit, 24 Zoll

4 Asus VG278H

► 89 ► 680 € ► 03/12 ► bit.ly/1bhny8n
voll spieleauglich, 3D Vision 2, hell in 3D, 27 Zoll

5 Iiyama ProLite G2773HS

► 84 ► 320 € ► online ► bit.ly/19RHRv4
voll spieleauglich, 1920x1080, schnelle Reaktionszeit, 27 Zoll

SSDs**2,5 ZOLL**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Samsung SSD 840 Pro 256 GByte PREISTIPP

► 93 ► 200 € ► 06/13 ► bit.ly/15VolGW
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Wartungs-, Klon-Tool, Samsung MDX

2 Samsung SSD 840 Evo 750 GByte UPDATE

► 93 ► 420 € ► online ► bit.ly/18g6RYV
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Wartungs-, Klon-Tool, Samsung MEX

3 OCZ Vector 256 GByte

► 89 ► 235 € ► 06/13 ► bit.ly/1ex40Bk
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Wartungs-, Klon-Tool, Indilinx Barefoot 3

4 Corsair Neutron GTX 240 GByte UPDATE

► 88 ► 200 € ► 06/13 ► bit.ly/11QWTMB
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, LAMT LM8700-Controller

5 Adata XPG SX910 256 GByte

► 86 ► 215 € ► 06/13 ► bit.ly/15Vp5kN
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Klon-Software, Sandforce 2281

Notebooks**BIS 17 ZOLL**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Asus G75

► 90 ► 1.800 € ► online ► bit.ly/17bRH5M
sehr schnell, 3D Vision, 17,3 Zoll Full HD

2 MSI GT70H

► 88 ► 1.500 € ► online ► bit.ly/1bhqfgw
extrem schnell, laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD

3 Samsung Serie 7 Gamer 700G7C

► 88 ► 1.550 € ► online ► bit.ly/19gckDK
schnelle Hardware, laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD

4 MSI GT70 PREISTIPP

► 86 ► 1.100 € ► online ► bit.ly/13olWnX
schnelle Hardware, laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD

5 Asus G750JW NEU

► 84 ► 1.400 € ► online ► bit.ly/19LiHer
flotte Hardware, relativ leise in Spielen, 17,3 Zoll Full HD

Sound**SURROUND-SETS**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Teufel Motiv 5

► 94 ► 500 € ► 05/10 ► -
perfekter Klang, tiefer Bass, Fernbedienung, keine PC-Kabel

2 Edifier S550

► 93 ► 360 € ► 03/10 ► bit.ly/14rH0Ny
toller Klang, sehr pegelfest, 6 Endstufen, Kabel und Adapter dabei

3 Teufel Concept E 400

► 90 ► 360 € ► online ► -
toller Klang, tiefer Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive

4 Teufel Concept E 300 PREISTIPP

► 88 ► 250 € ► 08/09 ► -
hervorragender Klang, pegelfest, 6 Endstufen, keine PC-Kabel

5 Logitech Z906 UPDATE

► 86 ► 250 € ► online ► bit.ly/15TBu68
toller Klang, druckvoller Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive

HEADSETS

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Sennheiser PC 360

► 92 ► 170 € ► online ► bit.ly/15VrVGr
sehr komfortabel, hochpräziser Klang, kräftige Bässe, offene Bauweise

2 Sennheiser PC 350 PREISTIPP

► 91 ► 150 € ► online ► bit.ly/14RHJ1t
komfortabel, hochpräzise, kräftige Bässe, geschlossene Bauweise

3 Beyerdynamic MMX 300

► 91 ► 300 € ► online ► bit.ly/197JO3C
extrem präziser, druckvoller Klang, robust, optionale USB-Soundkarte

4 Logitech G930

► 90 ► 140 € ► 10/11 ► bit.ly/13LmxUs
sehr präziser Raumklang, kabellos, Dolby Headphone, USB-Soundkarte

5 Razer Megalodon

► 90 ► 145 € ► online ► bit.ly/16Eviju
komfortabel, präziser Raumklang, kräftige Bässe, USB-Soundkarte

Eingabegeräte**MÄUSE BIS 50 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Roccoat Kova[+]

► 92 ► 45 € ► online ► bit.ly/19Rmc1k
sehr präzise, Makros, Profile, flexibler Treiber, auch für linke Hände

2 Roccoat Savu

► 92 ► 45 € ► online ► bit.ly/17bUzQi
viele Funktionen, interner Speicher, nur für rechte Hände

3 Gigabyte M8000X

► 91 ► 45 € ► online ► bit.ly/1cj2fHr
sehr präzise, interner Speicher, nur für rechte Hände

4 Sharkoon Darkglider

► 89 ► 40 € ► online ► bit.ly/18gaJlp
viele Funktionen, interner Speicher, nur für rechte Hände

5 A4Tech XL-747H PREISTIPP

► 87 ► 25 € ► online ► bit.ly/16zq6M0
sehr präzise, interner Speicher, nur für rechte Hände

**MÄUSE AB 50 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Logitech G700

► 96 ► 70 € ► 11/10 ► bit.ly/11R1f6D
extrem präzise, vier Daumentasten, kabellos, nur für rechte Hände

2 Steelseries Sensei UPDATE

► 96 ► 80 € ► online ► bit.ly/16zr1v0
extrem präzise, vier Daumentasten, kabellos, nur für rechte Hände

3 Roccoat Kone XTD

► 95 ► 90 € ► online ► bit.ly/1czmwvE
extrem präzise, gute Ausstattung, nur für rechte Hände

4 Logitech G600 MMO PREISTIPP

► 94 ► 65 € ► online ► bit.ly/11R1MFp
extrem präzise, viele Tasten, gut verarbeitet, nur für rechte Hände

5 Mad Catz Rat 7 UPDATE

► 94 ► 80 € ► online ► bit.ly/1cQ3FXx
extrem präzise, sehr gut anpassbar, nur für rechte Hände

TASTATUREN BIS 50 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Microsoft Sidewinder X4 UPDATE

► 83 ► 45 € ► 04/10 ► bit.ly/15VCi94
präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, Makros

2 Roccoat Arvo

► 80 ► 50 € ► 03/10 ► bit.ly/17bZrF7
kleines Layout, Makrofunktion, guter Tastendruckpunkt und Anschlag

3 Cherry G80-3000 LPCDE-2

► 68 ► 50 € ► online ► bit.ly/14C00vQ
günstige mechanische Tastatur, keine Extras, billige Verarbeitung

4 Sharkoon Skiller PREISTIPP

► 66 ► 20 € ► online ► bit.ly/19RQgP9
solide Tastatur mit guter Ausstattung, mäßige Verarbeitung

5 Gigabyte Aivia K8100

► 65 ► 50 € ► online ► bit.ly/13LsShL
solide Tastatur mit ordentlicher Ausstattung, USB-Hub

TASTATUREN AB 50 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Logitech G710+

► 92 ► 125 € ► online ► bit.ly/1bhYDGe
Top-Verarbeitung, mechanisch, gute Ausstattung, Makros

2 Razer Black Widow Ultimate

► 89 ► 130 € ► 03/12 ► bit.ly/11R4JWJ
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

3 Coolermaster CM Storm Trigger

► 88 ► 90 € ► online ► bit.ly/19RR8df
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

4 Qpad MK-85 Pro Gaming UPDATE

► 88 ► 145 € ► online ► bit.ly/1cjaPG3
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

5 Logitech G510 PREISTIPP

► 87 ► 80 € ► 11/10 ► bit.ly/135FMcP
Display, Soundchip, Makrotasten, abnehmbare Handballenaufklage

GAMEPADS

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

KAUFTIPP Microsoft Xbox 360 Wireless

► 89 ► 35 € ► 04/07 ► bit.ly/15TMosF
präzise, auch Xbox 360, rüttelt teils in älteren Spielen nicht, kabellos

PREISTIPP Microsoft Xbox 360 Controller

► 87 ► 30 € ► 02/07 ► bit.ly/14rUz64
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 ► -
extrem präzise, knackiges Force Feedback

PREISTIPP Logitech Driving Force GT

► 84 ► 150 € ► 08/10 ► bit.ly/16zvvTk
präzises, starkes Force Feedback, insgesamt gut

SOUNDKARTEN

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

KAUFTIPP Creative Soundblaster Z

► 89 ► 90 € ► online ► bit.ly/13on23b
sehr guter Klang, Surround-Simulation auf Headsets

PREISTIPP Creative SB Recon 3D Bulk

► 84 ► 55 € ► 08/12 ► bit.ly/14rlmYK
toller Raumklang, weniger Zubehör als Retail-Version

JOYSTICKS

► Note ► Preis ► Test in

KAUFTIPP Logitech Freedom 2.4

► 86 ► 105 € ► 02/07 ► bit.ly/1bhCXp6
sehr präzise, viele Knöpfe, kein Force Feedback

PREISTIPP Thrustmaster Flightstick X

► 73 ► 30 € ► 02/08 ► bit.ly/135GBIP
solider Joystick für unkomplizierten Flugs Spaß, viele Knöpfe

Der Gaming-Supercomputer für echte Titanen!



GameStar PCs & NOTEBOOKS

Konfiguriert von der GameStar-Redaktion



- ★ Intel Core i7 4930K-Prozessor **NEU**
- ★ NVIDIA GeForce GTX TITAN 6,0 GB
- ★ 16,0 GB Arbeitsspeicher
- ★ 250 GB Samsung SSD 840 Evo **NEU**
- ★ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

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

Aufpreis nur **€179,-**



★ GameStar PC PRO

Für nur 999 Euro bietet der One GameStar-PC Pro mit Intels Vierkerner Core i5 4670, 8,0 GByte RAM und NVIDIA GeForce GTX 760 mit 2,0 GByte unglaublich viel Spieleleistung fürs Geld. Windows 8 64 Bit haben wir auf einer SSD vorinstalliert, dazu gibt's eine 1.000 GByte große Festplatte, einen DVD-Brenner - und ein neues Gehäuse.

- ★ Intel Core i5 4670 mit 4x 3,4 GHz
- ★ NVIDIA GeForce GTX 760 2,0 GB
- ★ 8,0 GB RAM & 60 GB SSD
- ★ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

für nur **€999,-**

★ GameStar NOTEBOOK PRO 17

Spielleistung auf Desktop-PC-Niveau bietet das One GameStar-Notebook Pro 17 mit Intels bis zu 3,4 GHz schnellem Vierkerner Core i7 4700MQ, 8,0 GByte Arbeitsspeicher und NVIDIA GeForce GTX 770M mit 3,0 GByte. Dazu gibt's eine 500 GByte große Festplatte, ein Blu-ray-Combo-Laufwerk, das DVDs brennen kann, Wireless LAN, HDMI und USB 3.0. Das entspiegelte Display löst mit der Full-HD-Auflösung 1920x1080 auf, Windows 8 64 Bit ist bereits vorinstalliert.



- ★ Intel Core i7 4700MQ-Prozessor
- ★ NVIDIA GeForce GTX 770M 3,0 GB
- ★ 8,0 GB Arbeitsspeicher
- ★ 500 GB HDD & Blu-ray-Combo

für nur **€1.299,-**

★ GameStar PC TITAN

Fast zu schnell für diese Welt ist der One GameStar-PC TITAN. Der neue Intel Core i7 4930K bearbeitet mit seinen sechs Haswell-Kernen und Hyperthreading zwölf Aufgaben gleichzeitig, die Geforce GTX TITAN mit 6,0 GByte bietet Leistung ohne Ende. 16,0 GByte RAM, eine 250-GByte-SSD, eine 1.000-GByte-Festplatte, ein DVD-Brenner und Windows 8 machen den Titanen komplett!

für nur **€2.499,-**

Mehr GameStar-PCs und -Notebooks versandkostenfrei bestellen unter:

www.gamestarpc.de



(Vor)letzte Meldungen

Wir haben brandheiße News gesammelt, deren Wahrheitsgrad sich wie immer im Toleranzbereich von 100 Prozent bewegt. Von Michael Graf

News-Ticker

+++ **Rockstar**: Eine über Internet-Tauschbörsen verbreitete, angebliche PC-Version von GTA 5 entpuppte sich als getarnte Malware, die den Trojaner Trojan.GenericKDV.1134859s enthielt. Eine durchschaubare Fälschung, die im PC-GTA versteckte Malware heißt bekanntlich Rockstar Social Club +++ **Creative Assembly**: US-Präsident Obama hat das Entwicklerstudio als einen seiner wertvollsten Verbündeten bezeichnet. Der Grund: In Rome 2 kann man Syrien angreifen +++ **Dice**: Gerüchten zufolge arbeiten die Schweden an einer Bauernhof-Simulation namens Cattlefield +++ **Konami**: Hideo Kojima wünscht sich erotischere Charaktere in Spielen. Vermutlich für sein neues Spiel Mädel Gier Solid +++ **Blizzard**: Die Entwickler lehnen einen Offline-Modus für Diablo 3 weiterhin ab, weil sich die PC-Spieler »als Teil der Online-Community« fühlen sollen. Klare Sache, nichts schweißt die Community besser zusammen, als gemeinsam im Forum über kaputte Server zu lästern +++ **Ubisoft**: Im Zuge monatelanger Recherchen hat der Publisher festgestellt, dass Katzen im Internet viel beliebter sind als Hunde. Die Folge: Watch Dogs heißt jetzt Watch Cats +++ **Electronic Arts**: Der Konkurrent folgt dem Samtpfoten-Trend und enthüllt Maus Effect, Titanfell, SimKitty sowie Dead Spatz +++ **Rockstar**: Die Entwickler kontern mit Cat Theft Auto und Mau Payne +++ **Ubisoft**: Die Franzosen haben außerdem Assassin's Krallen, Pelz von Persia, Floh Cry, Splinter Cat und Silent Panther in petto +++ **Riot Games**: Für erstaunte Gesichter sorgt die Ankündigung des Dota-Ablegers League of Lolcats +++ **Activision**: Falsche Erwartungen weckt hingegen der Shooter-Ableger Call of Pussy. Vor allem bei Hideo Kojima +++ **Creative Assembly**: Der Collector's Edition von Rome 2 liegt ein Gutschein für ein Fernstudium bei. »Das passt doch wunderbar zusammen«, begründet ein Entwickler, »schließlich kann man problemlos ein Diplom in Atomphysik machen, während Rome 2 die Züge der Computergegner berechnet« +++ **Will Wright**: Der Sims-Schöpfer ist derzeit völlig neben der Spore +++ **Oculus VR**: Nach John Carmack hat mit John Romero ein weiterer ehemaliger Doom-John beim Hersteller der Virtual-Reality-Brille Oculus Rift angeheuert. Romero frohlockt: »Die Rift ist für mich das Daikatana der Hardware!« Wir haben unsere Vorbestellungen storniert +++ **Electronic Arts**: Weil zahlreiche Angestellte des Publishers zu dick sind, arbeitet Criterion an einem internen Fitness-Programm namens Need for Sport +++ **Blizzard**: Nachdem Reaper of Souls den Tod behandelt, soll sich die nächste zweite Erweiterung zu Diablo 3 laut einer Pressemitteilung um »Verzweiflung und das Ende aller Hoffnung« drehen. Arbeitstitel: Error 37 +++ **Ubisoft**: Die Entwickler haben alle interaktiven Folterszenen aus Splinter Cell: Blacklist entfernt. Ein Designer begründet: »Blacklist als Schleicher zu spielen, ist schon qualvoll genug« +++ **The Chinese Room**: Amnesia wird nicht fortgesetzt. Die Entwickler haben vergessen, wie es weitergehen sollte +++ **Maxis**: Das Studio hat aus dem Server-Debakel von SimCity gelernt, Die Sims 4 wird offline spielbar sein. Allerdings muss man es vorher über Origin, Steam und Facebook aktivieren, auf der offiziellen Website einen 327-stelligen Key in assyrischer Keilschrift eintippen, beim ersten Spielstart online sein, danach alle 24 Stunden mindestens einmal ins Netz gehen und beim Spielen eine Webcam mitlaufen lassen. Wenn man das nicht macht, läuft die Familiensimulation zwar auch, aber alle Sims sehen aus wie die unehelichen Kinder von Cindy aus Marzahn und Alf +++ **Bohemia**: DayZ wird umgetauft in DayZzz. Grund: Die Entwicklung ist eingeschlafen +++ **Rockstar**: Die Entwickler denken über einen GTA-Film nach. Den wird man leider nicht auf dem PC anschauen können +++ **Bioware**: Nach dem umstrittenen Ende von Mass Effect 3 hat das Studio für Mass Effect 4 den Regisseur M. Night Shyamalan als Berater engagiert. Projektleiter Casey Hudson gibt sich zuversichtlich: »Der Schüm ... Schama ... der Mann kennt sich mit zufriedenstellenden Enden aus« +++ **EA Sports**: Demba Ba vom FC Chelsea hat in Fifa 14 unfair hohe Charakterwerte. Ein verärgerte Spieler: »Demba ist imba!« +++ **Dice**: Für Battlefield 4 planen die Entwickler das umfangreichste Waffen-Modifizierungssystem der Seriengeschichte, allein für ein Sturmgewehr soll es 240.000 Varianten geben. 239.999 davon sind wie immer vollkommen überflüssig +++ **CD Projekt**: Die, ähm, »Erotik«-Website Youporn wird in The Witcher 3 integriert, im Rollenspiel laufen Videos aus deren Sortiment. Ein Entwickler begründet: »Könnt ihr euch überhaupt vorstellen, mit wie vielen Frauen Geralt in dieser riesigen Spielwelt schlafen kann? Da können wir doch unmöglich für jede eine eigene Sex-Videosequenz basteln« +++ **Konami**: Hideo Kojima kann sich ein anzügliches Grinsen nicht verkneifen +++ **Blizzard**: Entgegen der Erwartungen wird World of Warcraft doch nicht auf Free2Play umgestellt. Ein Sprecher erklärt: »Stattdessen bekommt es ein Echtgeld-Auktions ... autsch!« +++ **Ubisoft**: Nach dem Erfolg von The Walking Dead, DayZ & Co. arbeiten immer mehr Publisher an Zombiespielen. Die Franzosen legen vor mit Assassin's Gruft, Splatter Cell und Silent Hunger +++ **Electronic Arts**: Ebenfalls fest eingeplant sind Horror's Edge, Battlefaul, Fress Effect, ZomCity, Undead Space sowie Command & Cannibal +++ **Sony**: Der Fahrenheit-Schöpfer David Cage feilt am gefühlvollen Zombie-Erzählspiel Heavy Brain +++ **Irrational Games**: Der Bioshock-Entwickler hat acht Mitarbeiter entlassen. Die waren für Grafik, Sound, Waffen, KI, Bedienung sowie Missions-, Level- und Gegnerdesign von Bioshock Infinite verantwortlich. Chefvisionär Ken Levine begründet: »Diesen ganzen Mist braucht doch sowieso keiner, wenn er eine gute Story hat« +++ **Chris Roberts**: Star Citizen hat einen Crowdfunding-Rekord gebrochen. Und jetzt weiter mit echten Neuigkeiten +++ **Rockstar**: Als Synchronsprecher für GTA 5 haben die Entwickler echte Gang-Mitglieder engagiert, die sogar schon im Knast waren. Das haben sie ja dann mit den sonst üblichen Hollywood-Stars gemeinsam +++ **Daedalic**: Der deutsche Entwickler arbeitet an einem Vulkan-Katastrophenspiel. Arbeitstitel: Ätna bricht aus +++ **Nintendo**: Auch die Japaner feilen an einem Katastrophen-Simulator namens Dr. Fukushima's Gehirn-Cooking +++ **Riot Games**: Bei einem League-of-Legends-Turnier im Iran wurde die Nutzung der leicht bekleideten weiblichen Charaktere verboten. Die Entwickler arbeiten mit Hochdruck an Burka-Skins +++ **Activision**: Der Publisher begründet die jährlichen Call-of-Duty-Ableger damit, dass »die Fans es wollen«. Hier ein paar Sachen, die die Fans noch gewollt haben: Tomb Raider: Angel of Darkness, Master of Orion 3, Deus Ex 2, Götze zu Bayern, Irak-Krieg, CSU. Kapiert, Activision? Kapiert?! +++ **EA Sports**: Die Entwickler denken darüber nach, in künftigen Fifa-Teilen auch Frauenmannschaften einzubauen. Hideo Kojima wäre dafür +++ **Microsoft**: Wenigstens einer, der noch Nokia kauft +++ GR

Die GameStar-Ausgabe 12/2013 erscheint am 30.10.2013



1 Watchdogs **Preview** Wir spielen das ambitionierte Watchdogs und hoffen, endlich mehr über den bisher recht blassen Helden Aiden Pearce zu erfahren.

2 Batman: Arkham Origins **Test** Ein junger Batman am Anfang seiner Karriere. Ob er sich trotz fehlender Erfahrung bewährt, klären wir im Test.

3 Assassin's Creed 4: Black Flag **Test** Nach der amerikanischen Revolution im dritten testen wir im vierten Teil nun die Piraten-Qualitäten der Serie.

4 Radeon HD 9970 **Hardware** Falls die Gerüchte stimmen, können wir im nächsten Heft die neue High-End-Radeon mit DirectX-11.2-Unterstützung testen.

IMPRESSUM

Verlag

IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118
E-Mail: brief@gamestar.de Internet: www.idgmedia.de

Chefredakteur
Gesamtanzeigenleiter
Michael Trier (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlags)
Ralf Sattelberger (verantwortlich)
Tel.: 089 / 360 86-730
E-Mail: rsattelberger@idg.de

Druck und Beilagen
Inhaber- und Beteiligungsverhältnisse

Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, Cinram GmbH, Megapac
Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, eine 100%ige Tochter der International Data Group, Inc., Boston, USA. Aufsichtsratsmitglieder der IDG Communications Media AG sind: Patrick J. McGovern (Vorsitzender), Edward Bloom, Toby Hurlstone.

REDAKTION

Redaktion GameStar

Anschrift des Verlags
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652, E-Mail: brief@gamestar.de

Verlagsleiter und Mitglied der Geschäftsleitung
Chefredakteur
Chefredaktion
Redaktion

Online

René Heuser (ltd.), Christian Merkel, Michael Obermeier,
Christian Schneider, Daniel Feith, Martin Le, Christian Weigel, Philipp Elsnar,
Adrian Martin, Anton Weigert

Director Mobile Content & Applications

Medien-Produktion

David Bhulaputra (ltd.), Alexander Beck, Bernd Fischer, Christoph Klapetek,
Sascha Mutschler, Alexander Friedrich

Layout und Design

Sigrun Rüb (ltd.), Eva Zechmeister, Alexander Wagner

Redaktionsassistent

Isa Stamp

Freie Mitarbeiter

Anita Thiel

Leitung CRM und Marketing

Fotos

Einsendungen

Haftung

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-Kündigung 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

Ralf Sattelberger (-730) (ltd.), Kerstin Wölderling (-625), Susanne Schreiner (-670),
Patrick Yahya (-609), Eike-Bodo Benkert (-607), Pia Aschenbrenner (-655),
Maria Frank (-691), Fax: -99601, Jakob Scheikl (Designer),
Manfred Aumaier (digitale Anzeigeannahme, -602)

IDG Global Solutions

Anzeigenpreise

Zahlungsmöglichkeiten

Erfüllungsort, Gerichtsstand

Online-Reichweite (IVW 08/2013)

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

84.554.836 Page Impressions, 17.112.159 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:



10
JAHRE



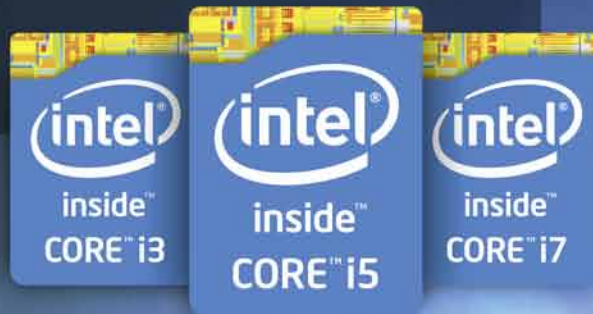
CASEKING.de

präsentiert:



4th Generation Intel® Core™ Processors

Das war die Gamescom 2013
mit Caseking.de und den Intel®
Core™ CPUs der 4. Generation.



Die neue vierte Generation der
Intel® Core™ Prozessoren begeistert mit
atemberaubenden Grafik- und Leistungseigenschaften.

CALL OF DUTY[®] GHOSTS



BONUS MAP

JETZT CALL OF DUTY[®]: GHOSTS
VORBESTELLEN UND DIE KOSTENLOSE
DYNAMISCHE BONUS-MAP
FREEFALL SICHERN

05-11-13



© 2013 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, and CALL OF DUTY GHOSTS are trademarks of Activision Publishing, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

Infinity Ward **ACTIVISION**[®]

 XBOX ONE

 XBOX 360