



Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

NOVEMBER 12/2013

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

Vorab-Test

ASSASSIN'S CREED BLACK FLAG

**Durchgespielt: Riesige Spielwelt, abwechslungsreich wie nie
Alte Schwächen ausgemerzt: Der spielerisch beste Teil der Serie!**

THEMEN Thief • Meuchel-Historie • Battlefield 4 • Steam: Die Revolution im Spielemarkt • X: Rebirth

DVDs **VOLLVERSIONEN** Tomb Raider: Legend • Machinarium

VIDEOS 7 Days to Die • Battlefield 4 • Fifa 14 • Arma 3 • Das Schwarze Auge: Demonicon • Warface u.v.a.



ULTRAFORCE
ENJOY THE DIFFERENCE

Kostenlose Service- & Bestellothline
0800-22 777 99

**NEUESTE AMD
GRAFIK - R-290X**



€ 1.899,-

Art. Nr. 134289

**BEGRENZTE
STÜCKZAHL**



**Intel i5 4670K @
4.4GHz R9-290X**

INTEL CORE I5 4670K @ 4.4GHZ

G.SKILL 2X8GB DDR3 1600 RAM

ASUS MAXIMUS HERO VI Z87 MAINBOARD

USB 3.0, SATA III, PCI-E3

COOLER MASTER 700W 80+ BRONZE NT

!! NEU !! COOLER MASTER COSMOS II SE

250GB SATA III SAMSUNG 840EVO SSD

2TB SATA III MARKEN HDD

BLU-RAY MARKENBRENNER

!! NEU !! AMD R9-290X 4GB

INKLUSIVE BATTLEFIELD 4 - DOWNLOAD



**INKL. VOLLVERSION
DOWNLOAD**



EA



**INKL. COOLER MASTER
WASSERKÜHLUNG**



UPS EXPRESS versandfrei!



AMD FX 8320 @ 4.2GHz R9-270X

AMD FX 8320 @ 4.2GHZ

COOLER MASTER 600W 80+ BRONZE NT

G.SKILL 2X4GB DDR3 1866 RAM

!! NEU !! COOLER MASTER CM 693

GIGABYTE 990X MAINBOARD

120GB SATA III SAMSUNG 840EVO SSD

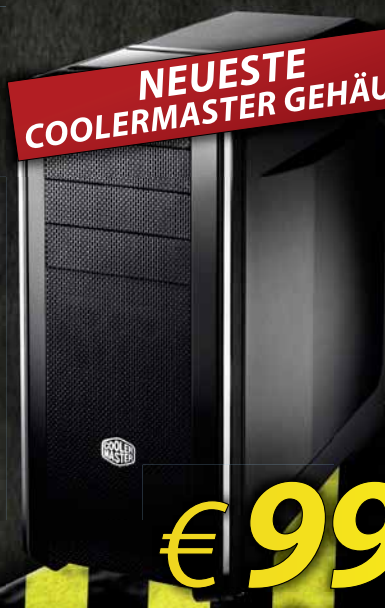
USB 3.0, SATA III, PCI-E2

1TB SATA III MARKEN HDD

DVD MARKENBRENNER

!! NEU !! AMD R9-270X 2GB

**NEUESTE
COOLMASTER GEHÄUSE**



€ 999,-

Art. Nr. 134290



24H ONLINESHOPPING

WWW.ULTRAFORCE.DE

EINE MARKE DER ULTRON AG

* Versandfertig innerhalb von 48h ab Zahlungseingang, bei Finanzierungskauf ab dem Zeitpunkt der Kreditfreigabe. Alle Preise in Euro brutto inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer zzgl. Versandkosten. Abbildungen ähnlich. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht. **Garantie gilt nur für PC-Systeme. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen (zzgl. weitere 16 Tage aus Kulanz) gemäß §3 Fernabsatzgesetz nur in unbeschädigtem und in original verpacktem Zustand.



VOLLVERSION

Machinarium

+ Das ungewöhnlichste Adventure 2009: In der Rolle des kleinen Roboters Josef müssen Sie herausfinden, warum Sie in Einzelteilen auf einem Schrottplatz aufgewacht sind. Auf der Suche nach Antworten reisen Sie nach Machinarium City, treffen dort auf skurrile Einwohner und kommen einer diabolischen Verschwörung auf die Spur. Dieses Abenteuer ist eine echte Adventure-Erfahrung. Versprochen!

Außerdem auf DVD

TOP-SPIEL

7 Days to Die: Bauen und Craften
7 Days to Die: Erforschen
7 Days to Die: Kämpfen
7 Days to Die: Überblick

PREVIEWS

Assassin's Creed 4: Black Flag
Battlefield 4 (Beta)
Stronghold Crusader 2
Thief
XCOM: Enemy Within

TESTS

Das Schwarze Auge: Demonicon
F1 2013
Fifa 14
Goodbye Deponia
Tactical Intervention
The Wolf Among Us

SPECIALS

Freispiel-Check
Hall of Fame: Populous
Rückblick 12/2003



TOPSPIEL-VIDEO

7 Days to Die

+ Day Z trifft auf Minecraft: Kämpfen, bauen und erforschen. In unseren Topspiel-Videos verraten wir Ihnen alles, was Sie für das Überleben in der klotzigen Zombie-Apokalypse wissen müssen.



PREVIEW-VIDEO

Thief

+ Garrett ist wieder da: Gewandter Langfinger oder weingespülter Action-Heini? Wir haben den Reboot der kultigen Schleich-Reihe angespielt und klären, ob der Meisterdieb wirklich zu alten Tugenden zurückfindet.

GameStar XL DVD

+ Die Waffen der Frau: Egal ob Pistolen, Sturmgewehr, Granatwerfer, Schrotflinte, Splittergranate oder sogar Schwert, Lara macht in den spannenden Gefechten jederzeit eine gute Figur. Der bisher beste Teil der Kult-Serie.

+ Akrobatik pur: Seitwärts- und Rückwärtssaltos beherrscht die kampferprobte Amazone wie keine Zweite. Und wenn die Sprungkraft mal nicht ausreicht, greift Miss Croft einfach zum praktischen Magnethaken, mit dem sie nebenbei noch knifflige Rätsel lösen kann.



HD-VIDEO

Arma 3

+ Insel-Abenteuer: Hat die Militärsimulation trotz fehlender Solokampagne das Zeug zum besten Teil der Serie? Wir haben die Multiplayer-Gefechte und Trainingsmissionen unter die Test-Lupe genommen.



VOLLVERSION

Tomb Raider: Legend



HD-VIDEO

Hearthstone im Multiplayer

+ Es kann nur einen geben: Martin »Goldhand« Le und Rene »Ass im Ärmel« Heuser liefern sich in der Beta von Blizzards Sammelkartenspiel ein brandheies Multiplayer-Gefecht und zeigen die wichtigsten Informationen.



HD-VIDEO

PES 2014 im Multiplayer

+ Brasilien gegen Spanien: »Was Heuser und Le können, das können wir schon lange«, denken Tobias »Professor Bolz« Veltin und Jochen »Grätschmeister« Gebauer und treffen sich in Konamis neuestem Fußball-Simulator zum Duell.

Außerdem auf XL-DVD

HD-VIDEOS

Previews:

Warface
Xenonauts

Test:

Arma 3
Dragon's Prophet
Alien Rage

Special:

Battlefield 4 (Meinungsvideo)
Hearthstone (Multiplayer-Duell)
PES 2014 (Multiplayer-Duell)

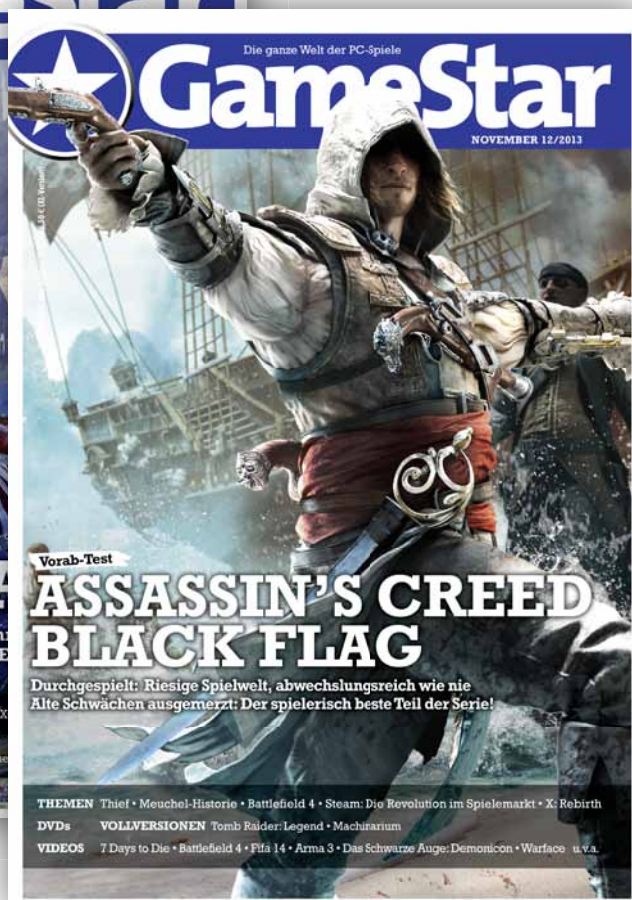


GameStar

– DIE GANZE WELT DER PC-SPIELE

3x GameStar XL nur 12,90 € statt ~~19,50 €~~

33% sparen



IHRE VORTEILE

- ★ versandkostenfreie Lieferung nach Hause
- ★ Sie lesen GameStar vier Tage früher als am Kiosk
- ★ exklusive Titelseite mit edlem Cover-Artwork
- ★ DVDs mit Videos ab 18 gibt's nur im Abo

Jetzt drei Ausgaben GameStar XL bestellen und 33% sparen!

www.gamestar.de/miniabo

oder anrufen: 0711 / 7252 275



Editorial



WHO IS WHO

(Von l.n.r.) Daniel Visarius • Michael Graf • Christian Schneider • Michael Trier • Michael Obermeier
Petra Schmitz • Jochen Gebauer • Daniel Feith • Heiko Klinge

Verschwimmende Grenzen

PCs und Konsolen wachsen zusammen. Was bedeutet das für unser Hobby?

Heimcomputer und Konsolen. Spätestens seit den frühen 90er-Jahren denken wir in diesen Plattform-Kategorien. Die Heimcomputer, zunächst hauptsächlich vertreten durch Amiga sowie Atari ST, später dann ersetzt durch die schiere Masse an zunächst DOS- und dann Windows-PCs, standen damals hauptsächlich für Adventures, Strategie- und Rollenspiele, dann kamen die ersten Ego-Shooter dazu. Die Konsolen, das waren Nintendo und Sega, Mario und Sonic. Seitdem ist viel passiert. Der Konsolenmarkt erlebte einen weltweiten Auf-, der PC-Markt einen Abschwung, mehr und mehr klassische PC-Genres wanderten hinüber auf die Fernsehbildschirme, allen voran die Shooter. Ab den frühen 2000er-Jahren gab es fast kein PC-exklusives Genre mehr, abgesehen von Strategiespielen und klassischen Adventures. Die Plattformgrenzen definierten sich nun also weniger über die Spiele selbst als über Steuerung und Standort: Am PC-Schreibtisch spielte man mit Maus und Tastatur, auf dem Konsolen-Sofa mit dem Gamepad.

Heute leben wir in den frühen 2010er-Jahren. Viele PC-Spieler schließen ihre Rechner an Fernseher an und lenken ihre Spielhelden mit dem Controller – beispielsweise in **Assassin's Creed**, dessen hervorragenden vierten Teil **Black Flag** wir in dieser Ausgabe unter die Vorabtest-Lupe nehmen. Zugleich rücken die Konsolenhersteller (ausgenommen Nintendo) ab vom eigenbrötlerischen »Wir produzieren unsere eigenen Chips«-Konzept: Die Next-Generation-Konsolen Xbox One und PlayStation 4 sind im Grunde kleine PCs. Die Plattformgrenzen verschieben sich erneut: So finden wir zunehmend Konsole und Computer auf der einen sowie den boomenden Markt für Tablets und Smartphones auf der anderen Seite. Der Steam-Betreiber Valve möchte nun die Verschmelzung von PCs und Konsolen noch weiter vorantreiben: Seine Steam Machines sollen Wohnzimmer-Rechner auf Linux-Basis werden, sozusagen Zwitter aus PC und Konsole – und damit die ersten Fernseher-Spielgeräte, die auch für eingefleischte Rechnerbastler interessant sind.

Und warum macht Valve das? Weil die **Half-Life**-Entwickler befürchten, dass Windows sich immer mehr zum geschlossenen System entwickelt, vergleichbar mit Apples iOS und Googles Android. Der Betreiber einer abgeschotteten Plattform kann nämlich viel mehr Geld verdienen, weil er die App Stores und damit den Software-Handel kontrolliert. Gut möglich also, dass wir Spieler bei der Frage »Worauf spielst du?« in den kommenden Jahren immer weniger in den klassischen Kategorien »PC« und »Konsole« denken, sondern eher in Ökosystemen: Dann spielen wir bei Microsoft, Sony, Apple oder eben bei Steam – egal, auf welcher Plattform. Und vielleicht, nur vielleicht, ist Steam dann sogar die angenehmste dieser Alternativen.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,
Ihr GameStar-Team

Zahlenspiele

Im kommenden Monat schlägt's 13, und zwar gleich doppelt: Auf die Ausgabe 12/2013, die Sie gerade in den Händen halten, folgt am 27. November die GameStar 13/2013. Wir passen unsere Heft-Zählweise wieder mehr an die Erscheinungsmonate an, die Ausgabe 01/2014 kommt erst Ende Dezember und damit grade rechtzeitig zum Januar 2014.

Die Redaktion

Unser kultige Comedy-Serie macht derzeit eine Kreativpause. Wir grübeln über neuen Formaten und Drehbuch-Ideen, außerdem ist die alte Speckjacke des Industrievertreters endlich mal in der Reinigung. Falls Sie Ideen oder Wünsche haben, wie's mit »Die Redaktion« weitergehen soll, dann schreiben Sie uns doch an brief@gamestar.de, Betreff »Die Redaktion«.



Der Industrievertreter denkt angestrengt über neue Konzepte nach. Herauskommen werden wohl Blut und Morde. Oder so. Wir sind gespannt. Und Sie? brief@gamestar.de

Inhalt

Assassin's Creed 4: Black Flag

14 Klarmachen zum Entern! Im großen Vorab-Test zeigen wir, dass Black Flag nicht nur mit einer frischen Kulisse, sondern vor allem durch zahlreiche spielerische Verbesserungen begeistert.

Thief

32 Bleibt die Neuauflage ihren Wurzeln treu? Und schleicht Garret noch genauso cool wie damals durch die Schatten?



Goodbye Deponia

70 Warum der dritte Teil der Deponia-Reihe ein würdiger Abschluss einer großen Trilogie ist.

Titelstory

- 14** Vorab-Test: Assassin's Creed 4
- 18** Die Spielwelt: Insel-Hopping
- 23** Wertungstendenz

Previews

- 24** Termin-Update
- 26** Battlefield 4
- 32** Thief
- 36** Geschichte der Schleichspiele
- 42** The Dark Mod
- 44** X: Rebirth

Aktuell

- 8** 7 Days to Die
- 8** DTM
- 9** Diablo 3
- 9** Tom Clancy gestorben
- 10** Spannende Kickstarter-Spiele
- 10** Watch Dogs und The Crew verschoben
- 10** XCOM: Enemy Within
- 10** Xenonauts
- 12** Godus
- 12** Pro Evolution Soccer 2014
- 12** Online-Nachtest
- 12** Origin räumt Rückgaberecht ein
- 12** Besserer Sex in Dragon Age: Inquisition

Tests

- 48** Das Team
- 50** Hitlisten / So testen wir
- 52** Battle Worlds: Kronos
- 58** Das Schwarze Auge: Demonicon
- 62** Fifa 14
- 66** F1 2013
- 70** Goodbye Deponia
- 72** Tactical Intervention
- 74** Dragon's Prophet
- 78** The Wolf Among Us
- 80** Rettungsdienst-Simulator



Fifa 14

62 Fifa macht trotz alter Engine auf dem PC Fortschritte. Unser Test verrät, was sich seit der Vorjahres-Version verändert hat.



Steam-Report

94 Eine Erfolgsgeschichte: Wir blicken zurück auf zehn Jahre Steam und analysieren die Steam Machines.



TFT-Vergleichstest

112 Welcher Bildschirm ist am besten zum Spielen geeignet? Und welcher schont das Portemonnaie? Wir testen acht Spiele-TFTs der aktuellen Generation.



Battlefield 4

26 Wir haben uns in die Beta des Multiplayer-Shooters gestürzt. Was sich im Vergleich zum dritten Teil geändert hat, zeigen wir in der Vorschau.

Freispiel

- 82** 0 A.D.
- 83** GTA 4: San Andreas Mod
- 83** Game of Thrones: The 8 Bit Game
- 84** Octodad
- 84** Superhot
- 84** A Duck has an Adventure

Magazin

- 90** Leserbrief
- 92** Verlosung
- 94** Steam-Report
- 106** Hall of Fame: Populous

Hardware

- 110** Hardware-News
- SCHWERPUNKT**
- 112** Acht TFTs für Spieler
- TEST DES MONATS**
- 120** Radeon R-Serie im Test
- SERVICE**
- 126** Einkaufsführer

Rubriken

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

Spiele in dieser Ausgabe

0 A.D. Freispiel	82	GTA 4: San Andreas Mod Freispiel	83
7 Days to Die News	8	Octodad Freispiel	84
A Duck has an Adventure Freispiel	84	Populous Hall of Fame	106
Assassin's Creed 4: Black Flag Test	14	Pro Evolution Soccer 2014 News	12
Battle Worlds: Kronos Test	52	Raindrop News	10
Battlefield 4 Preview	26	Rettungsdienst-Simulator Test	80
Das Schwarze Auge:		Superhot Freispiel	84
Demonicon Test	58	Tactical Intervention Test	72
Diablo 3 News	9	The Crew News	10
Dragon Age: Inquisition News	12	The Dark Mod Preview	42
Dragon's Prophet Test	74	The Long Dark News	10
DTM News	8	The Mandate News	10
F1 2013 Test	66	The Wolf Among Us Test	78
Fifa 14 Test	62	Thief Preview	32
Game of Thrones:		Watch Dogs News	10
The 8 Bit Game Freispiel	83	X: Rebirth Preview	44
Goodbye Deponia Test	70	XCOM: Enemy Within News	10
Godus News	12	Xenonauts News	10

Spiele & Szene

News

7 Days to Die

Entwickler: The Fun Pimps Publisher: The Fun Pimps Termin: Mai 2013

7 Days to Die, eine Mischung aus **Minecraft** und Zombie-Survival, hat grünes Licht auf Steam erhalten. Innerhalb der kommenden Wochen wird das Spiel somit auf Valves Plattform vorbestellbar sein, als Belohnung für den frühzeitigen Kauf gibt es dann Zugang zur Alpha-Version. Das gilt auch für Spieler, die wie wir **7 Days to Die** bereits auf der offiziellen Homepage vorbestellt haben. Natürlich haben wir uns gleich in die Alpha des Sandbox-Spiels gestürzt und alles ausgiebig ausprobiert. Die Welt besteht aus Blöcken, die wir abbauen und weiterverarbeiten können, Crafting spielt also eine zentrale Rolle. Baumaterialien, Werkzeuge, Waffen, Betten und

alle möglichen weiteren Gegenstände lassen sich so herstellen. Sogar ganze Häuser können wir errichten, um uns nachts zu schützen. In **7 Days to Die** wird folglich nicht nur gebaut und gecraftet, sondern auch gekämpft. Die Klötzchen-Welt ist von zahllosen Untoten bevölkert, die uns ans (wahrscheinlich wohlschmeckende) Leder wollen. Eine wichtige Rolle spielt dabei der Tagesablauf, da die Zombies nachtaktiv beziehungsweise nachts ungleich stärker sind. Den Tag sollten wir dementsprechend nutzen, um uns eine wirksame Verteidigungsanlage zu errichten. Wer neugierig geworden ist, wie das alles im Detail funktioniert, sollte sich die Topspiel-Videos dazu auf der Heft-DVD anschauen. **ER**



DTM Experience

Entwickler: SimBin Publisher: – Termin: 4. Quartal 2013

Die Rennspiel-Experten von SimBin (GTR-Reihe) haben überraschend ein weiteren Titel für virtuelle Motorsportler aus der Boxengasse gezaubert. Bei einem Event am Hockenheimring konnten wir **DTM Experience** ausgiebig ausprobieren. Wie gewohnt liegen die Stärken eines SimBin-Spiels auch bei **DTM Experience** auf der Strecke. Die Autos reagieren brutal realistisch – wenn man im so genannten »Get real«-Modus fährt, in dem es nicht mal eine Traktionskontrolle gibt. Einsteiger schalten Fahrhilfen hinzu. Auf Multiplayer, Wetterwechsel und Boxenstopps müssen wir zwar verzichten, dafür haben die Entwickler die DTM-Lizenzen mit allen Autos, Fahrern, Strecken und den originalgetreuen TV-Anzeigen verbaut. Kein Wunder, der Titel entsteht im Auftrag der DTM und soll ab November über deren Website verfügbar sein. Einen Preis nannte man noch nicht, wir tippen aber auf 20 bis 30 Euro. **HK**



News-Ticker

+++ **Enslaved**: Das bildschöne Konsolen-Action-Adventure soll bald auch für den PC erscheinen. +++ **Spellforce: Demons of the Past**: Nordic Games hat das Addon auf den 16. Januar 2014 verschoben. +++ **Das Schwarze Auge: Blackguards**: Das taktische Rollenspiel wurde von Ende November 2013 auf Ende Januar 2014 verschoben. +++ **Xbox One**: Microsoft schließt eine vollwertige Maus- und Tastatur-Unterstützung für die Konsole nicht aus. +++ **Soma**: Die Amnesia-Macher Frictional Games haben ein neues Spiel angekündigt. Das Sci-Fi-Abenteuer Soma soll aber erst 2015 erscheinen. +++ **South Park**: Für das Anarcho-Hack'n'Slay ist angeblich keine deutsche Sprachausgabe geplant.

Diablo 3

Entwickler: Blizzard **Publisher:** Activision-Blizzard **Termin:** 15. Mai 2012

Blizzard macht dicht – und zwar das Auktionshaus in **Diablo 3**. Am 18. März 2014 sollen sowohl die Gold- als auch die Echtgeld-Handelsplattform geschlossen werden. Angeblich habe das Auktionshaus zu viele negative Auswirkungen auf das Kernelement des Spiels gehabt: Monster umnieten und coole Beute einstreichen. Blizzard will den Wegfall des Auktionshauses mit einem verbesserten Loot-System (Loot 2.0) kompensieren; das soll ungefähr zeitgleich mit dem Addon **Reaper of Souls** seinen Patch-Weg ins Spiel finden. Der Verdacht, dass die Erweiterung am 18. März 2014 erscheint, liegt folglich auf der Hand. **PET**



Aktionismus gegen Auktionen

Michael Graf
Mitglied der
Chefredaktion
micha@gamestar.de



Die Echtgeld-Versteigerungen von Items in Diablo 3 waren es, die Blizzard den hässlichen Ruf des nimmersatten Kapitalisten einbrachten. Dass Blizzard die Auktionshäuser nun abschafft, ist aus Imagegründen nachvollziehbar, auch wenn es der Entwickler anders begründet. Die Spielgold-Auktionshäuser waren hingegen eine nützliche Handelsplattform. Wer Diablo 2 online gespielt hat, erinnert sich an Hinterhof-Transaktionen über Ebay oder Drittseiten, denen Blizzard in Diablo 3 Einhalt gebieten wollte. Und das haben sie geschafft. Wenn alle Auktionshäuser vom Netz gehen, kann dieser Untergrund-Handel wieder aufleben, mit all seinen Nachteilen: Bekomme ich tatsächlich das Item, für das ich bezahlt habe? Derzeit hinterlässt die Schließung der Auktionshäuser den Beigeschmack des Aktionismus'. Blizzard möchte offenbar lieber seinen Ruf aufpolieren und so die Vorfreude auf Reaper of Souls schüren, als tatsächlich überdenken, wo das Konzept gehakt hat und was man besser machen könnte. Bitte nicht falsch verstehen: »Loot 2.0« ist ein richtiger Schritt. Ein Gold-Auktionshaus wäre aber auch danach noch eine praktische Ergänzung – schade, dass es aus Imagegründen vorschnell entfällt.

Tom Clancy gestorben



Der Schriftsteller **Tom Clancy** ist im Alter von 66 Jahren gestorben.

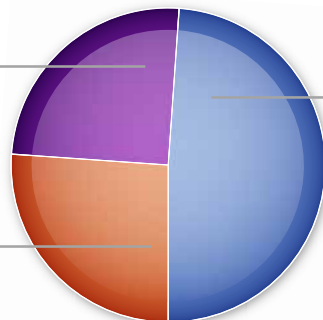
Der bekannte US-amerikanische Schriftsteller Tom Clancy ist tot, er starb im Alter von 66 Jahren in einem Krankenhaus in Baltimore. Clancy hatte sich einen Namen durch seine Polit- und Spionage-Thriller gemacht, viele davon wurden bereits erfolgreich verfilmt, darunter **Jagd auf Roter Oktober** oder **Die Stunde der Patrioten**. Bei Spielern war Tom Clancy ebenfalls eine feste Größe und das nicht erst seit Ubisofts **Splinter Cell**-Reihe, er selbst gründete Red Storm Entertainment (inzwischen Ubisoft Red Storm). Seit 1996 arbeiten dort bis zu 130 Menschen haupt-

sächlich an Spielen, die auf Tom-Clancy-Szenarien basieren. Die bekanntesten davon stellen die Titel der **Rainbow Six**- und der **Ghost Recon**-Reihe. Im kommenden Jahr erscheint mit **Tom Clancy's: The Division** ein weiteres Spiel mit dem Label des Schriftstellers. **PET**

Umfrage »Ist Battlefield 4 ein vollwertiger Nachfolger?«

Kann ich noch nicht einschätzen. **25%**

Die Neuerungen machen Battlefield 4 zur vollwertigen Fortsetzung. **26%**



Battlefield 4 ist eher ein großes Update. **49%**

Ergebnis: Knapp 10.000 Menschen haben an unserer Umfrage zu Battlefield 4 teilgenommen. Knapp die Hälfte und damit fast die absolute Mehrheit hält das Spiel lediglich für ein großes Update für Battlefield 3. 25 Prozent warten mit einer Entscheidung, bis das Spiel erschienen ist. Wie wir die geschlossene und offene Beta von Battlefield 4 erlebt haben, was uns daran gefallen und was gestört hat, lesen Sie ab Seite 26 in unserer ausführlichen Vorschau und sehen Sie im Preview- sowie Meinungs-Video auf unseren Heft-DVDs.

Quelle: GameStar.de.

Verkaufs-Charts Oktober



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Fifa 14
2	(1)	Total War: Rome 2 (MSH-Edition)
3	NEU	F1 2013
4	(2)	Diablo 3
5	NEU	Guild Wars 2: Heroic Edition
6	NEU	NBA 2K14
7	(11)	Die Sims 3: Inselparadies
8	NEU	Landwirtschaftsim. 2013-Addon
9	NEU	Landwirtschaftsim. 2013 (Titan.Ed.)
10	NEU	Arma 3 (Deluxe-Edition)
11	(8)	Skyrim (Legendary Edition)
12	WIEDER DA	Grand Theft Auto 4
13	NEU	Pro Evolution Soccer 14
14	(10)	Crysis 3 (Hunter Edition)
15	(7)	Die Sims 3: Starter-Set
16	(20)	Far Cry 3 (Limited Edition)
17	NEU	Payday 2
18	(14)	Starcraft 2: Heart of the Swarm
19	(3)	Saints Row 4 (CIC-Edition)
20	(15)	World of Warcraft: Mists of Pandaria

Quelle: 12. Oktober 2013, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

XCOM Enemy Within

Entwickler: Firaxis Publisher: 2K Games Termin: 15. November 2013

Wir haben **Enemy Within**, das Addon für **XCOM: Enemy-Unknown**, angespielt und konnten erstmals gegen die neuen, menschlichen Gegner antreten. Der EXALT-Geheimbund will die Alien-Invasion nutzen, um die Weltherrschaft an sich zu reißen – damit muss die Alienjäger-Truppe von XCOM außer der Invasion aus dem Weltraum noch einen weiteren Brandherd austreten. EXALT-Agenten sind schwer bewaffnete Anzugträger in kugelsicheren Westen und schicken Nadelstreifenhosen, die XCOM ordentlich einheizen: Gegner mit Rauchgranaten, Raketenwerfern, Medipacks und Scharfschützengewehren stellen für die Soldaten von der extraterrestrischen Einsatztruppe eine völlig neue Herausforderung dar. Dazu kommt, dass wir die EXALT-Saboteure erst einmal per Scan aufspüren müssen. Gut, dass auch XCOM dank einer Alien-Substanz namens MELD einige neue Tricks auf Lager hat: Wir rüsten unsere Soldaten zu cybernetischen Metallkolossen auf oder verpassen ihnen per Genmanipulation einen Satz Superhelden-Organe. Neben den Maschinenkriegern und den Gensoldaten enthält **XCOM: Enemy Within** noch eine Menge neuer Gimmicks, Granaten und Gerätschaften, zwei neue Alien-Typen und knapp 50 neue Einsatzkarten. Die in **Enemy Within** mitgelieferte »Operation Progeny« bringt eine weitere Reihe von Story-Einsätzen im Stil des **Slingshot**-DLC. **Enemy Within** ist eine typische Firaxis-Erweiterung, die keine eigenständige Kampagne bringt, sich aber ins Hauptspiel integriert und es mit neuen Elementen komplett umkrempelt. **CW**



Die neuen monströsen **MEC-Trooper** sind im Einsatz gegen die Aliens eine wahre Wunderwaffe.

Xenonauts

Entwickler: Goldhawk Publisher: Goldhawk Termin: Ende 2013

Xenonauts, ein Indie-Projekt, ist als »planetarer Defensiv-Simulator« das perfekte Rudentaktikspiel für all jene, denen das Firaxis-Remake **XCOM: Enemy Unknown** aus dem letzten Jahr zu bunt, zu bombastisch, zu weit weg vom Original **UFO: Enemy Unknown** aus dem Jahr 1994 war und zu sehr nach Fahrplan ablief. In **Xenonauts** dürfen die Spieler dagegen so viele Soldaten mit auf die Außeneinsätze gegen abgeschossene Ufos beordern, wie in den Transporthubschrauber passen, ihnen das Kästcheninventar bis zum Überquellen mit Waffen, Rauchgranaten, Med-Packs und Munition vollstopfen und dann im Gefecht bemerken, dass die Soldaten mit einem 40 Kilo schweren Rucksack keine Zeiteinheiten übrig haben, um sich zu bewegen. **Xenonauts** macht praktisch alles so wie der inzwischen als Legende gefeierte Vorgänger – wer sich mit der insgesamt sehr drögen Präsentation anfreunden kann, findet hier ein knackig forderndes Experten-Strategiespiel. **CW**



Kein Wunder, dass der **Sergeant** kaum noch laufen kann: Er trägt Granaten, Sprengstoff, Ersatz-Pistole und ein sperriges Schild.

Spannende Kickstarter-Spiele



Raindrop

Was Survival-Adventure
Wer Raindrop Studios
Ziel 144.000\$
Läuft bis 11.11.2013
Erfolgschance 50%

Einschätzung Mischt man Sci-Fi-Elemente mit einem Schuss Realismus und Rätseln, kommt das Survival-Spiel **Raindrop** heraus. Dabei stellen sich uns vor beeindruckender Kulisse Gegner in den Weg, die wir umschleichen oder erledigen. Mit jedem gelösten Rätsel steigt der Schwierigkeitsgrad.



The Mandate

Was Sci-Fi-Rollenspiel
Wer Perihelion Interactive LLC
Ziel 500.000\$
Läuft bis 2.12.2013
Erfolgschance 75%

Einschätzung Im Sci-Fi-Rollenspiel **The Mandate** erhalten wir von der Kaiserin einer dystopischen Welt das Kommando über ein Raumschiff und erkunden die Galaxie. Wir sollen herausfinden, was mit der großen Flotte passiert ist. Raumportale gibt's auch. Klingt ansatzweise nach Mass Effect.



The Long Dark

Was Survival-Adventure
Wer Hinterland
Ziel 200.000\$
Läuft bis 16.10.2013
Erfolgschance geschafft

Einschätzung Pilot William Mackenzie sieht in **The Long Dark** Lichter am Himmel flackern, sein Flugzeug stürzt ab. Dann geht's ums Überleben. Genreüblich müssen wir auf den Lebensmittelbestand aufpassen, außerdem erwarten uns moralische Entscheidungen in einer nordischen Einöde.

Watch Dogs und The Crew verschoben

Entwickler: Ubisoft Publisher: Ubisoft Termin: 2014

Das vielversprechende Open-World-Spiel **Watch Dogs** wurde vom Entwickler und Publisher Ubisoft ins kommende Frühjahr verschoben. Ursprünglich sollte der Titel zeitnah mit den neuen Konsolen im November erscheinen. Als Grund gibt Ubisoft an, das Spiel benötige mehr Feinschliff, man wolle keine Kompromisse bei der Qualität eingehen. Auch das ungewöhnliche Rennspiel **The Crew** kommt später als geplant in den Handel. Ubisoft verlegte die Veröffentlichung von Anfang 2014 ins Geschäftsjahr 2015. Das beginnt am 1. April 2014 und endet am 31. März 2015. Auch bei **The Crew** handelt es sich um ein Open-World-Spiel, in dem wir allerdings allein oder mit anderen die virtuellen USA befahren sollen. Weil Ubisoft aufgrund der Verschiebungen einen Verlust von 70 Millionen Euro für das laufende Geschäftsjahr erwartet, brach der Aktienkurs um 20 Prozent ein. **PET**

Der **Watch Dogs**-Held Aidan Pierce hackt sich erst 2014 in die Telefone anderer Menschen.





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

Nachfolger von 4.1 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 EVO 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 8.1 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 5.3 Air

- Intel Core i7-4930K @ 5000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 Pro
- NVIDIA GEFORCE GTX 770 @ Ultra - silent
- 120GB Samsung 840 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-Z60
- 580W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

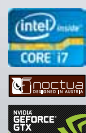


ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 2.099,-
oder ab 67,80 €/mtl.¹⁾



HOCHWERTIGE
INTERNE
WASSERKÜHLUNG



PC GO 05/2012

»Der Gamers Dream ist tatsächlich sehr leise und bietet trotzdem eine gute 3D-Leistung. Auch der Preis ist für ein aufwendig schallgedämmtes System günstig«



Gamers Dream Revision 5.4 SLI

- Intel Core i7-4930K @ 5000 Extreme
- Aquacomputer Wasserkühlung
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 Pro
- 2x NVIDIA GEFORCE GTX 770 @ Ultra im SLI
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Aquacomputer Aquaero 5 XT
- Lian Li PC-A71FB
- 700W be quiet! Straight Power E9 - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

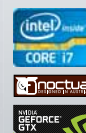
ab € 3.499,-
oder ab 121,30 €/mtl.¹⁾

Gamers Dream Revision 5.1 Air Micro

- Intel Core i5-4670K @ 5000 Extreme
- Noctua NH-C14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600 Ram
- Asus GRYPHON
- NVIDIA GEFORCE GTX 760 @ Ultra - silent Kühler
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-A04B
- 400W be quiet! Straight Power E9 - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.199,-
oder ab 39,90 €/mtl.¹⁾



Workstation 5.3 Air

- Intel Core i7-4820K @ 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⁾

Godus

Entwickler: 22Cans Publisher: – Termin: 2. Quartal 2014

Und noch ein Entwicklungsveteran, der via Kickstarter seine alten Fans aktiviert hat: Visionär (für böse Zungen auch Märchenonkel) Peter Molyneux kehrt mit **Godus** zu seinen **Populous**-Götterspiel-Wurzeln zurück (siehe unsere Hall of Fame auf Seite 106). Wie seinerzeit manipuliert man als wohlwollender Himmelvater die Landschaft, um Platz für Siedlungen und Farmen zu schaffen. In der Gegend verstreute Kisten und Schreine spendieren Ressourcen oder Götterkräfte, müssen aber erst freigezuckt bzw. von den Untertanen aktiviert werden. Häuser generieren Mana, das man dann in Naturgewalten wie Meteore oder Sümpfe investiert. Während es in der Heimatwelt eher friedlich zugeht, warten am Schrein »Berg der Götter« schnelle Gefechte gegen KI-Gegner und noch mehr Ressourcen als Belohnung. Der entsprechende Multiplayer-Schlacht-Schrein funktioniert in der derzeit aktuellen Betaversion 1.3.1 noch nicht so richtig. Das gilt auch für die Bedienung: Vor allem das Einebnen größerer Hügel ist



Godus ist bereits via Steam Early Access für rund 19 Euro zu kaufen.

ziemlich langwierig. Allerdings dürfte sich bis zur Veröffentlichung (das in dieser Hinsicht gebrannte Kind Molyneux drückt sich um einen genauen Termin) noch viel ändern. **MS**

PES 2014 Online-Nachtest

Entwickler: Konami Publisher: Konami Termin: 19.9.2013

In der letzten Ausgabe haben wir **Pro Evolution Soccer 2014** (Wertung: 90 Punkte) das Multiplayer-Urteil verwehrt, weil die Online-Modi der Fußball-Simulation noch nicht spielbar waren. Zum Verkaufsstart hat Konami die Internet-Funktionen mit einem Patch nachgeliefert, und erwartungsgemäß holpert der Online-Kick noch immer wie in früheren **PES**-Zeiten. Das beginnt schon damit, dass wir vor dem ersten Match ein Kader-Update herunterladen müssen – was geschlagene 20 Minuten dauert. Und da ist die Zeit, die wir mit Herumgesuche in den grauenhaften Menüs verbringen, nicht mal mitgerechnet. In den Partien selbst erwarten uns ständige Ruckler, Lag und Kommentar-Aussetzer, sowohl in Ranglisten-Matches als auch in der Online-Meisterliga. Verbindungsabbrüche bleiben uns immerhin erspart. Es sei denn, wir wechseln mit Alt-Tab kurz auf den Desktop, dann verpufft die Verbindung sofort. Für **PES 2015** wünschen wir uns also endlich mal einen reibungslosen Online-Modus, gerne auch mit weniger scheußlichen Menüs. Am eigentlichen Spielgeschehen muss sich nämlich gar nicht mehr so viel ändern, die Partien leiden zwar unter nervigen Aussetzern unserer Mitspieler-KI (»Warum läuft der nicht mit?!«), spielen sich ansonsten aber sehr dynamisch und abwechslungsreich – vor allem gemeinsam mit Freunden an einem PC. **GR**

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Einzelspiel (22), Turnier (32), Ranglistenspiel (2), Online-Meisterliga (unbegrenzt) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** Nein **SERVERSUCHE** Intern (Peer-to-Peer) **MULTIPLAYER-SPASS** 100 Stunden **WERTUNG** Sehr gut

»Online holprig, an einem PC ebenso unberechenbar wie unschlagbar.«



PES 2014 bietet auch online kuriose Szenen – wer hätte gedacht, dass **Mandzukic** hier das Tor verfehlen kann?

Rückgaberecht bei Origin



Ja, das Zeitfenster ist eigentlich verflüchtigt, aber immerhin geht's nun: Innerhalb von 24 Stunden, nachdem wir ein bei Origin erstandenes Spiel das erste Mal gestartet haben oder innerhalb von sieben Tagen nach dem Kauf-

datum (beziehungsweise Erscheinungsdatum bei Vorbestellungen), können wir es zurückgeben. Diese Option räumt uns Electronic Arts jetzt im Rahmen der sogenannten Zufriedenheitsgarantie ein, die in 20 weiteren Territorien bereits seit Ende August Bestandteil des Online-Vertriebssystems ist. Hallo, Valve: Bitte nachmachen! **PET**

Dragon Age Inquisition

Entwickler: Bioware Publisher: Electronic Arts Termin: 4. Quartal 2014

Weniger plakativ, dafür besser integriert und geschmackvoller soll er werden, der Sex in **Dragon Age: Inquisition**. Die entsprechenden Szenen in den Vorgängern hätten laut Bioware deplatziert gewirkt; man habe sich daran gestört, wie die Charaktere in ihren »Höschchen und in ihrer Spitzenwäsche herumgekrochen sind«. **Dragon Age: Inquisition** solle sich diesbezüglich mehr an **Mass Effect** orientieren, dessen Intim-Momente richtig gut gemacht gewesen seien, so Cinematic Director Jonathan Perry. Wir erheben in Teilen Einspruch: Für das erste **Mass Effect** mag Perrys Behauptung ja noch zutreffen, aber seit **Mass Effect 2** geht's auf der Normandy in Sachen körperliche Liebe nur noch freundschaftlich zu. Oder stürzen Sie sich auch gleich



Die **Sexszenen** in Dragon Age: Inquisition sollen geschmackvoller werden als die in den Vorgängern.

danach wieder in den Raumanzug, um dann noch ein wenig jugendfrei miteinander zu kuscheln? Bevor wir uns das wieder antun müssen, verzichten wir in **Dragon Age: Inquisition** lieber ganz auf Sex-Szenen. **PET**

Außergewöhnliches Design trifft High-End-Technologie



- 8-Kern-Prozessor mit x86-Technologie
- 8,0 GByte Arbeitsspeicher
- 500 GByte Festplatte
- Blu-ray-Laufwerk
- HDMI-Ein- und Ausgang

Erlebe ab dem 22. November eine neue Entertainment-Ära: Mit der neuen Xbox One verschwimmt die Grenze zwischen Spiel und Realität. Konsole und Fernseher wachsen zusammen und lassen sich bequem über den verbesserten Kinect-Sensor steuern. Revolutionäre Cloud-Funktionen eröffnen eine völlig neue Spiele-Erfahrung!

Xbox One – für die Zukunft gebaut



Forza Motorsport 5 erscheint exklusiv für Xbox One – der Screenshot zeigt die atemberaubende Originalgrafik.



Das exklusive *Ryse: Son of Rome* lässt die Grafik-Muskeln der Xbox One spielen (Ingame-Screenshot).

Die besten Spiele nur auf Xbox One

Mit einer perfekten Balance aus Kraft und Leistung wird Gaming auf der neuen Xbox One neu definiert: atemberaubender Realismus, fortgeschrittene KI und eine neue Generation von Multiplayer-Gaming. Zum Launch erscheinen mit **FIFA 14**, **Forza Motorsport 5** und **Ryse: Son of Rome** gleich drei absolute Blockbuster, die die neuen Möglichkeiten von Xbox One, der Cloud und dem verbesserten Kinect-Sensor unter Beweis stellen.

Bester Multiplayer mit Xbox Live

Mit Millionen Nutzern weltweit und über einem Jahrzehnt Multiplayer-Erfahrung ist Xbox Live der beste Ort für Ihre Online-Spiele. Neue Cloud-Funktionen machen die Xbox One zudem besonders zukunftssicher: Spiele können aufwändigere Grafiken oder komplexere künstliche Intelligenz auf den 300.000 Cloud-Servern berechnen. Die besten Momente in Ihren Lieblingsspielen können Sie jetzt erstmals auf Konsole ganz einfach aufnehmen und mit Ihren Freunden teilen.

Spiele und Entertainment

Mit den besten Spielen, Serien, Filmen, der besten Musik und den größten Sportevents bleiben mit der Xbox One keine Wünsche offen. Dabei können Sie unmittelbar zwischen Spielen und Apps wechseln oder zwei Apps nebeneinander anzeigen, damit Sie nie wieder etwas verpassen. Außerdem können Sie sich über Skype mit bis zu drei Freunden unterhalten, während Sie fernsehen. Und über SmartGlass lässt sich die Xbox One auch per Tablet oder Smartphone steuern.

Neues Kinect



Kinect ist noch präziser, noch reaktionsschneller und noch intuitiver. Dank unvergleichlicher Voice-, Vision- und Motion-Technologie tauchen Sie mit der Xbox One noch tiefer in Spiele und Entertainment ein. Sagen Sie „Xbox ein“ und die Konsole schaltet sich und den Fernseher gleich mit ein. Die Kameras erlauben Video-Chats in 1080p, bessere Gestenerkennung und funktionieren auch im Dunkeln.

Neuer Controller



Das beste Gamepad wurde für die Xbox One noch weiter verbessert – mit über 40 technischen Innovationen. Die neuen Impulsschalter geben präzises Feedback an die Fingerspitzen. Auch die Sticks, das Steuerkreuz und die Gehäuseform haben wir verfeinert, sodass der Controller noch besser als ohnehin schon in der Hand liegt.

Am 22. November 2013

kommt die Xbox One – das All-In-One-Entertainment System. Schlicht und einfach die beste Spielkonsole, die wir je gemacht haben.



Assassin's Creed 4

Wenn Sie das nächste Mal im Lexikon unter »so muss eine gute Fortsetzung aussehen« nachschlagen, dann könnte dort ein Screenshot von Black Flag zu sehen sein. Das neue Assassin's Creed eliminiert rigoros die Schwächen seiner schon sehr guten Vorgänger und inszeniert nebenbei eine atemberaubende Karibik. Von Jochen Gebauer

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal (Assassin's Creed 3, GS 01/13: 89 Punkte)**
Termin: **22.11.2013** Spieler: **1-8** Sprache: **Deutsch, Englisch, Span., Ital., Franz.** Preis: **45 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Havanna: traumhaft um diese Jahreszeit. Wir spazieren durch die pittoresken Straßen, pfeifen ein fröhliches Liedchen und genießen den atemberaubenden Ausblick auf eine malerische Palmenbucht. Na schön, das war gelogen: In Wirklichkeit kraxeln wir über die Dächer, schubsen im Vorbeispringen eine Wache runter (natürlich aus Versehen) und haben ein Auge auf die prächtige Schatztruhe

da drüben geworfen. Also die mit den beiden Soldaten davor. Was tun? Freilich könnten wir die Kerle ablenken, um die Ecke stehen schließlich ein paar ... äh ... Tänzerinnen, aber das dauert wieder so lange. Wenn wir das bei jedem wertvollen Gegenstand machen, der uns nicht gehört, dann rauben wir Havanna ja nächstes Jahr noch aus. Also erleiden die beiden bedauernswerten Typen einen akuten Anfall von Tod durch versteckte Klinge, wir machen die Kiste auf ... und wundern uns. Hat das gerade wirklich keinen gestört? Wir müssen jetzt nicht durch die Gassen flitzen, die halbe Stadtwache auf den Fer-

sen? Brauchen keine Fahndungsplakate von hirnrissigen Orten zu reißen? Echt nicht? Ja, super! Oh, da drüben ist noch eine Kiste. Mit Soldaten davor. Hey, Jungs ...

Kingston: traumhaft um diese Jahreszeit. Wir flanieren über die Strandpromenade, beobachten einen englischen Schoner beim Anlegen und lassen uns die karibi-

Jack Rackham wird im Spiel als netter, aber alkoholkranker Taugenichts portraitiert. Das reale Vorbild wurde im Jahr 1720 auf Jamaica gehängt.

Adéwalé ist Edwards Quartiermeister auf der Jackdaw und schuftete früher als Sklave auf einer Plantage. Um frei zu sein, bleibt nur das Piratenleben.

Als Pirat kommt Protagonist **Edward Kenway** natürlich folgendermaßen an seine Assassinen-Montur: Er klagt sie einem echten Assassinen.

Black Flag

⊕ Stärken

- + toll inszeniertes Piraten-Szenario
- + spannende Seeschlachten
- + unglaublich viel zu tun
- + endlich eine brauchbare Schnellreise-Funktion
- + Schleichen möglich...

⊖ Schwächen

- ... aber nicht immer gut umgesetzt
- teils öde Missionen
- serientypisch maues Ende

sche Sonne auf den Bauch scheinen. Na schön, das war gelogen: In Wirklichkeit hocken wir im Gebüsch und warten. Gleich müsste nämlich die Patrouille ... ah, da ist sie ja schon. Wir pfeifen, der arme Tölpel kommt gucken und erleidet prompt einen akuten Anfall von Tod durch Gebüsch.

Sinnvolle Bonus-Ziele

Wir huschen unterdessen zum nächsten Strauch ... und wundern uns. Sind wir gerade wirklich zehn Minuten durch dieses Sperrgebiet geschlichen, haben alle Wachen lautlos ausgeknipst, die Alarmglocken unbrauchbar gemacht und dabei nicht einmal einen übermächtigen Konterangriff benutzt? Echt jetzt? Ja, super! Oh, da drüben ist noch eine Wache. Hey, Kumpel ...

Diese beiden Szenen stehen exemplarisch für **Assassin's Creed 4**: Denn selten hat eine Mainstream-Serie ihre spielerisch nutzlosen Altlasten so konsequent entsorgt und durch längst überfällige Mechaniken ersetzt. Das Fahndungssystem der Vorgänger beispielsweise erfüllte keinerlei Zweck – es nervte lediglich. Entweder man riss nach einer blutigen Konfrontation ein paar Minuten lang Fahndungsplakate von stellenweise unmöglichen Orten oder man ignorierte es kurzerhand sofort; für mehr Spaß sorgte es in beiden Fällen nie. Zumal auch viele Story-Missionen unweigerlich in einem hohen Fahndungswert endeten, also immer einen lästigen Rattenschwanz aus Plakateabreißen nach sich zogen. **Black Flag** dreht den Spieß um: Nahezu freie Fahrt bei der Open-World-Erkundung und dafür deutlich mehr Gewicht auf ein lautloses Vorgehen innerhalb der Handlung. Das Resultat sind nicht nur spannendere Missionen mit sinnvollen Bonus-Zielen (»nicht in Kämpfe verwickeln lassen«), sondern auch ein weitgehend stress-

freies Dächer-Hopping, bei dem wir uns nicht alle naselang fürchten, von einer popeligen Wache erspäht zu werden, bloß um anschließend wieder minutenlang unseren Steckbrief von Fassaden zu entfernen.

Durchgespielt haben wir **Assassin's Creed 4** übrigens auf den Next-Gen-Konsolen sowie der Xbox 360, den vollständigen PC-Test mit der finalen Wertung lesen Sie in der kommenden Ausgabe. Aber unter uns: Wenn Ubisoft die PC-Steuerung nicht kolossal in den Sand setzt (wovon wir nicht ausgehen), dann wird **Black Flag** das beste PC-Open-World-Spiel des Jahres – und es ist nicht mal knapp. In diesem Piratenabenteuer stecken so viele coole Ideen, tolle Nebenbeschäftigungen und spürbar sinnvolle Verbesserungen, dass wir uns in knapp 40 Stunden nicht eine Sekunde gelangweilt haben. Das fängt schon bei dem Umstand an, dass Ubisoft endlich mit der ehernen Gewohnheit bricht, so zu tun, als habe der Trottel vor dem Bildschirm noch nie ein **Assassin's Creed** gespielt.

Zwar werden nahezu sämtliche Mechaniken im Laufe der Handlung erklärt, aber die ersten Stunden arten trotzdem nicht in ein überlan-

Edward Thatch alias **Blackbeard** gehört wie Edward Kenway zu einer Piratenclique, die auf der Insel Nassau ein »freies Land für freie Männer« ausrufen.

Im Laufe der Handlung geben sich noch weitere berühmte **Piraten** die Klinke in die Hand. Darunter Stede Bonnet, Charles Vane oder Mary Read.

In manchen Missionen müssen wir **gefangene Piraten** befreien. Das sollten wir heimlich oder überfallartig erledigen, sonst besteht die Gefahr, dass die Wachen die Gefangenen kurzerhand erschießen.



ges Tutorial aus. Im Gegenteil: Schon sehr früh im Spiel dürfen wir die offene Welt völlig frei erkunden und fast alle Nebenmissionen und – beschäftigungen angehen. Das ergibt storytechnisch vielleicht nicht immer Sinn (warum etwa erhalten wir Auftragsmorde von den Assassinen, wenn die noch gar nicht wissen, dass es uns überhaupt gibt?), sorgt aber für Abwechslung, zumal

Im Wespennest

die Zahl der Zwischensequenzen innerhalb der Story-Missionen dramatisch reduziert wurde. Schnell mal ein bisschen Handlung spielen, dann Haie jagen, Maya-Rätsel lösen oder ein fettes Handelsschiff entern? Kein Problem. Aber dazu kommen wir gleich, wir waren ja bei der Handlung.

Um's vorweg zu nehmen: Edward Kenway spielt Connor aus **Assassin's Creed 3** mühelos an die Wand. Im Gegensatz zu seinem Großvater (oder seinem entfernten Vorfahren Ezio Auditore aus **Assassin's Creed 2**) ist der neue Protagonist nämlich kein gebrochener Mann, von Hass auf die Templer zerfressen und Rache getrieben. Dieses Motiv schickt Ubisoft in den überfälligen Ruhe-

stand. Edward tickt profaner und im Kontext der Handlung glaubhafter: Er will reich und berühmt werden. Zur ikonischen Assassinenkutte kommt er wie die sprichwörtliche Jungfrau zum Kind. Nach einem Schiffbruch wird der Möchtegern-Pirat zusammen mit einem gewissen Duncan Walpole an den Strand einer einsamen Insel gespült. Der verletzte Walpole bittet Edward, ihn nach Havanna zu bringen, aber die beiden geraten in Streit, Edward tötet Walpole und wittert das ganz große Geld. Er erleichtert die Leiche um ihre Kutte, diverse Dokumente sowie ein seltsames Artefakt und gibt sich kurzerhand selbst als Duncan Walpole aus – wenn er den Kram nach Havanna bringt, werden die (wer auch immer »die« sind) ihn schon fürstlich entlohnen. Es ist ein cleverer Auftakt, denn im Gegensatz zu Edward wissen wir natürlich ziemlich genau, wer »die« sind – und in welches Wespennest der ach so schlaue Opportunist unwissentlich sticht. Viel mehr wollen wir von der Story an dieser Stelle auch gar nicht verraten, denn

gerade in den ersten Stunden ist es eine Freude, Edward dabei zuzusehen, wie er sich mit der Überheblichkeit eines kleinen Jungen immer tiefer in einen Sumpf aus Verschwörungen und Intrigen verstrickt, das große Geld wie eine Karotte vor der Nase, keinen Sinn für die Konsequenzen seines Handelns. Edward Kenway ist nicht immer ein sympathischer Held, aber er überschreitet eben auch nie diese feine Grenze zum Kotzbrocken, bleibt ein fundamental guter Kerl auf einem fundamental falschen Weg. Leider geht der Handlung gegen Ende spürbar die Luft aus, was nicht zuletzt dem Umstand geschuldet ist, dass die Serienautoren immer noch keine Bösewichte können – die Templer bleiben abziehbildhafte Karikaturen, die selbst im Moment des Todes noch klischeehaft philosophische Parolen schwadronieren. Immerhin endet **Black Flag** auf einer angenehm bittersüßen Note, auch wenn längst nicht alle Fragen beantwortet werden und die finale Konfrontation aus der Rubrik »Ach, das war's schon?« stammt.

Hersteller-Bilder

Da wir **Black Flag** erst kurz vor Redaktionsschluss spielen konnten, war die Zeit für das Anfertigen eigener Screenshots sehr knapp. Wir verwenden in diesem Artikel daher zum Teil vom Hersteller Ubisoft zur Verfügung gestellte Bilder. Für den finalen Test der PC-Version werden wir wie gewohnt eigene Bilder anfertigen.

Seeschlachten im **tosenden Sturm** gehören zu den optischen und atmosphärischen Highlights des Spiels. Selbst auf der alten 360 sieht **Black Flag** schlicht fantastisch aus.



NO ONE LIVES FOREVER

TRUE BLOOD®

DIE 6. STAFFEL

Die deutsche TV-Premiere exklusiv ab 7.11.

Donnerstags um 21.50 Uhr als Doppelfolge im Zweikanalton

Deine True Blood-Stars jetzt im Interview auf syfy.de

Syfy
Imagine Greater

Syfy – zu bestellen u. a. bei Sky, Kabel Deutschland, Telekom oder Unitymedia
A Division of NBCUniversal

© 2013 Home Box Office, Inc. All rights reserved. © and related service marks are the property of Home Box Office, Inc.

Insel-Hopping

Havanna



1

Im malerischen **Havanna** dominiert eine spanische Kolonialarchitektur, die oft blau getünchten Häuser schmiegten sich in engen Gassen aneinander. Viel zu klauen gibt's in der ersten Stadt des Spiels auch.

Schatztruhen



2

Schatztruhen sind in der ganzen Welt verstreut – und zwar locker mehrere hundert. Alleine unter Wasser gibt's schon über 50. Das gefundene Geld können wir für die teuren Jackdaw-Upgrades gut brauchen.

Forts



3

Insgesamt **11 Forts** sind über die ganze Spielwelt verteilt. Schießen wir eins davon sturmreif und eliminieren anschließend an Land den Kommandanten, wird ein Teil der Meereskarte freigeschaltet.

Maya-Schätze



4

Überall in der Karibik verstreut sind sogenannte **Maya-Stelen**, an denen wir über ein simples Puzzlespiel Artefakte abstauben. Haben wir alle Maya-Artefakte gesammelt, winkt eine Maya-Rüstung.

Schmugglerhöhlen



5

In solchen **Schmugglerhöhlen** stehen vollgepackte Kisten mit Metall, Rum, Zucker oder Stoff. Vor dem Plündern sollten wir allerdings die Inhaber der Kisten um die Ecke bringen, die finden das nicht super.

Nassau



Das Piratennest **Nassau** ist schmutzig, die Bauten sind eher behelfsmäßig als schön. Dafür nerven aber auch keine neugierigen Wachen. Der englischen Krone ist Nassau übrigens ein Dorn im Auge.

Tauchen



Mit dem Erwerb der **Tauchglocke** erhalten wir Zugang zu versunkenen Schiffswracks und Unterwasserhöhlen voller Schätze – und Haien. Hier finden wir auch besondere Kosmetik-Upgrades für die Jackdaw.

Harpunieren



Das **Harpunieren** von Haien und Walen ist wunderbar inszeniert, kann einem aber schon zu schlucken geben. In die majestätischen Schwertwale jagen wir nur widerwillig eine Harpune. In Haie schon eher.

Trautes Heim



Im Laufe der Handlung erhalten wir auch unser eigenes **Piratennest** nebst Anwesen. Hier können wir sündhaft teure (Kosmetik-) Upgrades erwerben, wirklich brauchen tun wir die Basis aber nicht.

Kingston



Im englisch kontrollierten **Kingston** gibt's die meisten Stadtwachen. Die Architektur erinnert an die US-Kolonialstädte aus dem dritten Serienteil, die türkisblaue Bucht im Hintergrund ausgenommen.

Legendäre Schiffe



In den Ecken der Karte tummeln sich besonders starke **legendäre Schiffe**, die sehr viel Geld gebunkert haben, uns aber ohne eine (fast) völlig ausgebaute Jackdaw in Rekordzeit vom Meer pusten.



Jetzt individuell beraten lassen!

Jeder Mensch hat etwas, das ihn antreibt.

Wir machen den Weg frei.



„Ich bin viele.“

Sie sind Azubi. 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



Beim Synchronisieren der zahlreichen **Aussichtspunkte** werden die umliegenden Schätze und sammelbaren Objekte automatisch auf der Karte eingetragen.

Vor **Krokodilen** sollten wir uns wirklich in acht nehmen. Die Viecher fressen Edward in Windeseile.

Malerische Karibik-Idylle: Die **Inselwelt** wird nahezu perfekt inszeniert, es wimmelt von Postkarten-Ansichten.

Wenn wir die **Jackdaw** nicht upgraden, enden die Seeschlachten schnell am Meeresboden. Gerade Kriegsschiffe halten extrem viel aus und teilen üble Breitseiten aus.

Ein Großteil dieser offenen Fragen ergibt sich übrigens gar nicht aus der Kenway-Geschichte, sondern aus der sertientypischen Rahmenhandlung. Nachdem der Storybogen von Desmond Miles mit **Assassin's Creed 3** ein (vorläufiges?) Ende fand, übernehmen wir im Hier und Heute die Rolle eines namenlosen Angestellten bei Abstergo Entertainment. Diese Tochterfirma des templerkontrollierten Abstergo-Konzerns bedient sich der Animus-Technologie, um Unterhaltungsmedien wie Spiele, Romane oder Filme zu produzieren. Unser Job: die Erinnerungen von Edward Kenway zu extrahieren. Im Gegensatz zum restlichen Spiel steuern wir den namenlosen Angestellten übrigens aus der Ego-Perspektive, es wird nie geklettert oder gekämpft und sprechen tut er auch nicht. Wen also spielen wir da eigentlich? Das ist eines der großen implizierten Rätsel von **Assassin's Creed 4**, denn auch die naheliegende Erklärung – einen Nachfahren von Ezio, Connor und Edward natürlich, wenn er auf die Erinnerungen von Kenway zugreifen kann – wird pulverisiert, nachdem wir beim meist optionalen Hacken der Abstergo-Rechner Hinweise für ein sogenanntes Stellvertreter-Programm finden: die Möglichkeit, auch Erinnerungen von jenen Menschen zu erleben, die nicht der eigenen Blutlinie entstammen. Apropos Hacken: Zwar kommen dazu insgesamt drei Minispiele zum Einsatz, nerven tun sie bei insgesamt 33 Rechnern aber irgendwann

trotzdem. Immerhin entschädigen die Fundstücke teils erheblich für die repetitive Mühe; so viel Aufwand stecken nicht viele Entwickler in zum Großteil vollkommen optionale Hintergrundinformationen.

Überhaupt merkt man **Assassin's Creed 4** an nahezu allen Ecken und Enden den betriebenen Aufwand an. Auch wenn zwischen **Black Flag** und dem Vorgänger lediglich zwölf Monate liegen und man deshalb mit einiger Berechtigung die Sorge hegen konnte, dass Ubisoft die Reihe zur routiniert abgespulten Jahresnummer mit unterschiedlichen Schauplätzen degradiert – spielerisch fühlt sich der Unterschied teilweise enorm an. Beispiel Schnellreise: Die mitunter absurd langen Laufwege der früheren Serienteile gehören der Vergangenheit an. Jetzt dürfen wir bequem zu jedem synchronisierten Aussichtspunkt schnellreisen – und mit dem Schiff (dazu gleich mehr) zu jedem entdeckten Ort in der Karibik. Hinzu kommt, dass die drei »großen« Städte Havanna, Kingston und Nassau im Vergleich zu Boston oder Florenz gar nicht besonders groß sind, sondern vergleichsweise überschaubar. Klingt zunächst nicht nach viel Aufwand, erweist sich aber als Segen, weil wir nicht ständig damit beschäftigt sind, minutenlang von Pontius zu Pilatus zu rennen. Ähnliches gilt für die zahlreichen sammelbaren Objekte wie Schatzkarten, Animus-Fragmente, Geheimdokumente oder auch

schnöde Beutetruhen: Synchronisieren wir einen Aussichtspunkt, werden uns alle Objekte im Umkreis automatisch angezeigt, der Erwerb von entsprechenden Karten fällt ebenso flach wie die langwierige Suche nach nicht kartografierten Goodies. Theoretisch könnte man **Black Flag** also vorwerfen, das Erkunden sei durch diese Komfortelemente weichgespült worden, aber besonders anspruchsvoll war das Einklauben der Beute in teils riesigen Gebieten

Mit sehr viel Aufwand

nie – nur sehr zeitaufwändig. Als Resultat spielt sich das neue **Assassin's Creed** an Land flotter, organischer und ja, auch spaßiger, zumal Edward ein paar coole neue Animationen auf Lager hat und es auf den Dächern der Städte nicht mehr vor Wachen wimmelt. Den Anspruch setzt **Black Flag** stattdessen bei den erwähnten Schleichmissionen – und auf hoher See.

Schon früh im Spiel kommandieren wir mit der Jackdaw (übersetzt: Dohle) unser eigenes Schiff. Diese anfangs noch recht klapprige Brigg entwickelt sich quasi zu einem zweiten spielbaren Charakter, weil wir sie in etlichen Kategorien und Ausbaustufen – etwa zusätzliche Kanonen, ein verbesserter Rumpf oder Quartiere für mehr Besatzung –

A group of four children are lying on a light blue background, painting large, colorful letters. One child is painting a red 'R', another a yellow 'T', and a third a blue 'L'. A fourth child is painting a yellow 'e' for the word 'Danke' below. The letters are thick and have a hand-painted texture.

RTL

Wir helfen Kindern

Danke



RTL-SPENDENMARATHON 2013 | AB 21.11. | DO | 18:00

Spendenmarathon.de

HELFEN SIE MIT – JEDER CENT KOMMT AN!
SPENDENKONTO: 15 12 15 1
SPARKASSE KÖLNBONN, BLZ: 370 501 98





Das **Jagen** funktioniert deutlich unkomplizierter als im Vorgänger. Fallenstellen fällt komplett weg. Beißen lassen sollten wir uns allerdings nicht.

upgraden dürfen, was auch bitter nötig ist, wenn wir damit nicht nur harmlose Schoner entern wollen. Schnell nämlich schippern wir Fregatten über den Weg, die eine Jackdaw im Ur-Zustand in Windeseile vom Meer pusten, später kommen noch optionale »legendäre Schiffe« hinzu, gegen die wir ohne entsprechende Bewaffnung nicht mal den Hauch einer Chance haben. Und diese Bewaffnung ist nicht nur teuer, sondern erfordert auch Rohmaterialien in Form von Holz, Metall und Stoff, die wir entweder an Land aus Lagerhäusern klauen oder von gekaperten Schiffen erbeuten. Ach, murmeln nun die Serienkenner, das ist bestimmt kein Problem, bei **Assassin's Creed** schwimmt man irgendwann ja sowieso im Geld. Von wegen! Um die Jackdaw maximal auszu-

Teure Bewaffnung

bauen, brauchen wir nicht nur Unsummen, sondern müssen auch entsprechende Baupläne finden und massenweise Material herankarren. Nach 20 Stunden hatten wir den Kahn lediglich zur Hälfte auf Vordermann gebracht. Übrigens dürfen wir nicht nur die Jackdaw upgraden, sondern auch Edwards Ausrüstung. Dazu brauchen wir – ähnlich wie im Vorgänger oder auch in **Far Cry 3** – unterschiedliche Tierfelle. Die Jagd danach gestaltet sich allerdings spürbar unkomplizierter als noch in **Assassin's Creed 3**: einfach zur richtigen Insel fahren, mit dem altbekannten Adlerauge das entsprechende Vieh ausfindig machen und erschießen; langwieriges Fallenstellen entfällt also.

Kniffliger wird die Sache bei Walen und Haien, denn die müssen wir in einem Minispiel harpunieren. Auch wenn es dem Autor dieser Zeilen beim Harpunieren eines majestätischen Schwertwals schon ein bisschen mulmig zumute war – das Minispiel ist großartig inszeniert, weil es genau die richtigen Erinnerungen an **Moby Dick** oder **Der Weiße Hai** weckt. Wenn ein Exemplar der letztgenannten Gattung plötzlich mit offenem Maul aus der Tiefe schießt und unseren Beikutter in handliche Holzteile zerlegt, dann denken wir in Anlehnung an Roy

Scheider: »Wir brauchen ein größeres Boot«. Und kaufen uns eins.

Aber zurück zur Jackdaw: Wollen wir ein feindliches Schiff kapern, dann sollten wir mit dem Fernrohr zunächst feststellen, welche Ladung es überhaupt an Bord hat – und wie stark es bewaffnet ist. Die anschließende Seeschlacht spielt sich prinzipiell genau wie im Vorgänger. Wir jagen dem Feindkahn entweder schwere Kugeln in den Rumpf oder zerschießen ihm mit den Kettengeschossen die Segel. Bei einer gegnerischen Breitseite gehen wir in Deckung, um den Schaden zu minimieren, die Segel setzen wir je nach Bedarf auf »voll« (maximale Geschwindigkeit, aber sehr träge), »mittel« oder »gar keine« (etwa um schnell zu wenden oder eine tolle Position für mehrere Breitseiten auszunutzen). Auf den Konsolen spielt sich das Ganze nach einer kurzen Eingewöhnungszeit erstaunlich rund, bei mehreren Gegnern oder ganz besonders starken Schiffen wird's angenehm hektisch, aber nie unfair.

Außerdem sind die Seeschlachten brilliant inszeniert. Wenn wir in der peitschenden See in den Kamm einer Monsterwelle steuern, während der Regen wie Trommelfeuer aufs Deck bricht und unser Quartiermeister die nächste Feindsalve ankündigt, dann ist das großes spielgewordenes Kino. Hoffentlich legt Ubisoft bei der PC-Version grafisch noch eine Schippe drauf; die Next-Gen-Fassungen



Das übermächtige **Kontersystem** der früheren Serienteile wurde spürbar entschärft, Dauerkontern ist nicht mehr der beste Weg zum Kampferfolg.



Erstaunlich gut

Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamestar.de

Ich muss zugeben: Viel hatte ich von **Black Flag** nicht erwartet. Ich gehörte schließlich zu jenen Menschen, die **Assassin's Creed 2** allenthalben für den besten Serienteil halten und mit dem ganzen Patriotismus-Buhei im dritten Ableger nie so richtig warm geworden sind. Zumal ich dort ständig das Gefühl hatte, das alles schon einmal gespielt zu haben – bloß in einem spannenderen Szenario. Und dann soll nur ein Jahr später schon der Nachfolger erscheinen, noch dazu in diesem ausgelutschten Piraten-Setting? Meine Alarmglocken klingelten – und zwar völlig zu Unrecht. Denn **Black Flag** entschlackt das Spielprinzip an genau den richtigen Stellen, erweitert es um längst überfällige Elemente und integriert die tollen Seeschlachten aus dem Vorgänger so perfekt in eine atmosphärisch ungeheuer dichte Karibik-Welt, dass das Erkunden eine wahre Freude ist. Ich hatte schon lange nicht mehr so viel Spaß mit einem Open-World-Spiel. Seit **Assassin's Creed 2**, um genau zu sein.

sehen zwar schon beeindruckend aus, aber die bisherigen PC-Demonstrationen ließen erahnen, dass technisch noch mehr geht. Haben wir den feindlichen Kahn sturmreif geschossen, müssen wir ihn »bloß« noch entern. Je nach Modell ist das ein mehr oder weniger großes Problem. Bei einfachen Handelsschiffen beispielsweise genügt es völlig, fünf Besatzungsmitglieder zu erledigen – dann ergibt sich der Rest. Die dicken Kriegsschiffe wiederum streichen erst dann die Segel, wenn wir 20 Besatzungsmitglieder sowie den Kapitän ausgeschaltet und ihre Flagge zerstört haben; Oder ihre Munitionslager; Oder ihre Scharfschützen in den Krähenestern. Oder alles zusammen. Spätestens beim Kampf an Deck bemerken wir allerdings, dass das einst so übermächtige Kontersystem inzwischen längst nicht mehr so übermächtig ist. So lassen sich die KI-Gegner nicht mehr brav der Reihe nach umbringen, sondern unterbrechen unsere Kombos oder sind schlechterdings gegen

Konterattacken immun. Einen Tick zu effektiv sind die Konter zwar nach wie vor, aber wer wie in den Vorgängern eine ganze Feindmeute systematisch auskontern will, der ist eine gefühlte halbe Ewigkeit beschäftigt. Viel schneller – und vor allem spaßiger – geht's jetzt mit der richtigen Kombination aus Schwert, Pistole und Rauchbomben. Heiltränke glänzen in der Karibik übrigens durch Abwesenheit; gehen wir also wie die Axt im Walde gegen eine zahlenmäßige Übermacht vor, dann endet das inzwischen durchaus mal im Bildschirmtod, auch weil Edward deutlich weniger aushält als seine Vor- bzw. Nachfahren.

Neu im Waffenarsenal sind das überaus nützliche Blasrohr mit Schlaf- und Berserker-Pfeilen (die lassen einen Gegner Amok laufen, perfekt, um große Feindgruppen eine Weile mit sich selbst zu beschäftigen)

Die Crew singt mit

sowie die (viel zu spät in der Handlung eingeführten) Seilklingen, mit denen wir Gegner heranziehen oder kurzerhand aufhängen können. Apropos: Auch die eigentlich coole Tauchglocke, über die wir Zugang zu versunkenen, haiverseuchten Schiffswracks mit teils fetter Beute erhalten, wird erst rätselhaft spät ein Thema. Bis dahin hatten wir schon die halbe Karibik erkundet und entsprechend wenig Lust, nochmal zu den bislang nicht als Schnellreisepunkte freigeschalteten Tauchplätzen zu schipperm. Quasi von Anfang an hingegen können wir Seemannslieder einsammeln. Diese Shantys funktionieren ähnlich wie Benjamin Franklins Almanachseiten aus **Assassin's Creed 3**, wir müssen die Blätter also einsammeln, bevor sie vom Wind davon getragen werden. Klingt nervig, geht aber deutlich einfacher als im Vorgänger und lohnt sich atmosphärisch enorm. Mit vollen Segeln über das türkisblaue Meer zu rauschen, während die Crew den gerade eingesammelten »Drunken Sailor« oder die »Spanish Ladies« anstimmt – das fühlt sich schon ein bisschen nach König der Welt an.

Wenn **Assassin's Creed 4** eine echte Schwäche hat, dann ist es das nach wie vor durchwachsene Missionsdesign. Story-Einsätze mit der Jackdaw sind in der Regel toll; Land-Einsätze hingegen schwanken zwischen »ui, spannend« und »och nö, nicht das schon wieder«. Gerade das Belauschen von konspirativen Gesprächen, bei dem wir weder entdeckt noch einen festgelegten Bereich verlassen dürfen, nervt mitunter gewaltig. Zum einen, weil die belauschten Gespräche nur selten interessant sind. Zum anderen, weil der spielerische Anspruch gen Null tendiert – jedenfalls so lange wir rechtzeitig kapieren, in welcher Versteckmöglichkeit uns das Spiel gerade haben will. Tun wir das nicht, müssen wir nochmal von vorne anfangen. Liebe Entwickler: Bitte entweder eine brauchbare Mechanik einfallen lassen (spannende Dialoge wären auch eine gute Idee) oder uns in Zukunft nicht mehr mit diesen Füllstoff-Einsätzen belästigen.

Richtig gut gefallen uns hingegen die eingangs erwähnten Schleich-Missionen, bei denen wir etwa einen feindlichen Komplex infiltrieren oder möglichst unbemerkt eine Zielperson eliminieren sollen. Zwar können wir dabei theoretisch auch auf Heimlichkeit pfeifen und alles umschneiteln, aber ähnlich wie etwa in der **Hitman**-Reihe macht das viel weniger Spaß, und das Spiel animiert uns durch die entsprechenden Bonus-Ziele sanft zum lautlosen Vorgehen. Leider fehlt eine echte Schleich-Mechanik – wenn wir nicht gerade in entsprechend markierten Büschen bzw. Heuhaufen hocken oder uns hinter einer Ecke verstecken (an beiden Orten kann Edward nahe Gegner mit einem Pfiff anlocken und dann lautlos kaltstellen), dann gibt sich der werthe Held bemerkenswert wenig Mühe, nicht aufzufallen. Warum beispielsweise dürfen wir immer noch nicht geduckt laufen oder uns wenigstens hinter halbhohe Hindernisse kauern? So wirkt die Schleicherei einerseits wie ein Schritt in die richtige Richtung (dass ausgerechnet **Assassin's Creed** so wenig Wert auf Heimlichkeit legte, war schon immer erstaunlich), aber andererseits auch seltsam halbgar. Für den unvermeidlichen nächsten Teil existiert also noch ein bisschen Luft

nach oben. Bis dahin allerdings ist **Black Flag** nicht nur der spielerisch beste Serienteil, sondern auch ein nahezu perfektes Open-World-Erlebnis. Wenn Ubisoft bei der PC-Umsetzung nicht kolossal schlampft, dann räumt **Assassin's Creed** mit dem vierten Teil seinen ersten 90er ab. Verdient hätte ihn sich **Black Flag** auf jeden Fall. **JG**

TERMIN 22.11.2013 PREIS 45 Euro USK ab 16 Jahren

Assassin's Creed 4 Black Flag

Action-Adventure

Publisher Ubisoft
Entwickler Ubisoft
Sprache Deutsch, Englisch, Franz., Ital.
Kopierschutz Uplay



GENRE-CHECK ACTION-ADVENTURE

SPANNEND von der ersten bis zur letzten Minute.

	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SPIELSTIL	Kampf		Dialoge/Rätsel
CHARAKTER	simpel		komplex
FREIHEIT	linear		offene Welt
KÄMPFE	Action		Taktik
HANDLUNG	einfach		komplex

GRAFIK

- traumhaft schöne Karibik
- realistischer Wellengang
- malerische Städte
- flüssige Animationen
- fantastisch in Szene gesetzte Stürme mit Monsterwellen
- viele Details
- reizt die PC-Version moderne Grafikmöglichkeiten voll aus?

SOUND

- ausgezeichnete Sprecher
- stimmige, dynamische Musik
- launige Folk-Musik in den Tavernen
- sammelbare Seemannslieder sorgen für massig Atmosphäre
- Dialoge (noch?) nicht immer lippensynchron

BALANCE

- Einsteiger finden prima rein ... und Veteranen werden nicht mit einem überlagerten Tutorial gequält
- Kämpfe anspruchsvoller als in den Vorgängern
- entschärfte Konter ...
- ... die aber immer noch einen Tick zu mächtig sind

ATMOSPHÄRE

- brilliant inszenierte Spielwelt
- lebendige Städte
- fließende Tag- und Nachtwechsel
- echtes Seefahrtsgefühl
- viele historische Figuren und Anspielungen
- grandiose Seeschlachten und stimmungsvolle Entergefächte

BEDIENUNG

- perfekt mit Gamepad
- komfortable Schnellreise
- zahlreiche, fair platzierte Speicherpunkte
- Wie gut klappt die Maus- und Tastatursteuerung?

UMFANG

- riesige, frei erkundbare Spielwelt
- massenweise Nebenaufgaben und -beschäftigungen
- Wracktauchen
- viele versteckte Schätze und Beutetruhen
- zahlreiche Upgrades für Edward sowie das Schiff

LEVELDESIGN

- nahezu perfekt proportionierte Städte
- kurze Laufwege
- tolle Story-Missionen mit der Jackdaw
- teils angenehm fordernde Schleich-Einsätze an Land ...
- ... aber öde Lauscheinsätze, die wie Füllmaterial wirken

KI

- Gegner mit unterschiedlichen Manövern
- lässt sich nicht mehr so einfach auskontern
- setzt Schusswaffen sowie Granaten durchaus geschickt ein
- im Seekampf ordentlich ...
- ... aber mit gelegentlichen Totalaussetzern

WAFFEN & ITEMS

- umfangreiches Arsenal
- extrem nützliches Blasrohr
- viele Upgrademöglichkeiten
- Kosmetikitems für die Jackdaw und coole Rüstungssets für Edward

HANDLUNG

- glaubhafter Held
- coole Nebenfiguren
- spannende Gegenwart-Story
- einige clever platzierte Wendungen
- viele optionale Hintergrundhäppchen
- serientypisch maues Ende
- abziehbildhafte Bösewichte

- 9 - 10
- 9 - 10
- 8
- 10
- 6 - 10
- 10
- 9
- 7
- 10
- 9

Die eigentlich coole **Tauchglocke** kommt erst vergleichsweise spät zum Einsatz, bis dahin haben wir schon die halbe Karibik erforscht.



WERTUNGSTENDENZ

88 SPIELSPASS

BIS

93 SPIELSPASS

Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	7 Days to Die	Action-Adventure	The Fun Pimps	11/13	–	2. Quartal 2014
	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, 12/13	Ausgezeichnet	22. November 2013
UPDATE	Baphomets Fluch 5	Adventure	Revolution Software	11/13	–	4. Quartal 2013
	Batman: Arkham Origins	Actionspiel	Warner Bros.	08/13, 10/13	–	25. Oktober 2013
UPDATE	Battlefield 4	Ego-Shooter	Digital Illusions	08/13, 11/13, 12/13	Ausgezeichnet	31. Oktober 2013
	Call of Duty: Ghosts	Ego-Shooter	Infinity Ward	08/13, 10/13	Sehr gut	5. November 2013
NEU	Castlevania: Lords of Shadow 2	Action-Adventure	Mercurysteam	–	–	28. Februar 2014
UPDATE	Command & Conquer	Echtzeit-Strategie	Bioware Victory	02/12, 10/12, 04/13, 11/13	Sehr gut	2013
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13	–	2015
UPDATE	Das schwarze Auge: Blackguards	Rollenspiel	Daedalic	06/13	–	1. Quartal 2014
	DayZ	Online-Spiel	Bohemia Interactive	11/13	–	2013
UPDATE	Dark Souls 2	Action-Rollenspiel	FromSoftware	06/13	–	14. März 2014
	Destiny	Ego-Shooter	Bungie	08/13	–	2014
	Diablo: Reaper of Souls	Rollenspiel	Blizzard	11/13	–	2014
	Die Sims 4	Lebenssimulation	Maxis Software	11/13	–	2014
	Dirt 4	Rennspiel	Codemasters	–	–	2014
UPDATE	Divinity: Original Sin	Rollenspiel	Larian Studios	–	–	28. Februar 2014
NEU	Doom 4	Ego-Shooter	id Software	–	–	2014
	Dragon Age 3: Inquisition	Rollenspiel	Bioware	08/13, 10/13, 11/13	–	4. Quartal 2014
NEU	Dying Light	Actionspiel	Techland	–	–	2014
	Everquest Next	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	10/13	–	2014
	End of Nations	Online-Strategiespiel	Trion Woods	09/11	Sehr gut	2013
	Firefall	Online-Shooter	Red 5 Studios	–	–	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
	Lords of the Fallen	Rollenspiel	Deck 13	11/13	–	2014
NEU	Mirror's Edge 2	Actionspiel	Digital Illusions	–	–	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*
UPDATE	Sacred 3	Action-Rollenspiel	Keen Games	11/12	–	3. Quartal 2014
	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, 12/13	–	28. Februar 2014
	Titanfall	Ego-Shooter	Respawn	08/13, 11/13	Ausgezeichnet	1. Quartal 2014
	Tom Clancy's The Division	Online-Shooter	Massive Entertainment	11/13	–	4. Quartal 2014
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	inXile	07/13	–	2015
	Tropico 5	Strategie	Haemimont Games	11/13	–	April 2014
	Warface	Taktik-Shooter	Crytek	10/12	Sehr gut	1. Quartal 2014
UPDATE	Wasteland 2	Rollenspiel	inXile	09/13, 11/13	–	2014
UPDATE	Watch Dogs	Actionspiel	Ubisoft Montreal	08/12, 07/13, 11/13	Sehr gut	1. Quartal 2014
	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	–	13. November 2013
UPDATE	XCOM: Enemy Within	Rundenstrategie	Firaxis Games	11/13	–	15. November 2013
UPDATE	X: Rebirth	Weltraum-Action	Egosoft	11/13, 12/13	Sehr gut	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

Battlefield 4

In der Solo-Kampagne werden wir im neuen Battlefield in die Rolle von Sergeant Daniel Recker versetzt. Der Multiplayer soll durch den neuen Commander-Modus, die groß angepriesene »Levolution« und die vielen Detailverbesserungen die Schlachten noch anspruchsvoller machen.

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 November

Lilly Looking Through	Geeta Games	01.11.2013
Battle Worlds: Kronos	King Art Games	04.11.2013
Call of Duty: Ghosts	Infinity Ward	05.11.2013
Final Exam (Obscure)	Mighty Rockte Studio	08.11.2013
Bau-Simulator 2014	Weltenbauer	13.11.2013
World of Warplanes	Wargaming.net	13.11.2013
X: Rebirth	Egosoft	15.11.2013
Deadfall Adventures	The Farm 51	15.11.2013
Baldur's Gate 2: Enhanced Edition	Overhaul Games	15.11.2013
Emergency 2014	Sixteen Tons	15.11.2013
XCOM: Enemy Within	Firaxis Games	15.11.2013
LEGO Marvel Super Heroes	Traveller's Tales	15.11.2013
Das Schwarze Auge: Blackguards	Daedelic Entertainment	19.11.2013
Need for Speed Rivals	Ghost Games	19.11.2013
Assassin's Creed 4: Black Flag	Ubisoft Montreal	22.11.2013
Journey of a Roach	Koboldgames	November 2013
Fifa World	EA Sports	November 2013
1954: Alcatraz	Irresponsible Games	November 2013

Leser-Charts Oktober

1	Battlefield 3	—	1
2	The Elder Scrolls 5: Skyrim	—	2
3	Diablo 3	—	3
4	Dragon Age: Origins	—	4
5	Total War: Rome 2	NEU	—
6	World of Tanks	—	6
7	XCOM: Enemy Unknown	↑	14
8	Bioshock Infinite	↑	12
9	Mass Effect 3	↓	8
10	Starcraft 2: Heart of the Swarm	↑	11
11	The Witcher 2: Assassins of Kings	↓	9
12	Civilization 5: Gods & Kings	WIEDER DA	—
13	World of Warcraft: Mists of Pandaria	↓	7
14	Assassin's Creed 3	WIEDER DA	—
15	Tomb Raider	WIEDER DA	—
17	Guild Wars 2	↓	5
18	Starcraft 2: Wings of Liberty	WIEDER DA	—
19	Civilization 5: Brave New World	↓	14
20	Mass Effect 2	↓	13
21	Diablo 2: Lord of Destruction	WIEDER DA	—
22	Far Cry 3	↓	19
23	Anno 2070: Die Tiefsee	↓	20
24	Splinter Cell: Blacklist	NEU	—
25	Crysis 3	WIEDER DA	—

Darauf warten die GameStar-Leser

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

Battlefield 4

Beta-Schlachtfest in Shanghai. Und wir waren dabei. Hey, das reimt sich, und was sich reimt, ist gut. Größtenteils jedenfalls. Von Petra Schmitz

Angespielt

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Electronic Art** Entwickler: **Dice (Battlefield 3, GS 01/12: 93 Punkte)**
Termin: **31.10.2013** Status: **zu 99 % fertig**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Preview-Video

W

ie sagt der Kölner? Ne, watt is datt schön! Ne, watt is datt schön, dass Dice in **Battlefield 4** endlich eine unkomplizierte Voice-Over-IP-Option eingebaut hat.

Jetzt können wir mit den Teamkollegen schnacken, ohne zuvor im Battlelog ein Squad zu bilden. Zumal man in fünf von zehn Fällen sowieso nicht dazu kommt, zuvor ein Squad mit Freunden zu bilden, weil die Freunde mal wieder keine Zeit oder im Falle von **Battlefield 4** nicht die passende Hardware haben. Sackzement, das Ding frisst aber auch Grafikkarten und Prozessoren zum Frühstück! Aber so schön die Voice-Over-IP-Sache ist, so überflüssig ist sie auch, immerhin wollen wir uns meist gar nicht mit Killergurke92 oder Mastermaster123 austauschen. Oder anders: Weder in **Battlefield** noch in **Call of Duty** oder irgendeinem anderen Multiplayer-Shooter dieser Welt wird miteinander geredet, wenn man sich nicht kennt. Außerdem: Wofür gibt's denn Skype und Co.?

Insofern geschenkt, die Laberoption in **Battlefield 4**, liebe Entwickler bei Dice. Aber wie sieht's denn mit dem ganzen anderen Zeug aus, das **Battlefield 4** vom Vorgänger unterscheidet? Mehr Krimskrums, den keiner braucht. Oder schlimmer: den keiner will? Wir haben in der Beta circa 20 Bazillionen blaue Bohnen durch die chinesische Metropole Shanghai geballert und kommen zum Ergebnis: grundsätzlich und überwiegend gute Änderungen beziehungsweise Anpassungen, auch wenn nicht alles Gold ist. Nur die Technik macht uns Sorgen.

Dachkanten sind bombensicher

Doch bevor wir uns mit den kleinen und großen Ärgernissen von **Battlefield 4** auseinandersetzen, stürzen wir uns erst mal (mit Fallschirm) von einem Hochhaus. Das nämlich stellt die Mitte des Beta-Schlachtfelds namens Siege of Shanghai und dient nicht nur als Sprungschanze für fallsüchtige Soldaten, sondern in seinen beiden Aggregatzuständen »intakt« und »zerstört« auch als Flaggenpunkt-Haltevorrichtung. Das Hochhaus ist eines der dynamischen Map-Elemente, die Dice auf den Karten verbaut hat. Und tatsächlich können wir zumindest in Bezug auf den

Wolkenkratzer sagen:

Ja, gelungen. Zwar sieht der Einsturz des Kastens im laufenden Spiel dann doch nicht so beeindruckend aus, wie es uns die Trailer

haben weismachen wollen, aber dynamisch geht's schon zu. Die Eroberung beziehungsweise Verteidigung der Flagge auf dem Dach erfordert andere Maßnahmen als Eroberung und Verteidigung, wenn sie in Schutt und Geröll an der Spitze einer künstlichen Halbinsel steckt. Befindet sich der Wimpel noch in luftiger Höhe, geht's nur per Helikopteranflug oder Liftfahrt zur Einnahme. Allerdings ist beides gefährlich: Helikopter fallen den Raketen des Engineers oder anderen Hubschraubern zum Opfer, und halbwegs clevere Teams bewachen die Lifte wie eine Wölfin ihre Jungen. Fies und gleichzeitig auch wahnsinnig befriedigend: C4 vor die Fahrstuhltür legen und im rechten Moment (der Lift macht »Ping«) auf den Zünder drücken. Wir haben schon mal den Tod auf Knopfdruck von sage und schreibe fünf Soldaten gleichzeitig erlebt. Blöderweise waren wir einer der fünf im Fahrstuhl.

➕ Stärken

- + fetzige und abwechslungsreiche Spielmodi
- + dynamische und interaktive Map-Elemente
- + gelungene und sanfte Anpassungen bei Waffen, Klassen und Vehikeln

⊖ Schwächen

- Bugs
- viel zu hardwarehungrig

Nach wie vor ein Hingucker: Luftkämpfe. Entweder zwischen Jets oder wie hier zwischen zwei **Kampfhelikoptern**.

Helikopter-Experten sind auf Siege of Shanghai gefordert. Die teilweise doch sehr engen Häuserschluchten mit dem **Fluggerät** erfolgreich zu meistern, verlangt einiges an Können.



Steckt die Flagge hingegen nach dem Einsturz des Wolkenkratzers auf Meereshöhe, nämlich in der Spitze einer durch den Hochhausschutt entstandenen Landzunge, lässt er sich von fast überall gut ins Visier nehmen. Insbesondere die Scharfschützen, die auf Siege of Shanghai nahezu jedes Hochhaus besetzen dürfen, haben eine helle Freude daran, den Flaggenfans in der Mitte der Map das Leben schwer zu machen.

Einerseits, andererseits – das in etwa mag man denken, wenn man sich die vielen Scharfschützenpositionen vor Augen führt,

die uns die Karte anbietet. Natürlich ist es zunächst einmal super, dass mehr vertikales Spiel stattfindet, aber vertikales Spiel, das sich hauptsächlich darauf beschränkt, dass man von überall aufs Korn genommen werden kann, erscheint uns wie ein fauler Kompromiss – wenn man sich nicht zu wehren weiß. Aber es gibt auch reichlich Mittelchen und Wege, sich der Sniperbuben zu entledigen. Zumindest temporär. Kreisende und aus allen Rohren ballernde Helikopter können aus einem lauschigen Scharfschützen-Happening einfach einen kleinen Dachfriedhof werden lassen. Und die XM25 Airburst

des Supporters sieht zwar auf den ersten Blick wie ein Ding aus, mit dem man Löcher in Panzer stechen kann, in erster Linie dient sie aber dazu, verschanzte oder schlecht zu erreichende Gegner aufs Korn zu nehmen. Der Granatwerfer programmiert nämlich seine Munition, um sie in der Luft explodieren zu lassen. So kann man Sniper, die sich hinter eine Dachkante zurückgezogen haben, elegant wegbomben. Und natürlich ließe sich auch einfach so vom Boden auf die Scharfschützen schießen. Mit Standard-Knarren. Wenn's sein muss, aber auch mit einem Scharfschützengewehr.



Die neue **Killcam** zeigt uns unseren erfolgreichen Kontrahenten ein paar Sekunden lang, nachdem er uns erledigt hat.

Pfiffige Leser fragen sich nun, warum man nicht einfach die Häuser wegsprengt, immerhin ist dieses **Battlefield** spätestens seit Teil 3 doch so berühmt für den Grad der möglichen Zerstörung der Levelemente. Und Teil 4 wollte doch da noch eine signifikante Schippe drauflegen. Tja, Dachkanten kann man mit mehreren Panzern gleichzeitig unter Beschuss nehmen, da passiert leider rein gar nichts.

Die Dachproblematik findet sich auf Siege of Shanghai in jedem Spielmodus: Ob nun Conquest in klein oder groß, Domination (Flaggeneroberung à la **Call of Duty**, mehr dazu gleich) oder Obliteration (Bombenspaß, mehr dazu später), überall stehen

Der Beweis: Fahrstühle gleich Todesfallen.

Menschen auf Dächern und nerven! Oder haben Spaß. Betrachterauge und so. Aber **Battlefield 4** wird ja nicht nur aus Siege of Shanghai bestehen, die zweite uns in Auszügen bekannte Karte namens Parcel Storm setzt sich aus mehreren kleinen Inseln mit allerhöchstens ein paar Hügeln und bestenfalls zweistöckigen Gebäuden zusammen. Da schauen passionierte Scharfschützen (hoffentlich) in die Röhre.

Passionierte Panzerfahrer können auf Siege of Shanghai auch schon mal dumm aus der Wäsche gucken. Nämlich wenn das gegnerische Team die Verbindungsbrücken zwischen den beiden Map-Hälften und somit

Hoheitsgebieten mittels herausfahrbarer Poller penetrant blockiert. Die Poller lassen sich mittels Knopfdruck aus- und einfahren. Wenn dann eine Mannschaft so clever ist, die Raus- und Reinfahrvorrichtung aus zwei bis drei Positionen ins Visier zu nehmen, dürfte das schon mal in Frust für die Gegenseite ausarten, weil die Stahlkolosse auf der Stelle hängen, drumherum tote Soldaten.

Die Poller sind übrigens nicht die einzigen interaktiven Elemente, Stahljalousien halten zumindest ordinärem Beschuss stand, sofern runtergelassen. Gegen Explosivgeschosse haben die Dinger jedoch nichts auszurichten; sie gehen schlicht zu Bruch.

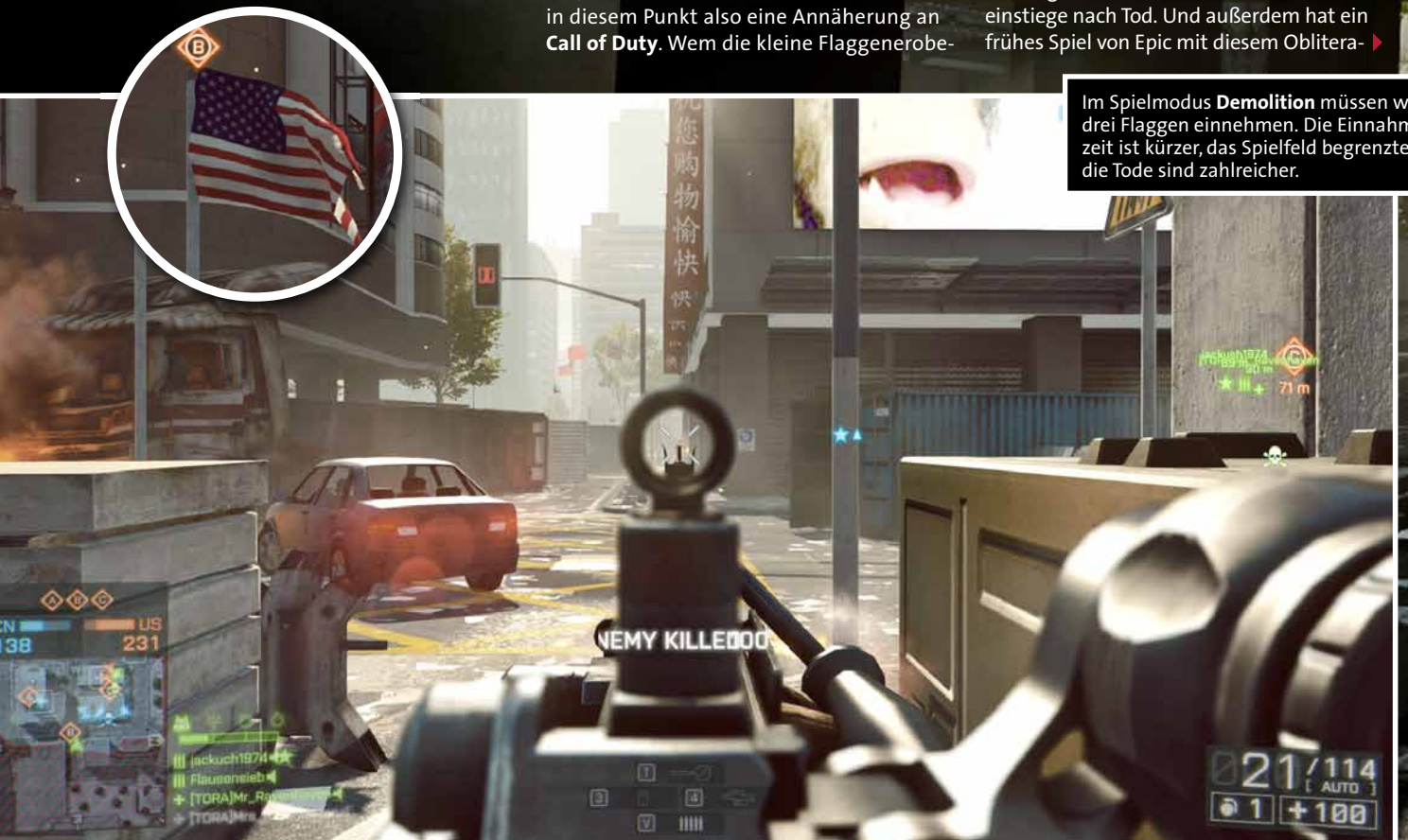
Freunde von schnellen, kleinen und besonders fetzigen Spielmodi kommen in **Battlefield 4** hingegen voll auf ihre Kosten, diesbezüglich nähert sich Dice' Schlachtengemälde immer mehr dem Konkurrenten **Call of Duty** an. In der Beta konnten wir das schon erwähnte Domination ausprobieren. Besitzer des **Battlefield 3**-Addons **Close Quarters** kennen die Spielvariante bereits – und Fans von **CoD** sowieso. In einem überschaubaren Areal müssen zwei Teams drei Flaggenpunkte erobern und halten. Die Einnahme der Punkte geht im Sekundentakt, ebenso das Sterben und Wiedereinsteigen in die Partie. Fahrzeuge fehlen, wir hetzen und springen, dass es nur so eine Freude ist. Für den kleinen fetzigen Shooter-Spaß ist Domination folglich ein guter Anlaufpunkt, auch wenn uns die Spawnpunkte auf Siege of Shanghai so manches Mal an den Rand des Wahnsinns getrieben haben. Wie oft wir in einer Gruppe Feinde aufploppen, können wir nicht mehr zählen. Auch in diesem Punkt also eine Annäherung an **Call of Duty**. Wem die kleine Flaggenerobe-

rung von Domination aber noch immer zu viel Flagge ist, der wendet sich Team-Deathmatch oder Squad-Deathmatch zu.

Bombenstimmung versprechen drei weitere Modi, nämlich das schon bekannte Rush, das bisher noch nicht gezeigte Defuse und Obliteration. Letzteres konnten wir in der Beta ausgiebig probieren. Die Hatz um die eine Bombe ist eigentlich nichts weiter als Sabotage aus **Call of Duty** (zuerst in **Modern Warfare**): Beide Teams balgen sich um einen Sprengkörper, der dann zu einem von drei Zielen geschleppt werden und erfolgreich gezündet werden muss. Das Team, das zuerst alle drei Punkte des Gegners in die Luft gejagt hat, gewinnt. Weil in Obliteration aber anders als in der **CoD**-Variante auch Fahr- und Flugzeuge zum Einsatz kommen, hat das Team, das über ein paar gute Helikopterpiloten verfügt, gute Chancen auf den Sieg. Denn der Bombenträger darf mitfliegen und ist so (idealerweise mit viel Unterstützung) flott am Zielort. Wenn beide Teams keine Flugkünstler in petto haben, wird sich eben auf dem Boden gebalgt. Und gebalgt. Und gebalgt. Die Bombe wechselt dabei schon mal im Sekundentakt den Besitzer. Allerdings auch nicht endlos. Obliteration ist mit einem Zeitlimit von 20 Minuten versehen.

Defuse übrigens klingt laut Beschreibung ebenfalls nach einer **Call of Duty**-Spielvariante, genauer nach Suchen und zerstören. Okay, wollen wir nicht garstig sein und immer **CoD** aus dem Hut zaubern. Sagen wir einfach, Defuse sei der **Counter-Strike**-Modus von **Battlefield 4**: Bombe legen beziehungsweise entschärfen, keine Wiedereinstiege nach Tod. Und außerdem hat ein frühes Spiel von Epic mit diesem Oblitera-

Im Spielmodus **Demolition** müssen wir drei Flaggen einnehmen. Die Einnahmezeit ist kürzer, das Spielfeld begrenzter, die Tode sind zahlreicher.



Die wichtigsten Änderungen

- ▲ finden wir gut
- ▶ schätzen wir neutral ein
- ▼ finden wir doof

Squads

- ▶ Squads bestehen nun aus fünf Spielern.
- ▶ Perks gibt es nicht mehr als Auswahl für jedes Squad-Mitglied, sondern für alle gemeinsam. Der Squadleader legt fest, ob offensive oder defensive Perks aktiv sind.

Klassen

- ▲ Der Sniper darf (wieder) C4 benutzen und wird so vom Rand der Karte zurück ins Geschehen geholt.
- ▲ Der Supporter darf kein C4 mehr benutzen und kann sich folglich damit auch nicht mehr selbst versorgen. Er setzt einen Granatwerfer gegen verschanzte Gegner ein.
- ▶ Die neuen kleinen Medipacks des Assault-Soldaten muss man berühren, damit sie wirksam werden.
- ▲ Der Defibrillator holt gefallene Soldaten nur noch mit 20% Gesundheit zurück.
- ▲ Die Wirkung des Defibrillators wird stärker, wenn man ihn länger auflädt.
- ▲ Das Wiederbelebungsfenster fällt kleiner aus. Im fertigen Spiel sollen es zehn Sekunden sein, in Battlefield 3 sind es 15.
- ▲ Wenn jemand wiederbelebt wird, kurze Zeit darauf aber erneut stirbt, kann er nicht noch einmal wiederbelebt werden.
- ▲ Es gibt eine Obergrenze für Wiederbelebungen innerhalb einer kurzen Zeit: Mehr als drei hintereinander funktionieren nicht. Insgesamt sorgen die Anpassungen bei der Wiederbelebung für eine deutlich ausgewogenere Klassenbalance.

Waffen

- ▲ Pistolen sind nun deutlich stärker und nicht mehr nur besserer Zierrat.
- ▼ Die Scharfschützengewehre ärgern mit veränderter Ballistik.*
- ▲ Schüsse aus Scharfschützengewehren ziehen nun eine sichtbare Bahn.

Vehikel

- ▲ Die Panzer fallen weniger stabil als in Battlefield 3 aus.
- ▲ Fahr- und Flugzeuge brennen nicht mehr bis zur Detonation runter, sobald beschädigt.
- ▲ Die Munition in Vehikeln ist nicht mehr unbegrenzt, sie wird aufgebraucht und regeneriert sich langsam. Gute Fahrer und Piloten können deswegen nicht mehr so leicht dominieren.

Karten

- ▲ Dynamische Karten-Elemente wie das einstürzende Hochhaus sorgen für Abwechslung.
- ▲ Interaktive Elemente wie Poller oder Jalousien lassen neue Taktiken zu.
- ▶ Die Einstiegsrampen um Flaggenpunkte fallen zuweilen riesig aus. Bis man am Flaggenpunkt angekommen ist, befindet sich der oft längst im Gegnerbesitz. Das sorgt allerdings für mehr Durchtausch der Wimpel.

*Kann sich bis zum Release noch ändern.

Sieht im laufenden Spiel leider nicht halb so beeindruckend aus wie in den Trailern: der **Einsturz** des Hochhauses auf Siege of Shanghai.



Im Spielmodus **Obliteration** müssen wir eine Bombe erobern, um gegnerische Ziele zu sprengen. Der Bombenträger lebt dabei besonders gefährlich, er wird deutlich auf dem Schlachtfeld markiert.

tion begonnen. Der Modus hieß damals FragRun beziehungsweise Bombing Run.

Damit wäre der Gerechtigkeit gegenüber allen genüge getan, jetzt geht's ans Eingemachte, an die Technik. **Battlefield 4**, das kann man ruhig mal laut schreiben, sieht jetzt auch nicht signifikant besser aus als **Battlefield 3**. Zumindest nicht in der Beta. Klar, letztendlich gibt's dann doch einen größeren Zerstörungsgrad, aber wenn das Hochhaus von Siege of Shanghai eingestürzt ist und sich Staub in die Häuserschluchten legt, dann sieht's sogar hin und wieder echt bescheiden aus, dieses **Battlefield 4**. Selbst auf High-End-Maschinen mit allen Einstellungen auf Ultra. Warum **Battlefield 4** dann einen so gnadenlosen Hardware-Hunger an den Tag legt, will uns nicht ganz in den Kopf. Zu Beginn der Beta hatten wir mit massiven Problemen selbst auf wirklich guten Rechnern zu kämpfen. Auch der gleichzeitig veröffentlichte Beta-Treiber von Nvidia konnte keine Abhilfe schaffen, selbst eine Gforce Titan an einen starken Pentium angedockt produzierte noch immer spürbare Framerate-Einbrüche. Besser lief's einige Zeit später nach zwei Patches und mit dem Beta-Treiber 13.11 auf Radeon-Seite. Aber wirklich befriedigend ist das nicht, dass die Minimalanforderung für **Battlefield 4** eine Gforce 560Ti ist. Unserer Erfahrung nach war zumindest die Beta damit unspielbar, selbst mit Mini-

maleinstellungen, während ein **Battlefield 3** darauf nach wie vor problemlos und sehr schön dargestellt wird.

Und dann wären da die Bugs, die uns das eine oder andere Mal zur Weißglut getrieben haben. Unsichtbare Objekte, die unsere Marschroute von geradeaus in irgendwie nach rechts verwandelten, die Sicht hemmende Wassereffekte, obwohl wir schon gefühlte Stunden wieder an Land unterwegs waren, auf Dächern spawnende Kanonenboote, minimale Kanten, an denen wir dauernd und dauerhaft hängen blieben, und Komplettabstürze haben das an sich gute Spielerlebnis getrübt und lassen uns bezweifeln, dass Dice einen fehlerfreien Start hinlegen wird. Da können die Entwickler noch zehn Mal behaupten, die Beta sei eine schon ältere Version. Nur warum sollte Dice eine fehlerbehaftete Beta anbieten? Immerhin diente Siege of Shanghai auch als Werbung bei all denen, die nicht blind zugreifen, wenn irgendwo »Battlefield« drauf steht.

»Battlefield 3,5« nennen das Spiel einige spöttisch. Kann man abnicken, muss man aber auch realistisch betrachten: Ein **Battlefield** kann sich genau so wenig wie andere Serien ständig neu erfinden. Der dritte Teil war allein wegen der Frostbite Engine eine Offenbarung, **Battlefield 4** wird wohl mehr vom Guten, mit einigen, wie wir finden, sinn-

vollen Anpassungen. Zumindest hat es sich so in der Beta dargestellt. In der der Commander-Modus fehlte. Wäre der dabei gewesen, hätte es vielleicht noch mehr Gründe für Ärger gegeben, aber die »3,5« hätte sich bestimmt der eine oder andere verkniffen. **PET**



Spaß mit Flüchen

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Wenn ich für jeden Fluch, den ich während der Beta ausgestoßen habe, fünf Euro bekommen hätte, wäre ich jetzt eine reiche Frau und würde mich hauptberuflich aufs Fluchen verlegen. So gab's aber zerrüttete Nerven und eine fast schon beängstigende Routine beim Austausch von Grafikkarten. Würde mich damit bei Wetten, dass...? anmelden, wenn die Sendung nur halb so gut wäre wie Battlefield 4. Denn ja, Spaß hatte ich mit der Beta auch. Und zwar richtig großen. Die Anpassungen bei den Klassen und Waffen erscheinen mir allesamt sinnvoll, endlich bin ich dank der verbesserten Pistolen als Sniper im Nahkampf nicht mehr nur Kanonenfutter. Im Gegenteil: Mit dem C4 kann ich endlich auch wieder was gegen Stahlbüchsen unternehmen. Aber halt, ich spiele ja so gut wie einen Scharfschützen, aber vielleicht wird sich das mit Battlefield 4 dann nachhaltig ändern.

Bugfield

Obwohl die Karte Siege of Shanghai nun schon eine geraume Weile von Dice als Vorschau-Schlachtfeld genutzt wird und demzufolge eigentlich besondere Entwickleraufmerksamkeit genossen haben sollte, gab's dann doch ganz schön viele Fehler zu verbuchen. ❶ Rumschwebende Objekte wie Steine oder die **Überbleibsel** eines Helikopters störten die Atmosphäre. ❷ Ebenso Atmosphärekiller, aber obendrein auch spielerisch sehr ärgerlich: auf Dächern oder zumindest an Land spawnende **Boote**. ❸ Verschleppte Effekte wie hier diese Wasserblasen, die uns die Sicht versperren, obwohl wir schon längst raus aus dem kühlen Nass waren, können im schlimmsten Fall Leben und damit wichtige Punkte kosten.



GEILER HAMMER!

JEDES SPIEL NUR **9,99 €**



Hammerpreis-Spiele findest du im gut sortierten Fachhandel. **Einfach zocken und sparen!**

Thief

Wikipedia charakterisiert die Schleich-Spiele aus der Thief-Serie als »so ziemlich das Gegenteil von Action«. Stimmt. Denn auch der Reboot sieht zwar aus wie ein Ego-Shooter, spielt sich aber immer noch altmodisch langsam. Prima! Von Richard Löwenstein

Angespielt

Genre: **Schleich-Action** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Eidos Montreal** (*Deus Ex: Human Revolution*, GS 10/11: 85 Punkte)
Termin: **28.2.2014** Status: **zu 85 % fertig**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Preview-Video

Die Stadt trägt keinen Namen, sie wird einfach nur »The City« genannt. In besseren Zeiten waren die Straßen belebt und die Menschen zufrieden. Doch nun unterjocht eine kleine Elite das Volk und beraubt es seiner wenigen Habseligkeiten. Die Reichen werden reicher, die Armen ärmer. »Sie nehmen uns alles weg. Sie hängen sich teures Geschmeide

um. Aber mich nennen sie einen Dieb«, murmelt eine unbekannte Stimme zu Beginn des Videos, das unseren ersten ausführlichen Anspielkontakt mit **Thief** einleitet. Die Stimme gehört Garrett, seit seinem ersten Auf-

Dieser erste Kennenlern-Spaziergang hinterlässt einen durchwachsenen Eindruck. Obwohl **Thief** von den Entwicklern optimistisch als Openworld-Spiel deklariert wird, macht die vermeintlich offene Welt einen eher kleinteiligen und unbelebten Eindruck: Zwischen Gassen, Häusern und anderen Etappenzielen wird nachgeladen, allzu viele Objekte sind reglose Staffage, die wenigen NPC-Passanten reagieren nur zögerlich auf uns – daran muss Eidos Montreal wirklich noch arbeiten. Auch die wahre Freiheit des Sandkastens muss sich erst noch beweisen. Denn anlässlich des Probespiels sind etliche Pfade verbarrikadiert. Während der drei Stunden tun sich weitere Fragezeichen auf. Über die Handlung des Spiels ist wenig bekannt. Was wir wissen, erinnert ein wenig an die Ausgangslage von **Dishonored**, das als geistiger Nachfolger von **Thief** entworfen wurde: Nachdem ein Beutezug für Garrett im Desaster endet, erwacht er ein Jahr später aus einer Art Koma. Trotz der vergleichsweise kurzen Zeitspanne, findet er sich in einer völlig veränderten Welt wieder. Seine Heimat, die namenlose Stadt »The City«, wird plötzlich von einem Tyrannen regiert, der nur als »Der Baron« bekannt ist. Unter seiner Herrschaft leben weite Teile der Bevölkerung im Elend, während es sich die Reichen mehr denn je gut gehen lassen. Aber wer ist der Baron und wie konnte er in

so kurzer Zeit so viel Macht erlangen? Welche Rolle spielt der Tod von Garretts ehemaliger Schülerin Erin, die ihn auf jenem fatalen letzten Einbruch begleitete? Wie wird die Geschichte überhaupt erzählt? Gastgeber Joe Khoury, Produzent beim Entwickler Eidos Montreal, gibt sich diesbezüglich kryptisch: »Während des Spielverlaufs öffnet sich die Welt, und mehr und mehr Missionen werden zugänglich. So entschlüsselt sich Garretts Schicksal und das der Stadt.«

Immer deutlicher wird immerhin unser Bild vom eigentlichen Spiel, in dem trotz der eingangs erwähnten Mängel wunderbar altmodische Spielfreude aufkommt. Die flüssige Handhabung ist dafür mitverantwortlich. Das Erkunden der Gassen und Hinterhöfe fällt leicht, denn die Steuerung folgt den Standards. Laufen, Ausweichen, ducken und uns seitlich aus der Deckung beugen, das kennen wir – aus **Dishonored** zum Beispiel. Das automatische Huschen von Deckung zu Deckung auf Tastenkommando hingegen mag bequem sein, aber endet in der Praxis allzu oft am falschen Ziel. Wir fanden es viel vergnüglicher, Garrett per Hand von A nach B an wachsamem Patrouillen vorbeizulotsen: Das fühlt sich echter an und bringt Spannungsspitzen intensiver zur Geltung. Das Erkraxeln von Wänden, Erklettern von Leitern und Hinaufrennen an Wänden geht

+ Stärken

- + spannendes Schleichen
- + hervorragender Sound
- + klassisches Einzelspieler-Thief-Gefühl

- Schwächen

- Wie gut wird die Handlung?
- bislang eher leblose Spielwelt

tritt 1998 berüchtigt als Meisterdieb. Ende Februar schleicht Garrett endlich wieder zur Tat – und wir konnten die PC-Version beim Hersteller Square Enix mehrere Stunden lang probespielen. Als Plattform diente dabei übrigens ein Mittelklasse-Rechner mit Xbox-Controller. Eine Maus- und Tastatursteuerung wird natürlich auch implementiert, war aber beim Anspiel-Termin blöderweise noch nicht einsatzbereit. Spielbar war hingegen der Marktplatz von The City als Ausgangspunkt für insgesamt vier Missionen. Zu Beginn schwebt die Kamera über die Umgebung. Sie fängt klamm wirkende Bilder aus den Vierteln Stone Market, South Quarter, Dayport und Old Quarter ein. Die Stadt mag The City heißen, es könnte sich aber ebenso um ein London während der frühen Industrialisierung handeln. Zwischen trist getünchten Häusern und braun gepflasterten Gassen reckt sich ein finsterner, fast schon bedrohlich wirkender Glockenturm dramatisch in den Himmel. Ohne allzu viel Aufhebens werden wir unterhalb dieses Glockenturms auf dem Marktplatz ausgesetzt und können uns dort erst einmal frei bewegen.

Von **NPC Basso** erhalten wir neue Aufträge und Tipps über den Verwahrungsort von wertvollem Diebesgut.



ähnlich leicht und schwerelos von der Hand wie bei **Assassin's Creed**. Einfach den entsprechenden Knopf am Controller gedrückt halten, und schon klettern wir automatisch an Fassaden empor. Dass Garrett von einigen höheren Positionen springen darf und von anderen nicht, wirkt allerdings unentschlossen – an diesem Aspekt wird aber noch gefeilt.

Innerhalb von The City bildet Stone Market den Platz zum Abhängen. Ein fliegender Händler bietet Heiltränke für den Körper und Pfeile für den Köcher feil; wir lassen uns von Doktor Troy die Knochen richten oder besuchen einen Charakter namens Basso, der uns teils optionale Aufgaben ins Tagebuch schreibt. Mit rauen Worten stellt dieser Basso vier Missionen zur Wahl: Hinter der Herausforderung »Montonessi Madness« verbirgt sich zum Beispiel ein Gemäldeklaue, während »Short Drop Full Stop« das Wiederbeschaffen eines Füllfederhalters zum Thema macht. Jede Mission wird anhand kurzer Bildtexte erläutert, doch dahinter verbergen sich letzten Endes ähnliche Strukturen: Wir machen uns auf den Weg; umgehen allerlei Wachen und finden trotz steiler Dächer, tiefer Gruben, verschlossener Pforten und anderer Hindernisse einen Weg zum Objekt der Begierde. Welche Aufgaben wir uns ins Journal holen und in welcher Reihenfolge wir sie angehen, das bleibt uns überlassen. Eine einblendbare Minimap nebst Planungskarte helfen bei der Orientierung.

Die Mission »Time's Up« veranschaulicht diese Spielmechanik ziemlich gut. Im Auftrag von Basso soll Garrett eine goldene Uhr entwenden. Positionssymbole mit Entfernungsangabe weisen dabei den Weg zum Ziel. »Moment mal!«, rufen Serienveteranen an dieser Stelle, das klingt doch verdächtig nach **Thief Light**. Aber keine Sorge: Erfahrene Langfinger können solche Spielhilfen jederzeit in den Optionen abstellen. Nach kurzem Rundlauf über den Marktplatz wird klar, dass in der notwendigen Richtung eine Mauer im Weg steht – vermutlich führt der Weg also über die Dächer. Aber wie hinaufgelangen? Eine Aufstiegshilfe muss her. Wie praktisch – wenn auch etwas unlogisch –, dass uns Eck ein paar Kisten an einem Seil baumeln. Also Schultertaste am Controller durchziehen: Garrett spannt den Bogen. Eine kreisrunde Visiermarkierung legt sich über das Bild. Jetzt den Stick ganz behutsam führen. Von Herzschlag zu Herzschlag schrumpft der Kreis und fokussiert das Seil. Im richtigen Moment die Taste lösen – der Pfeil schnell von der Sehne, durchrennt den Strang. Die Kisten purzeln zu Boden, das erste Phy-

Räuberhöhle im Glockenturm



Der imposante **Glockenturm** dient Garrett als Basis. Hier können wir auch spezielle Gegenstände wie Artefakte in Vitrinen und geklaute Gemälde (links unten) ausstellen und anschließend bewundern.



In der Praxis macht **The City** bislang noch einen vergleichsweise leblosen und sterilen Eindruck. Hier muss Eidos Montreal unbedingt noch nachlegen.

Die ersten drei Thief-Spiele konfrontieren Garrett mit Untoten und mystischen Kreaturen. Das Comeback beschränkt sich bisher auf **menschliche Gegner**.



Als Ausgangspunkt für die Diebeszüge dient der offen gestaltete **Stone Market**.



sikpuzzle ist gelöst. Genau jetzt beginnen allerdings die Bildränder leicht zu schimmern. Offenbar schlägt Garretts siebter Sinn Alarm, wahrscheinlich weil sich Wachen nähern. Diese Vorwarnung geht auf ein neues Feature namens »Focus« zurück. Mit zunehmendem Spielverlauf werden nach und nach weitere Focus-Sinne geweckt, sodass Garrett beispielsweise Gefahren hinter Mauern »erahnen« kann. Diese Mechanik erinnert an die unter Fans umstrittene Instinkt-Anzeige von **Hitman: Absolution**, lässt sich aber genau wie die Zielführung jederzeit deaktivieren. Denn alles, was Garrett wirklich zum Überleben braucht, ist die Geduld eines vorausschauend handelnden Spielers. Auf Kommando schleicht er hinter einen Heuwagen, ein weiteres Kommando veranlasst ihn zur Sondierung der Umgebung. Keine Bewegung zu sehen. Geduckt schleicht Garrett weiter,

Originalgetreues Comeback

kommt hinter einem Mauervorsprung zum Stehen: Denn Gemurmel aus dem Lautsprecher lässt darauf schließen, dass sich eine Wache nähert. Das Sichtbarkeits-Meter links unten im Bild schimmert dunkelgrau. Das bedeutet, dass Garrett sich im Schatten aufhält und die Patrouille ihn vermutlich nicht sehen kann. Stünde Garrett im Licht oder im Blickfeld, würde die Sichtbarkeitsanzeige weiß leuchten. So aber bleibt die Wa-

che kurz stehen, blickt sich um, setzt ihren Marsch dann ungerührt fort und läuft ums Eck. Einmal tief durchatmen, und weiter. Aber verdammt. Genau in diesem Moment spaziert eine weitere Wache ins Bild. Kleine Symbole über dem Kopf der Figur signalisieren, dass sie alarmiert ist und binnen weniger Augenblicke die Verfolgung aufnehmen wird. Leider tut sie das nicht alleine: Die KI ruft den bereits verschwunden geglaubten Kollegen zu Hilfe. Die Flucht misslingt, denn die Burschen sind gut zu Fuß und setzen die Verfolgung sogar fort, als wir über Dächer und Treppen in eine Sackgasse flüchten. Es entbrennt ein Nahkampf, doch der ist schnell vorüber. Mit dem Bogen kann Garrett auf kurze Distanz wenig ausrichten, außerdem ist die Pfeilmunition streng limitiert – wäre vielleicht ratsam gewesen, auf dem Marktplatz ein paar Goldstücke gegen drei bis vier weitere Pfeile zu tauschen. Mit dem Knüppel kann der Meisterdieb zwar austeilen, doch dazu muss er die Wachen nahe heranlassen. Zu nahe. Ein Gegner hat ein Schwert dabei und sticht zu. Schon hat's sich ausgediebt.

Der zweite Anlauf gelingt besser. Der Händler tauscht Goldstücke gegen Wasserpfeile. Mit ihrer Hilfe löschen wir zwei Lampen am Straßenrand und bleiben so besser verborgen. Jetzt ruhig durchatmen und die zweite Patrouille abwarten, die vorhin Alarm geschlagen hat. Danach setzt Garrett seinen Weg fort. Nach einem wagemutigen Sprung über einen Abgrund krallt er sich automatisch an der gegenüberliegenden Wand fest. Jetzt ein paar Schritte über Balkone und

Dächer. Dann blockiert bloß noch ein geschlossenes Fenster den Weg zum Objekt der Diebesbegierde, einer sündhaft teuren goldenen Uhr. Aber Garrett hat das notwendige Werkzeug – ein Brecheisen – dabei. Er setzt es an und hebelt das Hindernis aus. Der Weg ist frei – und ein Gefühl von Erleichterung durchflutet uns. Genau so muss das sein. Auch wenn die Grafik eher mittendrin als ganz vorne mitspielt: Dieser Reboot fühlt sich trotz Fokus-Mechanik und allerlei Komfortfunktionen tatsächlich nach **Thief** an. Wer unentdeckt in fremde Zimmer einsteigen und Gold entwenden, Dokumente finden oder mystische Relikte klauen möchte, der muss tatsächlich Einsatz zeigen – und Geduld. Denn es gibt keine neomodische Selbstheilung, und die Erste-Hilfe-Vorräte sind in Windeseile aufgebraucht. Im Falle des Scheiterns setzen uns die Speicherpunkte auch keineswegs an Ort und Stelle wieder ab, oh nein. Wir müssen zwar nicht die komplette Mission erneut spielen, aber immerhin einen beachtlichen Teil, nach dem Motto »Strafe muss sein«. So zerstreuen sich nach dem Probespiel zumindest manche Bedenken, dass **Thief** durch Röntgenblick, Spielhilfen und andere moderne Zutaten an Charakter und Schwierigkeit verlieren würde. Das Gegenteil scheint der Fall zu sein. Und das ist auch gut so. Richard Löwenstein / JG

Egal ob Garrett mit Breitkopf-Pfeilen Verwirrung stiften oder per **Feuerpfeil** ein Flammenmeer entzünden möchte: Alle Mittel sind äußerst streng limitiert.



Schleichen vom Feinsten

Richard Löwenstein
Freier Redakteur
redaktion@gamstar.de

Wie schrieb Kollege Michael Trier im Jahr 1998 über den ersten Teil aus der Thief-Reihe? »Harmlose Passanten flüchten laut schreiend, wenn ich mein Breitschwert zücke. Ein Riesenspaß!« Nun, dann wird er am modernen Comeback vielleicht weniger Freude haben, denn so richtig belebt wirkt The City bisher nicht. Alles andere jedoch macht auf mich einen vielversprechenden Eindruck, insbesondere das Bekenntnis zum Oldschool-Gameplay. Thief ist und bleibt eine Herausforderung für Einzelkämpfer, die sich Erfolgserlebnisse gerne erarbeiten. Die es motivierend finden, eine gestellte Aufgabe zu analysieren, den Lösungsweg zu durchdenken und ihre Gedanken in die Tat umzusetzen. Schleich-Gameplay vom Feinsten.

Potenzial: Sehr gut

ENTERTAINMENT

VORVERKAUF XBOX ONE

Jetzt die Premium Edition sichern!

KINECT-
SENSOR



500 GB
FESTPLATTE



BLU-RAY
LAUFWERK



529.-



XBOX ONE JETZT ONLINE VORBESTELLEN



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.

Angebote gültig ab 30.10.2013. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.

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

ÜBER 152x 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:

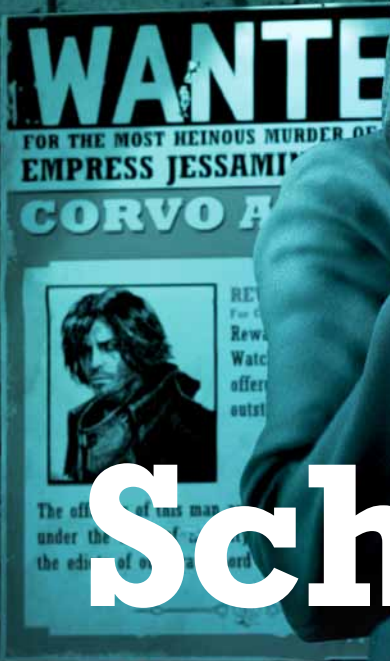


SATURN.de



SATURN

SOO! MUSS TECHNIK



Schleich dich

Versteckte Klingen, Schalldämpfer und Männer, die an Wänden kleben. Schleichspiele gibt's viele – aber nicht in allen geht's wirklich leise zu. Von Jochen Redinger

Mike Godwin ist ein vielzitatierter Mann. Laut dem nach ihm benannten »Godwins Gesetz« bemüht nämlich immer – ganz egal, bei welchem Thema – unweigerlich jemand einen Nazi-Vergleich. Die Frage ist bloß wann, niemals ob. In Internetdiskussionen trifft das mit beängstigender Regelmäßigkeit zu, bei Schleichspielen hingegen stellt sich diese Frage erst gar nicht. Denn die haben gewissermaßen mit den Nazis angefangen – oder besser gesagt: mit der Flucht vor ihnen. Als Ausbrecher aus dem namensgebenden **Castle Wolfenstein** (1981) sprechen sowohl Zahl als auch Bewaffnung der Nazis so massiv gegen den Spieler, dass er direkte Auseinandersetzung vergessen kann. Wir umgehen die Patrouillen also in der 2D-Vogelperspektive und überraschen sie aus dem Hinterhalt. So geben die pixeligen Kerle keinen Laut von sich und außerdem noch ihre ganzen Habselig-

keiten her. Wir stehlen allerdings nicht nur Waffen und Munition, sondern auch jede Menge typisch deutsche Schätze, die in Kisten überall in der Burg verteilt liegen. Uniformen helfen uns, unentdeckt zu bleiben, die Angriffspläne der Nazis bringen später die Kriegswende ... und Sauerkraut und Bier geben eine nahrhafte, teutonische Mahlzeit ab. Der Maßkrug ist Freund und Feind zugleich, denn wer sich im Kampf-Rausch mit den Wachen anlegt, sieht schneller den Game-Over-Bildschirm als er zackig »Achtung!« brüllen kann. Den erleben wir ohnehin ziemlich häufig, die Flucht aus der Hakenkreuzburg ist alles andere als einfach. In Deutschland kassiert die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien das Spiel wegen der verfassungsfeindlichen Pixelsymbole übrigens umgehend ein, erst 2012 wird es wieder vom Index entfernt. **Castle Wolfenstein** definiert sich in dieser Ur-Variante weniger durch zweidimensionale Hakenkreuze, sondern durch einen knüppelharten Schwierigkeitsgrad. Der Spieler ist – untypisch für die damalige Zeit – kein unbesiegbare Rambo, sondern ein unterbewaffneter, ja beinahe wehrloser Underdog. Der Triumph über frustrierende Trial-and-Error-Passagen ist deshalb umso süßer; auch wenn das minutenlang geduldig geplante Vorgehen an einer anderen Stelle vielleicht in Sekundenschnelle in die Binsen geht.

Obwohl **Castle Wolfenstein** bereits alle Kernelemente der modernen Schleichspiele vereint, vergehen 17 Jahre (und mehrere bis heute indizierte Fortsetzungen), bis sich ein Erbe findet: **Thief: The Dark Projekt** (1998). Meisterdieb Garrett, mit dem wir in der Ego-Perspektive auf nächtliche Raubzüge gehen, teilt mit dem namenlosen Flüchtling

von 1981 viel mehr als nur die Furcht vor der Gefängniszelle. Von den Wachen der reichen Herrschaften entdeckt zu werden, bedeutet für den Einbrecher in den meisten Fällen nämlich das vorzeitige Ende des Bruchs. Denn während Garrett mit einem einzelnen Wächter noch gerade so fertig wird, reichen weder seine Kraft noch seine Schwertkunst aus, um es mit mehreren Gegnern gleichzeitig aufzunehmen. Auf direkte Konfrontationen sind **Thief** und seine Nachfolger (**The Metal Age**, 2000 und **Deadly Shadows**, 2004) allerdings auch nicht ausgelegt, das beweist schon das beeindruckende Arsenal an Werkzeugen, mit denen wir uns vor Entdeckung schützen. Ein Lichtkristall zeigt an, wie gut wir mit den Schatten verschmelzen, im Notfall helfen Wasserpfeile beim Ausschalten von störenden Lichtquellen. Verräterische Geräusche dämpfen wir mit Moos-, Fenstervorsprünge erklettern wir mithilfe von Seilpfeilen, Dietriche und Tränke erleichtern das Diebesleben ebenfalls enorm. Garretts Arsenal ist



auch bitter nötig, um die patrouillierenden Wachen zu überlisten. Die bemerken sogar, dass vorher verschlossene Türen offenstehen oder Fackeln gelöscht wurden – vielen modernen Kollegen sind sie intellektuell damit bis heute weit voraus. Damit die Spielmechanik des taktischen Schleichens funktionieren kann, neigen die Burschen allerdings auch zu teilweise absurder Sponstanamnese. Dass sie die Verfolgung des Meisterdiebs irgendwann aufgeben, ist nachvollziehbar; dass sie stellenweise das Wetter für rätselhaft verblichene Kollegen verantwortlich machen («War wohl doch nur der Wind»), ist schrecklich großartig. Die erinnerungswürdige KI verwehrt der **Thief**-Reihe jedoch nicht den verdienten Platz in der Ruhmeshalle der Schleichspiele. **Castle Wolfenstein** kann man mit einiger Berechtigung als das erste echte Schleichspiel überhaupt bezeichnen, **Thief** hingegen ist aber mit Sicherheit das einflussreichste. Vor allem die vielfältigen Interaktionsmöglichkeiten mit der Umgebung und das waffenlose Ausschalten von Feinden zieht sich seitdem durch etliche Spiele, wie etwa **System Shock 2** (1999) oder **Bioshock** (2007).

Garretts Gaunerkarriere gibt den Startschuss für viele weitere Schleichspiele und fällt gleichzeitig in eines von drei mittlerweile arg strapazierte Szenarien. Aufgrund chronischer Knastallergie gehören Diebe naturgemäß zu jenen Charakteren, die am wahrscheinlichsten einen leisen Weg ans Ziel wählen. Agenten und Auftragsmörder haben den Langfingern aber längst den Rang abgelaufen. Zwei Geheimdienstveteranen sind leicht dank ausgefallener Gadgets zu erkennen: Dreistufiges Sichtgerät und Lichtmelder auf dem Rücken? Muss Sam Fisher sein. Mehr exotische Bauteile als eine chinesische Trägerrakete? JC Denton oder seine Nachfolger im Geiste. Sam, der Held der **Splinter Cell**-Reihe (ab 2002), verlässt sich auf seinen Einsätzen ganz ähnlich wie Garrett auf Schatten und einen gut gefüllten Werkzeugkasten. Betäubungs- und Elektromunition, Störsender und Minikameras sorgen für unangenehme Überraschungen bei Amerikas Feinden, die Rückenanzeige am Kampfanzug verrät zu jeder Zeit, wie gut

Fisher zu erkennen ist. Die wirkungsvollste Waffe von **Splinter Cell** sind jedoch nicht die Gadgets oder Waffen, sondern Sam selbst. Er versteckt sich akrobatisch an Decken, rollt ungesehen – wie macht er das eigentlich? – an Türen vorbei und prügelt Gegner mit einer Mischung aus Raffinesse und Brutalität in die Bewusstlosigkeit. Wenn das alles nicht hilft, lassen sich die Feinde selbst als lebendiges Werkzeug einsetzen, als Geiseln (und Schutzschild) nehmen und mit vorgehaltener Waffe zur Preisgabe von Codes zwingen. Bis zum aktuellen Serienteil **Splinter Cell: Blacklist** (2013) rückt das Schleichen allerdings zunehmend in den Hintergrund. Nicht weil die Mechaniken dazu nicht vorhanden oder zu umständlich einzusetzen sind, nein. Es ist schlicht wesentlich leichter, Gruppen von Gegnern zu markieren und in einer flüssigen Animation per Kopfschuss auszuknipsen – gleiche Gewichtung von Action- und Stealth-Anteilen sieht anders aus. Außerdem muss uns immer noch jemand nachvollziehbar erklären, wieso kein Mensch das grell leuchtende Dreiauge in der Dunkelheit entdeckt, wenn er sich 50 Zentimeter entfernt nach seinem verschwundenen Kameraden umschaut.

Ein paar Jährchen in der Zukunft operiert JC Denton in **Deus Ex** (2000) mit technisch noch eindrucksvolleren Mitteln. Im schwellenden Machtkampf zwischen Templern, Majestic-12 und Illuminaten kann er nicht nur auf moderne Waffen, sondern auch auf Nanotechnologie zurückgreifen. Nachtsicht, Immunität gegen Krankheiten und Gifte, verbesserte Stärke und sogar Unsichtbarkeit – Denton kann sich im Verlauf des Spiels zu einer Ein-Mann-Spionageeinheit upgraden, wenn er die Chance nicht gleich beim Schopfe packt und zum menschlichen Panzer wird. Das rollenspielähnliche Grundgerüst um den Körperbausatz bleibt in allen Serienteilen erhalten, auch wenn das Prequel **Deus Ex: Human Revolution** (2011) Naniten gegen einfachere Kybernetik tauscht. Der motivierende Charakterausbau ist ein Markenzeichen der Reihe, die allzu offensichtliche Schleichmechanik ein anderes. Wer sich in den **Deus Ex**-Spielen leise durch die Levels bewegen will, lernt schnell, in je-

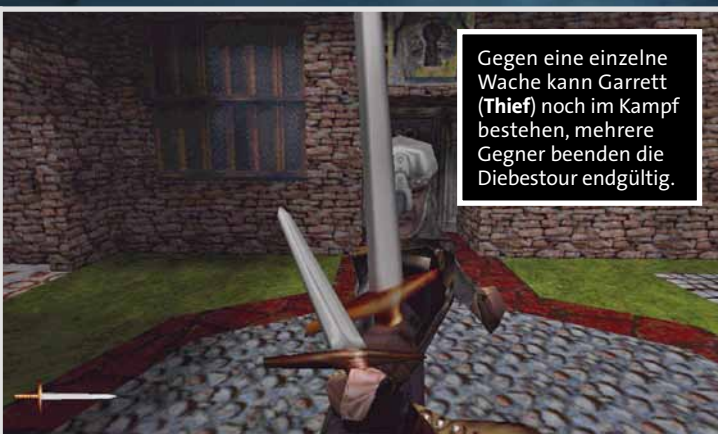
Pixelnazis auf dem Index

sicht, Immunität gegen Krankheiten und Gifte, verbesserte Stärke und sogar Unsichtbarkeit – Denton kann sich im Verlauf des Spiels zu einer Ein-Mann-Spionageeinheit upgraden, wenn er die Chance nicht gleich beim Schopfe packt und zum menschlichen Panzer wird. Das rollenspielähnliche Grundgerüst um den Körperbausatz bleibt in allen Serienteilen erhalten, auch wenn das Prequel **Deus Ex: Human Revolution** (2011) Naniten gegen einfachere Kybernetik tauscht. Der motivierende Charakterausbau ist ein Markenzeichen der Reihe, die allzu offensichtliche Schleichmechanik ein anderes. Wer sich in den **Deus Ex**-Spielen leise durch die Levels bewegen will, lernt schnell, in je-



dem Raum zuerst nach Lüftungsschächten zu suchen. Die gibt es überall, manchmal etwas verschämt hinter Kistenstapeln, Kopierern oder Getränkeautomaten, und sie führen mehr oder weniger direkt in den Rücken von Wachen, gesicherte Serverräume oder zum Fluchtpunkt. Wir dürfen das Büro eines Polizisten nicht betreten? Kein Problem, denn im Nachbarraum wartet schon der Lüftungsschacht, der uns dann doch Zutritt verschafft. Das ist hilfreich, aber stellenweise eben auch absolut hirnrissig. Dafür schafft es **Human Revolution**, einen der logischen Schwachpunkte anderer Schleichspiele auszubügeln. Die Gegner in **Human Revolution** erkennen Halbroboter Adam Jensen sogar, wenn er zum Erkunden der Lage nur seinen Kopf zu lange aus der Deckung hebt – den Trick mit den unsichtbaren Türrollen beherrscht nur Sam Fisher perfekt. Das macht den stillen, nicht-tödlichen Ansatz schwieriger, sorgt aber auch für ein größeres Erfolgserlebnis, wenn keine einzige Wache unsere Anwesenheit mitbekommen hat. Es ist theoretisch sogar möglich, die Spiele der Reihe mit minimalem Verlust an Menschenleben zu beenden – selbst Bosse sind davon in **Deus Ex** und **Deus Ex: Invisible War** (2003) nicht ausgenommen. Im dritten Teil gilt das nur für den DLC-Abschnitt **The Missing Link**.

Anders als Sam Fisher und die Agenten der Zukunft, die sich immerhin einreden können, sie würden das ja alles nur für den Weltfrieden tun, muss Agent 47, der Held der **Hitman**-Reihe (ab 2000), bei seinen Auf-





tragen immer mindestens eine Person erledigen, Blut an den Händen lässt sich also nicht vermeiden. Teure Anzüge und stilvolle rote Krawatten kleiden den ungewöhnlichen, weil ziemlich brutalen Leisetreter gut, der mit dem Fokus auf tödliche Gewalt aus der Menge seiner stillen Kollegen hervorsticht. Grundsätzlich gelten jedoch die gleichen Regeln wie für alle anderen Heimlichtuer: Wer aufmerksam vorgeht und die direkte Konfrontation nach Möglichkeit vermeidet, hat es mit dem Auftragsmorden leichter. Die Hilfsmittel von 47 fallen dabei nicht so futuristisch wie in **Splinter Cell** oder **Deus Ex** aus, sind

aber genauso wirksam – die Klaviertaste ist der Klassiker, Aschenbecher und Ziegelsteine reichen zur Not auch. Die Verkleidungen sind allerdings eine Spezialität von 47. Als Blumenbote betreten wir eine Villa durch den Hintereingang, als Ordnungshüter entkommen wir ungesehen aus einem Großeinsatz der Polizei. Theoretisch könnten wir uns den Weg auch freischießen, das taugt in den meisten Fällen aber nur als absolute Notlösung und stempelt uns seit dem zweiten Teil als Massenmörder ab. Corvo Attano, der Rachegeist aus **Dishonored** (2012), teilt sich die Berufsgruppe mit Agent 47, kann über Wäsche zum Wechseln aber nur müde lächeln. Der Mann kann schließlich zaubern! Windstöße, Tierbeherrschung – als Fisch sind auch geflutete Abflussrohre kein Problem für uns – und Teleportation erlauben unorthodoxe Lösungen. Durch den Einsatz der Fähigkeiten wird aus einem packenden Schleichspiel allerdings ein leidlich fordern-

Diebe, Mörder und Agenten

der Spaziergang, bloß mit umgekehrten Vorzeichen. Während in den meisten Vertretern des Genres der bewaffnete Weg oft der einfachere ist, wird Corvo erst als lautloser »Geist« so richtig übermächtig. Dafür sorgt beispielsweise die Fähigkeit, dass getötete Gegner automatisch zu Asche zerfallen. Corvo kann sich also bequem von Feind zu Feind teleportieren und sie der Reihe nach auszuknipsen – merken tut keiner was, es bleiben ja keine Leichen zurück.

Wer sich wenigstens etwas fordern will, verzichtet deshalb auf den »Schattenangriff« und geht gewaltlos vor. Dann müssen wir auf das Tarnsystem achten (Dunkelheit spielt keine Rolle, nur die direkte Sichtlinie zum Gegner muss unterbrochen sein) und bewusstore Wachen verstecken. Es sind trotzdem eher die spielerische Freiheit und die Kombinationsmöglichkeiten, die **Dishonored** auszeichnen, nicht seine Schleichaspekte.

Die Sichtlinien von **Dishonored** können gerade zu Beginn verwirren (»Warum sieht der mich, ich bin doch im Dunkeln?«) und illustrieren, dass nicht jede Idee aus jedem Blickwinkel gleich gut funktioniert. Zwischen Atmosphäre und Übersicht muss sich jedes Spiel neu entscheiden – die Echtzeit-Taktik-Klassiker der **Commandos**-Reihe (ab 1998) wählen die Übersicht und besinnen sich auf Top-Down-Planung im Geist von **Castle Wolfenstein**. Die ist auch bitter nötig, schließlich steuern wir nicht nur einen einzigen Agenten, sondern gleich ein ganzes Team, das den Nazis die Hölle heiß machen soll. Jeder Soldat hat seine eigenen Stärken, nur zusammen gelingen die kniffligen Operationen. Der Spion beispielsweise schnappt sich eine Offiziersuniform und dirigiert einfache Soldaten in abgelegene Winkel, wo der Green Beret im Boden eingegraben wartet, um sie zu vermobeln und zu fesseln. Der Taucher wiederum greift über das Hafenbecken an und erledigt Feinde mit Harpune und Wurfmessern, der Scharfschütze ... na ja, das erklärt sich eigentlich von selbst. Im zweiten Teil **Men of Courage** (2001) kommen noch mehr Spezialisten wie der Dieb dazu, die Kombination der verschiedenen Fähigkeiten wird ausgefeilter. Zumindest in der Theorie, denn vor allem in **Men of Courage** funktioniert auch die Brachialmethode

zu gut: Wir legen unser Team mit Blick auf die Türen in den Wachmodus, schießen einmal in die Luft und sehen dann zu, wie der Feind hereinstürmt. Wer dann in unseren Sichtbereich stolpert, wird automatisch niedergemäht. Mit den einblendbaren Sichtkegeln der Deutschen dagegen planen wir unser Vorgehen und das Zusammenspiel unserer Männer, um den Weg zum Ziel nach und nach feindfrei zu räumen.

Sichtlinien, Lichtkristalle, Verkleidungen – spielerisch trägt jeder der großen Titel einen wichtigen Teil zum Schleichspiel-Genre bei. Inhaltlich tut sich zwischen Agenten, Mördern, Dieben außer Standardkost nicht viel, weil die Protagonisten das Setting bestimmen und umgekehrt. Dabei geht es auch anders, nur leider selten wirklich erfolgreich. Die beiden Teile der **Desperados**-Reihe (ab 2001) und **Robin Hood: The Legend of Sherwood** (2002) schnappen sich das Grundgerüst der **Commandos**-Spiele und verlegen sie in ungewöhnliche Szenarien. Obwohl sich vor allem **Desperados** dank cooler Charaktere und kniffliger Levels eine treue Fangemeinde aufbauen kann, teilen sie am Ende das Schicksal des Vorbilds, das nach dem dritten Teil (**Commandos: Destination Berlin**, 2003) in der Versenkung verschwindet – mit dem Unterschied, dass Cowboys und Merry Men vorher nie wirklich berühmt werden. Es ist eben nicht einfach, sich mit frischen Ideen abseits der etablierten Marken zu behaupten, das spüren auch First- und Third-Person-Leisetreter am eigenen Leib. Sie kommen nicht an den Erfolg der »Großen« heran und bleiben Randphänomene des Genres. Die schrille Agentengeschichte um die 60er-Mode-Ikone Cate Archer **No One Lives Forever** (ab 2000) etwa begeistert mit abgedrehten Gadgets wie Lippenstiftgranaten und herrlich skurrilen Charakteren. Die Comic-Verschwörung **XIII** (2003) führt das mittlerweile gern genutzte Cell Shading ein (genial: wir hören Gegner nicht nur tapsen, sondern sehen die Schrittgänge auch!), die Spiele um Antiheld **Riddick** (ab 2004) schicken DEN Schattenliebhaber schlechthin in den Kampf – es geht auch ohne Leuchtblinde, Mr. Fisher! **Velvet Assassin** (2009) und **Saboteur** (2009) versuchen, das Weltkriegsszenario mit interessanten erzählerischen Mitteln zu beleben. Ersteres erzählt seine Geschichte als Fiebertraum einer Schwerverletzten, im





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



zweiten befreien wir das besetzte Gebiet nicht nur von den Nazis selbst, sondern auch von der grauen Tristesse, die mit dem Regime Einzug hält. **Alpha Protocol** (2008) bietet dem Spieler zwar eine altbekannte Agentengeschichte, fesselt jedoch mit moralischen Entscheidungen und vielschichtigen Charakteren. Die **Sniper Elite**- (ab 2005) und **Sniper: Ghost Warrior**-Spiele (ab 2010) nutzen das Element des Schleichens, um in möglichst gute Scharfschützenpositionen und im Notfall wieder von dort wegzukommen. Und 2012 verbindet **Mark of the Ninja** die 2D-Wurzeln von **Castle Wolfenstein** mit seitdem etablierten und beliebten Elementen wie dem Ausnutzen der Dunkelheit, Sichtlinien und ausbaubaren Fähigkeiten. So interessant und witzig viele dieser Spiele auch sind, verkauft hat sich keines von ihnen wie die großen Vorbilder. Dabei funktioniert jedes auf seine Weise gut, spielerisch ist keine Gurke dabei. Die gibt es allerdings auch: Unter Serienlizenz erledigt Jennifer Garner in den Episoden von **Alias Underground** (ab 2002) mehr schlecht als recht neun generische Aufträge, erst das eigenständige **Alias** (2004) schneidet besser ab. Im gleichen Jahr verleiden uns auch die Schleichmissionen des ohnehin grässlichen **Augustus: Im Auftrag des Kaisers** (2004) jede Römerbegeisterung. Und 2013 zeigt **Dark**, wie eine an sich spannende Vampirgeschichte dank Designschnitzern spielerisch in die Tiefen der Hölle abrutschen kann.

Neue Ideen, nein danke!

Das kann man schade finden – sollte aber zumindest berücksichtigen, dass ein Hardcore-**Thief** oder **-Hitman** ohne diese Eingeständnisse ans breite Publikum kaum rentabel wären. Das Genre hat jedoch lange genug überlebt (und dabei teilweise buchstäblich ein Schattendasein verbracht), um solche kontrovers diskutierten »Innovationen« auszuhalten. Gestandene Schleicher wissen ohnehin spätestens seit den ersten Raubzügen von Meisterdieb Garrett: Richtig gefährlich ist nur der Wind. **JR**

Während sich an den Rändern des Genres kaum ein Spiel etablieren kann, triumphiert in seiner Mitte eine Reihe, die das Schleichspiel-Konzept eigentlich ad absurdum führt: **Assassin's Creed** (ab 2008). Altair und seine Nachfolger gehören zum Orden der Assassinen, sie schalten wichtige Schlüsselpersonen einer Templerverschwörung aus – und verhalten sich dabei wie die Axt im Walde. Während die interessanten Charaktere und die alternativ gezeichnete Spielwelt vorbildlich gelingen, tritt das eigentliche Handwerk der Assassinen, das lautlose Meucheln, immer mehr in den Hintergrund, weil Konterparaden-Massaker an ganzen Garnisonen und die anschließende mühelose Flucht über die Dächer besser funktionieren.

Assassin's Creed versetzt den Spieler nicht in die Position eines verletzlichen Heimlich-tuers wie Garrett, sondern gibt ihm so viele Kampf- und Komfortfunktionen an die Hand, dass die eigentlichen Aufträge fast keine Herausforderung mehr darstellen. Hardcore-Schleicher jammern, der Erfolg und das breite Publikum geben dem Pfad der modernen Assassinen jedoch Recht. Auch in anderen Spielen wie **Hitman: Absolution** (2012) oder dem neuen **Thief** (siehe Seite 32) hebeln neue Funktionen wie der Instinkt- beziehungsweise Fokus-Modus nach Ansicht mancher Fans (zu) viel vom alten Spielgefühl aus – auch wenn sich diese Komfortfunktionen deaktivieren lassen. Wer seit den ersten Tagen des Genres auf der Pirsch ist und sich auch dann noch Gedanken über die perfekte

Vorgehensweise macht, wenn das Spiel gar nicht läuft, der muss diese Hilfestellungen beinahe zwingend abschalten, sonst wird's zu einfach.



Assassinen bedeuten Meuchelmorde bedeuten Schleichen? Die **Assassin's Creed**-Reihe verzichtet auf Heimlichkeit und setzt stattdessen auf bombastische Actioneinlagen.

Die wichtigsten Helfer

Um auf jede Situation vorbereitet zu sein, braucht jeder Agent seine Grundausrüstung:

Aus dem Agentenhandbuch

Dreiauge



Sichthilfen verschaffen uns einen besseren Überblick und verraten niemals durch ihr Leuchten unsere Position. (**Splinter Cell**)

Pudel



Der beste Freund des Menschen steht seinem Herrn auch in Roboterform in jeder brenzligen Lage bei. (**No One Lives Forever**)

Mönche



Keiner verdächtigt einen Mönch! Mischen Sie sich unter die Kuttenträger und verschwinden Sie in der heiligen Menge. (**Assassin's Creed**)

Kiste



Profi-Tipp: Sind weder Mönche noch gestohlene Uniformen zur Hand, tarnt uns auch eine simple Pappkiste. (**Metal Gear**)

Pfeile



Jeder Bogen wird mit der richtigen Munition wie Wasser- oder Seilpfeilen zur lautlosen Allzweckwaffe. (**Thief**)

Augmentierung

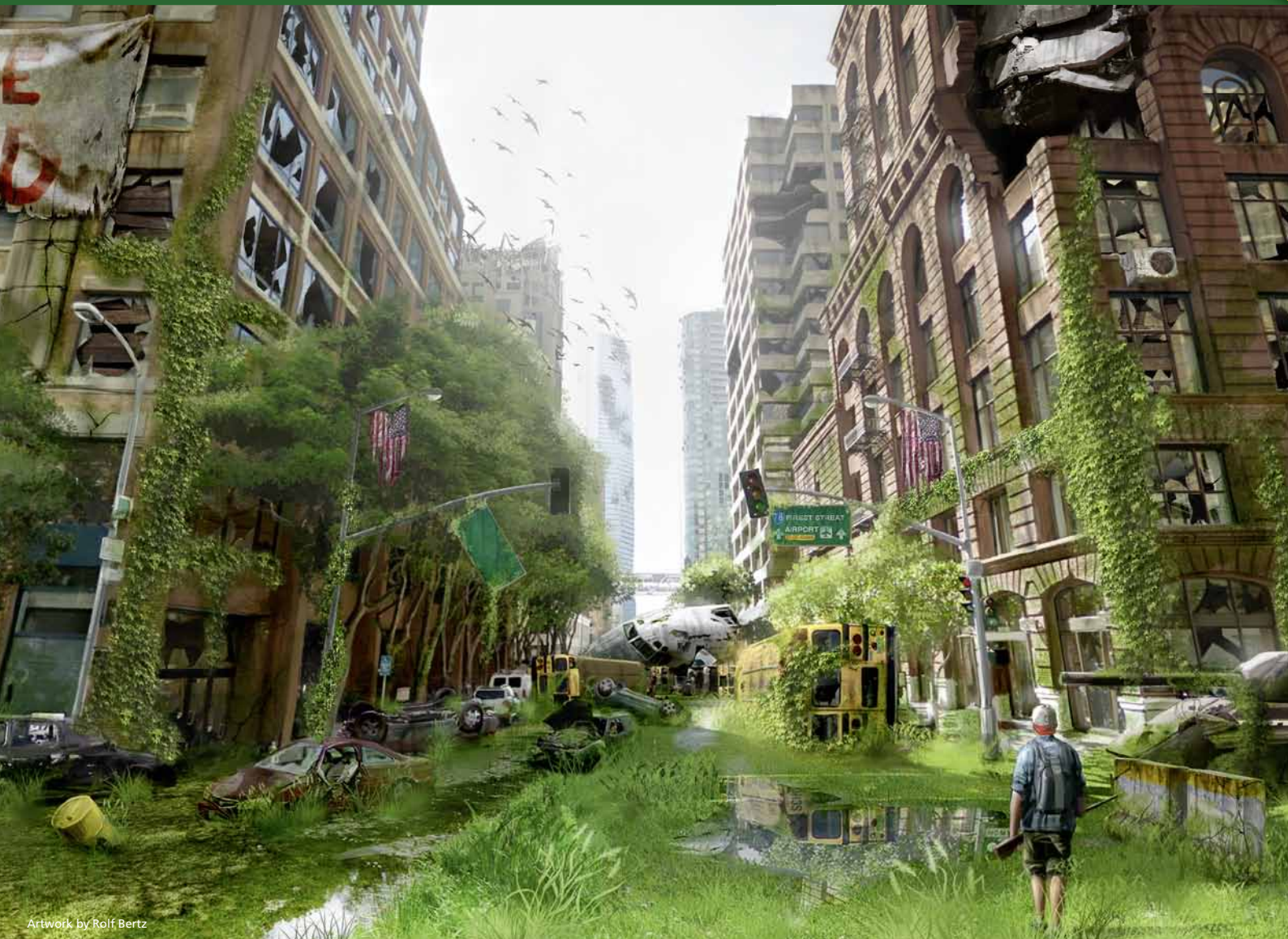


Ihr eigener Körper. Kampfsport ist gut, bei Bedarf Stahlkugeln aus der modifizierten Brust abzufeuern ist besser. (**Deus Ex**)

LERNE VON DEN BESTEN!

Europas führende Schule für interaktive Unterhaltungsmedien – gegründet 2000.

Hochschule
In Gründung • Start 2. Dezember
Mehr unter ga-hochschule.de



Artwork by Rolf Bertz

GAME DESIGN

GAME ART & ANIMATION

GAME PROGRAMMING

GAME PRODUCTION

FILM ART & ANIMATION

COMIC DESIGN

START APRIL & OKTOBER!

GAMES-ACADEMY.DE

☎ 0180 500 42 80

14 CENT AUS DEM DT. FESTNETZ



GAMES ACADEMY™

The Dark Mod

Der Meisterdieb heißt diesmal zwar nicht Garrett, trotzdem ist diese allein lauf- oder besser: schleichfähige Doom-3-Mod eine Offenbarung für Thief-Fans. Von Florian Heider

WAS Standalone-Mod für Doom 3 WER Broken Glass Studios WO <http://www.thedarkmod.com>
WANN Bereits erschienen GELD kostenlos

Weitere Infos auf GameStar.de

Im Jahr 2004, als **Thief: Deadly Shadows** erschien und sich so glanzlos verkaufte, dass der notorische Krisen-Publisher Eidos kurz darauf das Entwicklerstudio Ion Storm schloss und das Interesse am Meisterdieb Garrett verlor; im Jahr 2004, als ein **Thief**-Reboot also ungefähr so vorstellbar war wie eine Marsmission auf dem Dreirad; in diesem Jahr 2004 machte sich das kleine Entwicklerteam Broken Glass Studios daran, eine **Doom 3**-Modifikation zu erschaffen, die den Zauber der Kultreihe weiterleben lassen sollte. Neun Jahre später verabschiedet sich **The Dark Mod** von seinen Mod-Wurzeln, steht nun mit Version 2.0 als kostenlose Standalone-Version zum Download und treibt Garrett-Anhänger die Freudentränen in die Augen. Denn auch wenn es keine große, zusammenhängende Story-Kampagne gibt, stehen mittlerweile über 70 von den Entwicklern und der Community erstellte Schleich-Einsätze zur Verfügung, die über das Hauptmenü heruntergeladen und installiert werden können. Diese Level-Flut ermöglicht ein ebenfalls kostenfreier Editor, mit dem nach Lust und Laune Maps und Mini-Kampagnen erstellt werden dürfen. Und obwohl die Karten ohne offizielle **Thief**-Lizenz und damit ohne Garrett auskommen müssen, werden Sie den Unterschied zum Original kaum bemerken.

Im Hauptmenü stehen uns anfangs nur zwei Missionen zur Wahl. Im Training erlernen



wir die grundlegenden Fähigkeiten des namenlosen Meisterdiebs, also Schleichen, Bogenschießen, Schlösserknacken und Klettern. Nach einigen Übungsdurchgängen wagen wir uns mit »Tears of Saint Lucia« an unsere erste echte Diebes-Tour. In der Kathedrale St. Roderic geschieht angeblich ein Wunder. Seit kurzer Zeit hat die Statue der heiligen Lucia begonnen, blutige Tränen zu weinen. Unser Auftrag lautet, das Relikt zu finden, das die steinerne Lady zum Weinen bringt, und das Abbild der Dame zu zerstören. Doch damit ist es nicht getan. Unser Verwüstungs-Trip soll nicht nach mutwilliger Zerstörung, sondern wie ein Unfall aussehen. Zudem müssen wir eine bestimmte Menge an Wertgegenständen

stehlen, um die Aufmerksamkeit von unserem Auftraggeber abzulenken. Auf dem höchsten von drei Schwierigkeitsgraden dürfen wir außerdem niemanden töten und sollen noch mehr Geld klauen – ganz wie früher. Außerdem ist das Ehrensache, wir sind hier ja nicht in **Hitman**.

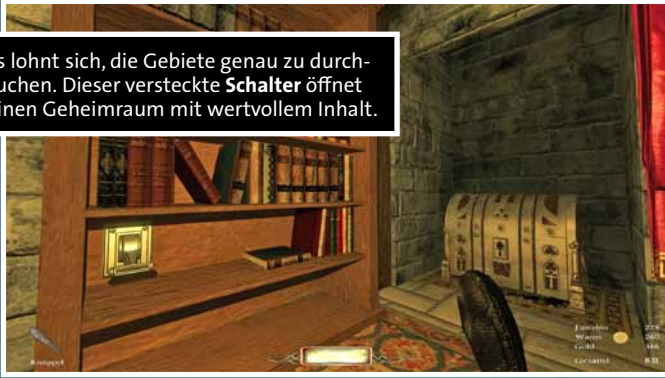
Vor Missionsbeginn gehen wir erst einmal ein wenig Einkaufen und rüsten uns mit den wichtigsten Diebes-Utensilien aus. Davon gibt es einige. Mit Wasserpfeilen löschen wir Fackeln, Moospfeile erzeugen weichen Untergrund, auf dem wir uns lautlos fortbewegen können, Blitzbomben verschaffen uns einen überraschenden Abgang, und Breitkopfpfeile verweilen am

Die Missionen



Drei Aufträge haben es uns besonders angetan: In **Awaiting the Storm** ① rauben wir während eines Sturms einen Antiquitätenhändler in einem Gasthaus aus. Blitz und Donner inklusive. **Pandora's Box** ② schickt uns auf ein Luftschiff, auf dem wir die Büchse der Pandora stehlen sollen. **Betrayal** ③ sorgt mit untoten Gefängniswärtern für Gänsehaut.

Es lohnt sich, die Gebiete genau zu durchsuchen. Dieser versteckte **Schalter** öffnet einen Geheimraum mit wertvollem Inhalt.



Knüppel-Tag: Solange uns die Wache noch nicht gesehen hat, reicht ein **Schlag**, um sie niederzustrecken.



Wo downloaden?

Eigentlich wollten wir Ihnen **The Dark Mod** auf unserer Heft-DVD präsentieren. Allerdings wollen wir Heft und DVD ja verkaufen – und die Lizenzrechte zur kommerziellen Nutzung der **Doom-3-Engine** liegen beim id-Software-Mutterkonzern Bethesda. Dessen Rechtsabteilung konnte sich bis zu unserem DVD-Redaktionsschluss nicht dazu durchringen, uns die Mod-Verbreitung zu erlauben. Wir versuchen, **The Dark Mod** in der nächsten Ausgabe nachzuliefern und verweisen so lange auf <http://www.thedarkmod.com/downloads/>. Dort steht das Doom der Diebe zum Download bereit.

liebst in feindlichen Wachmännern. Eine Karte der Kathedrale kann natürlich auch nicht schaden. Gut ausgerüstet geht es ab ins Getümmel – und der Rambo in uns will sofort mit der Tür ins Haus fallen, die Wachen vor der Kathedrale mit dem Kurzsword erledigen und drinnen alles vermöbeln, was Beine hat. **The Dark Mod** erlaubt uns eine solche Vorgehensweise zwar, allerdings ist es ratsamer, sich erst einmal in den Straßen der Stadt umzusehen, schließlich sind wir Langfinger und keine ausgebildeten Schwertmeister.

Beim Durchsuchen einer Taverne stoßen wir auf einige Briefe und erfahren so, dass eine der Bewohnerinnen den Schlüssel zur Kanalisation in einer Vase auf ihrem Fensterbrett aufbewahrt – leider nicht im Erdgeschoss. Wir spannen kurzerhand den Bogen, und einen Pfeilflug später liegt das Gefäß zu unseren Füßen. Mit dem Schlüssel öffnen

wir den Zugang zur Kanalisation, bahnen uns den Weg durch das Abwasser und landen praktischerweise im Waschraum der Kathedrale. Kaum haben wir den Gang betreten, hören wir Schritte. Ein Pfarrer verlässt gerade seine Gemächer, an seinem Gürtel der Zimmerschlüssel. Wie wir vorgehen, dürfen wir auch diesmal völlig frei entscheiden. Wir könnten den Geistlichen nun zum Beispiel mit dem Schwert niederstrecken oder ihn mit dem Knüppel bewusstlos schlagen, stattdessen entscheiden wir uns aber, ihm nachzuschleichen und den Schlüssel mit viel Fingerspitzengefühl zu stehlen. Damit wir nicht gesehen werden, huschen wir von einer Ecke zur nächsten und behalten stets die Sichtbarkeitsanzeige am unteren Bildschirmrand im Auge. Ist diese schwarz, sind wir praktisch unsichtbar. Gut für uns, schlecht für den Robenträger, der jetzt um einen Schlüssel ärmer ist. In seinem Zimmer entdecken wir einen geheimen Schalter, der uns Zugang zu einer versteckten Truhe gewährt. Da wir den passenden Schlüssel noch nicht geklaut haben, setzen wir Dietriche ein. Wenn wir das Diebeswerkzeug mit gedrückter rechter Maustaste ins Schloss stecken, müssen wir auf sich wiederholende Klickgeräusche lauschen und im Intervall zwischen den Tönen die linke Maustaste klicken. Ein cooler Einfall, denn gerade mit Feinden im Nacken sorgt das gut gemachte Minispiel für Spannung. Keine zehn Sekunden später haben wir das Schloss geknackt und beginnen zu lächeln – das Tränenmittel, das die Statue heulen lässt. Einen Teil unseres Auftrags haben wir damit schon erfüllt.

Genau wie damals

Wie es in diesem und den Dutzenden anderen Einsätzen weitergeht, sollten Sie am besten selbst herausfinden, denn **The Dark Mod** ist Pflichtprogramm für **Thief**-Freunde. Selten haben wir ein Fan-Projekt gespielt, das den Charme und die Atmosphäre des Originals so gut einzufangen weiß. Fackeln

werfen die Schatten unserer Feinde als verzerrte Abbilder an die Wand, und Wachen unterhalten

sich nicht nur mit ihren Kollegen, sondern führen auch Selbstgespräche und kommentieren das Geschehen. Natürlich gibt es auch Kritikpunkte: Abseits der soliden Licht- und Schatteneffekte ist die Grafik hoffnungslos veraltet, die langen Ladezeiten beim Start einer Mission gehen gehörig auf die Nerven, das Trefferfeedback in den Schwertkämpfen ist unter aller Kanone, und Klettereinsparungen werden durch unsere unsichtbaren Gliedmaßen nicht gerade erleichtert. Fans dürften und sollten darüber aber hinwegsehen. Lediglich Menschen mit schlechten Englisch-Kenntnissen könnten auf Probleme stoßen. Zwar lässt sich das Menü auf Deutsch umstellen, Briefe und Bücher, die oft wichtige Hinweise enthalten, sind allerdings komplett auf Englisch. **FH**

Wer ist Garrett?

Florian Heider
Trainee
flo@gamestar.de



Boah, ist das lahm. Das war meine erster Gedanke zu **The Dark Mod**. Angesichts manch moderner Schleich-Shooter mit Super-Instant-Kill-4-All-Selbstheilungs-Bullet-Time-Funktion eigentlich nicht verwunderlich. Sobald ich mich allerdings wieder an das gemächlichere Spieltempo gewöhnt hatte, waren meine anfänglichen Sorgen vergessen. **The Dark Mod** schafft genau das, was es möchte: Es spielt sich wie Thief mit verbesserter Grafik. Wenn ich minutenlang im Dunkeln ausharre, die Routen der Wachen beobachte und mir den perfekten Plan für den perfekten Raubzug zurechtlege, dann fühle ich mich wieder ins Jahr 1998 zurückversetzt. Dank der fleißigen Community ist außerdem für dauerhaften Missionsnachschub gesorgt. Kollege Löwenstein darf sich ruhig jetzt schon auf den Reboot freuen, ich bleibe bis dahin bei diesem wundervollen Fan-Projekt.

In dieser **Vase** befindet sich der Schlüssel zur Kanalisation. Gut, dass wir unseren Bogen im Gepäck haben.





In der Nähe des zerstörten Planeten Albion duellieren sich zwei Flotten, darunter Trägerschiffe 1.

X Rebirth

Die Weltraumserie soll neue Anhänger gewinnen, ohne alte Fans zu vergraulen. Kann dieser Spagat gelingen?

Von Rüdiger Steidle

Angespielt

Genre: **Weltraumspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Egosoft (X3: Terran Conflict, GS 11/08: 62 Punkte)**
Termin: **15.11.2013** Status: **zu 95 % fertig**

Weitere Infos auf GameStar.de

Zu den Aussagen, die man über die drei Teile der X-Reihe eher selten hört, zählen »ganz nett« oder »nicht übel«. Die Weltraumspiele aus Deutschland spalten die Geister: Die einen finden sie genial, insbesondere Veteranen, die schon beim Serienauftakt 1999 eingestiegen sind. Anderen bleibt die Faszination verborgen, meist weil sie die lange Einarbeitungszeit scheuen. Das kann Bernd Lehahn, der Chef von Egosoft und Schöpfer des X-Universums, durchaus nachvollziehen: »Wir haben X seit seiner Entstehung kontinuierlich erweitert und dabei immer komplizierter gestaltet. Quasi immer noch ein Stockwerk auf einen ohnehin hohen Turm gesetzt, bis er kaum noch zu überblicken war.« Mit **X: Rebirth** wagen die Macher deshalb den Neuanfang – und einen Spagat: Einerseits möchten sie Neulingen den Einstieg erleichtern und das X-Universum mit all seinen Freiheiten überschaubarer gestalten. Andererseits wollen sie natürlich ihre

nach dem Tutorial gewohnt in der Spielwelt austoben, die noch belebter ausfällt und mehr Möglichkeiten bietet als bisher.

Dass es das Team mit dem Wunsch nach Vereinfachung ernst meint, demonstriert beim Besuch in der GameStar-Redaktion bereits ein Detail: Um die fast fertige Vorabversion zu steuern, drückt uns Bernd Lehahn ein Gamepad in die Hand. Keine kleine Überraschung angesichts der Tatsache, dass die Tastaturbelegung von **X3** rund 100 Einträge umfasst. Natürlich lässt sich auch **Rebirth** wie gewohnt per Joystick oder mit Maus und Tastatur bedienen, teils kommen sogar die gleichen Kürzel zum Einsatz. Wir müssen uns die Kombinationen aber nicht merken, sondern können die meisten Funktionen auch über ein einfaches Radialmenü erreichen. Die meiste Zeit verbringen wir im Cockpit unseres Raumschiffs. Unser Schiff,

im Singular. Zwar dürfen wir wie in früheren Serienfolgen im Spielverlauf eine ganze Flotte an Handels-, Kampf und Hilfsraumern aufbauen und sogar Stationen oder Fabriken erwerben. Doch nur das Spielerschiff dürfen wir selbst fliegen – eine bittere Pille für Serienveteranen. Mit dem Privatpott bestreiten wir alle Einsätze und Schlachten, immerhin können wir ihn im Spielverlauf mit immer stärkeren Antriebssystemen, Waffen und Drohnen aufrüsten.

Auch in punkto Story läutet **Rebirth** ein neues X-Kapitel ein: Die Sprungtore, welche die Sonnensysteme der X-Galaxis verbinden, fallen ohne erkennbaren Grund aus. In vielen der isolierten Systeme bricht Chaos aus, Hungersnöte dezimieren die Bevölkerung. Als die Transporttore ihre Arbeit eines Tages wieder aufnehmen, dringen wir als Spieler quasi in unbekanntes Gebiet vor.

+ Stärken

- + komfortablere Bedienung
- + interaktive Einführungsmissionen
- + Solokampagne mit Story ...
- + ... trotzdem Freiheit

- Schwächen

- Erforschung klingt nach Arbeit
- Serienveteranen müssen die Einführung durchstehen

treuen Fans bei der Stange halten, die eben jene Komplexität schätzen. Die Lösung: Frischlinge bekommen eine Kampagne mit tragender Story, die sie an die Feinheiten der Spielmechanik heranführt. Kenner dürfen sich

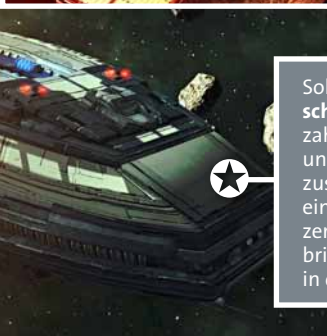
Mit unserem Spielerschiff stolpern wir mitten in eine Raumschlacht.



Auf den riesigen **Raumstationen** (links) können wir landen, um die Innenräume (rechts) zu erkunden.



Solche **Großkampfschiffe** setzen sich aus zahlreichen Waffen- und Systemmodulen zusammen, die sich einzeln anvisieren und zerstören lassen. Das bringt ein wenig Taktik in die Raumschlachten.



Unser Spielerschiff, die **Albion Skunk**, dürfen wir sukzessive weiter aufrüsten.

Tatsächlich werden wir völlig unvorbereitet in ein neues System geschleudert, mitten in ein Gefecht mit der Plutarch Mining Corporation – einem Wirtschaftskonglomerat, das in der Kampagne zunächst als Hauptwidersacher fungiert. Freilich ist Plutarch längst nicht die einzige Fraktion. Es gibt Dutzende Parteien im **X-Universum**, unter denen wir auch Alliierte finden können. Dabei beeinflusst unser Verhalten wesentlich unseren Ruf bei den diversen Gruppen. Wenn wir Handel mit ihnen treiben oder Aufträge absolvieren, steigt unser Ansehen; nehmen wir ihre Verbündeten unter Beschuss, sinkt

Systeme gibt es. Vier Sonnensysteme – für **X-Veteranen** klingt das nach wenig, im Vergleich zu anderen Spielen ist die Welt aber immer noch gigantisch. Um Leerlauf zu vermeiden, sind nicht nur die Systeme über die erwähnten Sprungtore verknüpft, zwischen den Sektoren gibt es außerdem interplanetare Schnellstraßen, die uns in wenigen Minuten von A nach B befördern. Überall tut sich was, gehen die KI-Händler eigenständig ihren Geschäften nach, bauen Fabriksschiffe Rohstoffe ab, machen Piraten Jagd auf Beute. Mit anderen Worten: Die Welt von **X** ist so lebendig und komplex wie eh und je, die Detailflut wird aber transparenter und ansprechender präsentiert.

diesmal ebenfalls zugänglicher gestalten, nicht umsonst zählten die schmuck- und komfortarmen Tabellen zu den größten Einstiegshürden der Vorgänger. Beispielsweise gab's nicht mal Vergleichsfenster für beim Händler angebotene Schiffstypen. Nun verspricht Egosoft, die Textflut einzudämmen, allein schon, um die Gamepad-Bedienung zu erleichtern. Beispielsweise funktioniert die Waffenwahl über das erwähnte Kreismenü rund ums Fadenkreuz. Die Verwaltungs- und Handelsbildschirme haben wir jedoch noch nicht gesehen. Bleibt zu hoffen, dass Egosoft auch hier die Wiedergeburt glückt. Rüdiger Steidle / GR

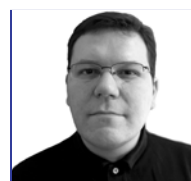
Kompakter, zugänglicher, mehr Geschichte

es. Angenehmerweise gliedert sich unser Renommee in einen kurzfristigen und einen langfristigen Wert. So zerstören wir nicht gleich unsere mühsam aufgebaute Reputation, nur weil wir etwa mal in eine befreundete Raumstation krachen. Nach einer Weile ist der Vorfall vergessen.

Die Stützpunkte sind die Dreh- und Angelpunkte von **X: Rebirth**. Sie bilden die kleinsten Schauplatz-Typen des Spiels. Wobei »klein« relativ ist. Bis wir so ein kilometerlanges Gebilde mit unserer Sternenkutsche umrundet haben, vergehen schon mal mehrere Spielminuten. Solche Sightseeing-Flüge haben ihren Sinn, wir sammeln Informationen über die Konstruktion, Fähigkeiten und Ausstattung der Basen. Üblicherweise finden sich mehrere Raumstationen in jeder Zone, mehrere Zonen bilden einen Sektor (etwa die Umgebung eines Mondes oder Planeten) und verschiedene Sektoren wiederum ein Sternensystem, insgesamt vier

Das gilt auch für die Optik, obwohl sich die Engine mit DirectX 9 zufrieden gibt. »Wir wollten nicht allein um der höheren Versionsnummer willen DirectX 11 verwenden«, begründet Bernd Lehahn. Recht hat er: Selten war das All so opulent inszeniert. Da gibt es glitzernde Ringe aus Eisasteroiden, bunte Nebel und beeindruckende Monde sowie Planeten. Auf Letzteren dürfen wir nach wie vor nicht landen, wohl aber auf den Raumstationen – und dort sogar aussteigen. Die Basen können wir anschließend zu Fuß erkunden und beispielsweise Geschäfte tätigen oder Angestellte für unser aufstrebendes Handelsimperium anheuern. Unsere Untergebenen folgen unseren Vorgaben, verrichten ihren Dienst aber ansonsten selbstständig. Die Ausflüge auf die Raumstationen sind derzeit noch das grafische Lowlight von **X: Rebirth** – Figuren und Räumlichkeiten wirken allzu steril – wir verbringen unsere Zeit lieber im All.

Und – voraussichtlich – in vielen Menüs, so ein Imperium möchte ja verwaltet werden. Diesen BWL-Aspekt sollten die Entwickler



Kniffliger Neustart

Rüdiger Steidle
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ich habe die X-Serie nach dem dritten Teil vom Radar verloren. Umso mehr freue ich mich, dass ich mich für Rebirth nun nicht wieder stundenlang in die komplexe Mechanik einarbeiten muss, beziehungsweise dass mir das Spiel in der Lernphase nun mit Rat und Tat zur Seite steht, statt mich ins kalte Wasser zu werfen. Die Ansätze von Fleißarbeit (Stationen erforschen, Angestellte anheuern) machen mir allerdings genauso Sorgen wie die bislang noch nicht ausgiebig präsentierten Menüs. Veteranen wiederum dürften angesichts der Beschränkung auf nur ein Spielerschiff und vier Sonnensysteme zumindest die Stirn runzeln. Ja, X: Rebirth hat lobenswerte Ansätze. Es könnte sich aber auch zielsicher zwischen die Stühle setzen und weder alte noch neue Fans komplett beglücken. Genaueres wissen wir nach unserem Test.

Potenzial: Gut



Cooler Master CM690III

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 7x 2,5"/3,5", 3x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- für Mainboard bis ATX-Bauform

Auch als CM690III Window mit Seitenfenster erhältlich: **89,90**

TQXM2T/TQXM2U

84,90



99,90

Cooler Master V650S

- Netzteil • 650 Watt Dauerleistung • Effizienz bis zu 92%
- 15x Laufwerksanschlüsse • 2x PCIe-Stromanschlüsse
- Kabel-Management • ATX 2.03, EPS, ATX12V 2.3

Auch erhältlich:

- Cooler Master V550S (550 Watt): **89,90**
- Cooler Master V450S (450 Watt): **79,90**

TN6M42 / TN5M42 / TN4M42



79,90

CM Storm QuickFire TK

- mechanische Gaming-Tastatur
- „Cherry-MX-Brown“-Tastenschalter
- 93 Tasten • n-Key-Rollover
- 1.000 Hz Abfragerate • USB

NTZV2I



24,99

Cooler Master Notepal XL

- Notebook-Ablage mit Kühlung
- inkl. leisem 230-mm-Lüfter (19 dB(A), Min.)
- 3x USB 2.0, Mini-USB (Stromversorgung), Micro-USB (external Power)

PNZV2000



Logitech



Logitech G602 Wireless Gaming Mouse

- optische Maus • 2.500 dpi
- 11 frei belegbare Tasten • Scrollrad • 20 G
- 250-1440 Stunden Batterielebensdauer
- geringe Latenz • 2,4-GHz-USB-Empfänger

NMZLGL

CORSAIR



Corsair Vengeance K70

- Gaming-Tastatur • Anti-Ghosting
- mechanische Tastenschalter Cherry „MX Brown“
- 105 Tasten • 6 Makrotasten
- 10 zusätzliche, speziell konturierte Shooter-Tasten (W,A,S,D und 1 bis 6) • USB

NTZVV601

SAPPHIRE



SAPPHIRE Vapor-X R9 280X 3GB GDDR5

- Grafikkarte • AMD Radeon R9 280X • 950 MHz Chiptakt (Boost: 1.070 MHz)
- 3 GB GDDR5-RAM (6,2 GHz) • 2048 Shaderinheiten • DirectX 11.2 und OpenGL 4.3
- HDMI, DisplayPort, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXS01

Sharkoon



Sharkoon Drakonia Black Mouse

- optische Lasermaus • 8.200 dpi
- 11 frei belegbare Tasten • Scrollrad • 30 G
- Weight-Tuning-System (max. 30g)
- On-Board-Speicher für Nutzerprofile
- Avago ADNS-9800 • USB

NMZS560

COOLER MASTER



CM Storm QuickFire TK

- Gaming-Tastatur
- Cherry-MX-„Blue“-Tastenschalter
- 105 Tasten • n-Key-Rollover
- 1.000 Hz Abfragerate • USB

NTZV2J

QPAD

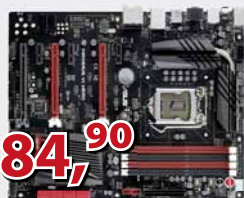


QPAD QH-85 Pro Gaming Headset

- Headset • Frequenzbereich: 15 Hz - 25 kHz
- offenes Design für natürlichen Hi-Fi-Sound
- abnehmbares Mikrofon
- solide Aluminium-Konstruktion
- HiFi-fähige 53-mm-Treiber

KH#Q01

ASUS



ASUS MAXIMUS VI HERO (C2)

- ATX-Mainboard • Sockel 1150
- Intel® Z87 Express Chipsatz • 4x DDR3-RAM
- CPU-abhängige Grafik • Gigabit-LAN
- USB 3.0 • HD-Sound • 8x SATA 6Gb/s
- 2x PCIe 3.0 x16, 1x PCIe 2.0 x16, 3x PCIe 2.0 x1

GWEA38

Kingston
HYPERX

Kingston HyperX 3K SSD

- Solid-State-Drive
- „SH103S3/120G“ • 120 GB Kapazität
- 555 MB/s lesen • 510 MB/s schreiben
- SandForce SF-2281 • 85.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMHM2B07

systema



Systema Gamer V2/GTX770 W8-64

- Intel® Core™ i5-4670K (3,4 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 770 • 8 GB DDR3-RAM
- 1-TB-HDD • 120-GB-SSD • DVD-Brenner
- inkl. Sharkoon Skiller Tastatur und Drakonia Mouse sowie dem PC-Spiel „ARMA III“

S71YE7 + YSAC6U

QPAD



AlphaCool NexXxoS Cool Answer 240 LT/ST

- CPU-Wasserkühlungsset für Sockel FM1, FM2, AM2(+), AM3(+), 775, 1150, 1155, 1156, 1366, 2011 • 30 mm dicker Vollkopper-Radiator
- 2x 120-mm-Lüfter • Kupfer-Grundplatte

HXLNA004

CORSAIR



Corsair RM550 550W

- Netzteil mit 550 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 92% • 11x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse • Kabel-Management
- 135-mm-Lüfter • ATX 2.03, EPS, EPS 2.92, ATX12V 2.3, ATX12V 2.4

TNSV6R00

COOLER MASTER



Cooler Master COSMOS SE

- Big-Tower • Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 8x 3,5" oder 18x 2,5"
- inkl. vier Lüfter
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TTXM73

AeroCool



Aerocool DS Cube Window Orange

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 1x 5,25", 1x 3,5" • Einbauschächte intern: 2x 3,5", 2x 2,5"
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- Window-Kit • für Mainboard bis Micro-ATX- oder Mini-ITX-Bauform

TQXRD007

ALTERNATE

bequem online



Michael Trier, Chefredakteur
michael@gamestar.de

Zuletzt gelesen Stephen King: »Der Anschlag«. Spannende Reise in die jüngere Vergangenheit, abgeschmeckt mit den typischen King-Motiven Freundschaft, Liebe, Solidarität, Sucht und einem etwas verquastenen Bild der USA.

Zuletzt gehört Alles von David Bowie bis 1983 und alte Def Jam-Klassiker.

Zuletzt gedacht Wie wohl Ken Levine seine Idee von einem story-basierten Spiel mit unbegrenztem Wiederspielwert umsetzen will?

Meine Meinung zu:

Fifa 14 Super Spiel, aber mit alter Engine.

★★★★

Goodbye Deponia Würdiger Abschluss!

★★★★★

Tactical Intervention Was soll das?

★

Michael Graf, Mitglied der Chefredaktion

micha@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Gravity« – nicht übel, auch wenn mir da gewisse Leute zu viel Glück haben.

Zuletzt gelesen Dan Simmons: »Endymion« – schön, hat aber einen blöden Logikfehler.

Zuletzt gedacht In einigen Jahren könnte sich unser klassisches Plattformdenken mit PCs und Konsolen tatsächlich auflösen.

Meine Meinung zu:

Fifa 14 Einen Stern Abzug für die alte Engine, sonst ein hervorragendes Fußballspiel.

★★★★

Goodbye Deponia You say Goodbye and I say Hello – und zwar zur Trilogie, die ich nun endlich mal am Stück spielen muss.

★★★★★

Tactical Intervention Das war nix, Minh.

★



Daniel Visarius, Mitglied der Chefredaktion
daniel@gamestar.de

Zuletzt gespielt Nur GTA 5. Ich freue mich schon auf die Grafik der hoffentlich kommenden PC-Version und spiele es dann noch mal.

Zuletzt gehört GTA 5-Radiosender.

Zuletzt gedacht Wird Zeit, meinen Spiele-PC im Wohnzimmer aufzurüsten.

Meine Meinung zu:

Fifa 14 Jedes Jahr überlege ich, ob ich wegen der Lizenzen von Pro Evo zu Fifa wechsel, aber der eigentliche Spielablauf spricht für mich auch 2013 für Pro Evo.

★★★★

Goodbye Deponia Kann mich nur den Kollegen anschließen. Tolles Adventure.

★★★★

Tactical Intervention Braucht niemand.

★

Heiko Klinge, Redakteur

heiko@gamestar.de

Zuletzt gelesen Jede Menge hässliche Kommentare von Eintracht-Braunschweig-Fans. Seufz.

Zuletzt gehört AFI: »Burials«. Für mich eines der besten Rock-Alben des Jahres.

Zuletzt gedacht Wie clever von Microsoft, die Xbox One an meinem Geburtstag rauszubringen!

Meine Meinung zu:

Fifa 14 Ja, ist super. Fühle mich als PC-Kicker trotzdem als Kunde zweiter Klasse.

★★★★

Goodbye Deponia Sicherlich das derzeit beste traditionelle Adventure. Für einen Meilenstein fehlen mir die echten Innovationen.

★★★★

Tactical Intervention Minh Le ist ein extrem netter Kerl. Hilft aber dem Spiel nix.

★



GameStar

Jochen Gebauer, Leitender Redakteur

jochen@gamestar.de

Zuletzt gelesen »Doctor Sleep« von Stephen King. Mal wieder ein richtig guter King.

Zuletzt gehört Seemannslieder aus Assassin's Creed 4. Verfluchte Ohrwürmer die Dinger.

Zuletzt gedacht Scott Orson Card mag eine reaktionäre Socke sein, aber Ender's Game bleibt ein fantastischer Roman. Bloß verfilmen hätte man ihn echt nicht müssen.

Meine Meinung zu:

Fifa 14 Wenn ich die neue Engine nicht kriege, spiele ich halt weiter PES.

★★

Goodbye Deponia Mein Humor ist das nicht. Zu bemüht, zu viel Holzhammer.

★★★

Tactical Intervention Netter Versuch, Minh.

★



GameStar-Leser fragen Jochen Gebauer

Was war dein Schlüssel-Rollenspiel, das dich auf den Geschmack gebracht hat?

The Bard's Tale auf dem C64. Hab' damals in der seligen ASM einen Test gelesen und gedacht, das klingt ja super, das muss ich haben. Verstanden habe ich aber tagelang bloß Bahnhof, in der fünften Klasse war mein Englisch eher bescheiden ...

Wie bist du NFL-Fan geworden und was ist dein Lieblingsteam?

Bei uns in der Gegend konnte man in den 80er-Jahren den amerikanischen Militärsender AFN empfangen – und da liefen Sonntags immer NFL-Spiele. Nach ein paar Jahren mit der Front Page Sports Football-Reihe hatte ich dann auch langsam die ganzen Regeln drauf. Lieblingsteam: Miami Dolphins.

Was sind deine Lieblings-Comedyserien?

Flying Circus und Fawlt Towers laufen außerhalb der Konkurrenz. Die kann ich immer noch auswendig. Danach? Hm. Boston Legal mochte ich sehr, Spader und Shatner waren fantastisch. Die ersten beiden Stromberg-Staffeln waren auch super.

Woher kommt die Sympathie für Eintracht Frankfurt?

Ich war beim Okocha-Tor im Stadion. Also bei DEM Okocha-Tor. Danach war's unmöglich, kein Fan zu sein.



Michael Obermeier, Redakteur
michi@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Ender's Game: Das große Spiel«. Tolle Spezialeffekte, war mir insgesamt aber zu stumpf.

Zuletzt gehört Eight. Eight. Eight. Eight.

Zuletzt gedacht Ich habe mehr als zwei Stunden das 8-Game aus Stanley Parable gespielt. Hilfe!

Meine Meinung zu:

Fifa 14 Es könnte mir nicht egal sein.

★

Goodbye Deponia Nicht mein Humor, aber ein nettes Adventure.

★★★

Tactical Intervention Besser wäre eine Intervention beim Entwickler gewesen.

★★



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

Zuletzt gesehen Oblivion: Tolles Technik-Design, aber die Story ... gäääh ... Hatte zum Glück einen Streaming-Gutschein dafür.

Zuletzt gehört »Dr. Döblingers Geschmackvolles Kasperltheater« mit dem Nachwuchs. Dank cooler Sprüche auch für mich lustig.

Zuletzt gedacht Zum Glück wird Watch Dogs verschoben, habe noch so viel altes Zeug über. **Meine Meinung zu:**

Fifa 14 Schön, gibt's zur Xbox One ja gratis. ★★★★★

Goodbye Deponia Jetzt ist die Reihe endlich komplett, jetzt fange ich damit an. ★★★★★

Tactical Intervention Juckt nicht, habe seit CS 1.6 genug vom Terror-Baller-Genre. ★

Petra Schmitz,
Redakteurin

petra@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Jack Reacher«. Bin nach circa 20 Minuten eingeschlafen.

Zuletzt gehört Pink Floyd: »Meddle«. Kein Lied passt so gut zum Herbst wie »Echoes«.

Zuletzt gedacht Jugendfreie Version: Kann mir die Pappnase vielleicht mal ein Medkit vor die Füße werfen?

Meine Meinung zu:

Fifa 14 Fußballspiele interessieren mich in etwa so sehr wie Tischtennis. ★

Goodbye Deponia Es ist schon vorbei? Schade! Für mehr Rufus in Spielen! ★★★★★

Tactical Intervention Gehen sie weiter, hier gibt's nichts zu sehen. ★



Florian Heider,
Trainee

flo@gamestar.de

Zuletzt gesehen »We need to talk about Kevin«. Sehenswerte Romanverfilmung.

Zuletzt gehört Durchsagen zum Thema Gleisstörungen auf Line X und Umbauarbeiten auf Gleis Y. Ich hör schon nicht mehr hin.

Zuletzt gedacht Wenn ich mal groß bin, dann kauf ich mir eine eigene U-Bahn.

Meine Meinung zu:

Fifa 14 Ich nehme mir jedes Jahr vor, endlich mal ein Fußballspiel zu zocken. Vielleicht klappt's ja diesmal. ★★★★★

Goodbye Deponia Ein absolut würdiger Abschluss der Adventure-Reihe. ★★★★★

Tactical Intervention Pfui bäh! ★

GastStars



Patrick C. Lück

Niemand weiß, dass das »C« in Patrick's Namen für »Chromosom« steht. Was daran liegt, dass es gelogen ist. Mit Erbgut kennt er sich aber aus, Goodbye Deponia bescheinigt er die Abstammung von einem LucasArts-Klassiker.



Martin Deppe

Martin ist wie der typische Opa. Er erzählt die ganze Zeit vom Krieg um Chromos. In Battle Worlds heißt der Planet zwar Kronos, den Rest findet Martin aber genau wie damals. Und erzählt. Und erzählt.



Richard Löwenstein

Kann jemand mit diesem Nachnamen ein verlorenes Schäflein sein? Wir finden: ja! Und freuen uns umso mehr, dass sich der Thief-Spieler nach jahrelanger Heft-Abstinenz zurück in die GameStar-Herde geschlichen hat.



Rüdiger Steidle

Rüdiger ist ein Talent der 1.000 Männer! Oder war's umgekehrt? Egal, der Mann hat einfach Ahnung, egal ob von Rollenspielen oder von seltsamen neuen Linux-Konsolen.



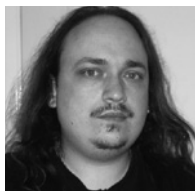
Dennis Kogel

Wo der normale Mensch googelt, koo-gelt Dennis. Als »koo-geln« bezeichnen wir das Abtelefonieren obskurer Interview-Partner für historische Reportagen.



Sascha Penzhorn

Erst Onyxia im Nackt-Raid, jetzt mit Dragon's Prophet wieder Drachen für Sascha. Nackt-Raid heißt übrigens, dass die Helden keine Ausrüstung tragen, und nicht, was Sie denken!



Toni Schwaiger

Früher hat uns Toni mit seinen Regieanweisungen das Leben schwer gemacht, heute rettet er Leben. So richtig in echt jetzt. Und im Rettungsdienstsimulator 2014.



Team



André Peschke,
Redakteur

andre@gamestar.de

Zuletzt gelesen »You are not so smart« – Musste feststellen, dass mich das eigene Gehirn verarscht. Finde ich nicht ok von ihm.

Zuletzt gesehen »Rush – Alles für den Sieg«. Finde Formel 1 so spannend wie Valium-Wettessen, aber der Film war cool.

Zuletzt gedacht Nix. Glaube meinem Gehirn jetzt sowieso nüscht mehr. Grund: siehe oben.

Meine Meinung zu:

Fifa 14 Ich mag's lieber als Pro Evo. Bäm! ★★★★★

Goodbye Deponia Charmant, aber hat mir nicht den Abschluss geliefert, den ich eröffnete. ★★★★★

Tactical Intervention So überflüssig wie ein Bierglas als Regentonne. ★



Florian Klein,
Ressortleiter Hardware

florian@gamestar.de

Zuletzt gelesen Michael Connelly »Angel Flight« – US-Krimi vom Feinsten.

Zuletzt gehört KREISCH – Ich glaube, mein Auto braucht neue Bremscheiben!!!

Zuletzt gesehen GTA 5 – sobald sich eines der raren Zeitfenster öffnet.

Meine Meinung zu:

Fifa 14 In Fifa 14 statt Pro Evo hätte ich möglicherweise den Hauch einer Chance gegen Pro-Evo-Veteran Daniel Visarius. ★★★★★

Goodbye Deponia Erinnert mich an alte C64-Tage und bringt mich zum Lachen. ★★★★★

Tactical Intervention Nur gut, um 144-Hz-TFTs ans fps-Limit zu treiben – allerdings auf eigene Gefahr. ★

Jan Purrrucker,
Trainee

jan@gamestar.de

Zuletzt gelesen »Der Zauberberg« von Thomas Mann. Kein anderer baut derart verdrehte Sätze.

Zuletzt gesehen World War Z mit Brad Pitt. Ganz coole Bilder und Effekte aber lahme Story

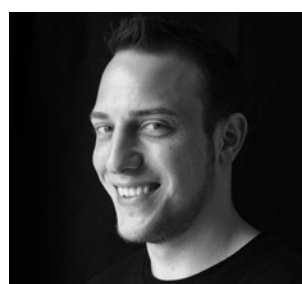
Zuletzt gedacht Regen, neuer Internetanschluss und Resturlaub. BF 4 ich komme.

Meine Meinung zu:

Fifa 14 Fifa 98 war mein letzter Ableger der Serie und bis EA die Blutgrätsche (Q) wieder einführt, ändert sich das auch nicht. ★★★★★

Goodbye Deponia Kommt nicht an Harveys neue Augen ran, aber trotzdem Klasse. ★★★★★

Tactical Intervention Counter-Strike in schlecht? Danke, ich bleib bei QuakeLive. ★



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 / Ratgeber
1	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda/Bethesda	01/12	91	8	9	8	10	8	10	9	9	10	10
2	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft/ArenaNet	11/12	91	9	9	7	10	9	10	8	10	10	9
3	Goodbye Deponia	Adventure	Daedalic Entertainment	12/13	91	9	10	7	10	9	8	10	10	10	8
4	Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	Electronic Arts/Bioware	05/12	90	7	10	9	9	9	9	10	10	8	9
5	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	01/13	89	8	9	9	9	9	10	8	8	10	9
6	The Witcher 2 Enhanced Ed.	Rollenspiel	Namco Bandai/CD Projekt	06/12	89	10	10	8	10	8	9	9	8	9	8
7	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 / Endlos spiel
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	Starcraft 2: Heart of the Sw.	Echtzeit-Strategie	Activision Blizzard/Blizzard	05/13	87	8	10	8	9	9	8	9	8	9	9
4	Dota 2	Multipl.-Strategie	Valve/Valve	09/13	86	8	9	9	8	8	8	8	10	10	8
5	XCOM: Enemy Unknown	Rundenstrategie	2k Games/Firaxis	12/12	85	7	8	9	9	7	10	9	7	9	10
6	Total War: Rome 2	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly	11/13	84	10	9	7	8	7	10	10	4	10	9
7	Civ 5: Brave New World	Rundenstrategie	2k Games/Firaxis	09/13	84	8	9	7	8	9	10	8	6	9	10
8	Orcs Must Die! 2	Action-Strategie	Robot Entertainment	10/12	84	7	8	9	10	9	8	9	6	10	8
9	League of Legends	Multipl.-Strategie	Riot Games/Riot Games	04/13	84	6	7	8	8	9	9	8	9	10	10
10	Battle Worlds: Kronos	Rundenstrategie	Crimson Cow/King Art	12/13	82	7	7	8	7	9	10	9	8	9	8

Sport-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus / Fahrverhalten	KI	Management / Tuning	Spielzüge / Streckendesign
1	Fifa 14	Sportspiel	EA Sports/EA Canada	12/13	91	8	9	9	9	9	10	9	10	9	9
3	Pro Evolution Soccer 2014	Sportspiel	Konami/Konami Tokyo	11/13	90	8	8	10	9	9	9	10	9	8	10
4	Trials Evolution: Gold Edition	Fun-Racer	Ubisoft/Redlynx	06/13	86	6	8	10	8	8	10	10	9	7	10
5	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 Absoluten Ausnahmespiel, Pflichtkauf!
80 bis 89 Sehr gut; reizt das Genre voll aus.
70 bis 79 Gut, aber nicht genial; kleinere Fehler.
60 bis 69 Noch okay für Fans des Genres.
50 bis 59 Durchschnittskost mit diversen Macken.
10 bis 49 Nicht mal für wenig Geld zu empfehlen.
unter 10 Definitiv ein grausames Spiel.

8 Preis / Leistung

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

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

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

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

TERMIN 26.9.2013 PREIS 50 Euro USK ab 0 Jahren

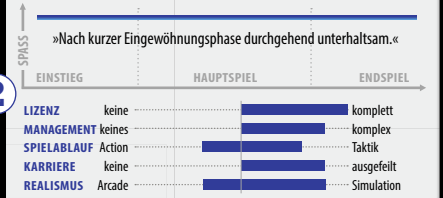
Fifa 14

Sportspiel

Publisher EA Sports
Entwickler EA Canada
Sprache Dt., Engl., sieben weitere Sprachen
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 2 Seiten Handbuch
Kopierschutz EA Origin



GENRE-CHECK SPORT



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Einzelspiel (22), Turnier (64), Ultimate Team (unbegrenzt)
SPIELTYPEN Internet / an einem PC **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSUCHE EA Origin **MULTIPLAYER-SPASS** 200 Stunden

WERTUNG Sehr gut

»Mehr Dynamik auch in den Mehrspieler-Partien.«

GRAFIK

verfeinerte Spieleranimationen + aufpolierte Spieler-gesichter + detaillierte und scharfe Trikots + verbessertes Publikum ... aber immer noch teils sehr grob

SOUND

sehr gute Surround-Kulisse + echte Fangesänge + Stadiondurchsagen in Landessprache + bessere Kommentatoren als in PES ... die hier und da aber zu stark ins Gewicht fallen

BALANCE

fünf Schwierigkeitsgrade + unterhaltsame Tutorial-Minispiele + optionale Pass- und Schuss Hilfen + nachvollziehbare Spielerwerte ... die hier und da aber zu stark ins Gewicht fallen

ATMOSPHÄRE

viele Lizenzen, für Deutschland die volle Packung + fantastische Stadionstimmung + noch mehr Leben abseits des Rasens + keine Original-Turniere

BEDIENUNG

hervorragende, frei konfigurierbare Gamepad-Bedienung + dynamischer durch Schwerpunkt-Einberechnung + umständliche Menü-Mausbedienung

UMFANG

viele Modi + Dauermotivation dank Online-Ranglisten + über 600 lizenzierte Vereine + über 16.000 originalgetreue Fußballer

REALISMUS

realistischer Spielfluss + angepasste Kollisionen + langsames Gameplay + authentische Tempowechsel + PES bleibt realistischer

KI

Mittspieler bieten sich an, laufen mit + Abwehr stellt Räume zu + misplatzierende Torhüter + KI attackiert und presst noch mehr schon in der gegnerischen Hälfte

MANAGEMENT

ausgebaute Talentsuche + Aufbau eines Scouting-Netzwerks + nur kleine Rolle für Moral und Teamchemie + letztlich nur Detailänderungen

SPIELZÜGE

viele Spielideen umsetzbar + sehr nützliche Taktik-einstellungen + Standardsituationen-Editor + mehr Taktiktiefe ... aber weniger als in PES



Battle Worlds Kronos



GameStar
für besondere Spieltiefe

Nach rund sieben Jahren ist der Quasi-Nachfolger von Battle Isle 2 fertig. Aber kommt er auch an das Vorbild ran? Unser Exklusivtest deckt die Karten auf.

Von Martin Deppe

Genre: Rundenstrategie Publisher: **Crimson Cow** Entwickler: **King Art (The Book of Unwritten Tales, GS 06/09: 85 Punkte)** Termin: **4.11.2013** Spieler: **1 - 2** Sprache: **Deutsch** Preis: **35 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Die Special Edition

Für knapp 50 Euro, also rund 15 mehr als die Standardversion, gibt's die **Mission Command Edition** in einer Steel Box. Darin stecken das erweiterte Handbuch (40 statt 16 Seiten), ein Waf-handbuch mit 80 Seiten, ein Schlüsselanhänger sowie der gute Soundtrack. Ach ja, das Spiel ist auch dabei.



Es ist kein Zerstörer, kein Panzer, keine Artillerie, die uns den Hintern rettet. Sondern ein kleines Piranha-Patrouillenboot. Runde um Runde greift es die anrückenden Alligator-Hovercrafts an, die feindliche Truppen am Strand absetzen – ein Gegenangriff der KI, die unseren eigenen Invasions-Streitkräften in den Rücken fällt: Hinter unserem Heer packt sie Bandit-Buggys aus, ihre angelandete Infanterie bedroht unsere Artillerie, die wir hinter unseren schweren Front-

kämpfern sicher glaubten. Nur knapp können wir die Geschütze retten, den Gegenangriff abwehren, die Feindbasis einnehmen – ohne das Patrouillenboot hätten wir das nie geschafft.

Und das ist nur eine der dramatischen Phasen, die wir in einer Mission von **Battle Worlds: Kronos** erleben. Im gleichen Einsatz erobern wir mit letzter Kraft einen Hafen – mit einer fast toten Robotereinheit, abgeschirmt von Hovercrafts und Hunter-Geländewagen. Die halten zwar nicht viel aus, werfen sich aber todesmutig zwischen die schweren Feindpanzer und unseren Robo-Eroberer. Dann wieder fliehen wir mit Transportschiffen voller Einheiten vor einem U-Boot, stoßen über Brücken und unter Abwehrturmfeuer auf eine dritte Insel vor – wohlgemerkt, alles in einer einzigen Mission! Dass das Runden-Strategiespiel **Battle Worlds: Kronos** immer wieder solche Herzschlag-Momente hinbekommt, liegt an seinen vier großen Stärken. Missionsdesign, Truppentypen, KI und das Kampfsystem arbeiten Hand in Hand. Perfekt sind sie alle vier nicht, aber überwiegend sehr gut.

Nehmen wir mal die Truppentypen. 31 gibt's davon, nicht überwältigend viele, aber sie reichen. Lediglich bei den Schiffen hät-

ten wir uns mehr Auswahl gewünscht, drei reine Kampfpötte (Zerstörer, U-Boot, Patrouillenboot) sind etwas dünne. Viele Einheiten könnten direkt aus **Battle Isle 2** stammen, etwa die Priest-Artillerie, die ihrem Pulsar-Vorbild ähnelt wie eine Eierhandgranate der anderen. Wir können sie nicht ziehen und gleich angreifen lassen, sondern brauchen eine Runde zum Ausrichten – das hier schick animiert ist, mit einem teleskopartigen Geschützrohr, das sich ausfährt. Oder der flinke Bandit-Buggy, der seine kleinen Raketen über zwei Felder verschießt. Aber es gibt feine Unterschiede: Besagter Buggy ist im Nahkampf wehrlos, während sein **Battle Isle 2**-Pendant dafür noch ein MG dabei hatte. Zerstörer feuern deutlich weiter, U-Boote müssen nach einem Angriff auftauchen, die dreirädrigen Explorer-Aufklärer erobern keine Gebäude – im Gegensatz zu ihren Ranger-Urahnern.

Dass schon Gefechte mit nur drei, vier beteiligten Einheiten knifflig werden, liegt am tollen Kampfsystem. Dessen Regeln sind

⊕ Stärken

- + Strategie à la Battle Isle 2
- + ausgeklügeltes Kampfsystem
- + lange Missionen
- + gut ausbalancierte Einheiten

⊖ Schwächen

- fummeliges Rohstoffsystem
- trockene Atmosphäre



Panik! Unser **Infanteriebot** braucht zwei Runden, um den Hafen zu erobern. Wir können ihn nur mit leichten Einheiten und Zerstörern decken.

Ein feindlicher **Roboter** hat ein Depot zurückerobert, wir bombardieren ihn, bevor er sich noch mehr schnappt.





Mit je zwei **Infanterietrupps** 1 und 2 haben wir gerade zwei Häfen erobert und **Schiffe** erbeutet 3. Nächste Runde ist das **Depot** 4 dran! Der letzte Widerstand auf der Insel ist auch gleich fällig – ein **Geschützturm** 5, bereits von zwei Nahkampfeinheiten »geklemmt«. Die schon aufgebaute **Artillerie** 6 feuert als erste, notfalls kann noch der **Raketenwerfer** 7 eingreifen. **Mörser-Trucks** 8 der Residents können sich an **Wracks** 10 reparieren, oder ganz normal per **Reparaturfahrzeug** 9. Einmaliges Reparieren oder Aufmunitionieren geht an solchen **Vorratsstapeln** 11. Die **Sting-Helikopter** 12 können zwar nicht singen, aber Boden-, Luft- und Seeinheiten angreifen und zwei Infanteristen transportieren. Praktisch: Die drei **Gegner** 13 haben keine Luftabwehrfähigkeit – die gibt's für den Buggy links oben nur als Upgrade. Die unbewaffnete **Drohne** 14 klärt Gebiete sehr weit auf.

kein Hexenwerk. Erstens: Wenn wir mit einem Nahkämpfer einen anderen Nahkämpfer angreifen, kassiert das Ziel erst den Schaden, bevor es zurückfeuert. Falls wir 30 Prozent seiner Gesundheit abziehen, fällt der Gegenschlag ebenfalls 30 Prozent schwächer aus. Wer angreift, ist also im Vorteil – das verhindert das Einigeln. Zweitens: Grundsätzlich kann jede Einheit sich nur einmal verteidigen – es lohnt sich also, mehrfach zu attackieren. Drittens: Einheiten kassieren mehr Schaden, wenn sie neben Gegnern stehen. Je mehr das sind, desto höher auch der Schaden. Dieses »Klemmen« ist die wichtigste Regel, denn dadurch spielt sich **Battle Worlds** anders als viele Genre-Kollegen. Wir halten nicht

sofort mit Fernkämpfern auf einen Feind, sondern ziehen erst möglichst viele Einheiten an unser Opfer heran – sogar harmlose Mule-Transporter erhöhen durch ihre Anwesenheit den Schaden. Erst dann sind die Fernwaffen dran, anschließend die Nahkämpfer, am besten der mit der dicksten Panzerung zuerst, weil er den Gegenangriff schlucken muss. Solche Kombi-Angriffe zermürben auch den schwersten Panzer, oder beschädigen ihn zumindest so stark, dass wir seinem nächsten Zug gelassen entgegensehen.

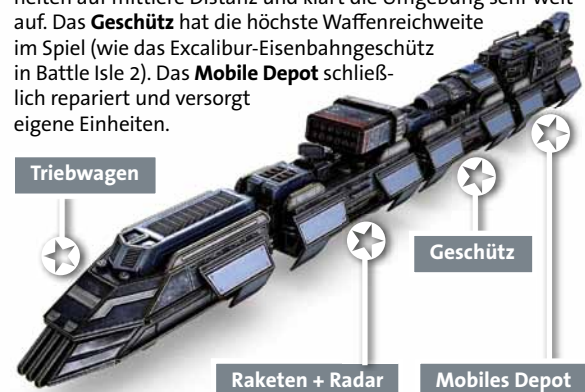
Oder doch nicht so gelassen? Die KI beherrscht das Kampfsystem nämlich nahezu perfekt, wir dürfen uns keinen Fehler erlauben. Unser Hydra-Raketenwerfer ist zu nah am Feind? Dann wird er garantiert im Nahkampf angegriffen, da kann er sich nämlich nicht wehren. Unser Cerberus-Panzer hat keinen Flankenschutz? Dann ist er so gut

Skript-Ereignis: Als wir mitten im Gefecht gegen die Basis rechts sind, landen links **Hovercrafts** Truppen in unserem Rücken an.



Kostenloser Nachschub

Schon Anfang 2014 gibt's für alle Käufer von **Battle Worlds** eine kostenlose Mini-Kampagne mit rund zehn Stunden Spielzeit, plus neue Multiplayer- und Challenge-Maps. Schwerpunkt der Kampagne sind die neuen schwebenden Züge, die sich sogar individuell zusammenstellen lassen. Auf den Maps können Sie dann den Triebwagen bewegen und jederzeit verschiedene Waggons an- und abhängen – abhängig von der taktischen Lage, oder einfach nach persönlicher Vorliebe. Die Einzelteile eines Zugs sehen Sie hier als Rendering. Der **Triebwagen** zieht den Zug. Der **Raketen-Radar-Waggon** bekämpft Land- und Lufteinheiten auf mittlere Distanz und klärt die Umgebung sehr weit auf. Das **Geschütz** hat die höchste Waffenreichweite im Spiel (wie das Excalibur-Eisenbahngeschütz in Battle Isle 2). Das **Mobile Depot** schließlich repariert und versorgt eigene Einheiten.



Battle Worlds vs. Battle Isle 2

Wer sich dermaßen an Battle Isle 2 orientiert, muss sich natürlich auch vergleichen lassen. Welches Runden-Strategiespiel ist in welcher Disziplin besser?

Battle Worlds: Kronos (2013)

Präsentation

★★★



Die 3D-Kampffilme sind verschwunden, dafür sind die Maps und Einheiten schick. Die spannenden Gefechte werden direkt auf dem Schlachtfeld ausgetragen. Briefings und Dialoge sind unverändert.

Einheiten

★★★



31 Einheitentypen: Bodentruppen, Marine, Luftwaffe. Jede Einheit kann dreimal im Level aufsteigen, woraufhin wir sie aufrüsten dürfen. Nur Flieger und Artillerie brauchen Sprit bzw. Munition.

Missionsdesign

★★★



Sehr abwechslungsreich, verschiedene Lösungswege, viele Ereignisse (etwa Gegenangriffe oder anlandende Feinde). Ein paar erfahrene Einheiten dürfen wir in den nächsten Einsatz mitnehmen.

Kampfsystem

★★★



Schnell gelernt, schwer gemeistert: Das Umzingeln von Einheiten wird zum Puzzlespiel, brennende Wracks erfordern Vordenken für die Folgerunde. Angreifer sind im Vorteil, Einigeln bringt nicht viel.

KI

★★★



Sehr clever, beherrscht das Kampfsystem fast perfekt, bleibt oft knapp außerhalb unserer Fernkampfreichweite. Lässt sich aber teils zusammenschießen, wenn wir aus dem Kriegsnebel heraus feuern.

Endstand

13 ★

Battle Isle 2 (1994)

★★★



Blue Byte setzt 1994 neue Maßstäbe: Die Gefechte in 3D-Polygongrafik sind top, und wer die CD-Version hat, freut sich über rotierende Rendermodelle. Die eigentliche 2D-Spielgrafik hingegen ist eher zweckmäßig.

★★★



52 Einheitentypen (plus fünf per Addon) zu Lande, Wasser und in der Luft. Kampfeinheiten haben zwölf Erfahrungsstufen mit immer besseren Angriffs- und Verteidigungswerten. Flieger gibt's in zwei Höhenstufen.

★★★



Ebenfalls abwechslungsreich, obwohl wir oft das HQ erobern oder alle Gegner vernichten müssen. Viele Massenschlachten mit weit über 100 Einheiten – allerdings zählt hier eher Masse statt Klasse.

★★★



Einfaches Kampfsystem, das nur durch die vielen Truppentypen und größeren Armeen kniffliger wird. Erfahrene Einheiten sind zu stark, das Ende einer quasi schon gewonnenen Mission zieht sich daher in die Länge.

★★★



Setzt Einheiten strohdoof ein: Fernkämpfer gehen in den Nahkampf (Zerstörer) oder ziehen sich nach dem Angriff nicht zurück (Buggy). Dass das Spiel trotzdem fordert, liegt allein an der Überzahl des Gegners.

11 ★



Schick: Die **Raketeneffekte** von Werfern, Zerstörern und Buggys.

wie umzingelt, denn die KI »klemmt« hemmungslos. Immer wieder erleben wir, wie sich der Computergegner clever exakt ein Feld aus unserer Artilleriereichweite hält. Besonders beeindruckend: Als wir mit zwei Zerstörern die Gegner auf einer Insel bombardieren, fliehen die sofort außer Reichweite – wir müssen ein Schiff außen rum steuern, um das ganze Eiland abzudecken.

Allerdings haben wir auch erlebt, dass sich ein Dreiertrupp Alligator-Hovercrafts über drei Runden zusammenschießen ließ. Offenbar hatten diese herbeigeskripteten Landungsboote nach dem Ausborden ihrer Passagiere keine Funktion mehr. Auch beim Erobern von Depots (dazu gleich mehr) zögert die KI gelegentlich, und sie setzt unseren angeschlagenen Einheiten nicht konsequent über größere Entfernung nach, um ihnen den Rest zu geben. Aber das ist Me-

Die KI kämpft nahezu perfekt

ckern auf hohem Niveau, die KI ist bis zum Ende einer Mission ein ernstzunehmender Gegner, an dem auch erfahrene Strategen zu knabbern haben. Schwierigkeitsgradstufen gibt's übrigens nicht, allerdings kann man sich alle zehn Runden (automatisch zusammengestellte) Verstärkung ins Landgebiet seiner Wahl einfliegen lassen. Darunter die entscheidenden Infanteristen, ohne die wir kein Gebäude erobern können. Das lindert die akute Sackgassen-Gefahr, falls wir all unsere Infanterie verlieren.

Durch Kampfhandlungen kann jede Einheit zweimal im Level aufsteigen, auch wenn sie nur verteidigt. Mit jedem Aufstieg dürfen wir zwischen zwei Upgrades wählen: höhere Bewegungsreichweite etwa, beliebige Gegenangriffe, Luftabwehr-Fähigkeiten. Nicht alle sind sinnvoll, ein Sichtweiten-Upgrade für Artillerie bringt zum Beispiel nix, weil nur Wahnsinnige ihre Geschütze ohne weitblickenden Geleitschutz rumfahren lassen. Eine Feuerreichweitenerhöhung um eines oder gar zwei Felder ist hingegen knorke. Aber Obacht: Bei zwei Feldern steigt die minimale Feuerschutzentsprechend mit, unser Geschütz wird noch anfälliger für hautnahen Feindkontakt. Knifflig: Statt eines Upgrades können wir beim Level-Up auch eine Instant-Teilheilung wählen – das stellt uns oft vor schwere Entscheidungen.

1&1 ALL-NET-FLAT



Samsung
Galaxy S4

HUAWEI
Ascend P6

LG G2

✓ **FLAT** FESTNETZ

✓ **FLAT** ALLE
HANDY-NETZE

✓ **FLAT** INTERNET

19,99
~~29,99~~ €/Monat*



1&1

1und1.de
0 26 02 / 96 96



* 1&1 All-Net-Flat Basic in den ersten 24 Monaten für 19,99 €/Monat, danach 29,99 €/Monat. Auf Wunsch mit Smartphone dann immer für 29,99 €/Monat. Einmaliger Bereitstellungspreis 29,90 €, keine Versandkosten. 24 Monate Mindestvertragslaufzeit.
1&1 Telecom GmbH, Elgendorfer Straße 57, 56410 Montabaur

Die Upgrades bringen also handfeste Vorteile, sind aber nicht so kriegsentscheidend wie zum Beispiel die zwölf Erfahrungsstufen von **Battle Isle 2**, mit denen eine Stufe-12-Einheit auch schwere Gegner wegputzte. Weil wir in **Battle Worlds** mit deutlich weniger Einheiten unterwegs sind, wiegen Verluste umso schwerer, zumal wir wegen stets knapper Rohstoffe auch weniger nachproduzieren. Also hegen und pflegen wir Elite-Einheiten umso mehr und zittern mit ihnen mit. Deshalb, und wegen der pfiffigen

Der Editor ist mit dabei

KI, sind die Missionen spannend bis zum Schluss, wir müssen ständig aufpassen. Einige wenige Elite-Einheiten dürfen wir nach einem Einsatz übrigens in einer Art Inventar parken und in die nächste Mission mitnehmen. Dabei gibt's allerdings Vorgaben, in einem Schleich-Einsatz darf zwar ein Elite-Scharfschütze antreten, aber kein Panzer.

Etwas umständlich ist das Ressourcensystem. Depots, Fabriken, Häfen und Flughäfen lassen sich mit Infanterie(-robotern) erobern, oft bergen sie Baumaterial für Einheiten, Munition (für Artillerie), Treibstoff (für Flieger) oder Minen (werden von Infanterie oder Patrouillenbooten verlegt). Gelegentlich sind auch Einheiten eingelagert. Allerdings produzieren nur wenige der Gebäude rundenweise Ressourcen, und wenn, dann nur wenig. Wir müssen die Güter also mit Transportern herankarren, was über längere Distanzen ziemlich nervt. Wer mehrere stark angeschlagene Einheiten reparieren will, ist schnell mal ein paar Runden mit der Materialbeschaffung beschäftigt, was etwas Tempo aus dem Spiel nimmt – auch wenn die Kämpfe natürlich weiter toben. Immer wieder haben wir statt stärkerer Bomber und Jagdflieger lieber schwächere Glider gebaut, nur weil die als einzige Flieger überhaupt keinen Sprit brauchen. In späteren Missionen kommen immerhin Versorgungseinheiten dazu, etwa Flugzeugträger, die das Gefummel etwas entschärfen.

Die mit trockenen Textfenster-Dialogen inszenierte, aber abwechslungsreiche Kampagne hat zwar »nur« 13 Missionen, doch an

denen spielen wir oft mal locker bis zu fünf Stunden, sodass wir je nach Spielweise insgesamt auf ordentliche 30 bis 40 Stunden kommen. Wir erleben Einsätze, die wir clever schleichend oder mit Rumms erledigen können. Wir erobern mehrere Inseln parallel, müssen sechs taktische Positionen gleichzeitig verteidigen, Transporter retten, zugefrorene Flüsse unter Feuer überqueren, bevor das Eis knackig wird. Mit der neunten Mission stoßen wir auf die Residents-Fraktion und steuern neue Truppentypen, die zwar schwächer sind, sich aber an Wracks zerschossener Einheiten reparieren können.

Zur Kampagne gesellt sich eine Handvoll sogenannter Challenge-Maps, auf denen wir zum Beispiel möglichst viele Gegner vernichten oder eigene Verluste minimieren sollen. Und dann ist da natürlich der Multiplayer: Es gibt zwei Handvoll Karten, die wir via Internet oder am gleichen Rechner asynchron spielen können – wir müssen also nicht die ganze Zeit am Bildschirm hocken, sondern kriegen eine Nachricht, wenn der Kumpel seinen Zug gemacht hat. Toll: Ein Editor für Single- und Multiplayer-Maps wird gleich mitgeliefert, wir können direkt im Spiel nach selbstgebaute Karten suchen und sie bewerten. Martin Deppe / GR



Battle geil

Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

19 Jahre habe ich auf einen würdigen Nachfolger von Battle Isle 2 gewartet, sieben Jahre davon auf Battle Worlds. Und es hat sich sowas von gelohnt! Vom ersten Zug an mag ich die schick animierten Einheiten, das einfache, aber im Einsatz richtig schön knifflige Kampfsystem, die tollen Missionen, die knackige KI. Klar, die Karten können mehr Animationen vertragen, und die dröge präsentierte Story finde ich eher unspannend, zumal die tonlosen Textfenster-Multiple-Choice-Dialoge sich nicht auf Geschehen auswirken. Mir fehlen öfter auch handfeste Belohnungen, wenn ich ein Zwischenziel erreicht habe. Aber das sind Details, auf die ich gerne bis Battle Worlds 2 warte. Nur bitte nicht erst 2032!



Mit zwei U-Booten (hellblau) klemmen wir die Feindschiffe ein und beharken sie mit Zerstörern und dem Raketenwerfer an Land. Benachbarte Schiffe leiden oft an Clippingfehlern.

TERMIN 4.11.2013 PREIS 35 Euro USK ab 12 Jahren

Battle Worlds: Kronos

Publisher Crimson Cow
Entwickler King Art
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, Handbuch mit 16 Seiten
Kopierschutz keiner

GENRE-CHECK STRATEGIE

SPASS: EINSTIEG, HAUPTSPIEL, ENDSPIEL

»Mit der steigenden Einheitenvielfalt wird's immer motivierender«

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

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Gegeneinander (2)
SPIELTYPEN Internet, an einem PC DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 40 Stunden
WERTUNG Sehr gut
»Dank der vielen taktischen Möglichkeiten angenehm herausfordernd.«

GRAFIK

- hübsch animierte Einheiten
- farbenfrohe Landschaften
- schicker Zoom-Effekt
- keine Reifenspuren
- gelegentliche Clipping-Fehler

7/10

SOUND

- gute, unaufdringliche Musik
- realistische Motoren- und Waffensounds
- wenig Umgebungsgeräusche

7/10

BALANCE

- gutes Tutorial
- Verstärkung möglich, wenn's mal schlecht läuft
- klasse abgestimmte Einheiten
- teils Sackgassen-Gefahr durch Verlust der Infanterie
- keine Schwierigkeitsgrade

8/10

ATMOSPHÄRE

- packende Schlachten
- erinnert an Battle Isle 2
- Modellbau-Flair
- kaum Leerlauf
- Textmeldungen ohne Sprachausgabe
- trocken inszeniert

7/10

BEDIENUNG

- übersichtliche Kommando-Icons
- gute Einheitenbeschreibungen
- voraussichtlicher Kampfausgang anzeigbar
- freies Speichern und Quicksaves
- keine Undo-Funktion

9/10

UMFANG

- 13 teils sehr lange Missionen (vier, fünf Stunden)
- Gesamtspielzeit gut 30 Stunden
- Challenge Maps
- Editor für Single- und Multiplayer-Karten

10/10

MISSIONSDISEIN

- sehr abwechslungsreich (Invasionen, Flucht, Schleichsätze...)
- hervorragendes Kampfsystem
- überraschende Ereignisse
- kaum Belohnungen für Sekundärziele

9/10

KI

- beherrscht das Kampfsystem sehr gut
- nutzt Schwächen konsequent aus
- weicht unseren Fernwaffen geschickt aus...
- ... lässt sich gelegentlich aber auch zusammenschießen

8/10

EINHEITEN

- 31 Truppentypen (Boden, Luft, See, Türme)
- zweifach upgradebar
- Funktion der Einheiten gut erkennbar
- nur drei Kriegsschiffstypen

9/10

KAMPAGNE

- neue Einheitentypen kommen nach und nach dazu (Residents!)
- einzelne Einheiten in die nächste Mission übernehmbar
- belanglose Handlung
- Dialoge wirken sich kaum aus

8/10



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

1.699,- €



**BATTLEFIELD 4
INKL. 4 WEITERER
TOP-SPIELE GRATIS**
MIT AMD NEVER SETTLE
FOREVER AKTION

50 € GUTSCHEINCODE FÜR GAMESTAR LESER: BF4GS13 (GÜLTIG BIS: 30.11.2013)

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

Das Schwarze Auge Demonicon

Das Schwarze Auge ist Heia-Popeia-Fantasy mit Zwergen, Feen und Wohlfühl-Faktor? Von wegen: Bei Demonicon geht's heftig zur Sache. Von Rüdiger Steidle

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Kalypso Media Entwickler: Noumena Studios (Demonicon ist das Erstlingswerk)
Termin: 25.10.2013 Spieler: einer Sprache: Deutsch Preis: 45 Euro

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

Was lange währt, wird – ja, was wird's denn? Nach mehr als fünf Jahren Entstehungsdauer, mehreren Konzeptänderungen, einem Publisher-Wechsel und dem Austausch weiterer Teile des Entwicklerteams waren unsere Hoffnungen für **Demonicon** auf Zwerge maß geschrunft. Doch das Rollenspiel entpuppt sich als besser, als sein Werdegang befürchten lässt.

Die Verpackung schmückt sich mit dem Emblem des altherwürdigen und als eher bieder bekannten Pen&Paper-Universums **Das Schwarze Auge**. Von Feen und Prinzessinnen fehlt in **Demonicon** jedoch jede Spur, schon der Prolog mutet uns mit Kannibalismus, Inzest und

Totenkulten reichlich starken Tobak zu. Worüber wir uns keineswegs beklagen wollen, im Gegenteil: Zwar waten die Autoren mitunter knietief in Fantasy-Klischees, spinnen aber ansonsten eine angenehm erwachsene und schaurig-düstere Geschichte, die uns zum Weitermachen antreibt.

Um nicht zu viel davon preiszugeben, umreißen wir an dieser Stelle nur die Grundzüge: Wir schlüpfen in die Lumpen des Antihelden Cairon, der seiner Schwester Calandra nachjagt. Die ist vor ihrer Zwangshochzeit in einen Tempelberg geflüchtet, in dem sie sich zwar nicht ihres penetranten Bräutigams, dafür aber nicht minder aufdringlicher Monstern erwehren muss. Das trifft sich insofern gut, dass wir gleich mal ausprobieren können, wie sich Cairon mit dem Schwert schlägt. Und zwar gut. Sogar etwas zu gut. Mit wildem Geklicke (es gibt nur einen Standardangriff sowie eine selten nötige Parade) und der einen oder anderen Ausweichrolle halten wir uns Zombies und Dämonen problemlos vom Leib. Einen muskelbepackten Bossgegner kriegen wir immerhin nur mit Magie platt, genauer gesagt mithilfe einer Eislanze, die ihn kurzzeitig einfriert. Dafür müssen wir allerdings erst mal Energie sam-

Aktivierung

Demonicon möchte über Steam aktiviert werden und läuft danach auch im Offline-Modus. Weiterverkaufen lässt sich das Dämonen-Abenteuer dann aber nicht mehr. Wer Steam nicht mag, kann **Demonicon** auch über den Kalypso-Launcher freischalten, der ebenfalls einen Offline-Modus erlaubt und ebenfalls den Weiterkauf verhindert.

mel, indem wir andere Kontrahenten vermöbeln: Je heftiger die Treffer und je länger die Kombos, desto höher der Mana-Ertrag.

Im späteren Spielverlauf erlernt Cairon weitere solcher Zaubersowie diverse Spezialmanöver, welche die Scharmützel deutlich dynamischer gestalten. Beispielsweise kann er sich mit einem Rundumschlag aus der Umzingelung befreien, Opponenten per Pesthauch das Lebenslicht auspusten oder noch im Ausweichen kontern. So machen die Gefechte ab dem zweiten der fünf Spielkapitel langsam Laune – sind dann aber auch im höchsten der drei Schwierigkeits-

+ Stärken

- + erfrischend düsteres Szenario
- + umfangreiche, spannende Geschichte
- + starker Hauptcharakter
- + interessante Bosskämpfe
- + solides Rollenspielfundament

- Schwächen

- anfangs eintönige Gefechte
- unausgeglichener Schwierigkeitsgrad
- kein manuelles Speichern
- veraltete Grafik
- viele kleine Technikmängel

Kleine Zauberschule

Dank einer dunklen Gabe kann Cairon auch Harry Potter spielen und Magie einsetzen. Mit Schwertschlägen zapft er die Lebensenergie seiner Opponenten an und wandelt sie in Mana um. Je längere und kräftigere Kombos er schlägt, desto schneller füllt sich die Energielleiste. Insgesamt stehen vier Zaubersowie in ebenso vielen Ausbaustufen zur Wahl, der vierte Effekt (nicht abgebildet) steigert Cairons Geschwindigkeit.



Eislanze: Friert Gegner (später mehrere gleichzeitig) fest, sodass sie sich nicht wehren können und mehr Schaden nehmen.



Feuernova: Wenn es eng wird und Cairon umzingelt ist, zünden wir einen Flammenkreis, der Umstehende zurückschleudert.



Pesthauch: Verbraucht nicht nur Energie, sondern füllt gleichzeitig auch unsere Komboleiste wieder auf, ist allerdings schwierig einzusetzen.



Die **Dämonen** sehen gefährlich aus, halten aber allesamt nur wenige Treffer aus.



Einer der häufigen Dialoge: Cairon und **Calandra** besprechen das weitere Vorgehen.



Licht und Schatten verleihen den Figuren wenigstens etwas Leben – auch den **Untoten**.



Mit einem Rundumschlag wehren wir die **Schwarzen Schergen** ab.

grade oft noch zu einfach. Als knifflig erweisen sich allenfalls die ein bis zwei Bosskämpfe pro Kapitel. Die Chefschurken vertragen nicht nur mehr als ihre Schergen, sondern haben zudem noch Spezialangriffe auf Lager, gegen die wir eigene Strategien entwickeln müssen. Beispielsweise regeneriert sich einer unserer Kontrahenten so lange, bis wir ihn austricksen, damit er mit seinen **Attacken** den eigenen Schutzschild zerstört.

Wir dürfen mehrfach die Seiten wechseln

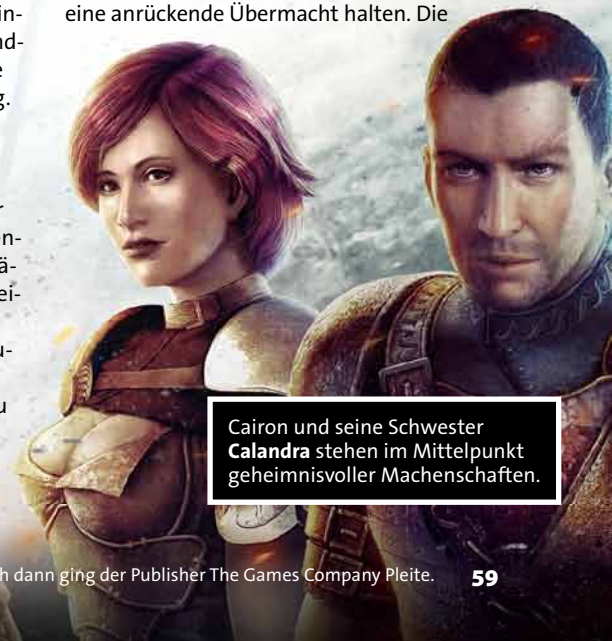
Obwohl sich **Demonicon** anfangs eher wie ein Actionspiel anfühlt, verbirgt sich unter der Oberfläche das bewährte Rollenspielfundament des **DSA**-Universums: Körperkraft, kritische Trefferchance, Ausdauer, Lebensenergie – das Charaktermenü strotzt nur so vor Zahlenwerten. Dazu gesellen sich acht Talente, die uns allesamt in bestimmten Situationen weiterhelfen. »Pflanzenkunde« erlaubt beispielsweise das Ernten von Kräutern und Brauen von Heil- sowie Stärkungselixieren. Je öfter wir unsere Fähigkeiten einsetzen, desto mehr Erfahrungspunkte verdienen wir, und desto weiter können wir die Talente wiederum steigern. Beispiel: Wollen wir eine Wache beschwatzen, damit sie Cairon vorbeilässt, benötigen wir zwei Stufen in »Überreden«, sonst können wir die Option im Dialog gar nicht anwählen. Schaffen wir es, den Gardisten zu überlisten, bringt uns das Punkte, die wir in einen weiteren Ausbau investieren können – das motiviert, Cairons Fähigkeiten auch tatsächlich zu nutzen.

Spezialisierungen sind zwar möglich, lohnen sich aber lediglich bei den Angriffsmannövern. Wie das Kampf-entfaltet auch das Charaktersystem sein Potenzial erst allmählich, weil uns das Spiel anfangs wenig Erfahrung spendiert. In den ersten drei bis vier Stunden können wir mit Cairon außerhalb der Gefechte wenig unternehmen. Später brauen wir dann Tränke im Sekundentakt und öffnen als Schlossermeister Türen in zuvor un erreichbare Abschnitte. Schauplätze gibt es im Wesentlichen vier: Alles beginnt im Molchenberg, einer unterirdischen Kultstätte. Später erforschen wir das Städtchen Warunk, das von einer Seuche gebeutelt wird. Nach Abstechern in das moorige Umland, einen Tempel und andere Viertel von Warunk kehren wir schließlich wieder in die Verliese des Molchenbergs zurück. Verglichen mit der Riesenwelt eines **Skyrim** fallen die Abschnitte geradezu winzig aus und dienen weniger als frei erkundbarer Spielplatz, sondern mehr als Bühne für die lineare, teils verzweigte Handlung.

An einigen Schlüsselstellen können wir nämlich verschiedenen Routen folgen. In Warunk dürfen wir beispielsweise der Stadtwache beitreten oder der rivalisierenden Hehlerbande des Kreuzerkartells. Später unterstützen wir entweder die Dorfheilerin Genla, die den alten Göttern folgt, oder den Prediger Ghamat, der einen neuen Kult pflegt. Dabei ermöglichen es uns die Erzähler immer wieder, die Fronten zu wechseln, lassen alte Bekannte zurückkehren und unsere Entscheidungen Revue passieren. Mehrfach konfrontiert uns **Demonicon** mit moralischen Zwick-

mühlen: Verschonen wir einen besiegten Menschenfresser im Austausch für das Leben seiner Gefangenen? Oder richten wir ihn hin, nehmen dadurch allerdings den Tod seiner »Nahrungsvorräte« in Kauf? Unser Verhalten bringt unterschiedliche Quest-Belohnungen, wirkt sich aber auch auf die Geschichte aus, die in zwei möglichen Enden gipfelt. Bis wir die erreichen, vergehen übrigens 20 bis 25 Spielstunden.

Die meisten Aufgaben führen direkt oder indirekt die Story weiter, es gibt aber auch ein paar Nebenaufträge. Beide Einsatzarten dauern nur wenige Minuten und gestalten sich äußerst geradlinig, ein Kompass führt direkt zum nächsten Ziel. Mal sollen wir Zutaten für eine Beschwörung sammeln, mal einen Gefangenen eskortieren, mal Leuchfeuer entzünden oder ein Stadttor gegen eine anrückende Übermacht halten. Die



Cairon und seine Schwester **Calandra** stehen im Mittelpunkt geheimnisvoller Machenschaften.

Schemata sind bekannt, aber deswegen längst nicht langweilig. Vor Kopfnüsse stellt uns **Demonicon** nur sporadisch, und wenn, dann drängt sich die Lösung meist auf. Zum Beispiel, wenn wir einen Symbolcode eingeben sollen und die Lösung unmittelbar daneben an der Wand steht. Es gibt jedoch ein paar Ausnahmen, bei denen klassische Detektivarbeit sowie Notizen mit Stift und Zetteln anzuraten sind – die entscheidenden Hinweise verbergen sich oft in Gesprächen.

Obwohl die meisten der sehr vielen Dialoge durchaus gut geschrieben und vertont sind, kann die Textmenge ermüden. Zumal uns die Gier nach Erfahrungspunkten oder Tipps in jedem Gespräch dazu zwingt, alle Themen durchzuackern. Auch die Handlung spinnen die Entwickler zum Großteil mit Wortwechseln weiter, die automatisch in der 3D-Engine ablaufen. Seltener sehen wir

Auch ansonsten leidet **Demonicon** unter einigen technischen Unzulänglichkeiten. Zum Beispiel der etwas hakeligen Bedienung, die wahlweise per Gamepad (in den Kämpfen vorzuziehen) oder per Maus und Tastatur (besser für die Menüs) erfolgt. Gespeichert wiederum wird ausschließlich automatisch – und nicht gerade häufig. Das stellt meistens kein Problem dar, weil uns die Gefechte wie



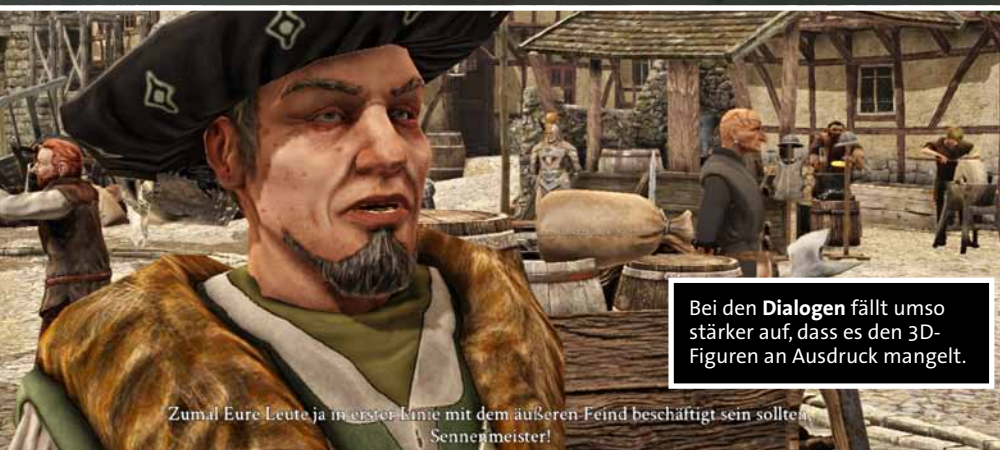
Kommt langsam, aber gut

Rüdiger Steidle
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Hätte ich **Demonicon** privat gespielt und nicht als Tester, hätte ich wahrscheinlich nach vier, fünf Stunden aufgegeben. Bis dahin beschränken sich die Kämpfe auf wildes Rumgeklacke, und die Geschichte verwirrt eher, als zu fesseln. Wie gut, dass mich mein Pflichtgefühl zum Weitermachen angetrieben hat. **Demonicon** nimmt nämlich nach dem ersten Viertel deutlich Fahrt auf. Weil Cairon mehr Attacken, Zauber und Bewegungen lernt, spielen sich die Schwertgefechte viel abwechslungsreicher. Außerdem kann ich öfter mit der Umwelt interagieren: Als mein Alter Ego zum ersten Mal erfolgreich eine Falle aufspürte, entschärfte und die dahinterliegende Schatztruhe plünderte, war meine Erfahrungspunkte-Gier geweckt. Und mit jeder neuen Wendung und Enthüllung gewinnt die Story an Spannung: Wer ist Feind, wer Freund? Die Neugier darauf, wie es weitergeht, hat mich bis zum (leider absehbaren) Ende angetrieben und mir ein alles in allem spannendes PC-Abenteuer mit zwar größeren Mängeln bei der Technik, aber nur relativ kleinen im Spieldesign beschert.

Action-Oberfläche mit Rollenspiel-Fundament

Zeichentricksequenzen oder kurze Renderfilmchen. Letztere stellen auch das einzige grafische Highlight von **Demonicon** dar, das ansonsten trist aussieht. Das liegt ein wenig am Szenario, vor allem aber an der veralteten Engine. Die matschigen Texturen, spärlichen Spezialeffekte und detailarmen Objekte locken keine Hexe hinter dem Scheiterhaufen hervor. Insbesondere die ausdruckslosen Figuren fallen negativ auf, umso mehr angesichts der häufigen Dialoge, die ja eigentlich Emotionen transportieren sollen. Zorn in einer Stimme spiegelt sich im 3D-Modell einfach nicht wieder.



Bei den **Dialogen** fällt umso stärker auf, dass es den 3D-Figuren an Ausdruck mangelt.

Zumal Eure Leute ja in erster Linie mit dem äußeren Feind beschäftigt sein sollten.
Sennenmeister!



Der Ausbau der **Talente** geht anfangs langsam vonstatten.



Es gibt nur wenige **Rätsel** und noch weniger davon, die wirklich fordern.

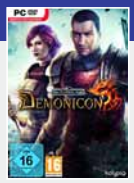
erwähnt nur wenig fordern. Aber es ist lästig, wenn wir zwischendurch mal das Spiel verlassen und dann die letzten fünf Minuten wiederholen müssen. Rüdiger Steidle / GR

TERMIN 25.10.2013 PREIS 45 Euro USK ab 16 Jahren

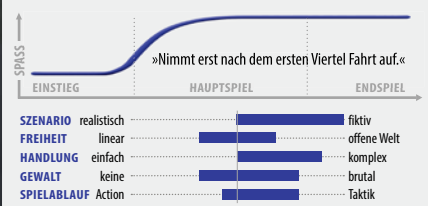
DSA: Demonicon

Action-Rollenspiel

Publisher Noumena Studios
Entwickler Kalypso Media
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box im Schubert, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam, Kalypso-Launcher



GENRE-CHECK ACTION



GRAFIK

• düstere Optik unterstreicht finsternes Szenario • gelungene Zeichentricksequenzen • detailarme Charaktere • überaus triste Umgebungen • generell veraltete Engine

6/10

SOUND

• stimmungsvolle Musik • professionelle Sprecher • gute Kampfeffekte • zu wenig Abwechslung im Soundtrack

8/10

BALANCE

• drei Schwierigkeitsgrade • behutsamer Einstieg • nur ein (automatischer) Speicherstand • stark schwankender Schwierigkeitsgrad (Standardgegner versus Obermotze)

7/10

ATMOSPHÄRE

• sehr viele Zwischensequenzen • gut geschriebene Texte • überzeugendes DSA-Gefühl • Charaktere mit »Stimmungsschwankungen« • teils triste Umgebungen

9/10

BEDIENUNG

• einfache Kampfsteuerung • wahlweise per Gamepad oder Maus • unübersichtliche Menüs • Maussteuerung teils hakelig

7/10

UMFANG

• wenig Leerlauf dank hoher Questdichte • je nach Entscheidungen andere Missionen • rudimentäres Handwerksystem (Schmiedekunst, Alchemie) • für ein Rollenspiel eher kurz

6/10

QUESTS

• starke, storybetonte Hauptmissionen • moralische Entscheidungen • intelligenter Wegweiser ... • ... der aber Suchaufgaben zu simpel macht • wenige Rätsel

8/10

KAMPFSYSTEM

• wahlweise magie- oder waffenbetont • leicht zu erlernen • interessante Bossgegner • zu viele Massengefechte gegen schwache Monster

7/10

CHARAKTERSYSTEM

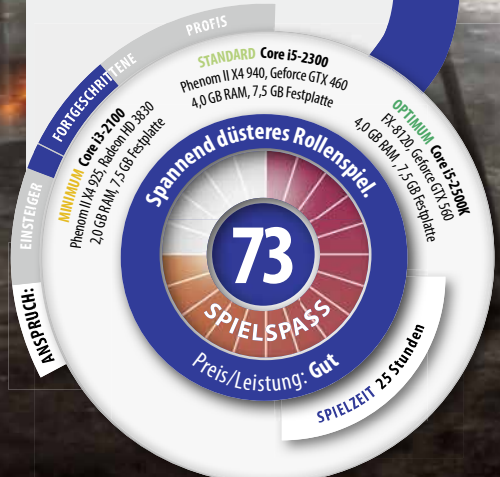
• motivierendes Punktesammeln • viele Zusatzfertigkeiten • erlaubt Spezialisierungen • anfangs langsame Charakterentwicklung

8/10

ITEMS

• Waffen und Rüstungen für verschiedene Spielstile • Gifte, Tränke und andere Verbesserungen • zu viel unnützer Krempel ... • ... den man aufgrund der armen Händler nicht verkaufen kann

7/10



JEDE ZEIT HAT **IHRE HELDEN**

BRYAN CRANSTON
BREAKING BAD

DERREN BROWN
DIE EXPERIMENTE

KEVIN COSTNER
HATFIELDS & MCCOYS

ED O'NEILL
MODERN FAMILY



RTL**NITRO**
FERNSEHEN FÜR HELDEN

Der Free TV Sender ist empfangbar über
Satellit, digitales Kabel und IPTV.

RTL**NITRO**.DE

Fifa 14

Mit einer akrobatischen Einlage erzielt **Miro Klose** im Berliner Olympiastadion das 1:0 gegen Spanien.



EA spendiert seinen Kickern Schwerkraft - und uns ein neues Spielgefühl. So macht Fifa den größten Sprung seit Jahren, auch wenn der PC-Version wieder mal die Next-Gen-Engine verwehrt bleibt. Von Thomas Wittulski und Michael Graf

Genre: **Sportspiel** Publisher: **EA Sports** Entwickler: **EA Canada (Fifa 13, GS 11/12: 91 Punkte)** Termin: **26.9.2013**
 Spieler: **1-22** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, sieben weitere** Preis: **50 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

W

enn EA Sports eines zuverlässig hinkriegt, dann ist das, den Zorn der PC-Spieler zu wecken – auch jetzt wieder: Obwohl moderne Computer locker mit der Rechenkraft der Xbox One und der Playstation 4 mithalten können, nutzt die Windows-Version von **Fifa 14** im Gegensatz zu den Next-Generation-Fassungen nicht die neue Ignite-Engine. Auf deren Fortschritte in punkto Grafik und KI müssen wir also verzichten; Electronic Arts geht offensichtlich immer noch davon aus, dass die Mehrzahl der PC-Kicker vor besseren Taschenrechnern hockt, auf denen das »neue« **Fifa 14** nicht läuft. Da dürfen sich

Windows-Spieler schon mal wie Kunden zweiter Klasse fühlen, zumal EA schon für die PC-Portierung der letzten Konsolen-Engine drei Jahre gebraucht hat. Was also darf man erwarten von diesem **Fifa 14**, von einem Fußball-

aller Goldesel wohl auch ohne spielerische Neuerungen besser verkauft hätte als Hummels-Trikots zwischen Huckarde und Brackel. Doch tatsächlich macht **Fifa 14** auf dem PC derart spürbare Fortschritte, dass sich Sesselkicker ganz schön umstellen müssen und EA den Verzicht auf die Next-Gen-Engine fast schon verzeihen können. Aber wirklich nur fast.

Wer **Fifa 13** kennt, dem fällt sofort das gedrosselte Spieltempo auf. Das gibt uns mehr Zeit, über Spielzüge nachzudenken, zu dribbeln, Flanken und tödliche Pässe zu planen, die Abwehr einzustellen. Letzteres kann für den Angreifer richtig unangenehm werden, wenn die Verteidiger komplett dicht stehen und jeder Passversuch am Bein eines Gegen-

spielers endet. Vor allem die Zweikampf-Taste ist in der Verteidigung wie im Laufduell sehr hilfreich. Anders als in der Demo gibt es im fertigen Spiel auch keine Mikro-Ruckler mehr, nur bei der Warmspiel-Sequenz vor einem Match kam es während unseres Tests vereinzelt zu leichten Stotterern, die allerdings kaum bemerkbar waren. Das neue Spielgefühl kommt dementsprechend sehr gut rüber.

So fallen auch Tempowechsel deutlicher aus: Geben wir mit dem ballführenden Spieler per Schultertaste Gas, zieht auch die Spielgeschwindigkeit ordentlich an. Die Unterschiede zwischen schnellen und eher langsamen Spielern sind nämlich noch deutlicher zu spüren: Dortmunds Neuverpflichtung

Angenehmer Slowdown

Ein kleiner Exkurs in **Ballphysik** (von links): Barcelonas Torwart Valdés will sich den Ball schnappen, doch da rauscht Dortmunds Lewandowski heran. Barcas Abwehr-Urgestein Puyol naht zur Rettung. Lewandowski rutscht rein und bringt den herbeieilenden Puyol ins Straucheln, der wiederum seinen Torwart anrempelt. Das Ergebnis: Nach Puyols Rempel lässt Valdés den Ball wieder fallen – wenn jetzt ein Dortmunder zur Stelle wäre! Doch noch bevor sich Lewandowski aufrappeln kann, hat Valdés das Leder wieder sicher und entschärft die brenzlige Situation.



+ Stärken

- + verbessertes Spielgefühl
- + wieder etwas realistischer
- + verbesserte KI
- + unzählige Lizenzen

- Schwächen

- Klassenunterschied wirkt sich zu stark aus
- PES bleibt Realismus-Meister

spiel, das spätestens zum Start der neuen Konsolen Ende November schon wieder veraltet sein wird? Man darf, das ist die Überraschung, einiges erwarten, denn EA hat sich nicht damit begnügt, Kader und Trikots zu aktualisieren – obwohl sich die Mutter



Im Nordderby duellieren sich die Krisenclubs Werder Bremen und Hamburger SV. Nach einem hohen Zuspies von Hamburgs **Hakan Calhanoglu** ① kommt **Raphael van der Vaart** ② zum Kopfball, Torhüter **Sebastian Mielitz** ③ lenkt die Kugel mit einer spektakulären Flugparade an den Pfosten. Dort grätscht **Maximilian Beister** ④ das Leder an Bremens Santiago García vorbei ins Tor – 1:0!

Origin-Zwang

Wer **Fifa 14** auf dem PC spielen möchte, muss zwingend ein Konto bei Electronic Arts Online-Dienst Origin anlegen und das Spiel damit verknüpfen. Danach läuft das Rasenschach auch im Offline-Modus, lässt sich aber nicht mehr weiterverkaufen.

Pierre-Emerick Aubameyang etwa hat Werte jenseits der 90 in Beschleunigung und Laufgeschwindigkeit – da wird selbst Sprintstar Usain Bolt grasgrün vor Neid. Allerdings schlüpfen auch langsamere Stürmer oft an Abwehr- und Mittelfeldrecken vorbei, weil die arg niedrige Beschleunigungs- und Tempowerte haben. Gut, Tempounterschiede zwischen Spielern und damit auch Mannschaften gab es vorher schon, in **Fifa 14** fallen sie aber krasser aus. Teilweise zu krass für unseren Geschmack: Wenn etwa Schweinsteiger in **Fifa 14** als lahme Krücke kaum ein Laufduell gewinnt, frustriert das etwas. Noch deutlicher klappt die Geschwindigkeitslücke bei Partien zwischen Mannschaften aus der ersten und

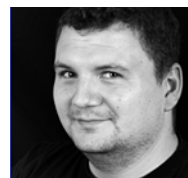
zweiten Bundesliga. Solche Matches muten dann (bei etwa gleich guten Spielern am Controller) wie Pokalspiele mit Dreiklassenunterschied an: Einer ist nur mit Verteidigen beschäftigt, während der andere einen Dauersturm aufs Tor veranstaltet. Klar gibt es auch in der Realität (Klassen-)Unterschiede zwischen den Vereinen, so stark wie in **Fifa 14** fallen sie aber nur sehr selten aus, da die »Kleinen« gerade gegen die »Großen« in der Regel 110 Prozent geben.

Das neue Geschwindigkeitsgefühl bewirkt die »Locomotion Engine« – ein Begriff aus Electronic Arts PR-Schublade, der mehrere Neuerungen zusammenfasst. Diese neue Animationstechnik simuliert nämlich Schwerpunkt und Masse der Kicker, bei Richtungswechseln aus dem Vollsprint heraus muss der Ballführende erst mal abbremsen und sein Gewicht verlagern. Daraus entsteht eine gewisse Trägheit: Spieler reagieren auf Tastendrucke nicht mehr so direkt wie in den Vorgängern, sondern müssen Körper und Kugel zunächst unter Kontrolle bringen. Das ist realistisch und fühlt sich (mit etwas Eingewöhnung) sehr

gut an. Schneller setzen die Spieler die »Befehle« um, wenn sie nicht sprinten: Durch die Abwehr wieseln, Gegner ausspielen, Grätschen ausweichen, Passwege zustellen – diese Feinheiten funktionieren prima, solange man den Impuls zum Dauerrennen unterdrückt. Zudem wirken die Animationen der Spieler nun flüssiger und

Do the Locomotion

glaubwürdiger, Richtungs- und Tempowechsel nicht mehr so roboterhaft. Beim optischen und spielerischen Realismus rückt **Fifa** also auch dieses Jahr wieder etwas näher an **Pro Evolution Soccer** heran, obwohl die japanische Serie der kanadischen Konkurrenz weiterhin mindestens eine Stollenlänge voraus ist.



Wie neue Schuhe

Thomas Wittulski
Redakteur
thomas@gamestar.de

Für mich ist **Fifa 14** ein bisschen wie der Umstieg von ausgelatschten Laufschuhen auf ein neueres Modell: erstmal ungewohnt. Hat man sie dann aber mal eingelaufen, funktioniert alles wunderbar, besser als vorher. Das geänderte Tempo, der Kinetik-Aspekt, die verbesserten Schüsse – man möchte die Neuerungen nicht mehr missen. So drei, vier Partien sollte man sich aber schon Zeit nehmen, um sich ans neue Gameplay zu gewöhnen. Bleibt für EA die Frage: Sind **Fifa**-Spieler Gewohnheitstiere, die sich mit spielerischen Veränderungen gar nicht abfinden können, oder lassen sie sich wie ich auf die für mich sinnvollen Neuerungen ein?



Fifa 14 vs. PES 2014

Sowohl **Fifa 14** als auch **Pro Evolution Soccer 2014** (Wertung: 90 Punkte) sind exzellente Fußballspiele. Doch wie schneiden die beiden Kicker-Konkurrenten im Direktvergleich ab?

Atmosphäre Fifa 14 1:1



Die Fifa-Lizenzflut, die grandiose Stadion-Soundkulisse und der anekdotenreiche Kommentar sorgen für Stimmung, dafür fehlen Original-Turniere. Kuriose Szenen erleben wir jedoch seltener als in PES.

PES 2014



Neben der Lizenz für Champions und Europa League lebt PES vor allem vom unberechenbaren Spielablauf: Keine Partie verläuft wie die andere, ständig erleben wir kuriose Szenen. Dafür mangelt es an Originalclubs.

Spielmodi 2:1



Auch wenn die virtuelle Online-Bundesliga konsolenexklusiv bleibt (Buh!), verschleißt Fifa 14 die volle Modi-Breitseite, vom Management über »Be a Pro« bis zum motivierenden Ultimate Team.



Bietet mit »Become a Legend« und der Meisterliga ein dünneres Modi-Paket, dafür aber wesentlich vielfältigere Taktik-Optionen. Nicht unerwähnt bleiben sollen die miesen Menüs, da sind die von Fifa besser.

Realismus 2:2



Fifa macht einen weiteren Dribbelschritt hin zum »echten« Spielablauf, mit ihrem verbesserten »Körpergefühl« und ihrem gedrosselten Tempo ist die 14er-Version der bislang realistischste Serienteil.



Beim Realismus behält PES die Nase vorn, zumal Konami seine Simulation ebenfalls verfeinert und das Tempo gedrosselt hat. Stellung zum Ball, Timing, Gewichtsverlagerung – all das ist in PES wichtiger als in Fifa.

KI 3:2



Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad ordentliche Computergegner, auch die KI-Kameraden spielen clever mit, laufen sich frei und bieten sich als Anspielstationen an – ein kleiner Vorteil gegenüber PES.



Die KI-Gegner spielen auf der höchsten Stufe clever, die Mitspieler halten sich an Taktik-Vorgaben, leisten sich aber auch Aussetzer und bleiben mitten in der Vorwärtsbewegung stehen. Keeper neigen zu Abprallern.

Online-Partien 4:2



Mit Einzel- und Koop-Ranglisten zeitlich begrenzten Turnieren, Pro Clubs (Koop-Vereinen) für 11-gegen-11-Partien und dem online spielbaren Ultimate Team ein riesiges und im Test fehlerfreies Paket.



Bietet Einzel- und Ranglistenspiele für Solisten und Koop-Spieler (11 gegen 11) sowie die motivierende Meisterliga als Online-Management-Modus. Dennoch weniger vielfältig und vor allem fehleranfälliger als Fifa 14.

Endstand 4:2

Als Angreifer nutzen wir die »Protect the Ball«-Funktion, um das Leder noch effektiver vom Gegenspieler fernzuhalten: Drücken wir den Trigger und nutzen den linken Stick, stellt sich unser Kicker zwischen Ball und Widersacher. Mit dem rechten Stick lassen sich wieder die Skill Moves ausführen, also jene Tricks, die cool aussehen, aber auch völlig in die Hose gehen können, wenn wir sie nicht gut timen – den Ball seitlich rollen, übersteigen, antäuschen, so etwas. Im Gegensatz zu **Fifa 13** benötigen wir dazu nicht mehr zusätzlich die Schultertasten, das erleichtert den Einstieg für Neulinge. Einen Fortschritt sehen wir auch beim Thema Ballphysik: Die ist zwar immer noch nicht perfekt, kommt allerdings noch mal einen Tick glaubhafter rüber als im letzten Jahr. Vor allem Abstoße durch den Keeper und Torabschlüsse wirken realistischer, neben den bekannten **Fifa**-»Schüsschen« kann man auch mal einen richtigen Strahl in den Kasten setzen. Dazu muss man allerdings die perfekte Position zum Ball und zum Tor einnehmen.

Auch wenn **Fifa 14** für Xbox One und PlayStation 4 noch intelligenter werden soll, kicken auch die computergesteuerten PC-Ballkünstler deutlich schlauer mit als im Vorgänger. So läuft unser Stürmer in der Mitte des Spielfelds mit nach vorn und erwartet unsere Flanke, wenn wir über den Flügel stürmen. Oder ein Kamerad versucht, sich aus dem Würgegriff seines Manndeckers zu befreien. Das kann man nur loben, zumal die KI von **Fifa 14** besser funktioniert als die von **Pro Evolution Soccer 2014**. Wie gut ein virtueller Ballkünstler seine Sache macht, hängt mehr denn je von seiner individuellen Klasse ab. Während ein Aubameyang läuft wie eine Gazelle, streckt ein Lewandowski seinen Hals wie eine Giraffe für perfekte Kopfbälle in die Höhe, und ein Ribéry dribbelt die Abwehr aus, wie nur Europas Fußballer des Jahres das kann. All das ist schön, hat aber auch zur Folge, dass es sich jetzt wirklich lohnt, vor einer Partie die Aufstellung zu checken und Spieler mit gewissen Stärken dahin zu packen, wo sie am meisten bringen. Und: Es gibt Mannschaften, mit denen man wegen der Spielerkonstellationen einfach fast alles gut kann. Dortmund ist so eine. Und Manchester City.

Beim traditionell prallvollen Lizenzpaket hat sich indes wenig getan: Alle 36 Clubs der ersten und zweiten Bundesliga sind weiterhin enthalten. Einige Teams, etwa Bayern München und Dortmund, dürfen auch ihr Stadion mitnehmen. Die dritte Liga fehlt indes weiterhin – unverständlich, wenn man bedenkt, dass die Engländer gleich vier Ligen spendiert bekommen. Die türkische Süperlig muss ebenfalls draußen bleiben, dafür hat EA erstmals die chilenische sowie die argentinische Liga integriert. Wieder mit dabei sind auch eine ganze Handvoll Spielmodi von der Manager-Karriere bis zum »Be a Pro«-Modus, die Virtuelle Bundesliga bleibt allerdings den Konsolen vorbehalten. Für die beliebte Sammelkarten-

Die Online-Modi

Wir haben uns natürlich auch in die Online-Stadien von **Fifa 14** gewagt und dabei durchweg flüssige Partien erlebt, sowohl im Ultimate-Team-Modus als auch in Einzelpartien. Hin und wieder gab's zwar Mini-Ruckler, die jedoch kaum spürbar waren. Damit hebt sich das EA-Rasenschach angenehm von **Pro Evolution Soccer 2014** ab, dessen Multiplayer-Modi im Test mal wieder an üblen Stotternern litten.



Besonders im Online-Modus sehr motivierend: Das Karten-Sammelspiel **Ultimate Team**.

Variante Ultimate Team führt Electronic Arts die sogenannten »Chemistry Styles« ein: Jedem Spieler kann man nun einen solchen Stil zuweisen, der bestimmte Attribute etwas aufwertet. Beispielsweise steigert die Einstellung »Sniper« die Schuss- und Passwerte des Spielers. Eine nette Spielerei, die das motivierende Kartensammeln weiter aufwertet – auch wenn es auf lange Sicht wieder zäh wird, wenn man kein echtes Geld in zusätzliche Kicker investieren will.

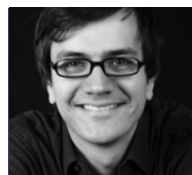
Technisch bleibt **Fifa 14** in etwa auf der Höhe des Vorgängers – mal abgesehen von den verfeinerten Animationen. Zumindest

Noch einmal mit Gefühl

ein kleines Extralob müssen wir EA für das Publikum aussprechen: Das sieht zwar nach wie vor pixelig aus, wirkt aus der Ferne aber lebendiger als in **Fifa 13**. Die Kommentatoren-Urgesteine Manni Breuckmann und Frank Buschmann wiederum haben erfreulich viele aktuelle Hintergrund-Anekdoten parat, beispielsweise plaudern sie über die Lebertransplantation von Barcas Eric Abidal oder verraten, dass das Camp Nou von der

UEFA als Elitestadion ausgezeichnet wurde, und wie es um die fußballerischen Qualitäten von Mesut Özil steht. Unterm Strich laßen die beiden zudem weniger Unsinn als ihre PES-Kollegen, wiederholen sich nach gewisser Zeit dann aber doch.

Doch nicht die optischen Gimmicks, die spielerischen Neuerungen sind's, die **Fifa 14** ein verändertes Spielgefühl verpassen. Hat man sich einmal eingewöhnt, ist das trotz der etwas zu starken Klassenunterschiede insgesamt besser als in **Fifa 13**. So entstehen im Nachfolger einfach mehr und spannendere Situationen, gerade auch wenn man mit Kumpels kickt. Daher ist dieser Serienteil auch allen zu empfehlen, die ein, zwei Jahre **Fifa**-Pause eingelegt haben. Eines bleibt aber zu bedenken: Die Next-Gen-Versionen von **Fifa 14** dürften zumindest optisch einen ganzen Tick besser werden. Angesichts dessen können wir EA den Engine-Verzicht dann eben doch nicht vollständig verzeihen. Denn mit dem neuen Technikgerüst hätte dieses wunderbare Fußballspiel eben noch etwas wunderbarer sein können. **TW / GR**



Tatsächlich Fortschritt

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Wie vermutlich alle Hardcore-PC-Spieler bin ich enttäuscht, dass EA Sports für **Fifa 14** nicht die neue Ignite-Engine verwendet. Sollen wir nun wieder drei Jahre auf die PC-Portierung warten?! Trotzdem hat **Fifa 14** seine 91 Punkte verdient. Weil wir das Spiel für sich genommen beurteilen – und für sich genommen ist **Fifa 14** eine hervorragende, im Vergleich zum Vorgänger weiter verbesserte Fußball-Simulation, die den Beinamen »Simulation« mehr und mehr verdient. Denn spielerisch dribbelt sich **Fifa** wieder ein Stückchen näher an **Pro Evolution Soccer** heran, das dennoch Realismus-Tabelleführer bleibt. Klar, auf dem Papier klingen die Neuerungen von **Fifa 14** nach Detailfummelei und Schneckenfortschritt, im eigentlichen Spiel wirken sie sich aber gravierend aus, noch in keinem **Fifa** musste ich so sehr auf Körperhaltung und Timing meiner Kicker achten. Ob Serienfans dafür 50 Euro ausgeben möchten, müssen sie selber entscheiden. Wer schon länger kein PC-**Fifa** mehr angefasst hat, dem kann ich die neue Version jedoch nur ans Herz legen.

Gesichtsvergleich

Oben Özil und Müller aus **Fifa 14**, unten Özil, Reus und Müller aus **Pro Evolution Soccer 2014**. An sich nehmen sich die **Gesichter** qualitativ wenig, in beiden Spielen gibt es gut getroffene und weniger gut getroffene Kicker.



TERMIN 26.9.2013 PREIS 50 Euro USB ab 0 Jahren

Fifa 14

Sportspiel

Publisher EA Sports
Entwickler EA Canada
Sprache Dt., Engl., sieben weitere Sprachen
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 2 Seiten Handbuch
Kopierschutz EA Origin

GENRE-CHECK SPORT

»Nach kurzer Eingewöhnungsphase durchgehend unterhaltsam.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

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

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Einzelspiel (22), Turnier (64), Ultimate Team (unbegrenzt)
SPIELTYPEN Internet / an einem PC DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSUCHE EA Origin MULTIPLAYER-SPASS 200 Stunden
WERTUNG Sehr gut
»Mehr Dynamik auch in den Mehrspieler-Partien.«

GRAFIK

- verfeinerte Spieleranimationen
- aufpolierte Spieler-gesichter
- detaillierte und scharfe Trikots
- verbessertes Publikum ...
- ... aber immer noch teils sehr grob

8/10

SOUND

- sehr gute Surround-Kulisse
- echte Fangesänge
- Stadiondurchsagen in Landessprache
- bessere Kommentatoren als in PES ...
- ... die sich dennoch wiederholen

9/10

BALANCE

- fünf Schwierigkeitsgrade
- unterhaltsame Tutorial-Minispiele
- optionale Pass- und Schussshiften
- nachvollziehbare Spielerwerte ...
- ... die hier und da aber zu stark ins Gewicht fallen

9/10

ATMOSPHÄRE

- viele Lizenzen, für Deutschland die volle Packung
- fantastische Stadionstimmung
- nach mehr Leben abseits des Rasens
- keine Original-Turniere

9/10

BEDIENUNG

- hervorragende, frei konfigurierbare Gamepad-Bedienung
- dynamischer durch Schwerpunkt-Einberechnung
- umständliche Menü-Mausbedienung

9/10

UMFANG

- viele Modi
- Dauermotivation dank Online-Ranglisten
- über 600 lizenzierte Vereine
- über 16.000 originalgetreue Fußballer

10/10

REALISMUS

- realistischer Spielfluss
- angepasste Kollisionen
- langsames Gameplay
- authentische Tempowechsel
- PES bleibt realistischer

9/10

KI

- Mitspieler bieten sich an, laufen mit
- Abwehr stellt Räume zu
- mitspielende Torhüter
- KI attackiert und presst noch mehr schon in der gegnerischen Hälfte

10/10

MANAGEMENT

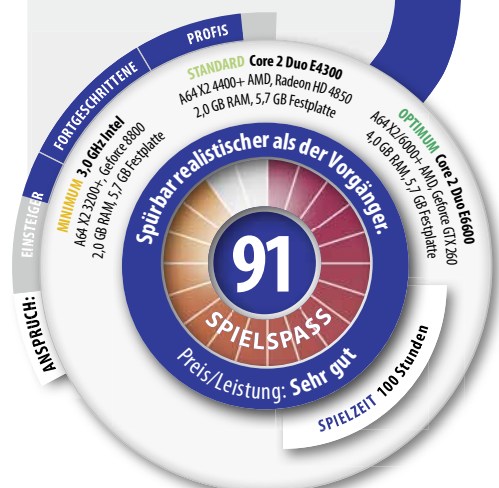
- ausgebaute Talentsuche
- Aufbau eines Scouting-Netzwerks
- nur kleine Rolle für Moral und Teamchemie
- letztlich nur Detailänderungen

9/10

SPIELZÜGE

- viele Spielideen umsetzbar
- sehr nützliche Taktikeinstellungen
- Standardsituationen-Editor
- mehr Taktiktiefe ...
- ... aber weniger als in PES

9/10





⊕ Stärken

- + offizielle Saison-Lizenz
- + motivierende Karriere
- + Retro-Inhalte

⊖ Schwächen

- fehlendes Drumherum
- einige Realismus-Kompromisse

F1 2013

Codemasters holt im neuen Rennspiel zur Königsklasse Formel-1-Legenden zurück auf den Asphalt. Mit ihnen aber auch alte Probleme. Von Thomas Wittulski

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Codemasters** Entwickler: **Codemasters Birmingham (F1 2012, GS 11/12: 81 Punkte)**
Termin: **4.10.2013** Spieler: **1-16** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **50 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

Gerade hat er seinen zweiten Ausstand aus der Formel 1 gegeben, da kehrt er schon wieder ins Cockpit zurück: Michael Schumacher. Codemasters schickt den Rekord-Champion erneut in die Königsklasse des automobilen Motorsports. Und zwar als einen der Classic-Fahrer, die die Macher diesmal zusammen mit einigen historischen Autos und Strecken ins Rennen schicken. Abseits der Retro-F1 gibt's in **F1 2013** allerdings nicht viel Neues zu vermelden: Codemasters bringt den Grand-Prix-Modus zurück ins Spiel, erlaubt nun Rennen in Originallänge und dreht ein paar Stellschrauben.

Statt gleich mit Vettels RB9 loszudonnern, werden wir von **F1 2013** zunächst in den »Young Drivers«-Test geschickt. Da lernen wir dann erst mal das Bremsen, Beschleunigen und wie wir die Gangschaltung bedienen. Bis hierher muss jeder den Test absolvieren. Danach nur noch, wer den »Zurück ins Hauptmenü«-Knopf übersieht. Oder wer den Karrieremodus starten will: Denn den gibt's nur für Spieler, die mindestens Tag 1 der Veranstaltung abgeschlossen haben. Dass die Macher den Jungfahrer-Test, der in der echten Formel 1 dem Nachwuchstraining und zum Experimentieren mit den F1-Flitzern dient, um einige, in diesem Fall optionale Kapitel erweitert haben, ist durchaus löblich. Denn als Tutorial taugt dieser Spielabschnitt, gerade Einsteiger finden sich dadurch besser in der Formel 1 ein, aber als Pflichtprogramm für Spieler mit Vorkenntnissen nervt er ziemlich. Dass wir in **F1 2013** in Abu Dhabi auf dem Yas Marina Circuit unsere Testrunden drehen, während der echte »Young Drivers«-

Test 2013 in Silverstone stattfand, ist eine kleine Randnotiz, an der wir uns nicht weiter aufhängen wollen.

Das Fahrverhalten der Boliden hat sich im Vergleich zum Vorjahr kaum verändert. Muss es auch nicht: Die Wagen fahren sich nach wie vor sowohl mit dem Controller als auch mit dem Lenkrad glaubwürdig und sind je nach eingestellter Schwierigkeitsstufe und damit zugeschalteten Fahrhilfen leichter oder schwieriger zu bändigen. Dem Anspruch einer knallharten Simulation wird **F1** aber auch 2013 nicht gerecht. Selbst mit dem zusätzlichen Schwierigkeitsgrad (nun gibt es derer fünf), der tatsächlich für mehr Herausforderung sorgt, wird der Titel nicht zur Hardcore-Sim. Ein Nachteil: Computergesteuerte Gegner lassen sich in Kurven viel zu einfach überholen. Und das obwohl Codemasters die künstliche Intelligenz und die Regelauslegung auch dieses Jahr wieder leicht überarbeitet hat. Gegner fahren teil-

! Steam-Pflicht

Codemasters nutzt für **F1 2013** die Online-Plattform Steam. Das Rennspiel muss mit einem Benutzerkonto verknüpft werden. Danach lässt es sich nicht mehr weiterverkaufen.

weise immer noch sehr aggressiv, was durchaus zu Unfällen führen kann. Und – auch wenn es nicht mehr ganz so häufig passiert – für nicht selbst verschuldete Kollisionen werden wir von der Rennleitung immer noch ab und an belangt. Nicht gut!

Thema Nummer eins bei der Formel 1 sind seit einigen Jahren die Reifen. Die Pneus verlieren permanent Gummi und damit Grip, müssen also alle paar Runden gewechselt werden. Auch die Reifenart spielt eine Rolle, denn während etwa die Sorte Supersoft sofort auf Betriebstemperatur ist, dafür aber schneller verschleißt, halten die



Kalte Schulter: Grafisch zeigt F1 2013 vor allem bei Regen, was noch aus der betagten Engine herauzuholen ist.





Hübsch: Trotz veralteter Engine sieht F1 2013 hier und da echt gut aus. Vor allem nachts. Und bei Regen.

Harten eine halbe Ewigkeit, brauchen dafür aber auch einige Runden, bis sie eine optimale Performance liefern. Eine große strategische Komponente also, die Reifenwahl in der Formel 1. Und Codemasters greift das Thema im Spiel sehr gut auf: Wir dürfen uns nun vor einem Rennen, Qualifying und Training für eine Reifenart (Weich, Hart, Intermediate für feuchtes Wetter und Regenreifen) entscheiden. Welche Pneus wir aufziehen, macht sich im Rennen durchaus bemerkbar: Die genannten Eigenschaften werden nämlich realistisch simuliert. Haben wir etwa eine Bereifung mit weicher Mischung, kommen wir gleich zu Rennbeginn mit sehr hoher Geschwindigkeit um die Kurven, ohne ins Schleudern zu geraten. Ziehen wir hingegen »Hart« auf, müssen wir uns erst einfahren, bis wir annähernd so sehr pushen können wie mit der weichen Mischung. Ist der Abrieb so groß, dass wir kaum mehr Grip haben, bekommen wir das unmissverständlich zu spüren: Das Auto lässt sich kaum noch kontrollieren. Meist kommt der Effekt schleichend, manchmal aber auch plötzlich, sodass wir vorher nicht an die Box zum Wechseln können. Das ist dann Pech. Aber eben auch realistisch.

Bei kurzen Renndistanzen, also etwa selbst erstellten Grand-Prix-Rennen mit drei oder fünf Runden Umfang, müssen wir wegen der Reifen nicht an die Box. Sehr wohl aber wenn wir längere Sessions fahren – also 25, 50 oder 100 Prozent (weiter modifizieren dürfen wir die Distanz nicht). Und das können dann schon mal um die 70

Runden sein. Über ein Menü legen wir dann zu Beginn des Rennens eine Strategie fest, also in

Wir wollen Champagner!

welcher Runde wir einen Wechsel auf welche Reifen planen. Auch die Benzinstrategie spielt eine Rolle: Ist das Auto vollgetankt, ist es wegen seines höheren Gewichts langsamer, als wenn der Sprit sparsam bemessen wird. In letzterem Fall kann es dann aber durchaus vorkommen, dass der Treibstoff in der letzten Runde ausgeht und das gesamte Fahrerfeld nach und nach an einem vorbeizieht, während man selbst wie ein Moped am Straßenrand entlangschneckt – für Bleifüße ein echter Albtraum. Weil die Rennen dann in ihrer Gesamtlänge auch mal mehrere Stunden dauern können, hat Codemasters die Möglichkeit der Zwischenspeicherung eingebaut. Egal wo wir uns in einer Session befinden, wir können übers Pause-Menü einen Speicherstand anlegen und den Wettbewerb dann irgendwann später fortsetzen.



In der Boxengasse herrscht gährende Leere. Nur ein Grund, über das fehlende Drumherum zu meckern.

Volle Retro-Packung nur gegen Geld

Die reguläre Verkaufsversion von **F1 2013** enthält ausschließlich Klassik-Fahrer und -Autos der 80er-Jahre. Wer auch die Inhalte der 90er und das Streckenpaket haben möchte, muss sich diese als Download besorgen. Für die 90er und die Kurse werden jeweils 7,99 Euro fällig. Eine im Handel erhältliche »Classic Edition« mit komplettem Retro-Paket gibt es nur für Playstation 3 und Xbox 360.



Mit der Verkaufsversion von F1 2013 lässt Sie Codemasters mit Autos und Fahrern der 80er-Jahre auf die beiden Formel-1-Strecken Jerez und Brands Hatch (Bild) los. Für Estoril, Imola und weitere Fahrzeuge und Piloten der müssen Sie bezahlen.

Der im letzten Jahr einfach so mir nichts, dir nichts aus dem Spiel verbannte Grand-Prix-Modus kehrt in diesem Jahr wieder zurück, eine gute Nachricht. Wir können also ein oder gleich mehrere Rennen mit oder ohne Qualifying und Training mit unserem Lieblingsfahrer zusammenstellen. Wer also keine Lust auf eine komplette Saison mit Vettel und Co. im Season-Challenge-Modus hat, der entscheidet sich für diese sehr flexible Variante, seine eigenen Renn-Sessions zusammenzustellen. Etwas weiter unten fangen wir an, wenn wir den Karrieremodus starten: Wir suchen uns eines der kleineren Teams aus (Toro Rosso, Marussia, solche Kaliber) und starten als Rookie in unsere erste Saison. Wie im Season-Challenge-Modus kommt es nun darauf an, möglichst gute Ergebnisse in Trainings, Qualifyings und Rennen zu erfahren. Nur sind die Ziele nicht ganz so hoch gesteckt, als wenn wir als Alonso, Hamilton und Co. unterwegs sind.

Schade, dass auch diesmal wieder keine andere Rennklasse mit an Bord ist. Wir würden uns die GP2 oder die Formel BMW als Rookie-Sprungbrett wünschen. Oder zumindest die Daten der vergangenen **F1**-Saison. Das würde den Karrieremodus nochmal aufwerten. Alles in allem macht die Karriere an sich großen Spaß, ist aber genauso unpersönlich inszeniert wie in den vergangenen Jahren. Immer noch findet sie außerhalb der Rennstrecke nur in Menüs sowie der Garage in der Boxengasse statt. Da war der Tour-Bus, aus dem wir unsere Karriere vor einigen Jahren noch gesteuert haben, deutlich atmosphärischer. Wir dürfen keinen Charakter erstellen, kein Helm-Design basteln, keine Jubel-Pose auswählen. Und am Ende, wenn wir nach viel Arbeit endlich mal einen Podiumsplatz erreichen, bekommen wir dieselbe langweilige Jubelsequenz vorgespielt,



Eine ganze Gegnertraube in nur einer Kurve überholen? In F1 2013 ist das gerade in den Runden nach dem Start zu oft möglich.



die wir vorher schon zig Mal gesehen haben. Nichts da mit Siegerehrung, Champagner-spritzen und Pokalübergabe. Keine Grid Girls, keine Einführungsrunde vorm Rennstart, keine Ehrenrunde nach dem Rennen. Das gilt übrigens auch für alle anderen Modi und Einzelrennen. **F1 2013** hat auf dem Asphalt seine Stärke, abseits davon ist der Titel aber – mal abgesehen von den schicken F1-Bildern während der Ladezeiten – so lebendig wie ein Sack Zement. Dabei könnten die Macher mit ein bisschen Investition ins Drumherum eine deutlich bessere Atmosphäre erzeugen. Aus dem Champion-Modus, in dem wir in den vergangenen Jahren mit den Weltmeis-

man sich die grafische Qualität der Regennen ansieht. Langsam wäre es dann aber doch mal an der Zeit für eine neue Engine. Auch akustisch bleibt alles beim Alten. Sprich: Die Motorengeräusche sind über jeden Zweifel erhaben, der Soundtrack ist lahm. Wo sich der Kauf auch für Fans im letzten Jahr vor allem wegen des fehlenden Grand-Prix-Modus' nicht wirklich gelohnt hat, kann man heuer wieder zugreifen. **F1 2013** bietet das kompletteste F1-Paket von Codemasters bisher. **TW**

Neben der Strecke so lebendig wie ein Sack Zement

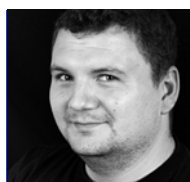
tern einige Missionen spielen konnten, wird in diesem Jahr der Szenario-Modus – im Grunde dasselbe, nur mit allen Fahrern der Formel 1. So müssen wir in einem Rennen etwa vor dem Teamkollegen ankommen, einen gewissen Rückstand aufholen oder wegen einer Zeitstrafe zehn Sekunden vor einem Konkurrenten über die Ziellinie heizen – durchaus spannende Herausforderungen.

F1 2013 bringt einige bekannte Fahrer und Autos der 80er-Jahre mit: So können wir etwa den 31-fachen Grand-Prix-Sieger Nigel Mansell und seinen ebenfalls von der britischen Insel stammenden Kollegen Damon Hill in den Williams FW12 von 1988 setzen. Weitere Fahrer sind etwa Alain Prost, Mika Häkkinen, Michael Schumacher und Gerhard Berger. Die beiden historischen Rundkurse Jerez und Brands Hatch sind ebenfalls mit auf der DVD. Weitere Inhalte aus den 90er-Jahren gibt's gegen Bezahlung. Die Karren, die man auch über die Strecken der aktuellen Saison fahren kann, steuern sich sehr viel schwerfälliger als die modernen Boliden der Saison 2013. Ob das realistisch ist, sei mal dahingestellt, es bietet vor allem ein etwas anderes Spielgefühl.

Technisch ist **F1 2013** auf der Höhe des letzten Jahres. Zwar wurde hier und da die Qualität von Sponsorenlogos verbessert, im Großen und Ganzen wirkt aber alles wie gehabt. Das ist in Ordnung, vor allem wenn

Rundenzeiten-Bug

In den Online-Foren von Codemasters häufen sich die Beschwerden über einen seltsamen Bug: Die Bildwiederholrate scheint die Rundenzeiten zu beeinflussen; je niedriger die FPS-Einstellung, desto schneller fährt man. In unseren Testrennen konnten wir dieses Problem nicht eindeutig nachvollziehen, weshalb wir nicht abwerten. Angesichts der zahlreichen Proteste warnen wir jedoch ausdrücklich davor. Codemasters selbst hat sich bis Redaktionsschluss noch nicht geäußert.



Leider konsequent

Thomas Wittulski
Redakteur
thomas@gamestar.de

Man muss schon sagen: In ihrer Weigerung, Siegerehrungen, Grid Girls und so weiter nicht ins Spiel einzubauen, sind die Macher äußerst konsequent. Bedenkt man, dass sich in der Reihe (dem realen Vorbild folgend) Jahr für Jahr vergleichsweise recht wenig tut, wäre es doch wirklich mal an der Zeit, das Drumherum etwas aufzupeppen. So bleibt zwar ein sehr gutes Formel-1-Spiel, aber eben weiterhin nur, solange man auf dem Asphalt seine Runden dreht. Immerhin lockern die klassischen Fahrer, Autos und Strecken das Ganze etwas auf. Obwohl ich mir auch für diesen Content etwas mehr Liebe in Sachen Inszenierung gewünscht hätte. Und: Was hindert die Entwickler denn daran, den Karrieremodus endlich um eine weitere Rennklasse zu ergänzen? Dann könnte man seine Karriere beispielsweise in der GP2, Formel BMW oder dergleichen starten.

TERMIN 4.10.2013 PREIS 50 Euro USK ab 0 Jahren

F1 2013

Rennspiel

Publisher Codemasters
Entwickler Codemasters Birmingham
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 10 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK RENN Spiel

SPASS

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

»Der Pflicht-Einstieg in den Young Drivers Test ist zäh, dafür motiviert die Karriere dann umso mehr.«

LIZENZ	keine	komplett
MANAGEMENT	keins	komplex
SPIELABLAUF	Action	Taktik
KARRIERE	keine	ausgefeilt
REALISMUS	Arcade	Simulation

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Rennen (16), Koop-Meisterschaft (2)
SPIELTYPEN Internet, LAN, Splitscreen **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERVERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 20 Stunden
WERTUNG Gut
»Fordernde Rennen, leider keine Koop-Saison.«

GRAFIK

- + detaillierte Fahrzeuge + hübsche Beleuchtung
- + stimmungsvoller Regeneffekt
- wenig Details abseits der Strecke - Boxengasse steril

8/10

SOUND

- + realistischer Motorensound + gute Abmischung
- + hilfreicher Boxenfunk der sich aber schnell wiederholt - lahm Soundtrack

9/10

BALANCE

- + fünf KI-Schwierigkeitsgrade + optionale Fahrhilfen
- + Rückspulfunktion + Rennen nun jederzeit speicherbar
- Regelauslegung teilweise immer noch nicht nachvollziehbar

8/10

ATMOSPHERE

- + offizielle Lizenzen + dynamisches Wetter
- + nur rudimentäres Schadensmodell - keine Einführungsrunde
- Grid Girls und Siegerehrung fehlen

7/10

BEDIENUNG

- + Gamepad- und Lenkradsteuerung präzise
- + Force Feedback + Feineinstellungen für Lenkräder
- Maus wird in Menüs nicht unterstützt

9/10

UMFANG

- + alle Originalteams + lang motivierende Karriere und Saison
- + Fahrschule erweitert + klassische Autos, Fahrer und Strecken
- für ein Rennspiel dennoch recht dünn

9/10

KI

- + fährt aggressiv und sicher + auf den hohen Schwierigkeitsstufen sehr fordernd - bei Unfällen oft überfordert
- macht nur wenige Fahrfehler

8/10

FAHRVERHALTEN

- + nachvollziehbares Verhalten
- + realistische Simulation der Reifen und des Abriebs
- für Profis immer noch zu anspruchsvoll

8/10

TUNING

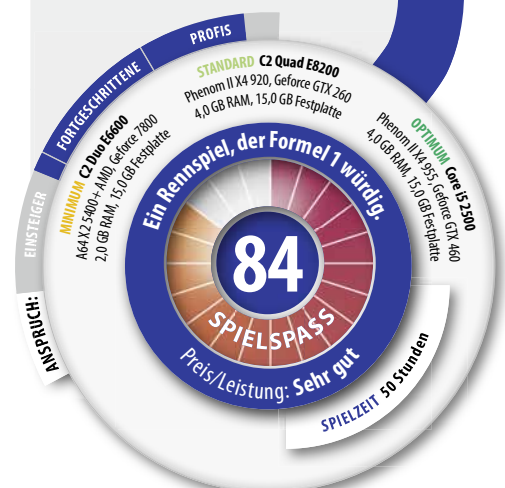
- + einige Tuningmöglichkeiten + freischaltbare Updates
- + Schnell-Setup möglich
- keine Telemetrie

9/10

STRECKENDESIGN

- + alle Strecken der aktuellen Saison nachgebaut
- + nachvollziehbarer Top Speed und Rundenzeiten
- Boxengasse nicht befahrbar

9/10



10
JAHRE



CASEKING.de

präsentiert:

Für jeden das Richtige: **MINI-GAMING PCs** **VON CASEKING!**

Do-it-yourself Bundles



Für alle Selberschrauber:
perfekt aufeinander
abgestimmte Komponenten

z.B. King Kit ENTHUSIAST Prodigy Bundle
bestehend aus:

- Gigabyte GA-Z77N-WIFI Intel Z77 Mainboard
- Intel Core i7-3770 3,4 GHz Prozessor
- Corsair Vengeance LP Series Blue DDR3-1600 16GB Kit Arbeitsspeicher
- VTX3D RADEON HD 7950 X-Edition Boost 3072 MB DDR5 Grafikkarte
- Intel 335 Series 2,5 Zoll SATA 6G 180 GB SSD
- Be Quiet! Straight Power E9 CM modulares 580 Watt Netzteil
- BitFenix Prodigy Mini-ITX Gehäuse
- NZXT RESPIRE T40 120 mm CPU-Kühler
- BitFenix Spectre PRO PWM 120 mm Lüfter
- LG BH16NS40 5,25 Zoll Blu-ray-Brenner

Komplett- systeme



Für alle Out-of-the-Box-Freunde:
fertig zusammengebaute
Traumsysteme

z.B. King Mod Prodigy Shark mit blauen LEDs
(+26% übertaktet):

- EVGA Z77 Stinger Intel Z77 Mainboard
- Intel Core i5-3570K @ 4,3 GHz Prozessor
- Corsair Vengeance LP Series Blue DDR3-1600 16GB Kit Arbeitsspeicher
- VTX3D RADEON HD 7970 X-Edition Boost 3072 MB DDR5 Grafikkarte
- Samsung 840 EVO Series 2,5 Zoll SATA 6G 550GB SSD
- ideal bemessenes Marken-Netzteil sorgt zuverlässig für jede Menge Power
- BitFenix Prodigy Mini-ITX Gehäuse
- ASUS BW-16D1HT/B 5,25 Zoll Blu-ray-Brenner
- Prolimatech Blue Series Megahalems 120 mm CPU-Kühler
- Gehäuselüfter und CPU-Kühler-Fan mit blauer LED-Beleuchtung

übertaktete Barebones



Für alle OC-Fans: vorab auf
Stabilität getestete Übertakter-
Komponenten

z.B. King Mod Prodigy OC Bundle ASRock Z87,
Intel 4670K, 8 GB (+26% übertaktet):

- ASRock Z87E-ITX, Intel Z87 Mainboard
- Intel Core i5-4670K @ 4,3 GHz Prozessor
- Marken-Arbeitsspeicher mit 2x 4 GB und 1.600 MHz Taktfrequenz
- Prolimatech Black Series Megahalems 120 mm CPU-Kühler
- BitFenix Spectre PRO PWM 120mm Lüfter
- BitFenix Spectre PRO 230mm Lüfter
- Be Quiet! Straight Power E9 CM 580 modulares 580 Watt Netzteil

Die meiste Zeit verbringen wir in der Stadt **Porta Fisco**, in der wir auch den obdachlosen Akademiker Goon wiedertreffen.

⊕ Stärken

- + tolles Art-Design
- + tiefsinniger Humor
- + urkomische Songs
- + Charaktere mit Tiefe

⊖ Schwächen

- schwankende Rätselqualität



Traum oder Realität: Wird für **Rufus und Goal** am Ende alles gut?



Goodbye Deponia



Dank mehr Umfang, mehr Spaß, mehr Überraschungen und viel mehr Rufus schafft Goodbye Deponia den Aufstieg zum würdigen Trilogie-Finale.

Von Patrick C. Lück

Genre: **Adventure** Publisher: **Daedalic Entertainment** Entwickler: **Daedalic Entertainment (Chaos auf Deponia, GS 07/13: 90 Punkte)**

Termin: **15.10.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **30 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

Das Dynamit sollte das Sprengen von Tunneln erleichtern, erleichterte aber auch das Sprengen von Menschen. Der Biosprit sollte die Abhängigkeit von explodierenden Ölpreisen lösen, sorgte aber auch für explodierende Getreidepreise. »Gut gemeint« ist eben oft das Gegenteil von »gut«. Dieser alte Sinnspruch trifft ebenfalls auf alles zu, was der Antiheld Rufus im Point&Click-Adventure **Goodbye Deponia** anpackt, dem Abschluss und Höhepunkt von Daedalics **Deponia**-Trilogie. In seinem aberwitzigen Bestreben, den namensgebenden Müllplaneten vor der

Sprengung zu bewahren und seine Angebetete Goal zu retten, hinterlässt Rufus eine Schneise der Verwüstung. Und Lachfalten auf unseren Gesichtern.

Ähnlich wie bei der kleinen Lilli im Adventure **Harveys neue Augen** versteht es der Autor Jan »Poki« Müller-Michaelis auch in den **Deponia**-Spielen, das tieftragische Werk und Schicksal seiner Hauptfiguren in absurde Komik zu verpacken. Für **Goodbye Deponia** zieht er noch mal alle Register, von überraschenden Wendungen über Klamaus im Stile klassischer Verwechslungskomödien bis hin zum dreifach geklonten Rufus. Moment: Rufus gibt's jetzt dreimal? Stimmt, wie genau

es dazu kommt, wollen wir nicht verraten, zumal die Geschichte noch mehr Überraschungen dieses Kalibers auffährt. Daher nur so viel: Während die von Rufus angezettelte Revolution sich verselbstständigt hat und scheinbar kurz vor dem Sieg steht, hält der Militärapparat Organon an seinen Sprengungsplänen fest. Rufus hingegen ist wieder mal vorrangig damit beschäftigt, Goal zu retten, die er erneut in eine missliche Lage gebracht hat. Während seiner Abenteuere klont er sich schließlich vorsätzlich, um alle drei Ziele gleichzeitig zu erreichen: Goal retten, Deponia vor der Zerstörung bewahren und nach Elysium aufsteigen. Na, das kann ja heiter werden. Und wird es auch.



In seiner Verzweiflung, und um mehrere Ziele gleichzeitig zu erreichen, **klont** sich Rufus selbst. Fortan existiert er in dreifacher Ausführung.



Den ersten Rufus schlägt es in die **Unterwelt** von Porta Fisco. In der düsteren Abwasserwelt will er versuchen, seine geliebte Goal zu retten.



Rufus Nummer Zwei hat in der **Oberwelt** der Stadt Porta Fisco alle Hände voll damit zu tun, Kontakt zur Rebellion aufzunehmen, die er angezettelt hat.



Der dritte Klon kämpft an der oberen **Aufstiegsstation** um die Aufstiegscode ins himmlische Elysium.



In Sachen Umfang ist **Goodbye Deponia** im Vergleich zu den Vorgängern gewachsen, rund zwölf Stunden dauert der Showdown. Einen Großteil davon können wir alle drei Rufus-Klone parallel steuern, dürfen jederzeit zwischen ihnen hin und her wechseln und sogar Gegenstände austauschen. Wer jetzt **Day of the Tentacle** schreit, hat natür-

Angriff der Klon-Rufusse

lich Recht und sei beglückwünscht, weil er den LucasArts-Klassiker von 1994 gespielt hat. Neu ist die Idee mit dem Charakter-Wechsel also nicht, allerdings braucht **Goodbye Deponia** den Vergleich mit dem Vorbild nicht zu scheuen. Die Dialoge, die skurrilen Charaktere und die Slapstick-Komik erreichen durchaus das Niveau des legendären Tentakel-Abenteuers. Lediglich beim Rätseldesign sorgte damals die zusätzliche Zeitreise-Komponente für einen Tick mehr Komplexität und Um-die-Ecke-Denk-Potenzial. Zwar steigt dank der anspruchsvollen Rätselketten um die drei Rufusse der spielerische Anspruch, aber noch immer lassen uns fehlende Hilfestellungen stellenweise ratlos herumprobieren, was wohl der nächste sinnvolle Schritt sein könnte. Außerdem unterbrechen Knobel-Minispiele den Spielfluss, die sich wenigstens per Knopfdruck überspringen lassen. Aber das ist Jammern auf hohem Niveau, denn die Lösungen sind meinst in sich logisch – auch wenn man statt normaler eher Rufus'sche Logik-Maßstäbe anlegen muss: abgedreht, tollkühn, waghalsig oder schlicht und einfach wahnsinnig.

Apropos Wahnsinn: Davon sprudeln die Dialoge und die Charaktere auch in **Goodbye Deponia** über. Nicht nur der selbstverliebte Antiheld Rufus hat einen an der Waffel, sondern auch nahezu alle anderen, etwa der Klonmeister Hermes, der Revolutionär Janosch oder der in Apathie und Depression verfallene Bozo – von Rufus' Ex-Freundin Toni ganz zu schweigen. Besonderes Vergnügen bereiten zwei Gastrollen: So ist der aus **Chaos auf Deponia** bekannte Akademiker-Obdachlose Goon (gesprochen vom bekannten Let's-Player Gronkh) wieder mit von

der Partie. Neu zum Irrsinn-Ensemble stößt der schnöselige Starsänger Cowboy Dodo. Diesen verkörpert kein Geringerer als Smudo von den Fantastischen Vier. Wie immer sind die Charaktere stilsicher von Hand gezeichnet, überhaupt übertrifft der technische und künstlerische Aufwand für das Finale die beiden ersten Serienteile bei Weitem. Es gibt mehr Schauplätze, mehr animierte Zwischensequenzen, mehr Rufus und mehr Gesangseinlagen des begleitenden Erzählers.

Die Schlüsselfrage aber lautet: Lernt Rufus im letzten Teil endlich dazu? Das verraten wir natürlich genauso wenig wie die Antwort auf die Frage, ob er Elysium erreicht, Goal für sich gewinnt oder Deponia rettet. Zieht er aber immer noch einen Rattenschwanz an Katastrophen hinter sich her? Natürlich, sonst hätten wir beim Spielen ja nur halb so viel Spaß! Doch **Goodbye**



Mehr als ein Spiel

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ich mag die Daedalic-Adventures, von Whispered World über Harveys neue Augen bis hin zur Deponia-Trilogie. Und das nicht nur, weil sie teils bauchschmerzend komisch sind. Oder stilischer gezeichnet. Oder in Deutschland entwickelt. Oder weil sie bei Rätseldesign und Originalität fast das Niveau der alten LucasArts-Klassiker erreichen – wenn auch nicht ganz. Nein, ich liebe die Daedalic-Spiele dafür, dass unter ihrer kindlich-albernen Oberfläche meist sehr erwachsene Themen brodeln: Verlust, Verantwortung oder Versagensangst. Selbstüberschätzung, Selbstaufopferung und Selbstkenntnis. Oder die Verarbeitung von Beziehungsstress und die schwierige Kunst loslassen zu können. Das macht aus Goodbye Deponia nicht nur ein sehr gutes Adventure, sondern in meinen Augen auch ein herausragendes Spiel. Weil es mehr als nur ein Spiel ist. Wer da nur mit den Schultern zuckt, der kann Rufus' Abenteuer gerne ignorieren, nicht mögen oder sich einfach daran erfreuen, dass Goodbye Deponia die grandiosen Vorgänger bei Umfang, Komplexität und Humor nochmals übertrifft. In meinem Spielekanon erhält die Deponia-Trilogie aber einen besonderen Ehrenplatz.

Deponia entfesselt das Chaos nicht nur um des Chaos Willen, sondern bettet es auch in einen ersten Rahmen ein, wenn Rufus im Spielverlauf mit den bitteren Konsequenzen seines Handelns konfrontiert wird. Dass das Schlusskapitel so immer wieder erwachsene Untertöne anklingen lässt, ohne uns Spielern den kindlichen Spaß und die Freude am Wahnwitz zu nehmen, entpuppt sich als erzählerische Leistung, die nicht nur gut gemeint, sondern tatsächlich gut ist. Ach was: ausgezeichnet! Patrick C. Lück / GR

TERMIN 15.10.2013		PREIS 30 Euro		USK ab 6 Jahren	
<h1>Goodbye Deponia</h1>					
Publisher	Daedalic				
Entwickler	Daedalic				
Sprache	Deutsch				
Ausstattung	Faltschachtel, 1 DVD, Soundtrack-CD, 2-seitiges Poster, Schnellanleitung				
Kopierschutz	keiner				
GRAFIK					
<ul style="list-style-type: none"> + wunderhübsche und stimmige Hintergründe + flüssige und gut handgezeichnete Animationen + schöne und zahlreiche Zwischensequenzen 				9/10	
SOUND					
<ul style="list-style-type: none"> + sehr schöne und dynamische Hintergrundmusik ... + ... teilweise auf Schrott eingespielt + tolle Song-Einlagen + ausgezeichnete deutsche Sprecher 				10/10	
BALANCE					
<ul style="list-style-type: none"> + optionale Objektanzeige + immer fair + Minispiele lassen sich überspringen - kein Journal oder Rätselhilfe 				7/10	
ATMOSPHÄRE					
<ul style="list-style-type: none"> + absolut stimmige Cartoon- und Schrottwelt + diesmal geht es ums Ganze + changiert perfekt zwischen Tiefsinn und Schwachsinn 				10/10	
BEDIENUNG					
<ul style="list-style-type: none"> + Inventar per Mausrad + Quick-Save + Hotspot-Anzeige mit dritter Maustaste - gelegentliche Ebenenwechsel nerven 				9/10	
UMFANG					
<ul style="list-style-type: none"> + gute Spieldauer mit zehn bis zwölf Stunden + mehr Schauplätze ... + ... zum Teil drei parallel + Extras ... - ... die aber mager ausfallen - kaum Wiederspielwert 				8/10	
HANDLUNG					
<ul style="list-style-type: none"> + mehrere spannende Handlungsstränge + unerwartete und interessante Wendungen + spannend, tragisch, tief sinnig und komisch zugleich 				10/10	
CHARAKTERE					
<ul style="list-style-type: none"> + toller Anti-Held mit jugendlicher Selbstüberschätzung + glaubwürdige und witzig-charmante Nebenfiguren + fast jede Figur mit Tiefe und Hintergrund ausgestattet + Rufus mal dreii! 				10/10	
DIALOGE					
<ul style="list-style-type: none"> + mit vielen nützlichen Hinweisen durchsetzt + intelligente Dialoge mit zahllosen Wort- und Sprachspielereien + sehr witzig 				10/10	
RÄTSEL					
<ul style="list-style-type: none"> + logische Auflösungen + angenehm fordernd + Kombination über die Rufus-Ebenen hinweg - manchmal wenige Hinweise - nicht jedes Minispiel gelungen 				8/10	

The circular diagram provides technical specifications and game information:

- MINIMUM:** AMD X400+, Intel i3 5GHz, 2.0 GB RAM (VR) 5.0 GB Festplatte
- STANDARD:** C2 Duo E4400, Phenom 8450, Geforce 8800GT, 2.5 GB RAM, 5.0 GB Festplatte
- OPTIMUM:** Phenon II X2 980, Geforce 9800GT, 5.0 GB RAM, 5.0 GB Festplatte
- Central Text:** Würdiger Abschluss der Trilogie.
- Score:** 91
- Category:** SPIELSPASS
- Value:** Preis/Leistung: Befriedigend
- Duration:** SPIELZEIT 12 Stunden
- Difficulty Levels:** ANFÜHRER, EINSTEIGER, FÜR GESCHRIFFTENE, PROFIS

Tactical Intervention: Map-Design und Grafik aus dem letzten Jahrtausend.

➕ Stärken

+ ein paar gelungene Ideen

➖ Schwächen

- schrecklich altbackene Grafik
- langweiliges Map-Design
- schlechte Sounds
- Winz-Umfang
- halbgares Free2Play-Modell

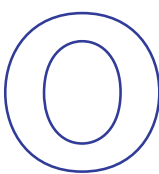
Tactical Intervention

Der Free2Play-Shooter Tactical Intervention zeigt im Test, dass Nostalgie ihre Grenzen hat. Selbst wenn die ein bekannter Entwickler verantwortet. Von Petra Schmitz

Genre: **Free2Play-Shooter** Publisher: **1337 Games** Entwickler: **FIX Korea (Tactical Intervention ist das Erstlingswerk)**
Termin: **29.8.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **Free2Play**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video



Oh Gott, **Tactical Intervention**! Ein neuer Multiplayer-Shooter von Minh Le! Minh Le? Minh Le? Was, den kennen Sie gar nicht?

Aber vor etwa zwölf Jahren kannte den Namen Minh Le nun wirklich jeder. Nun ja, zumindest jeder, der irgendwie Spaß hatte an Geiselrettungen, Bomben, Hühnern auf italienischen Märkten und wüsten Beschimpfungen, in denen ziemlich oft irgendjemandes Mutter eine wichtige Rolle spielte. Kurz: Minh Le (Spitznamen: »Gooseman«) hat zusammen mit seinem Partner Jesse Cliffe **Counter-Strike** erfunden. Und jetzt bitte alle: »Oh Gott, ein neues Multiplayer-Spiel von Minh Le!« Aber um mal gleich die Begeisterung im Keim zu ersticken: **Tactical Intervention** ist Mist.

Wer **Tactical Intervention** das erste Mal startet, muss sich sehr wahrscheinlich schwer die Augen und die Ohren reiben. Das Ding steht zwar auf der Source Engine, erinnert aber eher an Spiele, die weit vor **Half-Life 2** (2004) erschienen sind. Hakelige Animationen, schwache Texturen. Dafür gibt's dann hin und wieder in der allgemein schlechten Optik (unangenehm) auffällige Shader-Effekte. Dazu gesellen sich diverse Bugs wie Clipping-Fehler. Hin und wieder fällt auch schon mal ein halbes Team durch den Boden einer Map.

Darunter liegt ein Klangteppich, der wahrscheinlich aus irgendeiner längst eingemotteten Soundbibliothek ausgegraben

wurde. Laufgeräusche klingen je nach Untergrund wie watschelnde Enten und Waffensounds erinnern gerne mal an Schläge mit der flachen Hand auf einen Holztisch. Das Bewegungsspektrum der Spielfiguren umfasst zwar Sprints, Sprünge und halbwegs flotte Vorwärtsrollen, aber ohne dabei wirklich Dynamik zu übermitteln. Passend dazu liegen die Waffen vergleichsweise steif in den Händen. Rückschlag wird zwar übermittelt, aber sparsam. Immerhin gibt's eine spürbare Streuung der Kugeln.

Spielerisch macht **Tactical Intervention** zunächst einmal nicht viel falsch. Wir finden (auf aktuell nur vier Maps) die üblichen Verdächtigen wie Team-Deathmatch, Bombenlegerei und Geiselrettung. Wobei die Geisel-

! Steam-Pflicht

Tactical Intervention ist nur über Steam verfügbar. Sie können den Shooter dort kostenlos runterladen und gleich loslegen. Ihr Spielfortschritt wird dabei an Ihr Steam-Konto gekoppelt.

rettung dann doch etwas anders abläuft, als wir es aus **Counter-Strike** kennen. Die Gefangenen stehen in Horden (fast schon Herden) zusammen und müssen von den Anti-Terroristen nur angesprochen werden, um als befreit zu gelten. Klasse ist die Idee, dass sich die Positionen der Geiseln in einem mehreren Runden dauernden Match verla-

Wenn wir mehrere Gegner umnieten, ohne zu sterben, werden wir mit **Granaten** belohnt.



gern. In der einen Runde haben wir sie noch vor einem Rohbau befreit, in der nächsten Runde müssen wir schon in die Bude rein und uns in verwinkelten Räumen und Treppenhäusern den Terroristen stellen.

Lieber das Original spielen!

Wer hier eine Lobpreisung des Map-Designs herausliest, den müssen wir gleich wieder auf den Boden der Tatsachen zurückholen. Die vier Geisel-, Bomben- und TDM-Karten von **Tactical Intervention** fallen in die Kategorie »uninspiriert«. Langweilige Aneinanderreihungen von Räumen, Treppenhäusern und Gängen bestimmen die Szenerien. Eine Besonderheit stellt die fünfte Karte namens »Highway« dar, auf der wir uns mit den Gegnern zunächst eine wilde Autoverfol-

gungsjagd liefern müssen, um schließlich einen NPC mit wertvoller Fracht in einen Helikopter zu setzen – oder genau das zu verhindern. Eben Oilrig aus den frühen **Counter-Strikes**, nur statt mit Bohrrinsel mit Autos und Helikopter. So spannend die Idee dieser Karte, so chaotisch geht's darauf im Regelfall zu. Wer jedoch Karambolagen mag und es toll findet, von den Teammitgliedern überrollt zu werden, der ist hier richtig.

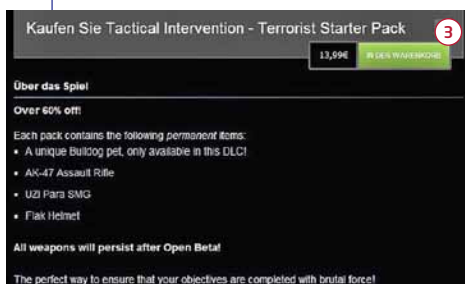
Spielerisch zündet **Tactical Intervention** also nur bedingt, auch wenn es uns beispielsweise ganz gut gefällt, dass man Teammitglieder heilen kann oder dass man erst dann mit Granaten um sich werfen darf, wenn man ein paar Abschnüsse angesammelt hat, ohne selbst ins Gras zu beißen. Diese an sich gelungenen Design-Entscheidungen verblasen allerdings angesichts der Free2Play-Umsetzung gleich wieder in der Bedeutungslosigkeit. Wenn sich bestimmte Ausrüstungsgegenstände wie Körperrüstung oder Waffen mit Rotpunktvisieren eben nur kaufen beziehungsweise für 28 Tage mieten und nicht erspielen lassen, dann liegt etwas im Argen. Man könnte **Tactical Intervention** einerseits zugutehalten, dass diese Ausrüstungsgegenstände als Zufalls-Items in den Kaufpaketen (von 1,49 Euro bis 5,99 Euro) liegen, und dass so niemand weiß, ob er nun wirklich die schwere Rüstung einsackt, wenn er Geld ausgibt, aber andererseits finden wir es auch ganz schön schmutzig, dass die zahlende Kundschaft nicht das bekommt, was sie möchte, sondern zusätzlich auf gut Glück setzen muss.

Na gut, man kann in **Tactical Intervention** natürlich auch bestehen, wenn man keinen müden Cent ausgibt, allerdings schießt man sich als Einsteiger mit den gurkigen Standardwaffen schon mal den Zeigefinger blutig, bis man so viel Ingame-Währung angesammelt hat, dass man sich eine bessere Knarre wie etwa die AK-47 leisten kann. Und die hält in der kostengünstigsten Variante dann auch nur für sieben Tage. Wer auf Nummer sicher gehen will, kauft sich dauerhaft eines der sogenannten Starterpakete, die zum Testzeitpunkt mit 60 Prozent Rabatt

angeboten werden. Kopfrechen-Künstler überschlagen, wie teuer das aktuell mit 13,99 Euro zu Buche schlagende Counter-Terrorist-Paket (drei Waffen plus Krims-krams) regulär ausfällt und entscheiden sich dann, einen weiten Bogen um **Tactical Intervention** zu machen. **PET**

Das Free2Play-Modell

① Zwar kann man **Tactical Intervention** auch spielen, ohne einen Cent auszugeben, aber bis man sich eine gescheite Waffe erschossen hat, dauert es eine Weile. Selbst für die Winz-Variante von sieben Tagen Nutzungsdauer einer AK-47 braucht man mehr als ein paar Runden. Die 89.000 Punkte, die nötig sind, um sich eine AK für immer zu leisten, grenzen an eine Lebensaufgabe. ② Alternativ mietet man sich seine neue Knarre 28 Tage lang für echtes Geld, allerdings muss man nicht zwingend die Waffe bekommen, die man gerne hätte, die Items in den Paketen werden nach dem Zufallsprinzip bestimmt. ③ Menschen mit viel Geld kaufen sich die (überkauften) Starterpakete, die Gegenstände darin behält man für immer.



Nur weil jemand mal vor zig Jahren eine super Idee hatte, die zu einem beispiellosen Erfolg führte, muss das ja nicht gleich bedeuten, dass dieser jemand immer super Ideen hat, die zu beispiellosen Erfolgen führen. Wobei Tactical Intervention jetzt grundsätzlich keine falsche Idee ist, aber die Ausführung fällt leider unter »mit der heißen Nadel gestrickt«. Minh Les neues Spiel ist vielleicht für ein paar Runden Nostalgie gut, wenn man sich wieder daran erinnern will, wie sperrig Team-Shooter um die Jahrtausendwende sein konnten, für eine längere Hingabe taugt der Titel jedoch nicht.

TERMIN 29.8.2013 PREIS kostenlos USK nicht geprüft

Tactical Intervention

Multiplayer-Shooter

Publisher 1337 Games
Entwickler FIX Korea
Sprache Englisch
Ausstattung –

Kopierschutz Steam

MULTIPLAYER
SPIELMODI (SPIELER) Team-Deathmatch, Bombenszenario, Geiselrettung, VIP-Eskorte (jeweils 16) SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSÜCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden
WERTUNG Mangelhaft
»Unfertig und unbefriedigend.«

GRAFIK
+ hier und da Shader-Effekte + schlechte Animationen
+ schwache Texturen + müde Explosionen + keine Variationen bei den Spielermodellen + Bugs **4/10**

SOUND
+ Gegner lassen sich gut an übers Hörsen hören
+ schlappe Schussgeräusche + unpassende Schrittgeräusche
+ keine Musik + unfreiwillig komische Sterbegeräusche **4/10**

BALANCE
+ Teamausgleich + Granaten als Abschnussserienbelohnungen
+ miese Standardwaffen + unfaires Free2Play-Modell
+ schleppende Punktevergabe + Hunde zu stark **4/10**

ATMOSPHÄRE
+ zuweilen witziges Chaos auf Highway
+ keine optische Individualisierung
+ lahme Gefechte **3/10**

BEDIENUNG
+ Freund- und Feindradar + unkomplizierter Shooter-Standard ...
+ ... aber Waffengefühl zu starr + kein Zielen über Kimme und Korn + Charaktermenüführung unübersichtlich **6/10**

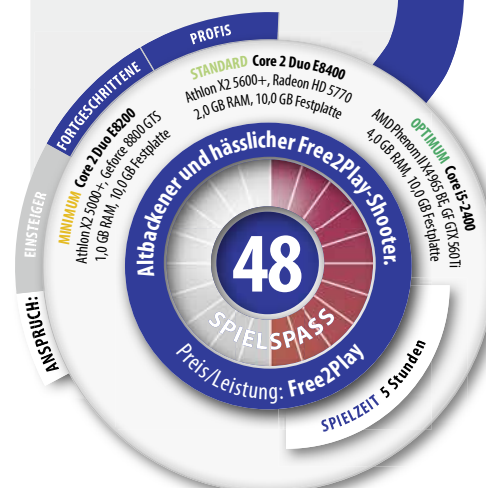
UMFANG
+ viele Waffen und Ausrüstungsgegenstände ...
+ ... von denen längst nicht alle sinnvoll sind
+ nur fünf Karten (mit kleinen Variationen) **3/10**

LEVELDESIGN
+ dynamische Startpunkte + langweilige und teilweise verwirrende Aneinanderreihung von Gängen, Räumen und Treppenhäusern + keine optischen Highlights **4/10**

TEAMWORK
+ Heilen von Teamkameraden
+ Ingame-Voice-Chat
+ kein Kommunikationsmenü **7/10**

WAFFEN & EXTRAS
+ unterschiedliche Waffengattungen
+ spezielle Helme, Schuhe und viele andere Goodies ...
+ ... die man aber in der Mehrzahl nicht braucht **6/10**

MULTIPLAYER-MODI
+ unkaputtbare Spielvarianten wie Geisel- und Bombenszenario + VIP-Modus ...
+ ... der aber oft im Chaos versinkt
+ keine Hardcore-Optionen **7/10**



Extra schwere Herausforderungen wie dieser **Weltboss** erfordern haufenweise Spieler und Teampay.

⊕ Stärken

- + über 300 Drachen
- + freies Klassensystem
- + komplexes Drachen-Training
- + auch solo gut spielbar

⊖ Schwächen

- langweilige Quests
- fehlende Erklärungen
- noch keine Raids
- Abstürze und Bugs

Dragon's Prophet

Eigentlich ist Dragon's Prophet ein Free2Play-MM0 unter vielen. Doch die Drachen wecken bei Pet-Liebhabern die absolute Sammelsucht. Von Sascha Penzhorn

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Infernum** Entwickler: **Runewaker (Runes of Magic: The Elder Kingdoms, Test in GS 08/10: 80 Punkte)**
Termin: **18.9.2013** Spieler: **unbegrenzt** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch** Preis: **Free2Play**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD XL: Video

Tank, Heiler, Rohstoff-Sammler und Crafting-Helfer, episches Flugmount und unverzichtbarer Kampfgefährte: So ein Drache kann einfach alles! Die edlen Echsen erleichtern Spielern im Free2Play-Rollenspiel **Dragon's Prophet** den Heldenalltag und machen dabei auch noch tierischen Spaß. Zumindest, wenn man die nötige Geduld und Experimentierfreude mitbringt, denn viele Aspekte der Lindwürmer-Aufzucht und -Pflege sind nicht sonderlich intuitiv und werden im Spiel nur unzureichend oder überhaupt nicht erklärt. Und wer mit vergleichsweise komplexen Pet-Mechaniken nichts anfangen kann, sollte doch lieber zu schuppenfreien Online-Abenteuern greifen.

Den ersten eigenen Drachen erhält man nicht etwa nach zahlreichen Spielstunden und Level-Ups als Raid-Belohnung oder womöglich im Item Shop. Vielmehr trifft man die geschuppten Gesellen praktisch überall in den Landschaften und in allen erdenklichen Variationen. Laut Story wurde die gesamte Spielwelt Auratia von den Drachen erschaffen, die sich anschließend mit allen erdenklichen Tierarten gemischt und vermehrt haben. So sind manche Exemplare gefiedert und erinnern an Vögel und Greifen, andere Drachen sind pelzig und kommen wie übergroße Fledermäuse und Wölfe mit ledrigen Schwingen daher. Dann gibt es Gattungen, die aussehen wie Dinosaurier und Krokodile. Diese haben zwar keine Flügel, bewegen sich aber besonders fix auf dem Land oder sogar unter Wasser.

Die DVD-Version



Außer als kostenlosen, rund 8,7 GByte großen Client-Download gibt es **Dragon's Prophet** auch für 10 Euro auf DVD. Die Datenträger-Version enthält ein Starter-Kit mit 23 Items sowie einen exklusiven Umhang und 125 Itemshop-Diamanten (entsprechen rund 1,25 Euro). Auf der Homepage bieten die Entwickler zudem Startpakete im Wert von 50 bis 200 (!) Euro an, die mit noch mehr Items und Diamanten aufwarten. Sowohl die DVD-Version als auch die Zusatz-Pakete lohnen sich aber höchstens für Spieler, die länger dabeibleiben wollen. Gehen Sie lieber erst mal gratis auf Probe-Drachenjagd.

Zähmen kann man grundsätzlich alle Drachen, so lange deren Level nicht massiv die Stufe des eigenen Charakters übersteigt. Einzige Voraussetzung ist, dass man in einem Minigame mittels WASD-Tasten auf dem Rücken des Ungetüms bleibt und nicht abgeworfen wird, bis der qualmende Quälgeist müde wird und sich die Zügel anlegen lässt. Problemlos kann man so bereits wäh-

rend der ersten Spielminuten ein fliegendes Mount ergattern. Wie es um die Fähigkeiten des neuen Gefährten bestellt ist, stellt sich allerdings erst nach der Bändigung heraus. Ein Drache kann bis zu zehn Fähigkeiten besitzen, die von passiven Crafting-Boni über Heilzauber und Buffs bis hin zu speziellen Nahkampf-Attacken und verheerenden Zaubersprüchen reichen. Sagt uns unser Fang



Die ersten Dungeon-Bosse wie den **Goblin-Häuptling** verdreschen wir zur Not auch solo.



Fliegende Drachen tragen uns durch die teils sehr schönen Landstriche Auratias.



Im Prinzip sind alle Drachen zählbar (siehe Kasten rechts), die bösen, **korruptierten Drachen** bilden hier aber die Ausnahme.

so gar nicht zu, können wir ihm auch die Freiheit schenken und weitere seiner Artgenossen einfangen, bis wir die gewünschte Talentkombi ergattert haben.

Im weiteren Spielverlauf zähmen wir immer seltenere und exotischere Kreaturen, von denen manche nur gelegentlich in der entlegensten Ecke eines Dungeons oder während öffentlicher Quest-Events auftauchen. Das regt den Jagd- und Sammeltrieb an und macht regelrecht süchtig, birgt aber auch unnötige Schikanen. So dürfen wir insgesamt nur vier Drachen besitzen (zwei direkt im Helden-Inventar, zwei im Hort), weitere Slots kosten echtes Geld oder hart über Wochen hinweg erarbeitete Spielwährung aus speziellen täglichen Quests. Das ist eine wenig überraschende Einschränkung in ei-

Drachen für alle Fälle

nem Spiel, dessen größtes und wichtigstes Element das Zähmen von Drachen ist – natürlich wollen die Entwickler mit der Sammelleidenschaft der Spieler Geld verdienen. Wer sämtliche Schuppenechsen-Slots dauerhaft freischalten will, kann mal eben einen Zehner investieren und hat dann seine Ruhe. Wer weiterhin komplett gratis spielen möchte, muss hingegen viel, viel Zeit ins trockene Spielgeld-Farming stecken.

Zusätzlich zum Sammeln hat man die Möglichkeit, Drachen und deren Fähigkeiten über

Nacht im Hort aufzuleveln, Fähigkeiten von einer Echse auf die andere zu übertragen und die Gewichtung von Attributen wie Stärke oder Intelligenz zu beeinflussen. Das ist super, wäre aber doppelt so toll, wenn anständig im Spiel dokumentiert. Fortgeschrittene Ingame-Tutorials suchen wir derzeit jedoch vergebens und sind so meist auf die Foren und die – immerhin erfreulich hilfsbereite – Community angewiesen. Auch technisch wirkt **Dragon's Prophet** derzeit alles andere als ausgereift, beispielsweise begegnete uns im Test ein bizarrer Bug: Wenn wir mit einer Gruppe unterwegs waren, griffen sich die Drachen der Spieler gerne mal gegenseitig an – immer wieder ein großes Hallo.

Die vier Charakterklassen verursachen in erster Linie Schaden. So haut der Waffenmeister im Nahkampf drauf, der Windläufer ficht bevorzugt im Fernkampf und so weiter. Dank Echtzeit-Kampfsystem, das Hotkey-Spezialfertigkeiten mit Angriffen auf den Maustasten kombiniert, gehen die Gefechte flott von der Maus. Klassisch auf ihre Rollen festgelegte Tanks oder Heiler gibt es in diesem Sinne allerdings nicht, sie sind für die Dungeons auch nicht zwingend notwendig. Stattdessen geben die Drachen dankbare und fähige Prügelknaben ab, die zudem mit Heilzaubern ihre Frauchen und Herrchen am Leben erhalten. Und wo keine spezialisierten Tanks und Heiler gefordert sind, fällt auch das aus anderen MMOs bekannte lästige Warten auf entsprechend spezialisierte Spieler weg – wir finden das prima! Weniger prima finden wir, dass wir dadurch der Drachen-KI ausgeliefert

So zählt man Drachen



Diesen friedlichen **Drachen** haben wir als unseren neuen Gefährten auserkoren. Wir nähern uns und verwenden die Zähmen-Fähigkeit über die Hotkey-Leiste.



Unser gefiederter Freund ist gar nicht begeistert und versucht, uns von seinem Rücken zu werfen. Über die WASD-Tasten halten wir die **Balance** und reiten ihn zu.



Geschafft! Ab sofort **fliegen** wir durch die Welt und kämpfen nie wieder allein. Wenn uns die Talente des Lindwurms nicht mehr gefallen, fangen wir einfach einen neuen.

sind: Die computergesteuerten Riesenechsen spielen zwar normalerweise clever und zuverlässig (zumindest, wenn sie sich nicht gegenseitig angreifen), ihnen unterlaufen allerdings auch Patzer. Da kann man sich schon mal ärgern, wenn man durch den Fehler eines KI-Heilers stirbt, den ein fähiger menschlicher Kamerad wahrscheinlich nicht gemacht hätte. Zumal es nach dem Ableben viel weniger Spaß macht, computergesteuerte Drachen anzusprechen als echte Mitspieler (was wir natürlich beides nie tun würden, ähem). Größere Begleitbestien blockieren zudem schon mal die Kamera, was in hektischen Kämpfen nerven kann.

Die Quests und Dungeons in **Dragon's Prophet** sind zwar nicht schlecht, aber auch keine Offenbarung. Immer wieder sollen wir die obligatorischen Wildschweine, Wölfe, Banditen und Zombies umnieten, irgendwelche Blumen pflücken und Dienstbotengänge erledigen. Instanzen existieren in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden für einen, drei oder fünf Spieler, und sogar ein Tool zur Gruppensuche ist vorhanden. Auch die üblichen Komfortfunktionen wie Ban-



Wir vermöbeln einen Räuberhauptmann, unser **Drache** tankt seinen Gehilfen.



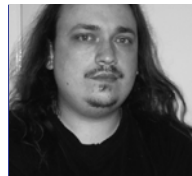
Je nach Gattung erinnern die Echsen eher an **prä-historische Vögel** oder Dinosaurier als an Drachen.

ken, Auktionshäuser, Schnellreise-Teleporter und Crafting-Stationen sind vorhanden. Für die nahe Zukunft plant der Entwickler Runewaker (**Runes of Magic**) außerdem den ersten Raid-Inhalt. Ein komplexes Housing-System, kaufbare Landstriche und Gildenkriege mit berittenem Drachenkampf sowie der Möglichkeit, eine eigene Burg zu erobern und Steuern zu erheben – all das ist bereits ins Spiel eingebaut, war bei unserem Testbesuch aber noch nicht völlig ausgereift und wird daher von den Spielern bisher nicht sehr intensiv genutzt. Ein Extralob verdient dafür die abwechslungsreich gestaltete Ausrüstung, die wir erbeuten. Gegenstände lassen sich sogar aufwerten, etwa mit magischen Kristallen. Weniger erfreulich ist, dass die Items bei jeder Reparatur Haltbarkeit verlieren und so irgendwann nutzlos werden, weil sie bei jedem Bienenstich auseinander fallen. Diesen nicht ganz unwichtigen Umstand erklärt das Spiel aber nur nebenbei und nicht deutlich genug.

Der Rest ist Standard

Dragon's Prophet hat noch einige Ecken und Kanten und fühlt sich unfertig an. Teilweise fehlen noch Soundeffekte, was sich besonders in Bosskämpfen schmerzlich bemerkbar macht. Viele Questreihen führen uns wieder und wieder in ein und dasselbe Gebiet zurück, wo wir nicht selten dreimal hintereinander denselben Boss töten sollen. Die riesige Spielwelt ist an und für sich ein Plus, sorgt auf den noch dünn besiedelten Servern aber auch für Einsamkeit. Das Zähl-

men und Trainieren der Drachen ist dennoch ein ungemein spaßiges und in dieser Form einzigartiges Element. Jetzt müssen die Entwickler schleunigst in den weniger überragenden Bereichen des Spiels nachbessern. Also auch bei der Performance, die noch viel zu wünschen übrig lässt. Mit Nvidia-Grafikkarten stürzt die Drachenhatz regelmäßig ab, mit AMD-Karten gibt es zwar keine Treiberabstürze, dafür wandert die Bildrate regelmäßig in den Keller. Und so schick die Spielwelt auch aussieht – so um-



Ein Fall für Liebhaber

Sascha Penzhorn
Freier Redakteur
redaktion@gamstar.de

Erinnert sich noch jemand an den Jäger in World of Warcraft, bevor die Klasse immer weiter vereinfacht wurde? Als man noch stundenlang nach irgendwelchen ultra-seltenen Pets gejagt, alle erdenklichen Viecher gezähmt und immer bessere Tier-Skills freigeschaltet hat? Mir persönlich fehlt das, und schon darum sagt mir Dragon's Prophet so zu. Es ist einfach spannend, den perfekten Drachen auszubilden – oder gleich ein ganzes Team! Einen zaubernden Drachen, der bufft und, stört mich darum auch gar nicht – ich habe reichlich Spaß mit meinen Echsen! Wer der Pokémon-mäßigen Jagd nach immer besseren, exotischeren Ungeheuern so gar nichts abgewinnen kann, wird mit Dragon's Prophet aber keine große Freude haben.

werfend ist die Grafik dann auch wieder nicht, zumal selbst auf der höchsten Detailstufe der weitere Umkreis des Helden im Nebel verschwindet. Sascha Penzhorn / GR

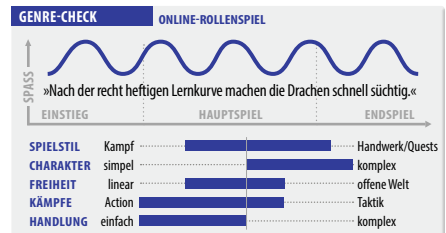
TERMIN 18.9.2013 PREIS Free2Play USK ab 12 Jahren

Dragon's Prophet

Online-Rollenspiel

Publisher Infernum
Entwickler Runewaker
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz Anmeldung



GRAFIK

- teils hübsche Landschaften
- fantastische Drachen
- auch auf hoher Detailstufe verschwindet alles im Nebel
- hässliche, deplatziert wirkende Gebiete
- Performance-Probleme

SOUND

- tolle Titel- und Begleitmusik
- schwache Kampf-Sounds
- geräuscharme Bosskämpfe
- Zwischensequenzen nur in englischer Sprache

BALANCE

- jede Klasse kann jeden Drachen zähmen
- keine Zwangs-Skillungen für Dungeons

ATMOSPHERE

- wilde Drachen jagen, spielen und schlafen
- Zwischensequenzen mit Sprachausgabe
- riesige, aber dünn besiedelte Spielwelt

BEDIENUNG

- einfache, intuitive Kampfsteuerung
- komfortabler Quest-Tracker
- wichtige Spielelemente und Features nur unzureichend oder überhaupt nicht erklärt

UMFANG

- über 300 Drachen
- zahlreiche Dungeons mit regulierbarem Schwierigkeitsgrad
- Duellsystem, Gildenkämpfe und Housing
- noch keine Raids

QUESTS

- in riesiger Stückzahl vorhanden
- überwiegend langweilig und einfallslos
- Bosse müssen mehrfach für unterschiedliche Auftraggeber getötet werden
- Gilden-PvP wird kaum genutzt

CHARAKTERSYSTEM

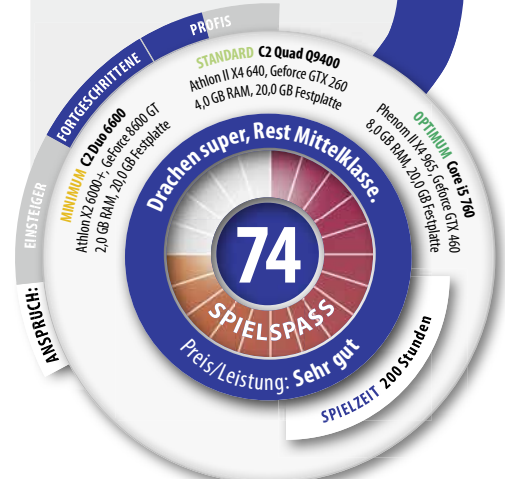
- frei verteilbare Attributpunkte
- nur vier spielbare Klassen
- ... von denen jede in erster Linie Schaden verursacht

KAMPFSYSTEM

- dynamische Echtzeit-Kämpfe
- Skill zählt mehr als Talent-Rotationen
- hervorragende Drachen-KI, die auch tankt und heilt
- ... aber auch patzt
- berittener Kampf noch unfertig

ITEMS

- abwechslungsreiche Ausrüstungs-Designs
- Upgrades, zum Beispiel über magische Kristalle
- bei Reparaturen geht dauerhaft Haltbarkeit verloren
- ... was nicht deutlich erklärt wird



ICH HABE HIV.

Doreen, 33 Jahre
Einzelhandelskauffrau
HIV-positiv

Sarah Connor, 33 Jahre
Sängerin

UND EINE STARKE STIMME AN MEINER SEITE.

HABE ICH AUCH DEINE?

Doreen ist leidenschaftlicher Fan von Sarah Connor. Und sie ist HIV-positiv, seit sie mit ihrer ersten großen Liebe ungeschützten Sex hatte. Dass ihr Freund infiziert war, ahnte die damals 17-jährige nicht. Sarah Connor unterstützt Doreen als Kampagnenbotschafterin. Gemeinsam setzen sie sich für einen vorurteilsfreien Umgang mit HIV-positiven Menschen ein.

Zeig Solidarität mit der roten Schleife
auf www.welt-aids-tag.de!

1.12. | Zeig Schleife auf:
www.welt-aids-tag.de

Positiv zusammen leben.

EINE AKTION VON:



Bundeszentrale
für gesundheitliche
Aufklärung
BZgA

IN PARTNERSCHAFT MIT:





Heruntergeklappte Kinnlade und ein gestammtes »Was zum Teufel«: Die erste Episode Faith des neuen Telltale-Adventures lässt uns sprachlos zurück.

Von Patricia Geiger

Genre: **Adventure** Publisher: **Telltale Games** Entwickler: **Telltale Games** (**The Walking Dead: Episode 5 – No Time Left**, GS 02/13: 82 Punkte) Termin: **11.10.2013**
 Spieler: **einer** Sprache: **Englisch (mit englischen Untertiteln)** Preis: **23 Euro (ganze Staffel)**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

The **Wolf Among Us** beginnt da, wo auch **The Walking Dead** begann: in einem Auto. Bloß handelt es sich diesmal nicht um einen Streifenwagen, sondern um ein Taxi. Und drinnen sitzt kein verurteilter Mörder, sondern der große böse Wolf. Aus Rotkäppchen. In Menschengestalt. Klingt komisch, kann aber schon mal passieren, wenn Märchenfiguren in die reale Welt flüchten und sich dort mit einem Hexenzauber (»Glamour« genannt) als Ureinwohner ausgeben. Allerdings ist das Telltale-Adventure keine Umsetzung der Comic-Vorlage namens **Fables**, sondern erzählt – genau wie schon **The Walking Dead** – eine eigene Geschichte. Und eine sehr spannende noch dazu. Die erste Episode mit dem Untertitel **Faith** jedenfalls macht schon mal Lust auf viel mehr.

⊕ Stärken

- + spannende Geschichte
- + glaubhafte Charaktere
- + gelungener Comiclook

⊖ Schwächen

- matschige Texturen
- kurze Spielzeit

Das fängt schon mit der ebenso ungewöhnlichen wie stimmigen Ausgangslage an: Die Exil-Märchenfiguren leben nicht irgendwo, sondern in New York City, in einem eigenen Viertel namens Fabletown. Nun ja, zumindest leben hier jene Figuren, die durch den bereits erwähnten Zauber wie Menschen aussehen, denn jene armen Schlucker, die sich den Zauber nicht leisten

können, hausen außerhalb der Stadt auf einer abgelegenen Farm, damit normale Menschen (auch »Mundies« genannt) nicht spitzkriegen, dass irgendwas im Busch ist. Das wiederum passt freilich nicht allen Ausgesperrten in den Kram, weshalb sie immer mal wieder ausbüchsen und anschließend zurück zur Farm verfrachtet werden müssen. Was das mit der Geschichte von **The Wolf Among Us** zu tun hat? Ziemlich viel, denn der große böse Wolf sorgt als Sheriff Bigby Wolf in Fabletown für Ordnung. Und genau diesen großen bösen Wolf spielen wir selbst.

Nähere Details zur Story wollen wir an dieser Stelle nicht verraten; an jeder Ecke lauert eine überraschende Wendung, und die möchten wir natürlich nicht spoilern. Bloß so viel: Bigby Wolf muss einen grausamen Mord aufklären – und zwar buchstäblich vor seiner eigenen Haustür. Wie in einem guten Krimi gilt: Jeder ist verdächtig. Hilfe bekommen wir bei unseren Ermittlungen von Snow White. Schneewittchen arbeitet in Fabletown als Assistentin des stellvertretenden Bürgermeisters Ichabod Crane, den Film- oder Literaturfreunde vielleicht aus **Sleepy Hollow** kennen. In **The Wolf Among Us** ist mit ihm jedoch nicht gut Kirschen essen; der Vize-Ortsvorsteher vermutet hinter jeder Ecke eine Verschwörung und schiebt Bigby kurzerhand die Schuld am Mord in die Schuhe, weil der seine Pflichten als Sheriff angeblich nicht erfüllt hätte. Wer Crane nicht kennt und ohnehin wenig mit Märchen und Mythen am Hut hat, dem hilft das

Gesamtpaket

Auf Steam sowie über die Website von Telltale ist nur die komplette Staffel von **The Wolf Among Us** erhältlich, die Episoden können nicht einzeln gekauft werden. Die im Telltale-Store gekaufte Version muss nicht an einen Steam-Account gebunden, jedoch bei Telltale registriert werden.

sogenannte »Book of Fables«: Wenn wir mit einer neuen Figur in Kontakt kommen, schalten wir dort einen Eintrag frei, der uns Informationen liefert und uns auch erklärt, welchen Platz die Figur in der Welt von **The Wolf Among Us** einnimmt.

Die erste Unterhaltung des Spiels führen wir mit dem fabelhaft geschriebenen Myster Toad. Dessen Glamour-Zauber hat seine



Zweiklassengesellschaft



Bigby Wolf ist der Sheriff von Fabletown. In früheren Tagen hat er unter anderem Rotkäppchen das Leben schwer gemacht.



Früher hat **Snow White** sich bei den sieben Zwergen versteckt, heute ist sie die Assistentin des stellvertretenden Bürgermeisters.



Colin ist eins der drei kleinen Schweinchen. Da er kein menschliches Äußeres hat, muss er auf der Farm leben.



Bufkin, der fliegende Affe aus dem Zauberer von Oz, hat als Archivar eine Ausnahmegenehmigung und darf deshalb in Fabletown leben.

Wirkung verloren, was uns als Bigby die Möglichkeit zur folgenden Observation gibt: »Ich sehe eine drei Fuß große Kröte. Mit einem Pulli an.« Dass wir ihm das so offen ins Gesicht sagen, findet Toad zwar nicht besonders höflich, er erzählt uns aber anschließend, dass der Hexenzauber immer schlechter wirke, die Damen dafür aber immer mehr Geld verlangen. Und schon sind wir mittendrin in einer zauberhaften, surrealen und absolut glaubhaften Spielwelt mit vielschichtigen Charakteren und spannenden Situationen. Der Ton, den wir anschlagen, wirkt sich im weiteren Spielverlauf aus: Sind wir gemein oder drohen dem kleinen Kerl sogar, wird die Kröte später nicht besonders kooperativ sein. Hier zeigt sich ein zentrales Spielelement: die Entscheidungsfreiheit. Gehen wir diplomatisch vor und prägen so die menschliche Seite des Wolfs? Oder schüchtern wir ihn ein und geben so der animalischen Natur von Bigby nach? Lange grübeln können wir aber nicht, denn uns steht genau wie bei **The Walking Dead** nur begrenzt Zeit für die Auswahl der »richtigen« Antwort zur Verfügung. Tun wir gar nichts, schweigt Bigby, was im Zweifels-

Wolf im Sheriffspelz

fall die schlechteste Alternative darstellt. Problematisch für Spieler mit eingeschränkten Englischkenntnissen, denn aktuell gibt's das Spiel nur mit englischer Sprachausgabe und (optionalen) englischen Untertiteln. Wir sind uns aber sicher, dass deutsche Untertitel folgen werden.

Viel zu tun haben wir in **The Wolf Among Us** nicht, das »Adventure« erinnert mehr an einen interaktiven Comic. Aber das stört uns immer noch nicht, weil die Charaktere brillant geschrieben sind und uns die Story jederzeit mitreißt. Zwischendurch gibt's zwar immer mal wieder Quicktime-Events, aber die sind prima eingebunden und wirken nie aufgesetzt. So prügeln wir uns zum Beispiel mit einem Holzfäller, der in der englischsprachigen Version von Rotkäppchen die Titelheldin vor dem großen bösen Grimm rettet (in der Fassung der Gebrüder Grimm ist der Holzfäller ein Jäger). Holzfäller und Bigby geraten also nicht zum ersten Mal aneinander. Die Quicktime-Events verlaufen übrigens etwas schneller als das noch in **The Walking Dead** der Fall war. Deshalb kommt unser



Große Erwartungen

Patricia Geiger
Redaktion
redaktion@gamstar.de

Ja, auch ich habe am Ende von **The Walking Dead** geheult wie ein Schlosshund, aber super war's trotzdem. Entsprechend hoch waren meine Erwartungen an **The Wolf Among Us**. Ich bin sehr froh, dass diese Erwartungen nicht enttäuscht wurden. Die vielschichtigen Charaktere und die spannende Geschichte haben dazu geführt, dass ich gut zwei Stunden lang gespannt auf der Stuhlkante saß und mich kaum getraut habe, zu blinzeln. Auf jeden Fall hat Faith mich voll und ganz für die gefühlte viel zu lange Wartezeit entschädigt. Jetzt hoffe ich nur, dass die zweite Episode nicht allzu lange auf sich warten lässt und die hohe Qualität beibehält.

Wolfs-Sheriff Bigby bei der Schlägerei nicht ganz ungeschoren davon.

Technisch hat sich gegenüber **The Walking Dead** wenig verändert. **The Wolf Among Us** wirkt aber deutlich bunter, was nicht zuletzt der Comicvorlage und dem Handlungsort geschuldet ist. Geblieben sind die teils niedrig aufgelösten Texturen und die ordentlichen Gesichtsanimationen. Letztere sind manchmal so gut, dass wir tatsächlich misstrauisch werden, ob das Gesagte der Wahrheit entspricht. Die englischen Sprecher machen übrigens einen gewohnt hervorragenden Job, gerade Mister Toad ist atemberaubend gut vertont. Was uns etwas stört, sind die Ladezeiten. Die hätten bei einem Spiel, das technisch so minimalistisch gehalten ist, kürzer ausfallen können.

Nach gut zwei Stunden flimmert der Bildschirm über den Bildschirm. Und wir denken: Was zum Teufel ist da gerade passiert? Diese verfluchten Autoren können uns doch nicht nach SO einem Paukenschlag aus der Episode schmeißen! Machen sie aber. **Faith** endet mit einem tollen, weil aufrichtig überraschenden WTF-Moment, trifft also genau den richtigen Ton für das Episodenformat. Denn jetzt wollen wir wissen, wie es weitergeht mit Bigby und Snow White und Mister Toad und all den wunderbaren Figuren, die uns zwei Stunden lang in eine zauberhafte Welt entführt haben. So muss eine Auftaktepisode aussehen. **PG**

TERMIN 11.10.2013 PREIS 23 Euro USK noch nicht geprüft

The Wolf Among Us

Episode 1: Faith

Publisher Telltale Games
Entwickler Telltale Games
Sprache Englisch, deutsche Untertitel
Ausstattung - (Download)

Kopierschutz Steam

GRAFIK

- schöne Gesichtsanimationen
- gelungener Comiclook
- gute Umsetzung der Vorlage
- teils matschige Texturen
- wenige Details

SOUND

- sehr gute englische Sprecher
- sparsamer, aber guter Einsatz von Musik und Soundeffekten
- keine deutsche Sprachausgabe
- bisher nur englische Untertitel

BALANCE

- mit und ohne Spielhilfe
- nie unfair
- für Rätselfreunde keine Herausforderung

ATMOSPHERE

- gute Umsetzung der Comicvorlage
- Storywendungen sorgen für Spannung
- gute Kameraführung

BEDIENUNG

- sehr zugänglich
- Book of Fables liefert Hintergrundinfos
- Gegenstände lassen sich im Inventar nicht mehr ansehen
- etwas ungenaue Steuerung

UMFANG

- hoher Wiederspielwert durch Dialoge und Entscheidungen
- episodenbedingt kurze Spielzeit

HANDLUNG

- Entscheidungen mit spürbaren Konsequenzen
- spannende Geschichte
- zahlreiche Storywendungen
- glaubhafte Spielwelt

QUICKTIME-EVENTS

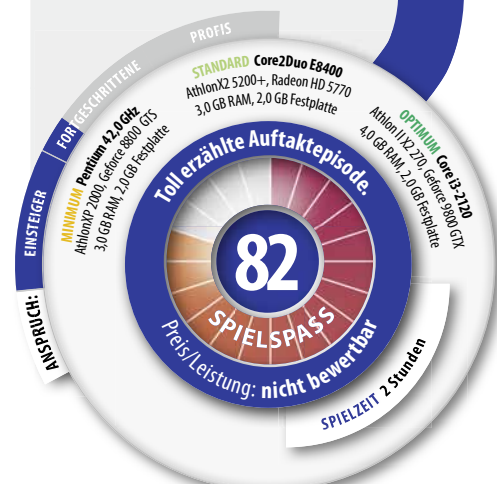
- gut in die Handlung eingebettet
- sparsam eingesetzt
- wirken teilweise etwas hektisch

DIALOGUE

- gelungene Multiple-Choice-Dialoge unter Zeitdruck
- Dialogwahl beeinflusst Gesprächspartner und Handlung
- gut geschriebene Charaktere

CHARAKTERE

- Mister Toad rockt
- glaubhafter Hauptcharakter
- sehr gute Nebencharaktere



Rettungsdienst-Simulator 2014

In dramatischen Einsatzszenarien pausenlos
Menschenleben retten: Kann ich endlich meinen
Beruf nach Feierabend weiterspielen?

Von Toni Schwaiger

Genre: **Simulation** Publisher: **Rondomedia** Entwickler: **CyberPhobX**
Termin: **2.10.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **19 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Däumchendrehen, während alle zur noch unsichtbaren **Massenkarambolage** eilen.



Unser **Fuhrpark**, voll bestückt und einsatzklar. Und auf dem Dach zwei Hubschrauber.



Stärken

+ weitgehend realistischer Einsatzablauf
+ angenehme Soundkulisse

Schwächen

- gleichförmiges Behandlungsschema
- Stadtkarte ohne Spielwert
- fragwürdige Fehlbehandlungen



Toni Schwaiger leitete von 1997 bis 2009 unsere Video-Abteilung, heute arbeitet er als Rettungsassistent beim Roten Kreuz. Damit ist er der perfekte Gast-Tester für den Rettungsdienst-Simulator.

Einsatz für die Rettungswache:
Reitunfall auf dem Bauernhof».

plärrt mein Piepser. Oha, klingt dramatisch oder zumindest nach RTL-Abendprogramm aus den 90ern! Also schnell Notarzt- und Krankenwagen gesammelt, und ab geht's zum Gehöft im Norden der Stadt. Eine Dame Anfang 40, damit meine ich sowohl ihr Alter als auch die Anzahl ihrer Pixel, hockt auf der Wiese neben dem Gaul. Mein Team irt zu ihr (die Wegfindung!) und hört sie klagen: »Ich habe starke Schmerzen im Bein und kann nicht aufstehen.« Eine Untersuchung später steht fest: Der Haxen ist kaputt. Der Doc spritzt ihr ein Schmerzmittel, ich verbinde die Fraktur. Fertig, der Krankenwagen bringt »Frau Ganzfried« in die Klinik. Das war die zweite Mission im **Rettungsdienst-Simulator 2014**. So schaut es also aus, wenn ein Spiel meinen realen Job als Rettungsassistent simuliert. Im Prinzip steckt alles drin, was zum Lebensretter-Einmaleins gehört – nur der Spielspaß-Puls ist kaum fühlbar.

Der Simulator simuliert drei Schauplätze. Ausgangsort ist die Garagendraufsicht meiner Wache mit Platz für einen Krankentransportwagen (KTW), ein Notarzt-Einsatzfahrzeug (NEF), drei Rettungswagen (RTW) und zwei Rettungshubschrauber (RTH). Zu Beginn verfüge ich nur über einen KTW, alles Weitere gibt's später gegen Sterne und Geld zu kaufen, beides verdiene ich durch absolvierte Einsätze. Meinen Fuhrpark muss ich regelmäßig warten und nach Einsätzen neu bestücken, sonst geht das Material aus oder das Auto kaputt, was dann ebenso Löcher ins Budget frisst wie diverse Upgrades, die mich schneller reparieren oder behandeln lassen. Kommt ein Einsatz rein, schicke ich je nach Bedarf die voraussichtlich benötigten Fahr- oder Flatterzeuge raus.

Das bringt mich zu Spielebene Nummer zwei, der Stadtansicht. Die ist in isometrischem Pseudo-3D gehalten und zeigt einen verschiebbaren Ausschnitt des geschätzt doppelt so großen Gesamtareals. Zoomen oder Drehen: Fehlanzeige. Hier sehe ich meine Fahrzeuge zum Einsatz düsen und kann Blaulicht und Horn zuschalten. Mit Getöse fährt sich's nämlich flotter, außer-

dem schieben meine Krankenkutschen andere Pixelautos zur Seite. Mehr Interaktion und Spielsinn gibt's nicht; ich muss weder den Einsatzort noch den besten Weg dahin suchen. Wer schon mal am Steuer eines echten Retters um zwei Uhr nachts im Wald zwischen Kleinhartpenning und Gastwies versucht hat, einen von einem tollwütigen Maulesel mit schwarzer Farbe auf dunkelbraunem Grund beschrifteten Wegweiser zu entziffern – der kann da nur gähnen.

»Sie haben Ihr Ziel erreicht« – mehr Äktschn bringt die Einsatz-Ansicht. Ein vergrößerter Iso-Kartenausschnitt zeigt mir den Ort des Geschehens. Per Mausklick dirigiere ich meinen Notarzt zum Patienten, die Sanitäter dackeln brav hinterher. Aber egal, ob Doc oder Sani: Im Fach »Optimale Wegfindung« fehlten beide in der Schule. Da wird fröhlich an widrigen Passanten und selbst mitgebrachten Rollstühlen festgehalten, bis die Herrschaften dann endlich den Patienten erreichen. Nun gut, immerhin erzählen die Verletzten meist bereitwillig, was ihnen wo fehlt. Im eingebauten Handbuch durchforste ich nun Verletzungsmuster, bis ich eine wörtliche Übereinstimmung finde, und spule die angegebenen Behandlungen ab. Das geschieht durch einfaches Klicken der Symbole eines Menüfächers: schön. Spricht der

Kunstfehler

Der **Rettenungsdienst-Simulator** hat wenig mit der Sani-Realität zu tun. Hier die fünf unsinnigsten Regeln.

1. Nur der Defibrillator-Schock heilt einen Herzinfarkt – Unsinn!
2. Rumsitzende Schwerverletzte lassen sich nicht liegend befördern!
3. Nach einem Sturz vom Pferd lässt sich keine Halskrause anlegen!
4. Medikamente darf man nur direkt spritzen, Infusionen sind böse!
5. Überlebende eines Zugunglücks nicht körperlich untersuchen!

Patient nicht mehr mit mir, stehen auch diverse Untersuchungsmethoden vom Blutzuckermessen bis zum Bodycheck (nein, nicht der aus dem Eishockey) bereit.

Da sind wir schon bei einem Haken der Simulation: Einmal Blutdruck beim Bewussten gemessen, schon wird ein wertvoller Stern abgezogen. Einmal eine Halskrause beim Pferdesturz angelegt, weg ist der Stern. Prophylaktisch Sauerstoff gegeben, Stern futsch. Wegen »unnötiger Behandlung«. Klar kosten alle Maßnahmen Zeit und Geld, aber der Simulator strafft Basischritte, die jeder Sani im Schlaf ausführt, über Gebühr ab – Kunstfehler. Irgendwann ist der Patient dann stabilisiert und wird in die Klinik verfrachtet. Mission erfüllt, auf zum nächsten Einsatz! Notrufe kommen zwar immer nur nacheinander, dafür mit immer dramatischeren Szenarios: Herzinfarkt, Drogenmissbrauch, Ballonabsturz, Wohnhausbrand, Massenka-rambolage, Schießerei – nur das Behandlungsschema ist starr und langweilt auf Dauer. Denn irgendwann kennt man alle Patientenaussagen und die Maßnahmen mutieren zum automatisierten Klickmarathon. Da jammert jemand über Schmerz im Bein? Na klar, gebrochen, Schmerzmittel rein, Verband drumherum und ab ins Spital. Wenn das in echt nur halb so einfach wäre ...

Der Spielspaß-Puls schwächelt

Gut, der **Rettenungsdienst-Simulator 2014** ist kein kompletter Fall für den Katastrophenschutz und auch keine Klamauk-Simulation à la **Polizei**. Denn die Behandlungsmethoden lehnen sich ans wahre Leben an, sodass man zumindest einen oberflächlichen Einblick in den Sani-Job bekommt. Auch die prinzipiellen Einsatzabläufe würden schon stimmen – wenn eben die Details nicht wären. Warum sitzt in jedem RTW ein Notarzt? Wieso darf ich ungestraft grundlos mit Blaulicht rumfahren, bekomme aber bei simpler Kontrolle von Vitalwerten Sternabzug? Ich erwarte von einem Budgettitel ja keine **Crysis**-Opulenz, Musikuntermalung und Geräuschkulisse sind stimmig, die Pseudo-3D-Grafik ist einfach, verursacht aber keine Augenkrämpfe. Aber mit etwas durchdachter Spielmechanik und liebevoller Visualisierung hätte ich den **Rettenungsdienst-Simulator 2014** vielleicht sogar meinen Kollegen empfehlen können.

Dass sich dieses Spiel »Simulation« nennen darf, lässt jedoch bei jedem Vollblut-Sani die Jugularen schwellen. Wenn ich für den echten Job erlernte Handgriffe anwende, wird fast jeder virtuelle Einsatz ein voller Misserfolg. Also weg mit dem Schulwissen und hin zum Auswendiglernen der Anleitung. Schade, denn so einen Pixel-Großbrand mit fünf Verletzten abzuarbeiten, wäre schon eine spannende Feierabend-Herausforderung. Aber vielleicht liegt's ja an meiner Perspektive. Also mal meinen rettungsdienstlich eher unbedarften Teenager-Filius drangesetzt. Zu meinem Erstaunen findet er Begriffe wie den fragwürdigen Blutdruck-Pusher »Phenylephrin« nicht abschreckend, sondern atmosphärisch passend. Er behandelt auch auf Anhieb korrekt: Handbuch durchklicken, genau tun, was da steht und fertig. Aber nach einigen Einsätzen langweilt auch ihn das starre Schema, Menüs verwirren, die KI nervt. Für Fachfremde ist der **Rettenungsdienst-Simulator 2014** also auf Dauer zu eintönig, für Profis nicht realistisch genug – »Sie haben Ihr Ziel nicht erreicht.« Toni Schwaiger / GR

Defi gegen Herzinfarkt: Bitte in der Realität mit Bedacht einsetzen ...



TERMIN 2.10.2013 PREIS 19 Euro USK ab 0 Jahren

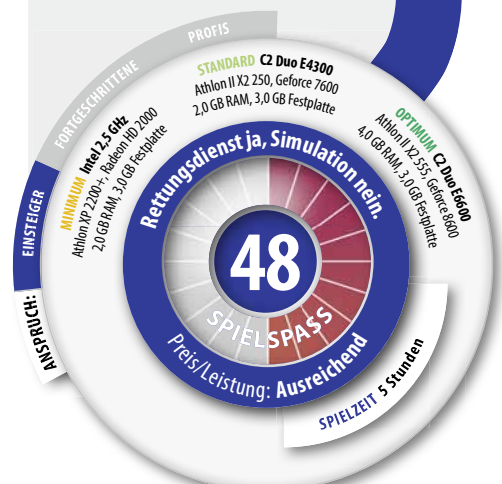
Rettenungsdienst-Simulator 2014

Publisher Rondomedia
Entwickler CyberPhobX
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 CD

Kopierschutz Aktivierung

GRAFIK	ordentliche Details große Objektvielfalt kein Zoomen teils fehlende Animationen technisch generell schwach	4/10
SOUND	passender, dynamischer Soundtrack zahlreiche Soundeffekte ordentliche deutsche Sprecher seltsame Lautäußerungen	6/10
BALANCE	angenehmer Stresslevel keine Überforderungen zu kurze Reparaturzeiten Fahrzeuge zu billig Patienten zu stabil schwache Upgrades	5/10
ATMOSPHÄRE	spannende Einsatzmeldungen interessante Einsatzorte stimmige Fahrzeugmodelle keine nennenswerte Inszenierung	6/10
BEDIENUNG	praktisches Behandlungs-Fächermenü aktive Charaktere nicht klar erkennbar oft verdeckte Menüpunkte	5/10
UMFANG	zahlreiche Missionen freischaltbare Verbesserungen limitierter Ausbau der Wache	5/10
MISSIONSDSIGN	dramatische Szenarien generell »echter« Ablauf gleichförmiger Ablauf keine Notfälle ohne Notarzt überflüssige Krankentransporte Stadtsicht ohne Spielwert	4/10
KI	Fahrzeuge und Einsatzkräfte erreichen ihre Ziele ... irgendwann dumme Wegfindung Notarzt geht nicht mit Mannschaft zum RTW	3/10
RETTUNGSMETHODEN	zahlreiche Untersuchungen und Behandlungen umfangreiches Handbuch Strafe für Basismaßnahmen teils fragwürdige Behandlungen Reihenfolge der Maßnahmen egal	5/10
KAMPAGNE	motivierender Einstieg glaubwürdiges Rettungsdienst-Gefühl immer nur ein Einsatz gleichzeitig keine neuen Behandlungsmethoden	5/10

Ballonfahrt mit hochspannendem Ende. Spritze ist drin, jetzt das Bein verbinden.



Freispiel

0 A.D.

Freeware

WAS **Echtzeit-Strategie** WER **Wildfire Games**
WO **www.play0ad.com** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Zum Beginn des neuen Jahrtausends machte sich Wildfire Games mit der **Age of Empires 2-Mod Rome at War** einen Namen unter Echtzeit-Strategen. Während ihr neues Projekt **0 A.D.** zunächst ebenfalls als Modifikation für den zeitlosen Strategie-Klassiker gedacht war, entstand daraus mit der Zeit ein eigenständiges Indie-Spiel, das sich momentan im Alpha-Test befindet und zum kostenlosen Download bereitsteht. Wenig überraschend sieht **0 A.D.** nicht nur aus wie das erste **Age of Empires** in 3D, sondern spielt sich auch so: Das Open-Source-Projekt behandelt die Jahre 500 vor bis 500 nach Christus, und macht trotz der frühen Entwicklungsphase Lust auf epische Schlachten und den Aufbau einer florierenden Wirtschaft – zunächst aber nur in Einzelspieler-Matches oder in Multiplayer-Gefechten über Peer-to-Peer-Verbindungen. Die KI-Gegenspieler überzeugen auf ganzer Linie und können je nach Schwierigkeitsgrad reguliert werden. Wie gewohnt beginnen wir jede Partie mit einem kleinen Dorf. Nun heißt es, so schnell wie möglich Rohstoffe zu sammeln. Holz will gehackt, Steine und Eisen wollen abgetragen und Felder bestellt werden. Um die Lebensmittelversorgung der

angehenden Stadt zu gewährleisten, müssen wir zudem Schafe züchten oder die Bewohner Kirschen pflücken lassen.

Mit genügend Rohstoffen machen wir uns an den Ausbau der Stadt. Schnell steht die erste Kaserne samt Schmied, um die Armee zu stärken. Bei den Streitkräften offenbart **0 A.D.** seine ganze Stärke. Ob nun Kriegselefanten, schwere Kriegsschiffe, diverse Streitwagen oder auch starke Helden: Strategen haben dank der zahlreichen Einheiten und Upgrades eine große Freude an den Gefechten. Zudem sind bereits in der Alpha-Phase zehn Völker wie die Spartaner, Perser oder Karthager wählbar, die sich derzeit aber nur optisch unterscheiden. Im fertigen Zustand soll **0 A.D.** auch individuelle Einheiten und Gebäude für jede Fraktion bieten. Dank der altbekannten, wenn auch nicht wirklich ansehnlichen Benutzeroberfläche finden sich Echtzeit-Strategie Fans zudem schnell zurecht, und auch grafisch ist **0 A.D.** für eine Alpha-Version sehr ansehnlich. **AF**

Fazit: Kostenloser AoE-Erbe mit Potenzial



Mit einer Heerschar an **Soldaten** geht's auf in den Kampf!



Bauen, ernten und erobern: Fans der Age of Empires-Serie werden mit **0 A.D.** ihre Freude haben.

GTA 4 San Andreas Mod

Mod

WAS **Mod für GTA 4** WER **GTA 4: San Andreas Mod Team**
WO <http://bit.ly/pcA4Ej> WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Endlich ist **Grand Theft Auto 5** draußen! Bloß blöd, dass PC-Spieler erst mal in die Röhre schauen. Wir hoffen doch stark, dass Rockstar noch eine PC-Fassung nachschieben wird. Wer auf dem Rechner schon jetzt ein grafisch modernisiertes Los Santos erkunden möchte, kann das aber ebenfalls – und zwar in der **San Andreas Mod** für **GTA 4**. Die nutzt die Rage-Engine des vierten Serienteils, um die Spielwelt von **GTA San Andreas** in neuen Polygonkleidern und mit moderner Physik darzustellen. Das beinhaltet auch die berühmt-berüchtigte Fahrzeugsteuerung aus dem vierten Teil, die die Spieler anno 2008 in zwei Lager teilte. Während die einen das realistische Fahrgefühl lobten, beklagten die anderen das schwammige Verhalten der Autos.

Wer **GTA 4** schon immer zu klein fand, der kann sich jetzt also wieder nach Herzenslust im fiktiven Bundesstaat San Andreas austoben und neben Los Santos (Los Angeles) auch San Fierro (San Francisco) und Las Venturas (Las Vegas) erkunden. Zuzüglich zur aufgebohrten Grafik bekommen wir eine erhöhte Sichtweite und verbesserten Sound spendiert. Praktischerweise starten wir bereits mit komplettem Waffens Arsenal, und können direkt damit beginnen, Chaos zu verursachen.

Viel mehr geht derzeit aber nicht, denn die Missionen von **GTA San Andreas** sind (noch) nicht spielbar. Hinzu kommen diverse weitere Wermutstropfen, Abstürze etwa erleben wir regelmäßig. Beim Aufpolieren der Optik kam zudem die Vegetation bislang zu kurz. Da der Rest jetzt hübscher ist als vorher, fallen die hässlichen Bäume besonders stark auf. Und auf dem Flughafen von San Andreas stehen dummerweise keine benutzbaren Flugzeuge, nur ein kleiner Helikopter wartet einsam auf Piloten. Aber die Arbeit an der Mod ist ja auch noch nicht abgeschlossen, außerdem dürfen wir bereits Multiplayer-Duelle bestreiten. Auf einem Server können sich bis zu 500 Spieler tummeln, und dabei in den Modi Deathmatch/Team-Deathmatch antreten, sich Rennen liefern oder einfach im freien Modus die Gegend erforschen. Dass viele Spieler die Freiheit von **GTA San Andreas** vermisst hatten, sieht man übrigens an den beeindruckenden Download-Zahlen der Mod: Bislang sind knapp 800.000 Freizeitgangster in die Grove-Street zurückgekehrt. Ach ja, die Modifikation gibt's natürlich nur für den PC. **ER**

Fazit: San Andreas im neuen Gewand? Coole Idee!

Den **Verkehr** auf »100« zu stellen, war wohl keine so gute Idee...



Die Polente ist uns auf den Fersen. Glücklicherweise haben wir zuvor **Beschleunigungslöcher** in unseren Wagen einbauen lassen.

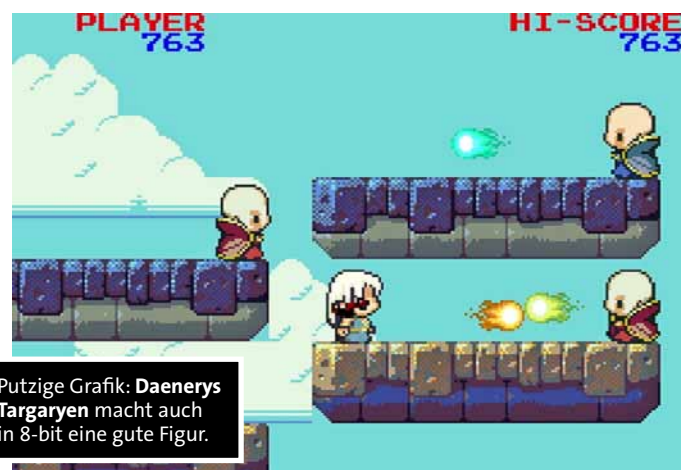
Game of Thrones The 8 Bit Game

Freeware

WAS **Actionspiel** WER **Abel Alves** WO www.comicsabelalves.com
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Rollenspiel, Echtzeit-Strategie, Facebook-Social-Game und bald auch MMO, **Game of Thrones**-Versofterungen sind mittlerweile in vielen Genres zuhause. Eines wurde bislang allerdings sträflich vernachlässigt: Der Oldschool-Action-Plattform. Doch diese Zeiten sind vorbei! In **Game of Thrones: The 8 Bit Game** spielen wir nämlich in vier abwechslungsreichen Levels bekannte Szenen aus der Fernsehserie nach, und zwar in feinsten Pixeloptik. Wir begleiten beispielsweise John Snow auf seinem Weg zur Mauer oder legen uns als Daenerys Targaryen (inklusive Baby-Drachen Drogon auf der Schulter) in Quarth mit dem bösen Hexenmeister Pyat Pree an. Neben einem Standardangriff verfügt jeder Charakter über einen Spezialschlag, allerdings nur in begrenzter Menge. Wir überlegen uns deshalb besser zweimal, ob wir Johns Schattenwolf Ghost auf einen normalen Gegner loslassen oder den Einsatz des Zottelviehs nicht doch für zähere Halunken aufheben. Anfänger sollten sich übrigens vorsehen: Der Schwierigkeitsgrad ist hoch und pro Level stehen lediglich fünf Leben zur Verfügung. **FH**

Fazit: Für 8-Bit Fans ein Riesenspaß



Putzige Grafik: **Daenerys Targaryen** macht auch in 8-bit eine gute Figur.

Octodad

Freeware

WAS **Adventure** WER **Young Horses** WO www.octodadgame.com
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Der Hauptdarsteller des abgedrehten Adventures **Octodad** hat den perfekten Plan. Als liebender Ehemann und Vater zweier Kinder will er seine Familie mit einem Geschenk überraschen. Damit er sich ungestört an die Arbeit machen kann, muss er aber erst eine täuschend echte Doppelgänger-Puppe basteln. Einfacher gesagt als getan, denn was niemand weiß: Papa ist ein Oktopus. Da das Geheimnis auch in Zukunft ein Geheimnis bleiben soll, gilt es, nicht aufzufallen. Nicht so einfach, wenn der Filius Fußball spielen will, das Töchterchen Angst vor Monstern im Schrank hat und die Angetraute Hilfe bei den Hausarbeiten benötigt. So witzig die Idee, so skurril fällt auch die Steuerung aus. Mit der linken und rechten Maustaste bewegen wir Oktodads Füße, ein Druck auf Space wechselt zu den Händen. Wenn wir uns zu »unmenschlich« benehmen, hegt unsere Familie Verdacht. Oh, haben wir schon erwähnt, dass wir von einem Koch verfolgt werden, der uns zu Sushi verarbeiten will? Ach, am besten, Sie probieren das urkomische Oktopus-Abenteuer gleich selbst aus. **FH**

Fazit: Witzige Idee und ebenso witzige Umsetzung



Superhot

Browser-spiel

WAS **Actionspiel** WER **Superhot Blue Brick** WO <http://superhotgame.com/>
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**



Ein Raum voller Bösewichte und wir mittendrin. Hört sich wie die typische Ausgangslage eines 08/15-Ego-Shooters an. **Superhot** macht aus dem ausgelutschten Szenario allerdings etwas völlig Neues. Sobald wir nämlich aufhören, uns zu bewegen, bleibt auch die Zeit stehen. Das sieht nicht nur stilvoll aus, sondern verschafft uns beim Kampf Vorteile. Und die können wir auch dringend gebrauchen, denn unsere Feinde sind verdammt gute Schützen. Anfangs noch simpel, mutieren die Schießereien im weiteren Spielverlauf fast schon zu Denksportaufgaben, vor allem wenn unsere Knarre keine Munition mehr hat. Frische Ballermänner gibt's nämlich nur bei erledigten Bösewichten. Über jeden Gegner, jeden Schritt und jede Kugel sollten wir also vorher nachdenken. Derzeit bieten die Entwickler eine Trial-Version von **Superhot** an und haben bei Steam Greenlight grünes Licht für die Vollversion des Denkschshooters bekommen. Wir meinen: endlich etwas Innovation, weiter so! **FH**

Fazit: Stilvolle Schießereien mit Anspruch

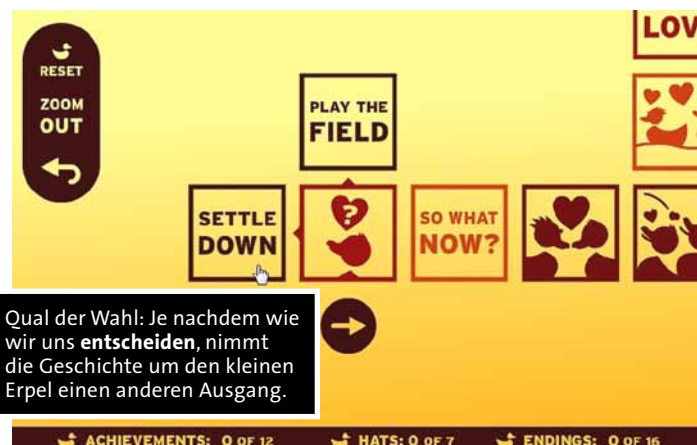
A Duck has an Adventure

Browser-spiel

WAS **Adventure** WER **Daniel Merlin Goodbrey** WO <http://e-merl.com/stuff/duckadv.html>
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Hätten Sie geglaubt, dass Enten nicht nur den ganzen Tag im Teich schwimmen und sich mit Brot füttern lassen, sondern auch als Pirat die sagenumwobenen Katzeninseln bereisen, dem Alkohol verfallen oder sogar ein Studium der Chemie anfangen? Doch, ganz ehrlich – das haben wir so zumindest in **A Duck has an Adventure** gesehen. Eigentlich ist das Entenabenteuer kein richtiges Spiel, sondern eher eine interaktive Erzählung, dafür aber eine unglaublich charmante. Zu Beginn dürfen wir wählen, ob unser kleiner Erpel ein simples Leben führen, nach höherer Bildung streben, oder große Abenteuer erleben soll. Jede der Entscheidungen verzweigt sich danach noch mehrfach, sodass wir am Ende 16 unterschiedliche Schicksale erlebt haben, manche herzerweichend schön, manche grausam und bitter. Obwohl die interaktive Lebensgeschichte nur in kleinen Comicstrip-Bildern erzählt wird, wächst einem der putzige Enterich aufgrund der zwar einfachen, aber absolut passenden Illustrierung schnell ans Herz. **FH**

Fazit: Die coolste Ente seit Donald Duck und Alfred J. Quack



KAUFEN SIE BEI DER NUMMER 1!



über 800.000 Kunden &
10 Jahre Erfahrung!

ONE.DE IM NEUEN LOOK JETZT NOCH ÜBERSICHTLICHER



Gewinnspiel unter: **facebook.com/one.de**

Intel® Core™ i5-4570 Prozessor
mit 4 x 3.20 GHz

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 760
(Aufpreis auf GTX 770 nur +129,99€)

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

Art-Nr. 22769

799.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 15,94 € /mtl. Laufzeit: 66 Monate



DVD±Brenner, B85-Mainboard, USB 3.0, SATA III,
Gigabit LAN, 8K HD Audio, 530W / Thermaltake
Urban S31 Gehäuse (gedämmt), inkl. Gratis-Spiel:
Batman Arkham Origins

GEWINNE mit ONE.de

1. Preis: Gaming-PC im Batman-Design mit GTX 770
- 2.-5. Preis: Arkham Origins Merchandise Set

Powered by



Teilnahme und Teilnahmebedingungen unter: facebook.com/one.de

Razer DeathAdder 2013 Gaming Maus



49.99 €³⁾

Fünf unabhängig programmierbare
Hyperresponse-Tasten

Ergonomisches Design für
Rechtshänder

6400dpi Razer 4G optical
Infrarotsensor

1000Hz Ultrapolling

Art-Nr. 12830

Razer Kraken Pro Gaming Headset



64.99 €³⁾

Frequenz: 20 - 20.000 Hz
Impedanz: 32 Ω

Optimiertes Gewicht für lang
anhaltenden Tragekomfort

Voll verstaubares Mikrofon

Leistungsstarke Lautsprecher
und Klangisolierung

Art-Nr. 13898

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 III, 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™ i5/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 779.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 15,54 €/mtl. Laufzeit: 66 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™ i5/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 1099.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 20,57 €/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 Finanzkauf* 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 Finanzkauf* ab 16,83 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate



65 INGAME-BONUS

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™ R9 270X

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

699.-*

oder Finanzkauf* ab 17,85 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate

DVD± Brenner, Gigabyte GA-970A, SATA III, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 630W Thermaltake / Bitfenix Shinobi Tower

Art-Nr. 22773

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 Finanzkauf* 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

8192 MB DDR3 Speicher

3072 MB AMD Radeon™ R9 280X

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

799.-*

oder Finanzkauf* ab 17,13 €/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 Thermaltake / Blackstorm Tower

Art-Nr. 22774

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 Wunschesystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

Details zu den Angeboten
finden Sie im Internet.
Einfach den QR-Code scannen.
Oder www.one.de/gamestar





ONE AMD Battlefield 4 Limited Edition

AMD FX-8350 Prozessor
mit 8 x 4.00 GHz

4096 MB AMD Radeon™ R9 290X

2000 GB SATA III Festplatte
120 GB SATA III Samsung 840 EVO SSD

Art-Nr. 22772

1499.- €
oder Finanzkauf* ab 28,06 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



8 GB DDR3 Speicher, Blu-Ray ROM / DVD-RW, Gigabyte GA-970A, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, 730W Thermaltake / Bitfenix Shinobi Tower im Battlefield Design, inkl. Gratis-Spiel: Battlefield 4

BATTLEFIELD 4



Jetzt ONE auf Facebook liken! www.facebook.com/one.de



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 Finanzkauf* 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 / Fulmo ST 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 Finanzkauf* ab 22,44 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



DVD±Brenner, MSI Z87-G43, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 8K HD Audio, Front USB 3.0, 630W Thermaltake / Blackstorm 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 Finanzkauf* ab 29,93 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



DVD±Brenner, MSI Z87-G43, USB 3.0, SATA III, 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.

1899.- €
oder Finanzkauf* ab 35,55 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



DVD±Brenner, MSI Z87-G43, USB 3.0, SATA III, 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 Lieferung!¹⁾

1) Bei Vorkassebestellungen ab 500 € Bestellwert (nur innerhalb Deutschlands).

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

Details zu den Angeboten finden Sie im Internet. Einfach den QR-Code scannen. Oder www.one.de/gamestar



XMx

HIGH PERFORMANCE SYSTEMS

Schneller

Leiser

Besser



GRATIS
ZYKON GAMING
MOUSEPAD
ZU JEDEM XMx PC-SYSTEM!

PC Systeme direkt vom Hersteller!!!
Alle Systeme versandkostenfrei!¹⁾



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

749.-*
€

ab 16,05 € mtl., Laufzeit: 60 Monate²⁾



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 mSATA
- >> 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 1099.-*
€

ab 20,57 € mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾



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 mSATA
- >> 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 1499.-*
€

ab 28,06 € mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾



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. 4 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 Monate²⁾



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 Monate²⁾

1) Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. 2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 999 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 72 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 9,3 % p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. * Abbildung enthält Sonderausstattung.

KONFIGURIEREN SIE IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...

www.xmx.de



0180 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



Homosexualität in Spielen Super-Gay-Modus

► Ich beziehe mich hierbei auf den Leserbrief in der Oktober-Ausgabe von Andrij Sytnyk. In diesem forderte er einen »Gayness-Off«-Knopf für Spiele. Nun bin ich selber schwul, sehe das aber vielleicht nicht als so großen Affront, wie man vermuten würde. Tatsächlich kann ich Andrij bis zu einem gewissen Punkt verstehen. Ich finde die elende Heterosexualität in Spielen nämlich auch furchtbar. Ich wäre in The Witcher lieber mit so manchem Ritter ins Bett gestiegen als mit den sehr zweifelhaften weiblichen Bekanntschaften Geralts. Kann ich nicht einfach einen »Super-Gay-Modus«-Button bekommen? Der mich in eine Welt bringt, in der die zahlreichen hirnlosen »Frauen«, die diese Bezeichnung kaum verdienen, weil sie durchschnittlich so viel Charakter haben wie ein handelsüblicher Blumentopf, es endlich mal schaffen, ihre physikalisch korrekt berechneten Brüste aus meinem Gesicht zu nehmen? Nein, kann ich nicht. Und ich habe das vor langer Zeit begriffen. Warum kriegt eine so mengenmäßige Überlegenheit wie die »heterosexuellen, weißen Männer« auch keine solchen Knöpfe? Weil Videospiele Kunst sind, und weil Künstler sich eben nicht von ihrem Publi-

Leserbriefe

kum in die Parade fahren lassen. Und irgendwo versuchen die meisten Spiele, auch immer ein Abbild der Realität zu sein. Und in der Realität gibt es keine Knöpfe, mit denen man Minderheiten abschalten kann, weil sie einem nicht gefallen oder unangenehm sind. Und das ist auch gut so, denn sonst wäre unsere Gesellschaft sinnlos und grau. Doch das ist sie eben nicht, sie ist bunt und vielfältig und viele Leute haben Freude daran. Wie an einem Regenbogen.

Tjard Gude

Rache-Antwort

► Ich habe in der Ausgabe 11/2013 Andrij Sytnyks Brief zum Thema Homosexualität in Spielen gelesen und bin der Meinung, dass man diesen nicht unkommentiert stehen lassen sollte. Ich möchte einfach mal ein paar Punkte aufgreifen, die mich an seinen Aussagen geärgert beziehungsweise irritiert haben. Er findet es bezeichnend, dass er als erwachsener Mann und Familienvater dreimal überlegen muss, ob er zu diesem Thema etwas schreibt. Warum? Befürchtet er, man könnte ihm widersprechen? So ist das halt, wenn man seine Meinung äußert. Hat er Angst, Schwule und Lesben könnten sich an ihm rächen? Naja, ich (selbst schwul) räche mich mit einer Antwort. Bezeichnend finde ich, dass Herr Sytnyks so sehr betont, dass er Familienvater, weiß und erwachsen ist. Ist die Meinung von homosexuellen schwarzen Jugendlichen etwa weniger wert? Er regt sich über homosexuelle Crewmitglieder in Mass Effect 3 auf. Soweit ich weiß, sind homosexuelle Handlungen in Mass Effect 3 optional, auch heterosexuelle Handlungen sind möglich, und auch Aliens wollen sich nicht von der Bettkante stoßen lassen. Wo liegt also das Problem? Im realen Leben lässt sich Homosexualität auch nicht abschalten und begegnet einem fast überall, eine optionale Abschaltung in einem Spiel wäre meiner Meinung sehr diskriminierend. Ich denke eher, dass Homosexualität in Spielen stark

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.

unterrepräsentiert ist. Ein vernünftiger Umgang mit diesem Thema in Videospielen würde auch die Akzeptanz von Homosexuellen vor allem bei Jugendlichen verbessern. Auf diesem Weg möchte ich mich noch nachträglich für den Artikel Gaymescom in der September-Ausgabe bedanken. Ich hoffe, ihr greift das Thema auch in Zukunft ab und an wieder auf, wenn es sich anbietet.

Bernd Marquard

Konsequenz

► Gerade habe ich den von ihnen abgedruckten Leserbrief von Andrij Sytnyk gelesen, zu dem Sie keinen Kommentar abgeben wollen. Ich wollte Sie wissen lassen, dass ich daraufhin beschlossen habe, Ihre Zeitung nie wieder zu kaufen und zu lesen. **Anonym**

◀ Dass wir einen Leserbrief nicht kommentieren, bedeutet im Umkehrschluss nicht, dass wir die darin wiedergegebene Meinung teilen. **Petra Schmitz**

Ärger

► Die Möglichkeit, ein weitgehend unbedrohtes Dasein als Homosexueller zu führen, ist sicher in der Geschichte der Menschheit nicht selbstverständlich. Auch heute noch gibt es Länder, in denen Homosexuelle verfolgt, ermordet werden. Ich bin ebenfalls erwachsener Familienvater und mich ärgern Menschen wie Herr Sytnyk. Wenn jemand die Konfrontation mit dem Thema Homosexualität als heterosexueller, weißer Mann (sic!) in einem Computerspiel nicht aushält, tut er mir leid, aber das berechtigt ihn nicht dazu, im Namen aller heterosexuellen, weißen Männer (sic!) Aussagen zu treffen, die ganz offensichtlich mittelfristig darauf abzielen, eine Minderheit in die Verdammung zu schicken. Und er möge auch nicht so tun,





»Auch wenn die PC-Fassung von GTA 5 auf sich warten lässt, könnte man doch schon eine anständige Prognose auf die PC-Version zusammenschustern.«

als wäre er mit seinen verqueren Ansichten der Verfolgte. **Daniel Nirschl**

Sammler-Editionen Wieso nicht für den PC?

► Was mir immer öfter auffällt (aktuell bei Batman: Arkham Origins): Spezielle Sammler-Editionen mit Figuren werden nur für die Konsolenversionen angeboten. Das ärgert mich ziemlich. Ich habe schon einige Male solche Editionen aufgrund der beiliegenden Figur gekauft. Von Versionen, die nur für Konsolen erschienen sind, habe ich aber die Finger gelassen, da ich eben am PC und nicht auf der Konsole spielen will. Gerade die Batman- beziehungsweise Joker-Figur in der CE von Arkham Origins würde mir sehr gefallen. Ich kann also nur hoffen, dass man sie später auch mal einzeln erwerben kann. Warum machen das die Publisher so? Offensichtlich wohl, um die Leute, die solche Figuren gerne sammeln, zu »zwingen«, sich die Konsolenvariante zu kaufen. Oder gibt es noch andere Gründe? **Robert Perus**

◀ Die einfache und für Sammler von besonderen PC-Editionen traurige Antwort: Gerade konsolige Titel wie Batman: Arkham Origins verkaufen für den PC nur geringe Stückzahlen. Deswegen entscheiden sich die Publisher, keine Sammler-PC-Ausgaben anzubieten. Die Nachfrage wäre zu gering, die Kosten für die Herstellung fielen im Vergleich dazu viel zu groß aus. **Jochen Gebauer**

Games for Windows Live Es wird abgeschaltet?

► Stimmt es, dass Microsoft Games for Windows Live abgeschaltet hat beziehungsweise vollständig abschalten wird? Was geschieht dann mit den Spielen wie Dark Souls, die man zwar über Steam aktivieren kann, die aber dann trotzdem nur mit einer Anmeldung beim GfWL-Dienst funktionieren oder Spielstände speichern, vom Multiplayer mal abgesehen? Vielleicht könnt ihr mir dabei weiterhelfen. **Romain Leonardy**

◀ Bereits jetzt kann man Spiele nicht mehr über Games for Windows Live kaufen, die bereits gekauft aber nach wie vor problemlos herunterladen und spielen. Im Juli 2014 soll der Dienst ganz deaktiviert werden. Wie Microsoft dann im Detail verfährt, um weiter den Zugang zu den erstandenen Titeln zu sichern, ist noch nicht bekannt. Wir hoffen, dass die Lösung zufriedenstellend und unkompliziert ausfällt. **Petra Schmitz**

Fehlende Spiele Wo ist GTA 5?

► Seit mindestens zehn Jahren kaufe ich mir monatlich eure Zeitschrift und nach dieser langen Zeit habt ihr es endlich geschafft, eine Ausgabe abzudrucken, die eurer nicht würdig ist: Erstens stand mit GTA 5 ein riesen Titel ins Haus, über den ihr zwei Ausgaben zuvor und in der aktuellen Oktober-Ausgabe kein einziges Wort erwähnt habt. Auch wenn die PC-Fassung auf sich warten lässt, könnte man doch schon eine anständige Prognose auf die PC-Version zusammenschustern. Das Gleiche habt ihr im Prinzip ja auch mit Dragon Age gemacht, obwohl es da noch keine anspielbare Version gibt. Das Gleiche auch für South Park: Der Stab der Wahrheit. Das Spiel sollte Mitte Dezember erscheinen, und auch hierzu gibt es keine einzige Erwähnung. **Patrik Howanitz**

◀ Leider ist GTA 5 bisher noch nicht für den PC bestätigt worden. Da sind wir lieber inzwischen vorsichtig (Stichwort: Red Dead Redemption). Und rund ums South-Park-Spiel wurde es nach dem Publisher-Wechsel leider sehr ruhig. **Petra Schmitz**

Rome 2 Danke für die Abwertung

► Ich bin von eurer aktuellen Ausgabe begeistert, weil ihr den Fokus auf Rome 2 gelegt habt, was mich sehr freut, da ich ein totaler Fan dieser Serie bin. Besten Dank also für die Tipps und die abgerundete Bewertung im Nachhinein, die ich gut nachvollziehen kann, besonders die KI ist echt luschenhaft. Weitere kleine Fehler sind zu verzeihen, wenn sie überarbeitet werden (siehe Patch 3.0). Von Bugs war/bin ich bisher größtenteils verschont geblieben. Mo-

Fehler!

Unser besonderer Dank gilt in diesem Monat Sebastian Frey, der im Test zu Pro Evolution Soccer 14 von Patrick Lück einen Deppenapostroph gefunden hat. Ein Deppenapostroph! In unserem Heft! »Kloppo's Dortmunder«! Einfach toll!

Burkhard von Klitzing möchten wir gerne Herzen und küssen, er machte uns unter anderem darauf aufmerksam, dass natürlich nicht 2K Games der Publisher von Command & Conquer ist, wie wir auf Seite 33 nassforsch behaupten.

Krzysztof Chmara wollen wir Blumen schicken, er entdeckte groben Unfug im Hall-of-Fame-Video: Es sind acht und nicht elf Fertigkeiten, die die Helden in Heroes of Might & Magic 3 erlernen können.

Und wo wir gerade schon bei falschen Zahlen sind: Martin Deppe will wissen, dass man in Rome 2 mit sechs Städten beginnt, dabei sind's nur vier, wie Ismail Prada (Petra würde gerne den neuen Katalog ordern) verbesserte.

Wir können's also doch noch, das mit den Fehlern. Da fällt uns aber echt ein Stein vom Herzen. Zur Feier des Tages wird niemand bestraft. Stattdessen gibt's Kuchen.



mentan spiele ich auf Seiten der Sueben, was mir insofern Probleme bereitet, da ich Großstädte fast gar nicht weiter entwickeln kann beziehungsweise mir nicht klar ist, wie ich dieses oft besprochene großgermanische Reich vereinen soll oder über welche Buttons dies möglich wäre. Ich konnte in euren Tipps darüber leider auch nichts in Erfahrung bringen. Aber noch ein Kompliment zur beiliegenden Karte, die mich ebenfalls sehr begeistert! **Michael Brück**

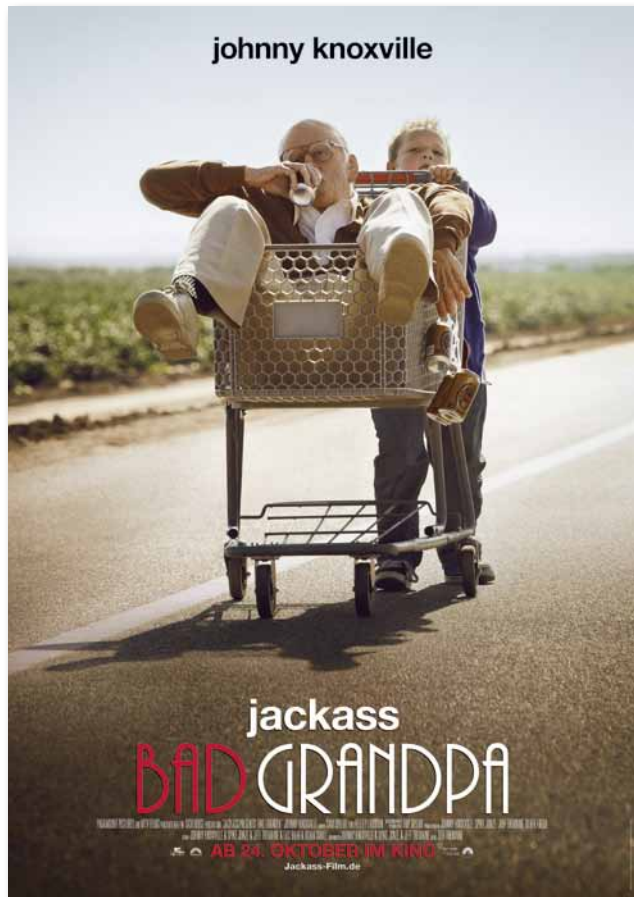
◀ Danke fürs Lob! Wir werden Rome 2 sicher einen Kontrollbesuch abstatten, um die Lage an der Patch-Front zu prüfen. Wie man das Germanienreich vereinigt, zeige ich im Testvideo: Im Diplomatie-Menü kann man anderen germanischen Stämmen anbieten, eine »Konföderation« zu bilden. Wenn man mächtig und beliebt genug ist, nehmen sie das Angebot an, und man erbt all ihre Städte und die wichtigsten Armeen. **Michael Graf**



»Besten Dank für die Tipps und die abgerundete Bewertung im Nachhinein, die ich gut nachvollziehen kann, besonders die KI ist echt luschenhaft.«

Mitmachen & gewinnen

**AB 24. OKTOBER
IM KINO**



Jackass: Bad Grandpa Der **Jackass**-Chaot Johnny Knoxville ist zurück – als 86-jähriger Opa! Verkleidet als greiser, aber nicht minder verwegener Irving Zisman zieht er in **Jackass: Bad Grandpa** gemeinsam mit seinem Enkel Billy (gespielt von Jackson Nicoll) quer durch die USA. Das Ziel: Er will den Buben bei dessen Vater abliefern, nachdem die Mutter in den Knast gewandert ist. Diese Story würzen Knoxville und der Regisseur Jeff Tremaine natürlich mit den **Jackass**-typischen Stunts und Streichen, gefilmt mit versteckter Kamera vor ahnungslosen Menschen und gefüllt mit herrlich aberwitzigen Szenen: Wie reagieren Jury und Zuschauer eines Schönheitswettbewerbs, wenn der als Mädchen verkleidete Billy auf der Bühne eine Striptease-Nummer hinlegt? Was passiert, wenn Irving mit dem Auto eine Pinguin-Werbefigur rammt? Ab dem 24. Oktober können Sie's herausfinden, dann kommt **Jackass: Bad Grandpa** nämlich in die Kinos. Mehr Infos gibt's unter www.jackass-film.de.

Anlässlich des Kinostarts verlosen wir dreimal den hochwertigen Soundbar **Cinebar 51 THX** vom Lautsprecher-Experten Teufel. Der **Cinebar 51 THX** ist der weltweit erste Profi-Soundbar mit glasklarem Sound dank THX-Gütesiegel. Die Dolby-Virtual-Speaker-Technik sorgt für exzellenten Raumklang ohne großen Installations-Aufwand: einfach den Soundbar und den 150-Watt-Subwoofer an PC oder Fernseher anschließen, einschalten und genießen. Dazu gibt's eine Fernbedienung, eine Wandhalterung und einen Tischfuß. Drei weitere Gewinner freuen sich über den **PC Bamster** von Teufel: Der ebenso robuste wie kraftvolle Aluminium-Soundbar im praktischen Mini-Format eignet sich dank der eingebauten USB-Soundkarte perfekt für PCs, Macs und Notebooks. Und das progressive Double Bass System mit vier Tönern sorgt für in dieser ultra-kompakten Bauweise bislang unerreicht tiefen, starken Bass.

Gesamtwert der Preise: rund 2.800 Euro.



Typisch **Teufel**
www.teufel.de



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 12/13«).

Der Einsendeschluss ist der 15. November 2013.

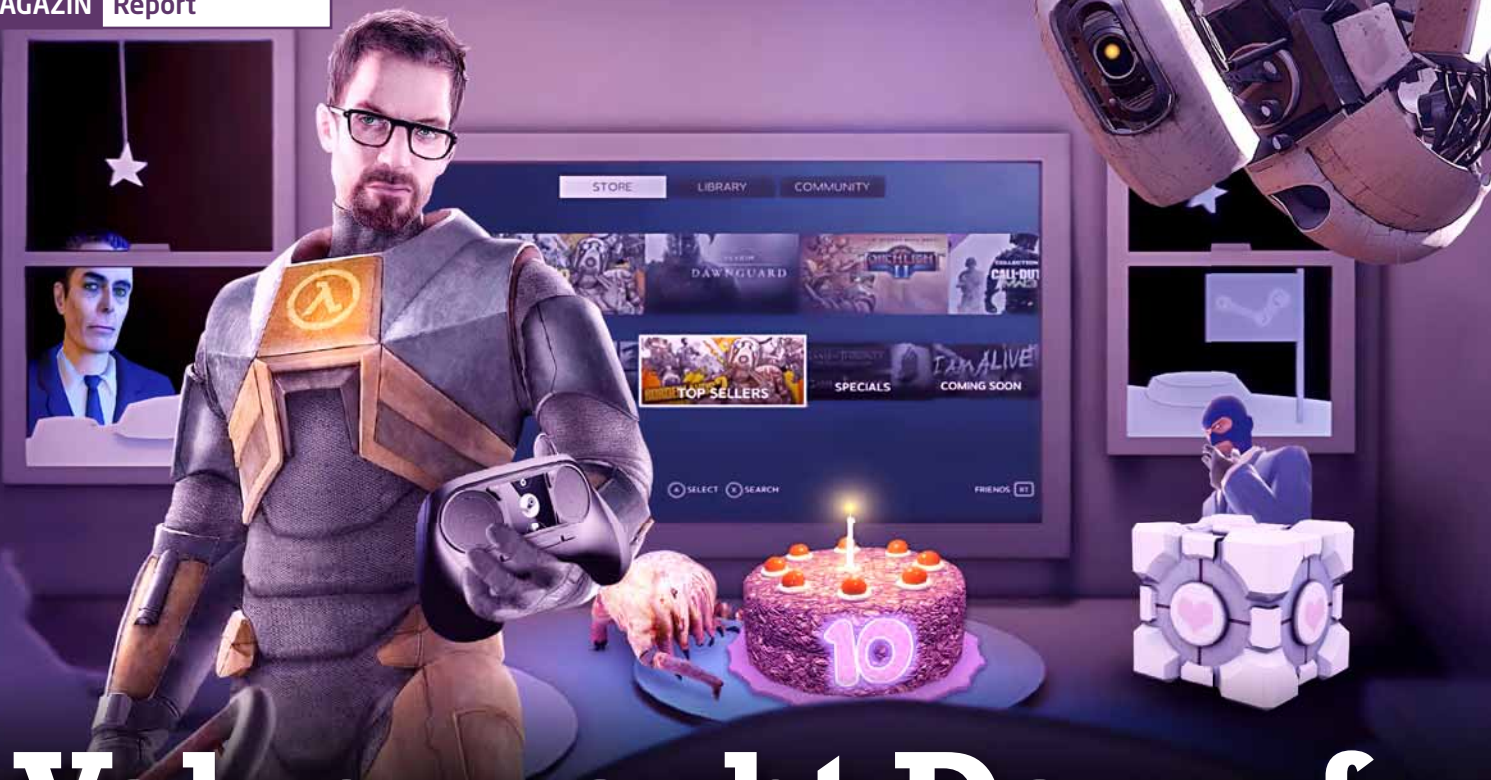
Gewinner 10/2013

M. Finck, Osnabrück • J. Fischer, Leopoldshöhe • W. Hermann, Gladenbach • V. Klaiber, Friesenheim • T. Krämer, Hennef • M. Lull, Bonn • T. Molkenthin, Berlin • J. Paulke, Gießen • M. Rogge, Dranske • F. Rosenhahn, Lübeck • M. Schlichthaber, Erlenbach • M. Schuller, Dachau

Gewinner der Abo-Verlosung 12/2013

J. Dernedde, Mannheim • J. Dick, Bad Hönningen • S. Göthel, Amtsberg • K. Schroll, Töging • B. Urbaniak, Rostock





Valve macht Dampf

Steam feiert seinen zehnten Geburtstag - und zwar im Wohnzimmer. Nachdem Valve mit seinem Online-Dienst das Zeitalter des digitalen Spielevertriebs eingeleitet hat, plant das Studio nämlich die nächste Revolution: die Verschmelzung von Konsolen und PCs. Wir blicken voraus in die Zukunft von Steam - und zurück auf seine nicht immer einfache Vergangenheit. Von Michael Graf, Dennis Kogel, Rüdiger Steidle und Daniel Visarius

Wie feiert man den Geburtstag eines Zehnjährigen, der bei seiner Geburt als Antichrist schlechthin verhasst war, als Symptom und

Symbol des Niedergangs? Den viele Menschen bei seiner Geburt am liebsten zerbombt und verbrannt hätten, um die Asche an einer Weggabelung zu verscharren, diese Weggabelung in die Luft zu sprengen und die Überreste auf den Mond zu schießen? Wie feiert man den Geburtstag eines Zehnjährigen, den seine Kritiker als Sarg-

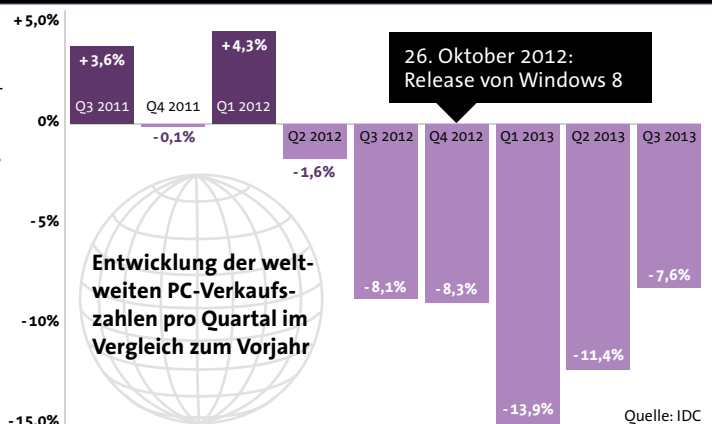
nagel der Selbstbestimmung geißelten, als Sinnbild einer neuen Sklaverei? Man feiert, indem man vors Publikum tritt, am Waserglas nippt, sich räuspert - und verkündet, dass dieser Zehnjährige unser aller Zukunft sei, die letzte und einzige Hoffnung auf Freiheit. Und das Publikum? Jöhlt, jauchzt und jubelt: Der Heiland ist da!

Zugegeben, wir übertreiben ein wenig. Doch die Situation ist tatsächlich absurd. Die angesprochene Rede hält Gabe Newell, der Studiochef von Valve, am 16. September 2013 auf der Linuxcon, einer Linux-Messe in

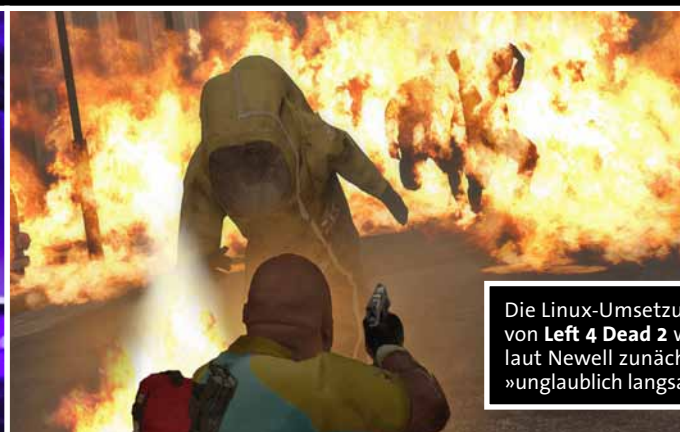
New Orleans. »Es fühlt sich ein bisschen komisch an, euch zu sagen, dass Linux und Open Source die Zukunft der Spiele sind«, sagt er. »Das ist ungefähr so, wie nach Rom zu gehen und den Papst über den Katholizismus zu belehren.« So weit, so gut, das quelloffene Linux gilt seine Fans tatsächlich als Bollwerk der Freiheit, als Betriebssystem ohne Konzernfesseln. Bei seiner Predigt geht es Newell aber nicht nur um Linux. Als Kern dieser Open-Source-Zukunft betrachten er und Valve nämlich Steam, das im September 2003 gestartet ist und just seinen zehnten Geburtstag feiert.

Die PC-Krise

Auf der Linuxcon beklagt Gabe Newell den Verfall der PC-Verkaufszahlen. Unser Diagramm zeigt, wie sich die Verkäufe von Desktop-Rechnern, Laptops und Macs in den letzten zwei Jahren entwickelt haben - die Zahl pro Quartal bedeutet jeweils das Wachstum oder den Rückgang im Vergleich zum Vorjahr. Den letzten Aufwind erlebte der PC-Markt demnach Anfang 2012, seitdem geht's bergab. Auch der Release von Windows 8 im 4. Quartal 2012 hat da nicht geholfen - im Gegenteil. Derzeit brems sich der Abstieg, laut den Marktforschern von IDC liegt das vor allem an der leicht gestiegenen Nachfrage im Geschäftsbereich. Entwarnung wollen die Analysten aber nicht geben, der Markt soll weiter schrumpfen. Allerdings loben sie die PC-Hersteller dafür, dass sie sich nun offensichtlich besser auf einen Markt eingestellt haben, der von mobilen Geräten, von Smartphones und Tablets dominiert wird.



Auf der **Linuxcon** referierte Gabe Newell über die Zukunft der PC-Spiele.



Die Linux-Umsetzung von **Left 4 Dead 2** war laut Newell zunächst »unglaublich langsam«.

Bild: Linux Foundation

Moment mal: Steam und Open Source?! Beides in einem Atemzug zu nennen, ist ungefähr so, wie nach Rom zu gehen und dem Papst eine Mitgliedskarte im Nudistenverein Halle-Mötzlich zu überreichen. Für seine bis heute zahlreichen Kritiker ist Valves Online-Dienst das exakte Gegenteil von Open Source und Freiheit, eine restriktive Kopierschutz-Plattform, die ihren Nutzern ellenlange Lizenzverträge aufzwingt, den Weiterverkauf von Spielen unterbindet und die Dämonen der Online-Kontenbindung überhaupt erst heraufbeschworen hat. Doch zugleich hat Steam in den letzten zehn Jahren einen Triumphzug hingelegt, den selbst seine Gegner anerkennen müssen. Vom simplen Serverbrowser für **Counter-Strike** ist der Valve-Dienst zur allgegenwärtigen Online-Plattform gereift und zur Community-Zentrale, die inzwischen über 54 Millionen Nutzer verzeichnet und aus unserem Hobby kaum noch wegzudenken ist. Valve selbst gilt dank beliebter Steam-Titel wie **Team Fortress 2**, **Dota 2** oder **Portal** als einer der wichtigsten Entwickler der Moderne. Nun soll Steam noch weiter wachsen – und die Spielebranche dabei grundlegend umkrempeln. In den Tagen nach Newells Rede packt Valve nämlich den Ankündigungs-Holzhammer aus: Steam bekommt sein eigenes Betriebssystem SteamOS (natürlich auf Linux-Basis) und seine eigene Hardware: die bislang als »Steam Box« bekannten Steam Machines, mit denen Newell & Co. eine neue Zukunftsvision vorantreiben: die Verschmelzung von Konsolen und PCs.

Valve macht Dampf im Wohnzimmer

Radikale Zukunftsvisionen sind für Valve nichts Neues, bereits früh ahnen die **Half-Life**-Macher den Aufstieg des digitalen Spielvertriebs voraus. Steam beginnt allerdings als vergleichsweise bescheidenes Vorhaben: Um das Jahr 1999 herum sind die Entwickler unzufrieden mit der Online-Multiplayer-Erfahrung in den (inzwischen selbst schon legendären) **Half-Life**-Mods **Counter-Strike** und **Team Fortress Classic**. Eine zentrale Anlaufstelle soll her, die Spiele automatisch auf die neueste Version aktualisiert, Betrug durch Cheats verhindert und eine vernünftige Serversuche anbietet, damit alle Spieler das gleiche Spiel fair miteinander spielen können. Valve versucht, diese Plattform mit externen Partnern zu realisieren, blitzt bei großen Internet-Unternehmen wie Yahoo jedoch ab. Ein Beleg für die Kurzsichtigkeit der »alten« Internet-Riesen und der Startschuss für Valve, das fortan selbst an der Umsetzung arbeitet.

14 Jahre später sitzt Newell auf einer Bühne in New Orleans und bemüht sich, Linux in den höchsten Tönen zu preisen sowie Valves Verdienste um das freie Betriebssystem ins Rampenlicht zu rücken – im Februar 2013 ist Steam nach Windows und Mac OS auch für Linux erschienen. Dabei unterstreicht der ehemalige Microsoft-Mann zunächst die Bedeutung offener Systeme für den Fortschritt der Spielebranche. Den habe in den jüngeren Jahren vor allem der PC vorangetrieben. Innovative Konzepte wie Free-2Play, Social Gaming, MMOs, den Tausch vir-

tueller Güter und den digitalen Spielvertrieb übers Internet (lies: Steam) habe die Branche zuerst auf dem PC erprobt.

Stimmt, doch nun soll Linux die Zukunft sein? Ein Nicht-Mainstream-Betriebssystem für eine Plattform, deren Ableben in den vergangenen Jahren häufiger prophezeit wurde als das der Volksmusik? Doch der PC, oder zumindest seine Technologie, ist quicklebendig: Mit der Xbox One und der PlayStation 4 setzen selbst die Next-Generation-Konsolen auf Technik aus dem Rechnerlager, die Plattformen verschmelzen auch ohne Zutun von Valve. Klar, dass der Steam-Betreiber da mitmischen möchte: Am 23. September kündigt er sein Betriebssystem SteamOS an, eine Linux-Variante, die kostenlos zum Download stehen, aber auch als Betriebssystem für die Steam Machines dienen soll. Das sind an SteamOS und den TV-Betrieb angepasste Wohnzimmer-Rechner, die sich mit dem Gamepad bedienen lassen – und auch hier hat Valve neue Hardware parat: den Steam Controller. SteamOS, Steam Machines, Steam Controller – Valve macht Dampf auf dem Wohnzimmer-Markt. Falls Sie sich fragen, was dieses Konsolen-Gewäsch in der GameStar verloren hat: Es geht eben nicht um Konsolen, sondern um PCs. Und damit um nichts Geringeres als die Zukunft unserer Lieblingsplattform.

Die hat Gabe Newell auch im Jahr 2002 im Sinn, als er auf der Game Developers Conference in San Jose schließlich Steam ankündigt: »In einer Zeit, in der Internet-Breitbandverbindungen weltweit zunehmen und auch Entwickler ihre Produkte immer



Wer von der **PC-Version** von Steam (links) in den »Big Picture«-Modus schaltet, bekommt eine auf TV-Bildschirme und die Bedienung mit dem Gamepad ausgelegte Benutzeroberfläche.

Linux

Linux ist nicht gleich Linux: Eigentlich umfasst der Begriff nur den Kern des Betriebssystems, den Teil, der beispielsweise die Hardware anspricht, grundlegende Netzwerkaufgaben erledigt oder sich um die Speicherverwaltung kümmert. Android beispielsweise basiert ebenfalls auf einem Linux-Kernel, enthält abgesehen davon aber weitgehend von



Valve veröffentlichte **Steam für Ubuntu Linux** im Februar 2013. Inzwischen sind 198 Spiele für die Plattform verfügbar.

Google entwickelte Software. Will man Linux auf dem PC wie Windows einsetzen, braucht man außer dem Kernel noch eine Reihe anderer Programme, beispielsweise eine grafische Oberfläche. Deshalb haben sich über die Jahre mehrere sogenannte Distributionen entwickelt, die auf Linux und weiterer freier Software basieren, darunter Debian, Suse, Red Hat und das auf Debian fußende und für Neueinsteiger empfehlenswerte Ubuntu Linux. Für Letzteres hat Valve im Februar 2013 auch seinen Steam-Client veröffentlicht.

mehr über das Internet erweitern, ist uns bewusst geworden, dass eine Plattform für neue Dienste und Angebote notwendig ist.« Schon 2002 steht fest: Steam soll das Kaufen, Installieren und Benutzen von Spielen im Internet erleichtern und die Kosten für den traditionellen Ladenverkauf auf physischen Datenträgern eliminieren. Es ist eine erstaunlich präzise Vorher-

sage, wofür die Plattform einmal stehen wird. Doch die Journalisten, die damals über Spiele berichten, haben dazu wenig zu sagen. In der GameStar-Ausgabe 04/2002 gibt sich der Autor Richard Löwenstein skeptisch, was digitale Distribution angeht. Über den frühen Spiele-Streaming-Dienst RealArcade (inzwischen eine Flash-Games-Sammelseite) schreibt er: »Die meisten PC-Benutzer sind einfach viel zu sehr Sammler, als dass sie auf eine Verpackung im Regal verzichten wollten – egal, ob DVD-Hülle oder Eurobox.« Doch der PC-Markt verliert immer mehr an

Attraktivität, die weltweiten Verkaufszahlen stagnieren. Währenddessen avanciert Sonys Playstation 2 zur bestverkauften Konsole aller Zeiten und zum scheinbaren Beweis dafür, dass das große Geld jetzt nur noch im Konsolenmarkt zu machen ist. Die Publisher

machen dafür in erster Linie ihr altes Schreckgespenst verantwortlich, die Raubkopien. »Ich dachte PC-Spiele lie-

»Ich dachte PC-Spiele liegen im Sterben«

gen im Sterben«, sagt Mark Healey, der zu dieser Zeit als Künstler bei Lionhead arbeitet, dem Studio des Entwickler-Urgesteins und notorischen Zu-viel-Versprechers Peter Molyneux. Damals ahnt Healey noch nicht, welch große Fußstapfen er in der Steam-Geschichte hinterlassen wird, sondern sorgt sich einfach um sein Hobby: »In England bekamen PC-Spiele immer und immer weniger Platz in den Regalen der Läden. Irgendwann waren sie einfach weg.«

Dieser Trend hat sich bis heute nicht umgekehrt, im Gegenteil: Laut den Marktforschern von IDC sinken die PC-Verkaufszah-

len im Gesamtjahr 2013 um rund 10 Prozent im Vergleich zum Vorjahr. Analysten machen dafür hauptsächlich den steigenden Tablet-Absatz verantwortlich. Auch wenn in absoluten Zahlen derzeit noch mehr PCs als Tablets über die Ladentheken wandern, sollen die Verkaufszahlen der tragbaren Computer die von klassischen Desktop-Rechnern schon Ende 2015 übertreffen. Gabe Newell gibt auf der Linuxcon auch Windows 8 die Mitschuld daran. Seiner Meinung nach müsste ein neues Betriebssystem die Rechner-Verkäufe doch eigentlich ankurbeln statt abbremsen. Doch noch stemme sich Valve mit Steam gegen den Trend: Die Menge der Nutzer steige weiterhin, inzwischen erreiche die Distributionsplattform 54 Millionen Mitglieder. »Spiele sind bislang immun gegen den Niedergang«, proklamiert Newell. »Während die Hardware-Absatzzahlen einbrechen, wachsen wir nach wie vor jedes Jahr um 76 Prozent.« Doch dieses Wachstum sei gefährdet – und auch daran sei Microsoft schuld. Windows, sagt Newell, entwickle sich immer mehr zur geschlossenen Plattform und laufe so Gefahr, den größten Vorteil gegenüber der Konkurrenz zu verspielen.

Was er damit meint, sagt Newell nicht. Er dürfte aber auf Microsofts wachsenden Tablet- und Smartphone-Fokus anspielen, schließlich sind mobile Betriebssysteme grundsätzlich abgeschotteter als ihre Desktop-Pendants. Als Beleg muss man nur den Steam-Client für Android und iOS anschauen, der keineswegs als Laden für Mobile-Spiele dient, sondern lediglich als Bestell-Programmchen für PC-Titel. Telefon- und Tablet-Spiele gibt's ausschließlich in Apples und Googles eigenen Shops, eine Konkurrenz dulden die Plattform-Inhaber nicht. Auch Windows 8 enthält nun erstmals einen eigenen App-Store, über den Microsoft selbst Spiele vertreiben könnte – eine Bedrohung für die Unabhängigkeit von Valve. Über kurz oder lang müsste man das Windows-Steam eventuell ebenfalls in eine App umwandeln, über

Die Steam-Meilensteine

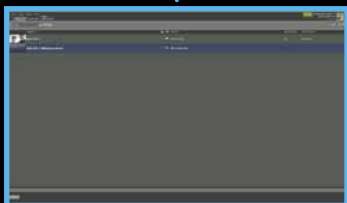
2002

2003

2004

2005

2006



Als Steam anno 2002 für Beta-Tester startet, ist es grün, krude und aus heutiger Sicht umständlich zu bedienen. Wer das alte Steam-Feeling nochmals aufleben lassen möchte, kann sich Skins für den aktuellen Steam-Client runterladen. Für die Rundum-Erfahrung wird aber noch ein 56k-Modem empfohlen.



Der Grund, warum Steam schon vor über zehn Jahren Nutzer findet, liegt auf der Maus: Counter-Strike. Schon 2003 aktualisiert Steam den Multiplayer-Shooter und sorgt dafür, dass Server einfacher gefunden werden können – es ist die offizielle Geburt des Valve-Dienstes, die jedoch wenig mediale Aufmerksamkeit findet.



Der erste Valve-Skandal. Der deutsche Hacker Axel Gembe stiehlt Ende 2003 den Source-Code von Half-Life 2 von Gabe Newells Rechner. Weltweit sehen Spieler, wie unfertig der Shooter ist. Benchmark-Tests verraten zudem, dass Valve unter der Hand bestimmte Grafikkartenhersteller bevorzugt behandelt hat.



Half-Life 2 erscheint am 16. November 2004. Die Wertungen der Fachpresse überschlagen sich, binnen kürzester Zeit gilt das Spiel als einer der besten Shooter. Es ist ein Pflichtkauf – und für viele Spieler ein Schock. Denn Half-Life 2 ist das erste Singleplayer-Spiel, das eine Internet-Verbindung voraussetzt.



Half-Life 2 und Counter-Strike locken die Spieler auf Steam – allen Beschwerden zum Trotz hat die Valve-Plattform Ende 2007 bereits 13 Millionen Nutzer.



die Microsoft an den Steam-Verkäufen mitverdienen könnte. Kurz gesagt: Newell fürchtet um sein Geschäft. Das sagt er auf der Linuxcon aber nicht. Wer gibt schon gerne zu, dass es ums Geld geht?

Als Valve seinen Online-Dienst im September 2003 erstmals der Öffentlichkeit zugänglich macht, ist das große Geld noch in weiter Ferne – und das mediale Interesse entsprechend mau. Steam startet mit **Counter-Strike 1.6**, der bis dato wohl beliebtesten Version des Multiplayer-Shooters – und eine ganze Weile lang ist **Counter-Strike** der einzige gute Grund, die Plattform zu benutzen. Von der Zukunft, von der Gabe Newell ein Jahr zuvor in San Jose gesprochen hat, ist nicht viel zu spüren. Steam ist der Serverbrowser für **Counter-Strike**, nicht mehr. Zumindest bis Ende 2003, denn dann folgt der erste Skandal: Der deutsche Hacker Axel »Ago« Gembe knackt Gabe Newells Rechner, stiehlt den Source-Code von **Half-Life 2** und stellt ihn ins Netz. Weltweit sehen Spieler, wie unfertig der Freeman-Shooter ist. Auch darüber hinaus gibt es unschöne Konsequenzen für Valve: Im Code finden sich Teile der Havok-Physik-Engine, die deren Macher nicht gerne im Netz herumschwirren sehen. Auch wenn der Daten-Diebstahl nichts direkt mit Steam zu tun

hat, zeigt die Art des Hacks, wie schlecht es um Valves IT-Sicherheit besteht. Zudem veraten Benchmark-Tests, dass die Entwickler unter der Hand bestimmten Grafikkartenherstellern Vorzugsbehandlung gegeben haben, indem sie öffentlich behaupteten, **Half-Life 2** würde mit bestimmten Grafikkarten besser laufen – ein Image-Debakel.

Dass Linux nicht gerade für seine Spielbarkeit bekannt ist, weiß auch Gabe Newell, ihm zufolge unterstützen nur rund ein Prozent aller Spiele das Open-Source-Betriebssystem. »Wir haben früh erkannt, dass es eine Menge Arbeit bedeutet, Linux wirklich spielbar zu machen«, erzählt er. Valves erster Schritt sei gewesen, **Left 4 Dead 2** zu portieren: »Das war nicht einfach. Die erste Version war unglaublich langsam. Deshalb haben wir zunächst zusammen mit Nvidia daran gearbeitet, die Treiber zu verbessern. Letztendlich war die Linux-Ausführung dann sogar schneller als die Windows-Variante.« Allerdings wurde auch schon manch anderer großer Titel unter Linux veröffentlicht und dort lief dort ebenfalls schneller als unter Windows – Nvidias Grafikkarten funktionieren seit Jahren sehr gut unter Linux, da das Betriebssystem schon länger für professionelle 3D-Anwendungen genutzt wird. Zudem

kommt unter Linux zur Berechnung der 3D-Grafik die schlankere und oft schnellere OpenGL-Schnittstelle zum Einsatz, während am PC Microsoft DirectX dominiert.

Am 16. November 2004 ist DirectX 9.0c gerade anderthalb Monate alt, als schließlich der Steam-Urknall erfolgt. Mit der Veröffentlichung des langerwarteten **Half-Life 2** leitet Valve seine wahre Zukunftsvision ein – auf überaus schroffe Art. **Half-Life 2** ist das erste Singleplayer-Spiel, das eine Internet-Verbindung benötigt. Die DVD installiert den Freeman-Shooter zwar auf die Festplatte, um ihn zu aktivieren, muss der CD-Key jedoch auf Steam registriert werden. Spieler müssen **Half-Life 2** also zumindest einmal starten, während sie online sind.

Valve schafft sich die eigene Hardware-Basis

Danach soll **Half-Life 2** auch im Offline-Modus laufen, tut es aber nicht. Das überrascht viele Käufer und schließt viele andere schlicht aus. Laut einer GameStar-Umfrage haben 20 Prozent der damaligen Leser keinen Internetzugang. »Kein Internet, kein **Half-Life 2**«, titeln wir damals. Es ist ein Skandal.

2007

2008

2009

2010

2011



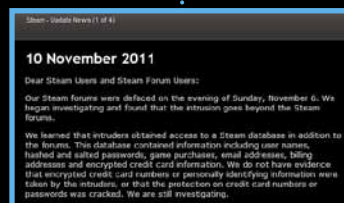
Mit Rag Doll Kung Fu erscheint 2005 das erste Nicht-Valve-Spiel auf Steam. Es ist ein witziges Prügel-Spiel mit Puppen, entwickelt von Mark Healey, einem Künstler bei Lionhead, dem Studio von Peter Molyneux. Und es ist das erste, erfolgreiche Beispiel für Indie-Spiele, die dank Steam ein großes Publikum finden.



Die Orange-Box erweist sich 2007 als großer Coup für Valve. Die Packung vereint **Half-Life 2** und die Addons Episode 1 und (exklusiv) Episode 2. Dazu kommen der Team-Shooter Team Fortress 2 und das grandiose Portal. Gleichzeitig gibt es erstmals Freundeslisten, Chat-Funktionen und Erfolge. Kurzum: Steam wird endlich nützlich.



Der erste Holiday Sale Ende 2007 katapultiert Steam in den Mainstream. Die Rabattaktion macht Spiele-Downloads attraktiver als den Kauf von Datenträgern. Schon allein der Weihnachtsschlussverkauf lockt zwei Millionen neue Nutzer auf die Plattform. Nur zwei Jahre später hat Steam bereits 30 Millionen aktive Nutzer.



Die wachsende Zahl von Steam-Mitgliedern macht die Plattform attraktiv für Kriminelle. Im November 2011 wird sie gehackt, rund 40 Millionen Konten sind betroffen. Valve warnt vor Kreditkartenbetrug, weiß aber nicht, welche Daten die Angreifer genau erbeutet haben. Gabe Newell entschuldigt sich.



Rag Doll Kung Fu (links) ist das erste Nicht-Valve-Spiel, das auf Steam erscheint. Danach folgt unter anderem **Darwinia**.

Dass Gabe Newell nun für offene Plattformen eintritt, muss auf **Half-Life 2**-Veteranen so wirken, als hätte Erich Honecker anno 1990 »Die Mauer muss weg!« skandiert. Doch wie erwähnt geht es Valve nicht um die Selbstbestimmung der Spieler, es geht

Weil es Kopierschutzsperrern im Jahr 2004 unter Windows salonfähig macht, gilt Steam damals nicht als die Rettung des PC-Spielemarkts, es gilt als sein Sargnagel. Die GameStar-Leser kritisieren harsch: »Man muss sich durch wirre Menüs klicken, in denen man ein Abo angedreht bekommt.« – »Die Anmeldung grenzt an Folter.« – »Hoffentlich wird diese Geschäftspolitik nicht zur Regel!« Aus vielen Foren hallt der Tenor: »Wenn das die Zukunft sein soll, dann ohne mich!« Auch, weil auf der **Half-Life 2**-Packung nicht mal einen Warnhinweis prangt, dass man eine Internet-Verbindung benötigt. Wütende Spieler geben die Schachtel im Handel zurück. Und schon damals wirft Steam kritische Fragen auf, die bis heute unbeantwortet bleiben: Wem gehören die Spiele im Account, Valve oder mir? Was passiert, wenn Valve plötzlich die Nutzungsbedingungen ändert, etwa monatliche Abo-Gebühren einführt? Und was mache ich, wenn ich das Spiel weiterverkaufen möchte?

Vivendi (heute Teil von Activision Blizzard) vor den Kopf gestoßen. Denn wenn Valve die Plattform gehört, auf die **Half-Life 2** angewiesen ist, was verkauft dann Vivendi mit dem Datenträger? »Wenn Valve an Steam drehen sollte, etwa Gebühren erhebt oder CD-Keys sperrt, trägt Vivendi jedes Risiko mit. Ändern können sie daran nichts«, schreibt der GameStar-Redakteur Christian Schmidt Anfang 2005. Ein Rechtsstreit entbrennt, in dem Gabe Newell & Co. triumphieren: Vivendi darf nicht einmal mehr die noch unverkauften **Half-Life 2**-DVDs vertreiben. Valve schließt eine neue Partnerschaft mit Electronic Arts, die sich aber ausdrücklich nur auf den Ladenvertrieb bezieht. Dank Steam behalten die Entwickler die volle Kontrolle über ihre Spiele, sie sind fortan ihr eigener Publisher. Das weckt Begehrlichkeiten, laut einem Bericht der New York Times bietet EA in den Folgejahren über eine Milliarde Dollar für eine Übernahme von Valve – doch das Studio bleibt unabhängig.

Steam ist keine Rettung, es ist ein Sargnagel

ums Geschäft und die Unabhängigkeit von Microsoft. Valve sucht sein Heil in der Flucht weg von Windows hin zu Linux. Doch auch dessen Open-Source-Community sieht Valves Pläne teils kritisch. Zwar müsste auch ein SteamOS freie Software sein, da das die Lizenzbestimmungen der zugrundeliegenden Programme erzwingen, aber geschlossene Software unter Linux auszuführen, ist kein Problem. Insofern wird aus einem offenen Betriebssystem mit einer geschlossenen DRM-Plattform noch lange keine offene Plattform, wie das Newell behauptet. Zwar schätzt Valve wohl tatsächlich die relativ offene Hardware-Basis des PCs, bietet aber selbst eine geschlossene Insel an, die DRM-Maßnahmen und Kopierschutzsperrern auf Linux gesellschaftsfähig macht – das widerspricht den Idealen der Open-Source-Bewegung grundlegend.

Den Verkaufszahlen von **Half-Life 2** schadet diese Unsicherheit allerdings nicht. In den ersten zwei Monaten wandert der Shooter allein 1,7 Millionen Mal über die Einzelhandels-Ladentheke, bis 2008 sogar 6,5 Millionen Mal. Wie oft sich das Spiel über Steam digital verkauft, hält Valve geheim. Doch trotz des Erfolgs fühlt sich Valves Publisher

Diese Unabhängigkeit geht Valve bis heute über alles – und Linux ist hierfür nur der erste Schritt. Im Februar 2013 veröffentlichten die **Half-Life**-Entwickler einen Steam-Client für Ubuntu, die beliebteste Linux-Variante. Inzwischen stehen dort 198 Spiele zum Download. Laut Gabe Newell sollen die bei diesen Projekten gewonnenen Erfahrungen

2012



Auch auf Smartphones ist Steam seit Januar 2012 vertreten. Dort dient die Valve-Plattform jedoch nicht als eigenständiger App-Store – Google und Apple würden diese Konkurrenz zu ihren Download-Shops niemals dulden –, sondern lediglich als Chat-Client für Steam, mit dem man unterwegs Spiele kaufen kann.



Im Mai 2012 wird der Steam-Workshop für alle Spiele auf der Plattform geöffnet. Nutzer können selbstgemachte Gegenstände für beliebige Titel wie Team Fortress 2 hochladen und auf einem digitalen Marktplatz auch selbst verkaufen. Einige talentierte Workshop-Künstler können von dieser Arbeit inzwischen leben.



Angesichts der wachsenden Bedeutung von Steam für Indie-Entwickler startet Valve im Oktober 2012 das Greenlight-Programm. Ab jetzt stimmt die Community darüber ab, welche Spiele auf der Plattform landen. Und über das »Early Access«-Programm lassen sich unfertige Alpha-Versionen kaufen und so unterstützen.



Mit dem Big-Picture-Modus bringt Valve Ende 2012 Steam auch auf den Fernseher. Die durchdachte Oberfläche und die Unterstützung für Controller machen aus Steam eine Konsolenoberfläche, die locker mit Microsoft und Sony mithalten kann. Fehlt also nur noch die passende Konsole: die Steam Box.

Die Steam Machines bewirbt Valve unter anderem mit einem Bild zu **Civilization 5** – aber ist das wirklich ein Spiel, das wir auf dem Fernseher spielen wollen?



Als Beispiel für eine Steam Box präsentierte Valve auf der CES-Messe im Januar den **Mini-PC X7A** von Xi3, der bequem in eine Hand passt. Die aktuellen Steam-Machine-Testgeräte sind allerdings deutlich größer, dafür auch besser ausgestattet.

gen helfen, Spiele künftig einfacher und schneller für Linux umzusetzen. Auch andere Studios sollen von Valves Arbeit profitieren. Dazu entwickeln Newell & Co. derzeit einen Debugger, also ein Werkzeug, mit dem Programmierer ihren Code auf Fehler abklopfen und an die Hardware anpassen

Linux ist nicht die spiele-tauglichste Plattform

können. Ein solches Hilfsprogramm sei ein häufig geäußelter Wunsch befreundeter Entwickler gewesen. Danach greift der nächste wichtige Schritt hin zur Valve-Unabhängigkeit: die eigene Hardware-Basis für SteamOS – also die Steam Machines.

Die Wohnzimmer-PCs sollen 2014 erscheinen, gemeinsam mit 15 bis 20 bislang ungenannten Partnern entwickelt Valve Geräte in mehreren Leistungs- und Preisklassen. Bereits zuvor hat Gabe Newell angedeutet, dass sich die Konsolen grob in die

Kategorien »gut«, »besser« und »am besten« einteilen. »Gute« Steam Machines dürften rund 150 Dollar, »bessere« um die 300 Dollar kosten. Und den »besten« sind wohl keine Preisgrenzen gesetzt, sie böten die schnellste verfügbare Hardware. Schon bald möchte Valve 300 Betatest-Prototypen verschicken, deren Systemdetails bereits bekannt sind. Das langsamste bietet einen Core-i3-Prozessor mit GeForce GTX 660, dann geht's schrittweise hoch bis zu einem Core i7 4770 samt GeForce Titan. Zwischen diesen Extremen rangieren Testgeräte mit Core i5 und GeForce GTX 760 oder 780, trotz der aktuellen Nvidia-Dominanz soll es später auch Steam Machines mit AMD-Grafikchips geben. In allen Beta-Rechnern stecken 16 Gigabyte RAM sowie drei Gigabyte Videospeicher, dazu kommen ein Terabyte Festplattenplatz und acht Gigabyte Solid-State-Speicher für fixes Booten. All diese Steam Machines dürften jedoch in die Kategorie »am besten« fallen, keine davon wäre für 300 Dollar zu realisieren. Wie »gute« und »bessere« Konsolen aussehen, bleibt folglich abzuwarten.

Valve erschafft sich seinen eigenen Zwitter aus PC und Konsole – im Jahr 2005 ist dieser Traum noch weit entfernt. Stattdessen arbeitet das Studio mit Hochdruck daran, seinen schlechten Ruf abzuschütteln, indem es unabhängige Entwickler auf Steam holt. Für Mark Healey kommt das überraschend. »Damals wusste ich überhaupt nicht, was Steam ist«, lacht er heute. Healey werkelt in seiner Freizeit an **Rag Doll Kung Fu**, einem Prügelspiel mit zappeligen Puppen. Das Hobbyprojekt soll ihm eigentlich nur dabei helfen, die Programmiersprache C++ zu lernen. »Ich entwickelte das Spiel in Unterhosen am Küchentisch«, erinnert er sich. Doch nachdem er ein Video von **Rag Doll Kung Fu** auf die Lionhead-Webseite gestellt hat, wird

2013



Seit 2010 gibt es Steam außer für Windows auch für Mac-Rechner und für die Playstation. Im Februar 2013 kommt dann ein Linux-Client dazu. Der dient nun auch als Kernelement für SteamOS, das Valve-eigene Betriebssystem auf Basis von Ubuntu Linux. Valve selbst setzt zuerst sein Zombiespiel Left 4 Dead 2 für Linux um.



Ab Ende Juni 2013 spendiert Steam fürs Spielen bestimmter Programme digitale Sammelkarten, komplette Sets können für Chat-Emoticons, Profil-Hintergründe oder sogar Spiele-Gutscheine eingetauscht werden. Wer Sets vervollständigen will, kann Karten von anderen Spielern kaufen oder mit ihnen tauschen.



Mit der Anfang September 2013 angekündigten Family-Sharing-Funktion macht Steam das, was Microsoft ursprünglich mit der Xbox One vorhatte: Es erlaubt seinen Nutzern, ihren digitalen Spielekatalog mit Freunden und Familien zu teilen, ohne den Account dafür komplett abgeben zu müssen.



Trotz bereits 54 Millionen Nutzern soll Steam weiter wachsen, die Zukunft der digitalen Distribution spielt sich für Valve mehr und mehr auf dem Fernseher ab. Rechtzeitig zum zehnten Steam-Geburtstag im September 2013 präsentieren die Entwickler daher SteamOS, die Steam Machines und einen Touchpad-Controller.

Steam-Konkurrenten



Origin (EA): Zum Plattform-Start 2011 musste EA erstmal Client und Lizenzvereinbarung ändern, als GameStar herausfand, dass das Programm zur Rechner-Spionage hätte missbraucht werden können. Heute hat Origin über 50 Millionen Nutzer, dient aber vorrangig als Startknopf für Battlefield 3 & Co. Community-Funktionen sind Mangelware.



Uplay (Ubisoft): Die zurzeit wohl unbeliebteste Plattform. Denn Ubisoft-Titel wie Far Cry 3 werden auch über Steam verkauft – und erfordern dann dennoch auch Uplay.



Gog.com (CD Projekt): Beim Start 2008 ließen sich hier Klassiker wie Ultima 4 für kleines Geld kaufen. Inzwischen gibt es auch moderne Spiele, und zwar DRM-frei!



GamersGate (Paradox Interactive): Auf GamersGate finden sich vor allem historische Strategiespiele von Paradox. Es gibt aber auch eine Menge unbekannter Indie-Titel.



Desura (Linden Labs): Das Steam für Indies und Modder. Bekannte Spiele gibt es hier kaum, wer auf Desura sucht, findet kuriose Spieleprojekte von Entwicklern, von denen man hoffentlich bald mehr sehen wird.

Healey auf die Game Developers Conference eingeladen, um darüber zu sprechen, warum er ein Prügelspiel entwickelt, in dem Hände und Füße einzeln per Maus bewegt werden. Im Publikum sitzen Valve-Mitarbeiter. »Ich stotterte mich durch die Präsentation – ich hasse es, vor Menschen zu sprechen –, und dann kamen ein paar Leute und fragten, ob ich Gabe Newell treffen möchte. Und ich antwortete: »Wer ist Gabe Newell?«

Healeys Freunde klären ihn auf, tags darauf steigt er in den Flieger nach Seattle. »Gabe Newell fand Rag Doll Kung Fu großartig,« sagt Healey. »Dann hat er mir Steam erklärt. Damals wollten sie wirklich ein Laden für Indie-Software sein. Mein Spiel passte genau ins Profil, es ist lustig und innovativ.« Also sagt Healey zu, sein **Rag Doll Kung Fu** erscheint anno 2005 als erstes Nicht-Valve-Spiel auf Steam. Seine Erwartungen hält er klein: »Ich wollte eigentlich nur etwas Kleingeld verdienen, um ein Zimmer zu streichen, aber dann sagte mir Valve, ich hätte über 10.000 Vorbestellungen, und es verkaufte sich direkt zum Start über 10.000 Mal«, erzählt er. »Für heutige Verhältnisse ist das nichts, aber für ein Indie-Spiel ohne Marketing war das phänomenal.« Heute ist Mark Healey selbst Chef eines Studios, als Creative Director von Media Molecule im britischen Guildford verantwortet er **Little Big Planet**, den erfolgreichen Puppen-Baukasten für die Playstation 3. Nach **Rag Doll Kung Fu** erscheint das Strategiespiel **Darwinia** auf Steam. Es folgen immer mehr Indie-Entwickler, die erst durch Steam ausreichend viele Käufer finden, um weiterhin unabhängig arbeiten zu können. Dieses Herz für die Kleinen bringt Valve viel Sympathie und nebenbei regelmäßige Einnahmen. Offensichtlich erkennt das Studio, wie sehr es davon profitiert, Steam als offene und freundliche Plattform darzustellen. In den Folgejahren baut man dieses Image sukzessive weiter aus.

Auch die Steam Machines sollen eine offene Plattform werden, vor allem im Vergleich mit traditionellen Konsolen. So werden sich die Wohnzimmer-PCs laut Valve »möglichst umfassend« aufrüsten lassen, außerdem darf man die Chips tunen und andere Betriebssysteme darauf installieren – ein Gedanke, bei dem Sony, Nintendo und Microsoft bis heute die Sicherungen durchbrennen. Der Clou ist allerdings, dass man sich gar keine vorgefertigte Steam Machine kaufen muss, sondern auch einfach selber einen passenden PC zusammenschrauben kann. Selbst die Design-Blaupausen des Gehäuses möchte Valve veröffentlichen, damit man es nachbauen kann. Wie die Dampfmaschinen letztlich aussehen sollen, ist al-

lerdings noch unklar. Die Prototypen sind rund 30x30 cm groß und 7 cm hoch – das entspräche ungefähr einer Xbox 360.

Die Vielzahl an vorgefertigten und selbst gebauten Modellen dürfte allerdings auch den Markt fragmentieren und Entwicklern die Bug-Bereinigung erschweren: Wie beim PC wird es haufenweise Hardware-Konfigurationen geben, die sich im Vorfeld unmöglich alle testen lassen. Probleme und Patch-Bedarf sind die Folge. Wer eine billigere Steam Machine kauft, kann technisch anspruchsvolle Spiele zudem eventuell gar nicht oder nicht auf den höchsten Detailstufen spielen – wir gehen davon aus, dass man die Grafikoptionen der Spiele auch auf den Steam Machines anpassen darf. Doch das wird nicht allen Spielern schmecken – insbesondere solchen, die von Playstation und Xbox gewohnt sind, dass ihre Spiele reibungslos und in bester Qualität laufen.

Bis 2007 lockt Steam weltweit 13 Millionen Nutzer an. Rund die Hälfte davon kommen durch **Half-Life 2** auf die Plattform, auch das populäre **Counter-Strike** trägt zum Massenappeal bei. Und selbst Mod-Entwickler pro-

Trackpads statt Analogsticks

Der Steam-Controller

Der **Touchscreen** kann je nach Spiel andere Befehle anzeigen, beispielsweise Quicksave und Quickload oder Chat.

Wie jedes handelsübliche Gamepad verfügt auch der Steam Controller über **Schulter- und Trigger-Tasten**.

Die vier **Buttons** verteilen sich um den Touchscreen. Vermutlich bedient man zwei davon mit dem linken, zwei mit dem rechten Daumen.

Statt Analogsticks bedient man mit den Daumen **Trackpads**. Darunter werkeln Elektromagneten, die Bedienungs-Feedback geben.

Am Rücken der Handgriffe prangen zwei **Zusatz-Buttons**, die man beispielsweise mit der Kriech- oder Zoom-Funktion belegen kann.



STEELSERIES SIBERIA ELITE

Konzipiert für Gaming und Entertainment verbindet das neue SteelSeries Siberia Elite Headset fortschrittliche Klangtechnologie mit einem beispiellos stylischem Design und bietet dabei ein unglaubliches Erlebnis für Auge und Ohr.

STEELSERIES.COM/SIBERIAELITE

 **steelseries**

fitieren vom Online-Dienst. Die Designer der populären **Garry's Mod**, einer Art Bastelkasten für **Half-Life 2**, verdienen mit Steam-Downloads binnen zwei Jahren drei Millionen Dollar. Wohlgemerkt, während die Einzelhandelsumsätze mit PC-Spielen sinken. Steam trotz dem Trend. Die restliche Industrie schaut dem natürlich nicht tatenlos zu, nach und nach machen große Publisher wie Eidos ihre Kataloge über Steam erhältlich. Der Durchbruch gelingt dem Download-Dienst aber Ende 2007: Valve veröffentlicht die **Orange Box**, eine Spielesammlung, die vielleicht vorrangig wegen der Erweiterung **Half-Life 2: Episode 2** gekauft wird, in Wahrheit aber dank **Team Fortress 2** und **Portal** zum weltweiten Erfolg wird.

Gleichzeitig führt Valve Freundeslisten, Chat-Funktionen und freischaltbare Folge ein, wodurch Steam weiter zur Community-Plattform heranreift und das alte Kopierschutz-Stigma allmählich abschüttelt. Und dann kommt der erste Steam Sale. Um das Rabattprinzip zu testen, senkt Valve den Preis von **Counter-Strike Source** um 75 Prozent – und der Verkaufserlös explodiert auf das Vierzigfache! Zu Weihnachten 2007 setzt Valve die Erkenntnisse im großen Stil um und reduziert die Preise für fast den ganzen Steam-Katalog. Der Winterschlussverkauf wird ein voller Erfolg und zieht noch mehr Spieler auf die Plattform. Anfang 2008 hat Steam bereits 15 Millionen Nutzer, ein Jahr später 25 Millionen. Von den Rabatten profitieren nicht nur Nutzer, sondern auch Entwickler: Im Summer Sale 2013 etwa verkauft sich das Indie-Puzzlespiel **Fez** häufiger als bis dahin über Steam und Xbox Live Arcade zusammen. 2007 und 2008 erscheinen zudem die ersten hochkarätigen Nicht-Valve-Spiele über Steam, darunter **Call of Duty: Modern Warfare** und **Bioshock**. Regelmäßige Rabattaktionen, ein buntes Portfolio aus großen und kleinen Titeln sowie die Verbreitung von Breitband-Anschlüssen machen Steam zur wichtigsten PC-Spieleplattform.

Mit über 400.000 gleichzeitig aktiven Spielern hält **Dota 2** den aktuellen Steam-Rekord.



Zur wichtigsten Konsolen-Plattform werden die Steam Machines wohl nicht werden, auch wenn Valve originelle Ideen aufährt. So lassen sich die Linux-Rechner mit Maus und Tastatur, herkömmlichen Gamepads – oder dem neuen Steam Controller steuern, den Valve im selben Atemzug ankündigt. Dessen Besonderheit: Er hat keine Analogsticks, stattdessen wischt man mit den Daumen über Trackpads. Das klingt ungewohnt, allerdings sollen deren sensible Oberflächen präzise Bewegungen ermöglichen – laut Valve sogar so exakte wie eine Desktop-Maus. Unter den Trackpads arbeiten kleine Elektromagneten, die vibrieren und bei Bewegungen spürbares Feedback geben – etwa wenn man im Spiel gegen eine Wand läuft. So möchte Valve den Spielern ein Gefühl für ihre Eingaben vermitteln, das mechanische Feedback klassischer Sticks fällt bei den – übrigens klickbaren – Trackpads ja weg. Die Magneten sollen sogar Schallwellen erzeugen können und als Mini-Lautsprecher taugen. Zwischen den Trackpads prangen die Buttons sowie ein Touchscreen, der je nach Spiel andere Befehle anzeigen kann – beispielsweise Quickload und Quicksave.

Weg vom Kopierschutz-Stigma

Wie die Steam Machines lässt sich das Eingabegerät modifizieren, Valve ermutigt Bastler sogar dazu, dabei zu helfen, das Gamepad zu verbessern – bei Sony, Microsoft und Nintendo bislang unvorstellbarer als ein Atomkrieg um Lappland. Funkzionieren soll der Controller übrigens auch mit Spielen, die nicht eigens dafür optimiert wurden. Denen täuscht er nämlich vor, sie würden mit Maus und Tastatur gesteuert. Ob das tadellos funktioniert und was das

originelle Valve-Gamepad denn nun tatsächlich taugt, können wir freilich erst beurteilen, wenn wir es ausprobieren haben. Gewöhn-

ungsbedürftig dürfte es tatsächlich sein, wohl aber auch eine spannende Alternative. Und eine bodenständige, wenn man bedenkt, wie viel der Steam-Betreiber mit ungewöhnlichen Eingabemethoden experimentiert hat. Beispielsweise hat Valve Geräte ausprobiert, die Schweißserzeugung und Augenbewegungen messen. Eine spezielle Version von **Portal** lässt sich sogar ausschließlich mit den Augen steuern – eine künftige Alternative für behinderte Spieler?

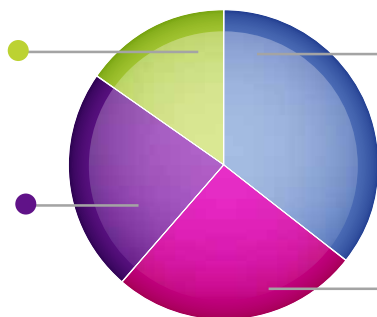
In den Jahren nach 2010 experimentieren Newell & Co. mit neuen Steam-Funktionen, um näher an ihre Zukunftsvision von 2002 heranzukommen. Mit dem Steam Workshop öffnen die Entwickler die Tür für Spielinhalte, die von der Community erstellt werden – zunächst sind das Items für **Team Fortress 2**, seit Anfang 2012 aber auch für andere Spiele wie **Skyrim** und nun **Dota 2**. Ein Viertel des Kaufpreises geht an die Macher. Wie zuvor Mod-Entwickler können nun also auch einige Item-Künstler allein von ihren Steam-Verkäufen leben. Der Brite Will Segerman etwa verdient mit dem Indianer-Kostüm »Hibernatig Bear« für die Heavy-Klasse aus **Team Fortress 2** binnen eines Jahres über 88.000 Dollar. Ab August 2012 können die Spieler dank Greenlight selbst bestimmen, welche Indie-Titel auf der Plattform erscheinen sollen. Über das »Early Access«-Programms können die Spiele nun überdies unfertige Alpha-Versionen kaufen, um deren Entwickler zu unterstützen. Kurzum: Valve gibt sich community- und indiefreundlich, demokratisiert seine Plattform und bindet die Spieler ein. Das kommt an.

Umfrage

»Linux, teure Hardware, ungewöhnlicher Controller: Was halten Sie bislang von den Steam Machines?«

Viel. Valve hat ein extrem durchdachtes Produkt in der Mache, das sich durchsetzen kann. **35,7%**

Das Produkt stimmt, aber das Wohnzimmer wird von PS4 und Xbox One beherrscht werden. **25,7%**



Ergebnis: Wie haben die Leser von GameStar.de um ihre Meinung zu Valves Wohnzimmer-Plänen gebeten, bis zum Redaktionsschluss haben 10.829 Spieler mitgemacht. Fast 85 Prozent der Umfrage-Teilnehmer halten die Steam Machines für ein zumindest ordentliches Produkt, dem allerdings nur ein gutes Drittel zutraut, sich auf dem Markt durchzusetzen. Knapp die Hälfte der Spieler stimmt mit unserer Einschätzung überein, dass Valve die Platzhirsche Microsoft und Sony nicht überflügeln wird, sondern eher eine eigene Nische belegen.



Diese »Demokratisierung der Inhalte« identifiziert Newell auf der Linuxcon prompt als eine der Ursachen für den Auftrieb von Steam. Damit meint er all die Mods, Levels und Erweiterungen, die die Fans für ihre Lieblingstitel anfertigen und die einen Mehrwert für andere Spieler darstellen.

»Die Grenze zwischen Konsumenten und traditionellen Herstellern verschwimmt zusehends. Kein Entwickler dieser Welt kann mit der Macht der Community mithalten. Wir glauben, dass wir beispielsweise mit Bungie oder Blizzard konkurrieren können. Aber gegen die Spielergemeinde haben wir keine Chance«, sagt Newell. Und liefert gleich ein Beispiel: Die Fans von **Team Fortress 2** haben inzwischen zehnmal so viele Inhalte erstellt wie Valve selbst. »In Zukunft werden Spiele im Wesentlichen die Knotenpunkte einer vernetzten Wirtschaft sein, in der der Großteil der Güter und Dienste von Nutzern stammen, nicht von Firmen«, umreißt Newell seine Vision. »Dazu brauchen die Leute nur zwei Dinge: eine offene Plattform und die Werkzeuge, um diese Erweiterungen zu schaffen.« Just darin liege seiner Ansicht nach der Nachteil der Xbox und der Playstation – dass sie Kreativen nicht die gleichen Freiheiten gönnen wie der PC.

Dabei geht es wohlgerneht nur um kreative Freiheiten, an Steam gekoppelte Spiele lassen sich weiterhin nicht weiterverkaufen. Dadurch unterbindet Valve den Gebrauchtmarkt, der vielen Publishern seit jeher ein Dorn im Auge ist. Das begeistert mehr und

mehr Spielehersteller für Steam: Bethesda (**Skyrim**), Sega (**Rome 2**), Square Enix (**Tomb Raider**), das heute bankrotte THQ (**Saint's Row 3**), selbst der Branchenprimus Activision (**Call of Duty**) – sie alle nutzen die Online-Plattform als Kopier- sowie Weiterverkaufsschutz. Das wiederum überzeugt immer mehr Spieler, sich auf Steam anzumelden, was erneut mehr Publisher anlockt, ein für Valve lukrativer Teufelskreis. **Skyrim** etwa spielen zum Verkaufsstart 280.000 Steam-Spieler

gleichzeitig – damals ein neuer Rekord. Abgelöst wird das Drachen-Rollenspiel erst 2013 von Valves **Dota 2**, das die Bestmarke auf über 400.000 Spieler anhebt.

Nur die wenigsten Hersteller können es sich erlauben, ihre Programme nicht über Steam zu vertreiben, Electronic Arts und Ubisoft etwa stampfen mit Origin und Uplay eigene Dienste aus dem Boden. Auch andere

Download-Portale etablieren sich, darunter der Oldie-Anbieter Gog.com. Die Rivalen feiern Achtungserfolge, Origin etwa vermeldet im Juli 2013 ebenfalls 50 Millionen registrierte User, dient aber außer als Spiel laden und Startknopf für **Battlefield 3** & Co. kaum als Community-Plattform – hier hat Steam die Nase vorn. Als Fundament für die Zukunft baut Valve Ende 2012 überdies den »Big Picture«-Modus ein, eine auf Fernseher und Gamepads zugeschnittene Oberfläche.

Die neue Zukunftsvision von Gabe Newell besteht nämlich in der Verschmelzung der »Wohnzimmer-Erfahrung« des Konsolenalters mit der »Schreibtisch-Erfahrung« der PCs. In seinem Vortrag auf der Linuxcon störte sich der Valve-Boss daran, dass Konsolen bislang ihre eigene Nische belegten und schlecht mit anderen Unterhaltungsgeräten zusammenarbeiteten. Das lässt sich kaum von der Hand weisen. Zwar kann man die Xbox 360 und die Playstation 3 mit anderen Geräten verbinden, beispielsweise beim Musik-Streaming vom Rechner auf die Konsole. Allerdings läuft diese Ver-

knüpfung bislang oft holprig, erst mit der nächsten Konsolengeneration soll's besser klappen. Was Newell indes schuldig bleibt, ist der Beweis, dass SteamOS sich besser ins Unterhaltungs-Netzwerk integriert. Im Folgenden greift Newell allerdings einen wichtigen Kritikpunkt auf: Dass sich Kunden mehrere Versionen ein und desselben Spiels für verschiedene Plattformen kaufen müssen, wundert nicht nur ihn. Newell hält dem sein Ideal von universellen Spielen entgegen, die man im Wohnzimmer genauso genießen könne wie unterwegs oder am Schreibtisch, und die sich mit dem Gamepad genauso gut steuern ließen wie per Touchscreen oder Maus. »Linux ist offensichtlich die geeignetste Plattform, um dieses Ideal zu erreichen«, behauptete Newell.

Mit Valves Weiterverkaufs-Verbot beschäftigen sich auch der deutsche Bundesgerichtshof (BGH) und der Europäische Gerichtshof (EuGH). Doch die Urteile sind schwammig. Zwar sei der Weiterverkauf von Software grundsätzlich zu erlauben, urteilt der EuGH Mitte 2012, dennoch ergeht keine Aufforderung an Valve, Steam zu ändern. Also tut sich nichts. Nach einem Hacker-Angriff Ende 2011 bemängeln die User zudem Valves Sicherheitsvorkehrungen – Steam ist zwar allgegenwärtig, aber längst nicht allseits beliebt. Doch angesichts der Community-Funktionen und Rabattaktionen glauben heute die wenigsten, dass der Online-Dienst nur ein dreister Kopierschutz ist – oder arrangieren sich zumindest damit. So kaufen viele Spieler ausschließlich bei Steam Sales ein, weil sie es nicht einsehen, den Vollpreis für Spiele zu bezahlen, die sie nicht weiterverkaufen können. Zudem bemüht sich Valve, den Käufern einen Mehrwert zu bieten. Seit Juli 2013 spendiert Steam den Spielern Sammelkarten, die Belohnungen freischalten – darunter sogar Spiele-Gutscheine. Anfang September 2013 kündigen die Steam-Betreiber dann die »Family Sharing«-Funktion an, dank der sich der eigene Account mit bis zu neun Freunden teilen lässt. Zwar darf zu jedem Zeitpunkt nur ein einziger Spieler auf das gemeinsame Konto zugreifen und spielen, das ließe sich aber eventuell über den Offline-Modus aushebeln: Weil sich Solo-Titel auch ohne Internet-Verbindung starten lassen, könnten mehrere Konto-Anteilseigner gleichzeitig spielen. So oder so ist das Sharing zumindest ein Fortschritt.

Universell spielen, egal wie, egal wo



Portal und Team Fortress 2 tragen 2007 maßgeblich zur Popularität von Steam bei.

Steam-Umfrage

Auf GameStar.de und unserer Facebook-Seite haben wir über 19.000 Spieler nach ihrer Meinung zu Valves Online-Plattform gefragt.

»Besitzen Sie einen Steam-Account?«

Ja	98,9%
Nein	1,1%

Ergebnis: Steam ist allgegenwärtig. Fast alle Spieler, die sich im Internet bewegen, haben ein Konto dort. »Bin mit Steam sehr zufrieden«, schreibt ein Umfrage-Teilnehmer. »So sollte Online-Distribution aussehen«, lobt ein anderer. Das heißt aber nicht, dass Steam von allen unkritisch gesehen wird. »Steam hat den Gebrauchtspielmarkt getötet«, beklagt sich ein User, ein anderer gesteht: »Ich benutze Steam nur, weil ich es muss.« Weitere Spieler kritisieren die Tatsache, dass es im deutschen Steam oft nur angepasste (lies: geschnittene) Spiele zu kaufen gibt. Und wieder andere beklagen sich über zu Unrecht gesperrte Accounts und im Sande verlaufene Support-Anfragen. Nein, Steam ist nicht allseits beliebt. Und dennoch kommt kaum ein PC-Spieler daran vorbei, ob nun gerne oder gezwungenermaßen.

»Kaufen Sie Spiele mit Steam-Aktivierung?«

Ja, ich kaufe sie vorrangig über Steam	58,3%
Ja, ich kaufe sie vorrangig im Laden	24,2%
Ja, ich kaufe sie bei anderen Online-Shops	16,4%
Nein, ich nutze Steam nur für Free2Play-Titel	1,1%

Ergebnis: Immerhin ein Viertel der Befragten kauft seine Spiele weiterhin im Laden. Diese Spieler würden Steam also nicht unbedingt nutzen, wenn sie nicht müssten.

»Haben Sie schon bei einem Steam-Sale eingekauft?«

Ja	90,1%
Nein	9,9%

Ergebnis: Die Rabattaktionen sind einer der großen Pluspunkte von Steam, der Großteil der Nutzer hat schon mindestens einmal bei reduzierten Spielen zugeschlagen. Einige geben sogar an, Steam ausschließlich für reduzierte Spiele zu nutzen – auch, weil sie es nicht einsehen, den Vollpreis für Programme zu bezahlen, die sie danach nicht weiterverkaufen können.

»Haben Sie schon einmal bei Greenlight abgestimmt?«

Ja	53,9%
Nein	34,0%
Ich kenne Steam Greenlight nicht	12,1%

Ergebnis: Auch wenn noch nicht alle Steam-User mitmachen, nutzt zumindest die Mehrheit der Spieler die Möglichkeit, über künftige Indie-Veröffentlichungen abzustimmen.

»Nutzen Sie den Community Market von Steam?«

Ja, zum Kauf von Items	5,5%
Ja, zum Verkauf eigener Items	17,4%
Ja, beides	11,5%
Nein	65,6%

Ergebnis: Zumindest was den Handel mit selbstgebauten Items anbelangt, ist die von Gabe Newell ausgelobte »Demokratisierung der Inhalte« noch nicht weit fortgeschritten.

Altgediente PC-Spieler lässt Gabe Newells Linuxcon-Zukunftsvision etwas ratlos zurück. So blendet der Milliardär einige aktuelle Entwicklungen schlichtweg aus. Etwa die Tatsache, dass Microsoft, Sony und in geringerem Umfang auch Nintendo oder Apple ebenfalls daran arbeiten, die mobile Spielewelt der Smartphones und Tablets mit der stationären der Konsolen und Computer zu verbinden. Oder den Umstand, dass PCs eben nicht nur als Spielmaschinen verwendet werden, sondern eine gewaltige Software-Bandbreite für Arbeit und Unterhaltung anbieten. In punkto Komfort und Anwendungsvielfalt genießen Windows und Mac OS X noch Vorteile gegenüber Linux – was sich mit entsprechendem Aufwand aber sicherlich lösen ließe. Newells zunächst verlockender Vision vom plattformunabhängigen Spiel steht allerdings entgegen, dass sich etwa ein iPhone-Programm nicht nur in der Steuerung von einem typischen PC-Titel unterscheidet, sondern auch inhaltlich anders angelegt ist – eben auf den Einsatz unterwegs zugeschnitten.

Eine Zukunft mit Schattenseiten

Die lauteste Kritik kommt derzeit gar nicht mehr von den Spielern: Für die Plattform PC ist Steam so wichtig, dass Entwickler, die nicht darauf zu finden sind, nur selten finanziellen Erfolg haben. »Ich kaufe es mir nur, wenn es auf Steam ist«, beschreibt Forest San Filippo vom Entwicklerduo Flippfly in einem Blogpost die Haltung vieler Spieler. Flippflys minimalistisches Rennspiel **Race The Sun** hat sich trotz guter Kritiken nur knapp 800 Mal verkauft – auch weil es nicht auf Steam erschienen ist. Auch über Greenlight haben sie kein Glück. »Es gibt so viele gute Spiele, dass man auf allen Portalen vertreten sein muss, um entdeckt zu werden«, sagt Forest San Filippo. Ähnlich geht es vielen Entwicklern, die es nicht auf Steam schaffen. »Es ist doch jedes Spiel auf Steam, oder?«, fragt Mark Healey ungläubig. Eben nicht. Die Dominanz von Steam lässt viele vergessen, dass nicht alle Spiele auf der Plattform zu finden sind, dass im Internet unglaublich viele Perlen darauf warten, entdeckt zu werden.

Derzeit hat Valve sein Ökosystem in den letzten zwei Jahren clever auf zukünftige Herausforderungen zugeschnitten. Auf die Unterstützung von Mac OS und Linux sowie den »Big Picture«-Modus folgt nun das eigene Betriebssystem samt Hardware-Basis. Wie erfolgreich die wird, bleibt abzuwarten – beispielsweise müssen auch namhafte Entwickler auf den Zug aufspringen und ihre Spiele für Linux umsetzen, möglicherweise sogar exklusiv. Denn jede neue Plattform braucht erst mal vor allem eines: Blockbuster-Titel, die die Spieler anlocken. In diesem Zusammenhang könnte es immer noch sein, dass Valve **Half-Life 3** (zumindest zeitweilig) exklusiv für SteamOS ankündigt – das dritte Freeman-Abenteuer wäre das perfekte Zugpferd. Microsoft und Sony dürften die Steam Machines vorerst keine große Konkurrenz machen; wer eine Xbox 360 oder eine Playstation 3 besitzt, wechselt wohl eher zur Xbox One und PS4 als zu einem obskuren Linux-Zwitter aus Konsole und PC.

Die Zielgruppe von SteamOS rekrutiert sich eher aus den Reihen der bisherigen Windows-Nutzer und Rechnerbastler, die Steam sowieso schon kennen und schätzen: Die Steam Machines haben also tatsächlich das Zeug zur ersten Konsole, die für eingefleischte PC-Spieler interessant ist. Den Rechner komplett ersetzen können die Valve-Kistchen aber nicht, kleinteilige Strategietitel wie **Rome 2** oder **Civilization 5** spielen wir dann doch lieber am Schreibtisch. Außerdem bleibt zu hoffen, dass die Publisher die TV-Tauglichkeit ihrer Spiele nicht mit einer weiteren Vereinfachung erkaufen – wie beim Konsolen-Ableger **Civilization Revolution**, dessen Spielmechanik im Vergleich zur PC-Version in etwa so aussah wie ein Kindergeburtstag im Vergleich zu einem Symposium über Herzverpflanzung. Für alt-eingesessene PC-Spieler könnte Newells schöne, neue Welt der verschmolzenen PCs und Konsolen durchaus Schattenseiten haben. Seinen Zukunftsvisionen sollte man dennoch Gehör schenken.

Denn 1999 wollte der Valve-Chef nur einen Dienst, der einen Multiplayer-Shooter aktualisiert. Bekommen hat er eine Plattform, die, ob man es gutheißt oder nicht, die Zukunft der PC-Spiele und ihrer Entwickler in den Händen hält. Dennis Kogel / Rüdiger Steidle / GR / DV

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, erhältlich in den Wattklassen von 650 bis 1000W, 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![®]

Hall of Fame

Populous

Vulkane, Fluten, Erdbeben, Terminatoren in Ritterrüstung: Als Pixelmännchen in Peter Molyneux' Göttersimulation hat man ein aufregendes Leben voller Auf und Abs - und zwar im wahrsten Sinne des Wortes. Von Martin Deppe

Auf DVD: Video-Special



Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

»Peter ist das Rückgrat des Programmerteams und ein netter Kerl.« So beschreibt das **Populous**-Handbuch schon 1989 den damals 29-jährigen Peter Molyneux. Bescheiden war der Brite noch nie, er beherrscht die Kunst der Selbstinszenierung, kann begeistern, aber auch übertreiben, wird sich in den nächsten Jahren einen Ruf als Gamedesign-Gott aufbauen und ihn wieder aufs Spiel setzen. Einen Gott, den spielen wir auch im Quasi-Echtzeit-Strategiespiel **Populous**, dem zweiten Titel aus Molyneux' Studio Bullfrog Productions. **Populous** inszeniert den Kampf zweier Völker, die mit göttlicher Hilfe gegeneinander antreten. Das Spiel gilt als die erste Göttersimulation, obwohl es ähnliche Elemente birgt wie etwa das Strategiespiel **Utopia** von 1981. Doch während wir uns dort mit profanem Haus- und Fabrikbau herumschlagen, haben wir in **Populous** mächtigere Möglichkeiten: Wir können die isometrische Landschaft stückweise anheben und absenken, überfluten, versumpfen und erbeben lassen, wir beschwören Vulkane und amoklaufende Ritter. Das Ganze passiert



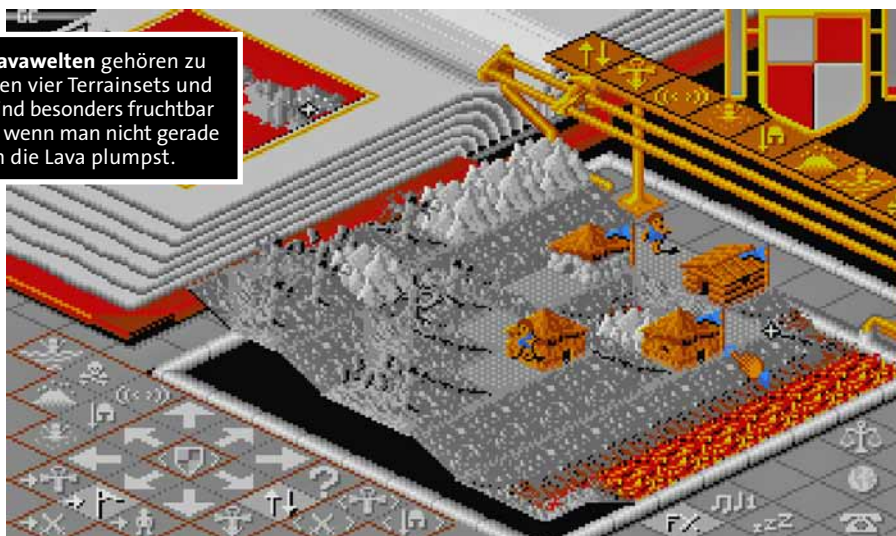
Burgen sind besonders begehrt, brauchen aber viel flaches Land. Neben der Burg steht unser **Anführer** (mit Ankh-Symbol), auf dem Hügel der feindliche.

zwar in Echtzeit, steuert sich aber indirekter als die richtigen Echtzeit-Strategiespiele, die erst in drei Jahren mit **Dune 2** das Licht der Spielewelt erblicken werden. Denn statt einen Rahmen um unsere herumwuselnden Untertanen zu ziehen und ins Gelände zu klicken, geben wir nur generelle Befehle. Zum Beispiel »Siedeln«: Dann bauen sich unsere Dreipixelhochmännchen kleine Zelte,

Holzhütten, Steinhäuser – je nachdem, wie viel flaches Gelände sie vorfinden.

Und jetzt wird's wirklich göttlich: Um den Kerlchen beim Siedeln zu helfen, füllen wir Täler und Senken auf, flachen Berge ab, lassen Felsen im Meer verschwinden. Unsere Anhänger danken uns die Planierarbeit mit größeren, mächtigeren Gebäuden bis hin zur Burg. Diese Wehranlagen machen ihre Bewohner besonders kampfstark und produzieren artig Mana (das wir für unsere göttlichen Eingriffe brauchen), haben aber auch einen dicken Nachteil. Denn wer in so einer Burg hockt, wird träge wie ein Mittvierziger im »Hotel Mama«: Wozu ausziehen und irgendwo doofe Zelte aufschlagen, wenn's hinter dicken Mauern doch sicher und bequem ist? Genau das ist die Herausforderung von **Populous**: Wir müssen unsere

Lavawelten gehören zu den vier Terrainsets und sind besonders fruchtbar – wenn man nicht gerade in die Lava plumpst.



Deswegen legendär

- ✦ die erste richtige Göttersimulation
- ✦ hoher Wuselfaktor
- ✦ Katastrophenalarm!
- ✦ cooles, aber unpraktisches Interface



Zufallsereignis: Ein gigantischer grauer **Bullfrog (!)** zieht eine Bergkette quer über die Karte.



Unser **Ritter** in der Hügelmitte greift selbstständig Gegner und Gebäude an.

indirekten Möglichkeiten taktisch geschickt nutzen. Ein Linksklick auf die Burg erzeugt kurzerhand einen Hügel, die Burg verschwindet, der beleidigte Bewohner muss sich ein neues Plätzchen suchen.

Damit unser Völkchen nicht völlig planlos umherwandert, können wir ein Ankh-Symbol in die Landschaft stecken und alle obdachlosen Untertanen dorthin schicken. Wer es zuerst erreicht, wird Anführer – sozusagen unser Göttlicher Vertreter auf Erden (darum heißt das Symbol im englischen Original auch »Papal Magnet«, also päpstlicher Magnet). Je mehr Leute auf diesen Anführer treffen, desto stärker wird er. Das ist etwas umständlich dargestellt: Zwar gibt es Waffensymbole, welche die Kampfkraft eines Untertanen symbolisieren. Doch die Holzkeulen, Speere, Schwerter und so weiter stecken nicht in den Händen unserer Anhänger, sondern sind oben rechts am Bildschirmrand eingeblendet. Und weil die Stärke immer nur für das aktuell angewählte Männchen gezeigt wird, müssen wir jeden Untertanen einzeln anklicken, um zu gucken, wie stark er ist. Immerhin verraten bunte Balken, wie gut unser Volk gegen die Feindfraktion dasteht. Ach, das Interface! Das ist überhaupt so eine Sache für sich. Schick sieht es ja aus,

dass wir nicht nur auf die Spielwelt von schräg oben schauen, sondern auch auf die Buttons. Dass die Manaanzeige aus einem Pfeil besteht, der sich wie an einer alten Waage an einer Stange hin- und herschiebt. Dass die Übersichtskarte nicht minimap-typisch verschämt in einer Ecke steckt, sondern in einem dicken Wälzer, dem »Book of Worlds«. Doch die coole Drumrum-Optik hat ihren Preis: Das eigentliche Spielfeld kriegt nicht mal die Hälfte des Bildschirms ab, der Bildausschnitt ist zu klein, wir müssen ständig hin- und herscrollen, denn Zoomen gibt's nicht. Statt göttergleich ganze Heerscharen zu lenken, sind wir viel zu oft mit viel zu viel Klein-Klein beschäftigt – Gelände planieren, den Anführer im Auge behalten, zum Feind springen, seinen Anführer suchen.

Doch **Populous** hat natürlich auch viele starke Momente, die es damals zu Recht so populär gemacht haben: die Katastrophen. Der andere Gott hat gerade eine riesige Fläche geplant, auf der jetzt vier Burgen stehen? Das schreit nach einem Erdbeben! Ach was, nach einem Vulkan! In der Kartenmitte wuseln viele rote Männchen in unsere Rich-

tung? Ein Sumpf lässt sie auf Nimmerwiedersehen versumpfen! Der Gegengott baut gern knapp über dem Meeresspiegel? Da tut eine Flut gut! Oder wie wär's mit einem Ritterschlag für unseren Anführer, der dann in schimmernder Rüstung selbstständig gen Feind marschiert und Häuser nicht nur kaputthaut, sondern gleich anzündet, damit die Ruinen nicht so leicht überbaut werden können? Die **Populous**-Katastrophen leben von einem großen Batzen Schadenfreude.

Es ist unglaublich befriedigend, dem Gegner einen Vulkan ins frisch erbaute Burgenland zu setzen oder,

Populous ist ein großer Batzen Schadenfreude

viel subtiler, seinen anstapfenden Ritter mit ein paar Absenk-Klicks auf einer Insel versauern zu lassen. Noch spaßiger sind solche Aktionen, wenn wir sie gegen Kumpels durchziehen: **Populous** ist eines der ersten Spiele, das sich über Modem spielen lässt. Und über Nullmodemkabel, die damals schwer in Mode sind, weil sie je zwei PCs, Amigas oder Atari ST unkompliziert miteinander verbinden – schließlich steckte das neomodische Internet 1989 noch in den Kinderschuhen. Als Prototyp für **Populous** diente übrigens ein Brettspiel aus Legosteinen, das die Bullfrog-Entwickler in ein paar Tagen zusammengebastelt hatten. Die Idee, dass der Spieler das Gelände selber manipulieren kann, entstand laut Peter Molyneux aus purer Faulheit: Er habe einfach keine Lust gehabt, Hunderte von Welten selber zu bauen. Martin Deppe / JG

Addons und Nachfolger



Populous 3 macht 1998 aus der einst isometrischen Welt eine 3D-Kugel.

Populous 3: The Beginning herausbringt – ohne Zutun von Peter Molyneux, der Bullfrog im Vorjahr verließ und Lionhead gründete. **Populous 3** spielt auf einer dreh- und zoombaren 3D-Weltkugel, die allerdings von platten Bitmap-Männchen bevölkert wird. Die sind jetzt spezialisiert: Es gibt Arbeiter, verschiedene Truppentypen und die zentrale magiebegabte Schamanin, die sich erst zur Göttin hocharbeiten muss.

Nach einem letzten, mäßigen Addon (**Undiscovered Worlds**, 1999) wird es still um die Serie. 2008 kommt noch der Nintendo-Ableger **Populous DS** heraus, im Februar 2012 gibt's kurzzeitig Gerüchte um einen vierten Teil – das war's aber auch schon wieder.

Noch im gleichen Jahr, also 1989, veröffentlicht Publisher Electronic Arts die beiden Addons **The Promised Lands** (mit witzigen Landschaften wie beispielsweise Wilder Westen und einer Computervelt, die aus Druckerpapier besteht) sowie **Final Frontier**, in dem wir den Mars besiedeln.

1991 verfeinert **Populous 2: Trial of the Olympian Gods** das Spielprinzip. Als Sohn von Götterpapa Zeus beherrschen wir neue Zauber, können Straßen und Schutzmauern errichten. Außerdem gibt's eine Prise Rollenspiel, weil wir Erfahrungspunkte in bessere Zauber buttern dürfen.

Danach herrscht fast sieben Jahre Funkstille, bis EA, mittlerweile Eigentümer von Bullfrog, 1998

Populous Göttersimulation



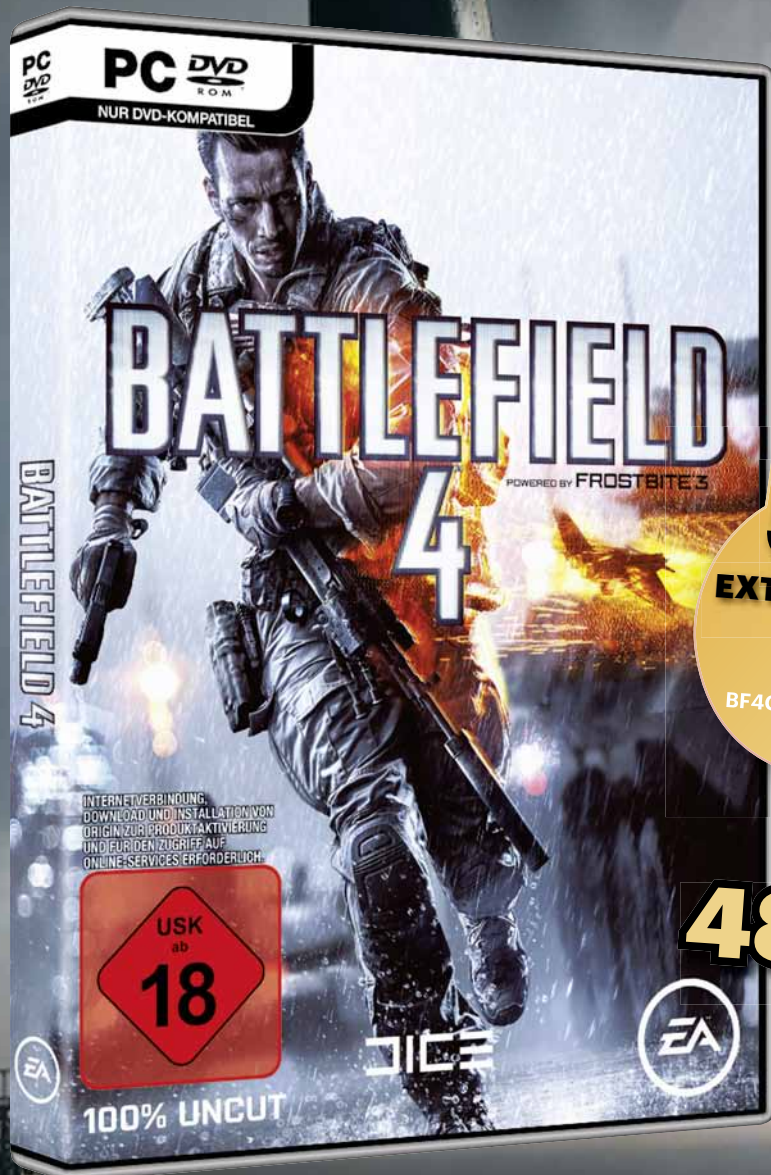
PUBLISHER Electronic Arts
ENTWICKLER Bullfrog Productions
QUELLE Download
SPRACHE Englisch
HARDWARE 8086er mit 384 KB RAM

SO LÄUFT'S Das Hauptprogramm gibt's unter anderem bei www.gog.com zum Download. Das Spiel funktioniert mit dem Tool **DOS-Box** problemlos, gog liefert die korrekten Einstellungen gleich mit. Die PC-Version hat allerdings deutlich weniger Soundeffekte als die Amiga- und Atari-ST-Fassung.

Fazit Dieses Götterspiel machte Bullfrog und Peter Molyneux weltberühmt.

JEDES SPIEL EIN VOLLTREFFER!

JETZT TOP PC-SPIELE DOWNLOADEN AUF **GAMESLOAD.DE**



Battlefield 4™

Mit diesem Action-Blockbuster tauchst du in atemberaubende Kriegsszenarien ab, erlebst unübertreffliche Dramatik und jede Menge Spannung. Worauf wartest du noch? Auf in die Schlacht!

5€
EXTRA-RABATT
auf Battlefield 4™!

CODE*
BF4CGAMESTAR2013

~~53,95€~~
48,95€

BATTLEFIELD 4 GEWINNSPIEL



Jetzt auf www.facebook.com/gamesload teilnehmen und tolle Preise sichern!



* Der Gutscheincode ist gültig bis einschließlich 06.12.2013 für das Produkt Battlefield 4 auf Gamesload. Der Gutschein kann nicht bar ausgezahlt werden. Alle Preise entsprechen dem Stand vom 04.10.2013. Preisänderungen vorbehalten.

VORBESTELLEN



44,95€



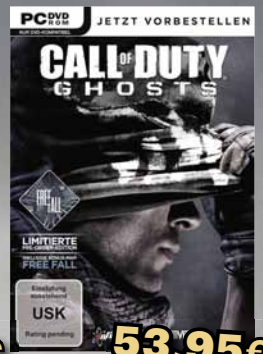
48,95€



54,95€



48,95€

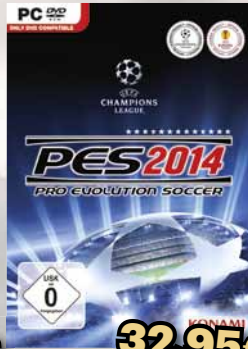


53,95€

TOP-GAMES



44,95€



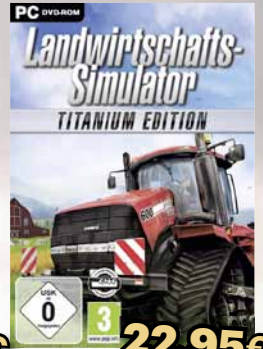
32,95€



34,95€



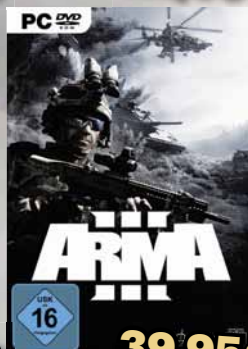
41,95€



22,95€



34,95€



39,95€



44,95€



41,95€



49,95€

GAMECARDS



23,95€



34,95€



9,99€



14,95€



24,99€

XBOX LIVE



9,99€



24,99€



49,99€



19,99€



53,99€

GAMESLOAD

www.gamesload.de

Hardware News

Neue Grafikkarten von Nvidia

Gerüchten zufolge bringt Nvidia bald eine **Geforce GTX 750 Ti** oder **GTX 760 LE**, die auf einem aufgetriebenen GK-106-Chip basiert, der bereits in der **Geforce GTX 660** verkauft. Die Anzahl der Shader soll mit 960 Einheiten gleich bleiben, der Takt gegenüber der **GTX 660** allerdings von 980 auf bis zu 1.098 MHz steigen. Dazu kommt ein 256-statt 192-Bit-Speicher-Interface. Auch die **Geforce GTX Titan** soll Zuwachs bekommen: zum einen eine etwas abgespeckte Version namens **Geforce GTX Titan LE** mit 5,0 statt 6,0 GByte Speicher, 208 statt 224 Textur-Einheiten und 2.496 statt 2.688 Shadern zu einem spürbar reduzierten Preis. Zum anderen eine **Geforce GTX Titan Ultra**, die das volle Potenzial des GK-110-Grafikchips mit 256 Textur-Einheiten und 2.880 Shadern ausreizt und vermutlich über 1.000 Euro kosten dürfte. JP



Nvidia erweitert vermutlich in Kürze das Sortiment und bringt **neue Grafikkarten** für das Mittel- und Oberklassesegment.

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.

BenQ XL2420T jetzt mit 144 Hz

BenQ spendiert dem beliebten **XL2420T**-Monitor (370 Euro) eine technische Frischzellenkur. So beherrscht das Panel jetzt eine maximale Wiederholfrequenz von 144 statt 120 Hz (Bilder pro Sekunde), die Reaktionszeit beim Wechseln von Grau zu Grau gibt BenQ jetzt mit einer statt wie bei der Ursprungsversion zwei Millisekunden an. Außerdem soll eine »Eye Care« genannte Funktion das Flimmern beim Helligkeitswechsel des 24 Zoll großen TN-Panels spürbar reduzieren und so für eine augenschonendere Darstellung als bisher sorgen. Am Design, der Unterstützung für Nvidias 3D Vision 2, dem flexiblen Standfuß sowie an der Bezeichnung ändert sich nichts – wenn Sie sicher gehen wollen, bei einem Kauf auch die neue Version zu erhalten, achten Sie auf die Bildwiederholfrequenz von 144 statt wie bisher 120 Hertz. **JP**



BenQ stattet den XL2420T ab sofort mit einem **144- statt 120-Hertz-Panel** aus, das zudem augenschonender arbeiten soll.

Erste Intel Acht-Kerner für Desktop-PCs

Achtkern-CPUs bringt Intel kommendes Jahr voraussichtlich nur für eine überarbeitete S2011-3-Plattform, die dann auch mit DDR4 Quad-Channel-RAM ausgestattet wird.



Im Herbst des nächsten Jahres erscheinen mit den **Haswell E**-Prozessoren vermutlich die ersten Intel-CPUs mit bis zu acht Kernen für Desktop-PCs. Dank Hyperthreading dürften diese dann sogar 16 Aufgaben gleichzeitig bearbeiten können. Passende Mainboards sollen eine überarbeitete Variante des Sockel 2011 (»2011-3«) nutzen und DDR4-RAM mit bis zu 2.133 MHz im Quad-Channel-Betrieb unterstützen – die bereits erhältlichen Sockel-2011-Mainboards sind somit nicht kompatibel. Für die weitaus kostengünstigere Sockel-1150-Plattform sollen bereits Mitte des kommenden Jahres neue Prozessoren mit Codenamen »Broadwell« erscheinen, die nach wie vor die aktuelle Haswell-Architektur nutzen, dann aber mit 14 statt 22 Nanometer feinen Strukturen gefertigt werden. **JP**

Dual Shock am PC

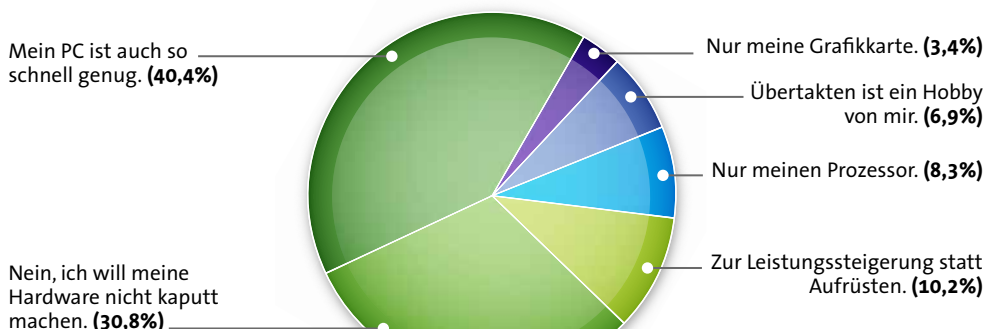
Wie Sony kürzlich bestätigte, wird der **Dual Shock 4**-Controller der Ende November in Europa erscheinenden **Playstation 4** (anders als der **Dual Shock 3** der **Playstation 3**) auch mit einem PC zusammenarbeiten, wenn auch nur mit eingeschränkter Funktionalität. Die Feuer- und Schultertasten, das Steuerkreuz und die Analog-Sticks sollen sich allerdings unter Windows nutzen lassen. Features wie der Bewegungssensor oder das Touchpad werden (zumindest vorerst) nicht unterstützt. Da das Gamepad der **Xbox One** vermutlich problemlos am PC arbeitet, dürften PC-Spieler in Zukunft also erheblich mehr Gamepad-Auswahl bekommen als bisher, wo der Xbox-360-Controller am PC größtenteils konkurrenzlos war. **JP**



Bislang galt der Xbox-360-Controller als das **Gamepad für den PC**. In Zukunft könnte sich der **Dual Shock 4** der Playstation 4 dazugesellen.

»Übertakten Sie Ihren Spiele-PC?«

Über 70 Prozent der Leser lassen die Takt- und Spannungsfrequenzen unangetastet. Dabei machen sich etwa 30 Prozent Sorgen, etwas zu beschädigen und 40 Prozent sehen einfach keine Notwendigkeit dafür. Zehn Prozent übertakten, um mehr Leistung zu erhalten und etwas über acht Prozent heben lediglich den CPU-Takt an. Overclocking als Hobby nennen nur sieben Prozent unserer Leser.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 3.993 Teilnehmer

News-Ticker

USB 3.1: Mit dem kommenden USB-Standard lassen sich künftig Daten mit bis zu 10 GBit pro Sekunde übertragen. Zudem liefert USB 3.1 mehr Ladestrom. Im Gegenzug sinkt jedoch die maximale Kabellänge von bislang drei auf einen Meter. Erste Endgeräte sind ab 2015 zu erwarten.

Windows 8.1: Nach Aussage von Microsoft erlischt der Support für ein nicht auf Version 8.1 gepatchtes Windows 8 bereits nach zwei Jahren, also 2015. Inklusiv dem kostenlosen Update endet der offizielle Support durch Microsoft für Windows 8.1 erst am 9. Januar 2018.



Acht TFTs für Spieler im Test

Hier geht was: PC-Spielern bietet sich heute eine enorme Auswahl an geeigneten TFTs. Neben der günstigen TN-Standardkost bekommen Sie mittlerweile auch spieletaugliche Modelle mit aufgebogener Bildwiederholrate oder besserer Bildqualität dank IPS- oder VA-Panel zu erschwinglichen Preisen. Von Florian Klein und Nils Raettig

Wer am PC arbeitet oder spielt, schaut dabei notgedrungen praktisch ohne Unterbrechung auf den Monitor – Grund genug, sich einen vernünftigen Bildschirm anzuschaffen. Auch wenn Sie mit Ihrem jetzigen Gerät zufrieden sind, ist ein Neukauf dank sinkender Preise für Monitore mit überdurchschnittlicher Bildqualität oder Bildwiederholrate durchaus eine Überlegung wert.

Wie gut die Bildqualität eines TFTs ist, hängt zum größten Teil vom verwendeten Panel ab. Die weiteste Verbreitung haben seit vielen Jahren Monitore mit günstigen TN-Panels, die bis vor etwa einem Jahr für preisbewusste Käufer meist die einzige Wahl waren. Mittlerweile sind aber auch Panel-Technologien wie IPS und VA aus dem Bereich der professionellen Bildbearbeitung zu erschwinglichen Preisen zu haben. Diese glänzen im Vergleich zu TN-Panels vor allem mit weiteren Blickwinkeln, einem höheren Kontrastverhältnis und einem umfangrei-

cheren Farbraum, durch den sie mehr Farbtönen darstellen können. Da viele Hersteller mittlerweile eigene Weiterentwicklungen von Panel-Technologien anbieten, tauchen in Datenblättern oft Angaben wie »AH-IPS« oder »AMVA+« auf. Anhand der meist enthaltenen Abkürzung für die allgemeine Panel-Bezeichnung

(»IPS« für »In Plane Switching« beziehungsweise »VA« für »Vertical Alignment«) lässt sich aber erkennen, welche Technologie jeweils zum Einsatz kommt.

Die Qualität des Bildes ist nicht alles, gerade für Spieler kommt es auch auf die Schnelligkeit beim Bildwechsel an.



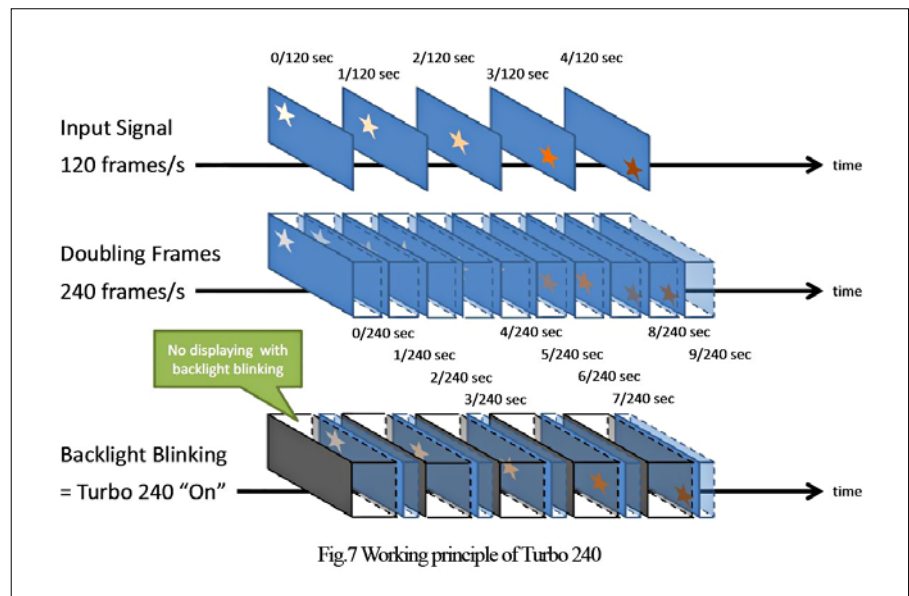
Der Eizo FG2421 ist größtenteils in **dezentem, reflexionsarmen Mattschwarz** gehalten. Aus dem Rahmen fallen allerdings das orange-rote Design-Element sowie die Kabelführung an der Rückseite und das weiß beleuchtete Hersteller-Logo, das sich aber abschalten lässt.

In diesem Bereich haben IPS- und VA-Panels einen Nachteil: Ihre Reaktionszeit beim Wechsel von Schwarz zu Weiß (und zurück) ist in der Regel spürbar höher als bei TN-Panels, was sich vor allem in schnellen Spielen durch unschöne Schlieren oder störende Kantenunschärfe bei rasanten Bewegungen bemerkbar machen kann. Neben den gesunkenen Preisen zeichnen sich aktuelle IPS- und VA-Panels aber mittlerweile auch durch deutlich bessere Reaktionszeiten aus. Dadurch werden Monitore mit diesen Panels zu einer echten Option für Spieler, die Wert auf eine hohe Bildqualität sowie stabile Blickwinkel legen und dafür auf das letzte Quäntchen Schaltgeschwindigkeit verzichten können.

Viele Hersteller haben inzwischen die Erhöhung der Bildwiederholfrequenz als sehr wichtiges Ausstattungsmerkmal erkannt. Diese in Hertz ausgedrückte Zahl gibt an, wie oft der Monitor das Bild innerhalb einer Sekunde komplett neu aufbauen kann. Lange Zeit gab es fast ausschließlich TFTs mit 60 Hertz (60 Bilder pro Sekunde), was sich erst mit dem Erscheinen von Nvidias **3D Vision** im Jahr 2008 geändert hat, im Zuge dessen auch erste 120-Hertz-TFTs erschienen. Um den stereoskopischen 3D-Effekt mit Hilfe der **3D Vision**-Brille zu erzeugen, stellt ein entsprechender 120-Hz-Monitor für jedes Auge abwechselnd ein eigenes stereoskopisches Bild dar. Bei einer Bildwiederholfrequenz von 60 Hertz sind das nur 30 Bilder für jedes Auge pro Sekunde – zu wenig für eine flimmerfreie und flüssige Darstellung. Die 60 Bilder pro Sekunde und Auge bei einer Bildwiederholfrequenz von 120 Hertz verbessern die Darstellung im 3D-Modus dagegen enorm.

Die Auswahl wächst

Nichtsdestotrotz hat sich das Spielen in stereoskopischem 3D am PC nicht durchgesetzt und führt heute höchstens ein Nischendasein. Wachsender Beliebtheit bei Spielern erfreuen sich aber ironischerweise die im Zuge des 3D-Hypes aufgekommenen 120-Hertz-Displays. Denn 120 Bilder pro Sekunde haben auch beim Einsatz abseits von 3D einen sichtbar positiven Effekt: Sie lassen das Bild vor allem bei rasanten Bewegungen und Drehungen deutlich stabiler und flüssiger erscheinen, egal ob beim Spielen oder beim Verschieben von Fenstern auf dem Desktop. Das liegt daran, dass der Wechsel zwischen den Frames bei 120 und 144-Hertz-Displays wesentlich schneller geschieht: Während bei einem klassischen 60 Hertz-TFT jedes Bild circa 16,7 Millisekunden angezeigt wird, sind es bei einem 120 Hertz-Gerät nur 8,3 und einem 144 Hertz-Monitor sogar nur 6,9 Millisekunden. Diese Halbierung sorgt für ein wesentlich flüssiger wahrgenommenes Bild und macht sogar einen deutlich größeren Unterschied für das subjektive Geschwindigkeitsempfinden als etwa das Senken der Reaktionszeit von



Eizos FG2421 gibt ein 120-Hz-Signal (oben) stets mit 240 Bildern pro Sekunde aus. In der Standardeinstellung (Mitte) verdoppelt er einfach die einzelnen Bilder, was keinen erkennbaren Vorteil in schnellen Spielen bringt. Sobald er aber jeweils ein schwarzes Zwischenbild einfügt (unten), **nehmen wir Bewegungen deutlich flüssiger und schärfer wahr.**

20 auf 10 Millisekunden. Wenn Sie also die Wahl zwischen einem 120 Hertz-Monitor mit höherer Reaktionszeit und einem 60 Hertz-Display mit niedriger Reaktionszeit haben, sollten Sie sich für das Gerät mit 120 Hertz entscheiden. Bedenken Sie aber, dass Sie in Spielen nur dann wirklich von einer hohen Hertz-Zahl profitieren, wenn Ihr PC genug Leistung bietet, um deutlich mehr als 60 Bilder pro Sekunde liefern zu können.

Unser Testfeld besteht aus fünf 23,5- bis 24-Zoll-TFTs und drei 27-Zoll-Monitoren, die alle im 16:9-Format mit Full HD auflösen (1920x1080 Pixel). Vier Geräte arbeiten mit TN-Panel, drei davon beherrschen eine Bildwiederholrate jenseits von 60 Hertz und sind vor allem für Spieler interessant, denen es auf einen möglichst schnellen Bildaufbau ankommt. Brandneu und ohne vergleichbaren Konkurrenten ist Eizo 500 Euro teurer **FG2421**, der als einziger 120-Hz-TFT nicht auf ein TN-Panel setzt, sondern auf ein modifiziertes VA-Display, das laut Eizo sogar 240 Bilder pro Sekunde beherrscht. Die drei 27-Zoll-Vertreter im Test wollen dagegen mit hoher Bildqualität bei noch spieletauglichen Reaktionszeiten punkten und nutzen

entweder ein IPS- oder ein VA-Panel. Nur die Hälfte der Monitore ist mit Ergonomie-Funktionen wie einer Höhenverstellbarkeit ausgestattet, dafür sind alle Displays bis auf das des Acer **H276HL** entspiegelt.

1. Platz **Eizo FG2421**

Eizos FG2421 besitzt als erster 120-Hz-TFT kein TN-, sondern ein VA-Panel, das sogar 240 Hz schafft und dabei hohe Bildqualität bietet – klarer Testsieg!

Mit einem Preis von 500 Euro für vergleichsweise magere 23,5 Zoll Bilddiagonale positioniert sich Eizo **FG2421** preislich mit weitem Abstand an der Spitze des Testfeldes. Allerdings bietet der speziell für Spieler entwickelte TFT auch einige Alleinstellungsmerkmale: Als erster und bislang einziger 120-Hz-TFT nutzt er kein TN-Panel, sondern ein extrem beschleunigtes VA-Display, das 240 Bilder pro Sekunde darstellen kann und in unseren Messungen als erster TFT überhaupt weniger als 1,0 Millisekunden für den Wechsel von Schwarz zu Weiß und zurück benötigt – Rekord! Allerdings reicht die



Ein gängiges **DVI-Kabel** (links) liefert nicht genügend Bandbreite, um einen Monitor mit 120 oder 144 Hertz in Full HD betreiben können. Dafür ist ein an der doppelten Kontakt-Anzahl zu erkennendes **Dual-Link-DVI-Kabel** (rechts) nötig. Vorbildlich: Der BenQ **XL2411T** warnt Sie mit einem Hinweisfenster, falls ein falsches DVI-Kabel angeschlossen wurde.



Neben der Justierung einzelner Einstellungen bietet die **Eizo-Software** unter anderem die Möglichkeit, über die Festlegung von Tastenkürzeln schnell per Tastatur zwischen einzelnen Einstellungsprofilen zu wechseln. Der Monitor muss dazu allerdings per USB mit dem PC verbunden sein.



Die **Steuerungs-Software von Philips** glänzt nicht nur mit vielen Einstellungsmöglichkeiten, sondern auch mit sehr **hilfreichen Erklärungen** zu den vielen die Darstellung betreffenden Optionen. Dazu kommen **Testbilder**, an denen Sie die Änderungen direkt nachvollziehen zu können.



Das dem AOC g2460Pqu beiliegende **Konfigurations-Tool** konnten wir im Test **nur auf Chinesisch** installieren, was uns die Bedienung praktisch unmöglich machte. Bei der Installation ließ sich zwar auch Englisch auswählen, die Sprachauswahl hat aber wohl noch einen Fehler. Wir erwarten, dass ein Software-Update in Kürze Besserung für Europäer bringt.

Bandbreite der DVI-Schnittstelle nicht einmal in der aufgebahrten Dual-Link-Version für mehr als 120 Bilder pro Sekunde in Full-HD-Auflösung aus. Ganz zu schweigen davon, dass nur sehr anspruchslose Spiele mit einer Framerate von 240 fps laufen.

Nutzlos ist der 240-Hz-Modus des Eizo **FG2421** trotzdem nicht. Denn eine der technischen Eigenarten von TFT-Monitoren ist, dass die einzelnen Bilder nicht wie bei alten Röhrenmonitoren kurz aufblitzen und dann wieder verschwinden, sondern dass TFTs das aktuelle Bild jeweils solange halten, bis das nächste vom PC geliefert wird («hold type display»). Unser Auge beziehungsweise unser Gehirn nimmt Bewegungen aber spürbar schärfer und ruhiger wahr, wenn diese nur aus kurz dargestellten Schnappschüssen bestehen und es sich die fehlenden Zwischenbilder selbst dazu denken kann. Dass bei gängigen TFTs stets ein Bild ohne Pause unmittelbar in das nächste übergeht, trägt aufgrund dieses Wahrnehmungsmechanismus entschieden zu störender Bewegungsunschärfe bei – vor allem in schnellen Szenen, wo sich der

niger Bewegungsunschärfe verursachen. Unterm Strich gewinnen schnelle Titel (mit entsprechend fps) auf dem **FG2421** spürbar an Bildstabilität und Detailschärfe, sodass die 240-Hz-Technik einen relevanten Mehrwert gegenüber einem 120- oder 144-Hz-Display bringt – bravo!

Einen Nachteil hat der 240-Hz-Turbomodus aber: Die maximale Helligkeit wird durch die schwarzen Zwischenbilder eingeschränkt und liegt mit gemessenen 196 cd/m² am hinteren Ende des Testfeldes. Dazu kommt das zwar entspiegelte, aber doch leicht reflektierende Display, was beim Spielen in hellen Umgebungen stören kann. Deaktivieren Sie den Turbo (per Tastaturkürzel möglich), steigt die maximale Helligkeit aber auf bis zu sehr gute 261 cd/m². Mit dem bauartbedingt tollen Schwarzwert von nur 0,02 cd/m² des VA-Displays ergibt sich so je nach Modus ein extrem hohes natives Kontrastverhältnis. In Kombination mit der sehr gleichmäßigen Ausleuchtung von 88 Prozent überzeugt die Bildqualität des **FG2421** insgesamt in allen Belangen und übertrifft die gängigen TN-Panels deutlich.

Bei Bedienung und Ergonomie leistet sich der Eizo-TFT ebenfalls keine Patzer. Der matte Rahmen verhindert Reflexionen und das Display passt sich dank Höhenverstellung an die individuellen Vorlieben an. Eine Fernbedienung legt Eizo zwar nicht bei, mithilfe der Steuer-Software lassen sich aber Tasten definieren, die einzelne Optionen an- oder abschalten. Neben diversen Voreinstellungen – wie etwa einem Shooter-Profil, das dunkle Stellen aufhellt – lassen sich drei Profile frei konfigurieren oder auch über das Internet tauschen. Fazit: Wer extrem rasanten Bildaufbau bei gleichzeitig deutlich höherer Bildqualität als bei TN-Panels sucht, wird beim Eizo **FG2421** fündig. In Kombination mit der sehr guten Verarbeitung, der hohen Ergonomie und fünf statt der üblichen drei Jahre Herstellergarantie klarer, wenn auch teurer Testsieger.

2. Platz **Philips 242G5DJEB**

Philips schnürt ein überzeugendes Gesamtpaket für Spieler: Das 24 Zoll große 144-Hertz-Display überzeugt mit üppiger Ausstattung sowie guter Bildqualität und landet verdient auf dem zweiten Platz.

Ein Glück, dass der Philips-TFT mit der unaussprechlichen Bezeichnung **242G5DJEB** eine Bildwiederholrate von bis zu 144 Hertz unterstützt, andernfalls wäre er für Spieler keine besonders gute Wahl. Denn trotz TN-Panel und Overdrive-Funktion fühlen sich Spiele auf dem 24 Zoll großen TN-Panel in 60 Hertz etwas träge an und weisen durch den starken Overdrive teils unschöne Farbsäume an kontrastreichen Kanten auf. Ganz anders dagegen der 144-Hertz-Modus, in dem wir ohne Overdrive (lässt sich im 144-Hz-Modus nicht aktivieren) eine Reaktionszeit von nur 8,3 Millisekunden messen. Durch die deutlich höhere Zahl von Bildern pro Sekunde ist der Monitor in dieser Einstellung in seinem Element. Das Spielen macht mit 144 Hertz einfach deutlich mehr Spaß als selbst auf schnellen 60-Hertz-Displays wie dem BenQ **RL2455HM**. Die Bildqualität des Philips-TFT liegt zudem für ein TN-Panel auf einem guten Niveau: Der **242G5DJEB** erreicht eine maximale Helligkeit von 229,35 cd/m², das Kontrastverhältnis ist mit 869:1 unter den TN-Panels im Test das zweitbeste und die Ausleuchtung mit 84 Prozent Homogenität gleichmäßig.

In Sachen Technik, Ausstattung und Bedienung gefällt uns der **242G5DJEB** ebenfalls sehr gut: Der Monitor ist gut verarbeitet, verfügt über jede Menge Ergonomie-Funktionen wie Höhenverstellbarkeit und lässt sich dank sauberer Druckpunkte der Menütasten bestens bedienen. Wer keine Lust hat, den Arm zur Bedienung nach vorne zu strecken, der nutzt entweder das mitgelieferte Steuerpanel oder die mit vielen hilfreichen Erklärungen gespickte Steuer-Software

Keine Augenwischerei

Inhalt aufeinanderfolgender Bilder relativ stark unterscheidet. Genau dort setzt der 240-Hz-Modus des Eizo **FG2421** an. Mit aktiviertem 240-Hz-Turbo fügt die Elektronik zwischen die einzelnen Bilder eines 120-Hz-Signals jeweils einen schwarzen Frame ein, sodass die einzelnen Szenen nur halb so lange auf dem Display angezeigt werden wie bei einem regulären 120-Hz-TFT. Das Resultat überrascht in der Spielepraxis: Tatsächlich erscheinen feine Strukturen in Bewegung wie etwa Maschendrahtzäune im 240-Hz-Modus sichtbar schärfer und detaillierter als auf einem der 144-Hz-TFTs im Testfeld. Besonders auffällig ist der Effekt an kontrastreichen Kanten, die deutlich we-

(siehe Bild). Als einziger Testkandidat verfügt der Philips-Monitor zudem über einen USB-3.0-Hub mit vier Anschlüssen, unterm Strich erreicht er damit die Bestnote bei Bedienung und Ausstattung sowie den zweiten Platz im Testfeld – der Preis von 340 Euro ist allerdings auch der zweithöchste.

3. Platz **AOC g2460Pqu**

AOCs g2460Pqu nutzt vermutlich dasselbe 144-Hz-Panel wie der Philips 242G5DJEB, verzichtet aber auf etwas Ausstattung und Bedienkomfort – dafür sinkt auch der Preis.

AOCs **g2460Pqu** nutzt wohl ein 144-Hz-Panel selben Ursprungs wie der Philips **242G5DJEB**, da beide Monitormarken vom Hersteller MMD entwickelt werden. Entsprechend unterscheiden sich beide TFTs auch kaum in unseren Tests. Beide zeigen im 60-Hz-Modus bei aktiviertem Overdrive unschöne Überschwinger, im 144-Hz-Modus verschwindet dieses Manko aber und selbst extrem schnelle Bewegungen verschwimmen nicht. Im Testlabor glänzt der AOC-Monitor außerdem mit einer sehr hohen maximalen Helligkeit von 365 cd/m² und die Homogenität der Ausleuchtung erreicht gute 83 Prozent.

Wie fast alle Testgeräte ist auch der AOC **g2460Pqu** entspiegelt und damit in hellen

Umgebungen bedenkenlos einsetzbar. Sehr erfreulich sind die umfangreichen Ergonomie-Funktionen: Sie können das Display in der Höhe verstellen, nach links und rechts drehen und per Pivot-Funktion sogar im Hochkant-Modus nutzen. Je ein HDMI-, (DL-) DVI- und Displayport-Anschluss ist vorhanden, 144 Hertz lassen sich allerdings nur mit Dual-Link-DVI-Verbindung einstellen. Ebenfalls mit an Bord: ein Hub mit vier USB-2.0-Buchsen, Lautsprecher- und Headset-Anschluss. Abgerundet wird die gute Ausstattung durch die solide Verarbeitung und die komfortable Bedienung über präzise Taster. Kleiner Kritikpunkt: Die mitgelieferte Steuersoftware ließ sich (bislang) nur in Chinesisch installieren und war daher für uns nicht nutzbar – hier muss AOC noch nachbessern. Fazit: Für 280 Euro eine echte Empfehlung für Fans schneller Spiele, die einen rundum gelungenen und nicht allzu teuren 144-Hz-TFT wollen.

4. Platz **Iiyama X2783HSU**

Das VA-Panel des Iiyama-Monitors kommt nur bei sehr schnellen Spielen etwas ins Schlingern, dafür überzeugen Bildqualität, Ausstattung und Preis.

Neben Iiyamas **X2783HSU** setzt nur Eizos **FG2421** im Testfeld auf ein VA-Panel, der Iiyama-TFT unterstützt aber nur 60 Hertz und

verfügt über keinen Turbo-Modus. Das macht sich in sehr schnellen Spielen bemerkbar, der 27-Zöller ist im Vergleich zu den 144-Hz-Geräten spürbar träger und erzeugt bei sehr rasanten Bewegungen leichte Schlieren. Allerdings bleiben selbst schnelle Titel problemlos spielbar, die Reaktionszeit ist mit 14,8 Millisekunden solide

Bequeme Bedienung

und etwas kürzer als bei IPS-Displays. Die maximale Helligkeit von 275,3 cd/m² sowie die entspiegelte Oberfläche sorgen außerdem für problemloses Arbeiten und Spielen in hellen Umgebungen. Da VA-Panels die Hintergrundbeleuchtung bei schwarzen Stellen einfach abschalten, ist der Schwarzwert des Iiyama **X2783HSU** ebenfalls sehr gut und deutlich besser als bei TN-Panels, die bauartbedingt die Hintergrundbeleuchtung dimmen müssen, um dunkle Flächen zu erzeugen. Dank der Kombination aus hoher maximaler Helligkeit und sehr gutem Schwarzwert beträgt das Kontrastverhältnis des Iiyama-TFTs exzellente 3.741:1. Dazu fällt die Ausleuchtung mit 82 Prozent Homogenität gleichmäßig aus.

Der Monitor ist gut verarbeitet und wird von einem stabilen Standfuß in Position gehalten. Bei der Ausstattung gibt es nichts zu

LC-POWER

www.lc-power.com

Zeitlose Eleganz



3000B



3001B

- platzsparende, elegante Mini-ATX-Gehäuse
- 1x USB 3.0, 1x USB 2.0
- HD-Audio
- schraubenlose Montage aller Laufwerke & Festplatten
- Grafikkarten bis zu 270 mm verbaubar
- Vorrichtung für Wasserkühlung
- 3000B inklusive Netzteil "LC420H-12 V1.3" mit 420W max., 4x SATA, 2x PATA, 120mm-Lüfter
- 3001B mit rot beleuchtetem Design-Element am Frontpanel





Philips legt dem 242G5DJB eine **Kabelfernbedienung** bei, mit der Sie alle **Monitoreinstellungen** vornehmen können.

meckern: Bis auf einen Displayport sind alle wichtigen Anschlüsse vorhanden, hinzu kommt ein USB-2.0-Hub mit zwei Buchsen sowie ein Kopfhörer-Ausgang. Ergonomie-Funktionen wie eine Höhenverstellbarkeit vermissen wir aber, der **X2783HSU** lässt sich nur begrenzt nach vorne und hinten neigen. Wenn Sie auf diese Komfortfunktionen verzichten können und nur selten sehr schnelle Titel spielen, bekommen Sie für faire 250 Euro aber einen 27-Zoll-Flachbildschirm mit dank VA-Panel sehr guter Bildqualität – Preis-Leistungs-Sieg!

5. Platz **ASUS VX279Q**

Der mit einem 27 Zoll großen IPS-Panel ausgestattete ASUS VX279Q überzeugt mit rundum solider Verarbeitung, schlankem Design und sehr guter Bildqualität bei akzeptabler Reaktionszeit.

Der Asus **VX279Q** fällt auf den ersten Blick mit seinem sehr schmalen Rahmen auf, und auch der etwas dickere Abschnitt unterhalb des Displays in gebürstetem Aluminium fügt sich stimmig ins Gesamtbild ein. Im Inneren des 27-Zoll-Geräts kommt ein IPS-Panel zum Einsatz, das vor allem mit seiner sehr homogenen Ausleuchtung von 87 Prozent und dem sehr hohen Kontrastverhältnis von 1.221:1 punkten kann. Vor allem die satten Farben und starken Kontraste gefallen uns gut. Wenn es in Filmen und Spielen dunkel wird, macht sich der sehr gute Schwarzwert positiv bemerkbar, was durch das exzellent entspiegelte Display noch besser zur Geltung kommt. Um Gegner in Spielen auch in dunklen Ecken ausmachen zu können, sollten Sie aber den Spielmodus aktivieren, der auch die Reaktionszeiten verkürzt. Auf Wunsch können Sie auch ein (meist sinnloses) Fadenkreuz in der Display-Mitte oder eine Stopuhr in den Monitor-Ecken anzeigen lassen.

Die Reaktionszeit fällt mit 17,6 Millisekunden für ein IPS-Panel vergleichsweise niedrig aus, was sich im Praxistest bestätigt: Nur in sehr schnellen Spielen wie **Quake 3** oder **Counter-Strike** treten leichte Kanten-

unschärfen auf, insgesamt ist der **ASUS VX279Q** damit aber problemlos spieletauglich, auch wenn das IPS-Panel mit 60 Hertz nicht an die Geschwindigkeit der TN-Vertreter heranreicht. Die Interpolation ist zwar insgesamt gut, alle Auflösungen werden aber gestreckt dargestellt. Im Bereich der Ergonomie liefert Asus mit einer Neigbarkeit nach hinten und vorne nur das Nötigste. Als einziger Monitor im Test verzichtet der **VX279Q** zudem auf einen DVI-Anschluss; da aktuelle Grafikkarten HDMI- und Displayport-Buchsen bieten, ist das aber meist kein Problem. Fazit: Wer zugunsten der brillanten Farben und des tiefen Schwarz eines IPS-Panels mit 27 Zoll Diagonale auf die höhere Schaltgeschwindigkeit der 24-Zoll-TFTs verzichten kann, bekommt mit dem Asus **VX279Q** einen schicken und gut verarbeiteten Monitor zum akzeptablen Preis von 280 Euro.

6. Platz **BenQ XL2411T**

Als einziges 144-Hz-Display im Testfeld unterstützt der BenQ XL2411T Nvidias 3D Vision 2. Die rasante Reaktionszeit und hohe Ergonomie gefallen uns gut, die mittelmäßige Bildqualität dagegen weniger.

Mit dem 280 Euro teuren **XL2411T** hat BenQ einen 144-Hz-TFT mit 24 Zoll Diagonale und TN-Panel im Angebot, der im Vergleich zum älteren **XL2420T** (mit 120- statt 144-Hz-Panel) etwas abgespeckt, dafür aber auch knapp 100 Euro günstiger ist. Eingespart hat BenQ beim **XL2411T** die Kabelfernbedienung sowie die Möglichkeit, Einstellungsprofile zu tauschen. Dazu nutzt der **XL2411T** ein anderes Display-Gehäuse sowie Tasten statt Touch-Felder. Geblieben ist die hohe Flexibilität hinsichtlich der dargestellten Bildformate und Auflösungen. Dazu besitzt der **XL2411T** einen sehr variablen Standfuß, der neben einer Höhenverstellung auch das Drehen des Displays um 90 Grad erlaubt (»Pivot«-Funktion) – was zum Spielen aber ziemlich sinnlos ist. Als einziger 120- beziehungsweise 144-Hz-TFT im Testfeld beherrscht der **XL2411T** die stereoskopische 3D-Darstellung mittels Nvidias

3D Vision 2, die Shutter-Brille und den IR-Sender müssen Sie aber separat für etwa 120 Euro erwerben, falls gewünscht.

In Spielen gefällt uns die rasante Bildwiederholrate von 144 Hz sowie die sehr schnelle Reaktionszeit des **XL2411T**, der es in Sachen Geschwindigkeit mit allen Konkurrenten (bis auf den brandneuen und fast doppelt so teuren Eizo **FG2421**) problemlos aufnehmen kann. Auch hektischste Situationen meistert das TN-Panel praktisch verzögerungsfrei und mit stabiler Darstellung. Eine bessere Wertung verhindert aber die insgesamt bestenfalls durchschnittliche Bildqualität. Vor allem der nur mäßige Schwarzwert, der dunkle Stellen in Spielen häufig eher grau erscheinen lässt, stört uns am meisten. Und das selbst ohne die von BenQ »Black Equalizer« genannte Funktion, die dunkle Stellen künstlich aufhellt, um Gegner leichter erkennbar zu machen. Auch

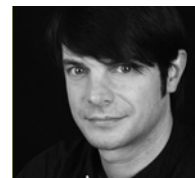
Lahmer, aber schöner

die mit 77 Prozent Homogenität etwas ungleichmäßige Ausleuchtung fällt bei großen, gleichfarbigen Flächen gelegentlich unangenehm auf. Im direkten Vergleich bietet der gleich teure und ebenfalls mit einem 144-Hz-Panel ausgestattete AOC **g2460Pqu** unterm Strich einfach mehr.

7. Platz **BenQ RL2455HM**

Die Kombination aus 24 Zoll großem TN-Panel und 60 Hertz wirkt im Testfeld fast schon langweilig, dafür bietet der RL2455HM aber volle Spieletauglichkeit und gute Ausstattung zum günstigen Preis.

BenQ zeigt mit dem **RL2455HM**, dass IPS- und VA-Panels mit 60 Hertz immer noch nicht an die Schnelligkeit eines flotten TN-Panels heranreichen. Die gemessene Reaktionszeit ist mit 9,2 Millisekunden für ein TN-Panel zwar kein Spitzenwert, im direkten Vergleich fühlt sich der **RL2455HM** in flotten Shootern aber direkter und schneller als



Es tut sich was

Florian Klein
Ressortleiter Hardware
florian@gamestar.de

Ich überlege, ob ich meinen lieb gewonnenen, aber vergleichsweise lahmen 27-Zoll-TFT mit IPS-Panel zugunsten eines der rasanten 144-Hz-TFTs in die Zweitmonitor-Rolle schicke. Oder soll ich tief in die Tasche greifen (falls es meine Frau zulässt) und mir Eizos Geschwindigkeitsmonster mit der sehr guten VA-Bildqualität obendrauf holen? Aber egal, für was ich mich entscheide – die Auswahl an sehr guten und spieletauglichen TFTs mit sehr unterschiedlicher Technik ist heute viel größer als in den vergangenen Jahren.



AMD FX-9370
8x4.4 GHz

AMD Radeon™ R9 290X
4096MB | Battlefield 4 Ed.

16 GB RAM DDR3-1866
2x8GB, PC3-15000

250 GB SSD
Samsung 840 EVO | SATA 600



KCS GAMING AMD BATTLEFIELD 4 LIMITED EDITION

Windows 8 vorinstalliert (Wahlweise mit Windows 7) | ASUS Sabertooth 990FX 2.0, AMD 990FX, AM3+, ATX | 2000 GB SATA 3 Festplatte (6gb/s) | Scythe Mugen 4 (supersilent) | 600 Watt beQuiet System Power 7, 12cm | ATX-Midi BitFenix Shinobi, Battlefield 4 Edition, schwarz | 22x DVD+/- Brenner, DoubleLayer

BEREIT FÜR DEN KAMPF MIT DER AMD RADEON™ R9 290X

▲ INKLUSIVE BATTLEFIELD 4

▲ NUR FÜR KURZE ZEIT.
SOLANGE DER VORRAT REICHT!

▲ DIE GENAUEN BEDINGUNGEN ERHALTEN SIE UNTER:
www.amd.com/battlefield4offer

EXKLUSIV IN UNSEREM SHOP
unter www.kiebel.de/battlefield4

NEVER SETTLE FOREVER RADEON™ RUBY REWARD



Wählen Sie 4 aus 9 Spielen - Beim Kauf eines kiebel.de PC-Systems mit verbauter AMD Radeon™ HD 7990, HD 7970, HD 7950 oder einer HD 7870 Grafikkarte erhalten Sie einen Coupon-Code mit dem Sie Ihre gewünschten Spiele als Download über Steam, UPlay oder Origin aktivieren können. Mehr Infos unter www.amd.com/radeonrewards

Intel Core i7-4700MQ
4x 2.4GHz (Haswell)

AMD Radeon™ HD 8970M
4096MB GDDR5

8 GB RAM DDR3-1600
Kingston HyperX

1000 GB Festplatte
2,5 Zoll SATA



KCS GAMING GAMING PRO 4 | 43.9cm | 17"

Windows 8 vorinstalliert (Wahlweise mit Windows 7)
Full HD mit LED-Backlight | Mainboard NB P703 | 8x DVD+/- Brenner, DoubleLayer
Wireless LAN 300 MBit & Bluetooth | 9-in-1 Cardreader | HDMI | USB 3.0 | Webcam
Akku Li-Ion, 8 Zellen

Art.Nr. 111895

1349 €



Intel Core i5 4670
4x3.4 GHz (Haswell)

AMD Radeon™ R9 270X
2048MB GDDR5 OC

8 GB RAM DDR3-1333
2x4GB, PC3-10600

1000 GB Festplatte
SATA 3 (6gb/s)



KCS GAMING GALAXY CUBE | BitFenix Prodigy

Windows 8 vorinstalliert (Wahlweise mit Windows 7)
Mainboard ASUS H87I-PLUS, Sockel 1150, Mini-ITX, H87 | 22x DVD+/- Brenner
530 Watt Thermaltake Hamburg, 12cm, 80+ | ITX-Mini BitFenix Prodigy
5.1 (6-Kanal) Surround-Sound, Digital Audio, onboard

Art.Nr. 104265

879 €



kiebel.de empfiehlt Windows 8

Viele weitere Gaming-Systeme und Zubehör finden Sie unter

www.kiebel.de

kcs gaming
by kiebel.de

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

die IPS- oder VA-Monitore an (den Testsieger Eizo **FG2421** außen vor gelassen). Abstriche müssen Sie dagegen bei der Bildqualität machen, vor allem die wenig homogene Ausleuchtung von 72 Prozent und das nur mittelmäßige Kontrastverhältnis von 708:1 fallen hier negativ ins Gewicht, die Farben könnten außerdem kräftiger sein. Die maxi-

detailliert einstellbaren Bildformate suchen im Testfeld (außer beim ebenfalls von BenQ stammenden **XL2411T**) ihresgleichen. Die am rechten Rand angebrachten Tasten zur Menüsteuerung sind uns einen Tick zu schwergängig, die Bedienung geht aber auch dank der übersichtlichen Menüstruktur gut von der Hand. Die Verarbeitung des **RL2455HM** ist insgesamt gut, der Standfuß aber etwas wackelig. Außerdem macht dieser ebenso wie der Rahmen einen recht klobigen Eindruck. Die schmalen Rahmen des **ASUS VX279Q** und des **Acer H276HL** wirken da zeitgemäßer. Statt eines Displayports setzt BenQ neben dem DVI-Anschluss gleich auf zwei HDMI-Buchsen, ein Headset kann ebenfalls an den Monitor angeschlossen werden. Der Stromverbrauch ist mit 23,8 Watt der niedrigste im Testfeld, genau wie der Preis von 180 Euro. Wer bei begrenztem Budget einen voll spieltauglichen, reaktionsschnellen Monitor mit solider Verarbeitung und Bedienung sucht, darf zugreifen.

8. Platz**Acer
H276HL**

Das einzige spiegelnde Display im Test verfügt dank IPS-Panel über eine hohe Bildqualität, lässt dafür aber in anderen Bereich wie der Verarbeitung oder der Bedienung etwas zu wünschen übrig.

Vom Design her ähnelt der 27-Zoll-Monitor **H276HL** von Acer stark dem **ASUS VX279Q**. Sein flacher, schmaler Rahmen lässt das Display genau so schlank erscheinen, der rechteckige Standfuß in der Optik von gebürstetem Aluminium fügt sich gut in das Gesamtbild ein. Acer verbaut wie Asus ein IPS-Panel, das sowohl bei den Messwerten als auch in der Praxis überzeugt. Die maximale Helligkeit liegt mit 227,51 cd/m² in einem guten Bereich, das Kontrastverhältnis von 793:1 stimmt ebenfalls. Die Ausleuchtung erreicht sehr homogene 87 Prozent. Durch das spiegelnde Display wirken die

3D ist out

male Helligkeit von 242,42 cd/m² gibt dagegen keinen Anlass zur Kritik. Mittels der »Black Equalizer«-Funktion lassen sich dunkle Ecken in Spielen zusätzlich aufhellen, ohne dabei die gesamte Darstellung allzu stark zu beeinträchtigen.

Wie von BenQ gewohnt meistert der **RL2455HM** die Interpolation von niedrigen Auflösungen mit Bravour, auch die sehr

**Test-
Ergebnisse****1**
**Eizo
FG2421****2**
**Philips
242G5DJEB****3**
**AOC
g2460Pqu****4**
**Iiyama
X2783HSU**

Hersteller / Preis

Eizo / 500 Euro

Philips / 340 Euro

AOC / 280 Euro

Iiyama / 250 Euro

Technische Angaben

Größe / Auflösung / Panel

23,5 Zoll / 1920x1080 (120 Hz, 240 Hz) / VA

24 Zoll / 1920x1080 (144 Hz) / TN

24 Zoll / 1920x1080 (144 Hz) / TN

27 Zoll / 1920x1080 (60 Hz) / VA

Reaktionszeit (Hersteller / gemessen) / Entspiegelt

1 ms / 0,97 ms / ja

5 ms / 8,3 ms / ja

1 ms / 8,5 ms / ja

4 ms / 14,8 ms / ja

Höhenverstellbar / Neigbar / Drehbar / Pivot

ja / ja / ja / nein

ja / ja / ja / ja

ja / ja / ja / ja

nein / ja / nein / nein

Max. Helligkeit / Homogenität / Kontrast

194,60 cd/m² / 88 % / 4.230:1229,35 cd/m² / 84 % / 869:1365,0 cd/m² / 83 % / 1.125:1275,3 cd/m² / 82 % / 3.741:1

Stromverbrauch / Gewicht

28,8 Watt / 6,2 kg

32,8 Watt / 6,3 kg

29,4 Watt / 6,5 kg

37,6 Watt / 4,4 kg

Anschlüsse / Extras

DL-DVI, HDMI, DP / USB 2.0,

2x Audio-Out

DL-DVI, HDMI, DP, VGA / USB 3.0

DL-DVI, HDMI, DP, VGA / USB 2.0, Lautsprecher,

Audio-Out

DVI, HDMI, VGA / USB 2.0,

Audio-Out

Bewertung**Bildqualität (40%)****38/40****Pro & Kontra**

↗ extrem guter Schwarzwert ↗ extrem hohes Kontrastverhältnis ↗ sehr gleichmäßige Ausleuchtung ↗ maximale Helligkeit im 240-Hz-Modus mittelmäßig

↗ hohe maximale Helligkeit ↗ hohes Kontrastverhältnis ↗ gleichmäßige Ausleuchtung ↗ mäßiger Schwarzwert

↗ sehr hohe maximale Helligkeit ↗ sehr hohes Kontrastverhältnis ↗ gleichmäßige Ausleuchtung ↗ mäßiger Schwarzwert

↗ sehr hohe maximale Helligkeit ↗ sehr guter Schwarzwert ↗ extrem hohes Kontrastverhältnis ↗ gleichmäßige Ausleuchtung

Spieleleistung (20%)**20/20****Pro & Kontra**

↗ voll spieltauglich ↗ 240 Hz ↗ sehr gute Interpolation ↗ schnellster bislang getesteter TFT ↗ keinerlei Schlieren oder Kantenunschärfe

↗ voll spieltauglich ↗ sehr gute Interpolation ↗ schnelle Reaktionszeit ↗ 144 Hertz ↗ keinerlei Schlieren oder Kantenunschärfe

↗ voll spieltauglich ↗ sehr gute Interpolation ↗ schnelle Reaktionszeit ↗ 144 Hertz ↗ keinerlei Schlieren oder Kantenunschärfe

↗ spieltauglich ↗ gute Interpolation ↗ gute Reaktionszeit für ein MVA-Panel ↗ in schnellen Titeln leichte Kantenunschärfe

Technik (20%)**18/20****Pro & Kontra**

↗ sehr gute Verarbeitung ↗ sehr niedriger Verbrauch ↗ Bildformate umfangreich einstellbar ↗ reflektiert trotz Entspiegelung leicht

↗ gute Verarbeitung ↗ niedriger Verbrauch ↗ Bildformate umfangreich einstellbar ↗ stabiler Standfuß ↗ entspiegelt

↗ gute Verarbeitung ↗ sehr niedriger Verbrauch ↗ Bildformat teilweise einstellbar ↗ stabiler Standfuß ↗ entspiegelt

↗ gute Verarbeitung ↗ niedriger Verbrauch ↗ Bildformat teilweise einstellbar ↗ stabiler Standfuß ↗ entspiegelt

Ausstattung (10%)**9/10****Pro & Kontra**

↗ DL-DVI ↗ HDMI ↗ DP ↗ 2x Audio-Out ↗ 2x USB 2.0 ↗ Höhenverstellung

↗ DL-DVI ↗ HDMI ↗ DP ↗ 4x USB 3.0 ↗ MHL ↗ Höhenverstellung ↗ Pivot ↗ Kabelfernbedienung

↗ DL-DVI ↗ HDMI ↗ DP ↗ 4x USB 2.0 ↗ Audio-Out ↗ Höhenverstellung ↗ Pivot

↗ DVI ↗ HDMI ↗ 2x USB 2.0 ↗ Audio-Out ↗ nur neigbar

Bedienung (10%)**10/10****Pro & Kontra**

↗ deutschsprachig ↗ Tastenkürzel konfigurierbar ↗ einfache Bedienung ↗ Steuer-Software ↗ austauschbare Profile

↗ deutschsprachig ↗ sehr übersichtliche Menü-Struktur ↗ einfache Bedienung ↗ Steuer-Software

↗ deutschsprachig ↗ übersichtliche Menü-Struktur ↗ einfache Bedienung ↗ Steuer-Software nur chinesisch

↗ deutschsprachig ↗ übersichtliche Menü-Struktur ↗ einfache Bedienung

Fazit

Eizos FG2421 behauptet sich dank seiner Reaktionszeit von unter einer Millisekunde sowie dem innovativen 240-Hz-Modus als schnellster Spiele-TFT überhaupt. Dazu kommt die dank VA-Panel insgesamt sehr gute Bildqualität – klarer, wenn auch teurer Testsieger!

Philips liefert mit dem 24G5DJEB ein sehr gutes Gesamtpaket ab. Der Monitor ist im 144-Hz-Modus extrem schnell, bietet üppige Ausstattung inklusive Kabelfernbedienung, Höhenverstellung und USB-3.0-Hub sowie eine umfangreiche, praktische Steuer-Software.

Dank 144 Hertz machen Shooter auf dem AOC g2460Pqu richtig viel Spaß, und das Panel liegt in Sachen Spieltauglichkeit auf Augenhöhe mit dem des Philips 24G5DJEB. Die spärlichere Ausstattung kostet allerdings Punkte, dafür ist der AOC-TFT aber auch günstiger.

Für extrem schnelle Shooter ist der Iiyama aufgrund des MVA-Panels mit 60 Hertz und etwas langsamerer Reaktionszeit nicht die erste Wahl. Bei allen anderen Spielen macht die hohe Bildqualität zum günstigen Preis aber mächtig Laune – verdienter Preis-Leistungs-Sieg.

Preis/Leistung **Befriedigend****Ausreichend****Befriedigend****Gut**



Sieger der Herzen

Nils Raettig
Redakteur Hardware
nils@gamestar.de

Es ist schon beeindruckend, was Eizo mit dem FG2421 abliefern, 500 Euro ist mir der Spaß aber nicht wert. Mein persönlicher Testsieger ist der g2460Pqu von AOC für 2.800 Euro. Er ist schnell und dank 144 Hertz auch ohne Turbo-Modus bestens für ein paar Runden Counter-Strike zwischen durch geeignet. Außerdem punktet er mit seiner hohen Helligkeit und den vielen Ergonomiefunktionen. Wenn AOC jetzt noch das schicke Design des Asus VX279Q kopieren würde, wäre ich wunschlos glücklich.

Farben noch intensiver, uns wäre ein entspiegeltes Display dennoch lieber gewesen. Der Grund: Sobald es in Spielen oder Filmen

dunkler wird, fällt es auf dem **H276HL** in hellen Umgebungen schwer, das eigene Spiegelbild zu ignorieren.

Entwarnung können wir dagegen bei der Reaktionszeit geben: Für ein IPS-Panel liegt diese mit 18 Millisekunden wie beim Asus-Gerät vergleichsweise niedrig, dadurch sind nur in sehr schnellen Titeln wie **Quake** leichte Schlieren und Kantenunschärfen wahrnehmbar. Eine bessere Wertung verscherzt sich Acer durch die unkomfortable Bedienung und den recht wackeligen Standfuß des Monitors. Die Menütasten sind sehr schwergängig, mit jedem Tastendruck wackelt der Monitor merklich. Bei einem 27-Zoll-Monitor mit IPS-Panel würde wir außerdem erwarten, dass nicht nur ein analoges VGA-Kabel, sondern auch mindestens ein digitales Anschlusskabel zum Lieferumfang gehört. Für nur 20 Euro mehr bekommen Sie mit dem **VX279Q** von Asus daher das bessere IPS-Gesamtpaket mit 27 Zoll Diagonale. **FK / NR**



Die **Pivot-Funktion** des BenQ XL2411T erlaubt das **Drehen des Displays um 90 Grad** – für Spieler ein meist sinnloses Feature.

5

Asus VX279Q


6

BenQ XL2411T


7

BenQ RL2455HM


8

Acer H276HL



Hersteller / Preis Asus / 280 Euro

Technische Angaben

Größe / Auflösung / Panel 27 Zoll / 1920x1080 (60 Hz) / IPS

Reaktionszeit (Hersteller / gemessen) / Entspiegelt 5 ms / 17,6 ms / ja

Höhenverstellbar / Neigbar / Drehbar / Pivot nein / ja / nein / nein

Max. Helligkeit / Homogenität / Kontrast 228,90 cd/m² / 87 % / 1.221:1

Stromverbrauch / Gewicht 27,9 Watt / 4,6 kg

Anschlüsse / Extras HDMI, DP, VGA / Lautsprecher, Audio-Out, MHL

BenQ / 280 Euro

24 Zoll / 1920x1080 (144 Hz) / TN

5 ms / 6,4 ms / ja

ja / ja / ja / ja

282,91 cd/m² / 77 % / 635:1

32,5 Watt / 6,0 kg

DL-DVI, HDMI, VGA / 3D Vision 2, Audio-Out

BenQ / 180 Euro

24 Zoll / 1920x1080 (60 Hz) / TN

1 ms / 9,2 ms / ja

nein / ja / nein / nein

242,42 cd/m² / 72 % / 708:1

23,8 Watt / 4,1 kg

DVI, 2 x HDMI, VGA / Lautsprecher, Audio-Out

Acer / 260 Euro

27 Zoll / 1920x1080 (60 Hz) / IPS

5 ms / 18 ms / nein

nein / ja / nein / nein

227,51 cd/m² / 87 % / 793:1

33,6 Watt / 5,0 kg

DVI, HDMI, VGA / MHL, Lautsprecher

Bewertung

Bildqualität (40%)

38/40

Pro & Kontra

- hohe maximale Helligkeit
- guter Schwarzwert
- sehr hohes Kontrastverhältnis
- sehr gleichmäßige Ausleuchtung

30/40

- sehr hohe maximale Helligkeit
- solide Ausleuchtung
- mäßiger Schwarzwert
- mittelmäßiges Kontrastverhältnis

30/40

- hohe maximale Helligkeit
- solides Kontrastverhältnis
- mäßiger Schwarzwert
- ungleichmäßige Ausleuchtung

35/40

- hohe maximale Helligkeit
- hohes Kontrastverhältnis
- sehr gleichmäßige Ausleuchtung
- solider Schwarzwert

Spielleistung (20%)

16/20

Pro & Kontra

- spieletauglich
- gute Interpolation
- gute Reaktionszeit für ein IPS-Panel
- in sehr schnellen Titeln leichte Kantenunschärfe

19/20

- voll spieletauglich
- 144 Hz
- sehr gute Interpolation
- sehr schnelle Reaktionszeit
- sehr hell im 3D-Modus
- keinerlei Schlieren oder Kantenunschärfe

18/20

- voll spieletauglich
- sehr gute Interpolation
- schnelle Reaktionszeit
- keinerlei Schlieren oder Kantenunschärfe

16/20

- spieletauglich
- gute Interpolation
- gute Reaktionszeit für ein IPS-Panel
- in sehr schnellen Titeln leichte Kantenunschärfe

Technik (20%)

16/20

Pro & Kontra

- gute Verarbeitung
- sehr niedriger Verbrauch
- stabiler Standfuß
- entspiegelt
- Bildformate nur gestreckt

19/20

- 3D Vision 2
- gute Verarbeitung
- niedriger Verbrauch
- Bildformate umfangreich einstellbar
- entspiegelt
- stabiler Standfuß

16/20

- gute Verarbeitung
- sehr niedriger Verbrauch
- Bildformate umfangreich einstellbar
- entspiegelt
- Standfuß etwas wackelig

14/20

- solide Verarbeitung
- niedriger Verbrauch
- Bildformat teilweise einstellbar
- spiegelndes Display
- wackeliger Standfuß

Ausstattung (10%)

7/10

Pro & Kontra

- HDMI
- DP
- MHL
- Audio-Out
- nur neigbar

8/10

- DL-DVI
- HDMI
- Audio-Out
- Höhenverstellung
- Pivot

7/10

- DVI
- 2x HDMI
- Audio-Out
- nur neigbar

6/10

- DVI
- HDMI
- MHL
- nur neigbar
- nur VGA-Kabel dabei

Bedienung (10%)

8/10

Pro & Kontra

- deutschsprachig
- übersichtliche Menü-Struktur
- einfache Bedienung

8/10

- deutschsprachig
- übersichtliche Menü-Struktur
- einfache Bedienung

8/10

- deutschsprachig
- übersichtliche Menü-Struktur
- einfache Bedienung

7/10

- deutschsprachig
- übersichtliche Menü-Struktur
- Taster schwergängig

Fazit

Die sehr hohe Bildqualität des IPS-Panels in Kombination mit dem flachen Rahmen und der guten Verarbeitung sind die Stärken des VX279Q. Die Reaktionszeit ist ausreichend kurz für die allermeisten Titel, nur für sehr rasante Spiele sollten Sie zu schnelleren Panels greifen.

Die Stärken des BenQ XL2411T liegen im rasanten Bildaufbau mit 144 Hz sowie dem stabilen und sehr variablen Standfuß. Die Bildqualität, vor allem in Sachen Helligkeitsverteilung und Schwarzwert, ist aber selbst im Vergleich mit den anderen TN-Panels im Test nur Mittelmaß.

Der mit großem Abstand günstigste Monitor im Testfeld bietet voll spieletaugliche Reaktionszeiten, die Bildqualität des 60 Hertz schnellen TN-Panels erreicht aber nur Mittelmaß. Bei begrenztem Budget ist der BenQ RL2455Hm trotzdem eine gute und sehr preiswerte Wahl.

Das IPS-Panel des Acer H276HL macht auch in flotten Spielen dank der sehr guten Bildqualität Spaß. Punkte kosten allerdings das deutlich spiegelnde Display, der etwas wackelige Standfuß und die unpräzisen Menütasten. Für 20 Euro mehr bietet der ASUS VX279Q das bessere IPS-Paket.

Preis/Leistung **Befriedigend**



Befriedigend



Gut



Ausreichend





Radeon
R9 280X
**GameStar
Gold-Award**

Neue Radeons AMDs R-Serie im Test

Zum Auftakt der nächsten Radeon-Generation bringt AMD zunächst drei neue Modelle – technisch bleibt zwar alles beim Alten, dafür gibts aber deutlich mehr fps pro Euro. Wir testen AMD Radeon R9 280X, R9 270X und R7 260X. Von Jan Purrrucker

Nach der bereits seit Anfang 2011 erhältlichen HD-7000-Serie startet nun die nächste Radeon-Generation mit den als »Volcanic Islands« bezeichneten Grafikchips. Im Zuge der Einführung bricht AMD auch mit der gewohnten Namensgebung. Das bekannte »HD«-Kürzel samt der vier-

stelligen Modellnummer der letzten Jahre fällt weg und wird durch den Zusatz »R7« oder »R9« ersetzt, dabei soll R7 für die Einstiegs- und beginnende Mittelklasse stehen,

während R9 die schnelleren Modelle kennzeichnet. Entsprechend werden die Top-Modelle der neuen Generation **Radeon R9 290** und **Radeon R290X** heißen. Als Spitzenmodell soll es die **R9 290X** sogar mit Nvidias rund 880 Euro teurer **Geforce GTX Titan** aufnehmen – AMD gibt die reine Rechenleistung der **R9 290X** mit über 5,0 Teraflops an, die **GTX Titan** bringt es auf 4,5 Teraflops. Die etwas abgespeckte **R9 290** (ohne X-Anhängsel) könnte dementsprechend mit der **Geforce GTX 780** (ca. 570 Euro) konkurrieren.

Unverständlicherweise bilden aber zunächst **Radeon R7 260X**, **Radeon R9 270X** und **Radeon R9 280X** den Auftakt der R-Reihe, bevor voraussichtlich Anfang November die beiden Flaggschiff-Modelle **R9 R290** und

R9 290X erscheinen. Die **Radeon R9 280X** positioniert sich daher bis zum Erscheinen der **R9 290(X)** als vorerst schnellste Karte, aufgrund ihrer Preisempfehlung von 250 Euro muss sie sich mit der etwas teureren

Geforce GTX 770 und dem eigenen Vorgänger **Radeon HD 7970 GHz** messen. Die **Radeon R9 270X** tritt mit einem Preis von circa 165 Euro gegen die **Geforce GTX 660** und die **Radeon HD 7870** an. Be-

reits für 130 Euro erhältlich, bedient die **Radeon R7 260X** schließlich das Einstiegssegment der Spieler-Grafikkarten und konkurriert somit ebenfalls mit dem direkten Vorgänger **Radeon HD 7790**.

Wer allerdings große Änderungen bei der neuen Radeon-Generation erwartet, wird enttäuscht: Die **R9 280X** stellt sich im Test

Nichts Neues

+ Stärken

- + schnell
- + gute Energieeffizienz
- + niedriger Preis

- Schwächen

- technisch nichts Neues
- kaum schneller als Vorgänger
- teilweise laute Lüfter

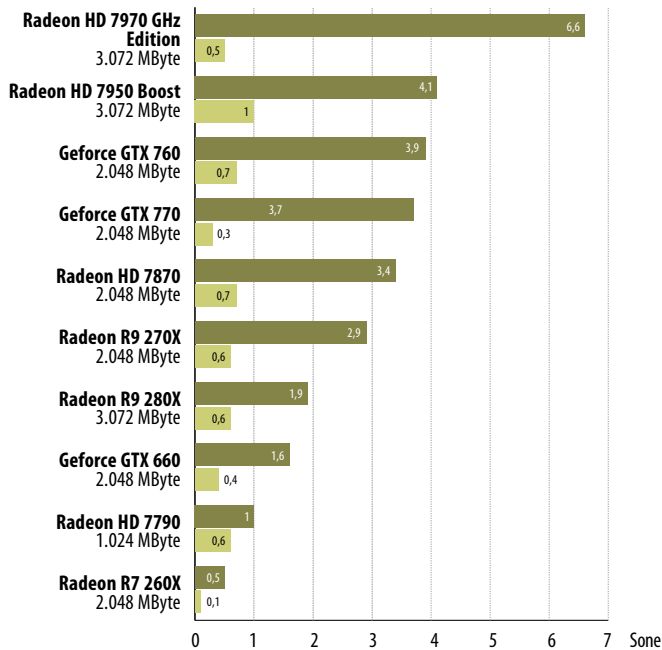
Technik-Tabelle

Name	Grafikchip	Fertigung	Chiptakt (inkl. Boost)	Shader-Einheiten	GDDR5-Speicher	Speichertakt (effektiv)	Speicheranbindung	Mantle	TrueAudio	ca. Preis
Radeon R9 280X	Tahiti XT2	28 nm	1.000 MHz	2.048	3.072 MByte	6.000 MHz	384 Bit	ja	nein	250 Euro UVP
Radeon HD 7970 GHz	Tahiti XT2	28 nm	1.050 MHz	2.048	3.072 MByte	6.000 MHz	384 Bit	ja	nein	250 Euro
Radeon R9 270X	Curacao XT	28 nm	1.050 MHz	1.280	2.048 MByte	5.600 MHz	256 Bit	ja	nein	165 Euro UVP
Radeon HD 7870	Pitcairn XT	28 nm	1.000 MHz	1.280	2.048 MByte	4.800 MHz	256 Bit	ja	nein	160 Euro
Radeon R7 260X	Bonaire XT	28 nm	1.100 MHz	896	2.048 MByte	6.500 MHz	128 Bit	ja	ja	130 Euro UVP
Radeon HD 7790	Bonaire XT	28 nm	1.000 MHz	896	1.024 MByte	6.000 MHz	128 Bit	ja	per Update	105 Euro

Benchmarks

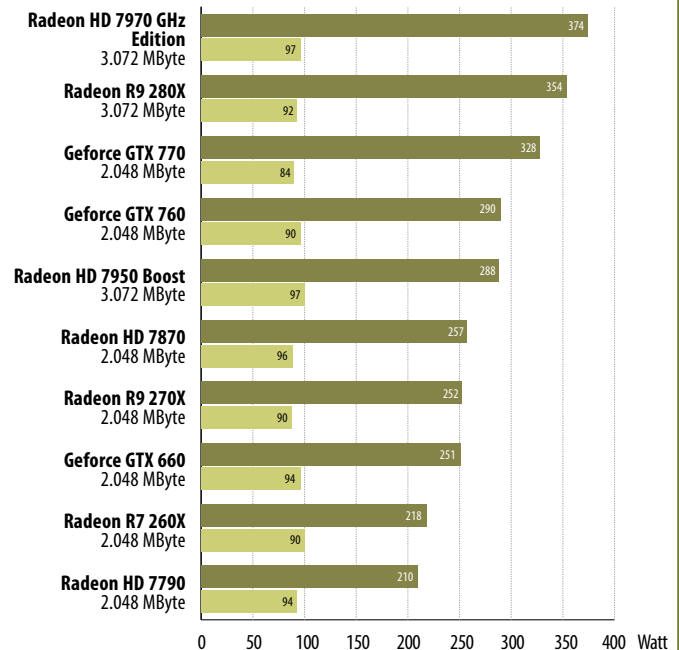
Lautstärke

■ Volllast ■ Leerlauf



Stromverbrauch Gesamtes Testsystem

■ Volllast ■ Leerlauf



als umbenannte **HD 7970 GHz** heraus – beide Karten besitzen eine Tahiti-GPU mit 28 nm Strukturbreite, arbeiten mit (effektiv) 6.000 MHz Speichertakt und verfügen über 3,0 GByte GDDR5-Videospeicher. Auch die Anzahl der Shader-Einheiten fällt mit 2.048 identisch aus, genauso wie das 384 Bit große Speicher-Interface. Beim Chip-Takt erwartet uns aber eine Überraschung: Mit einem von AMD vorgegebenen Referenztakt von 1.000 MHz arbeitet die **R9 280X** sogar minimal langsamer als die **HD 7970 GHz**, die dank Turbo bis zu 1.050 MHz erreicht. Allerdings wird es von der **R9 280X** wohl kein Referenz-Design zu den Händlern schaffen, sondern ausschließlich von den Grafikkarten-Herstellern angepasste Modelle. Wir haben etwa eine HIS **R9 280X IceQ X²** im Test, die neben einem von HIS entwickelten Kühlsystem mit Doppellüfter auch mit 1.050 statt 1.000 MHz taktet – unsere Leistungs-Benchmarks sowie Lautstärke- und Stromverbrauchsmessungen beziehen sich also auf das **R9 280X**-Modell von HIS.

Ähnlich wie bei der **R9 280X** entsprechen auch die technischen Daten der **R9 270X** und **R7 260X** bekannten Radeons der Vorgängergeneration, diesmal allerdings mit leicht erhöhten Taktraten. Im Inneren der **R9 270X** werkelt ein von AMD «Curacao» genannter Grafikchip mit 1.280 Shadern, der sich beim Blick auf die Spezifikationen aber als Pitcairn-XT-Chip (genauso 1.280 Shader) herausstellt. Der steckt bereits in der **Radeon HD 7870** und ist somit ebenfalls ein alter Bekannter – und schon seit mehr als eineinhalb Jahren auf dem Markt! Beide Karten besitzen dazu 2,0 GByte Videospeicher und ein 256-Bit-Speicher-Interface. Unterschiede finden sich nur in den Taktfrequenzen: Zwar arbeiten beide Karten mit 1.000 MHz Chiptakt, allerdings erreicht die

R9 270X dank Boost-Funktion in Spielen bis zu 1.050 MHz. Außerdem erhöht AMD den Speichertakt von effektiven 4.800 MHz bei der **HD 7870** auf 5.600 MHz für die **R9 270X**. Damit kommt die neue R9-Mittelklasse auf 179 GByte/s Speicherbandbreite, rund 25 GByte/s mehr als bei der technischen Vorlage **HD 7870**.

Die **Radeon R7 260X** entspricht einer **HD 7790**, besitzt 896 Shader und setzt auf den (im Vergleich zur restlichen HD-7000-Serie vergleichsweise neuen) Bonaire-Grafikkern. Allerdings taktet auch die **R7 260X** im Vergleich höher (1,1 GHz statt 1,0 GHz) und verfügt über doppelt so viel und zudem schneller getakteten Speicher als die **HD 7790** (2,0 statt 1,0 GByte bei 6.500 statt 6.000 MHz). Sowohl **R9 270X** als auch **R7 260X** hat uns AMD im Referenz-Design zum Test zur Verfügung gestellt, die meisten Modelle werden voraussichtlich aber von den einzelnen Herstellern individuell angepasste Kühlsysteme und Taktraten erhalten.

Als Karte mit dem modernsten Chip nutzt bislang nur die **Radeon R7 260X** der neuen Radeon-Generation die GCN-1.1-Architektur. GCN steht für «Graphics Core Next» und ist AMDs mit der HD-7000-Serie eingeführte Chiparchitektur. Im Unterschied zu GCN in der Version 1.0 wurden bei der Version 1.1 der **R7 260X** (und später **R9 290X**) die sogenannten «Asynchronen Compute Engines», kurz ACE-Einheiten, verdoppelt. Deren Aufgabe lässt sich mit dem Fahrleitsystem auf der Autobahn vergleichen. Sobald eine Spur beziehungsweise ein Shader frei wird, regeln die ACE-Einheiten den Verkehr und ordnen dem Shader neue Rechenaufgaben

zu. Durch die Verdopplung der ACE-Einheiten können entsprechende Karten theoretisch mehr Aufgaben schneller abfertigen.

Zusammen mit Windows 8.1 wird es auch eine aktualisierte Version von Microsofts DirectX-API geben. DirectX 11.2 führt eine neue Funktion namens «Tiled Resources» ein. Diese Technik ermöglicht in Spielen höher auflösende Texturen bei weniger Speicherverbrauch. Ähnlich wie bei den sogenannten «Megatextures» in ID-Softwares 3D-Shooter **Rage** von 2011 werden die Texturen nicht komplett in den Videospeicher geschauelt, sondern abhängig von der Blickrichtung des Spielers nur teilweise geladen. Bei **Rage** funktionierte die Technik bereits sehr gut und auch die auf AMD-Technik basierenden NextGen-Konsolen dürften die technisch ähnliche «Tiled Resources»-Funktion sehr häufig nutzen. Durch die Standardisierung von Tiled Resources via DirectX 11.2 stehen die Chancen somit gut, dass sich die Funktion in Zukunft stärker durchsetzt und möglicherweise in zahlreicheren Spielen zum Einsatz kommt. Entgegen bisheriger Annahmen sind Radeon-Karten mit GCN-1.0-Architektur (wie der Großteil der HD-7000-Serie bis auf die **HD**

7790 und auch die neuen **Radeon R9 280X** und **R9 270X**) in dieser Hinsicht etwas eingeschränkt. Zwar können auch die älteren Radeon-Chips mit Tiled Resources

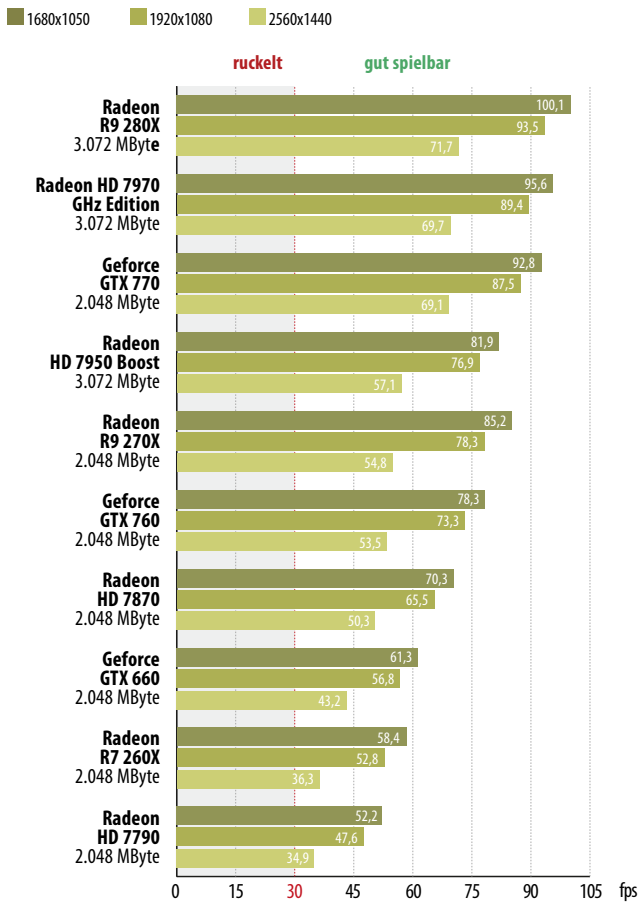
und DirectX 11.2 umgehen, allerdings beschleunigen wohl nur die wirklich mit einem GCN-1.1-Chip versehenen **R7 260X**, **R9 290** und **R9 290X** die sogenannten «Tier 2»-Funktionen von Tiled Resources direkt in der Hardware. Diese potenzielle Einschränkung dürfte unter dem Strich aber keinen großen Unterschied machen und höchstens zu

TrueAudio per Bios-Update

Spiele-Benchmarks

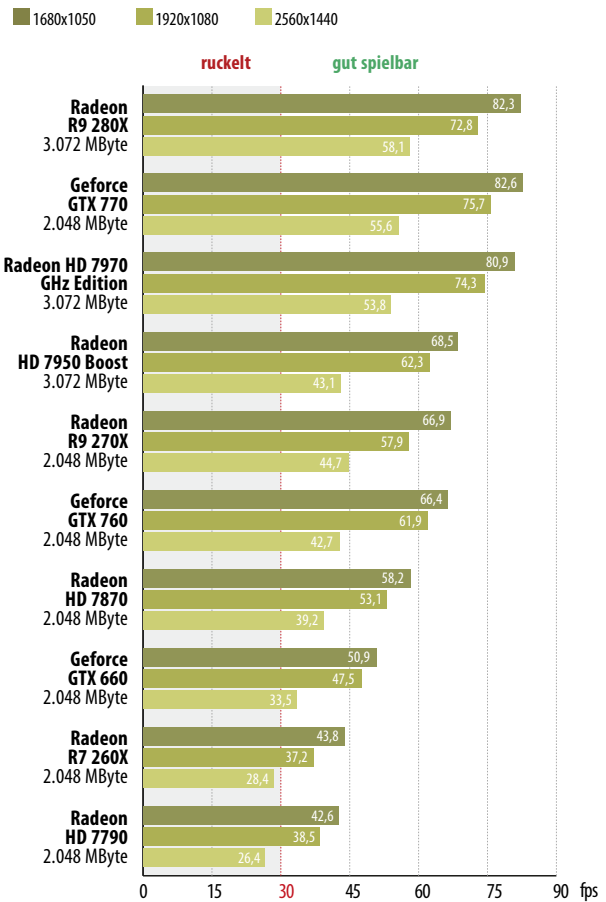
Performance Rating 1x AA / 1x AF

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 3, Crysis 3, Dirt 3, Max Payne 3, Metro: Last Light und Skyrim



Performance Rating 4x AA / 8x AF

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 3, Crysis 3, Dirt 3, Max Payne 3, Metro: Last Light und Skyrim



Testsystem: Core i7 2600K, 8,0 GByte RAM, Asus Maximus IV, Samsung SSD 830, Windows 7 Home Premium 64 Bit

kleineren Performance-Einbußen bei den älteren Radeon-Chips führen. Nvidia-Grafikkarten können hingegen bislang nur mit DirectX 11.0 umgehen und besitzen dadurch eventuell einen technischen Nachteil.

Gleichzeitig mit den neuen Karten kündigte AMD auch eine neue Programmier-Schnittstelle für Spiele-Entwickler an. »Mantle« ist eine sogenannte »Low Level API« (»application programming interface«), die es Programmieren ermöglicht, die Grafikkarte direkter anzusprechen, als es bei DirectX möglich ist. Zur Erklärung: Bevor auf dem Bildschirm ein Bild erscheint, teilt der Prozessor dem Grafikchip mit, was er zu berechnen hat. Diese Befehle nennen sich »draw calls«. Je komplexer eine Szene, umso mehr draw calls muss die CPU der Grafikkarte übergeben, entsprechend der Framerate geschieht das mehrfach pro Sekunde. Bislang können selbst High-End-CPU's durch den Umweg über die DirectX-Schnittstelle teils nicht so viele draw calls ausgeben, wie sie moderne GPUs theoretisch bearbeiten können. Die Grafikkarte wartet also häufig auf den Prozessor. Mit Mantle verspricht AMD, dass Entwickler un-

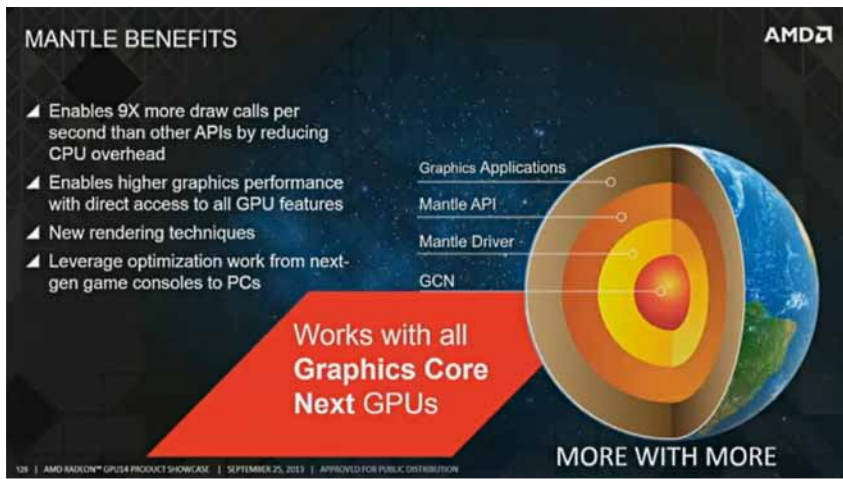
ter Auslassung von DirectX die Anzahl der draw calls um maximal den Faktor neun erhöhen können und sich so das Potenzial der Grafikkarte besser nutzen lässt. In der Regel ist ein Sonderweg wie Mantle auf dem PC zum Scheitern verurteilt, da etwa Nvidias Geforce-Platins nichts mit der Radeon-spezifischen Schnittstelle anfangen können und Spieleentwickler in den allermeisten Fällen den zusätzlichen Programmieraufwand für solche Sonderlösungen scheuen.

Zwar unterstützen auch die älteren HD-7000-Modelle Mantle, allerdings erteilten die Konsolenentwickler der Technik bereits eine Absage. Weder die **Playstation 4** noch die **Xbox One** werden Mantle nutzen. Laut AMD dient die Schnittstelle jedoch vorrangig dazu, Entwicklern das Portieren von Konsolenspielen auf den PC zu vereinfachen. Technisch ähnelt Mantle wohl stark den APIs der kommenden Konsolen. Dadurch können Entwickler leichter ihre Spiele-Engines auf den PC übertragen und somit besteht die Chance, dass Mantle auf dem PC zumindest in einigen Titeln eine Alternative zu DirectX wird. Ein erstes Beispiel hierfür stellt **Battlefield 4** dar. Nach der DirectX-11-Version am

31. Oktober erscheint auch eine Mantle-Version voraussichtlich im Dezember.

Für reichlich Verwirrung sorgte bei der Vorstellung der neuen Karten die TrueAudio-Funktion. Als TrueAudio bezeichnet AMD die Möglichkeit, Klänge in Zukunft von der Grafikkarte bearbeiten zu lassen, um so Rechenleistung auf der CPU zu sparen. Denn ähnlich wie bei der Physikberechnung eignen sich Grafikkarten aufgrund ihrer hochparallelen Architektur und programmierbaren Shader (zumindest theoretisch) besonders gut für aufwändige Sound-Bearbeitung. Dazu markiert TrueAudio einen der wenigen Unterschiede zwischen alter HD-7000-Generation und der neuen R-Serie: **Radeon R7 260X, R9 290 und 290X** unterstützen TrueAudio. **Radeon R9 270X und R9 280X** (die bis auf den Takt praktisch identisch zu **HD 7870** und **HD 7970 GHz** sind) gehen leer aus. Mittels eines Treiber- oder Bios-Updates soll auch die **Radeon HD 7790** (die den gleichen, neueren Bonaire-Chip wie die **R7 260X** nutzt) später TrueAudio beherrschen. Unserer Meinung nach besitzt TrueAudio zwar großes Potenzial, ein breiter Erfolg bleibt dennoch fraglich. Zwar ist Unterstützung für TrueAudio von in der Spieleentwicklung gängigen Sound-Engines bereits

Schneller als DirectX?



Da der schwedische Entwickler Dice bereits seit Jahren eng mit AMD zusammenarbeitet, soll **Battlefield 4** besonders von der Mantle-API profitieren. Ein entsprechendes Update ist bereits für Dezember angekündigt.



angekündigt und kommt etwa im neuen **Thief** zum Einsatz. Allerdings dürften einige wenige Radeon-Karten kaum genügen, um ausreichend Entwickler davon zu überzeugen, die Funktion auch auszunutzen. Hier steht und fällt TrueAudio auf dem PC daher aus unserer Sicht mit den NextGen-Konsolen – nutzen diese TrueAudio, können davon auch PC-Umsetzungen profitieren.

Um die Leistung der neuen Radeons zu testen, müssen sich alle drei in unseren Spiele-Benchmarks beweisen. Hier bestätigt sich, was die technischen Daten bereits angekündigt haben. Die **Radeon R9 280X** ist eine umbenannte **Radeon HD 7970 GHz** und richtet sich mit ihrem Preispunkt von 250 Euro an Spieler, die selbst topaktuelle Titel in maximalen Details samt Bildverbesserungen flüssig spielen möchten. Bei einer Auflösung von 1680x1050 und deaktivierter Kantenglättung zeigt sich die **R9 280X** somit oft unterfordert und liegt mit dem Vorgänger **Radeon HD 7970 GHz** gleichauf. Auch wenn die **R9 280X** die **HD 7970 GHz** in manchen Spielen knapp übertrifft, im Schnitt

fällt der fps-Vorsprung mit drei Prozent nur sehr gering aus und liegt im Bereich der Messungenauigkeit. Im Vergleich zur **R9 280X** arbeitet die ab 165 Euro erhältliche **Radeon R7 270X** rund 23 Prozent langsamer. Allerdings hat auch sie mit aktuellen Titeln keine Probleme und sorgt für hohe Bildwiederholraten. Solange die Auflösung 1920x1080 Pixel nicht übersteigt, stellt sie praktisch jedes Spiel mit maximalen Details flüssig dar. Bei vierfacher Kantenglättung geht der Karte dabei zwar häufig die Luft aus, insgesamt liegt sie aber fast auf einem Niveau mit **Radeon HD 7950 Boost** und **GeForce GTX 760**, die beide über 200 Euro kosten. Vom, bis auf die Taktraten identischen, Vorgänger **Radeon HD 7870** kann sich die **Radeon R9 270X** um 15 Prozent absetzen und lässt die ähnlich teuren **Nvidia GeForce 660** und **650 Ti Boost** mit 32, respektive 44 Prozent Vorsprung mehr als deutlich hinter sich.

Die 130 Euro günstige **R7 260X** ist bereits ab 130 Euro erhältlich und als Einstiegskarte fürs Spielen in Auflösungen bis 1920x1080 Pixel und mittleren bis hohen Detailgrad gedacht. Im Vergleich zur technisch identischen, aber langsamer getakteten **Radeon HD 7790** rechnet die Karte in **Battlefield 3** aufgrund ihrer höheren Taktraten sieben Prozent schneller als die **HD 7790** (52,3 fps) und erreicht 56,2 Bilder pro Sekunde. Insgesamt liegt sie mit durchschnittlich 42,8 fps sechs Prozent vor der **HD 7790** und somit auf einem Niveau mit der etwa gleich teuren **GeForce GTX 650 Ti**.

Erwartungsgemäß hat sich auch in Sachen Lautstärke und Stromverbrauch nicht viel getan. Beachten Sie allerdings, dass AMD kein Referenzmodell der **R9 280X** fertigt und es die Karte somit nur mit individuellen Kühllösungen der diversen Hersteller gibt. Die uns

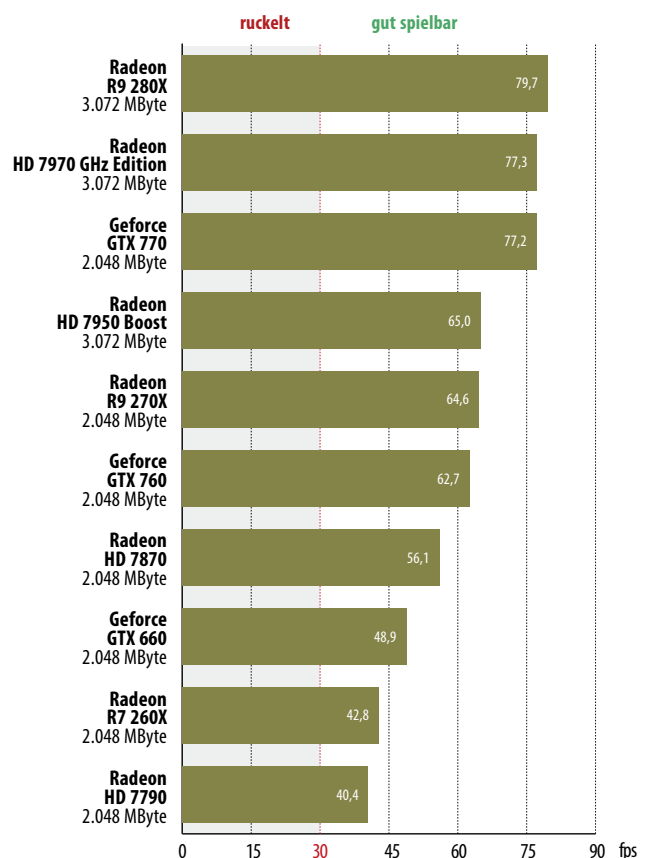
von AMD zur Verfügung gestellte **Radeon R9 280X IceQ X²** von H.I.S setzt auf einen Doppellüfter und mehrere Heatpipes. Außerdem besitzt das HIS-Modell zwei 8-Pol-Stecker für die Stromversorgung, AMDs Standard-Design sieht nur einen 6- und einen 8-Pol-Anschluss vor. Mit 1,9 Sone unter Last und 0,6 Sone im Leerlauf arbeitet die **HIS R9 280X IceQ X²** in Spielen angenehm leise und ist

Spiele-Benchmarks

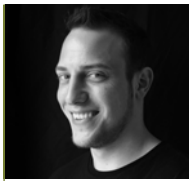
Performance Rating insgesamt

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



Alter Wein, neue Schläuche

Jan Purucker
Trainee Hardware
jan@gamestar.de

Gespannt wartete ich fast zwei Jahre nach Einführung der HD-7000-Serie auf die Vorstellung der frischen Radeon-Generation – umso enttäuschender waren für mich dann die »neuen« alten Karten. Und das wirklich interessante Flaggschiff R9 290X kommt erst nächsten Monat! Wenigstens liefern die umbenannten Modelle aufgrund der Preissenkungen aber deutlich mehr Leistung pro Euro, und mit den kommenden Konsolen könnte auch ein Feature wie Mantle interessant werden. Mal schauen was AMDs neue API bringt – eventuell findet sich nach Jahren wieder einmal eine Radeon-Karte in meinem Rechner.

unter Windows praktisch nicht aus einem geschlossenen Gehäuse heraus zu hören. Radeon-typisch genehmigt sich das Testsystem mit der **R9 280X** etwas mehr Energie als vergleichbare Nvidia-Karten. Unter Last kommen wir auf einen Wert von 354 Watt und lesen im 2D-Betrieb knapp 92 Watt vom Zähler. Mit diesen Werten liegt die **R9**



Als einzige der neuen Radeons beruht die **Radeon R9 290X** (für voraussichtlich 500 Euro) auf einem neuen Chip (Codename: Hawaii-XT). Vermutlich nutzt der die GCN-2.0-Architektur und soll es selbst mit Nvidias GTX Titan aufnehmen können.

280X über der **Geforce GTX 770** (328 Watt), aber etwas unter dem praktisch identischen Vorgänger **Radeon HD 7970 GHz** (374 Watt). **Radeon R9 270X** und **R7 260X** haben wir im Referenzdesign getestet, beide Kühlsysteme arbeiten mit lediglich einem Lüfter. Unter Last erreicht die **R9 270X** 2,9 Sone und ist damit bereits deutlich hörbar – wenn auch nicht nervig laut. Die Stromaufnahme liegt mit 252 Watt unter Last wenig überraschend auf einem Niveau mit der

HD 7870. Den besten Eindruck im Strom- und Lärm-Check hinterlässt jedoch die **Radeon R7 260X**. Zwar benötigt das Testsystem unter Last acht Watt mehr als mit

dem Vorgänger **HD 7790**, allerdings setzt sich die **R7 260X** bereits mit dem Standard-Kühler an die Spitze des Testfelds. Sowohl in Windows (0,1

Sone) als auch in Spielen (0,5 Sone) bleibt die Grafikkarte praktisch unhörbar.

Unterm Strich erscheint es auf den ersten Blick dreist, dass AMD alte Karten mit höherem Takt und verändertem Gehäuse-Design unter neuen Namen auf den Markt bringt. Allerdings beherrschen diesen Marketing-Trick viele Hersteller und auch Nvidia fiel durch ähnliche Aktionen (unter anderem bei der aktuellen Geforce-700-Serie) schon des Öfteren auf. Bei der Vorstellung der neuen Grafikkarten-Generation lag AMDs Fokus deshalb wohl bewusst auf den kommenden **Radeon R9 290** und **290X**, der API-Alternative Mantle und kleineren Neuerungen wie TrueAudio. Informationen zu den technischen Spezifikationen und Änderungen bei den günstigeren Varianten **R7 260X**, **R9 270X** und **R9 280X** waren spärlich gesät. Kein Wunder, sind die drei bislang erschienenen Karten der neuen Generation doch im Grunde nur mit anderem Namen versehene Radeons der HD-7000-Serie. Jedes Modell beruht technisch auf einem Vertreter der Vorgänger-Generation und das zeigt sich auch in den Benchmarks. Weder die **R7 260X** noch die **R9 280X** können sich von ihren Vorlagen **Radeon HD 7790** beziehungsweise **HD 7970 GHz** spürbar absetzen. Die Ausnahme bildet die **Radeon 270X**; deren Vorsprung zur **HD 7870** beträgt dank des erhöhten Takts unterm Strich 15 Prozent.

Aus Kundensicht positiv: AMD senkt den Preis. Bereits die UVP der neuen Radeons liegt auf einem Niveau mit den stark gesunkenen Preisen der Vorgänger. Nach der flächendeckenden Markteinführung der neuen Modelle dürfte deren Preis nochmals spürbar nachgeben. Käufer kriegen also technisch nichts Neues geboten, aber erhalten im Vergleich mehr Leistung pro Euro – laut AMD Rechtfertigung genug für die Namensänderung bei der Radeon R-Serie. **JP**

Mehr fps
pro Euro

Testergebnisse

Produkt	Radeon R9 280X	Radeon R9 270X	Radeon R7 260X
Hersteller / ca. Preis	AMD / 250 Euro	AMD / 165 Euro	AMD / 130 Euro
Technische Angaben			
Grafikchip	Tahiti XT	Pitcairn XT	Bonaire XT
GPU- / Speicher-Takt	1.000 / 6.000 MHz	1.050 / 5.600 MHz	1.100 / 6.500 MHz
Videospeicher	3,0 GByte GDDR5	2,0 GByte GDDR5	2,0 GByte GDDR5
Speicheranbindung	384 Bit	256 Bit	128 Bit
Stromanschlüsse	1x 6-Pol, 1x 8-Pol	2x 6-Pol	1x 6-Pol
Bewertung			
Spieleleistung (60)	58/60	54/60	46/60
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> sehr schnell 4xAA in 1920x1080 jederzeit ruckelfrei teils in 2560x1440 mit Kantenglättung überfordert 	<ul style="list-style-type: none"> sehr hohe Spieleleistung auch mit vierfacher Kantenglättung oft flüssig in 2560x1440 teilweise überfordert in einigen anspruchsvollen Titeln mit 4x AA überfordert 	<ul style="list-style-type: none"> bis 1920x1080 jederzeit flüssig viele Spiele auch mit 4xAA ruckelfrei mit 4xAA in anspruchsvollsten Spielen überfordert kaum Reserven für höhere Auflösungen
Bildqualität (10)	10/10	10/10	10/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Kantenglättung 4xAA winkel-unabhängiger Texturfilter sehr guter anisotroper Texturfilter Supersampling auch in DirectX 10 & 11 	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Kantenglättung 4xAA winkel-unabhängiger Texturfilter sehr guter anisotroper Texturfilter Supersampling auch in DirectX 10 & 11 	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Kantenglättung 4xAA winkel-unabhängiger Texturfilter sehr guter anisotroper Texturfilter Supersampling auch in DirectX 10 & 11
Energieeffizienz (10)	6/10	8/10	9/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> gute Energieeffizienz niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf hoher maximaler Verbrauch 	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Energieeffizienz niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf vergleichsweise moderate Energieaufnahme in Spielen 	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Energieeffizienz sehr niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf niedrige Leistungsaufnahme in Spielen
Kühlsystem (10)	7/10	6/10	10/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> unter Windows unhörbar unter Last leicht hörbar 	<ul style="list-style-type: none"> unter Windows unhörbar unter Vollast hörbar 	<ul style="list-style-type: none"> unter Windows flüsterleise unter Vollast fast unhörbar
Ausstattung (10)	5/10	5/10	5/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> Eyefinity Crossfire 1x DVI HDMI 2x Mini-Displayport 	<ul style="list-style-type: none"> Eyefinity Crossfire 2x DVI HDMI Displayport keine weitere Ausstattung, da Referenzkarte 	<ul style="list-style-type: none"> Eyefinity Crossfire 2x DVI HDMI Displayport keine weitere Ausstattung, da Referenzkarte
Fazit	Die Radeon R9 280X bietet als umbenannte Radeon HD 7970 GHz immer noch viel Leistung und kostet weniger als die langsamere Geforce GTX 770. Der Doppel-Lüfter der HIS Radeon R9 280X IceQX2 arbeitet unter Windows angenehm leise und dreht auch in Spielen nicht merklich auf.	Viel Leistung für deutlich unter 200 Euro: Zwar beruht die Radeon R7 270X technisch auf der Radeon HD 7870, leistet in den Benchmarks dank der höheren Takt-raten jedoch spürbar mehr und erreicht stellenweise das Niveau einer Radeon HD 7950 Boost oder Geforce GTX 760.	Gemessen am Preis von 130 Euro bietet die Radeon R7 260X ausreichend Leistung zum Spielen in 1920x1080. Für höhere Auflösungen fehlt es der Karte jedoch an Reserven. Der Referenzkühler arbeitet dafür selbst unter Vollast extrem leise und der Stromverbrauch ist gering.
Preis/Leistung	Befriedigend 86	Gut 83	Gut 80



SILENCIO 652

EXTREM COOL UND FLÜSTERLEISE



Silencio 352



Silencio 550 Matte



Silencio 550 White

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



AMDs gerade vorgestellte R-Serie lässt die Preise der HD-7000-Karten purzeln und führt dazu, dass ehemalige High-End-Modelle wie die HD 7950 Boost mittlerweile unter 200 Euro zu haben sind - insgesamt steigen die Hardware-Preise aber diesen Monat leicht.

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+	UPDATE
AMD FX 6300 Boxed	100 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard Sockel AM3	
MSI 970A-G43	70 €
Arbeitsspeicher	UPDATE
Kingston HyperX Blu 4,0 GB DDR3 Kit	45 €
Grafikkarte	NEU
Sapphire Radeon HD 7850 OC 2,0 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	
Core i5 4570 Boxed	175 €
Prozessorkühler	
Enermax T40-TB	35 €
Mainboard Sockel 1150	UPDATE
Asus H87-Plus	100 €
Arbeitsspeicher	UPDATE
Kingston HyperX Blu 8,0 GB DDR3 Kit	70 €
Grafikkarte	NEU
Sapphire Radeon HD 7870 OC 2,0 GB	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	770 €
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	190 €
Prozessorkühler	
Alpenföhn Brocken	35 €
Mainboard Sockel 1150	UPDATE
Asus H87-Plus	100 €
Arbeitsspeicher	UPDATE
Kingston HyperX Blu 8,0 GB DDR3 Kit	70 €
Grafikkarte	NEU
Gainward GTX 760 Phantom 2,0 GB	235 €
Soundkarte	
Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	55 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	60 €
SSD	
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 ▼180 € ►08/12 ►bit.ly/1bhegce
 fast so schnell wie HD 7950, sehr leise / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte

2 **Gainward GTX 760 Phantom**
 ►89 ►235 € ►11/13 ►bit.ly/141YVCh
 sehr schnell, leise / GeForce GTX 760 / 2,0 GByte

3 **MSI GF GTX 760 Twin Frozr Gaming**
 ►89 ►240 € ►11/13 ►bit.ly/17tcqE4
 sehr schnell, extrem leise / GeForce GTX 760 / 2,0 GByte

4 **Powercolor HD 7950 PCS+** **NEU**
 ►88 ►200 € ►online ►bit.ly/1cPWb6Q
 extrem schnell, sehr leise / Radeon HD 7950 / 3,0 GByte

5 **Palit GeForce GTX 760 Jetstream**
 ►88 ►225 € ►11/13 ►bit.ly/11Q0S02
 sehr schnell, leise / GeForce GTX 760 / 2,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

6 **Sapphire Radeon HD 7850 OC** **UPDATE**
 ►87 ▼170 € ►05/13 ►bit.ly/15ipdV6
 so schnell wie HD 7870, sehr leise / Radeon HD 7850 / 2,0 GByte

7 **Club3D HD 7950 Royal King** **UPDATE**
 ►87 ▼210 € ►11/13 ►bit.ly/15WYSxD
 sehr schnell, sehr leise / Radeon HD 7950 Boost / 3,0 GByte

8 **Palit GeForce GTX 660 Ti Jetstream**
 ►86 ►220 € ►online ►bit.ly/15itwQo
 schnell, sehr leise / GeForce GTX 660 Ti / 2,0 GByte

9 **Zotac GeForce GTX 760 AMP!**
 ►86 ►230 € ►11/13 ►bit.ly/1atPjuj-
 sehr schnell, leise / GeForce GTX 760 / 2,0 GByte

10 **Asus GF GTX 760 DirectCU II OC**
 ►86 ►235 € ►11/13 ►bit.ly/1e6m2K7
 sehr schnell, leise / GeForce GTX 760 / 2,0 GByte

GRAFIKKARTEN AB 250 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 **Palit GeForce GTX 680 Jetstream**
 ►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 **HIS Radeon R9 280X IceQ X²** **NEU**
 ►86 ►255 € ►12/13 ►bit.ly/1aRyjNn
 extrem schnell, sehr leise / Radeon HD 7950 / 3,0 GByte

4 **Gainward GeForce GTX 670 Phant.**
 ►86 ►260 € ►08/12 ►bit.ly/18g2YmX
 extrem schnell, leise / GeForce GTX 670 / 2,0 GByte

5 **Gigabyte R7950 Windforce 3x Rv1**
 ►85 ►250 € ►online ►bit.ly/13T7FQe
 extrem schnell, hörbar / Radeon HD 7950 / 2,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

6 **XFx HD 7970 Double Dissipation** **UPDATE**
 ►85 ▼310 € ►online ►bit.ly/19RHfpc
 extrem schnell, hörbar / Radeon HD 7970 / 2,0 GByte

7 **Zotac GeForce GTX 670 Ti AMP!**
 ►84 ►290 € ►10/12 ►bit.ly/14rB2FQ
 extrem schnell, leise / GeForce GTX 670 / 2,0 GByte

8 **MSI Radeon HD 7970 Lightning** **UPDATE**
 ►84 ▲420 € ►09/12 ►bit.ly/15iCKzl
 extrem schnell, leise / Radeon HD 7970 / 3,0 GByte

9 **Sapphire Radeon HD 7970** **UPDATE**
 ►83 ▼290 € ►online ►bit.ly/197GLZa
 extrem schnell, leise / GeForce GTX 670 / 2,0 GByte

10 **Powercolor HD 7990 Devil 13** **UPDATE**
 ►81 ▼750 € ►09/12 ►bit.ly/174STgxl
 extrem 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, schnell, höhenverstellbar, 24 Zoll TN

2 Acer G246HLBbid

► 80 ► 145 € ► 11/12 ► bit.ly/1czgyql
voll spieleauglich, 1920x1080, hoher Kontrast, 24 Zoll TN

3 BenQ RL2455HM NEU

► 79 ► 180 € ► 12/13 ► bit.ly/17NoAEI
voll spieleauglich, 1920x1080, 24 Zoll TN

4 LG Flatron E2442V

► 77 ► 140 € ► online ► bit.ly/14BUvgv
voll spieleauglich, 1920x1080, schnell, 24 Zoll TN

4 Asus VK248H

► 76 ► 180 € ► online ► bit.ly/14rCFKo
voll spieleauglich, 1920x1080, schnell, 24 Zoll TN

120/144-Hz-TFT

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 BenQ XL2420T PREISTIPP

► 95 ► 370 € ► online ► bit.ly/14rBVVJ
voll spieleauglich, 1920x1080, 120 Hz, 3D Vision 2, 24 Zoll TN

2 BenQ XL2720T UPDATE

► 95 ► 460 € ► 07/13 ► bit.ly/17BouLW
voll spieleauglich, 1920x1080, 120 Hz, 3D Vision 2, 27 Zoll TN

3 Eizo Foris FG2421 NEU

► 95 ► 500 € ► 12/13 ► –
voll spieleauglich, 1920x1080, 240 Hz, extrem schnell, 24 Zoll VA

4 Asus VG248QE UPDATE

► 89 ► 310 € ► 07/13 ► bit.ly/1cPXkvj
voll spieleauglich, 1920x1080, 144 Hz, sehr schnell, 24 Zoll TN

5 Philips 242G5DJEB NEU

► 89 ► 340 € ► 12/13 ► bit.ly/1cYr6QI
voll spieleauglich, 144 Hz, sehr schnell, 24 Zoll TN

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 ► 400 € ► online ► bit.ly/186gRYY
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 ► 215 € ► 06/13 ► bit.ly/11Q6WTMB
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

► 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

► 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 Rocoat Kova[+]

► 92 ► 45 € ► online ► bit.ly/19Rmc1k
sehr präzise, Makros, Profile, flexibler Treiber, auch für linke Hände

2 Rocoat 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 UPDATE

► 96 ► 75 € ► 11/10 ► bit.ly/11R1f6D
extrem präzise, vier Daumentasten, kabellos, nur für rechte Hände

2 Steelseries Sensei

► 96 ► 80 € ► online ► bit.ly/16zr1v0
extrem präzise, für linke und rechte Hände, Profile

3 Roccat 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

► 94 ► 80 € ► online ► bit.ly/1cQ3FFx
extrem präzise, sehr gut anpassbar, nur für rechte Hände

TASTATUREN BIS 50 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Microsoft Sidewinder X4

► 83 ► 45 € ► 04/10 ► bit.ly/15VCi94
präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, Makros

2 Roccat 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+ UPDATE

► 92 ► 135 € ► 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

► 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

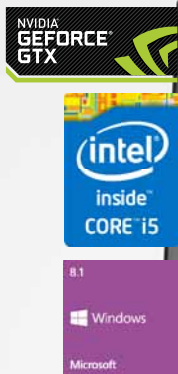
PREISTIPP Thrustmaster Flightstick X

► 73 ► 30 € ► 02/08 ► bit.ly/135GBIP
solider Joystick für unkomplizierten Flugs Spaß, viele Knöpfe

Ultramobiler 13,3-Zoll-Spaßmacher



GameStar NOTEBOOKs & PCs



Konfiguriert von der
GameStar-Redaktion

**GameStar-PCs
& -Notebooks
jetzt neu mit
Windows 8.1**

8.1

Windows

Microsoft

GameStar NOTEBOOK 13

NEU

So mobil waren PC-Spiele noch nie: Das neue One GameStar-Notebook 13 wiegt weniger als 2,5 Kilo und ist trotzdem voll spielefähig - dank entspiegeltem 13,3-Zoll-Display und Intel Core i5 4200M, 8,0 GByte RAM sowie GeForce GTX 765M. Windows 8 64 Bit ist auf einer 500 GByte großen SATA3-Festplatte installiert, zur Luxusausstattung gehören USB 3.0, HDMI, WLAN, Tastaturbeleuchtung und Kartenleser.

für nur **€ 899,-**

★ Intel Core i5 4200M mit 2x 2,5 GHz

★ NVIDIA GeForce GTX 765M 2,0 GB

★ 8,0 GB DDR3-Arbeitsspeicher

★ 500 GB SATA3-Festplatte

★ 13,3 Zoll Full-HD-Display (33,7 cm)



GameStar PC ULTRA

- ★ Intel Core i7 4770K mit 4x 3,5 GHz
- ★ NVIDIA GeForce GTX 770 2,0 GB
- ★ 16,0 GB RAM & 250 GB SSD
- ★ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

für nur **€ 1.499,-**



GameStar PC XL

- ★ Intel Core i7 4770 mit 4x 3,4 GHz
- ★ AMD Radeon R9 280X 3,0 GB **NEU**
- ★ 16,0 GB RAM & 250 GB SSD
- ★ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

für nur **€ 1.299,-**



GameStar PC PRO

- ★ Intel Core i5 4670K (4x 3,4 GHz) **NEU**
- ★ 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 ULTRA 17

- ★ Intel Core i7 4700MQ mit 4x 2,4 GHz
- ★ NVIDIA GeForce GTX 780M 4,0 GB
- ★ 16,0 GB RAM & 120 GB SSD
- ★ 500 GB HDD & Blu-ray-Combo

für nur **€ 1.799,-**

Mehr GameStar-PCs und -Notebooks versandkostenfrei bestellen unter:

www.gamestarpc.de



Die neue Regierung

Deutschland hat gewählt – aber natürlich mal wieder die Falschen. Diese Spielecharaktere gäben nämlich eine viel bessere Bundesregierung ab. Von Michael Graf

Kanzlerin
Ms. Pac-Man



Formt keine Raute, sieht dafür aber aus wie das Tortendiagramm eines Wahlergebnisses, bei dem die FDP nicht mal wusste, was sie rauchen müsste, um davon träumen zu können. Stammt aus dem Osten (Japan) und mampft sich meist ruhig durchs politische Labyrinth. Umgeht direkte Konfrontationen mit großen Geistern, begrüßt die Verkreisung der Gesellschaft und ist jetzt endlich so alt, wie sie schon immer aussah.

Kanzleramtsminister
G-Man



Niemand weiß, wer der Krawattenkasper ist und warum er sich da wieder in der Ecke rumdrückt – der ideale Kandidat fürs Kanzleramt. Oder wissen Sie etwa, wer Ronald Pofalla ist? Eben. Zur Erinnerung: Das ist der Kanzleramtsminister und damit Geheimdienst-Obermuffti, der die NSA-Affäre für beendet erklärt hat. Haha. Beim G-Man ist es umgekehrt. Der sagt immer, es geht weiter, und dann passiert nix. »Half-Life 3

Außenminister
Mario



Wirft trotz seines hohen Alters bunte Pilze ein und hüpft, ähem, von einer Röhre in die nächste, ist also quasi der Berlusconi der Spielecharaktere, der die Bundesrepublik in Südeuropa wieder beliebter machen soll. Hätte aber lieber eine rot-grüne Koalition mit seinem Bruder Luigi gebildet. Feiert darüber hinaus wilde Bunga-Bunga-Partys mit einer gewissen »Prinzessin Peach«. Klingt wie »ne Stripperin«.

Innenminister
Beholder



Umsichtiger Befürworter der Total-Überwachung, der wie unser aktueller Bundesinnenminister aus einem Reich bizarrer Kreaturen stammt (Bayern bzw. Dungeons & Dragons). Bekämpft als oberster Dienstherr der Polizei das Verbrechen nach der Devise »Auge um Auge« und mit Blick fürs große Ganze. Setzt sich zudem für die Vorratsdatenspeicherung ein, vor allem bei Goldvorräten in monsterrreichen Gewölben.

Wirtschaftsminister
Duke Nukem



Als altgedienter Sexist quasi der Rainer Brüderle der Shooter-Szene, als Verfechter der Atomkraft zudem ein Gegner der Energieende und dank seines Gerstensaft-Konsums in jeder Wirtschaft (höhö) gern gesehen. Hält mitreißende Reden von »Hail to the Kanzler, baby!« bis »Vroom vroom, motherf***er!« (auf der Internationalen Automobilausstellung). Nimmt Termine aber oft mit neun Jahren Verspätung wahr.

Finanzminister
Garrett



Der Thief-Meisterdieb fühlte sich vor der Wahl im Schattenkabinett wohler und hält sich aus dem politischen Rampenlicht heraus. Um den Haushalt zu entlasten, möchte er die Straßenbeleuchtung abschalten. Als Sozi kümmert er sich höchstpersönlich um die Eintreibung der Vermögenssteuer – aber nur nachts. Pflegt zudem alte Seilpfeilschaften mit den Genossen von der KPD (Kleptomatische Partei Deutschlands).

Justizminister
Niko Bellic



Der Ballermann vom Balkan bringt die wichtigste Voraussetzung für einen Politiker mit: Er ist so sympathisch wie eine überfahrene Wollwurst. Noch dazu kennt der GTA-Macker das Bundesgesetzbuch auswendig, schließlich hat er alle denkbaren Verbrechen schon mal selbst begangen. Um die oft hoffnungslos überfüllten Nahverkehrszüge der Deutschen Bahn zu entlasten, möchte er den Diebstahl von Autos legalisieren.

Gesundheitsminister
Medic



Der Spritzenmeister von Team Fortress 2 stammt laut seiner offiziellen Biographie aus Stuttgart, als sparsamer Schwabe ist er der ideale Sanierer fürs klamme Gesundheitssystem. Pflegt ein eher lockeres Verhältnis zur ärztlichen Ethik, was ihn zum perfekten Ansprechpartner der Pharma-Lobby macht. Die Praxisgebühr treibt er selbst ein: Wer nicht zahlt, bekommt eine Wurzelbehandlung. Mit der Knochensäge.

Verteidigungsministerin
Kerrigan



Na gut, die Alien-Königin aus Starcraft befiehlt einen mörderischen Monsterschwarm, aber das ist ja im Prinzip auch nichts anderes als die Bundeswehr. Zudem hatte sie noch nie Probleme mit ihren Drohnen. Der Verdacht, dass sie ihre Doktorarbeit zum Thema »Schwarmintelligenz aus dem Tyranniden-Regelbuch von Warhammer 40k abgeschrieben hat, ließ sich nicht belegen. Zumindest nicht von Plagiatsjägern, die noch leben.

Umweltminister
Link



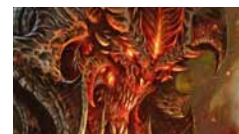
Als ihre Berater berichteten, dass sie einen Kandidaten fürs Umweltamt gefunden hatten, erkundigte sich die Kanzlerin nach dessen Homepage: »Schick mir einen Link.« Die Berater zogen achselzuckend von dannen, wenig später stand die Zelda-Zipfelmütze im Raum. Als einziger Grüner im Kabinett ist Link prädestiniert für den Posten. Leckende Atommeiler möchte er mit Wii-U-Konsolen ablichten. Die liegen ja wie Blei in den Regalen.

Verkehrsminister
Zachary Hale Comstock



Stuttgart 21, Berliner Flughafen, fliegende Stadt – der Propheten-Opas aus Bioshock Infinite kennt sich mit aberwitzigen Infrastruktur-Projekten aus. Er gilt allerdings als abgehoben und predigt gerne von oben herab, Insidern zufolge hat er zudem einen großen Wut. Kämpfte als junger Mann in der Schlacht am Kalten Bundestags-Buffet und trat bereits früh in die Christlich Diktatorische Union (CDU) ein.

Minister für Arbeit und Soziales
Diablo



Gehört seit Ewigkeiten zu den Roten und sorgt für Vollbeschäftigung in der Hölle. Außerdem folgt er einem einfachen Credo, mit dem sich auch die deutsche Arbeitslosenquote senken ließe: weniger Menschen = mehr freie Stellen. Engagiert sich außerdem gegen steigende Heizkosten und möchte die Temperatur Deutschlands in der nächsten Legislaturperiode behutsam um einige Hundert Grad pro Jahr erhöhen.

Verbraucherschutzministerin
Chell



Die Portal-Heldin ärgert sich angesichts der jüngsten Lebensmittelskandale ein Loch in die Wand und warnt klar vor verunreinigten Backwaren: »The cake is a lie!« In Vorbereitung befinden sich zudem die Kampagnen »The Analogkäse is a lie« und »The billiger Roaming-Vertrag is a lie«. Als Verantwortliche für Landwirtschaft engagiert sie sich gegen den Anbau, den Verzehr und überhaupt die Existenz von Kartoffeln.

Familienminister
Lemming



Vieleitiger Arbeiter, der schon fast alles gemacht hat (Stopper, Gräber, Treppenbauer). Für ihn ist die Familie alles: Wenn sich Mama und Papa ins Verderben stürzen, stürzt er sich auch ins Verderben. Natürlich blöd, dass das Ministeramt so ständig neu besetzt werden muss, aber erstens ist das nix Neues (Wer war noch mal dieser Norbert Röttgen?), und zweitens gibt's ja genug andere Lemmings als Ersatz.

Forschungsminister
Dr. Betruger



Der Doom-3-Glatzkopf heißt so, wie andere Politiker angesichts ihrer Wahlversprechen gerne mal genannt werden; an seiner wissenschaftlichen Kompetenz gibt es aber nichts zu rütteln. Welcher andere Politiker kann schon von sich behaupten, mal ein Tor zur Hölle geöffnet zu haben? Außer vielleicht Helmut Kohl bei der Einführung des Euro ... egal. Erschreckt andere Kabinettsmitglieder gerne mit hinter Türen versteckten Imps.

Entwicklungshilfeminister
Jay Wilson



Was macht ein Entwicklungshilfeminister? Na logisch: den kriselnden deutschen Studios bei der Entwicklung besserer Spiele helfen! Und wer könnte das besser als der Ex-Chef-designer von Diablo 3? Online-Zwang mit Wackelservern, Echtdoll-Auktionshaus und unrealisierbare PvP-Modi werden ab sofort Pflicht. Die folgenden Volksaufstände schlägt Wilson mit aus Auktionshaus-Erlösen finanzierten Söldnertrupps nieder.

Die GameStar-Ausgabe 13/2013 erscheint am 27.11.2013



1



2



3



4

1 Battlefield 4 **Test** Endlich ist es soweit: Wir schießen uns sowohl durch den Mehrspielermodus als auch durch die Einzelspieler-Kampagne.

2 Call of Duty: Ghosts **Test** Nach der Modern-Warfare-Trilogie geht's mit Call of Duty: Ghosts in die nahe Zukunft. Wir testen Story und Multiplayer.

3 Batman: Arkham Origins **Test** Wir testen den dritten Teil der Arkham-Reihe und klären, ob Origins seinen großartigen Vorgängern das Wasser reichen kann.

4 Die beste Spiele-Hardware fürs Geld **Hardware** Pünktlich zu Weihnachten empfehlen wir die besten PC-Komponenten quer durch alle Kategorien.

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

Michael Trier (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlags)

Gesamtanzeigenleiter

Ralf Sattelberger (verantwortlich)

Tel.: 089 / 360 86-730

E-Mail: rsattelberger@idg.de

Druck und Beilagen

Inhaber- und Beteiligungsverhältnisse

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

Director Mobile Content & Applications

Medien-Produktion

Layout und Design

Redaktionsassistent

Lektorat

Freie Mitarbeiter

Leitung CRM und Marketing

Fotos

Einsendungen

Haftung

ABO SERVICE

Abonnement

Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger
GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH

Postfach 810580, 70522 Stuttgart

Telefon: 0711/72 52 -275, Fax: -377

Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15

Web: www.gamestar.de/shop, E-Mail: kundenservice@gamestar.de

Jahresbezugspreise

XL-Version (2 DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €)

Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €)

Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 SFR)

Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abo-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

Anschrift der Redaktion
Ralf Sattelberger (-730) (ltd.), Kerstin Wölderling (-625), Susanne Schreiner (-670), Patrick Yahya (-609), Eike-Bodo Benkert (-607), Pia Aschenbrenner (-655), Maria Frank (-691), Daniela Kretschke (-451), Fax: -99691, 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:

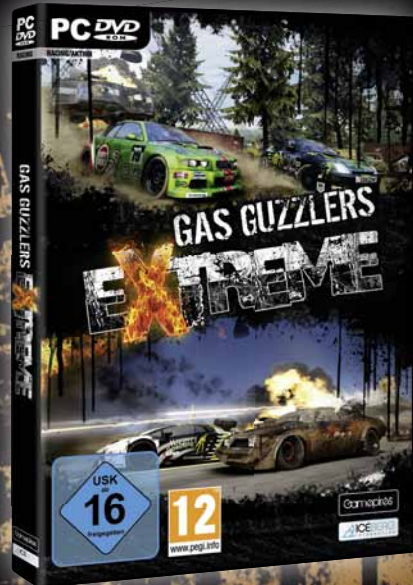


GAS GUZZLERS EXTREME



JETZT ERHÄLTLICH!

AUF DIE PLÄTZE!
FERTIG!
FIGHT!



Gamepires

ICEBERG
INTERACTIVE

Gas Guzzlers Extreme © 2013 Gamepires. Entwickelt von Gamepires. Weltweit exklusiv lizenziert an und veröffentlicht von Iceberg Interactive.
Alle Rechte vorbehalten.



COMPANY OF HEROES[®] 2

„SO MUSS EINE RICHTIG GUTE
FORTSETZUNG AUSSEHEN!“



DIE FRONT BRAUCHT DICH!



FESSELNDE EINZELSPIELERKAMPAGNE, IN DER
JEDER KAMPF SEINE EIGENE GESCHICHTE ERZÄHLT.



KÄMPFE AUF DEUTSCHER ODER RUSSISCHER SEITE IM
MULTIPLAYER-MODUS, GEGENEINANDER ODER KOOPERATIV.



ERLEBE EXPLOSIVE KRIEGSFÜHRUNG DER NÄCHSTEN
GENERATION MIT DER ESSENCE ENGINE 3.0 TECHNOLOGIE.

JETZT IM HANDEL



WWW.COMPANYOFHEROES.COM



www.sega.com

© SEGA. Developed by Relic Entertainment. SEGA, the SEGA logo, Relic Entertainment and Company of Heroes are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.